付録7. [実践的FAQ デバック (GTSimulator3)]

1. GTSimulator3 について

GTS imulator3 は, GOT の動作をパソコン上でシミュレートすることにより, GOT 本体がない環境での プロジェクトデータのデバッグを可能にします。

GTSimulator3では、以下のシミュレートが可能です。

(1) GOT 本体がない環境でのプロジェクトデータのデバックが可能

GTS imulator3 は, GOT の動作をパソコン上でシミュレートすることにより, GO 本体がない環境でのプロジェクトデータのデバッグが可能です。



(2)GXDeveloper/GXWorks2 との連携

GTSimulator3 は, GXDeveloper/GXWorks2 との連携による画面デバッグが可能です。

同ーパソコン上に, GXDeveloper/GXWorks2 と GTDesigner3 をインストールすれば, 1 台のパソコンで 画面の作成からデバッグまでをサポートします。

GTDesigner3 で画面を作成または修正後、すぐに GTSimulator3 でデバックできるので、設計効率が大幅に向上します。



2. シミュレートできない機能

GTS imulator3は、下記に示す機能を使用できません。

(GOT1000 シ	リーズ(GT15)	シミュレー	タの場合)
------------	-----------	-------	-------

機能区分	機能名		
	接続機器設定,	時計の表示と設定、	
I MK AK *1	保全機能·自己診断.	メンテナンス時期通知.	
ユーティリティ機能 '	プログラム / データ管理 ^{*5} .	画面掃除.	
	積算値リセット		
	システムモニタ機能,	バーコード機能.	
	ビデオ表示機能 ^{*3} .	RGB 表示機能.	
++->= +4% +>: *2	外部入出力機能.	操作パネル機能,	
145页173月已 -	バックアップ / リストア機能.	CNC データ入出力機能.	
	RFID 機能.	オペレータ認証 (外部認証 / 指紋認証).	
	パソコンリモート操作機能.	SoftGOT-GOT リンク機能	
	回路モニタ機能 ^{*4} .	A リスト編集機能 ^{*4} .	
	FX リスト編集機能 ^{*4} .	インテリジェントユニットモニタ機能.	
	ネットワークモニタ機能.	Q モーションモニタ機能.	
オプション機能 ^{*2}	サーボアンプモニタ機能,	CNC モニタ機能.	
	ゲートウェイ機能.	MES インタフェース機能,	
	SFC モニタ機能,	ラダー編集機能.	
	モーション SFC モニタ機能		
¥ФФ	FA トランスペアレント機能,	人感センサ.	
-C 071B	RGB 出力機能		

*1 ユーティリティ機能の詳細については、GT15本体取扱説明書のマニュアルを参照してください。 *2 拡張機能、オプション機能の詳細については、GOT1000シリーズ本体取扱説明書(拡張機能・オプシ ョン機能編)GTWorks3対応のマニュアルを参照してください。

*3 ビデオウィンドウは青色で表示されます。(ビデオ映像は表示されません。)

透過処理をした場合や、オーバーラップウィンドウに表示したビデオウィンドウは表示されません。 また、ビデオウィンドウの解像度は変更できません。(640×480 ドット固定)

*4 GTSimulator3 と GXDeveloper を同一パソコン上で使用することで,同等の機能が可能になります。 *5 拡張機能スイッチを使用することで,ロギング情報,拡張レシピ情報,操作ログ情報,オペレータ 情報管理は使用することができます。 〇ポイント

ユーティリティ機能の[GOT セットアップ]

GTSimulator3は、[GOT セットアップ]の設定を行えますが、動作しない設定項目があります。 GTSimulator3 での動作可否を下記に示します。

項目		GT Simulator3 での動作可否
	メッセージ表示	0
	タイトル表示時間	0
主一本司中	スクリーンセープ時間	х
衣示の設定	スクリーンセーブバックライト	Х
	バッテリ低下アラーム出力	х
	輝度・コントラスト調整	х
	ブザー _音	0
	ウィンドウ移動時プザー音	0
	セキュリティ設定	0
	ユーティリティ呼出しキー	O*1
操作の設定	キー感度	Х
	キー反応速度	х
	タッチパネル調整 ^{*2}	×
	タッチ検出モード	Х
Q/QnA 回路モニタの設定		Х
トランスペアレントモードの設定		Х
ビデオ・RGB の設定 ^{*3}		×
バックアップ / リストア設定	×	

○:動作可 ×:動作不可

*1 ユーティリティ呼出しキーを2点設定した場合は、どちらか1点を押すとユーティリティを表示します。

なお、 [押下時間]は、 設定しても動作しません。

*2 GT15**-Xのみの設定項目です。

*3 GT15**-Sのみの設定項目です。

3. 操作手順

GTSimulator3の操作手順を下記に示します。 OGTSimulator3とGXSimulator/GXSimulator2を接続する場合



*1 GXDeveloper を使用しない場合, GXSimulator は GTSimulator3 でシミュレート実行時に自動的に起動されます。

GXSimulator2 は, GTSimulator3 でシミュレート実行時に自動的に起動しません。GXWorks2 からあら かじめ起動させてください。

*2 前回シミュレートしたプロジェクトデータでシミュレートを行う場合は,[シミュレート]→[開始] メニューでシミュレートを実行できます。

OGTSimulator3 と PLCCPU を接続する場合



*1 前回シミュレートしたプロジェクトデータでシミュレートを行う場合は, [シミュレート]→[開始] メニューでシミュレートを実行できます。

〇ポイント

[オプション]の[接続方法]について

[接続方法]の設定内容は, GTSimulator3を終了させると[GXSimulator](デフォルト)に戻ります。 GTSimulator3 と PLCCPU を接続する場合は, GTSimulator3 起動時に[接続方法]の設定内容を[CPU]に設 定しなおしてください。 4. GT Simulator3 を起動する
シミュレータを選択し、GTSimulator3 を起動します。
1. 下記のいずれかの方法で、GT Simulator3 を起動します。
・Microsoft®Windows® の[スタート]→[プログラム]→[MELSOFT アプリケーション]→[GTWorks3]→
[GTSimulator3]メニューを選択します。



・GTDesigner3の[ツール]→[シミュレータ]→ [起動]メニューを選択します。

ただし, GTSimulator3 が既に起動している場合は, GTDesigner3 のメニューからは起動できません。 2. GTSimulator3 メインメニューダイアログボックスが表示されます。 次の項目を設定して[起動]ボタンをクリックします。

GT Simulator3 メインメニュー
 ○ GOT1000シリーズ(GT16) シミュレータ ○ GOT1000シリーズ(GT15) シミュレータ ○ GOT1000シリーズ(GT11) シミュレータ ○ GOT-A900シリーズ シミュレータ
<u>起動</u> <u>終了</u> 次回起動時もこのダイアログを表示する(S)

5. GTSimulator3の[シミュレート]-[オプション]メニューを選択します。 ·マウスを右クリックし, [オプション]メニューを選択

📲 GT Simulator3	(GT15) [無題]		
プロジェクト(P) シミュ	<u>ート(5)</u> ツール①	ヘルプ(圧)	
📽 📽 🖀 🕱			
1.=%		OV Simul	ALL MELS
071	7	ax simu	ator jmeta
9816-F(<u>S</u>)	ツール①		
🛜 開始(R)	F3		
🕱 終了(1)	Alt+F3		
🖀 オブション(<u>0</u>)		

·マウスを右クリックし, [オプション]メニューを選択 または(オプション)をクリック

開<(<u>O</u>)	•
🛜 開始(R)	F3
🛣 終了①	Alt+F3
🛱 สาวระวษ	
全画面表示(E)	Alt+F9



オプション				
通信設定 GX S	imulator 設定	動作設定 環境設定	1	1
接続方法: ME	GX Simulato	r 🗸		
通信ボート:	COM1	V		
ボーレート:	9.6Kbps	V		
		ОК	キャンセル	適用(点)

※[オプション]の設定

[オプション]の設定は、シミュレート実行前に行ってくだ さい。

シミュレート実行中は、[オプション]の設定を変更することはできません。一度シミュレートを終了し、GTS imulator3 を再起動してください。

6. 【通信設定】タブをクリックします。

オプション	
/ஊeatx年 ⅠiX Simulator 設定 動作設定 現	¢境設定
接结方注• GX Simulator ▼	
MELSEC-0	
通信ポート: COM1 🖃	
ボーレート: 9.6Kbps 🖃	

GTSimulator3の接続方法を設定します。

GXSimulator:GXSimulator でシミュレートを行う場合に設定します。 (GXSimulator2:GXSimulator2 でシミュレートを行う場合に設定します。) CPU:PLCCPUとRS-232 接続してシミュレートを行う場合に設定します。 USB:PLCCPUと USB 接続してシミュレートを行う場合に設定します。

補足: GTDesigner3からGTSimulator3を立ち上げる

- ツー	ΨD	通信(<u>C</u>)	ウィンドウ(W)	ヘルプ(円)			
	データ	チェック(<u>C</u>)					
	システ	ムラベル更新	テ/チェック♡				
	データ	サイズ(<u>S</u>)		•			
	Ð≷i	レータ(<u>A</u>)		×	₽.	起動(<u>A</u>)	
	771)	N変換(<u>F</u>)		•	₹.	更新(U)	
	画面	イメージをクリ	ップボードにコピ、	-@	₽₀	設定(<u>S</u>)	
	ユーサ	問設定(∐)…			0.	終了≌	
	オプシ	∋ンØ					

6. 【GXSimulator 設定】タブをクリックします。



7. [GXDeveloper プロジェクト]を選択して、参照ボタンにより、GXDeveloper のプロジェクトデータ (GPPW. GPJ) を指定します。

GTS imulator3 に GXDeveloper のプロジェクトデータを読み込ませることにより、PLC と同様の動きを シミュレートさせることができます。

8. 適用ボタンをクリックします。

9. "OK" ボタンをクリックします。

4. GTSimulator3 を実行する

10. [プロジェクト]-[開く]-[プロジェクト]メニューを選択して, GOT のプロジェクトデータを選択し ます。



ファイルを選択してください。

11. "OK" ボタンをクリックします。



 GT Simulator3 (GT15) [無約] プロジェクト(型) シミュレート(図) ツール(①) ^ (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2)	ルブ(土)	- • ×
シス	テムメニ	ュー画面
課題7 画面切換1	課題11-1	■ ラウ'-ロラ'ヮクラストクール メニュー起動(E) ッール(D) へルプ(H) Q02(H)
課題7 画面切換2	課題11-2	联络 UN ERROR USER
数值入力/表示	棒グラフ	INDICATOR RESET 実行状態 C STOP C RUN RESET C STEP RUN
課題8	折れ線グラフ	1/0>ステム設定 RUN
課題9	トレンドグラフ	
課題10	レベル表示	
b7 [*] 4		GX Simulator MELSEC-0
ス・り者	イッチをクリックす 替わります 	-ると画面が切
※ タッチパネル ができます	レ、PLC がなく	ても動作確認をすること

