

# MANUEL D'UTILISATION

PRO-FACE



## SOMMAIRE

### Chapitre 1 – Procédure d'utilisation

- 1. En créant un écran seul ..... 1-1
- 2. En créant un écran plus un programme logique ..... 1-2

### Chapitre 2 – Du début à la fin

- 1. Guide ..... 2-1
- 2. Commencer / Créer / Enregistrer / Terminer ..... 2-3
- 3. Récupérer un projet ..... 2-10
- 4. Changer les attributs de l'écran ..... 2-12
- 5. Copier / supprimer un écran ..... 2-14

### Chapitre 3 – Dessin

- 1. Outil dessin ..... 3-1
- 2. Ecrire du texte ..... 3-3
- 3. Editer des objets ..... 3-5
- 4. Changer la couleur, le type de contour, etc... ..... 3-8
- 5. Editer une icône ..... 3-10

### Chapitre 4 – Commutateurs

- 1. Créer un commutateur sur bit ..... 4-1
- 2. Bit inversé ..... 4-2
- 3. Ecrire une valeur ..... 4-2
- 4. Incrémenter / Décrémenter une valeur ..... 4-3
- 5. Bit conditionnel ..... 4-4
- 6. Bouton sur temporisation ..... 4-5
- 7. Commutateur sur OFF après un délais ..... 4-6
- 8. Commutateur bicolore ..... 4-7
- 9. Bouton actions multiples ..... 4-8

## Chapitre 5 – Changer d'écran

- 1. Changer d'écran par un bouton ..... 5-1
- 2. Ecran de démarrage ..... 5-2

## Chapitre 6 – Lampes

- 1. Allumer / Éteindre un voyant ..... 6-1
- 2. Créer un voyant sur plusieurs états ..... 6-2
- 3. Voyant sur un mot (jusqu'à 16 états) ..... 6-3
- 4. Procédure pour la création d'un voyant ..... 6-5

## Chapitre 7 – Affichage et entrée de données

- 1. Afficher / Entrer une donnée numérique ..... 7-1
- 2. Afficher / Entrer une donnée texte ..... 7-2
- 3. Afficher une valeur numérique en tant qu'alarme ..... 7-3
- 4. Codage de couleur et affichage de plusieurs gammes ..... 7-5
- 5. Affichage de la date et de l'heure ..... 7-7
- 6. Entrées différentielles ..... 7-8
- 7. Modifier les valeurs par addition / soustraction ..... 7-10

## Chapitre 8 – Modifier et afficher du texte

- 1. Modifier et afficher des messages ..... 8-1
- 2. Changer le texte affiché ..... 8-2

## Chapitre 9 –Affichage de graphique

- 1. Afficher la valeur en cours ..... 9-1
- 2. Afficher une alarme à partir d'un graphique ..... 9-2
- 3. Afficher une alarme sur intervalle régulier / aléatoire ..... 9-3
- 4. Visualisation d'une courbe enregistrée ..... 9-4

## Chapitre 10 –Protection par mot de passe

- 1. Créer un écran spécifique à certaines personnes ..... 10-1

## **Chapitre 11 – Prélèvement de données**

1. Prélèvement de données à intervalles constant .....	11-1
2. Prélèvement de données à un instant déterminé .....	11-3
3. Afficher des données prélevées .....	11-5
4. Sauvegarder des données sur une CF-Card .....	11-8

## **Chapitre 12 – Son**

1. Annonce d'une alarme par un son .....	12-1
--	------

## **Chapitre 13 – Vidéo**

1. Visualisation d'une vidéo à partir d'une caméra .....	13-1
--	------

## **Chapitre 14 – Alarme**

1. Défilement des messages d'alarme .....	14-1
2. Visualisation d'une alarme active dans une liste .....	14-2
3. Historique des alarmes .....	14-4
4. Travailler avec un historique d'alarme .....	14-8

## **Chapitre 15 – Programmation logique**

1. Etape de la programmation logique .....	15-1
2. Préparation pour la création d'un programme logique .....	15-2
3. Insérer des échelons et des branches .....	15-6
4. Insérer une instruction .....	15-8
5. Entrer un commentaire .....	15-9
6. Transférer un programme logique .....	15-10
7. Corriger les erreurs du programme .....	15-11
8. Astuces utiles à la programmation .....	15-12

## **Chapitre 16 – Transfert de données**

1. Transférer des données par câble USB .....	16-1
2. Transférer des données par Ethernet .....	16-4
3. Protéger les transferts de données par un mot de passe .....	16-8
4. Vérification des erreurs .....	16-9

