

17. STEP

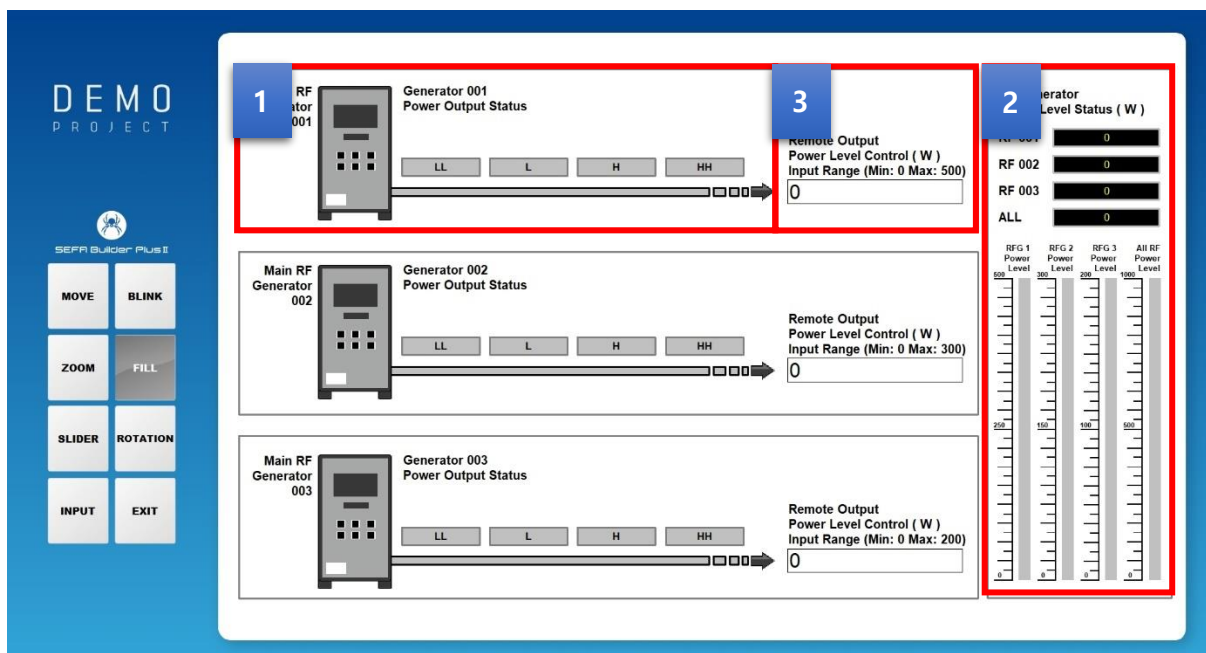
채우기 기능

17.1 채우기 기능 화면 구성

◆ 활용 안

- 적용한 태그값 만큼 그래프 채우기 기능
- 표현식 조건이 '참' 일때 설정한 색상으로 변하는 기능 (ON/OFF 버튼 색상에 사용)

☞ **주안점: 채우기 DEMO 화면을 만드는 순서를 설명합니다.**



[콤보 박스 DEMO 화면]

- 1 그래프 양에 따라 색상이 변하는 기능을 갖고 있습니다.
- 2 그래프 양에 따라 수치가 변하는 기능을 갖고 있습니다.
- 3 그래프 양을 입력하는 기능을 갖고 있습니다.

➤ 자세한 사항은 **6.3 채우기 설정** 부분을 참고합니다.

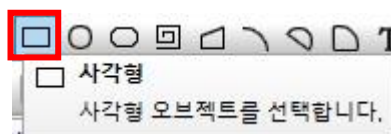
17.2 채우기 기능 그래프 생성

👉 **주안점:** 채우기 그래프를 생성합니다.

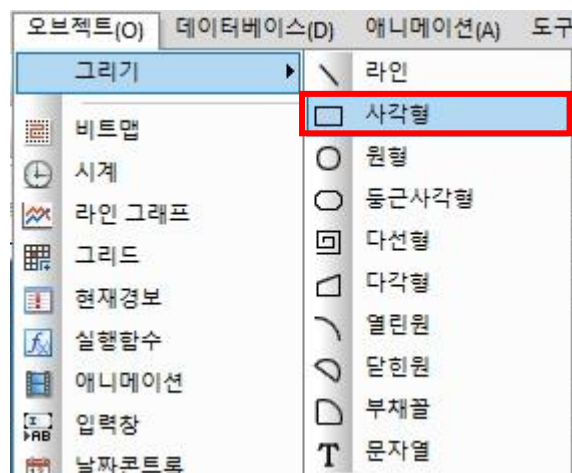
(오브젝트는 주로 사각형 오브젝트를 사용합니다.)

