## 3.1 プロジェクトの作成

プロジェクトとは、1つの GOT に表示させる全てのデータや設定の集まりです。 プロジェクトでは、GOT に表示させる画面や、PLC との接続方法などを設定します。 本項では実習で使用する GOT の種類と、GOT に接続する PLC の種類を設定 します。

①[スタート]→[すべてのプログラム]→[MELSOFT アプリケーション]→ [GTWorks3]→[GTDesigner3]メニューをクリックして, GTDesigner3 を起動し ます。



②GTDesigner3を起動すると左記の画面が表示されます

"新規作成"ボタンをクリックします。



③新規プロジェクトウィザードの開始画面が表示 されます。

"次へ"ボタンをクリックします。 以降は、新規プロジェクトウィザードにより、プ ロジェクトで必要な設定を行っていきます。

新規プロジェクトウィザード	×
GOTicco	<ul> <li>       新規プロジェクトウィザードを提用することで、簡単に注意定することができます。         COTのサーンドは、次の設定をすることができます。     </li> <li>         GOTのシンテム設定     </li> <li>         1.GOTのシステム設定     </li> <li>         3. 画面切り換えテバイスの設定     </li> <li>         図 新規プロジェクトウィザードを表示する(S)     </li> </ul>
	満へいり> 開ける(C)

×

#### (1)GOT のシステム設定

使用する GOT の種類と, 色設定を行います。 ①左記の画面が表示されますので, 機種と色設定を下記のように設定します。 機種:GT16\*\*-S(800×600) 色設定:256 色(イメージデータ65536 色)

プロジェクトの新規作成ウィザード			×
「「「新規作成ウィザード」 「日 ジステム設定」	GOTのシステム設定 使用するGOTの形名	E 」(GOTタイプ)、色数を選択してください。	
- ♀ 確認 - 書 接続機器設定 - ♀ I/F	機種(G):	GT16**-V(640x480) GT16シリーズ GT16**-X(1024x768) GT16**-S(800x600)	
- ♥ 通言ドライバ - ♥ 確認 - ● 確認	色設定(C):	GT16**-V(640×480) GT165*-V(640×480) GT16シリーズ 『方撮 GT16**-S-EX*(防爆)(800×600) GT15シリーズ GT15**-X(1024×768)	
		GT15**-S(800x600) GT15**-V(640x480) GT155*-V(640x480) GT15**-Q(320x240) 	
		GT11#*-Q(3202240) GT11**-Q(320x240) GT11**-Q*BDA(A/\ス内蔵)(320x240) GT11**-Q*BDA(Q/\ス内蔵)(320x240) GT10シリーズ	
		GT10**-Q(320x240) GT1030(288x96) GT1020(160x64) GT SoftGOT GT SoftGOT1000	

プロジェクトの新規作成ウィザード			×
回新規作成ウィザード 日 <mark>システム設定</mark>	<mark>GOTのシステム設定</mark> 使用するGOTの形名(	GOTタイプ)、色数を選択してください。	
- ♥ 確認 - 槽 接続機器設定 - ♀ I/F	機種(G):	GT16**-S(800x600)	
- ② 通信ドライバ - ② 確認 - 〇 確認	色設定(C):	256色(イメージデータ65536色) ▼	
I			
		<u>次へ(N)&gt;</u>	キャンセル

②選択後, "次へ"ボタンをクリックします。

## ③左記の画面が表示されます。

プロジェクトの新規作成ウィザード		x
<ul> <li>■新規作成ウィザード</li> <li>■システム設定</li> <li>■● 確認</li> <li>■一番 接続機器設定</li> <li>■ 1/5</li> </ul>	GOTのシステム設定の確認 GOT タイプ GT16**-S(800x600) 色設定 256色(イメージデータ65586色)	
- ② 通信ドライバ - ② 確認 - 予 確認	〉 次に、GOTに接続する機器の設定をします。	
	< 戻る(B) 次へ(N) > キャンセル	

設定内容を確認してください。 "次へ"ボタンをクリックします。

#### (2) 接続機器設定

GOTに接続する機器との接続方法について設定します。

(ここで設定した内容は、後から変更可能です。)

①下記の画面が表示されますので、メーカおよび接続する機器を下記のように設定します。

#### メーカ:三菱電機

接続機器:MELSEC-QnU/DC,Q17nD/M/NC/DR,CRnD-700

■新規作成ウィザード	<mark>接続機器の設定</mark>	≧(1台目)	
システム設定	GOTに接続する機	《器を選択してください。	
- 〇 確認	メーカ(M):	三菱電機 ▼	
- <b> </b>	機種(E):	[MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700 ▼]	
- ♀ 通信ドライバ - ♀ 確認 - ● 確認 - ● 面面切り換え		MELSEC-QnA/Q/QS, MELDAS C6* MELSEC-Q(7),+)/QE->) MELSEC-L MELSEC-A MELSEC-FX MELSEC-FX(Ethernet) MELSEC-WS MELSERVO-J2M-P8A MELSERVO-J2M-*DU MELSERVO-J2S-*A MELSERVO-J2S-*CP MELSERVO-J2S-*CL MELSERVO-J3-*A MELSERVO-J3-*A MELSERVO-J3-*A MELSERVO-J3-*T MELSERVO-J3-*T MELSERVO-J3-*T	

#### ② "次へ "ボタンをクリックします。

③左記の画面が表示されますので、接続 I/F を下記のように設定します。

I/F:拡張I/F-1(1段目)

プロジェクトの新規作成ウィザード	
<ul> <li>■ 新規作成ウィザード</li> <li>■ システム設定</li> <li>● 確認</li> <li>■ 接続機器設定</li> <li>● I/F</li> <li>● 通信ドライバ</li> <li>● 確認</li> <li>● 確認</li> <li>● 面面切り換え</li> </ul>	接続機器の設定(1台目)         **MELSEC-QnU/DC,Q17nD/M/NC/DR,CRnD-700*の接続レFを選択してください。         レ/F(D):       標準レF(標準 RS-232)         -       -         -
	< 戻る(B) 次へ(N) > キャンセル

④ "次へ"ボタンをクリックします。

## [実践的FAQ009 接続機器の設定(機種)]

接続機器(機種)はどれを選べばよいか?

101+2	T/	機種	形名
機種	形名		Q12DCCPU-V
	R04CPU R08CPU		Q24DHCCPU-V/VG
	R16CPU		Q24DHCCPU-LS
	R32CPU		Q172DCPU
	R120CPU		Q172DCPU-S1
MELSEC IO-R RnMT	R16MTCPU	GT16, GT15の場合*1*2	Q173DCPU-S1
	R32MTCPU	MELSEC-QRU/DC, QT/RD/M/NC/DR, CRnD-700	Q172DSCPU
	RU8PCPU(近日発売) R16PCPU(近日発売)	CITID-700	Q170MCPU
	R32PCPU(近日発売)	GT14, GT11 の場合*1	Q170MSCPU 0170MSCPU-S1
	R120PCPU(近日発売)	MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR	CNC C70
	R12CCPU-V	0710 010 0 11	(Q173NCCPU)
MELSEC IQ-F	FX5U	GT10 の場合「 MELSEC-OnU/DC	CRnQ-700
	FX5UC	MEEDEO GITO/DO	CR750-Q
	QUUCPU		(Q172DRCPU) CR751-Q
	Q02CPU		(Q172DRCPU)
	Q02HCPU		CRnD-700
	Q06HCPU		CR751-D
	Q12HCPU Q25HCPU		Q00JCPU
GT16, GT15, GT14, GT11の場合 MFLSEC-Q(マルチ)/Q モーション	Q25HCPU		Q00CPU
	Q06PHCPU		Q01CPU
GT10の場合	Q12PHCPU		Q02CPU
MELSEC-Q( YNF)	Q25PHCPU		Q02HCPU Q06HCPU
	Q172CPU		Q12HCPU O25HCPU
	Q172CPUN		002200200
	Q173CPUN	0710 0715 pit 4112	Q06PHCPU
	Q172HCPU	GT16, GT15 の場合・~ MELSEC-OnA/O/OS MELDAS C6*	Q12PHCPU Q25PHCPU
		MELOLO GINA & GO, MELDAO OO	Q12PRHCPU
	Q00UCPU	GT14. GT11 の場合*1	Q25PRHCPU
	Q01UCPU	MELSEC-QNA/Q, MELDAS C6*	024001000
	Q02UCPU	GT10 の場合 *1	Q2ACPU-S1
	Q03UDCPU	MELSEC-QnA/Q	Q3ACPU Q4ACPU
	Q04UDHCPU		Q4ARCPU
	Q06UDHCPU		Q2ASCPU
	Q13UDHCPU	今回使用する CPU	Q2ASCPU-S1
0740 0745 p#A *1*2	Q20UDHCPU		Q2ASHCPU
GT16, GT15 の場合「~ MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR,	Q26UDHCPU		Q2ASHCPU-S1
CRnD-700	Q03UDECPU		MELDAS C6 (ECA C6)
			MELDAS C64
GT14, GT11の場合*1	Q10UDEHCPU		(FCA C64)
MELSEC-QNU/DC, Q17ND/M/NC/DR	Q13UDEHCPU		LOCCPU
GT10 の場合*1	Q20UDEHCPU		L26CPU L26CPU-BT
MELSEC-QnU/DC	Q50UDEHCPU	MELOFO I	L02CPU-P
	Q100UDEHCPU	MELSEC-L	L26CPU-P
	Q03UDVCPU		L26CPU-PBT
	Q04UDVCPU		L02SCPU-P
ニー フ <sup>1</sup>	Q13UDVCPU		NZ2GF-ETB
マニュノル	Q26UDVCPU	*1 マルチ CPU システムを使用してい GOT で他局のマルチ CPU システ	1回場台 ムをモニタする場合は, 自局
王菱電機機器接続編)	Q04UDPVCPU	のシーケンサ CPU の種類にかかれ (マルチ)/G モーション 1 または	らず、機種は[MELSEC-Q [MELSEC-QnU/DC.
4  SW1-GTD3-U(CON1)		Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700)	選択してください。
	Q26UDPVCPU	接続する場合は、機種を[MELSE(	C-QnA/Q/QS, MELDAS
ムコード 1D7M96	<u>   </u>   	U6*」に設定してくだざい。	
	<u>.</u>		

⑤左記の画面が表示されますので、通信ドライバを下記のように設定します。 通信ドライバ:バス接続Q

プロジェクトの新規作成ウィザード	×
	接続機器の設定(1台目)         * MELSEC-QnU/DC,Q17nD/M/NC/DR,CRnD-700*の通信ドライバを選択してください。         通信ドライバ(C):       バス接続Q パス接続Q イクロムイノ/OCPUILL171024_0.171024         MELSECNET/H OC-Link IE コントローラネットワーク CC-Link IE フィールドネットワーク CC-Link Ver 2(ID) マルチドロップ(スレーブ)
	< 戻る(B) 「次へ(N) > 「キャンセル」

