

5.5 注意事項

透過について

[透過] ありの設定に制限があります。

型式		数	縦×横サイズ
V815iX	ビデオなし	256 個	合計 1,228,800 ドット (= 2,457,600 バイト ●●●64K/32K 色) (= 1,228,800 バイト ●●●128 色)
	ビデオあり		合計 393,216 ドット (= 786,432 バイト ●●●64K/32K 色)
V812xS V810xS/V810xT V808xS	ビデオなし	256 個	合計 1,228,800 ドット (= 2,457,600 バイト ●●●64K/32K 色) (= 1,228,800 バイト ●●●128 色)
	ビデオあり		
V810xC V808xC V808xCH		256 個	合計 131,072 ドット (= 262,144 バイト ●●●64K/32K 色)
			合計 262,144 ドット (= 262,144 バイト ●●●128 色)
V806xx		64 個	合計 131,072 ドット (= 262,144 バイト ●●●64K/32K 色) (= 131,072 バイト ●●●128 色 / モノクロ)

上記の制限を超えた場合には、[透過] 設定は正常に表示されません。
正常に表示されない場合は、[透過] ありの設定を減らしてください。

* データ表示以外にも [透過] ありに制限があるアイテムがあります。

- ・パターン (作画 / グラフィック表示 / グラフィックリレー)
 - ・スイッチ / ランプ
- 詳しくは各アイテムの章を参照してください。

その他の注意

- ・ [属性: 彫刻] の場合、[透過] ありの設定はできませんが、状態は [透過] ありと同じ描画となります。
- ・ [透過] ありの設定が可能なパーツであっても、[透過] なしに設定することをお奨めします。
[透過] ありに設定した場合、数値表示や文字列表示など、データが変化した場合、ちらつきが生じることがあります。また、表示速度も遅くなります。