## **Chapitre 17 – Assigner les adresses des variables**

1. Enregistrer une variable .....	17-1
-----------------------------------	------

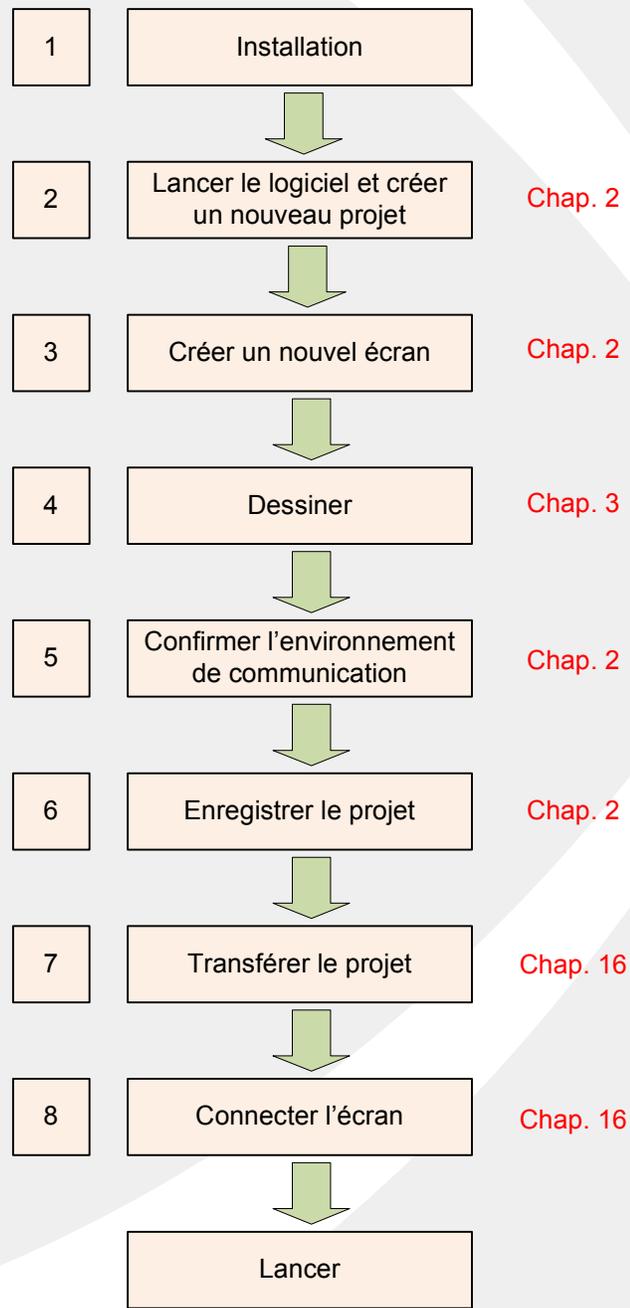
# Procédure d'utilisation

## CHAPITRE 1

- 1. En créant un écran seul ..... 1-1
- 2. En créant un écran plus un programme logique ..... 1-2

## 1- En créant un écran seul

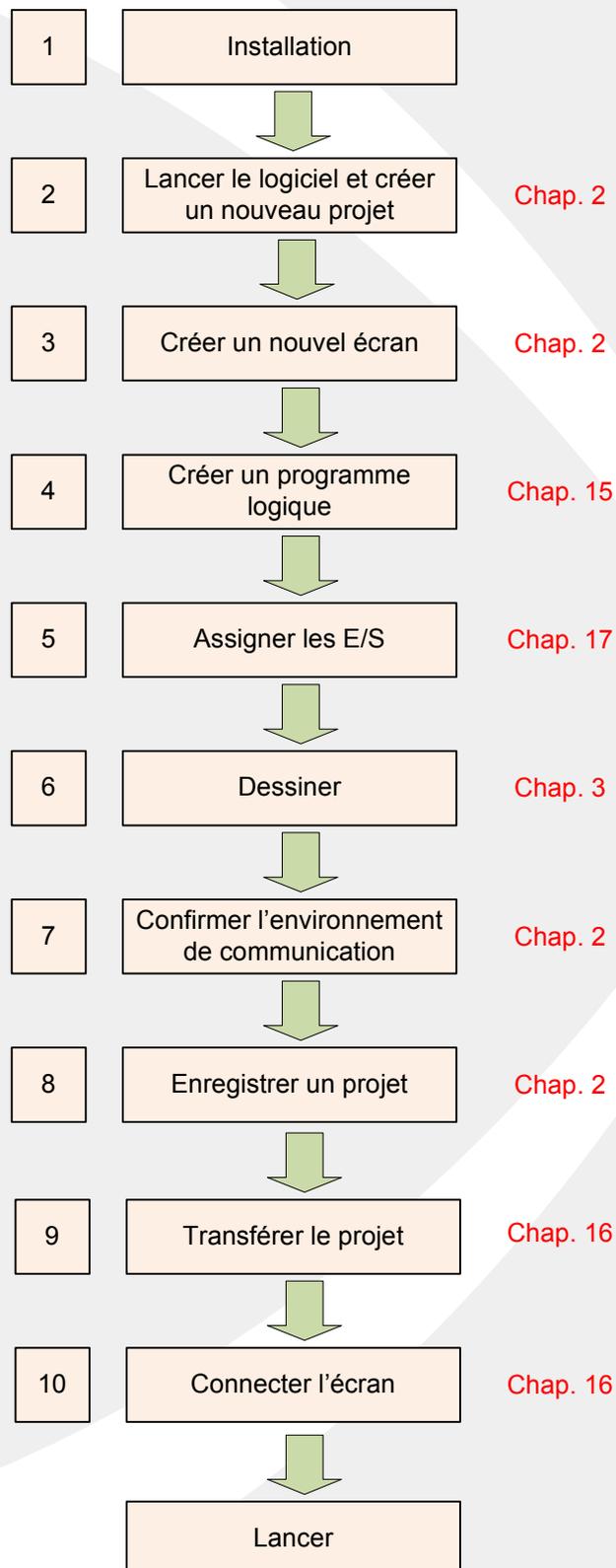
Voici la procédure à suivre pour créer un écran seul. Suivez les étapes dans l'ordre, cela vous aidera à créer votre écran pas à pas, de l'installation du logiciel à son lancement. Reportez-vous à la rubrique correspondante pour plus d'information concernant chaque étape de la procédure.



## 2- En créant un écran plus un programme logique

Voici la procédure à suivre pour créer un écran plus un programme logique. Suivez les étapes dans l'ordre, cela vous aidera à créer votre écran pas à pas, de l'installation du logiciel à son lancement.

Reportez-vous à la rubrique correspondante pour plus d'information concernant chaque étape de la procédure.