⑥ "次へ"ボタンをクリックします。

⑦画面が表示されます。

プロジェクトの新規作成ウィザード	×
<ul> <li>● 新規作成ウィザード</li> <li>● 確認</li> <li>● 確認</li> <li>● 確認</li> <li>● 正/F</li> <li>● 通信ドライバ</li> <li>● 確認</li> <li>■ 請がり換え</li> </ul>	接続機器の設定の確認(1台目)         チャンネル       1         レF       拡張レF-1(1段目)         接続機器       MELSEC-OnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700         通信ドライバ       バス接続Q         GT16は複数の接続の機器に接続可能です。         **追加**ボタンから、もう1台の接続機器設定が可能です。
	< 戻る(B) 次へ(N) > 追加(A) キャンセル

設定内容を確認してください。

"次へ"ボタンをクリックします。

### (3) 画面切換えデバイスの設定

GOT で表示する画面を切換えるデバイスを設定します。 (ここで設定した内容は、後から変更可能です。)

①左記の画面が表示されますので、画面切換えデバイスを下記のように設定します。

ベース画面 : GD100 オーバーラップウィンドウ1 : GD101 オーバーラップウィンドウ2 : - (なし) オーバーラップウィンドウ3 : - (なし) オーバーラップウィンドウ4 : - (なし) スーパーインポーズウィンドウ1 : - (なし) スーパーインポーズウィンドウ2 : - (なし) ダイアログウィンドウ : - (なし)

プロジェクトの新規作成ウィザード			×
■ 新規作成ウィザード ■ システム設定	画面の切り換えデバイスの設定 画面切り換えデバイスを設定してください。 画面を表示するには、デバイス設定が必要で	<b></b> .	_
	ベース画面(A):	j3D100	
- ♀ I/F - ♀ 通信ドライバ	オーバーラップウィンドウミ(D): オーバーラップウィンドウ2(R):	(d) (0)	
	オーバーラップウィンドウ3(L):	-	
	オーバーラップウィンドウ4(W): オーバーラップウィンドウ5(P):	· ·	
	スーパーインポーズウィンドウ1(S):	•	-
	スーパーインポーズウィンドウ2(U):	<b></b>	
	ダイアログウィンドウ(1):		
	< 戻る(B)	次へ(N) >	キャンセル

"次へ"ボタンをクリックします。

# ②左記の画面が表示されます。設定内容を確認してください。"完了"ボタンをクリックします。

プロジェクトの新規作成ウィザ- システム環境の設定の確認 ウィザードは、以下の内容をプロジュ	ード 」 」クトの設定に反映します。			×
項目				
GOT タイプ 色設定 接続機器設定(1台目)	GT16**-S(800×600) 256色(イメージデータ65536色) チャンネル L/F 接続機器 通信ドライバ	1 拡張L/F-1(1段 MELSEC-QnU/ パス接続の	目) 'DC, Q17nD/M/NC/D	R CRnD-700
画面切り換えデバイス	ベース画面 オーバーラップウィンドウ1 オーバーラップウィンドウ2 オーバーラップウィンドウ3 オーバーラップウィンドウ4 オーバーラップウィンドウ5 スーパーインボーズウィンドウ1 スーパーインボーズウィンドウ2 ダイアログウィンドウ	GD100 GD101 - - - - - - -		
		< 戻る(B)		キャンセル

## ③ベース画面1が作成されます。

## これから画面内容を具体的に作成していきます。

T Designer3 無點1	x
コシェクト(P) 編集(E) 検索/置換(R) 表示(V) 画面(S) 共通の設定(M) 図形(F) オブジェクト(O) ツール(T) 通信(C) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)	
은 밤 옷 더 집 옷 이 이 이 다니며 가지에 빠지 구수를 못 때 빠 ! 옷 것 것	
	- 🖉
🙀 🔄 🔹 📑 🕒 8-1:(前面+背面)	· 😲 -
	j 123 -
	j <b>85C</b> -
	• •
· / • / · / waited	- 💜
	**
	<b>**</b> *
	8
	- 🏤 -
A	190
	1.0
	E
	1 - 1
	1
面の種類 バース画面	
אבער 1 מינער איז	
面レイや透過色 👘 👘 👘 👘 👘 👘 👘 👘 👘 👘 👘 👘 👘	
面背景色を指定すなし	
β-)	
<u>λ</u> →γ <del>μ</del>	
:▼ : 「「「」:「「」」:「「」」:「「」」:「「」」:「」:「」:「」:「」:「」:	
オブジェクトを選択してください GT16**-S(800x600) 65536色 CH 1 : MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700 🎦 0,0 X:758,Y:601	

## [実践的FAQ010 GOTタイプの変更]

GOT のタイプを確認するには?

タッチパネルウィンドウの下部を見ることで確認することが可能です。

+ ^	□ B-1:(前面+背面) ×	4 Þ 🗕 🗙 🚺
🔯 🔄	□ B-1:(前面+背面)	
ベース画面		
1		
ウィンドウ画面		
■新規 → 新規		
レホート回回		
∲新規		
		. I G
ジェクト 🖬 システム 📔 画面		
= /		
JA +^		- 8
Ξū.		
A		
番号 1 🗍		
ιl.		
の種類 ベース画面		
说8月		
UF-r 0		
レイヤ透過色		
背景色を指定す なし		
2		
-)色		
ン背景色		
切り換えを行う なし		
アラームポップアッ あり		
付居 下 て		
タブラウザ		
フジェクトを選択してくたさい	G116**-S(800x600) 65536世 CH 1: MELSEC-QnU/DC, Q1/nD/M/NC/DR, CRnD-/00 円 0,0	X:/58,Y:601

## GT16\*\*-S(800x600) 65536色 CH 1: MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700

## [実践的FAQ011 GOTタイプの変更]

GOT のタイプを間違って設定してしまった。途中から変更することはできるか?

ワークツリー、またはメニューバーより変更することが可能です。

			共	通の設定(M) 図形(F)	オブシ		
			5	GOT機種設定(Y)			
システム		Ψ×	Lj	GOT環境設定(E)	•		
		~					
			L	周辺機器の設定(S)	•		
□ <b>□ □</b> → ネル	画面切り換え/ウィンドウ						
್ಷ ಹಿ	言語切り換え			 שועאב (ג)	•		
- <u>A</u> 5	ダイアログウィンドウ	_			•		
1111 - 11111 - 11111 - 11111 - 1111 - 1111 - 1111 - 1111 - 1111 - 1111 - 1111	キーウインドウ			, シュ型			
	ンヘノムIff¥00 セキュリティ			1-1-2-2 @ 1-2-1-0	•		
t 👍 -	ニ・エンジー 課作ログ			レンビッ 			
t	かな漢字変換				•		
	記動ロゴ SOIthawkマップ			ナバイスナーダ戦功さ( <u>し</u> ). 1式能調告担(の)			
□ 唱 接続機器	301ゼットアック 提の設定			- 1人感曲視/型/… トリガマカション(R)			
			G	タイムアクション(T)			
՝ <b>Յ</b> Յո∛դի⊾	「ふりフテル」 「三面面」			ハードコピー(H)			
				MESインタフェース(M)			
			т	部品(P)	•		
			⊲))		•		
	~			·			
機種設定						l	×
	~						
-GUT%1.	/ - 機種(G):		-	_			
	IN IT CON	GT15**-S(800×60	0)				
	色設定(C):	256色(イメージデー)	965536色)	•			
デフォルト	・ドライブ名(D):	A:標準CFカード		▼			
	ikつ+1L以2(P)・	Project1					
一標準フォン							
	言語(F):	日本語		▼			
	16ドット標準フォント(S):	◎ ゴシック	◎ 明朝				
	TrueType数字フォント(T):	◎ ゴシック	🔘 7セグ				
GOT	木(木でオブジェクトの垂かりた=	f τ≫クする(∩)					
	キャキ ビクラフェンドの主体のでき 末(までまざぎょうしのまこう))ほう						
GOTA	キ1年ビオノンエクトの表示順を	rai Designer3())表力	REENES(J)				
L MELS	50FI Navigatorと連携してシ	パテムラベルを使用す	(L)	システムラベノ	NICONT		
				ОК		キャンセル	

#### [実践的FAQ012 画面タイトルの変更]

ベース画面のタイトルを間違って入力してしまった。途中から変更することはできるか?







画面のプロパティ	
✓基本 (キー ウィンドウの基本設定)	/キーウィンドウの拡張設定 / ダイアログウィンドウ / 候補選択ウィンドウ )
画面番号(N):	×
タイトル(M):	
言羊糸田言兑8月(E):	<b>^</b>
	-
٠	•
セキュリティ(S): 0	
前面レイヤ透過色(R):	
🔲 画面背景色を指定する(U):	バターン(P):
	バターン色(T):
	ハターン省条世(B): ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
□ 局番切り換えを行う(₩)	
■ ▼ 拡張アラームポップアップ表示を行	行う(Y): 表示位置: 下 ▼
	OK キャンセル

## [実践的FAQ013 GTDesigner3の画面構成]

<u>ソフトウェアのウィンドウの名称は?</u>

#### GTDesigner3の画面および各種ツールバー、ウィンドウの画面構成を下記に示します。



項目		内容			
タイトルバー	ソフトウェア名、プロジ:	ェクト名 / プロジェクトファイル名が表示されます。			
メニューパー	ドロップダウンメニューが	ロップダウンメニューから. GT Designer3 を操作できます。			
ツールバー	アイコンを選択して GT [	Designer3 を操作できます。			
エディタタブ	開いている画面エディタ	々[機種設定]ダイアログポックス, [環境設定]ダイアログポックスのタブが表示されます。			
画面エディタ	図形、オブジェクトを配置	€し、GOT に表示する画面を作成します。			
	一覧ウィンドウには、下調	己の種類があります。			
	ワークツリー	ワークツリーには、プロジェクトツリー、画面一覧ツリー、システムツリーがあります。 ワークツリーは、デフォルトでドッキングされています。			
	プロパティシート	画面や図形、オブジェクトの設定を一覧で表示、編集できます。 プロパティシートは、デフォルトでドッキングされています。			
一覧ウィンドウ	ライブラリー覧	ライブラリとして登録されている図形、オブジェクトを一覧で表示できます。 ライブラリー覧は、デフォルトでドッキングされています。			
	接続機器タイプ一覧	接続機器の設定を一覧で表示できます。			
	データー覧	画面上に配置している図形、オブジェクトを一覧で表示できます。			
	画面イメージー覧	ベース画面、ウィンドウ画面のサムネイル表示や、画面の作成、編集ができます。			
	カテゴリー覧	図形、オブジェクトをカテゴリ別に表示できます。			
	部品イメージー覧	部品として登録されている図形の一覧表示や、部品の登録、編集ができます。			
ステータスパー	マウスカーソルを合わせたメニュー、アイコンの説明や GT Designer3 の状態が表示されます。				

## [実践的FAQ014 ウィンドウやツールバーの表示]

ウィンドウやツールバーが表示されていない。表示することはできるか?

ワークツリー、またはメニューバーより変更することが可能です。



#### 〇ツールバーがない場合



## [実践的FAQ015 一覧ウィンドウのドッキング]

一覧ウィンドウを重ねることはできないか?