1. 상단 **오브젝트 메뉴** 에서 버튼 을 클릭하거나 **오브젝트 툴바**의 아이콘을 클릭하면

마우스 커서가 십자표시로 표시됩니다.

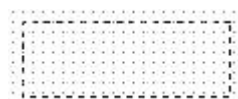


[오브젝트 툴바]



[오브젝트 메뉴]

2. 원하는 위치에 **드래그**하면 **사각형 오브젝트** 생성이 완료됩니다.



[드래그]




[사각형 오브젝트 생성]

17.3 채우기 기능 속성 설정

☞ **주안점 :** 1 그래프 양에 따라 색상이 변하는 기능에 대해 설명합니다.

1 그래프 양에 따라 색상이 변하는 기능에 대해 설명합니다.

 채우기 조건을 사용한 사각형 오브젝트 설정 순서

1. 사각형 오브젝트를 생성합니다.
2. 생성한 오브젝트를 더블 클릭합니다.
3. 상단 메뉴에 채우기 -> 하단 메뉴에 채우기조건을 클릭 후 아날로그 태그를 설정합니다.
4. 설정된 아날로그 태그값에 따라 바꾸고 싶은 색상을 설정 후 적용합니다.
 - 조건 설정에 알맞은 값, 부등호를 설정합니다.

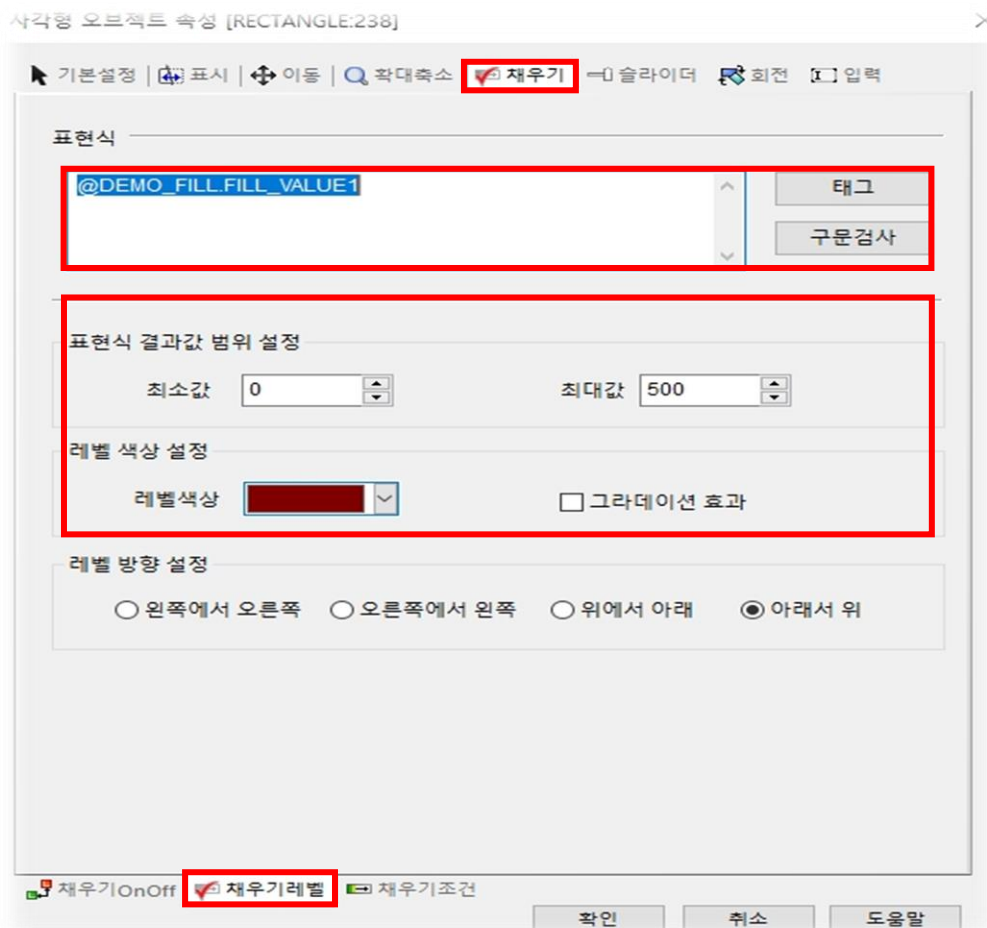


[사각형 오브젝트 채우기_채우기조건 속성 설정]

2 그래프 양에 따라 수치가 변하는 기능에 대해 설명합니다.