# Du début à la fin

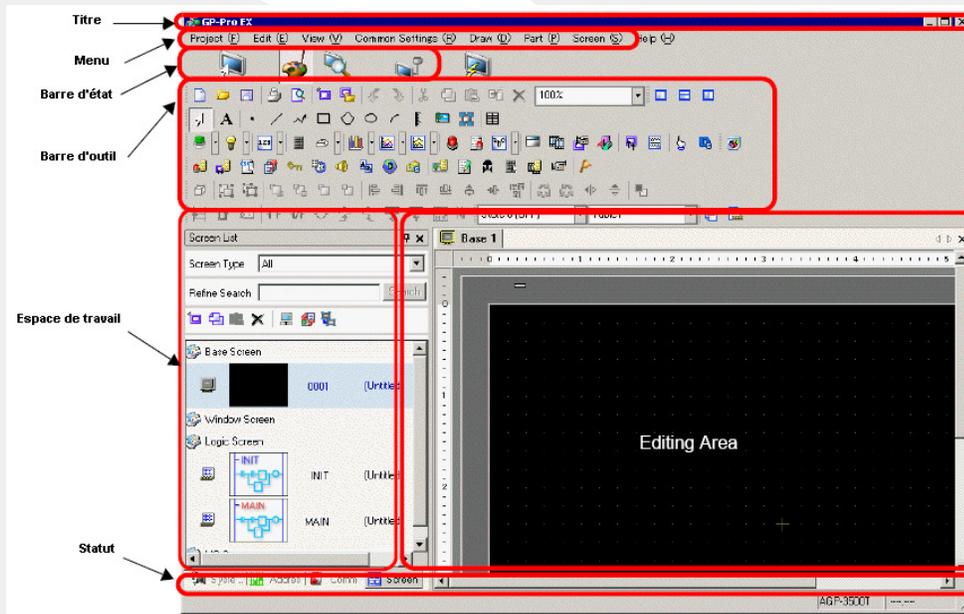
## CHAPITRE 2

1. Guide .....	2-1
2. Commencer / Créer / Enregistrer / Terminer .....	2-3
3. Récupérer un projet .....	2-10
4. Changer les attributs de l'écran .....	2-12
5. Copier / supprimer un écran .....	2-14

## 1- Guide

### 1.1 Icônes de la fenêtre principale

Les fonctions basiques de GP-Pro EX sont définis ci-dessous



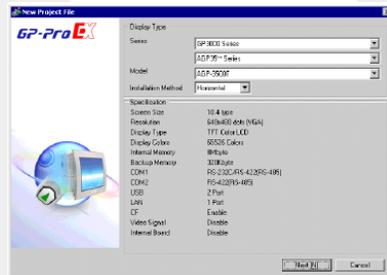
Nom	Description
Titre	Affiche le nom du projet ou le titre de l'écran
Menu	Affiche le menu de GP-Pro EX. Il s'agit d'un menu déroulant
Barre d'état	Sélectionné ce que vous souhaitez faire: Paramètre, Edition, Aperçu, Transfert, Moniteur
Barre d'outil	Affiche les icônes utiles pour la création de l'écran

	Nom	Description
Barre d'outil	Normal	
	Edition	
	Affichage	
	Dessin	
	Parts	
	Commande	
	Package	
	Paramètre	
	Screen Block	

## 1.2 Commencer un projet

[Project (F)] – [New (N)] et la fenêtre suivante s'affiche.

### Paramètre de l'affichage



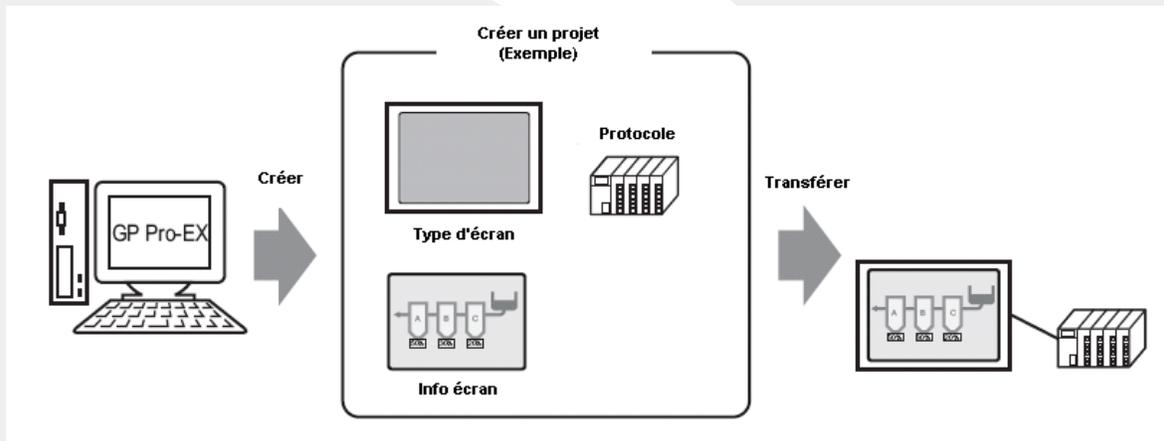
Setting	Description
Série	Choisir la série de votre écran, [GP3000 Series] ou [GP2000 series] 
Type d'affichage	Choisir le type d'affichage
Série	Choisir la série
Model	Choisir le model de votre écran
Sens	Choisir le sens de l'orientation de l'écran
Spécification	Affichage de tous les paramètres de l'écran

## 2.1 Détails

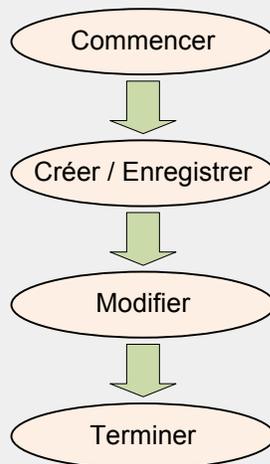
Cette section vous explique comment, après avoir lancer GP-Pro EX, créer / enregistrer / éditer un projet

Un fichier créé par GP-Pro EX est appelé un projet.

Un projet (\*.prx) est une sélection de donnée concernant la création des écrans, etc. Si vous transférez un fichier dans un GP, vous pouvez communiquer avec un protocole de communication et afficher / utiliser le projet.



