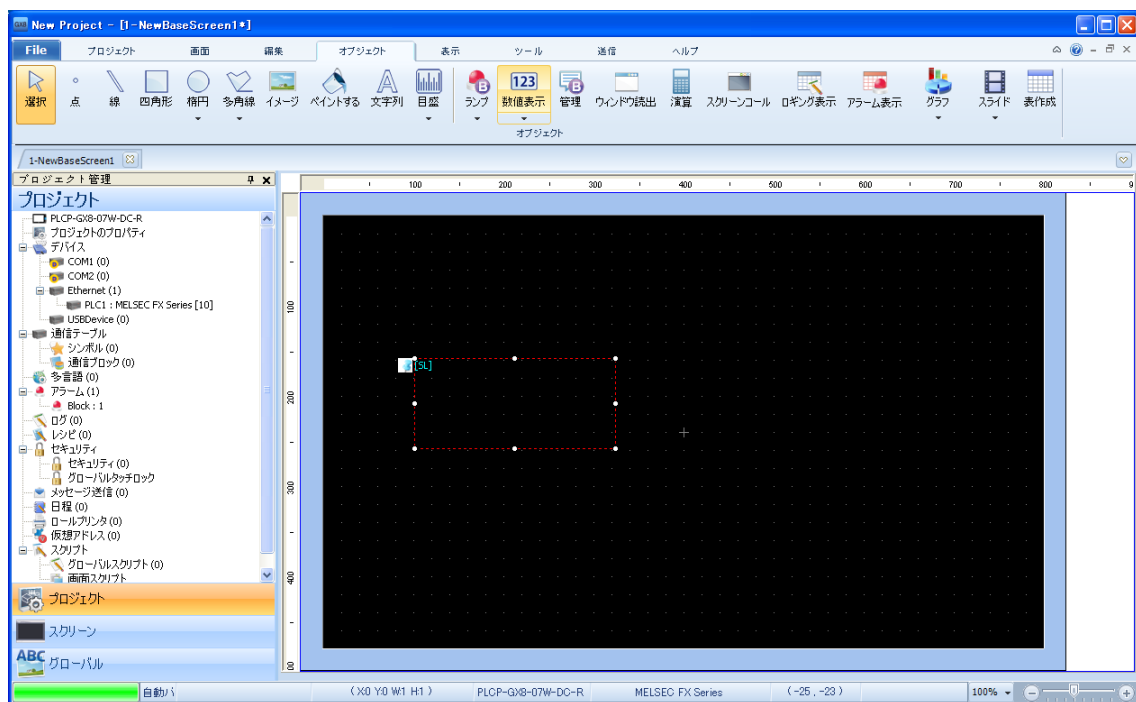