5. GTSimulator3 を終了する

GTSimulator3を終了します。

1. デバイスモニタを使用している場合は、デバイスモニタを終了します。

2. 次のいずれかの操作を行います。



- ・(終了)をクリック
- ・[プロジェクト]→[終了]メニューを選択
- ・[シミュレート]→[終了]メニューを選択
- ・タイトルバーの 区をクリック
- ·マウスを右クリックし, [終了]メニューを選択

3.GTSimulator3 が終了します。

【補足:デバイス値の入力方法について】

🎟 ラダニロショクテストツー	
メニュー起動(E) <mark>ツール(T)</mark>	^⊮7°(<u>H</u>)
モニ対機能(<u>O</u>) I/Oシステム設定の	▶ デバイスメモリモニタ(M) タイミックチャート表示(T)
シップンン スロンティーション機能の デンバイスマネージャ(<u>M</u>)	
RUN ERROR USE	R
INDICATOR RESET	─実行状態 ─────
RESET	 RUN STEP RUN
	I/Oシステム設定 RUN



■ デ・パイスメモリモニタ	
$x_{1} - (M) = \frac{1}{2} \frac{1}{2$	
アリバイスーイオモーター パッファメモリモニター デリハイス登録モニター	
	7 7 11 7
衣をダブルクリックする	于一次月初会
	t_개위L
	モニタ形式 ビット&ワート ・
	→
	ビット並び順 F-0 👤
Q02(H) GX Simulator(自局)	終了

デパイス書き込み		2
デバイス	登制 ON 登制 OFF 強制 ON/OFF反転	<u>閉じる</u>
- ワードテ ^シ バイフ /ハ ^シ ッフッメŦIJ - テ ^シ ハ ^シ イス D10		
C バッファメモリ ユニット先頭 アトセス		(16進) 16進
EA-二十五/法 F000	16比沙整数 _	10進 💌

※ 詳しくは、GX-Simulatorの使い方を参照してください



※2回目以降シミュレートを実行する場合
 (ファイル名を選択しなくて実行することができます)
 ・[シミュレート]→[開始]メニューを選択
 ・マウスを右クリックし, [開始]メニューを選択
 ・メニューバーの(開始)をクリック



[実践的FAQ128 連携起動]

<u>GTSimulator3 を GTDesigner3 から直接、起動することはできないか?</u>

下記のように実施すると起動は可能です(連携起動)。

- ツー	·ル(T) 通信(C) ウィンドウ(W) ヘル	プ(日)			
100	データチェック(<u>C</u>)		1	/ ~ 🗆	MOC
	システムラベル更新/チェック(Y)	•		÷ 4	1 · 🍤 · 123
	データサイズ(S)	•	×		
	シミュレータ(<u>A</u>)	►	₽.	起動(<u>A</u>)	Ctrl+F10
		►	₹.	更新(<u>U</u>)	Alt+F10
6	画面イメージをクリップボードにコピー(1)		₽₀	設定(S)	
	既定値設定(D)	•	6.	終了♡	
	 ユーザ設定(U)				

※必ず、設定を行った後に、連携起動を実施してください。

6. デバイスモニタ

(1)概要

デバイスモニタは, GTSimulator3 でシミュレートしているプロジェクトデータのデバイス値をモニタ / テストする機能です。

デバイスモニタにより、GTSimulator3で表示の変化を確認できるので、デバッグを効率的に行うことができます。

■ ラダーロジックテス メニュー起動(E) ツー,	₩7~# ₩① ₩7*⊞ A4U			28			
		選 GT S 70ジェク ビビ目 2 タ	imulator2 (GT15 トロ・シミュレート©) ? 案 ■ 留 ッチスイッチ	。 ッールの ヘルプ(日) ・ ランフ [°] 機	能図	マイムディレイス	■ □ × スイッチ機能
日 テ[*]ハ*イス モニタ (日) ファイル(E) 編 (例) 後 1633 モニタ画面No	- [ベース画面] 集(E) 表示(V) ウ 重	שליזכא			2i	が間かがするとう - 『	ランプが0N/0FF ▼ プが0N/0FF
オフジェか名 鼓値表示 ランプ表示 ランプ表示	位置 25,434 544,72 544,304	テ [*] パイス種类類 モニタデバイス モニタデパイス モニタデパイス モニタデパイス	デバイス 0-FF D181 0-FF GB252 0-FF GB250	形式 ワート*(16) ビット ビット	値 0000 0 0	変更 入力 OFF OFF	
ランプ表示 ランプ表示 ランプ表示 ランプ表示 ランプ表示	95, 261 240, 262 95, 139 239, 140	モニタデッパイス モニタデッパイス モニタデッパイス モニタデッパイス	0-FF M410 0-FF M186 0-FF M185 0-FF M185	ビット ビット ビット ビット	000000000000000000000000000000000000000	OFF OFF OFF OFF	と すると
227 また。 タッチスイッチ設定 タッチスイッチ設定 タッチスイッチ設定 タッチスイッチ設定	392, 72 392, 160 392, 304 130, 360	モンファイス 書込みデバイス(ビット 書込みデバイス(ビット 書込みデバイス(ビット 書込みデバイス(ワート)	0-FF GB252 0-FF GB251 0-FF GB250 0-FF GB250	ビット ビット ビット リート(16)	0 0 0 0000	OFF OFF OFF 入力	
タッチスイッチ設定 タッチスイッチ設定 タッチスイッチ設定 タッチスイッチ設定	196, 360 196, 360 262, 360 262, 360 130, 415	書込みデバイス(ワード) 間接デバイス 書込みデバイス(ワード) 間接デバイス ==	0-FF D181 0-FF D181 0-FF D181 0-FF D181 0-FF D181	7-F'(16) 7-F'(16) 7-F'(16) 7-F'(16) 7-F'(16)	0000 0000 0000 0000 0000 0000	እታ እታ እታ እታ እታ	BMPデータ
977~17782年 977スイッチ設定 49472イッチ設定	130, 415 196, 415	日本のパイス(パート) 間接デバイス 重込みデバイス(ワート)	0-FF D181 IO-EE D181 IX Simulator:A4U	アード(16) ワード(16) 画面切換:デバイス ?	0000 0000 0000 0000	入力 入力 入力 pr2 モニタステータス ①	(\$ <u>-</u>)(<u>*</u> ->y7°2)

デバイスモニタの表示項目

デバイスモニタで表示される項目の内容を下記に示します。



🏢 デ・ハ・イス モニター	[共通設定]					
🛅 ファイル(E) 編集	(E) 表示(⊻) ウイン	·ドウ(W)				- 8 ×
🔊 💸 10ì#	-					
機能名	デバイス種類	デバイス	形式	値	変更	
画面/局番切換え	ベース画面切換え	0-FF GD100	7~卜*(16)	0	入力	
画面/局番切換え	オーバーラップウイントウ1	0-FF GD101	ワート*(16)	1	入力	
■画面/局番切換え	オーバーラップウイントウス	0-FF GD102	ワート*(16)	0	入力	
(8)						

番号	項目	内容
1	オブジェクト名	設定されているオプジェクトの名称を表示します。
2	位置	表示しているオブジェクトの位置(座標)を表示します。
3	デバイス種類	デバイスの種類を表示します。
(4)	デバイス	オプジェクトに設定されているデバイスを表示します。 デバイスの表記は GT Designer3 と同一の表記です。
6	形式	使用しているデバイスの形式を表示します。 ビット :ビットデバイス使用時 ワード(16):ワードデバイス(16ビット)使用時 ワード(32):ワードデバイス(32ビット)使用時
6	値	デバイス値を表示します。() デデ (1) [値] の表示)
0	変更	デバイス値を変更します。([デンデ 7.5.2 デバイス値をテストする)
8	機能名	GT Designer3 で設定した共通設定の名称を表示します。

(1)[値]の表示

[値]の表示は、ツールバーの[デバイス値表示の変更]および[符号の有り/無し]の選択により、下表のように表示されます。

[デバイス値表示の変更], [符号の有り / 無し]の設定		[値]の表示				
		[形式]が [ビット]の場合	[形式]が [ワード(16)]の場合	[形式]が [ワード(32)]の場合		
2 進			0000…0000 ~1111…111(16桁)	0000···0000 ~1111···1111(32桁)		
8進			0~177777	0~37777777777		
10進	符号付き 10進 (75) (11) (11) (11) (11) (11) (11) (11) (1		-32768 ~ 32767	-2147483648 ~ 2147483647		
符号なし			0~65535	0~4294967295		
16進			$0 \sim FFFF$	$0 \sim \text{FFFFFFF}$		

ステータスバー

ステータスバーについて説明します。

テンイスモニタの設定を行う	GX Simulator Q25HCPU	画面切換:デバイス モニタ <-> GT Simulator2	モニタステータス 💷 🥢
Ť	1	1	1
1	2	3	(4)

番号	内容
1	マウスのカーソルを重ねたボタンおよびメニューの説明を表示します。
٢	接続しているシーケンサ CPU の種類を表示します。 CPU 直接接続時 : "CPU:< 接続しているシーケンサ CPU 形名 >" GX Simulator 時 : "GX Simulator:< 接続しているシーケンサ CPU 形名 >"
3	画面切換え設定の設定内容を表示します。([ニ゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚
<u>(4)</u>	モニタ状態をランプの状態で表示します。 ランプ点滅中 :モニタ実行中です。 ランプ 2 つとも縁の表示 : モニタ停止中です。

デバイスモニタの操作方法

デバイスモニタの操作手順を下記に示します。



デバイスモニタを起動する

1. GTS imulator 3 がシミュレート実行中に、次のいずれかの操作を行います。

・GTSimulator3の [] (デバイスモニタの起動)をクリック

・GTSimulator3の[ツール]→[デバイスモニタの起動]メニューを選択

ツール①	ヘルプ(円)	
🋅 デバイス	えモニタの起動([))
システム	」アラーム(<u>S</u>)…	
スクリプ	トエラー情報(の)	
オブジュ	ウトスクリプトエラ	,一情報(_)