채우기 레벨을 사용한 사각형 오브젝트 설정 순서

1. 사각형 오브젝트를 생성합니다.
2. 생성한 오브젝트를 더블 클릭합니다.
3. 상단 메뉴에 채우기 -> 하단 메뉴에 채우기레벨을 클릭 후 아날로그 태그를 설정합니다..
4. 설정된 아날로그 태그에 따라 보여질 **레벨 색상**을 설정합니다.
5. 그래프의 최소값 최대값을 설정합니다.



[사각형 오브젝트 채우기_채우기레벨 속성 설정]

- 3 그래프 양을 조절하는 입력 버튼입니다.

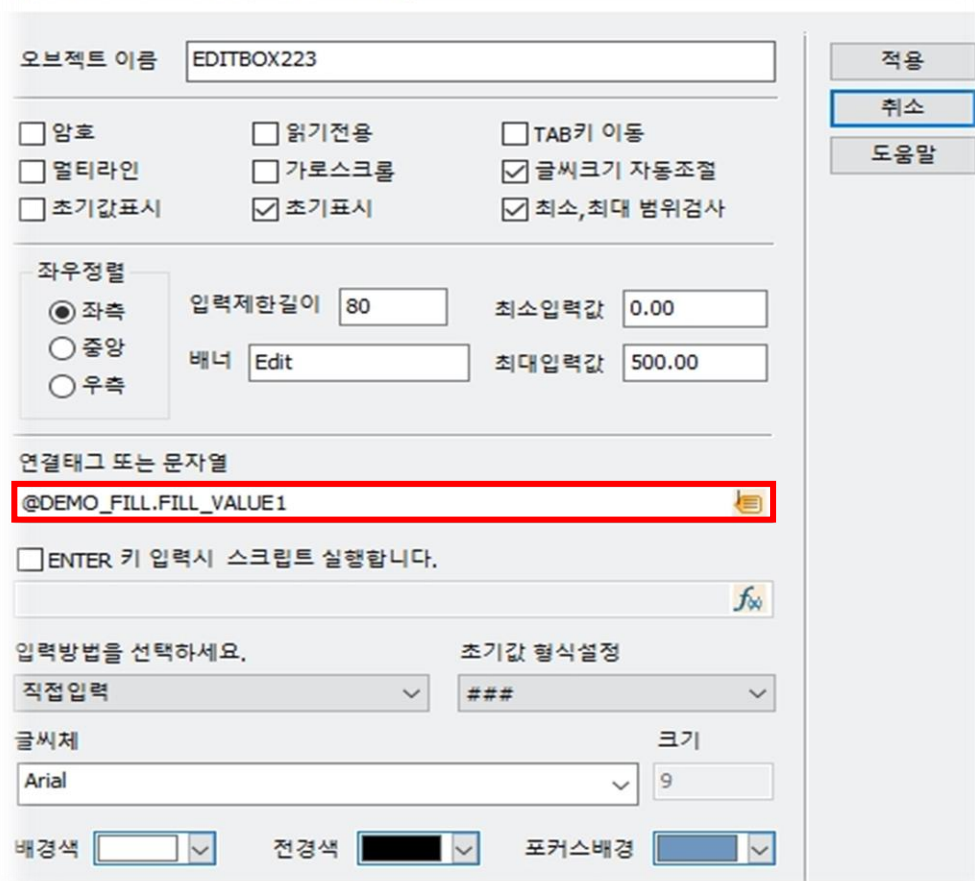
Remote Output Power Level Control (W) Input Range (Min: 0 Max: 500)