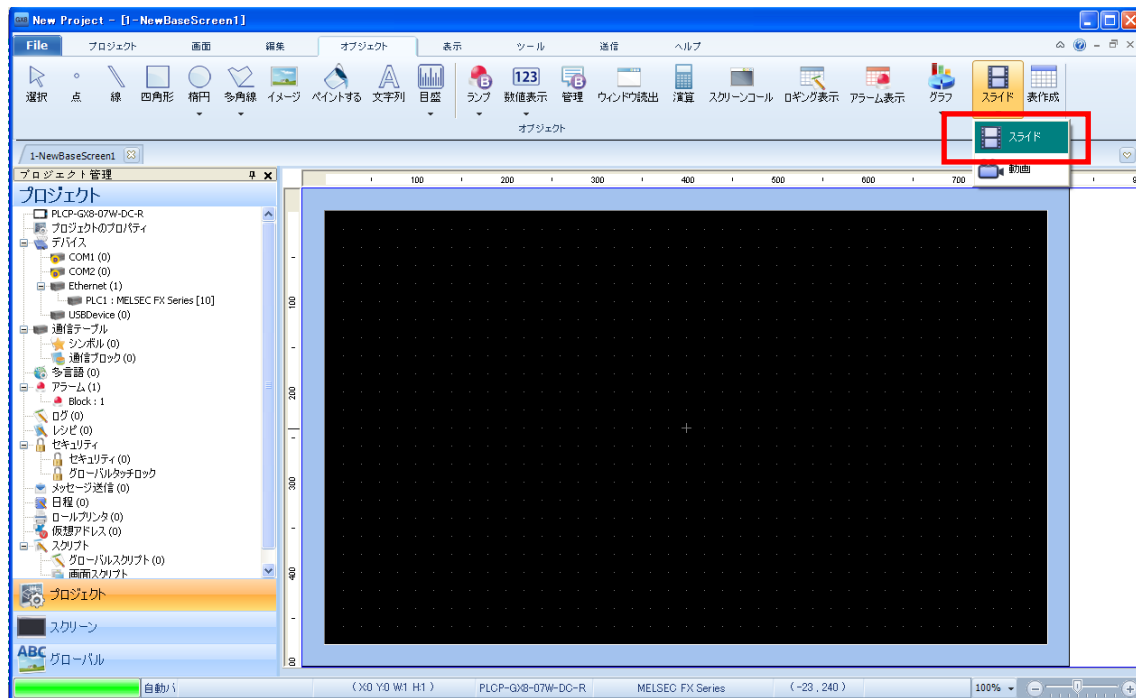