2. デバイスモニタが起動し、モニタが実行されます。

📰 デ・パイス モニタ	- [ペース画面]					
🛅 ファイル(E) 編	潗(E) 表示(⊻) ウ	インドウ(W)				_ 8 ×
in 🕺 🕺 😥	± -					
モニタ画面No	44 💌					
わジュ外名	位置	デバイス種類	デバイス	形式	値	変更
數值表示	591, 87	モニタデンバイス	0-FF D10	ワート*(16)	9000 /	(স
コパト表示	192, 240	モニタテ・ハ・イス	0-FF D10	7-1*(16)	9000 2	(J)
レベル表示	160, 176	1297"/17	0-FF D10	<u>7-1°(16)</u>	9000 /	71
		GXS	imulator:Q02CPU	画面切換:デバイ	ス 푸그ৡ <-> GT Simulator	3 Ŧ_\$x7-\$x 🚥

※デバイスモニタの起動について

デバイスモニタは, GTSimulator3 でシミュレート実行中に起動してください。 GTSimulator3 でシミュレート実行前または終了後は、デバイスモニタを起動できません。 モニタを停止して再開する

1. 次のいずれかの操作を行うと、モニタを停止します。

・デバイスモニタの 🥸 (停止) をクリック

・デバイスモニタの[表示]→[モニタ]→[停止]メニューを選択 2.モニタを停止した後に再開する場合は、次のいずれかの操作を行います。

・デバイスモニタの 🥸 (開始)をクリック

・デバイスモニタの[表示]→[モニタ]→[開始]メニューを選択

※ポイント

モニタの停止とデバイスモニタの終了の関係について モニタを停止しても、デバイスモニタは終了しません。

デバイスモニタを終了する

1. 次のいずれかの操作を行うと, デバイスモニタを終了します。 ・デバイスモニタの[ファイル]→[デバイスモニタの終了]メニューを選択

·デバイスモニタのタイトルバーの<mark>区</mark>をクリック

・GTS imulator 3の 🔲 (デバイスモニタの起動/終了)をクリック

・GTS imulator 3 の[ツール]→[デバイスモニタの終了]メニューを選択

※ポイント

GTS imulator 3/デバイスモニタの終了とメッセージについて GTS imulator 3 終了は,デバイスモニタを終了してから行ってください。 デバイス値をテストする

モニタしているデバイスの値をテストすることができます。

デバイス値をテストして、GTS imulator3 での表示がどのように変化するかを確認することができます。

Oテストできる値

テストできる値の範囲は、表示範囲と同じです。

Oテスト方法

デバイス値のテスト方法を下記に示します。

(1) ビットデバイスをマウスでテストする場合

1. マウスで[変更]の[ON]または[OFF]をクリックすると, [値]と[変更]に反映されます。

値	変更	
161	入力	この部分を
0	(OFF)	
0	OFF	2999

(2) ビットデバイスをキーボードでテストする場合

1.パソコンのキーボードで[値]を選択して0または1を入力すると、[値]と[変更]に反映されます。

値	変更
161	入力
(ζ)off
0	OFF

(3) ワードデバイスをマウスでテストする場合

1. マウスで[変更]の[入力]をクリックすると, [デバイス値入力]が表示されます。

値	変更	この部分を
161	(J.h.)	
0	OFF	2222
0	OFF	

2. 各種ボタンでデバイス値を設定し、"ENT"ボタンを押すと[値]と[変更]に反映されます。(直接入 力することもできます。)



(4) ワードデバイスをキーボードで編集する場合

1.パソコンのキーボードで[値]を選択して直接編集すると,[値]と[変更]に反映されます。

値	変更
(161)	入力
0	OFF
0	OFF

付録8. [実践的FAQ メモリカードへデータの転送]

メモリカードでのデータ転送方法について説明します。 メモリカードを使用すると、複数台の GOT ヘプロジェクトデータを書き込みする場合に、パソコンや ケーブルの持ち運びが不要になります。

・データ転送の手順

下記の手順でデータを転送します。



*1 BootOS と OS (基本機能,通信ドライバ,拡張機能,オプション機能),プロジェクトデータ,特殊 データを,同じメモリカードに転送できません。

*2 使用するメモリカードの容量によっては、OS(基本機能、通信ドライバ、拡張機能、オプション機能)、プロジェクトデータ、特殊データを同時に転送できます。

*3 GT16, GT15 の場合は, A ドライブ, または B ドライブにプロジェクトデータを格納し, 起動できます。

*4 GT16, GT15

*5 GT16, GT15 は, A ドライブに OS を格納し, 起動できます。

*6 GT16, GT15 は, A ドライブに特殊データを格納し, 起動できます。

転送できるデータは下記のとおりです。

1. BootOS をメモリカードへ書き込みする (パソコン→メモリカード→GOT)

2.0S(基本機能,通信ドライバ,拡張機能,オプション機能)をメモリカードへ書き込みする(パソコン →メモリカード→GOT)

3. プロジェクトデータをメモリカードへ書き込みする(パソコン→メモリカード→GOT)

4. 特殊データをメモリカードへ書き込みする。(GT16/GT15)(パソコン→メモリカード→GOT)

〇ポイント

メモリカードへのプロジェクトデータの転送

パソコンからメモリカードへプロジェクトデータを転送するには, GTDesigner3 でプロジェクトデー タを開いている必要があります。プロジェクトデータ以外は, GTDesigner3 でプロジェクトデータを 開いていなくても, データを転送できます。

〇注意事項

(1) プロジェクトや画面に設定した詳細説明,カテゴリ

プロジェクトや画面に設定した詳細説明,カテゴリは GOT には書き込みされません。

そのため,書き込み後,再び GOT から読み出しした場合には保存されていません。

(2) メモリカードへのプロジェクトデータの転送方法

プロジェクトデータは, 必ず GTDesigner3 からメモリカードに転送してください。パソコンのエクス プローラなどでコピーした場合, GOT はメモリカード内のデータを認識できません。

(3) GOT/メモリカード内のデータ

書き込みするデータと同じデータがすでに GOT/メモリカードに存在する場合,書き込み/読み出し時 に GOT/メモリカード内のフォルダ(G1BOOT, S1SYS,プロジェクトデータフォルダ)を削除後,書き込 み/読み出ししてください。

(4) メモリカードのフォーマット

メモリカードはフォーマットしてから使用してください。

GOT に関係のないフォルダやファイルがメモリカード内に存在すると OS やプロジェクトデータを GOT に転送できないことがあります。

フォーマット方法には、以下の方法があります。

(a) パソコンで行う(CF カード)

CF カードは, 容量が 32GB 以内のものを使用してください。

CF カードのフォーマットは, FAT16, または FAT32 で行います。

容量が 2GB を超える CF カードをフォーマットする場合は, FAT32 でフォーマットしてください。

(b) ユーティリティメニューのプログラム/データ管理(メモリカードフォーマット)で行う

(5) メモリカードへのデータ転送(書込み)時間について

GTDesigner3からメモリカードへデータを転送する時間は、パソコンの環境に依存します。

そのため、使用するメモリカードやパソコンの OS によっては、時間がかかる場合があります。

〇ポイント

(1) メモリカード内のフォルダやファイルについて

OS やプロジェクトデータをメモリカード内に転送した際,複数のフォルダやファイルが生成されます。

これらのフォルダやファイルは、GOT が管理するため削除/編集しないようにしてください。

フォルダやファイルを削除/編集した場合,GOTは正常に動作しなくなります。

(2) 容量が 2GB を超える CF カードの使用条件

下記バージョンの OS が書き込まれている GT16 で使用できます。

·BootOS のバージョン:05.09.00AF 以降

·基本機能 0S のバージョン:05.09.00 以降

上記のOSが書き込まれていない場合、Version1.15R以降のGTDesigner3でOSを書き込んでください。 これより前のバージョンのOSでは、容量が 2GBを超える CF カードを正しく認識できません。 【補足:メモリカードフォーマットの操作】

1 メモリカードをGOTに装着します。

(ユーティリティメニュー画面→プログラム/データ管理→フォーマット)



2 ドライブ選択でフォーマットするドライブをタッチして選択します。

3 "フォーマット"ボタンをタッチするとパスワード入力画面が表示されます。

4 "1111"を入力して"Enter"キーをタッチすると、左記のダイアログが表示されます。(パスワードは1111固定です。)

ダイアログの内容を確認し、メモリカードのフォーマットを実行する場合は、"OK"ボタンをタッチします。

メモリカードのフォーマットを中断する場合は, "Cancel" ボタンをタ ッチします。

5 再度確認のため左記のダイアログが表示されます。

6 再度メモリカードをフォーマットすることの確認をしてください。 "OK"ボタンをタッチするとフォーマットを開始します。

"Cancel" ボタンをタッチするとメモリカードのフォーマットを中断します。

7 フォーマットが完了すると左記の完了ダイアログが表示されます。
 8 ボタンをタッチするとダイアログを閉じます。

フォーマットの制約について

・未フォーマットのメモリカードは、パソコンでフォーマットしてから
 GOT で使用してください。GOT では未フォーマットのメモリカードをフォ
 ーマットできません。

・GOT のフォーマットはメモリカードのファイルシステム(例: FAT16) を変更しません。フォーマット前のファイルシステムを継承します。

ブロジュ(ゲーク管理以もの-トンスーマット 🛛
が29-いを入力してください。
7 8 9 A B 4 5 6 C D 1 2 3 E F 0 AC Del Enter
!注意 フォーマットを実行すると CFカードの内容は すべて初期化されます。 フォーマット中は CFカードを抜かないで ください 実行しますか?
0 K Cancel
本当に実行しますか?
0 K Cancel
フォーマットが完了しました
ОК

(2) プロジェクトデータ, OS, 特殊データをメモリカードへ転送

・プロジェクトデータ, OS の書き込み(パソコン→メモリカード→GOT)

GTDesigner3 からメモリカードへ, プロジェクトデータと OS の書き込みを行います。

〇ポイント

- (1) CF カード, USB メモリ (GT16) を使用する
- プロジェクトデータや 0S を書き込み/読み出しするメモリカードには,他のデータを入れないでくだ さい。
- プロジェクトデータや OS を書き込み/読み出し時に,他のデータはすべて消去されます。
- (2)GOT に書き込みされているデータ
- OS を書き込みすると, GOT 内のプロジェクトデータを格納しているプロジェクトデータフォルダが削除されます。
- プロジェクトデータのバックアップが必要な場合は, OS を書き込みする前にプロジェクトデータをパ ソコン, CF カードや USB メモリ (GT16) へ読み出ししてください。

(3) OS 書き込み中の注意事項

- OSの書き込みは途中で中断できません。
- 途中で中断させるために次のことをしないでください。
- GOTが動作しなくなる場合があります。
- ・CF カードを抜く
- ·USB メモリを抜く
- ・GOTの電源をOFF にする

・GOT のリセットボタンを押す OS 書き込み中に上記を行ったことにより, GOT が動作しなくなってしまった場合は, 2 点押しインストール方法で BootOS を再度書き込みしてください。

プロジェクトデータ, OS の書き込み方法を下記に示します。

(1)メモリカードへの書き込み方法

〇ポイント

GOT と PLC の通信を行うには

通信ドライバと接続機器設定の書き込みが必要です。

[通信]→[メモリカードへ転送]メニューを選択してください。
 システムラベルが使用されている場合,システムラベル更新/チェックが実施されます。

この時, システムラベルの設定にエラーがあると, プロジェクト データを CF カードに書き込みできません。エラーがあった場合は, システムラベルの設定を確認し, エラーを取り除いてください。 通信(い) ウィンドウ(い) ヘルプ(出)
 GOTへの書き込み(い)...
 GOTからの読み出し(R)...
 GOTとの照合(い)...
 通信設定(い)...
 メモリカードへ転送(E)...
 GT10-LDRとの通信(M)...
 GT01-RS4-Mとの通信(R)...