0

그래프 양 입력 버튼

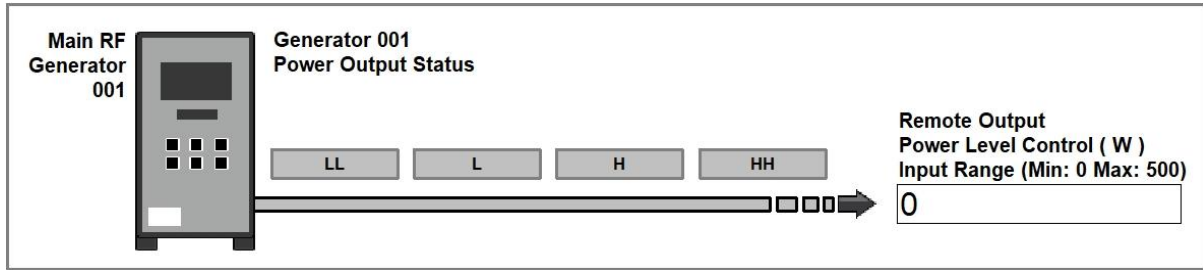
- 아날로그 입력 버튼을 생성합니다.
- 1 2 번 라벨에서 사용한 태그와 동일한 태그를 적용합니다.
 - 자세한 사항은 입력 버튼 메뉴얼을 참고합니다.

입력창 오브젝트 속성 [EDIT BOX:223]

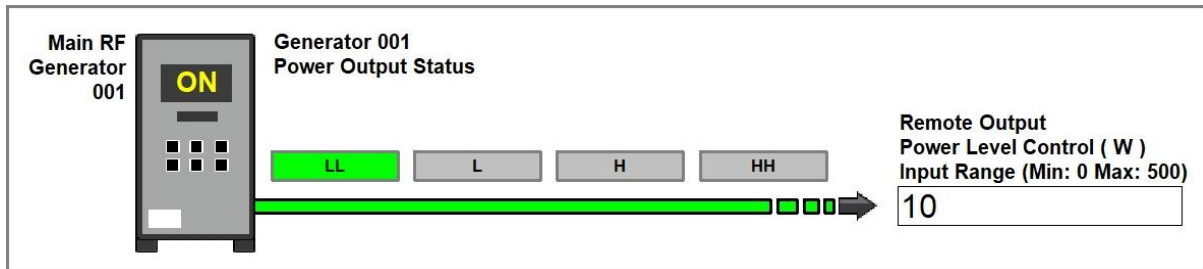


[입력창 오브젝트 속성 설정]

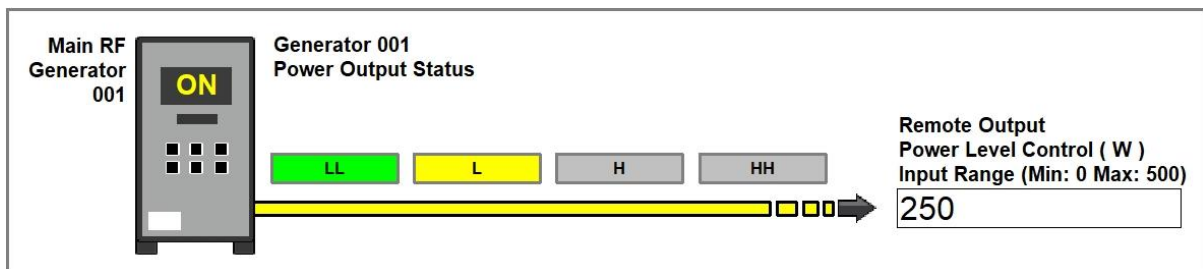
- 아날로그 입력 버튼에 값을 입력하면 그래프의 수치와 색상이 변하는 것을 볼 수 있습니다.



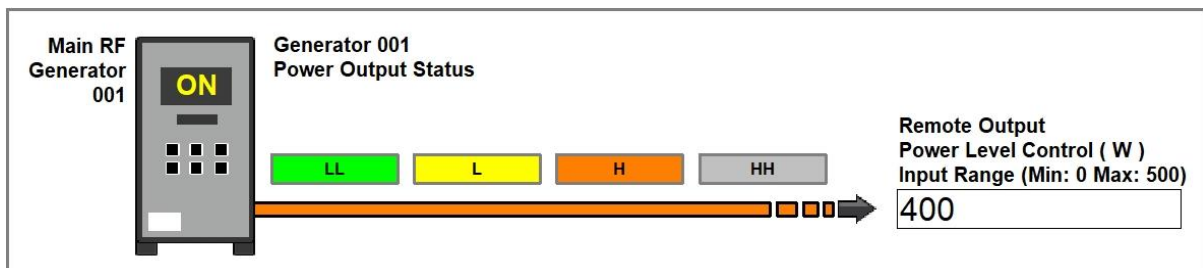
[아날로그 입력 버튼 값 : 0]