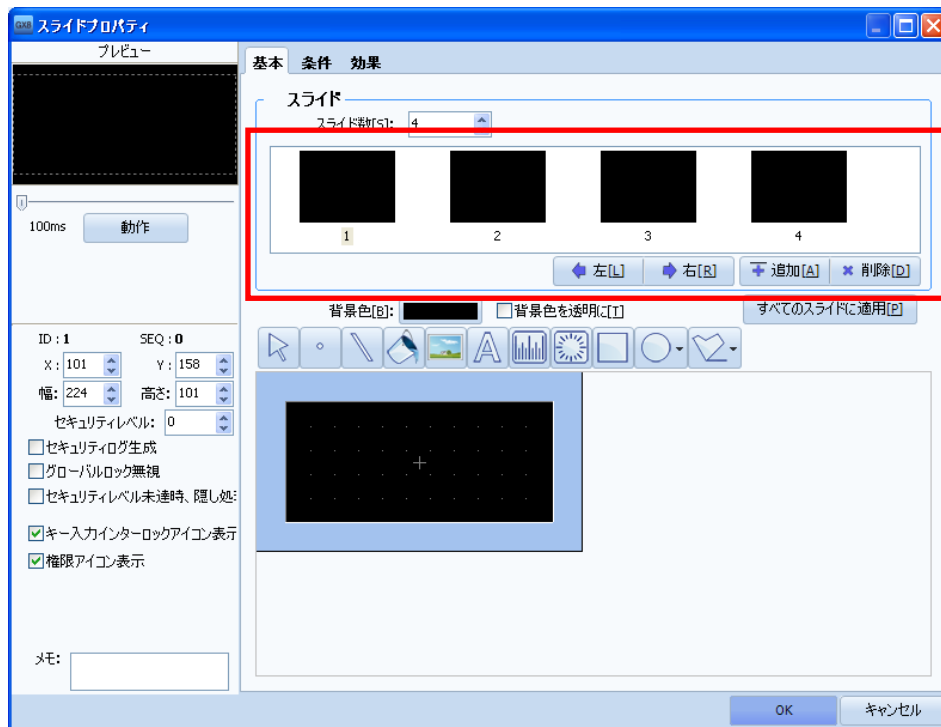
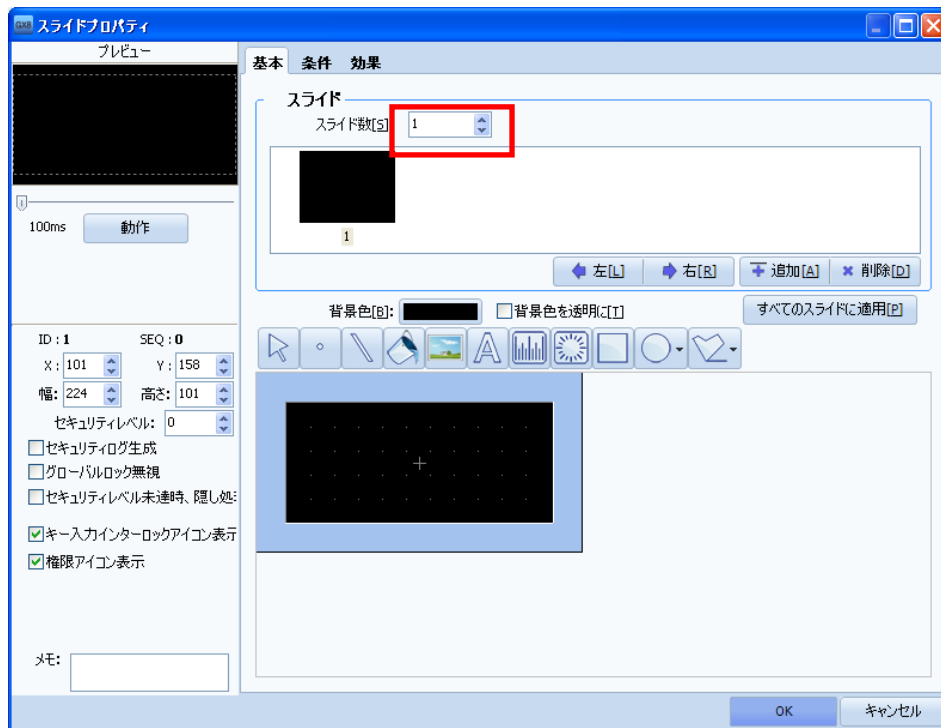
アニメーション作画方法