2. [メモリカードへ転送]ダイアログボックスの[メモリカード書込]タブが表示されるので、書き込み するプロジェクトデータを選択して、[メモリカード書込]ボタンをクリックしてください。



3. プロジェクトデータと必要な OS の書き込みが開始されます。



(2) GOT へのプロジェクトデータ, OS の書き込み方法GOT への書き込みには、下記の方法があります。

·GOTの電源投入時に書き込みする方法

·GOT 本体のユーティリティ(プログラム/データ管理)機能で書き込みする方法

(a) GOT の電源投入時に書き込みする方法

書き込み時に GOT に表示されるメッセージは、GOT に基本 OS が書き込みされている場合と、書き込み されていない場合で異なります。

ここでは、基本 OS を書込みした GOT に、プロジェクトデータを書き込みする例を記載します。

操作を要求する画面が表示された場合は、画面の指示に従って操作してください。

(CF カードに基本 OS とプロジェクトデータを書き込んでいる場合は,基本 OS の書き込み実行後にプロジェクトデータの書き込みを行います)

1. GOT の電源を OFF にし, CF カードアクセススイッチも OFF にしてください。

2. プロジェクトデータを書き込んだ CF カードを GOT の A ドライブに装着してください。

(B ドライブを使用して書き込みはできません。)

3. GOT O CF n + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p + r p +

4. GOT の電源を ON してください。

·GT16, GT1595-X の場合

GOT 背面のインストールスイッチ (S. MODE スイッチ)を押しながら, GOT の電源を ON にし

てください。(1 点押しインストール機能)

・GT1585V-S, GT1585-S, GT1575V-S, GT1575-S, GT1575-V, GT1575-VN, GT1572-VN, GT1565-V, GT1555-V, GT1562-VN, GT1555-Q, GT1550-Q, GT11の場合

GOTの画面左の上と下をタッチしたまま, GOTの電源を ON してください。(2 点押しインストール機能)



5. 下記画面が表示されるので, [OK] ボタンをタッチするとプロジェクトデータのダウンロード(書き込み)を開始します。



インストール/ダウンロード(書き込み)実行時は、CF カードアクセス LED が点灯します。

CF カードアクセス LED 点灯中は,次のことをしないでください。

・CF カードを抜く

·CF カードアクセススイッチを OFF にする

·GOT の電源を OFF にする

·GOT のリセットボタンを押す

6. ダウンロード(書き込み)完了後,下記画面が表示されるので, [OK]ボタンをタッチすると再起動を開始します。
再起動後, GOT の CF カードアクセススイッチを OFF にし, CF カードアクセス LED が消灯したのを確認した後, CF カードを GOT から取り外してください。

ダウンロードが完了しました。 再起動します。
0 K

(b) GOT 本体のユーティリティ (プログラム/データ管理)機能で書き込みする方法

- ・プロジェクトの削除方法
- 1 プログラム/データ管理、プロジェクト情報をタッチしてください。

M7Ka-	×	プログラム/データ管理画面		X
接続機器設定	G0Tty1797°	105情報	፻፹ プロジェクト情報	
💮 時計の表示と設定	[] プログラム/データ管理	75-4情報	▲ 拡張レッヒ*情報	
☐ 保全機能・自己診断	重面掃除	吐 叶"ング情報	● 操作□2″情報	
▲ メンテナンス時期通知	積算値りセット	□ /ト- □L° -/情報	25UD-1-74-791	
		「「」 メモリ情報	❣️ 特殊デー外青報	
		፼፼ 601デーፇ─括取得		
	Language			

2 ドライブ選択のドライブをタッチすると、ドライブ内のプロジェクトデータが表示されます。

3 プロジェクトデータをタッチすると、選択して反転表示されます。

削除するファイルをタッチして選択します。

フ [*] ログ [*] ラム/デ [*] -ダ管理:フ [*] ログ*=2 ト*ライフ [*] 選択 A : 標準OFカート*	2117年1日 1日日 1日日 1日日 1日日 1日日 1日日 1日日 1日日 1日日	<u>947、作成日 時間</u> 3K 11-10-01 09:42	× / 0/ 30/7 ト`347`選択 ▲ A:標準C		^{9/4} ズ 作成日 時間 3K 11=10=01 09:42
C: 内蔵フラッシュメモリ			■ C:内蔵フ	ラッシュメモリ	•
			Y		T
-	7050KB	7 ⁹ 00 ⁹ 2. 2 ⁷ . b2. b b ⁰ Mm. 1	177/0	7050KB	ື່ອ 17940 ⊐ະຄະ≂. =. ຄະ.ຄ. ຄະດາດ ເຊັ່ງ ສະຫະນະ

4 "削除"ボタンをタッチすると、左記の画面が表示されます。
 削除対象ファイルが間違っていないことを確認してください。
 "0K"ボタンをタッチするとファイルを削除します。

[*] 07´94/データ管理:プロシ 9イブi弾択	/*_2//情報 [3:	ļ
A : 標準CFか-ト	1時日 谷休 サ4ス 作成日 時間 G1 H2FROJECT1 3K 11-10-01 09342	-
		-
℃:内蔵アラッシュメモリ		
	判除対象フ [*] ロジェクトデーク: PFOJECT1 WHYAL サービーン	
	目10年しますカロ	
	Cancel	
	7767VD	17-4
	(1420)2	1294
	削除 コピー ア*ロパ*ティ デ*ークチェック タ*ウソロート* アッア*ロー	- h°

4 削除が完了すると、左記ダイアログボックスが表示されます。 "OK"ボタンをタッチするとダイアログを閉じます。



プロジェクトの追加(ダウンロード)

1 CF カードを GOT に装着します。

ユーティリティを立ち上げ、プログラム/データ管理、プロジェクト情報をタッチしてください。



「A:標準CFカード」をタッチします。

3 プロジェクトデータをタッチすると、選択して反転表示されます。

削除するファイルをタッチして選択します。



4 "ダウンロード"ボタンをタッチすると、左記 アログが表示されます。"OK"ボタンをタッチす ダウンロードを実行します。



ポイント

Cドライブに同一名称のプロジェクトデータが存在する場合は、ダウンロードを開始せずに左記の画面 が表示されます。"OK"ボタンをタッチすると、同一名称のプロジェクトデータに上書きダウンロー ドします。"Cancel"ボタンをタッチするとダウンロードを中止します。

5 ダウンロードが完了すると左記のダイアログが表示されます。 "OK"ボタンをタッチすると、GOTが再起動します。



〇表示ファイル名について

各データの表示画面と格納先を以下に示します。

各データのファイル名と内容は、ユーティリティのプロパティ表示により、表示できます。

	項目	表示画面	格納先 (ドライブ名 / フォルダ名)	
BootOS			A ドライブ /B ドライブ /C ドライブ	
		+	:¥G1BOOT¥*2	
	基本 OS システム画面データ	+		
	基本 OS システム画面管理情報ファイル	-		
	基本 OS (モニタ機能)			
	6×8ドットフォント(ASCII文字)			
基本機能	24 ドット数字高品位フォント	OS 情報画面		
	32 ドット数字高品位フォント	-	A ドライブ /B ドライブ /C ドライブ	
	TrueType 数字フォント	-	:¥G1SYS¥* ²	
	12 ドット標準フォント	-		
	16 ドット標準フォント	-		
拡張機能		-		
オプション機能		-		
通信ドライバ				
プロジェクトデータ* ¹				
	ユーザ作成画面データ		A ドライブ /B ドライブ /C ドライブ :¥PROJECT1¥ ^{*2*3}	
	コメントデータ	プロジェクト情		
	12 ドット高品位フォント(明朝 / ゴシック)	報画面		
	16 ドット高品位フォント(明朝 / ゴシック)			
	TrueType(明朝 / ゴシック)			
	拡張アラームログファイル CSV ファイル* ⁴			
	拡張アラームログファイル TXT ファイル* ⁴	アラーム情		
	拡張アラームログファイル バイナリファイル ^{* 4}	報画面		
	アラームログファイル CSV ファイル* ⁴			
	ハードコピーファイル BMP ファイル*4	ハードコピー		
ロソニュデータ	ハードコピーファイル JPG ファイル* ⁴	情報画面	A トフイノ / B トフイノ : ¥ GT Designer3 GT Designer2 で任音にフォルダ	
	拡張レシピファイル CSV ファイル* ⁴	甘油しい心体却	名, ファイル名を指定できます。* ²	
	拡張レシピファイル TXT ファイル* ⁴	加張レンと消報		
	拡張レシピファイル バイナリファイル ^{*4}		-	
	操作ログファイル CSV ファイル ^{* 4}	協作口グ桂		
	操作ログファイル TXT ファイル* ⁴	採TFロク1頁 報画面		
	操作ログファイル バイナリファイル ^{*4}	ŦKI® (B)		

*1 ユーザ画面データ,コメントデータや各フォントデータは,プロジェクトデータとして表示します。 *2 各フォルダは,各ファイルのインストール,ダウンロード,およびアップロード時に自動的に作 成されます。