一覧ウィンドウのドッキング

GTDesigner3 では、一覧ウィンドウをメイン画面/他の一覧ウィンドウとドッキングできます。 ドッキングした一覧ウィンドウは、使用しないときは隠しておき、必要なときだけ表示させることが できます。

(1) 一覧ウィンドウの基本操作

ワークツリーを例に、一覧ウィンドウの基本操作を説明します。



	• 📲 :目動非表示有効
×	一覧ウィンドウを消去します。 再度表示するには、[表示]メニューから選択してください。
ドッキングタブ	一覧ウィンドウを切り換えます。 一覧ウィンドウ同士をドッキングした場合に表示されます。 ドラッグすることで、一覧ウィンドウ同士のドッキングを解除できます。

(2) ドッキングの操作

①ドッキングする一覧ウィンドウのタイトルバーをドラッグすると、ドッキングガイドが表示されます。ドッキングガイドには、インナーガイド、タブガイド、アウターガイドがあります。



項目	内容
インナーガイド(上/下/左/右)	既にドッキングされている一覧ウィンドウより、画面中央寄りにドッキングします。
タブガイド	他の一覧ウィンドウ上にドラッグした場合に. インナーガイドの中央に表示されます。 一覧ウィンドウ同士をドッキングします。
アウターガイド(上/下/左/右)	既に表示されている一覧ウィンドウより、画面端寄りにドッキングします。

②一覧ウィンドウをドラッグしたままマウスカーソルをドッキングガイドに重ねると、一覧ウィンドウをドッキング時の配置位置が表示されます。



③ドッキングガイド上でドロップすると、配置位置で表示された場所に一覧ウィンドウがドッキング されます。



④プッシュピンアイコンで自動非表示を有効( +)にした場合、タブのみが表示されます。 タブにカーソルを合わせると、ドッキングした一覧ウィンドウを表示できます。





(3) ドッキング解除の操作

ドッキングされた一覧ウィンドウの自動非表示を無効( 中)にしてください。

ドッキングされた一覧ウィンドウのタイトルバーをドラッグすると、ドッキングを解除できます。 (タイトルバーをダブルクリックしてもドッキングを解除できます。)

ー覧ウィンドウ同士のドッキングを解除する場合は、ドッキングタブをドラッグしてください。 (ドッキングタブをダブルクリックしてもドッキングを解除できます。)

#### [実践的FAQ016 接続機器の設定]

<u>接続 I/F とは何ですか?</u>

PLC とタッチパネルを接続する I/F のことです。"標準"と"拡張"があります。

【確認方法】

GOTとPLCCPUの通信の設定を行います。

GOT を最初に使用する場合は、本設定で通信インターフェースに対するチャンネル No. と通信ドライバを必ず設定して、GOT に書き込みます。

ここでは、GOTをQCPUにバス接続する場合について説明します。

①システムツリーの[1/F 接続一覧]メニューをダブルクリックします。



②I/F接続一覧ダイアログボックスが表示されます。

③標準 I/F 設定, 拡張 I/F 設定の設定項目を必要に応じて設定します。

1/1 13(4)0 3-2				
標準I/F設定			詳細設定	x
CH No.	ドライバ			
I/F-1: RS232 9 🗸	(דעבעא) 🗸	詳細設定	ドライバ: バス接続Q	
I/F-2: USB 9 🚽	(ホスト(パソコン)		プロパティ	値
I/F-3: RS422/485 0 ▼	未使用    ▼	【詳細設定…	增設段数	1
I∕F-4: Ethernet 0 ▼	未使用    ▼	【詳細設定…	スロットNo.	0
RS232設定			モニタ速度	標準
5√電源供給を有該	効にする		通信タイムアウト時間(秒)	12
拡張I/F設定				OK キャンセル
拡張L/F-1				
		=¥Km=Arch	<b>,</b>	
		青年市西古文,正		
3#2 U 🔻	★使用    ▼	言字布世言文之正		
拡張L/F-2	10- 718			
UH NO. 1段日 0	トフ1/1 (十/#田	E¥4mEAc		
2段目 0 🔻				
3段目 🕛 🔻	₹	言手希腊贫定		
	ОК	キャンセル		

項目		内容
標準 I/F 設定		GOT に標準装備されている通信インタフェースにチャンネル No., ドライバを設定します。 GT16: 標準 I/F-1, 標準 I/F-2, 標準 I/F-3, 標準 I/F-4 GT15, GT1030, GT1020: 標準 I/F-1, 標準 I/F-2 GT11, GT105 □, GT104 □: 標準 I/F-1, 標準 I/F-2, 標準 I/F-3
CH No.		使用する目的に合わせて CH No. を設定します。 使用する GOT によって、設定できるチャンネル数が異なります。 0:使用しない 1 ~ 4:接続機器の設定 (チャンネル設定)で設定したチャンネル No. 1~ 4 の接続機器用 8:パーコードリーダ接続,RFID 接続,パソコンリモート操作,指紋認証接続用 9:ホスト (パソコン)接続用 *:ゲートウェイ機能,MES インタフェース機能,Ethernet ダウンロード用 マルチ:Ethernet マルチ接続用
		GOT の標準インタフェースの通信形式が表示されます。
	ドライバ	接続する機器のドライバを設定します。 ・未使用 ・ホスト(パソコン) ・接続機器の各選信ドライバ
	詳細設定	通信ドライバのボーレート、データ長などの設定を行います。
拡張 I/F 設定		GOT の拡張インタフェースに装着されている通信ユニットの設定を行います。
	CH No.	使用する目的に合わせて CH No. を設定します。 使用する GOT によって、設定できるチャンネル数が異なります。 0:使用しない 1~4:接続機器の設定 (チャンネル設定)で設定したチャンネル No. 1~4 の接続機器用 5~7:パーコードリーダ接続,RFID 接続,パンコンリモート操作 *:ゲートウェイ機能,MES インタフェース機能,Ethernet ダウンロード、レポート機能, ハードコピー (プリンタ出力時),ピデオ入力 /RGB 入力,RGB 出力,マルチメディア機能, CF カードユニット,CF カード延長ユニット,音声出力,外部入出力 / 操作パネル用
ドライパ		接続する機器のドライバを設定します。 ・未使用 ・接続機器用の各ドライバ
詳細設定		通信ドライバのボーレート、データ長などの設定を行います。

拡張インターフェース装着場所について

拡張インターフェースの装着場所は、GOT の背面にあります。



## 3.2 データ転送 (パソコン→GOT)

GTDesigner3で作成したデータを、GOTへと書き込む手順について説明します。

## (1)パソコン→GOT との接続

パソコンと GOT を接続します。



USB ケーブルを使用する場合, GT09-C30USB-5P (長さ:3m)を使用してください。



## [実践的FAQ017 通信速度について]

<u>USB と RS232C との通信速度(画面データの送信)の差はあるのか?</u>

パソコンと GOT を接続するには、USB の他, RS-232\*2, Ethernet を利用する方法があります。 USB ケーブルを使用した場合, データの転送速度が RS-232 通信より速いため, 作業時間を短縮できま す。\*1

\*1 書込み参考値:GT15ロロ

接続方法 プロジェクト データサイズ	USB (12Mbps)	RS-232 (115Kbps)
1MB	20秒	2分30秒

\*2 RS-232 ケーブルを使用する場合, GT01-C30R2-9S を使用してください。



#### (2) GOT に転送するデータの種類について

#### GOT を動作させるためには、以下の種類のデータを GOT に転送する必要があります。

	データの種類	概要	データ転送するタイミング	
BootOS		GOT のハードウェアの制御や、パソコンと GOT の通信時に必要なプログラムです。 BootOS は工場出荷時に GOT 本体にインストールされているため、通常インストー ルする必要はありません。	<ul> <li>GOT本体を工場出荷時に戻すとき(通常インストールする必要はありません)</li> </ul>	
OS 基本機能 (必須) 通信ドライバ (必須)		GOT のモニタ機能, OS や画面データのインストール, OS や画面データの削除. タッチキーの制御, システム画面やガイダンスの表示機能など GOT を動作させる機 能を実装しています。		
		各インタフェースの制御、OS や画面データのインストール、OS やブロジェクトデー タの削除、タッチキーの制御、画面やガイダンスの表示機能など GOT を動作させる プログラムです。	<ul> <li>初めて GOT を使用するとき</li> <li>使用する機能(拡張機能,オプション機能)や、通信方法を変更するとき</li> <li>OS がパージョンアップしたとき</li> </ul>	
		PC 通信ドライバは、GOT とシーケンサ CPU 間の通信を行うドライバです。必ず、 使用する接続形態にあったドライバを選択しインストールしてください。		
	拡張機能	拡張機能 <sup>*1</sup> を使用する場合にインストールします。		
オプション機能		オブション機能ボード(増設メモリ付きを含む)や多色表示ボードの装着により使用 できる機能*1を使用する場合にインストールします。		
プロジェクトデータ (必須)		画面データ、コメント、共通設定など、ユーザが作成したモニタ画面用のデータです。	・初めて GOT を使用するとき ・画面や設定内容を変更するとき	
特殊データ		拡張機能(インテリジェントユニット/Qモーション/サーボアンプモニタ等)で使用するデータです。	・使用する機能を変更するとき	
リソースデータ		レシピファイル,アラームログファイルなど,GOT 本体内で生成された各種データです。	<ul> <li>GOTの各種機能ごとにより異なる</li> </ul>	

**Oポイント** 

GOT では、パソコンと GOT でのデータのやり取りを以下の用語で言い表します。

·書込み:パソコンで作成したプロジェクトデータを, GOT へ書き込む。

·読出し:GOTのプロジェクトデータを,パソコンに読み込む。

·インストール: GOT を起動するのに必要なシステム用データ (BootOS, OS) を, GOT へ書き込む。

#### [実践的FAQ018 転送するデータについて]

転送するデータはたくさんあるが、順番はあるのか?

一般的に順番を下記に示します。①通信設定の確立(接続方法の確認)

②BootOS のインストール

③基本 0S

通信ドライバ(拡張機能、オプション機能、特殊データ)

④画面データの送信(プロジェクトデータの送信)

※今回の実習は画面のデータの送信 (プロジェクトデータの送信)のみをおこなってください (2、3のデータは送信しないでください)

#### (3)通信設定

パソコンと GOT を通信するための設定を行います。

①[通信]-[通信設定]メニューをクリックします。



②ダイアログボックスが表示されますので、接続方式を、"USB"に設定してください。
 (実習では、パソコンと GOT を USB ケーブルで接続)

通信設定				
接続方法を選択して、	、詳細を設定してくた	ialu.		
Ĵ				
RS232	USB	Ethernet	モデム	
✓ GOTの情報を取得 ※GOTがオフラ・ ※GOT書込の書	穿してLGOTとの通信 <mark>インになります。</mark> :込モードが「GOTと!	i」ダイアログを開く(E の照合差分」の場合	:) ; よ、GOTとの差分をチ:	ェックします。
			_	
		通信テスト(T)	ОК(О)	キャンセル(C)

③ "通信テスト"ボタンをクリックします。
 "GOT との接続に成功しました"のメッセージがでます。



③ "OK" ボタンをクリックします。



## (4) 画面データの書き込み

作成した画面データを GOT に書き込みする操作について説明します。

①[通信]-[GOT への書き込み]メニューをクリックします。



②通信設定ダイアログボックスが表示されますので、接続方法を確認し、 "OK"ボタンをクリックし **キ**オ

ታን°					
通信設定					<b></b> X
接続方	法を選択して、	羊細を設定してくだ	さい。		
	3	2	₽°₽		
	RS232	USB	Ethernet	モデム	
	Tの情報を取得し GOTがオフライン	って[GOTとの通信]	ダイアログを開く(E)		
*	GOT書込の書記	モードが「GOTとの	D照合差分」の場合	ま、GOTとの差分をチ	ェックします。
☑ 次回	回も随信設定的	『イアログを表示す	ත(S)		
			通信テスト(T)	OK(0)	キャンセル(C)