(例) 接続先の PLC を FX シリーズとした

[オブジェクト]－[スライド]－[スライド]で画面にスライド部品を配置する

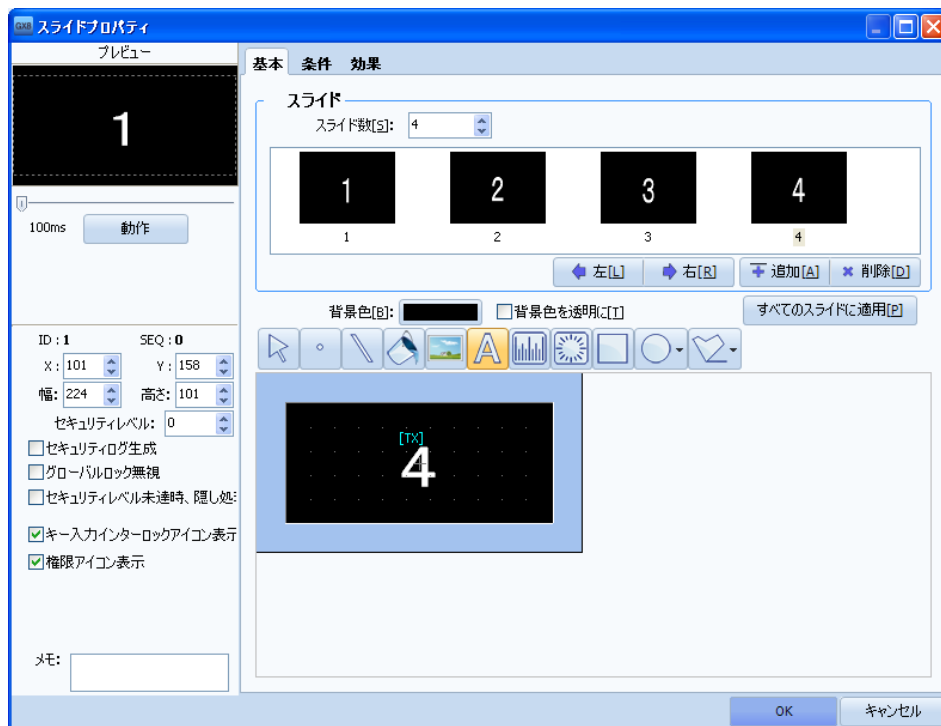
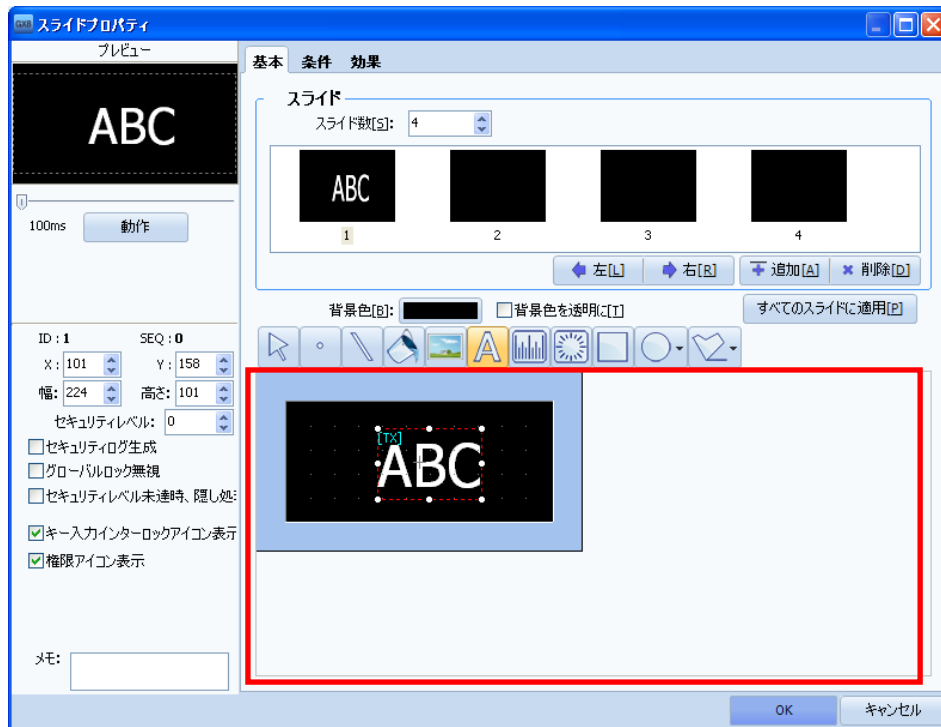


スライド部品をダブルクリックし、[ランプのプロパティ]画面で[基本]タブを表示する
[スライドプロパティ]の[基本]タブにある「スライド数」に数値を入力するとスライド画面が増える
(例)スライド数: 4