*3 フォルダ名およびファイル名は, GTDesigner3, GTDesigner2 のシステム環境のシステム設定で設 定できます。

補足:プロジェクト情報の機能

各ドライブ(A:標準 CF カード, B:拡張メモリカード, C:内蔵フラッシュメモリ)が保持しているプロジェクトデータのファイルをリスト表示できます。

また、各ファイルのダウンロード、アップロード、削除、コピーなどができます。

機能	内容
ファイル、フォルダの情報表示	ファイルやフォルダの種類と名称、データサイズ、作成日時を表示します。
削除	プロジェクトデータを削除します。
コピー	プロジェクトデータをコピーします。(A ドライブ, B ドライブのみコピーできます)
プロパティ表示	プロジェクトデータを作成した日付. 作成者名. GT Designer3. GT Designer2 の バージョンを表示します。
データチェック	ファイルのデータチェックが行えます。
ダウンロード	A ドライブ (標準 CF カード)/B ドライブ (拡張メモリカード)に書込まれているプロジェクトデータを C ドライブ (内蔵フラッシュメモリ)にダウンロードします。
セットアップ	表示するプロジェクトデータを選択できます。
アップロード	C ドライブ (内蔵フラッシュメモリ)に書込まれているプロジェクトデータを A ドラ イブ (標準 CF カード)/B ドライブ (拡張メモリカード)にアップロードします。
セットアップ解除	表示するプロジェクトデータとして選択されているものを解除します。

○プロジェクト情報の表示例



番号 項目		内容			
		表示を行う対象ドライブを選択できます。			
(1)	ドライブ選択	CF カードが装着されていない場合, 「A: 標準 CF カード」/「B: 拡張メモリ			
		カード」は表示されません。			
		選択したドライブ内にある、プロジェクトデータ(プロジェクトフォルダ名)			
(2)	夕珎	を表示します。			
(2)	一些称	名称が 20 文字を超える場合,21 文字目からは表示されません。			
		GOT でモニタ中のプロジェクトデータの前には、 "*%" が表示されます。			
(3)	パス名	現在表示されているドライブ/フォルダのパス名を表示します。			
(4)	サイズ	名称に表示されたファイルのサイズを表示します。			
(5)	作成日,時間	各ファイルをインストールした日時を表示します。			
	ドライブのサイズ	ドライブ選択で選択したドライブの,使用中のサイズ/ドライブ全体のサイズ			
(6)		を表示します。(ただし,C ドライブ選択時は,使用中のサイズのみ表示しま			
		す)			
(7)	協作フィッチ	プロジェクト情報で行える各機能(ダウンロード,アップロードなど)の実行			
()	1栄TF ヘイ ツナ 	スイッチを表示します。			
(8)	フォルダ / ファイル数	表示しているフォルダとファイルの合計を表示します。			

※ *%がモニタ中のプロジェクトデータです。

〇プロジェクト情報の操作

1 プロジェクト情報の表示操作

1 ドライブ選択のドライブをタッチすると, ドライブ内のプロジェクトデータが表示さ れます。

2 プロジェクトデータをタッチすると,選 択して反転表示されます。

3 削除, コピー, プロパティ, データチェ ック, ダウンロード, アップロードの操作 を選択します。

4 "×"ボタンをタッチすると、画面を閉 じます。

「プロゲラム/#Y」#答册・プロン Y ライブ 選択 A : 標準OFカート^	* 201青報 C: 種 <u>川</u> 名称 61 *%PROJECT1	× サイ <u>ス* 作成日 時間</u> 3K 05-08-06 07:49
С:内蔵フラッシュメモリ	┛	_
	4318KB	17944
		7° ¤^° ティ データチュック

〇削除操作

選択したファイルを削除します。 1 削除するファイルをタッチして選択します。

 2 "削除 "ボタンをタッチすると、左記の画面が表示され 削除対象ファイルが間違っていないことを確認してくださ "OK"ボタンをタッチするとファイルを削除します。
 "Cancel"ボタンをタッチすると削除を中止します。

3 削除が完了すると、左記ダイアログボックスが表示され "OK"ボタンをタッチするとダイアログを閉じます。

肖順余対象プロジェクトデータ: PROJECT1 肖順余しますか?	
0 K Cancel	ます。 い。
削除が完了しました。	
	ます。
ОК	

○コピー操作

A ドライブ/B ドライブで以下のコピーができます。 ・同一ドライブで他のディレクトリへのコピー ・A ドライブと B ドライブ間のコピー C **ドライブからコピー, または C ドライブへコピーはできません。**

1 パソコンに CF カードを装着し、コピー先に指定するフォルダを作成します。

フォルダ名称は、GTDesigner3の環境設定のシステム情報またはGTDesigner2のシステム環境のシステム設定と同じ文字を設定してください。

2 上記の CF カードを GOT に装着します。

3 プロジェクト情報を開き、コピーするファイルを選択します。

4 "コピー"ボタンをタッチすると、画面左下に「コピー先ディレクトリを選択してください。」と表示されます。

5 コピー先のフォルダをタッチすると、画面表示がコピー先のフ ォルダに変更されます。

このとき、コピー元のファイルと同一のフォルダへはコピーでき ません。異なるフォルダを選択してください。

6 "実行"ボタンをタッチすると、左記のダイアログが表示され ます。

7 "OK"ボタンをタッチします。

コピー先のフォルダに同一名称のファイルが存在しなければコピーを開始します。

コピー先のフォルダに同一名称のファイルが存在する場合は、コ ピーを開始せずに左記のダイアログが表示されます。

この場合, コピーするとコピー先フォルダのプロジェクトデータ に上書きします。

"OK"ボタンをタッチするとコピーを開始します。
"Cancel"ボタンをタッチするとコピーを中止します。
8 コピーが完了すると完了のダイアログが表示されます。
"OK"ボタンをタッチすると、ダイアログを閉じます。

コピ°-対象ファイル: PROJECT1 コヒ°-先: A:¥PROJECT2 コĽ°-しますか?	
0 K Cance I	
同名のプロジェクトデータが既に存在します。 上書きしますか?	
0 K Cancel	
コピーが完了しました。	

〇ダウンロード/セットアップ操作

(1) ダウンロード操作

Aドライブ(標準CFカード)/Bドライブ(拡張メモリカード)に格納されているプロジェクトデータを, Cドライブ(内蔵フラッシュメモリ)に転送します。(GOTはCドライブのデータでモニタをします。) (本説明では, Aドライブを使用した例で説明します。)

・ポイント

ダウンロード操作をする前に

(1) セットアップ解除について

Aドライブ/Bドライブのプロジェクトデータをセットアップしていると、Cドライブにプロジェクトデ ータをダウンロードできません。

(2)CF カードに格納するプロジェクトデータについて

プロジェクトデータをGTDesigner3, GTDesigner2からCFカードに格納する時, 「Boot元」の「プロジェクトデータ」は「C:内蔵フラッシュメモリ」を選択してください。

メモリカードへ転送				×
	書込 🕡 → 🔝 CoreOS書込			
書込データ(<u>R</u>): ④プ	ロジェクトデータ、OS、特殊データ	O BootOS		
書込先メモリカード(S):	D:		-書込チェック	
GOTタイプ(T):	GT16**-V(640x480)	*		
Boot元	211111111111111111111111111111111111111		th.	
プロジェクトデータ(<u>D</u>):	○内蔵フラッシュメモリ	~		
OS(<u>O</u>):	○内蔵フラッシュメモリ	~		
特殊データ(E):	C:内蔵フラッシュメモリ	~	書込データサイズ プロジェクトデータ: 4 Kbyte	

1CFカードをGOTに装着します。

2ドライブ選択で「A:標準CF カード」をタッチします。

7 07 7077 一7 昌建-197247	-718	ŦK		<u>^</u>
ドライブ選択	A :	「大海岸	#/7° (FFFF	0799
	慣別	通知	<u>717 IERCH</u>	時日
A : 儒华UFガート	61	AG ISPC	4 58%	2
				1 I I I I I I I I I I I I I I I I I I I
				-
○ 内蒂75-31-349				
C F FdMX > 555 TVC				
				Ŧ
				-
	1156	VE/15600/2		17-(1
	F-130	100000	and any disc	1 - 2 - 2 - 2
			7"0/\"74	7 -97199
)KI	P.A.	the state of the	
	- H.	紀天	970-r	

3 "ダウンロード "ボタンをタッチすると, 左記のダイア ログが表示されます。" OK" ボタンをタッチすると, ダウ ンロードを実行します。

4Cドライブに同一名称のプロジェクトデータが存在する 場合は、ダウンロードを開始せずに左記の画面が表示され ます。

"OK" ボタンをタッチすると、同一名称のプロジェクトデ ータに上書きダウンロードします。" Cancel" ボタンをタ ッチするとダウンロードを中止します。

ľ	ダウンロードを実行しますか?
	0 K Cancel
L	
	既に同一名称のプロジェクトデータがダウンロード されています。 現状 /対象
	既に同一名称のプロジェクトデータがダウンロード されています。 現状 /対象 作画S/Wバージョン:200A /200A 作成日 :04-07-01 /04-06-02 作成時刻 :11:30:39 /09:12:39 作成者 : /
	既に同一名称のプロジェクトデータがダウンロード されています。 現状 /対象 作画S/Wバージョン:200A /200A 作成日 :04-07-01 /04-06-02 作成時刻 :11:30:39 /09:12:39 作成者 : / ダウンロードを続行しますか?