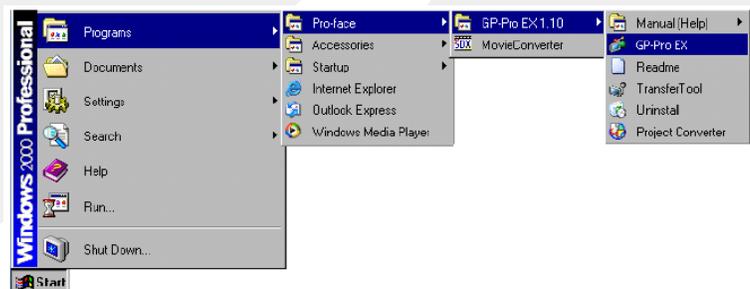
## 2.2 Procédure de lancement



### Commencer

1 Double cliqué sur le raccourci sur le bureau, ou click sur [Démarrer],

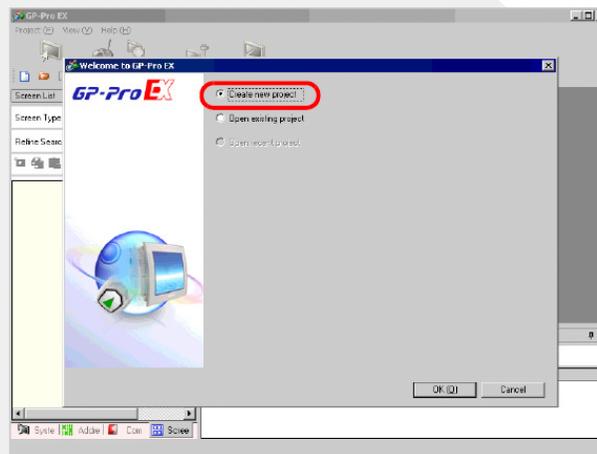
sélectionne [programmes] – [Pro-Face] – [GP-Pro EX 1.10] puis clique sur [GP-Pro EX]



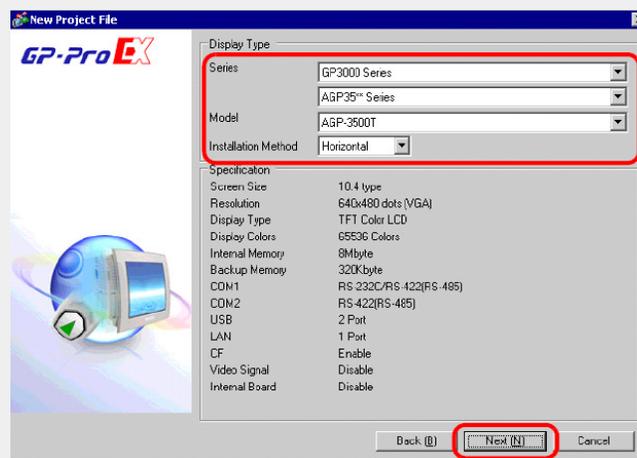
2 GP-Pro EX se lance et la fenêtre suivante est affichée



3 La fenêtre principale s'ouvre. Sélectionné [Créer un nouveau projet] et cliqué sur [OK]



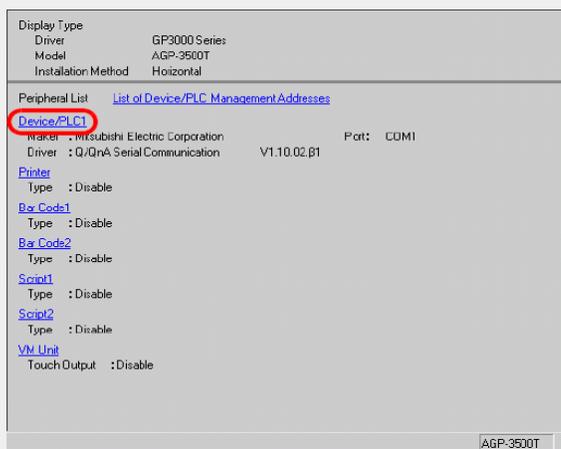
4 La fenêtre suivante s'affiche. Dans [Série], sélectionné [GP3000], puis choisissez la taille de votre écran, [Model], et le sens de son affichage. Puis cliqué sur [SUIVANT].



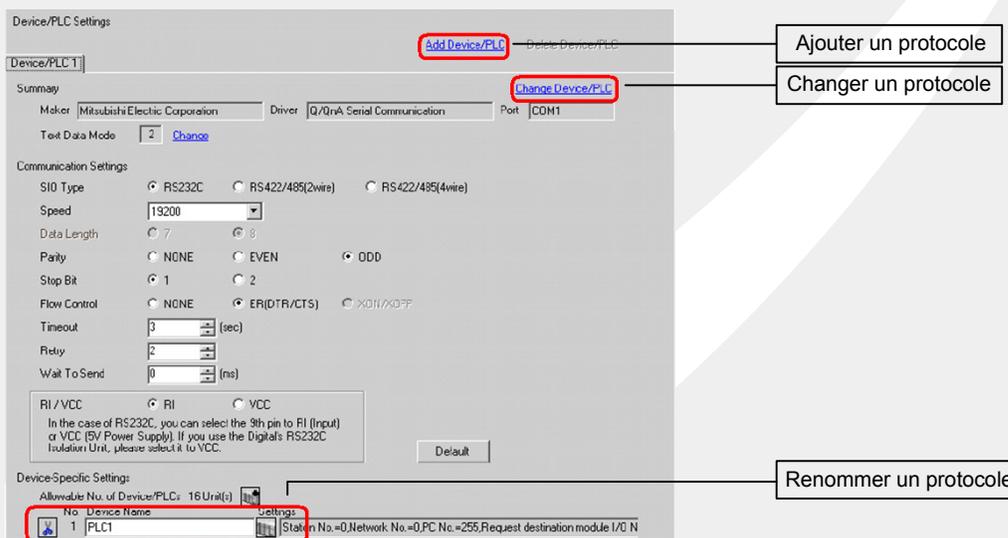
5 La fenêtre suivante s'affiche. Sélectionne le protocole de communication [Maker], [Driver], et [Port]. Puis cliqué sur [Communication Settings].