③GOT との通信ダイアログボックスが表示されます。

	T照合 ● 特殊データ
書込モード(M): 書込データを選択する → GOTタイプ(T): GT16**-S(800×600) →	書込チェック GOT情報原文得してください。
書込先ドライブ(D): C内蔵フラッシュメモリ ▼ ● ○ 名称未設定 [Project1] ● ○ べース画面 ● □ 共通の設定 ■ 接続機器設定 ■ 通信設定/登録名一覧 ● ■ 基本機能 ● □ 通信ドライバ	書込データサイズ     プロジェクトデータ: 0 Kbyte       OS: 0 Kbyte       書込合計: 0 KbyteのGOT RAMを使用します。       書込ドライブ指報
中 □ 五26株城能 由 □ オブション機能	■ データ領域: Kbyte ■ 空き領域: Kbyte
」 □ プロジェクトフォルダ内全削除後書き込み(O) □ 書き込み時(こSRAMユーザ領域を初期化する(S)	GOT書込(G)

## [実践的FAQ019 転送するデータについて]

<u>通信ダイアログボックスの内容は?</u>



1) 書込データ: GOT へ書き込みするデータの種類を選択します。

2) 書込モード: GOT ヘプロジェクトデータ, OS を書き込みするモードを選択します。

3) プロジェクトデータに必要な OS も書き込む:

[書込モード]が[GOT との照合差分] または[前回書込後との差分]を選択時, 抽出された差分デー タに必要な OS を書き込む場合にチェックします。[プロジェクトデータ, OS 一括書込], [書込デ ータを選択する]では設定できません。

4) GOT タイプ:

GOT タイプを選択します。プロジェクトデータの[GOT 機種設定]で設定した GOT タイプに固定されます。

- 5) 書込先ドライブ: プロジェクトデータ, OS を書き込みする GOT のドライブを選択します。
- 6) ツリー表示:

パソコンと GOT を[RS232] または、[USB] で接続している場合は、プロジェクトデータ、基本機能、 通信ドライバ、拡張機能、オプション機能がツリー表示されます。

7) プロジェクトフォルダ内全削除後書き込み:

GOT にデータを書き込む前にプロジェクトフォルダ内のデータがすべて削除されます。

- 8) 書込チェック: GOT の書き込み状態が表示されます。
- 9) 書込データサイズ: GOT へ書き込むデータのサイズが表示されます。
- 10) 書込ドライブ情報: [書込先ドライブ] で指定したドライブの情報が表示されます。

④書込データの [プロジェクトデータ、OS] にチェックを入れます。
⑤書込モードを [書込データを選択する] に設定します。
⑥名称未設定 [Project1] にチェックを入れます。



- ⑦ "GOT 書込"ボタンをクリックします。
- ⑧ "はい"ボタンをクリックすると、画面データの書込みが実行されます。





⑨書込みが完了すると、完了のメッセージが表示されるので、"はい"ボタンをクリックします。

GT Designer3	x
() 終了しまし;	te.
	ок

⑩書込みが完了すると、GOT は自動的に再起動します。

①必要に応じて、書込モードを変更しながら、GOTに書込みをおこなってください。 データの上書きの場合、"GOTとの照合差分"をおこなってください。

GOT読出 GOT読出 GOT読出 GOT読出 GOT読出 GOT読出 GOT読出 GOT読出 GOT読出 GOT	照合 特殊データ 書込チェック GOT情報取得してください。
GOTタイブ(T): GT16**-S(800x600) ▼ 書込先ドライブ(D): C内蔵フラッシュメモリ ▼ □-□名称未設定 [Project1] □ 中□ベース画面	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
□-□共通の設定 □接続機器設定 □通信設定/登録名一覧 □-□基本機能 □-□通信ドライバ □-□加信ドライバ □-□加保機能 □-□オブション機能	<ul> <li>音込と目前: 0 Kbyte</li> <li>※上記のほかに、データ領域として 0KbyteのGOT RAMを使用します。</li> <li>書込ドライブ情報</li> <li>データ領域: 532 Kbyte</li> <li>空き領域: 14828 Kbyte</li> </ul>
<ul> <li>プロジェクトフォルダ内全削除後書き込み(0)</li> <li>書き込み時(cSRAMユーザ領域を初期化する(S)</li> </ul>	GOT書;込(G)

## <u>注意 2人で1台のタッチパネルを使用する場合は、書込モードを"書込みデータを選択する"をお</u> <u>こない、書き込むデータを必ず選択してください。</u>

GOTとの通信	×
□ □ GOT書込 □ GOT読出 □ GOT読	Re
書込デー気(R):  の プロジェクトデータ、OS  の BootOS	◎ 特殊データ
音にて「INMA」 音にて「INMA」 音にす「次の運動する	BACナエック GOT情報取得してください。
GOTタイプ(T): GT16**-S(800x600) マ ま込先ドライブ(D): Cの英語フラッションモリ	
BELITING CONSTRUCT	書込データサイズ プロジェクトデータ: 3 Kbyte
<ul> <li>● 図名称未設定 [Project1]</li> <li>● 図ペース画面</li> </ul>	
<ul> <li>● 図 共通の設定</li> <li>● 図 接続機器設定</li> <li>● 図 通信設定/登録名一覧</li> </ul>	シータを選択して
日日 オブション機能	■ データ領域: Kbyte
	■ 空刊版版: KDyte
<ul> <li>プロジェクトフォルダ内全削除後書き込み(0)</li> <li>書き込み時にSRAMユーザ領域を初期化する(S)</li> </ul>	ουτ <b>#</b> ιλίο)
	通信設定(N) GOT情報取得(E) 閉じる(C)

#### [実践的FAQ020 書込モードの差分の違い]

GOT との照合差分、前回書込後との差分の違いは何か?

GOTとの通信				
□ GOT書込	🖳 🗲 🔲 GOT読出	2	GOT照合	
書込データ(R): 💿 プ	ロジェクトデータ、OS (	🔵 BootOS	0	特殊表
書込モード(M):	GOTとの照合差分 GOTとの照合差分 前回書込後との差分	•	 ታዋ?(r)	
GOTタイプ(T):	プロジェクトデータ、OSー打 書込データを選択する	浩書込 	-	
書込先ドライブ(D):	C:内蔵フラッシュメモリ		•	

[書込モード]により差分が異なりますので、[GOT との照合差分] または[前回書込後との差分]のいず れかを選択してください。

#### ・GOT との照合差分

GOT に書き込みされているプロジェクトデータと GTDesigner3 のプロジェクトデータとの差分のみ書 き込みします。ツリー表示で GOT に書き込みされているプロジェクトデータとの差分データが選択さ れ、チェックボックスにチェックが入ります。

#### ・前回書込後との差分

前回書き込みしたプロジェクトデータと GTDesigner3のプロジェクトデータとの差分のみ書き込みし ます。ツリー表示で、前回書き込みしたプロジェクトデータとの差分データが選択され、チェックボ ックスにチェックが入ります。

どちらの[書込モード]を選択した場合でも、差分データと、書き込みするプロジェクトデータに必要な 0S が選択され、チェックボックスにチェックが入ります。 0S の書き込みを行わない場合は、[プロジェクトデータに必要な 0S も書き込む]のチェックを外すと、 選択された 0S のチェックが外れます。

〇ポイント

差分の書き込み

[前回書込後との差分]の書き込み履歴は、GTDesigner3 を起動してから終了するまでが対象となりま す。一度 GTDesigner3 を終了すると前回書き込みの履歴は消去されるので、次回起動時に差分のみ書 き込みする場合は、[GOT との照合差分]を行ってください。

## [実践的FAQO21 GOTの情報の取得]

GOT の情報を取得とは、何のためにあるのか?

接続方法を選択して、詳細を設定してください。	
RS232 USB Ethernet モデム	
□ GOTの情報を取得して[GOTとのう通信]ダイアログを開く(E) ※GOTがオフライノになります。	
※GOT書込の書込モードが「GOTとの照合差分」の場合は、GOTとの差分をチェックします。	
■ GOTの情報を取得して[GOTとの通信]ダイアログを開く(E)	
*GOTがオフラインになります。	*
※GUT書述の書述モートかGUTとの照言差分」の場合は、GUTとの差分	をナエックします。
〔 チェックの有無   〕	

GOT ヘデータを書き込む時、読み出す時など、GOT の情報を事前に取得し、書き込み、読出しデータを 少なくし通信の時間を短縮するため。

(一度、GOT がオフラインになるため、画面の表示がなくなり操作ができなくなるため注意してください。)

また、下記	の画面の[GOI	情報取得」	も同じ機能に	こなります。

GOTとの通信	×	
□		
書込デーダ(R): ◎ ブロジェクトデータ、OS ◎ BootOS ◎	特殊データ	
書込モード(M): 書込データを選択する ▼	書込チェック GOT情報取得してください。	
GOTタイプ(T): GT16**-S(800×600) ▼ ま込先ドライブ(D) 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: 3 Kbyte	
・         ④         名称未設定 [Poper1]           ●:         ⑦         八、云画面           ●:         ②         共通の設定           ●:         ②         封続保健設定           ●:         ③         資源公園設定           ●:         ③         資源公園設定           ●:         ③         資源公園           ●:         ●:         ●:	OS         0         Kbyte           書込合計:         3         Kbyte           ※上記のほかに、テージ環境して         0         Kbyte           のというとのらのT RAMを使用します。         書込とうイブ情報	
日-□」 日-□ はころは 日-□ オプション機能	■ デーク領域 Kbyte	
	■ 空き領域: Kbyte	GOT情報取得(E)
<ul> <li>         プロジェクトフォルダ内全剤厚新後書書込み(O)      </li> <li>         書き込み#時にSRAMユーザ領域を初期化上する(S)      </li> </ul>	GOT書込(G)	
	通信該定(N) GOT情報取(得(E) 開じる(C)	
		J.