5ダウンロードが完了すると左記のダイアログが表示されます。

"OK" ボタンをタッチすると、GOTが再起動します。

ダウンロードが完了しました。 再起動します。
ОК

付録9. [実践的FAQ ハードコピー]

現在表示している GOT のモニタ画面をプリンタで印刷したり, BMP/JPEG ファイルで CF カードに保存 する機能です。

ハードコピー機能は、ビットデバイスの ON/OFF または、タッチスイッチ(拡張、ハードコピー)機能を タッチすることで実行できます。

CF カードに保存した BMP/JPEG ファイルは、パソコン上で各種ドキュメントに使用できます。



〇ポイント

ハードコピー中の GOT の状態

ハードコピーを実行した場合, GOT は表示しているモニタを一時中断します。

モニタはハードコピーの実行完了後に再開しますので、しばらくの間お待ちください。

設定

[共通の設定]→[ハードコピー]メニューを選択すると,設定ダイアログボ ックスが表示されます。

ለተቸጋሮተ						×
出力先:	○ プリンタ(P)	ᢀᢓ᠋ᡔᡗᡅᢩ᠐	E)			
ドライブ名(<u>D</u>):	A:標準CFカード		~			
フォルダ名(<u>O</u>):	Project1		~			
ファイル名型:	SNAP					
出力形式:	⊙ BMP(<u>B</u>)	◯ JPEG(<u>J</u>)				
サムネイル出力:	1/2(2)	1/4(4)				
🗌 容量を越えた時は最	小番号のファイルを削	除し、最大番号	・のファイルがある	時は初期状態	から再開する(工)	
 白黒反転する(B) 						
印刷イメージサイズ(Z):	A4		~			
□開始トリガ(S) デバイス:						
 中断トリガ(A) デバイス: 						
トリガ監視周期(<u>W</u>):	2	(秒)				
🗌 書き込み中通知デバ	Hλ(<u>Ν</u>):			~		
🗌 書き込みエラー通知:	デバイス(<u>G</u>):			~		
□ファイル番号外部制作	卸デバイス(止):			~		
				OK	キャンセル	

·共ì	●の設定(M)	図形(E)	オブジ
8	GOT機種設	定(Y)	
1 7	GOT環境設	定(E)	×
e	接続機器の	設定(<u>N</u>)	
ю	周辺機器の	設定(S)	×
믭	I/F接続一覧	ξΦ	
₽	(2)オンドC		×
•	アラーム(<u>A</u>)		•
:	ロギング(止)		
D)	レシピΦ		×
	スクリプト(S)		×
	デバイスデー	棘送(<u>D</u>)…	
۲	状態監視⊙)	
6	タイムアクショ	ン田	
5	ハードコピー(<u>H</u>)	
물묘	MESインタフ:	I−ス(<u>M</u>)	
T	部品(<u>P</u>)		+
(ل	音声(山)		•

〇出力先

出力先を選択します。(プリンタ/ファイル)

[共通の設定]→[周辺機器の設定]→[プリンタ]メニューで,選択しているプリンタタイプが表示され ます。

〇ドライブ名

保存先のドライブを選択します。(A:標準 CF カード/B:拡張メモリカード)

〇フォルダ名*1

ファイルを保存するフォルダの名称を設定します。

デフォルトは, [共通の設定]→[GOT 機種設定]の[プロジェクトフォルダ名]の名前に設定されています。

〇ファイル名*1

保存するファイルの名称を設定します。

デフォルトは, SNAP に設定されています。

〇出力形式

[出力先]で[ファイル]を選択した場合,保存するファイルの形式を選択します。(BMP/JPEG)

サムネイル出力

〇[出力先]で[ファイル]選択時, サムネイル表示用の小さなファイルを同時に出力する場合にチェックを入れます。

サムネイル表示用として出力されたファイルは、部品表示や部品移動などで表示できます。

1/2: 表示サイズが 1/2 のファイルで出力されます。

(出力先:[フォルダ名]で指定したフォルダ¥M)

1/4: 表示サイズが 1/4 のファイルで出力されます。

(出力先:[フォルダ名]で指定したフォルダ¥S)

例) 1/2 の場合



〇容量を越えた時は最小番号のファイルを削除し、最大番号のファイルがある時は初期状態から再開する*2

CF カードの容量が足りない場合や,最大ファイル番号(9999)のファイルが存在する場合の処理方法を 選択します。

○白黒反転する*3

モニタ画面の白黒部分を反転させて、印刷する場合にチェックを入れます。

〇印刷後改ページ

[プリンタタイプ]で、[シリアル]選択時に設定できます。

チェックを入れると、改ページせずに印刷する画面数を設定できます。(1~4)

〇印刷イメージサイズ

[プリンタタイプ]で、[PictBridge]選択時に設定できます。

印刷するイメージのサイズを選択します。(L/はがき/2L/A4)

〇開始トリガ

ハードコピーを開始させるデバイスを設定します。

〇中断トリガ

印刷を中断させるデバイスを設定します。

Oトリガ監視周期

開始トリガのビットデバイスの状態をモニタする周期を設定します。(2~60)

開始トリガのビットデバイスは必ずトリガ監視周期以上 ON/OFF させるようにしてください。

〇書き込み中通知デバイス*4

ファイル書込み中を通知するデバイスを設定します。

〇書き込みエラー通知デバイス*5

ファイル書込みに失敗した際のエラーを通知するデバイスを設定します。

〇ファイル番号外部制御デバイス

[出力先]で[ファイル]選択時, ファイル番号をデバイスで制御する場合に設定します。(1~9999) デバイスのデータ形式は, 16 ビット符号なし BIN を設定します。

本設定は、[容量を越えた時は最小番号のファイルを削除し,最大番号のファイルがある時は初期状態 から再開する]の設定対象外です。空き容量が足りない場合は、ファイル出力しません。また、最大フ ァイル番号(9999)が存在していても、指定したファイル番号のファイルを出力します。

*1 フォルダ名,ファイル名

(1)ファイル名の連番

CF カードに BMP/JPEG ファイルを出力した場合,設定したファイル名に連番が自動で追加されます。

CF カードに保存された BMP/JPEG ファイルは,パソコンの画像処理ソフトなどで読み出すことができます。

例) デフォルトのファイル名 (SNAP) で保存した場合

CF カードに 保存された画面数	ファイル名			
	BMP ファイル時	JPEG ファイル時		
1 画面目	SNAP0001.BMP	SNAP0001.JPG		
2 画面目	SNAP0002.BMP	SNAP0002.JPG		
3 画面目	SNAP0003.BMP	SNAP0003.JPG		
:	:	:		
9999 画面目	SNAP9999.BMP	SNAP9999.JPG		

(2) サムネイル出力の設定

[サムネイル出力]を設定している場合,サイズに応じてフォルダ(m, s)が作成されるため,最大 76 文字以下になるように設定してください。

*2 容量を超えた時は最小番号のファイルを削除し,最大番号のファイルがある時は初期状態から再開 する

·チェックなし: CF カードの容量が足りない場合や,最大ファイル番号 (9999)のファイルが存在する場合は,新たにモニタ画面を CF カードに保存しません。

·チェックあり:CF カードの状態により下記の動作をします。

CF カード内のファイル番号	CF カードに空き容量がある	CF カードの空き容量がない
ファイル番号 9999 が存在しない	CF カード内の最大番号ファイルの次番号で作成	CF カード内の最小番号ファイルから削除し. 最 大番号ファイルの次番号で作成
ファイル番号 9999 が存在する	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー	

ファイルを削除する場合、サムネイル表示用として出力されたファイルも削除します。

*3 白黒反転する

(1) 白黒反転の対象

白黒反転の対象は、白色または黒色の部分のみです。

他の色(グレーや赤色などの色が付いた部分)は、そのままの色で印刷されます。





白黒反転は、下記の場合に使用すると便利です。

・印刷対象の画面において黒色の部分が多く, 白黒反転をさせてプリンタのインクを節約する場合 付録_171 ・印刷対象の画面において黒色の部分が多く、印刷結果が見にくい場合

(2) システム情報を使用した白黒反転の変更

[白黒反転する]の設定内容は、システム情報機能の下記デバイスのビット状態により、オンラインで 変更できます。

·ハードコピー設定有効信号(システム信号 1-1. b10)

ON することにより, ハードコピーの出力の設定を, システム情報機能により変更可能にします。本信 号は, ハードコピー実行前に ON してください。

その場合, GOT 内部処理が認識するまでの時間(約300ms)より早く ON させる必要があります。

·ハードコピー白黒反転信号(システム信号 1-1. b12)

ON:モニタ画面の白黒部分を反転して出力する

OFF:モニタ画面の白黒部分をそのまま出力する

*4 書き込み中通知デバイス

ファイル書込みを実行している間,指定したビットデバイスを ON します。

書き込み中通知デバイスが ON の場合,新たにファイル書込みを実行することはできませんので, OFF になってから実行してください。

*5 書き込みエラー通知デバイス

ファイル書込みの際にエラーが発生した場合,指定したビットデバイスを ON します。 エラーから復旧しても自動で OFF されませんので,ユーザにて OFF してください。 関連する設定について

GOT 環境設定(システム情報)

[共通の設定]→[GOT 環境設定]→[システム情報]メニューを選択すると, [環境設定]ダイアログボッ クスが表示されます。

機能	設定項目
ハードコピーの出力設定を、システム情報で変更可能にする。(読み出しデバイス:システム信号 1-1.b10)	[システム信号 1-1]
ハードコピーの白黒反転印刷を指定する。(読み出しデバイス:システム信号 1-1.b12)	[システム信号 1-1]
ハードコピーの印刷中を通知する。(書き込みデバイス:システム信号 2-1.b7)	[システム信号 2-1]
印刷を中断する。(読み出しデバイス:システム信号 1-2.b15)	[システム信号 1-2]
印刷中, プリンタのエラーを通知する。(書き込みデバイス:システム信号 2-1.b15)	[システム信号 2-1]
印刷中を通知する。(書き込みデバイス:システム信号 2-2.b15)	[システム信号 2-2]
CF カード内のファイル数が上限 (9999) に近くなったことを通知する。(書き込みデバイス : システム信号 2-1.b12)	[システム信号 2-1]

注意事項

ハードコピー機能使用時の注意事項を下記に示します。

作画に関する注意事項

ハードコピー機能の設定は1プロジェクトで複数設定できません。

OS に関する注意事項

出力先にプリンタを使用する場合, 拡張機能 OS(プリンタ(PictBridge)/プリンタ(シリアル))を GOT にインストールしてください。

プリンタの拡張機能 OS は、使用するプリンタに合わせて選択してください。

・シリアルプリンタを使用:プリンタ(シリアル)

·PictBridge 対応プリンタを使用:プリンタ(PictBridge)

・ 使用時の注意事項

(1) 開始トリガのビットデバイス

[トリガ監視周期]で設定する開始トリガのビットデバイスは、必ずトリガ監視周期以上 ON/OFF させ るようにしてください。

<u>タッチスイッチ(ビットのモーメンタリ)を使用する場合は、タッチスイッチ(ビットのモーメンタリ)</u> のディレイ設定(OFF ディレイ)で、デバイスをトリガ監視周期以上 ON するようにしてください。

(2) タッチ操作中のハードコピー

画面をタッチ操作中は、ハードコピーを実行できません。

(3) GOT の画面の一部が欠けた状態で印刷される

プリンタによっては、GOTの画面の一部が欠けた状態で印刷される場合があります。

GOT の画面の一部が欠けた状態で印刷された場合は、使用しているプリンタの設定でトリミングを無効にしてください。(プリンタによっては設定できない機種があります。)