6 Fermé la fenêtre précédente, et le menu [Peripheral List] apparaît dans la fenêtre principale. Cliqué sur [Device/PLC1].



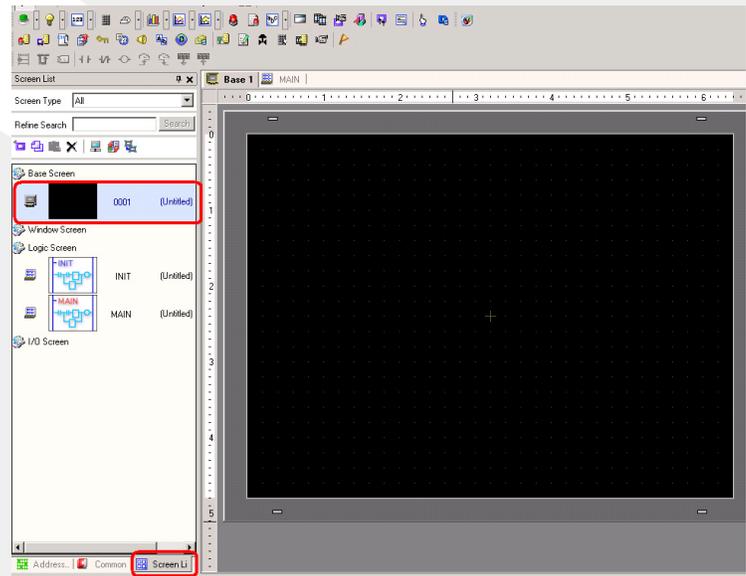
7 Quand [Device/PLC Settings] est affichée, spécifié les paramètres de communication.



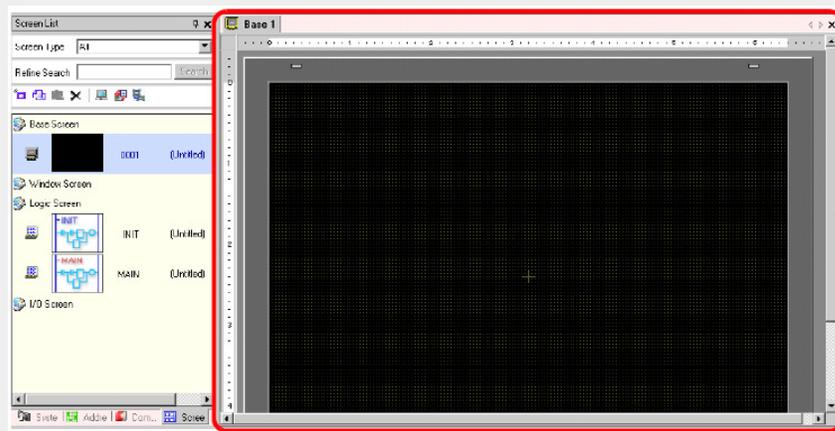
## Créer / Enregistrer

8 Ouvrir la fenêtre [Screen List], et double cliqué sur l'aperçu de l'écran de base.

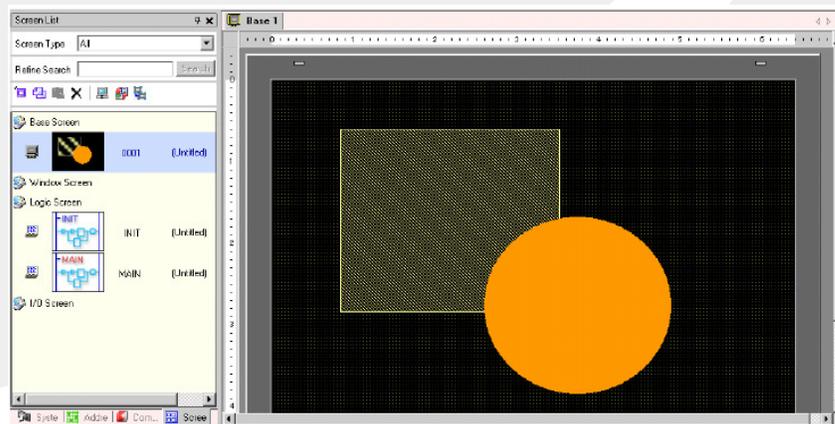
Si la fenêtre [Screen List] n'est pas disponible, sélectionné le menu [View (V)] – [Work Space (W)] option – [Screen List Window (G)].



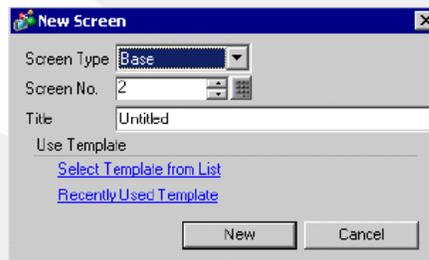
9 La fenêtre [Base Screen] s'affiche



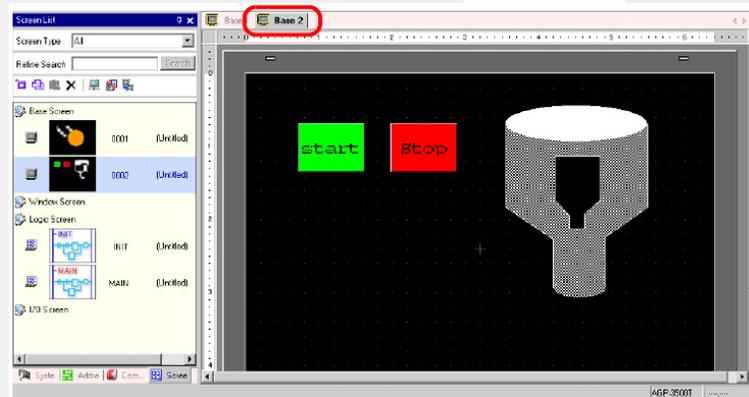
10 Placer des objets sur votre écran



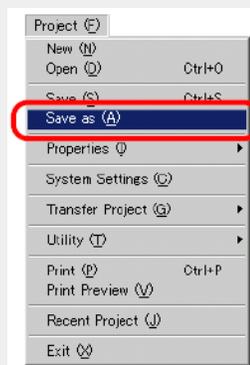
11 Ajouté un nouvel écran. Sélectionné le menu [Screen (S)] – [New Screen (N)]. Sélectionné un type d'écran, spécifié son numéro d'écran, son titre et cliqué sur [New].