(5) プロジェクトデータを保存する 作成したプロジェクトデータを保存する操作について説明します。	: 7 : C	ロジェクト(P) <mark>扁集(E) 検索/ 新規作式)</mark> 	置換( <u>R)</u> 表示( <u>V)</u> Ctrl+N Ctrl+O
① [プロジェクト]-[名前を付けて保存]メニューをクリックします。		開じる( <u>C</u> )	
		上書き保存( <u>S</u> )	Ctrl+S
		名前を付けて保存( <u>A</u> )	F12
②ダイアログボックスが表示されますので、保存先を選択します。(今回は、デスクトップまたは、配布したUSBメモリに行ってください。)	× ₽≥ €	<ul> <li>フロジェクトの前り除(型)</li> <li>フロジェクト既合(型)</li> <li>他プロジェクト読み込み(型)</li> <li>GT Designer2/G1形式ファイ)</li> </ul>	レの読み込み( <u>F</u> )
		圧縮ファイルの操作( <u>H</u> )	•
プロジェクトの名前を付けて保存	C <sub>0</sub>	プロジェクト情報( <u>P</u> )	
(保存先) (乙(F):	1	GX Developerデバイスコメント	読み込み( <u>M</u> )
¥¥filesv¥e_data¥Teachers¥個人¥ozawa¥Profiles¥Desktop 参照(B)		RSLogix5000タグ読み込み(R)	)
		セキュリティ(匠)	•
	ā.	印刷共通設定(工)	
	40	印刷プレビュー(V)	0.15
	8		Ctrl+P
		「販売開いたノロジェクト」	AH-54
	4	te i w	Alt+F4
フォルダーの参照			
ワークスペース名(W): ワークスペース名(W):	ださい。		
プロジェクト名(P): ■ デスクトップ ▶ (⇒ ライブラリ ▶ () ozawa			
●他形式			
正縮ファイルを保存する(C)… (保存(S) キャンセル 2015 シーケンス制御実	習Ⅱ 使月		
20140728	_		
▶ 🎴 ACサーボ_タッチパネル	データ		
	ュアル		
ダッナパネル」アキスト タッチパネル 写直		-	
フォルダー(F): デスクトップ			
新しいフォルダーの作時気(N)	ОК	キャンセル	

③保存する[ワークスペース名], [プロジェクト名]を設定します。 ここでは、プロジェクト名 "test1", ワークスペース名 "plc1" と設定します。

ワークスペース名(W):	test1
プロジェクト名(P):	plc1

④「保存」ボタンをクリックして、画面データを保存します。

プロジェクトの名前を付け	て保存		<b>X</b>
保存先パス(F):			
¥¥filesv¥e_data¥Teachers	¥個人¥ozawa¥Profiles¥Deskt	top	参照(B)
ワークスペース/プロジェク	├一覧(L):		
ワークスペース			
ワークスペース名(W):	test1		
プロジェクト名(P):	plc1		
他形式			
圧縮ファイルを	保存する(C)	【保存(S)	キャンセル

(注意)

<u>GTDesigner3 プロジェクトは、エクスプローラなどのパソコンのツールで GTDesigner3 プロジェクト</u> <u>のファイル/フォルダ(移動,名前の変更,コピー,削除)を操作すると、GTDesigner3 から開けなくな</u> <u>ります。</u>



デスクトップには、図のように表示されます。

**[実践的FAQO22 GT Designer3 プロジェクトのフォルダ/ファイル操作]** ファイル/フォルダ(移動,名前の変更,コピー,削除)を操作すると,GTDesigner3から開けなくなる のか?、対策は?

GT Designer3 プロジェクトは、エクスプローラなどのパソコンのツールで GT Designer3 プロジェクトのファイル/フォルダ(移動、名前の変更、コピー、削除)を操作すると、GT Designer3 から開けなくなります。

GT Designer3 プロジェクトのファイル/フォルダ操作は、下記の方法で行ってください。

#### <u>(1)移動</u>

1. 移動する GT Designer3 プロジェクトを開いてください。

2. [ プロジェクト] → [ 名前を付けて保存] メニューを選択し, [ 保存先パス] を移動先のパスに 変更してプロジェクトを保存してください。

3. 移動する前のプロジェクトを削除してください。

#### (2) 名前の変更

1. 名前を変更する GT Designer3 プロジェクトを開いてください。

2. [ プロジェクト] → [ 名前を付けて保存] メニューを選択し, 名前を変更してプロジェクトを保存してください。

3. 名前を変更する前のプロジェクトを削除してください。

#### (3) コピー

1. 名前を変更する GT Designer3 プロジェクトを開いてください。

2. [ プロジェクト] → [ 名前を付けて保存] メニューを選択し, 名前を変更してプロジェクトを保存してください。

#### (4) 削除

GT Designer3 プロジェクトを削除する方法は、GT Designer3 画面設計マニュアル(共通編)を参照 してください。

※パソコンの OS の違い等によって、ファイル/フォルダ(移動,名前の変更,コピー,削除)を操作しても、下記の警告でファイルが開ける場合があります。しかし、正常の状態ではないため、上記の方法で実施してください。



[実践的 F A Q O 2 3 GTDesigner3 で扱えるプロジェクト形式] ワークスペースとプロジェクトの関係がわかりません?

## ワークスペースとプロジェクトの関係は下記のとおりです。

		GT Designer3 でできる操作		
プロジェクト形式	プロジェクト形式 内容		他プロジェク ト読込み	保存
GT Designer3 プロジェク ト	ワークスペースに登録したプロジェクトの形式です。 プロジェクトは、ワークスペースに対して複数登録できます。 ワークスペース プロジェクト1 プロジェクト 2 プロジェクト 3	0	0	0
圧縮ファイル (*.GTW)	GT Designer3 プロジェクトを圧縮した形式です。	0	0	0
G1 形式 (*.G1) (GT Designer3 で作成)	COT/CE カー いにまざい 4 やづつ ジェ ち ト のIV チ ろす	0	×	×
G1 形式 (*.G1) (GT Designer2 で作成)	60170Fが一下に含さ込んにクロシェクトの形式です。	0	×	×
GTE 形式 (*.GTE)		0	0	×
GTD 形式 (*.GTD)*1	GT Designer2 CTF成したフロシエクトの形式で9。	0	×	×

\*1 GOT タイプを GOT1000 シリーズに変換してから開きます。

ただし, FX-PCS-DU/WIN で作成し, GTDesigner2 で保存しなおしたプロジェクトは開けません。

## [実践的FAQO24 GOTの情報の取得]

## <u>GTDesigner3 プロジェクトは、エクスプローラなどのパソコンのツールで GTDesigner3 プロジェクト</u> のファイル/フォルダ(移動,名前の変更,コピー,削除)を操作すると、GTDesigner3 から開けなくな ります。

とあるが、本当にできないのか?、また、他に方法はないか?

下記のように、xml ファイルも同時に作成されてしまい、フォルダの移動等はできない。

ala 🔁	test
pic	🔮 projectlist.xml
曾 workspacelist.xml	

ワークスペース名 : PLC プロジェクト名 : test

ブロジェクトを開く				
保存先バス(E):				
C:¥Documents and Set	tings¥Administrator¥	My Documents	¥plc	参照( <u>B</u> )
ワークスペース/プロジ	ェクトー覧(L):	<b>□</b> すべて	[のフォルダを表	示する( <u>A</u> )
プロジェクト	GOTタイプ			
test	GT15**-S(80	00×600)	ワークスペー	ス一覧に戻り
ロニカファニフタルか	plc			
	Pr			
ブロジェクト名(2):	test			
フージス・マス名( <u>0</u> ): プロジェクト名( <u>0</u> ):	test			
フロジェクト名( <u>P</u> ): - 他形式	test			
ブロジェクト名(P): 他形式	test イルを聞く( <u>C</u> )			

フォルダの移動等する場合は、"圧縮ファイル"で保存します。

プロジェクトの名前を付けて保存	名前を付けて保存			? 🔀
保存先パス(正):	保存する場所①:	🔒 マイ ドキュメント	S 👂 🛤	
Stocuments and Settings*Administrator*My Documents       参照(D).         ワークスペース/ブロジェクトー覧(L):       ワークスペース         Plc       リークスペース名(W):         ブロジェクト名(P):       test	<ul> <li>最近使ったファイル</li> <li>デスカレ</li> <li>デスカレ</li> <li>マイ ドキュメント</li> <li>マイ エンピュータ</li> <li>マイ ネットワーク</li> </ul>	<ul> <li>○plc</li> <li>マイ ピクチャ</li> <li>マイ ミュージック</li> <li>ご 受信したファイル</li> </ul>	test	<u>条存⑤</u>
- 他形式 圧縮ファイルを保存する(©)… 保存(©) (キャンセル)		他形式:	Gr Designers Files(KGrW) ワークスペース形式プロジェクトを保存する(P)	.:





#### (6) プロジェクトデータの読み出し

GOT に BootOS や OS を書き込みすると, GOT 内のプロジェクトデータが削除されます。 プロジェクトデータのバックアップをする場合は, 読み出しを行い, GOT 内のプロジェクトデータを, 一旦パソコンのハードディスクなどに保存してください。

〇ポイント

#### GOT 本体内の OS と GTDesigner3 の OS バージョンが異なる場合

GTDesigner3の所有している OS のバージョンと GOT 本体内の OS のバージョンが異なる場合,次のようになりますのでご注意ください。

## (1)GOT 本体内の OS のメジャーバージョンが, GTDesigner3 の所有する OS のメジャーバージョンよ り古い場合

読み出ししようとする GTDesigner3 で問題なく読み出しすることができます。

ただし、プロジェクトデータの OS 情報は、読み出した GTDesigner3 のバージョンに変更されます。

(2)GOT 本体内の OS のメジャーバージョンが, GTDesigner3 の所有する OS のメジャーバージョンより 新しい場合

読み出ししようとする GTDesigner3 では, 開くことはできませんが, GOT1000 シリーズのバイナリフ ァイル(\*.G1)として, 読み出しすることはできます。

このプロジェクトデータを開くには、GOT本体内の OS バージョンと同じ、または新しい OS を所有している GTDesigner3 が必要になります。

(3)GOT 本体内の OS のマイナーバージョンが, GTDesigner3 の所有する OS のマイナーバージョンより 新しい場合(メジャーバージョンが同じ場合)

読み出ししようとする GTDesigner3 で読み出しおよび開くことはできますが、使用している GTDesigner3 でサポートしていない機能を削除したプロジェクトデータになります。

GOT 本体内の OS バージョンと同じ、または新しい OS を所有している GTDesigner3 で再度読み出しさ れることをお奨めします。

プロジェクトデータの読み出し方法を下記に示します。

①[通信]→[通信設定]メニューを選択し、[通信設定]ダイアログボックスで通信設定をしてください。

②[通信]→[GOT からの読み出し]メニューを選択してください。
 [GOT との通信]ダイアログボックスの[GOT 読出]タブが表示されます。

通信	◎◎   ウィンドウѠ) ヘルプ(出)	通信設定
Ð	GOTへの書き込み(W)… Shift+F11	接続方法を選択して、詳細を設定してください。
<b>E</b>	GOTからの読み出し(R)	
<b>1</b>	GOTとの照合( <u>O</u> )	R5232 USB Ethemet CTA
<del>\$</del> 6	通信設定( <u>C</u> )…	
œ	メモリカードへ転送( <u>E</u> )	
#3	GT10-LDRとの通信( <u>M</u> )	
<b>.</b>	GT01-RS4-Mとの通信( <u>R</u> )	◎ GOTの情報を取得して「GOTとの通信」ダイアログを開く(E) ※GOTがオフラインになります。
		※GOT書込の書込モードが「GOTとの照合差分」の場合は、GOTとの差分をチェックします。

③[GOT 読出データ]で, [読出元ドライブ]の選択と[読出先]の設定をしてください。 そして、[GOT 情報取得]を選択してください。

GOT書2. (読出データ(R): ④ プロジェクトデータ ● リソー 読出モード(M): 全読出 ▼	<ul> <li>GOT場合</li> <li>Aデータ ● ドライブ接報</li> <li>GOT読出テータ</li> <li>決出元ドライブ(V: C/DI範フラクシュメモリ ・</li> <li>読出先(D): GT Designer3 ・</li> <li>C(使用前に GOTから読み出し前に、読出元ドライブ変更時は GOT体報取得水の少さ評下し、GOT情報配取得してください。</li> </ul>	SOT 詰出ができたい、
	GOTI表出(G) 通信該定(N) GOTI最終取(得(E) 開)	
GT Designer3 GOT情報取得時に書込チェックを行い 書込チェックを行う場合はGOTがオフ ※いいえの場合はGOTの情報のみ取得 はい	ますか? ラインになります。 します。 (Y) しいいえ(N)	

## [実践的FAQ026 ファイルを開く]

GOT 情報取得を毎回実施しないで、読み出す方法はないのか?