(4)印刷時にプリンタでエラーが発生する

印刷時にプリンタでエラーが発生するまたは白紙が出力されたあとプリンタの再開ボタンを押すと印 刷できる場合は、ハードコピーの[印刷イメージサイズ]を[A4]に設定し、プリンタにセットする用紙 は A4(縦)にしてください。

プリンタによっては用紙サイズと印刷イメージサイズが異なっていると、エラーになる場合がありま す。

[印刷イメージサイズ]を[A4]以外に設定するとエラーが発生するプリンタでも、プリンタによっては A4 以外の印刷イメージサイズで印刷できる場合があります。

(a) ハードコピーの[印刷イメージサイズ]を[A4] 以外に設定します。

(b) プリンタに A4(縦)の用紙をセットします。

(c)印刷時に白紙が出力されるなどのエラーが発生しますが、プリンタの再開ボタンを押すと印刷でき る場合が あります。

設定例

┇ 1111 (₽)

↓)) 音声(U)

۲

۲



ハードコピー用スイッチの設定

E9F2197	ይቅኑአብቃ ታ	
基本設定	基本設定 デバイス* スタイル(文字* / 加張機能・) 前作条件	
スイッチ構築 デレイス(2): (360 動作設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
 ○注一処 ○ビットΦ ○ワードΨ 	ディレイ時間(A): 2 (2 (1)) デザートョー・ micarry (1) の ワンショット(出) 〇 キー神下中 コーザID(E): 1 (1)	
	漢字圏(Q): 日本 ✓ □ 操作口グ対象(P)	
	レイヤ: ○前面② ○背面② カテゴリ公: スイッチ ♥	
名称 OK キャンセル	名称: OK 3	キャンセル

OCF カードを脱着し、パソコン(カードリーダ)に取り付けてください。

💈 די	🖛 MITSUBISHI (F:) 🔲 🗖 🗙 🗁 Project 1	
ファイル(E) 編集(E) 表示(V) お気に入け " 🦺	ファイル(E) 編集(E) 表示(V) お気に入! " 🧗 ファイル(E) 編集(E) 表示(V) お気 " 🧗	
🔇 戻る 🔹 🕥 🖞 🏂 🍂 🔭	③ 戻る ▼ ③ → 参 / 検索 * ○ 反る ▼ ○ → 参 / 検索 *	
アドレス(1) 😨 マイコンピュータ 🛛 💽 移動	アドレス(D) 🥪 F¥ 💙 🄁 移動 アドレス(D) 🍋 F¥Project1 💙 🎅 移動	〈タ
35 1 ンチドレ (A) → ローカル ディスク (C) → D/の ドラ (ゴ (C)	Project1	ッチ
●リムーバブル ディスク (E:)		パネ
 MITSUBISHI (F) 油共有ドキュメント 	ر۷	レの
🛅 Administrator のドキュメント	[SNAP0001.BMP]	ドラ
		ィブ

の割付

GOT では内蔵フラッシュメモリや標準メモリカードに下記のドライブ名(A ドライブ, B ドライブ, C ドライブ)が割り付けられています。

ドライブ名	割り付け
Aドライブ	標準 CF カード
Bドライブ	拡張メモリカード
Cドライブ	内蔵フラッシュメモリ

○タッチパネルに CF カードを装着した状態で、データを読み出す場合











<u>付録10. ソフトウェアのアップデート</u>

ソフトウェアのバージョンの確認をおこない、必要であればアップデートを実施する。 バージョン情報は下記のところで確認することができます。

ヘルプ(円)	バージョン情報
 ヘルフ(日) 画面設計マニュアル(共通編)(M) 画面設計マニュアル(作画編)(S) 目次(D) MELFANSwebへの接続(C) バージョン情報(A) 	ハーション情報 GOT 画面設計ツール GT Designer3 Version 104E COPYRIGHT(C) 2009 MITSUBISHI ELECTRIC CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED この製品は次の方にライセンスされています: 氏名: cab 会社名: ehdo プロダクトID: 079-414330120 この製品は、日本国著作権法および国際条約により保護されています。 この製品の全部または一部を無断で複製したり、無断で複製物を頒布 すると、著作権の侵害となりますのでご注意ください。
	ОК

下記の HP にてソフトウェアをダウンロードしてください。GTDesigner3 Version1 1.30G http://wwwf2.mitsubishielectric.co.jp/melfansweb/got/faland/download/gt_works3/softup.html



-括ダ	ウン	S 🗸
100 %		

GT Designer3 Version1の一括ダウンロード		
ファイル名	サイズ	更新日
<u>gtd3-i 130g.zip</u>	559,427,138 バイト	2011-05-20

ソフトウェア詳細情報

ソフトウェア名	含まれるソフトウェア	バージョン	新機能と改善履歴
GT Designer3	GT Designer3 Version1	1.30G	<u>一覧を見る</u>
Ver. 1.30G	GT Simulator3 Version1	1.30G	<u>一覧を見る</u>
- *「一覧を見る」をクリックしていただくと、	最新バージョンの「新機能」「改善履歴	」をご覧いただけます。	
* GT Simulator3 Version1 ‡, GT Design	ner3 Version1 インストール時に同時に	インストールされます。	

※OS が対応しているかなども確認してください ※GTS imulater も同様にアップロードが可能です。



※ソフトウェアのアップデートをおこなった場合、必ず BootOS、基本 OS、 通信ドライバなどタッチパネル側の OS についてもインストールをおこなっ てください。

(バージョンが異なる場合、通信エラーが生じる場合があります)

インストール手順









GT Designer3 - Install	Shield Wizard		
セットアッフ・ ステータス			24
InstallShield(R) Wizard (ま Version 1.04Eの GT Des	igner3 を Version 1.300	3へ更新しています。
インストール中			
InstallShield			キャンセル

GT Designer3 - InstallShield	Wizard
	更新の完了 GT Designer3 がVersion 1.30G に更新されました。 このプログラムを使用する前に、コンピュータを再起動する必要があります。
	●はい、今すぐコンピュータを再起動します。 ○はいえ、後でコンピュータを再起動します。
	[完了]ボタンをクリックして、セットアップを終了してください。
	く 戻る(B) 元 「 キャンセル

付録11. トランスペアレント

FA トランスペアレント機能とは

GOT 経由で三菱電機 PLC のシーケンスプログラムの読出し,書込み,モニタなどが行える機能です。

〇使用するソフトウェア

FA トランスペアレント機能で使用できるソフトウェアを下記に示します。

(1)GOT とパソコンを RS-232 で接続する場合、(2)GOT とパソコンを USB で接続する場合、(3)GOT とパ ソコンをモデムで接続する場合があります。

(2) GOT とパソコンを USB で接続する場合において、①GOT と PLC 間をバス接続する場合、②GOT と PLC 間を CPU 直接接続する場合、③GOT と PLC 間を計算機リンク接続する場合、④GOT と PLC 間を Ethernet 接続する場合があります。

今回は、実習システムで使用している(2)①について、下記に示します。

(2) GOT とパソコンを USB で接続する場合

①GOT と PLC 間をバス接続する場合

シーケンサ CPU	ソフトウェア
QCPU(Q モード). C 言語コントローラ	MELSOFT Navigator ^{*11} GX Developer ^{*1} GX Works2 ^{*9} PX Developer ^{*4} GX Configurator ^{*5} -AD/DA/SC/CT/TI/TC/AS/FL/PT GX Configurator-QP ^{*7} MX Component ^{*12} . MX Sheet ^{*13}
QCPU(A モード), QnA/ACPU, モーションコントローラ CPU(A シリーズ)	GX Developer ^{*1} MX Component ^{*12} , MX Sheet ^{*13}
モーションコントローラ CPU(Q シリーズ)	MELSOFT Navigator ^{*11} MT Developer ^{*2} SW6RN-GSV13P, SW6RN-GSV22P, SW6RN-GSV43P, SW6RN-GSV54P, SW6RN-DOSCP, SW6RN-SNETP(ユーザAPI用) MT Works2 ^{*8}
CNC CPU(Q173NCCPU)	NC Configurator ^{*10}
ロボットコントローラ (CRnQ-700)	RT ToolBox2 ^{*6}
MELSERVO(MR-J3-B)	MR Configurator ^{*3} , MR Configurator2 ^{*14}

*1 FA トランスペアレント機能を使用する場合は, GXDeveloperVersion8.22Y 降が必要です。QnUDE(H) CPU と接続して, FA トランス ペアレント機能を使用する場合は, GXDeveloperVersion8.68W 以降が必要です。

*2 FA トランスペアレント機能を使用する場合は, MTDeveloper(SW6RNC-GSV)VersionOAD 以降が必要です。

*3 FA トランスペアレント機能を使用する場合は、MRConfigurator (MRZJW3-SETUP221) VersionB4 以降が必要です。

*4 FA トランスペアレント機能を使用する場合は、PXDeveloperVersion1.09K 以降が必要です。Q02PHCPU、Q06PHCPU と接続して、FA トランスペアレント機能を使用する場合は、PXDeveloperVersion1.18U 以降が必要です。 *5 FA トランスペアレント機能を使用する場合は、GX Developer Version 8.30G 以降と下記 GXConfigurator の Version 以降との

- 組み合せで使用してください。
- GXConfigurator-AD:Version2.03D以降,GXConfigurator-DA:Version2.04E以降
- GXConfigurator-SC:Version2.10L以降,GXConfigurator-CT:Version1.23Z以降
- GXConfigurator-TI:Version1.22Y以降,GXConfigurator-TC:Version1.21X以降
- GXConfigurator-AS:Version1.20W 以降, GXConfigurator-FL:Version1.21X 以降
- GXConfigurator-PT:Version1.20W 以降
- *6 FA トランスペアレント機能を使用する場合は, RTToolBox2Version1.1 以降が必要です。
- *7 FA トランスペアレント機能を使用する場合は,GXConfigurator-QPVersion2.32J 以降が必要です。
- *8 FA トランスペアレント機能を使用する場合は, MTDeveloper2Version1.00A 以降が必要です。
- *9 FA トランスペアレント機能を使用する場合は,GXWorks2Version1.03D 以降が必要です
- *10 FA トランスペアレント機能を使用する場合は,NCConfiguratorVersionAO 以降が必要です。
- *11 FA トランスペアレント機能を使用する場合は, MELSOFTNavigatorVersion1.04E 以降が必要です。
- *12 FA トランスペアレント機能を使用する場合は, MXComponentVersion3.14Q 以降が必要です。
- *13 MXSheet は, MXComponentVersion3.14Q 以降を使用してください。

```
*14 MRConfigurator2は, MTDeveloper2のVersion1.10L以降から起動してください。
```