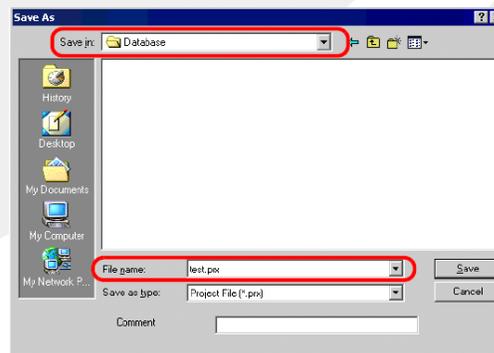
12 L'écran [Base 2] est affiché. Placer des objets sur votre écran



13 Sélectionné [Project (F)] dans le menu, puis [Save as (A)].



14 Dans la fenêtre qui s'affiche, déterminé dans quel dossier vous souhaitez enregistrer votre projet

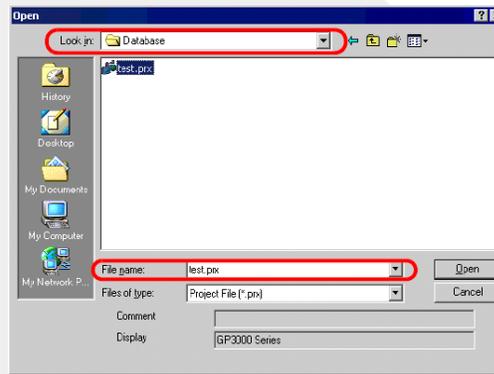


## Modifier

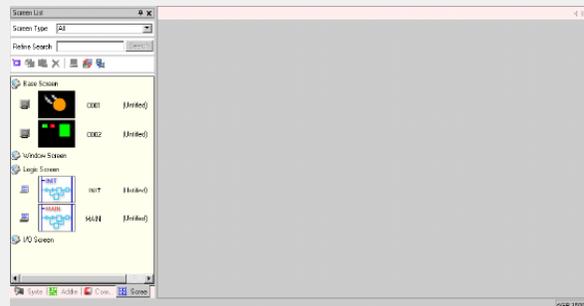
15 Sélectionné dans le menu [Project (F)] – [Open (O)].



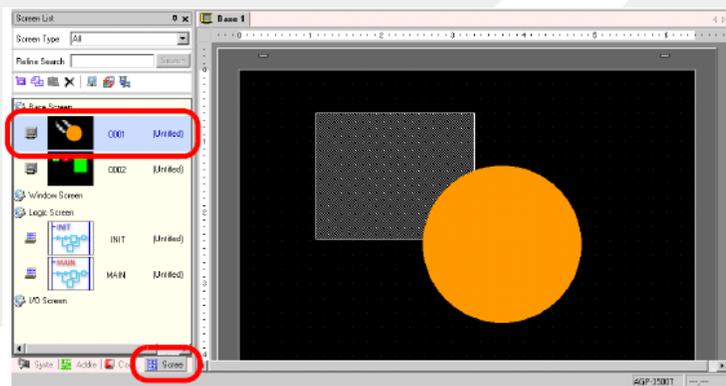
16 Sélectionné le projet que vous souhaitez modifier, puis cliqué sur [Ouvrir]



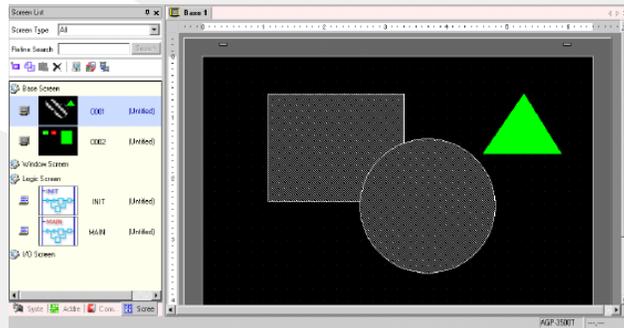
17 La fenêtre principal du projet existant s'affiche.



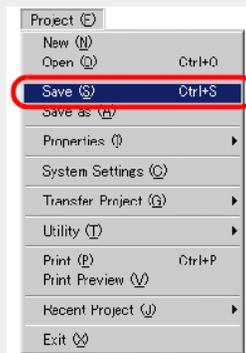
18 Double cliqué sur [Base Screen] pour modifier votre écran.