通信設定時に、GOTの情報を取得して[GOT との通信]ダイアログを開くにチェックをすれば、可能になります。

通信設定	
接続方法を選択して、詳細を設定してくだ	t. 1₀
RS232	Ethernet
✓ GOTの情報を取得して「GOTとの通信」 ※GOTがオフライノーズがます。 ※GOT#はみまれモードが「GOTとない」	ダイアログを開く(E) NBA全美公」の根本は、GOTとの美公をチェック」ます。
<ul> <li>※d01を20/をたて「からの120」</li> <li>◎ 次回も[通信設定]ダイアログを表示す</li> </ul>	展音をオゴリの場合は、GOTCの左方をチェックします。 る(S) 通信テフト(T) 0((0) (ナトンロロ(0))
GOTとの通信	×
	oot照合
読出デーダ(R): ◎ プロジェクトデータ ◎ リソー:	マデータ ② ドライブ情報
読出モード(M): 全読出 ▼	GOTI先出データ
日-図名称未設定 [Project 1] [GT Designer 3 Ver.1.60]	読出元ドライブ(V): C(内蔵フラッシュメモリ ▼
日本の設定	読出先(D): GT Designer3 ▼ 2
▼通信設定/登録名一覧	ご使用前に
	GOTが必須み出し前に、徳出元ドライブ変更時は GOT情報取得ポタンを押下し、GOT情報を取得してください。
	GOT 読出が可能
к <u>п</u>	GOTI#E(G)

④[読出モード]を選択し、ツリー表示で読み出しするプロジェクトデータを選択して、[GOT 読出]ボ タンをクリックします。



⑤プロジェクトデータの読み出しが開始されます。



GT Design	ier3
<u>^</u>	¥¥filesv¥e_data¥Teachers¥個人¥ozawa¥Profiles ¥Desktop¥test1¥plc1
	現在のプロジェクト/ライブラリデータを保存しますか?
	は、(Y) しいえ(N) キャンセル
	名前を付けて保存(A)

※必要に応じて、読出し前のプロジェクトデータを保存してください。

#### (7) GOT との照合(パソコン→GOT)

GOT 本体内のプロジェクトデータと、GTDesigner3 で開いているプロジェクトデータを照合できます。 プロジェクトデータの照合方法を下記に示します。

①[通信]→[通信設定]メニューを選択し、[通信設定]ダイアログボックスで通信設定をしてください。 ②[通信]→[GOT との照合]メニューを選択してください。

[GOT との通信]ダイアログボックスの[GOT 照合]タブが表示されます。

通	言(C) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)	[	通信設定				×
Ð	GOTへの書き込み(W) Shift+F11		接続方法を選択して、副	詳細を設定して<	(ださい。		
E	GOTからの読み出し( <u>R</u> )			2			
<b>P</b>	GOTとの照合( <u>O</u> )	1	R0232	USB	Lthernet		
<del>,</del>	通信設定(C)						
CF	メモリカードへ転送( <u>E</u> )…						
#3	GT10-LDRとの通信( <u>M</u> )						
<b>.</b>	GT01-RS4-Mとの通信( <u>R</u> )		GOTの情報を取得し ※GOTがオフライン ※GOT書込の書込	、CLGUTとの通 <mark>メこなります。</mark> モードが「GOT	1回タイアロクを解く(E) との照合差分」の場合	は、GOTとの差分をチェ	ェックします。
			☑ 次回も随信設定]均	「イアログを表示	行する(S) 通信テスト(T)	ОК(О)	キャンセル(C)

GOTとの通信			×
→□ GOT書込←□	GOT読出	GOT照合	
照合方法(F): データ内 照合対象ドライブ(D): C内蔵フ	জসায়ে⁄⊅ ▼ উপ্টায়ন্দ্য	• 照合()	0
編集中のブロジェクトパージョン ブロジェクトID: ソフトウェアバージョン: 1項目	軍新時間	照合対象のプロジェクトバージョン ブロジェクトD: ソフトウェアバージョン: 項目	
		通信設定(N)	GOT情報取得(E) 閉じる(C)

③[照合方法]で,照合する方法を選択してください。
 ④[対象ドライブ]で,照合するプロジェクトのドライブを選択してください。
 ⑤[照合]ボタンをクリックしてください。
 照合結果が表示されます。



⑥照合結果を保存する場合は、[結果保存]ボタンをクリックし、保存先を指定してください。 照合結果はUnicode テキストファイルで保存されます。

GOTとの通信			<b>—</b> ———————————————————————————————————
□ GOT書込	🔲 GOT読出 🛛 🛒 🗋	GOT照合	
照合方法(F): デー: 照合対象ドライブ(D): Cc内	ロ内容チェック ▼ 載フラッシュメモリ	•	
		照合	(V) 結果(保存(A)_
編集中のプロジェクトバージョ ブロジェクトID-593244070 ソフトウェアバージョンGT Des	) vigner3 Version 1.60N	照合対象のプロジェクトバージョ プロジェクトID:593244070 ソフトウェアバージョンGT Desig	ン mer3 Version 1.60N
項目	更新時間	項目	更新時間
■ ベース画面		ベース画面	
1	2015/06/05 21:07	1	2015/06/05 21:07
共通の設定	2015/06/05 21:07	共通の設定	2015/06/05 21:07
活动(炭石油)) 通信設定/登録之一覧	2015/06/06 10:20	· 我祝城帝族正 · 通信設定 /祭親·名一覧	2015/06/06 10:32
	2010/00/00 10:00	201660,227至14-10 見	2010/00/00/10:02
		通信設定(N)	GOT情報取得(E) 閉じる(C)

## 異なる場合は、下記のように表示されます。

編集中のプロジェクトバージョン プロジェクトID:634390 ソフトウェアバージョン:GT Designer3 Version 1.30G		照合対象のプロジェクトバージョン プロジェクトID:611617 ソフトウェアバージョン:GT Designer3 Version 1.30G		
項目	更新時間	項目	更新時間	
■ ベース画面		ベース画面		
1	2011/09/07 19:54	1	2011/09/07 19:43	
共通の設定	2011/09/07 19:54	共通の設定	2011/09/05 15:03	
接続機器設定	2011/09/07 19:54	接続機器設定	2011/09/07 20:32	
通信設定/登録名一覧	2011/09/07 20:30	通信設定/登録名一覧	2011/09/07 20:32	

## (8) GTDesigner3 を終了する

下記のいずれかの操作を行うと, GTDesigner3が終了します。 ・[プロジェクト]→[終了]メニューを選択



・タイトルバーの"×"をクリック



#### (9) PLCCPU、GOTの電源供給について(バス接続時)

PLCCPU・GOTへの電源供給については、下記に示す事項に注意して行ってください。

①システム構築

#### PLCCPUは, GOT が起動するまでリセット状態となります。

そのため,シーケンスプログラムは動作しません。シーケンスプログラムから GOT の電源を ON させる ような,システムは構築できません。

②GOT の電源投入後, PLC が RUN するまでの時間

GOT の電源投入後, GOT が起動し, PLC が RUN するまでに下記の時間がかかります。

・QCPU(Q モード), モーションコントローラ CPU

(Q シリーズ):10 秒以上

·MELDAS C70:18 秒以上

上記の時間の間に GOT を起動すると、システムアラームが発生します。システムアラームを発生させないためには、GOT セットアップのタイトル表示時間を調整してください。

③GOT と PLC の電源投入順序

(GOT を3台以上接続する場合の電源投入順序(QCPU(Qモード)と接続時)、Q4ARCPU 二重化システムと 接続する場合の電源投入順序 以外の場合)

## GOT と PLC の電源をどちらから先に投入しても、立ち上げできます。(電源投入順序は、特に決まりは ありません。)

ただし、GOT→PLCの順番で電源を投入した場合は、下記のような動作になります。

GOT の電源 ON 時に PLC の電源が OFF 状態の場合,システムアラーム (No. 402: タイムアウトエラー)が 発生します。

PLCCPU が ON 状態になれば, GOT は自動的にモニタを開始します。

システム情報を使用してアラームのリセットを行ってください。

## [実践的FAQ027 データ容量]

データ容量が大きくなり、画面データを書き込むことができなくなった場合の対処は?



- 1) スイッチ、ランプなど16 色表示などに変更する (ライブラリから選択をおこなわない)
- 2)オプション機能など使わない機能を削除する

"補足 OS の確認"でインストール状況を確認する ("ドライブ情報"を選択し、"GOT 情報取得"をクリックする) その後、使用していないオプション機能を選択し、"削除"ボタンを押す

<ul> <li>読出データ低) ① フロジェクトデータ</li> <li>リリースデータ</li> <li>● F5イプ情報</li> <li>● CTRATE</li> <li>● CTRATE</li></ul>	<ul> <li>● 拡張機能</li> <li>● ストローク基本フォント</li> <li>● ストローク基本フォント</li> <li>● オプション機能</li> <li>● レシピ [05.01.00]</li> <li>● レシピ [05.01.00]</li> <li>● 図路モニタ</li> <li>● 図路モニタ</li> <li>● MELSEC-Q/QnA 回路モニタ [05.01.00]</li> <li>● マロ路モニタ [05.01.00]</li> <li>● Qモーションモニタ [05.01.00]</li> <li>■ BootOS [AC]</li> </ul>

削除後、	下記のように、	空き容量が増えたことを確認してください。

∼ 読出ドライブ情報	
■ データ領域:	2691 Kbyte
■ 空き領域:	6525 Kbyte
~GOT RAM情報	
📕 データ領域:	2923 Kbyte
■ 空き領域:	6293 Kbyte
GOT RAM情報について	)

#### [実践的FAQ028 BootOS のインストール]

BootOS のインストールは実習では行わないが、方法や注意点を教えてほしい?