〇システム構成

FA トランスペアレント機能で使用できるシステムを下記に示します。

(1) GXDeveloper, GXWorks2, GXLogViewer, MXComponent, MXSheet、(2) PXDeveloper, GXConfigurator、
(3) MTDeveloper, MTWorks2、(4) MRConfigurator, MRConfigurator2、(5) FRConfigurator、
(6) FXConfigurator-FP, FX3U-ENET-L 設定ツール、(7) RTToolBox2、(8) NCConfigurator の場合があります。また、(1) GXDeveloper, GXWorks2, GXLogViewer, MXComponent, MXSheet において、①GOT とパソコン間をシリアル, または USB で接続する場合、②GOT とパソコン間をモデム接続する場合があります。

今回は、実習システムで使用している(1)①について、下記に示します。

(1) GXDeveloper, GXWorks2, GXLogViewer, MXComponent, MXSheet
 ①GOT とパソコン間をシリアル, または USB で接続する場合

接続形態により異なる

シーケンサ	G	от	拍	き続ケーブル		パソコン	拉结司能
接続形態	本体	インタフェース	RS-232/USB 変換アダプタ	ケーブル形名	最長 距離	ソフトウェア	· 法統可能 台数
GOT とシーケンサ間の システム構成については、 下記を参照してください。	er 16 15 €11 16 15 √2 0111 2172 €105⊟	RS-232	-	GT01-C30R2-9S(3m)			
パマ 北京 *2			-	GT01-C30R2-6P(3m)	Зm	GX Developer	GOT1台
ハイ弦統 CPU 直接接続	^{GT} 10 ²⁰ ₃₀	RS-232	GT10-RS2TUSB-5S *4	GT09-C30USB-5P(3m) GT09-C20USB-5P(2m)		GX LogViewer MX Component	に対し パソコン 1.4
計算機リンク接続 Ethernet 接続 ^{*3} GOT マルチドロッ ブ接続 ^{*5}	et et 15 et11 16 15 √z et11 ∻リァル ^{et} 104⊟	USB	-	GT09-C30USB-5P(3m) GT09-C20USB-5P(2m)	Зm	MX Sheet	

*1 QCPU のみ対応しています。

*2 GT10 はバス接続に対応していません。

*3 GT11, GT10 は Ethernet 接続に対応していません。

- *4 RS-232/USB 変換アダプタを使用するのに、パソコンに専用通信ドライバのインストールが必要です。
- *5 GXLogViewer, MXComponent, MXSheet に対応していません。

〇パソコン側の設定

GXDeveloper の FA トランスペアレント機能設定方法を説明します。

オンライン(Q) 診断(Q) ツール(T) ウィント 接続先指定(C)	
PC読出(R)	※プロジェクトを開いていない状態
PC書込(),,, PC照合(),,, PC開合(),,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
PCデー/娟川除(D) PCデー/属性変更(X)	
PC⊒−ザ [*] ² [*] − ³ / <u>E</u>) •	
モニタ(M) ト デッパックゲ(B) ト	
トレース① リモート持衆作②… Alt+6 二重化操作④… Alt+6	
フロクラムメモンー 括単式区(型) ラッチデータバックアッフ*操作(型) 安全CPU操作(型) ト	
キーワート*登録(<u>U)</u> PCメモリクリア(<u>A</u>) PCメモリフォーマット(<u>F</u>) PCメモリ整理(<u>G</u>)	
時計設定(止)	①GXDeveloper の[オンライン]→[PC 読出]をクリックします

PCシリーズ選択	X
	ОК
	キャンセル

②[PC シリーズ選択]の[PC シリーズ]を[QCPU(Q モード)]に設定します。

③[接続先指定]が表示されます。

⑤パソコン側 I/F の[シリアル]をダブルクリックして, [パソコン側 I/F シリアル詳細設定]を表示し

⑦PC 側 I/F の [CPU ユニット]をダブルクリックして, [PC 側 I/FCPU ユニット詳細設定]を表示します。 ⑧[PC 側 I/FCPU ユニット詳細設定]にて, [GOT (バス接続)トランスペアレント機能を利用する]をチェ ックします。

⑨[接続先指定]に戻り、"通信テスト"をクリックし、QCPU(Qモード)に接続したことを確認してください。

<u>接続に設定されていれば通信可能となります)</u>

補足:GOT 側の設定

<u>(今回の場合、PLC-タッチパネルの設定が、バス接続に設定されていれば通信可能となるため、設</u> <u>定は必要ありません。)</u>
<u>
共通の設定(M) 図形(D) オガ</u>

②接続機器の設定ウィンドウが表示されるので、使用するチャンネルをリストメニューから選択します。

③メーカ, 機種, I/F, ドライバを使用する接続機器に合わせて設定してください。 ④メーカ, 機種, I/F, ドライバを設定すると詳細設定が表示されます。 使用する環境に合わせて設定してください。

設定が完了したら"OK"ボタンをクリックします。

(2)パソコンとの通信設定 GOTとパソコン間の通信設定を行います。 ①[通信]→[通信設定]メニューを選択します。

②GOT とパソコン間を接続するインタフェ スを選択してください。

"通信テスト"ボタンをクリックして、接 が可能かどうかを確認してください。

注意

い。

(1) ユーティリティによる通信インタフェースの設定

通信インタフェースの設定は、プロジェクトデータの[接続機器設定]をダウンロード後、ユーティリ ティの[接続機器設定]でも変更できます。

(2) 接続機器設定の設定内容の優先順位

GTDesigner3 またはユーティリティで設定した場合は、後から設定した設定内容で動作します。

(3) GOT セットアップ

マルチチャンネル機能使用時(GT16, GT15のみ)に, FA トランスペアレント機能をどのチャンネル No. の接続機器に対して実行するか指定します。

①[共通の設定]→[GOT 環境設定]→[GOT セットアップ]メニ ューを選択します。

②[セットアップを有効にする]にチェックします。

	042F0	OTセットアップを有効にする(P)
COTENDを当めて、増するまなの設定をします。 CO SO(2 A 前後) SO(2 A indicate) SO(2 A indicat) SO(2 A indicate) SO(2 A indicate) SO(2 A indicate	(19) <u>(</u>	Tright V時計設定 V回路モニタ Yトランスペアレント V バックアップハリストア V SenGOT-GOTリンク
		「本体の表示やキー操作に関する基本的な設定をします。
177 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0	3	
NOOTTES-ドラップを執わに考えた。デーク解決を接いCOOTES-ドラップの小型で本体の設定会が留かえ書きそれます。		17 ウザー目空 14、 6種 0番 ウ化ドが用がイー目空 80k Corp ユーデルヴィ作品キー 第101/1030 原工 2010
	INGO N	セットアップを有効にすると、データ転送(MLCOOTセットアップの内容で本体の設定的内容が上書きそれます。

GOTセットアップを有効にする(P)	
✓ GOTセットアップを有効にする(P)	

③[トランスペアレント]タブを選択します。

④必要に応じて、[CH1]~

[CH4]のいずれかにチェックします。(デフォルト:CH1) 設定が完了したら"OK"ボタンをクリックします。 〇注意事項

(1) FA トランスペアレント機能で使用する GOT のインタフェース

GXDeveloper などがインストールされているパソコンは, GOT の RS-232 インタフェースまたは USB インタフェースに接続してください。なお, FA トランスペアレント機能は, GOT の RS-232 インタフェー スまたは USB インタフェースのいずれかのインタフェースを使用して行ってください。同時に FA トラ ンスペアレント機能を使用することはできません。

(2) FA トランスペアレント機能の停止条件

下記に示す GOT のモニタが停止する操作を行った場合に, FA トランスペアレント機能も停止します。 なお,ユーティリティの表示や回路モニタ機能などのオプション機能では, FA トランスペアレント機 能は停止しません。

・GTDesigner3 でプロジェクトデータを書き込み/読み出しした, または OS を書込みした場合*1

·GOT 本体でセットアップを実行した場合*1

·GXDeveloper などからの通信要求 (オンラインモニタなど)が 45 秒間なかった場合

*1 GXDeveloper などでタイムアウトエラーが発生します。

(3) GOT が正常にモニタしていない場合

PLCCPUの異常, または PLCCPU と GOT 間の通信状態の異常により, GOT が正常にモニタしていない場合には, FA トランスペアレント機能は使用できません。

GOT が正常にモニタしていない場合には、下記を確認してください。

①PLCCPU が正常に動作しているか

②PLCCPU と GOT が正常に接続されているか

(4)パソコンで PLCCPU をモニタする場合

パソコンで PLCCPU をモニタするときに、GOT とパソコンの表示速度が遅くなります。

(5)1台のパソコンで使用できるソフトウェア

1 台のパソコンで複数のソフトウェアを起動して使用する場合, FA トランスペアレント機能を使用した通信ができるソフトウェアは, 1 つのみです。

FA トランスペアレント機能を使用した通信を同時に行わないでください。

(それぞれのソフトウェアでのオフライン操作は、可能です。)

また, FA トランスペアレント機能を使用した通信を実行中は, GTDesigner3 から GOT との通信 (プロジェクトデータのダウンロードなど)を行わないでください。

(6) バス接続で FA トランスペアレント機能を使用する場合

①バス接続で GOT を複数台接続している場合

バス接続で GOT を複数台接続している場合, 各 GOT で FA トランスペアレント機能が使用できます。 ただし, モニタしている GOT とパソコンの台数に比例して, GOT のモニタ速度は遅くなります。

②バス接続で FA トランスペアレント機能を使用する場合

バス接続で FA トランスペアレント機能を使用 する場合, 下記に示す GXDeveloper, GXWorks2 の機能は, 操作できません。

GXDeveloper, GXWorks2 に[実施した機能はサポ ートされていません。マニュアルなどを確認し てください]と表示されます。

サポートしていない GX Developer の機能	備考
・リモートリセット ・リモートシステムリセット	_
 リモート RUN リモート STOP リモート PAUSE リモート STEP-RUN リモートラッチクリア 時計データ書込み 故障履歴クリア 	全局 / グループ指定を行った場合 のみ操作できません。

(7)FA トランスペアレント機能を使用中に PLC の電源断などが発生した場合

FA トランスペアレント機能を使用中に、PLC の電源断、PLC⇔GOT 間の通信ケーブル抜けなどで、PLC ⇔GOT 間の通信が停止した場合、GOT に周辺器(GXDeveloper など)からの通信要求に対するタイムアウ ト待ちが発生するため、PLC⇔GOT 間のモニタが復帰するまでに数分間かかります。