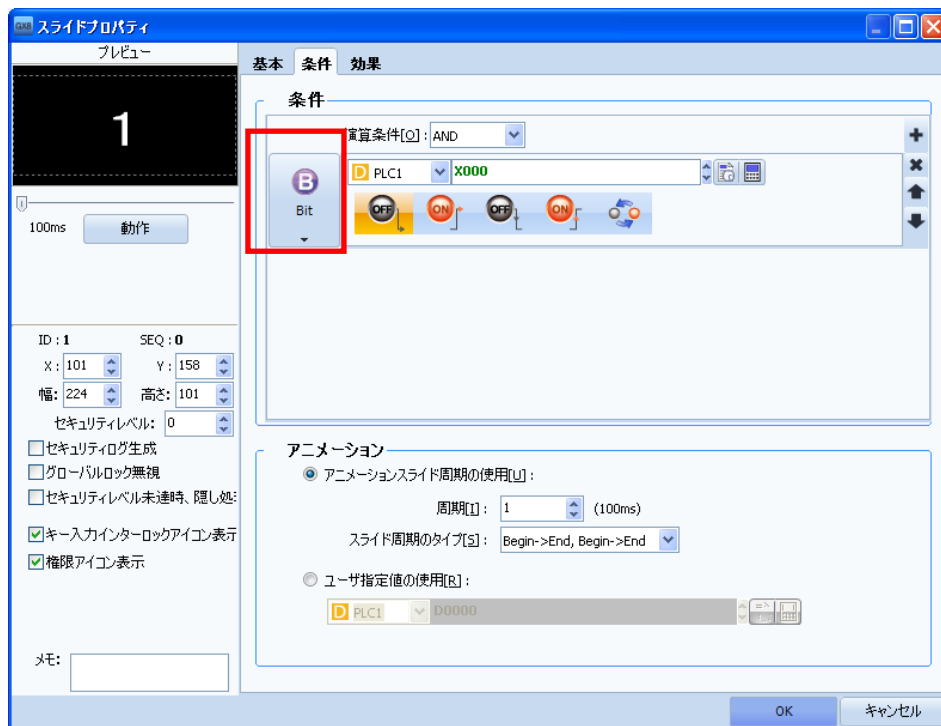
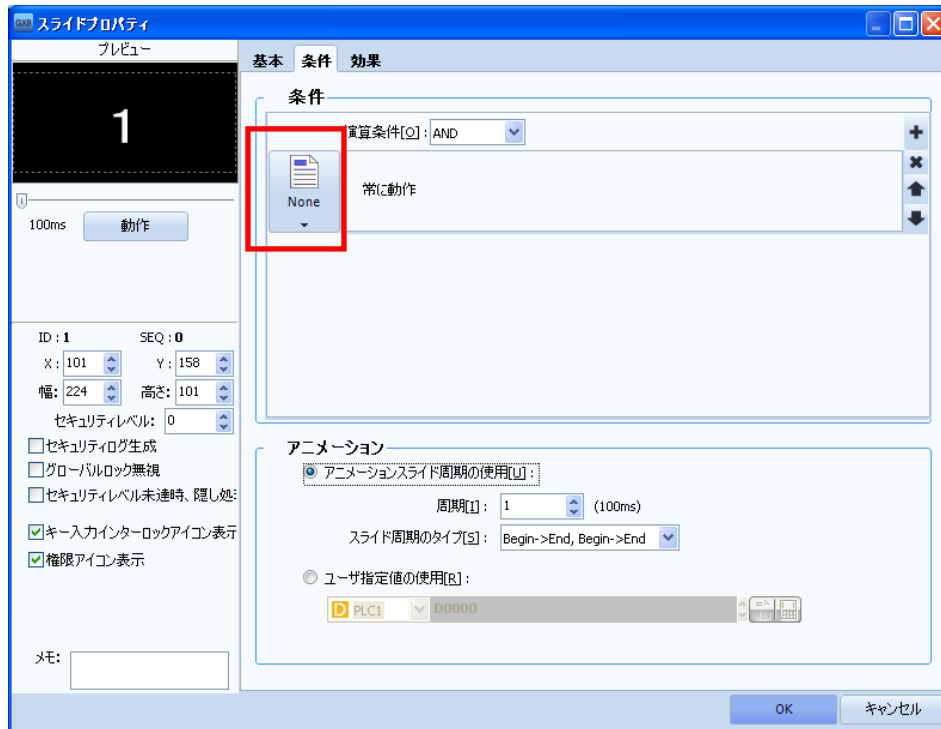