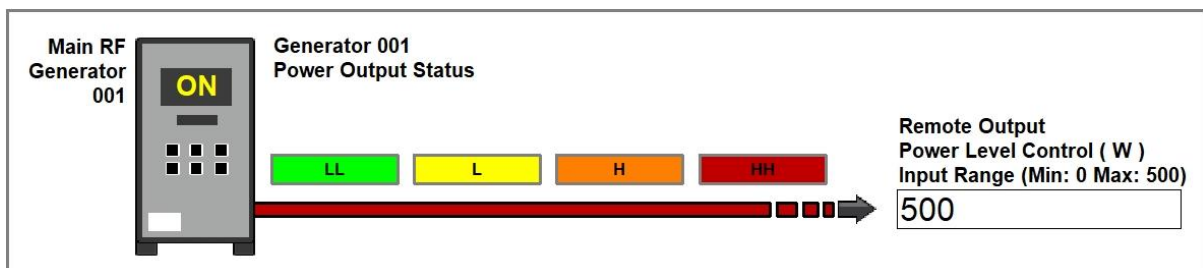
[아날로그 입력 버튼 값 : 10]



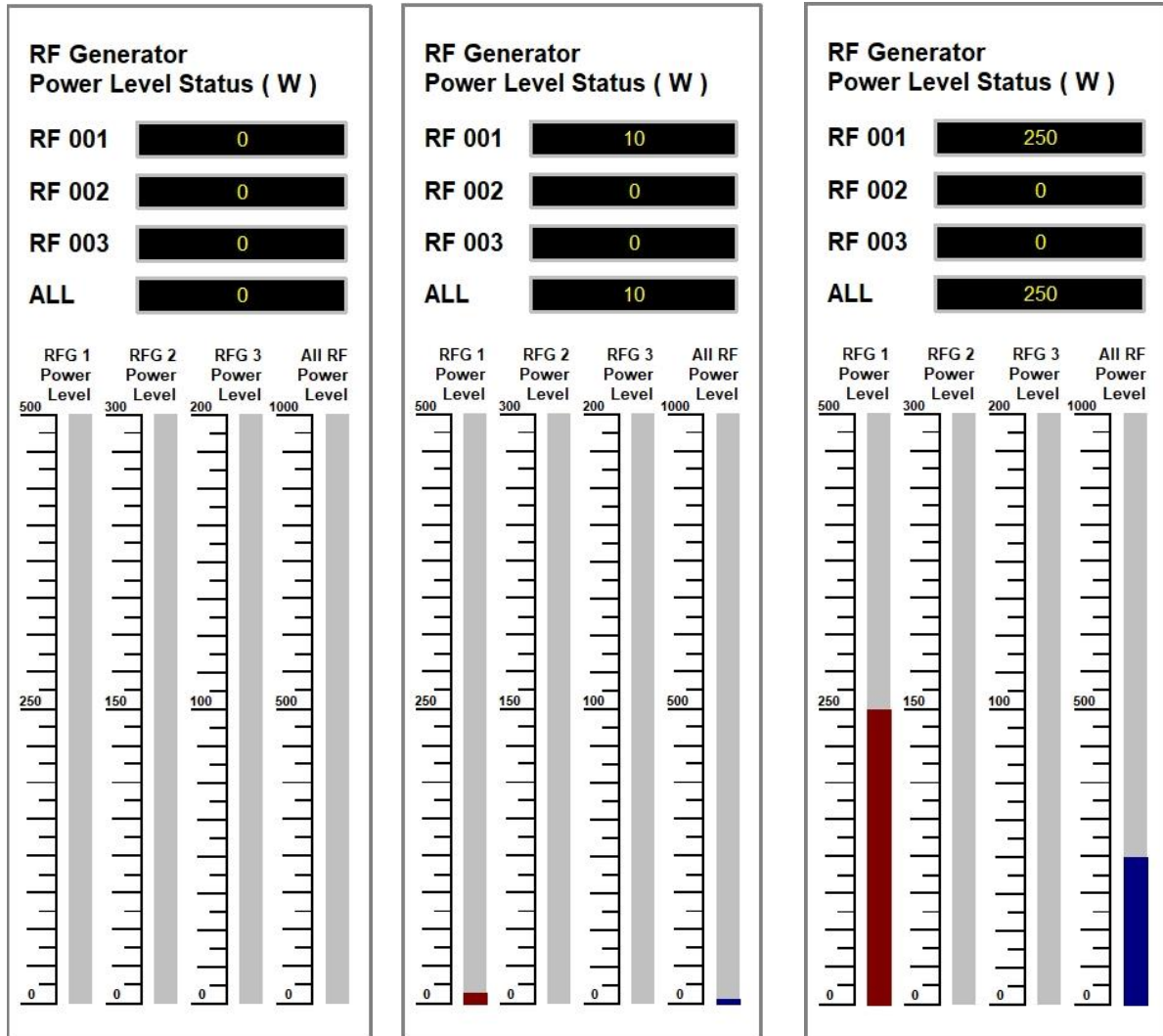
[아날로그 입력 버튼 값 : 250]