## 19 Modifié votre écran

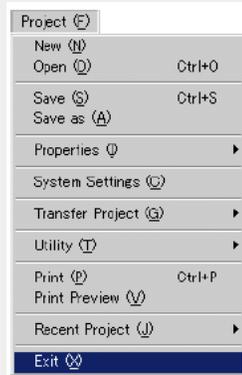


20 Sélectionné dans le menu [Project (F)] – [Save (S)] pour enregistrer vos modifications

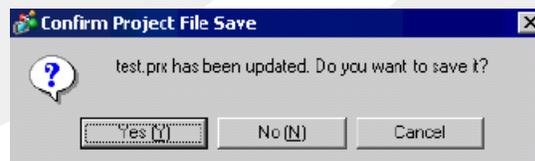


## Terminer

21 Sélectionné le menu [Project (F)] – [Exit (X)]

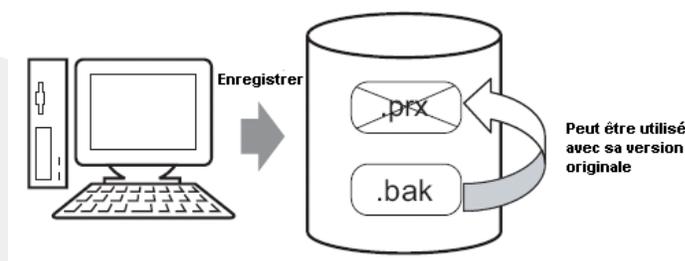


22 Si vous avez apporté des modifications à votre projet depuis la dernière sauvegarde, la fenêtre suivante s'affiche. Pour enregistrer les modifications et quitter le projet, cliqué sur [Yes (Y)]. Si vous ne souhaitez pas enregistrer les dernières modifications apportées à votre projet, cliqué sur [No (N)]. Et si vous ne souhaitez pas quitter votre projet, cliqué sur [Cancel]



## 3- Récupérer un projet

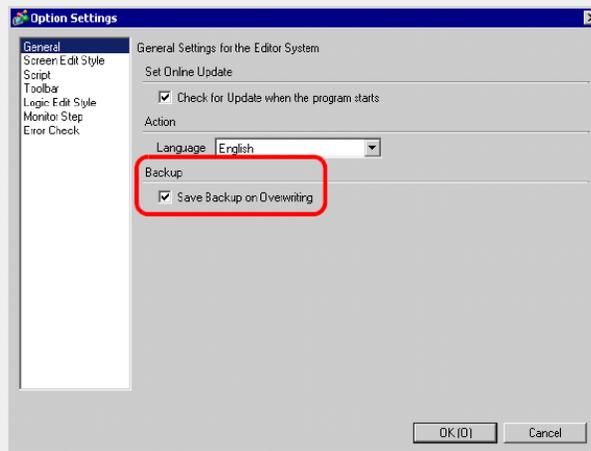
### 3.1 Détails



Un fichier de sauvegarde (\*.bak) est automatiquement créé au cas où votre projet soit détruit ou anormalement modifié quand vous souhaitez l'enregistrer. Vous pouvez utiliser ce fichier de sauvegarde comme un historique de vos données précédentes. Pour retrouver votre projet, changez l'extension du fichier en (\*.prx).

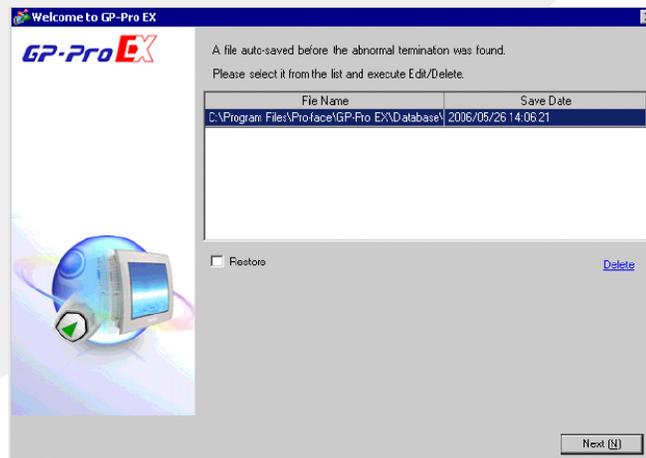
### 3.2 Procédure de lancement

1 Sélectionné dans le menu [View (V)] – [Option Settings (O)]. Coché la case situé à côté de [Save backup on overwriting]

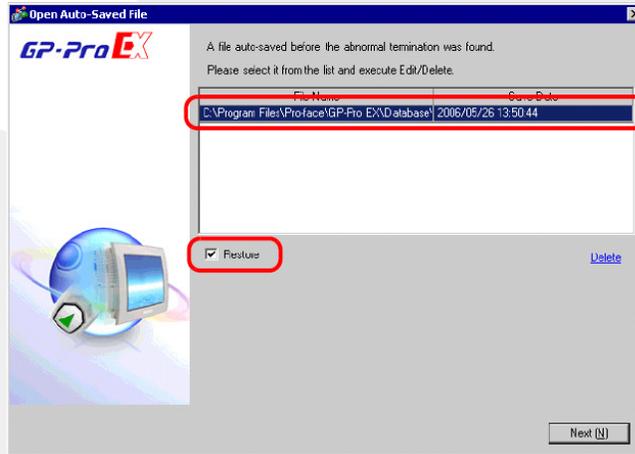


### Protection sur le démarrage

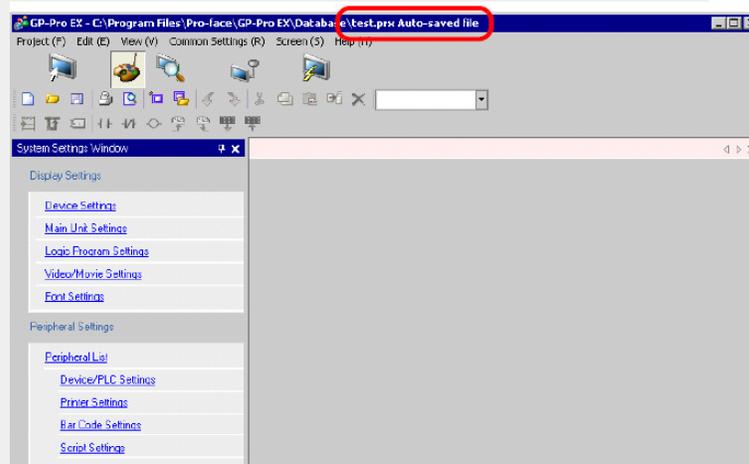
Lorsque la fin anormale est provoquée par le manque de mémoire due à un trop grand nombre de processus à exécuter, un fichier est automatiquement copié dans le fichier de sauvegarde. s'il y a un dossier qui a besoin d'être restauré, la fenêtre suivante s'affiche.