#### BootOS のインストール

BootOS は工場出荷時に GOT に書き込みされています。

ただし, GOT の BootOS バージョンがサポートしていない機能を使用する場合は, BootOS をバージョン アップ(書き込み)する必要があります。

また, GOT を工場出荷時の状態に戻す場合, BootOS の書き込みで初期化できます。

**Oポイント** 

#### (1)BootOS を書き込みする

工場出荷時の状態では、BootOS が書き込みできない場合があります。

基本機能を書き込みしてから、BootOSの書き込みを行ってください。

#### (2) GOT の BootOS より古いバージョンの BootOS に書き換える

BootOSは古いバージョンに書き換えられません。

BootOS 書き込み時は, GOT の BootOS と書き込みする BootOS のバージョンチェックを行い, 書込みする BootOS のバージョンが古い場合は, 書き込みが中止されます。

#### (3)GOT に書き込みしているデータ

BootOS を書き込みすると、GOT のプロジェクトデータ、OS(基本機能、通信ドライバ、拡張機能、オ プション機能)、特殊データが削除されます。

プロジェクトデータのバックアップが必要な場合は, BootOS を書き込みする前にプロジェクトデータ をパソコンや CF カード/USB メモリへ読み出ししてください。

ただし, 特殊データはパソコンへ読み出しできませんので, CF カード/USB メモリへ読み出してください。

### (4) BootOS を書き込み中の注意事項

BootOS の書き込みを開始すると、途中で中断できません。

また, BootOS の書き込み途中で下記の操作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。

·GOT の電源を OFF にする

·GOT のリセットボタンを押す

・通信ケーブルを抜く

·パソコンの電源を OFF にする

①[通信]→[通信設定]メニューを選択し、[通信設定]ダイアログボックスで通信設定をしてください。

②[通信]→[GOT への書き込み]メニューを選択してください。
 [GOT との通信]ダイアログボックスの[GOT 書込]タブが表示されます。

12/2/2011	通信設定 🔀			
2世信(2) ワインドワ(2) ヘルフ(日) 接続方法を選択して、詳細を設定してください。				
★ GOTへの書き込み(W)				
€ GOT加らの読み出しい <u>P</u> …	RS232 USE Ethernet			
GOTとの照合(Q)				
≠→ 通信設定(C)				
👰 メモリカードへ転送(E)				
🐔 GT10-LDRとの通信( <u>M</u> )				
🔚 GT01-RS4-Mとの通信(R)	✓GOTの情報を取得して「GOTとの通信」ダイアログを開く(E) ※GOTがオフラインになります。 ※GOT書込の書込モードが「GOTとの照合差分」の場合は、GOTとの差分をチェックします。			
	<ul> <li>☑ 次回もG創言設定はイアログを表示する(S)</li> <li>[通信テスト①]</li> <li>○K(②)</li> <li>(キャンセル(③)</li> </ul>			

③[書込データ]で[BootOS]を選択してください。

GOTとの通信	
書込データ(B): 〇 プロジェクトデータ、OS	朱データ
G0T3×1⊅TD: GT15*+-S(800x800) ✓	書込チェック GOT情報取得してください。
バージョン: AL	書込データサイズ BastOS 512 Visite
GOTへの書き込み手順、諸注意	
BootOS書きたか時には、GUTATALABMでれている。 (1)プロジェクトテータ(2)特殊テータ。GOOS が削り除されますので、必要であればBootOS書込を行う前にモニタ:	データを読み出してください。
BootOS書き込み中には、GOT本体を電源OFFにしたり、リセットス 電源OFFにされた場合等には、GOT本体が割日不可能な状態と	イッチを押したりしないでください なってしまいます。
GOT本体の自動リセット第一後、 ・基本のS、通信ドライバ、その他必要なOS ・特殊データ・プ の書き込みを行ってください。	ロジェクトデータ
〈MELSECシーケンサとのバス撮影寺の注意事項〉 GOT本体へのBoortの書き込み中、シーケンサCPUはGOTを認識 GOT外部機器への影響を回避する為、必ずシーケンサCPUの電」	できませんので、 原のFFとしてください。
	G0T書入(G)
	記設定(N) GOTI情報

④[GOT への書き込み手順,諸注意]を確認して, [GOT 書込]ボタンをクリックしてください。

⑤GOT にすでに書き込みされている BootOS のバージョンと, GTDesigner3 から書き込みする BootOS のバージョンを確認してください。 書き込みする場合は、"はい"ボタンをクリックしてください。

書き込みを中断する場合は、"いいえ"ボタンをクリックしてください。

GT Desig	ner3 🛛 🕅
	以下のBootOSを書き込みします。
-	GOTのBootOSバージョン: AL
	書き込みするBootOSバージョン: AL
	既に書込先ドライブに存在するOSと特殊データと プロジェクトフォルダは、全て削除されます。 (フォルダ内の全てのデータが削除されます)
	よろしいですか?
	<u>เมาชิ</u> เม <sub>าวิเ</sub>

⑥BootOS の書き込みが開始されます。

書き込み完了後に GOT は自動的に再起動しますので、プロジェクトデータ、OS (基本機能,通信ドライバ,拡張機能,オプション機能),特殊データを GOT へ書き込みしてください。

[実践的FAQ029 0Sのインストール]

0Sのインストールは実習では行わないが、方法や注意点を教えてほしい?

OS のインストール

モニタする前の準備として、GOTへOSと通信ドライバをインストールする必要があります。

〇ポイント

GOT には、モニタするための OS や通信するためのドライバが入っていません。

そのため、初めてモニタをする前にこの操作を一度だけ行う必要があります。

**その後は不要です。**ただし、0Sのバージョンアップや通信方法の変更がある場合は、この操作が必要です。

①[通信] - [GOT への書き込み] メニューをクリックします。

通	<u>≣(C</u> )	ウィンドウѠ	ヘルプ(円)
Ð	GOT	への書き込み──	)
Ð	GOT	からの読み出し(	<u>H</u> V
<b>P</b>	GOT	との照合(0)	
<b>\$</b> 9	通信設定(C)…		
œ	メモリ	カードへ転送( <u>E</u> )	I
<b>4</b> 3	GT10	)-LDRとの通信(	<u>M</u> )
<b>6</b> 2	GT01	-RS4-Mとの通	信( <u>R</u> )

②通信設定ダイアログボックスが表示されますので,接続方法を確認し, "OK"ボタンをクリックします。

通信設定				X
接続方法を選択し		宦してください。		
3		₽₽		
RS232	USB	Ethernet		
✓ GOTの情報を ※GOTがオラ ※GOT書込の	取得して[GOT/ ラインになりま )書込モードが	との通信]ダイアログを開く(E す。 「GOTとの照合差分」の場合	) ilt、GOTとの差分をチョ	⊑ックします。
☑ 次回も[通信部	定]ダイアログ	を表示する( <u>S</u> )		
		通信テスト(工)	<u>OK(0)</u>	キャンセル(0)

③GOT との通信ダイアログボックスが表示されますので, [書込モード]を[書込データを選択する]に 設定します。



⑥ "はい"ボタンをクリックすると、OSのインストールが実行されます。



⑦OS のインストール完了後," OK"ボタンをクリックし,ダイアログボックスを閉じます。



※通信速度が遅い場合(RS2320)、0S インストールに1時間程度かかる場合があります

〇ポイント

(1)OS をインストールする場合

GOT 本体に基本機能(基本 OS)が未インストール(工場出荷状態, BootOS インストール後)の場合は,基本機能(基本 OS)をインストール後に通信ドライバや拡張機能,オプション機能をインストールしてください。

(2) プロジェクトデータ、特殊データを書込む場合

プロジェクトデータ,特殊データを書込む GTDesigner3の OS(基本機能,通信ドライバ,拡張機能, オプション機能)が、GOT本体にインストールされている OSより新しい場合,新機能が対応していな い場合があります。プロジェクトデータ,特殊データを GOT本体に書込む場合は、OSも再度インスト ールすることをお勧めします。

(3) OS をインストールする場合

OS(基本機能,通信ドライバ,拡張機能,オプション機能)の各メジャーバージョンおよびマイナー バージョンは,同じバージョン番号になるようにしてください。

バージョン番号が異なる場合, GOT は動作しません。

(例1)	(1例2)
基本機能 : [05.01 05]	基本機能 : 05.01 05]
通信ドライバ :[05.01 05]	通信ドライバ :[05.02]05]
拡張機能 : [05.01 05]	拡張機能 : [05.01 05]
オプション機能: [05.01] 05]	オプション機能: [05.01] 05]
GOTは動作します。	GOTは動作しません。

※今回は実施しません

[実践的 F A Q O 3 O OS の確認方法 OS を確認する方法はあるか?

GTDesigner3 で, GOT に OS が正しくインストールされているか確認します。 ①[通信] - [GOT からの読み出し] メニューをクリックします。

通信(C) 2-2ンドウ(W) ヘルプ(H)	
<mark>  ⇒ ∎</mark> GUTへ <mark>の書き込み(W)…</mark>	通信設定
GOTからの読み出し(R)…	接続方法を選択して、詳細を設定してください。
GOTとの照合( <u>O</u> )	
➔ 通信設定(C)	RS232 USB Ethernet
💯 メモリカードへ転送(E)	
💨 GT10-LDRとの通信( <u>M</u> )	
🔛 GT01-RS4-Mとの通信(R)	
	○GOTの資料を取得して(GOTどの)増加タイアロクを開く(E) ※GOTがオック・インなります。 ※GOT書込の書込モードが「GOTとの照合差分」の場合は、GOTとの差分をチェックします。
	<ul> <li>▽ 次回も6曲信設定1ダイアログを表示する⑤</li> <li>〕通信テスト①</li> <li>OK⑥</li> <li>キ+ンセル⑥</li> </ul>

②GOT との通信ダイアログボックスが表示されますので, [読出データ]から【ドライブ情報】を選択します。

GOTとの通信			
GOT書 GOT読出	GOT照合		
読出データ(E): 〇 プロジェクトデータ 〇 リソー	-スデータ ③ドライブ情報		
<ul> <li>□ □ 基本機能</li> <li>□ 通信ドライバ</li> <li>□ 拡長機能</li> <li>□ オプション機能</li> <li></li></ul>	-GOT読出データ- 読出元ドライブ( <u>W</u> ): C内蔵フラッジ	νικτύ	~
	一読出ドライブ情報		
	■ データ領域:	5896 Kbyte	
	■ 空き領域:	3320 Kbyte	
	GOT RAM情報		
	■ データ領域:	6129 Kbyte	
	■ 空き領域:	3087 Kbyte	
	GOT RAM情報版について		
 	]		
	通信設定(N)	GOT情報取得(E)	閉じる( <u>©</u> )

③[読出元ドライブ]に C:内蔵
 フラッシュメモリを選択します。
 ④" GOT 情報取得 "ボタンをクリックします。

⑤確認ダイアログボックスが表示されるので、"はい"ボタンをクリックします。



⑥ダイアログボックスが表示され、ドライブにインストールされているものの一覧が、ツリー表示されます。下記の内容が確認できれば、OS は GOT に正しくインストールされています。

基本機能 0S



#### [実践的FAQ031 オプション機器の必要性]

オプション機器は必要なのでしょうか?