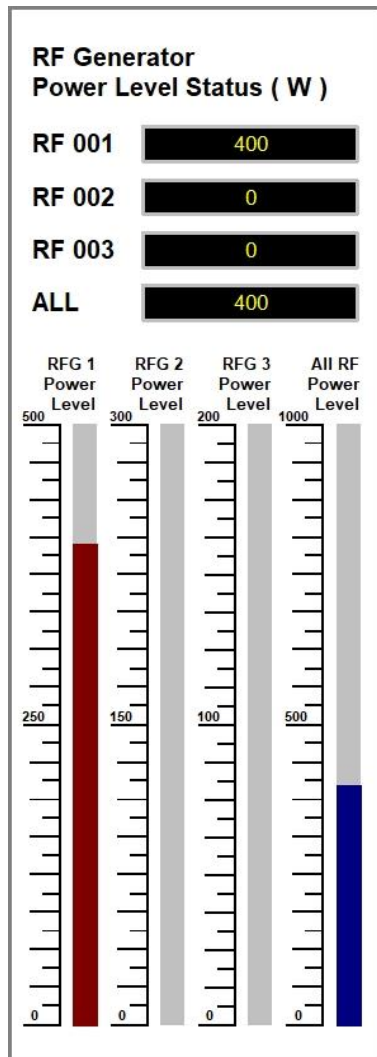
[아날로그 입력 버튼 값 : 400]



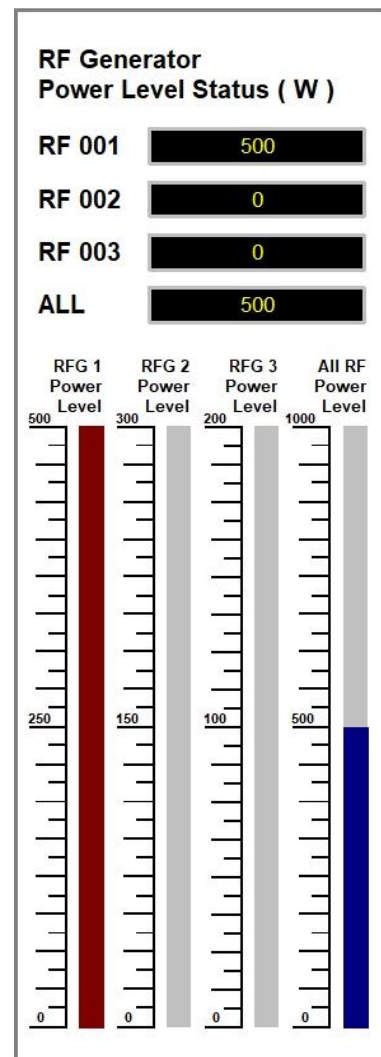
[아날로그 입력 버튼 값 : 500]



[아날로그 입력 버튼 값 : 0] [아날로그 입력 버튼 값 : 10] [아날로그 입력 버튼 값 : 250]



[아날로그 입력 버튼 값 : 400]



[아날로그 입력 버튼 값 : 500]