編集するスライドを選択し、画面下の編集画面にてスライドを編集する

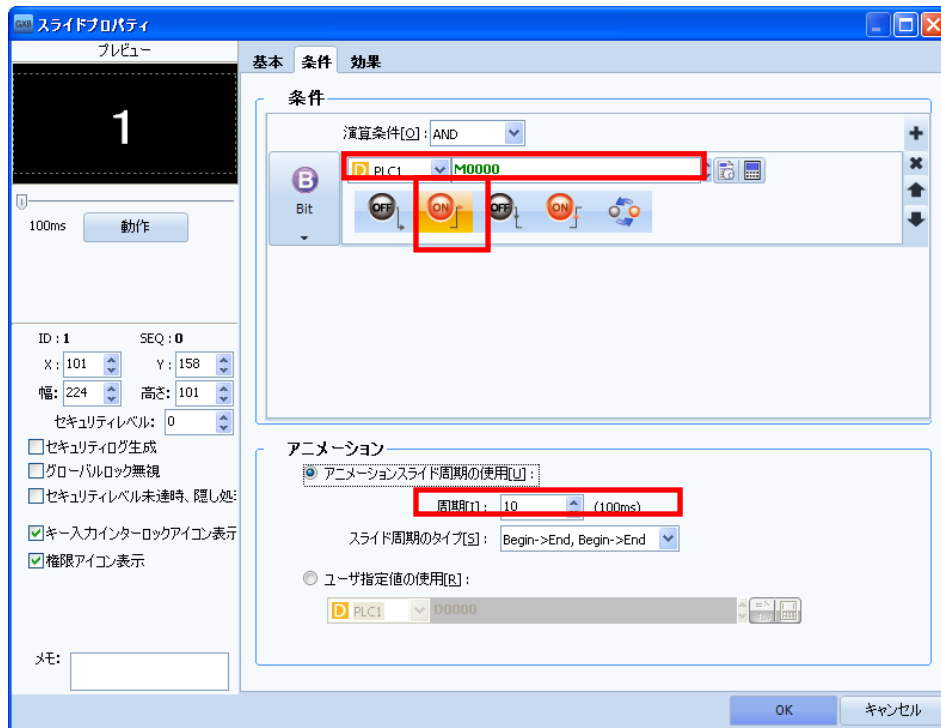
(例) 文字入力にて、スライド 1:「1」、スライド 2:「2」、スライド 3:「3」、スライド 4:「4」と設定した



[条件]タブをクリックし、スライドさせる条件を設定する
 (例) M0 が ON すると 1000ms 毎にスライドが切り替わる
 「None」をクリックし「Bit」に切り替える



アドレス「」



(例) [条件]

アドレス: M0

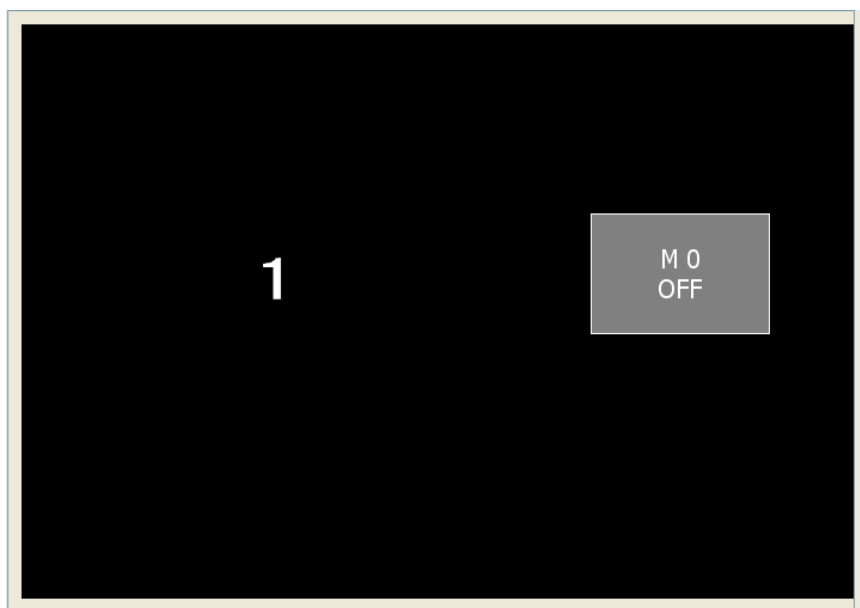


[アニメーション]

アニメーションスライド周期の使用: 周期 10 (× 100ms)

スライド周期のタイプ: Begin→End、Begin→End

スイッチを追加し、動作確認をする



M0 が ON している間、スライドが[1]→[2]→[3]→[4]で表示される