下記の機能を使用時には、オプション機器が必要となりますので、下記表にて確認ください。なお、 GOT本体の機種によって機能の使用可否や使用するオプション機器が異なります。

また、GOT 本体の機能バージョン・ハードウェアバージョンやユーザ領域の空き容量によって、オプション機能ボードや CF カードが必要となる場合があります。

		使用するオプション機器				
Ð	<b>覺</b> 月已	GT16	GT16ハンディ	GT15	GT11*6	GT10
メモリ拡張		СЕр-к	CFカード	オプション機能ボード:GT15-QFNB□Mまたは、 GT15-MESB48M CFカード	使用不可	使用不可
マルチチャンネル橋	能	不要	不要	オプション機能ボード:GT15-QFNB (□M) または、 GT15-MESB48M	使用不可	使用不可
マルチメディア機能	*1	マルチメディアユニット:GT16M-MMR マルチメディア用CFカード	使用不可	使用不可	使用不可	使用不可
ビデオ入力 *1*2		ビデオ入力ユニット:GT16M-V4 ビデオ入力ユニット:GT15V-75V4 または、 使用不可 または、 ビデオ/RGB入力ユニット:GT16M-V4R1 ビデオ/RGB入力ユニット:GT15V-75V4R1		使用不可	使用不可	
ビデオ/RGB対応	RGB入力*1*2	RGB入力ユニット:GT16M-R2         RGB入力ユニット:GT15V-75R1           または、         使用不可         または、           ビデオ/RGB入力ユニット:GT16M-V4R1         ビデオ/RGB入力ユニット:GT15V-75V4		RGB入力ユニット:GT15V-75R1 または、 ビデオ/RGB入力ユニット:GT15V-75V4R1	使用不可	使用不可
	RGB出力*1*2	RGB出力ユニット:GT16M-ROUT	使用不可	RGB出力ユニット:GT15V-75ROUT	使用不可	使用不可
CFカードユニット/C	Fカード延長ユニット	CFカードユニット:GT15-CFCD または、 CFカード延長ユニット:GT15-CFEX-C08SET	使用不可	CFカードユニット:GT15-CFCD または、 CFカード延長ユニット:GT15-CFEX-C08SET	使用不可	使用不可
音声出力機能		音声出力ユニット:GT15-SOUT	使用不可	音声出力ユニット:GT15-SOUT	使用不可	使用不可
パソコンリモート操作機能(シリアル)*1*2		RGB入力ユニット:GT16M-R2 または、 ビデオ/RGB入力ユニット:GT16M-V4R1	使用不可	RGB入力ユニット:GT15V-75R1 または、 ビデオ/RGB入力ユニット:GT15V-75V4R1	使用不可	使用不可
外部入出力機能/扮	操作パネル機能	外部入出力ユニット:GT15-DIOまたは、GT15-DIOR	使用不可	外部入出力ユニット:GT15-DIO または、GT15-DIOR	使用不可	使用不可
ファイル転送機能	FTPクライアント)	USBメモリまたは、CFカード	USBメモリまたは、CFカード	CFカード	使用不可	使用不可
ゲートウェイ機能		不要	不要	Ethernet通信ユニット:GT15-J71E71-100	使用不可	使用不可
MESインタフェース機能		オプション機能ボード:GT16-MESB	使用不可	Ethernet通信ユニット:GT15-J71E71-100 オプション機能ボード:GT15-MESB48M	使用不可	使用不可
ドキュメント表示機能		СFカード	CFカード	オプション機能ボード:GT15-QFNB (□M)または、 GT15-MESB48M CFカード	使用不可	使用不可
操作ログ機能		CFカード	CFカード	CFカード	使用不可	使用不可
バックアップ/リストフ	P機能	USBメモリ または、CFカード	USBメモリ または、CFカード	CFカード	使用不可	使用不可
メンテナンス時期通	知機能	不要 (バッテリ標準装備)	不要(バッテリ標準装備)	バッテリ:GT15-BAT	使用不可	使用不可
CNCデータ入出力	機能 *3	USBメモリ または、CFカード	使用不可	CFカード	使用不可	使用不可
回路モニタ機能 *4 (Q/L/QnA回路モニ	- - タ機能使用時)	不要	不要	オプション機能ボード:GT15-QFNB (□M)または、 GT15-MESB48M	使用不可	使用不可
SFCモニタ機能 *4		СFカード	CFカード	オプション機能ボード:GT15-QFNB□Mまたは、 GT15-MESB48M CFカード	使用不可	使用不可
モーションSFCモニタ機能 *4		СFカード	CFカード	オプション機能ボード:GT15-QFNB□Mまたは、 GT15-MESB48M CFカード	使用不可	使用不可
ラダー編集機能 *5		СFカード	CFカード	オプション機能ボード:GT15-QFNB□M または、 GT15-MESB48M CFカード	使用不可	使用不可
レポート機能		プリンタユニット:GT15-PRN (PictBridge対応プリンタ使用時) CFカード	使用不可	プリンタユニット:GT15-PRN (PictBridge対応プリンタ使用時) CFカード	使用不可	使用不可
ハードコピー爆発	CFカードにファイル保存	CFカード	CFカード	CFカード	使用不可	使用不可
A PAC 100 HE	プリンタに印刷	プリンタユニット:GT15-PRN (PictBridge対応プリンタ使用時)	使用不可	プリンタユニット:GT15-PRN (PictBridge対応プリンタ使用時)	使用不可	使用不可

\*1:GT16ロロ-VNBロ、GT1655を除きます。

\*2:GT15は、GT1585V、GT1575Vのみ対応します。

\*3:GT16、GT15のXGA、SVGAのみ対応します。

\*4:GT155ロのQVGAを除きます。

\*5:GT155口を除きます。

\*6:GT11 ハンディを含みます。

#### [実践的FAQ032 オプションボードの必要性]

<u>オプションボードは必要なのでしょうか?</u>

オプション機能ボード, CF カード, USB メモリの選定について

(1)オプション機能・拡張機能を使用する場合

各機能を使用するには、拡張機能 OS またはオプション機能 OS とオプション機能ボードが必要です。

(2) ユーザ領域の容量による選定(データ転送に必要なドライブ容量)

GOT では、内蔵フラッシュメモリ(ROM)に格納した OS やプロジェクトデータをユーザメモリ(RAM) に展開し動作します。GT16 では、一部のデータを圧縮して内蔵フラッシュメモリ(ROM)に格納する ため、ユーザメモリ(RAM)に展開する際にデータ容量が大きくなります。BootOS、基本機能、通信ド ライバ、拡張機能、オプション機能、特殊データ、プロジェクトデータなどは、GOT の指定したドラ イブのシステム領域やユーザ領域に格納されます。C ドライブのシステム領域に格納される BootOS、 基本機能、および GT15 における 1 つ目の通信ドライバについては、データの容量をインストール前に 確認する必要はありません。しかしながら、GT16、GT15 は、ユーザ領域に格納される拡張機能、オプ ション機能、通信ドライバ(GT15 は 2 つ目からの通信ドライバ)やプロジェクトデータは、転送先の ドライブに空き容量が不足している場合、データは転送されません。

データ転送(OSインストール, プロジェクトデータの書き込み)を行う場合, 事前に指定ドライブの ユーザ領域の空き容量と, 転送するデータの容量を確認するようにしてください。

(ア)格納用メモリ(ROM)と動作用メモリ(RAM)

<u>GT16 の場合</u>

・仕様

GT16 は格納用メモリ(ROM)に格納した OS やプロジェクトデータを動作用メモリ(RAM)に展開し, 動作します。格納用メモリ(ROM),動作用メモリ(RAM)の容量は,GOTによって異なります。

GOT	メモリ	容量
GT1695M-X. GT1685M-S. GT1675M-S. GT1675M-V.	格納用メモリ (ROM) (内蔵フラッシュメモリ. 標準装備)	15MB
GT1665M-S. GT1665M-V. GT1665V. GT16 ハンディ	動作用メモリ (RAM) (ユーザメモリ. 標準装備 )	57MB
GT1675-VN, GT1672-VN,	格納用メモリ (ROM) (内蔵フラッシュメモリ. 標準装備 )	11MB
GT1662-VN	動作用メモリ (RAM) (ユーザメモリ. 標準装備 )	53MB

## OS やプロジェクトデータが格納用メモリ(ROM)の容量を超える場合は CF カードで格納用メモリを拡張できます。

例)GT1675M-Vの場合



内蔵フラッシュメモリは「C ドライブ」, CF カードは「A ドライブ (標準)」または「B ドライブ (拡張)」 です。動作用メモリ (RAM)は拡張できません。

動作用メモリ(RAM)に展開される容量が上記の容量を超える場合はプロジェクトデータの削減,不要なOSの削除など見直しが必要です。

拡張機能 OS, オプション機能 OS は、圧縮したデータ "あ", "い"を格納用メモリ(ROM)に格納し、 動作用メモリ(RAM)に展開する際には、データ容量が、"A "、"B"のように大きくなります。 バッファリングエリア"F"は、ロギングや拡張アラーム等のリソースデータを蓄積するための領域で、 動作用メモリ(RAM)を使用し、データ容量は設定により異なります。 蓄積したリソースデータは、作画ソフトウェアでファイル保存を指定している場合に、指定した格納 先(A ドライブまたはB ドライブ)に格納されます。(格納用メモリ(ROM)は使用しません。) 動作用メモリ(RAM)に展開されるデータ容量が上記の容量を超える場合は、プロ ジェクトデータの削除、不要な OS の削除など見直しが必要です。





CFカード要

€より大きい容量の

CFカードを選定して

ください。

CFカード要

**あ+0+0+0+** +基本機能(12MB)\*3

より大きい容量の

ください。

CFカードを選定して

CFカード不要

\*3:CFカード(Aドライブ)に拡張機能

OS.オプション機能OSを格納する

場合は、基本機能(基本OS,基本

フォントなど)もCFカード(Aドライ ブ)に格納する必要があります。

#### <u>GT15 の場合</u>

#### ・仕様

GT15 は格納用メモリ(ROM)に格納した OS やプロジェクトデータを動作用メモリ(RAM)に展開し, 動作します。格納用メモリ(ROM),動作用メモリ(RAM)の容量は,GOTによって異なります。

GOT	メモリ	容量	最大容量 (増設メモリ付きオプション機 能ボード装着時)
GT1595-X, GT1585V-S, GT1585-S, GT1575V-S, GT1575-V, GT1565-V, GT1555-V, GT1555-Q, GT1550-Q	格納用メモリ (ROM) (内蔵フラッシュメモリ. 標準 装備)	9MB	_
	動作用メモリ (RAM) (標準装備)	9MB	57MB (GT15-MESB48M 使用時 )
GT1575-VN, GT1572-VN, GT1562-VN	格納用メモリ (ROM) (内蔵フラッシュメモリ. 標準 装備)	5MB	_
	動作用メモリ (RAM) (標準装備)	5MB	53MB (GT15-MESB48M 使用時 )

OS やプロジェクトデータが格納用メモリ(ROM)の最大容量を超える場合は, CF カードと増設メモリ付きオプション機能ボード(GT15-QFNB口M または, GT15-MESB48M)で拡張できます。

例)GT1575-Vの場合



内蔵フラッシュメモリは「C ドライブ」, CF カードは「A ドライブ (標準)」または「B ドライブ (拡張)」です。

動作用メモリ(RAM)はオプション機能ボードを装着することで上記の最大容量まで拡張できます。 動作用メモリ(RAM)に展開されるデータ容量が上記の最大容量を超える場合はプロジェクトデータの 削除,不要なOSの削除など見直しが必要です。

バッファリングエリア"F"は、ロギングや拡張アラーム等のリソースデータを蓄積するための領域で、 動作用メモリ(RAM)を使用し、データ容量は設定により異なります。蓄積したリソースデータは、作 画ソフトウェアでファイル保存を指定している場合に、指定した格納先(A ドライブまたは B ドライ ブ)に格納されます。(格納用メモリ(ROM)は使用しません。)

例)GT1575-Vの場合





・CF カードの要否と容量

データ容量によって、増設メモリ付きオプション機能ボード・CFカードの要否と容量が変わります。 下記のフローチャートにより、増設メモリ付きオプション機能ボード・CFカードの要否と要領を選定 してください。