1 Sélectionné le fichier que vous souhaitez restaurer, puis coché la case situé près de [Restore], puis cliqué sur [Next]

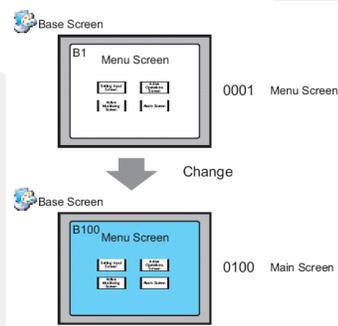


2 Le fichier est automatiquement restauré et sera ouvert comme étant un fichier auto-sauvegardé



## 4- Changer les attributs de l'écran

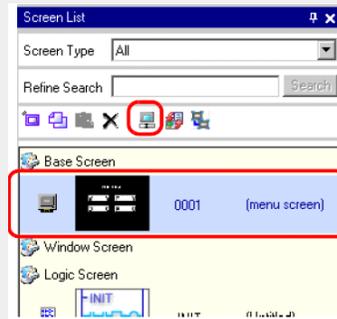
### 4.1 Détails



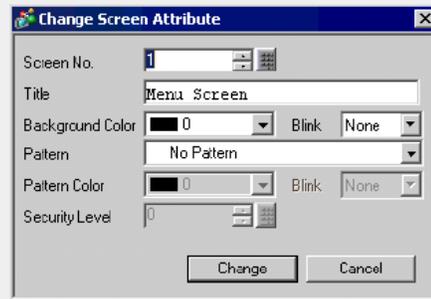
Vous pouvez changer le numéro d'écran, le titre de l'écran et la couleur de l'arrière plan de votre écran

### 4.2 Procédure à suivre

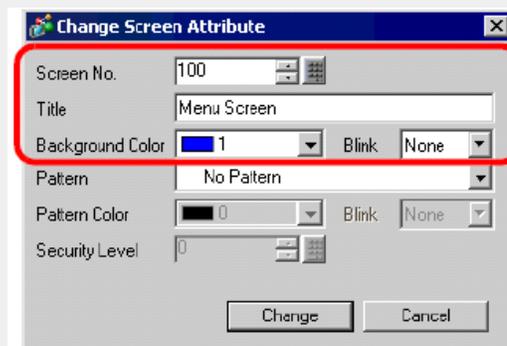
1 Sélectionné l'écran dont vous souhaitez modifier les attributs a partir de [Screen list window] et cliqué sur [Change attribute], icône .



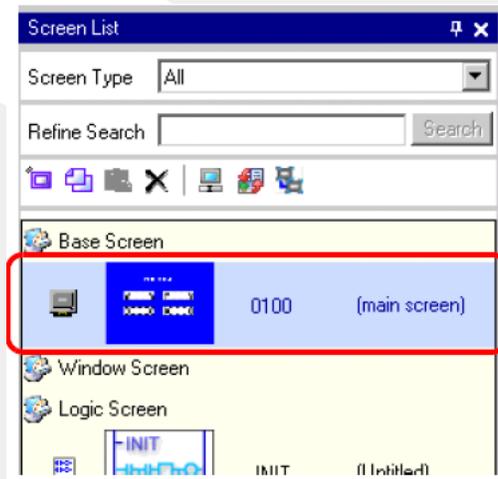
2 La fenêtre [Change Screen Attribute] s'affiche



3 Modifié le numéro d'écran, le titre de votre écran ainsi que sa couleur d'arrière plan

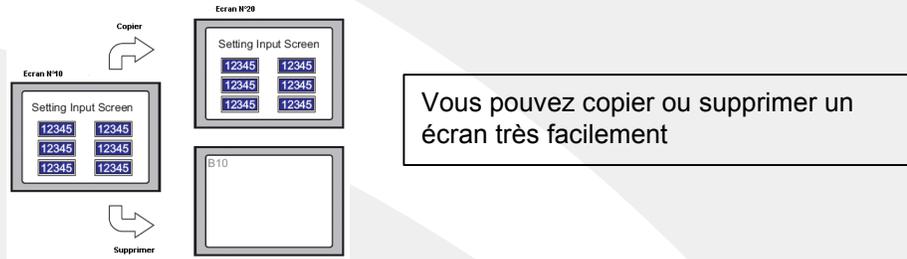


#### 4 L'écran avec ses nouveaux attributs s'affiche



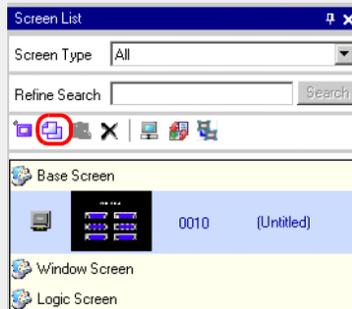
## 5- Copier / Supprimer un écran

### 5.1 Détails

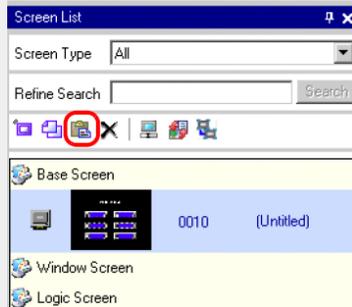


### Copier un écran

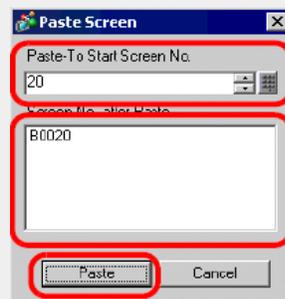
1 Sélectionné l'écran que vous souhaitez copier à partir de [Screen List Window] et cliqué sur [Copy]  .



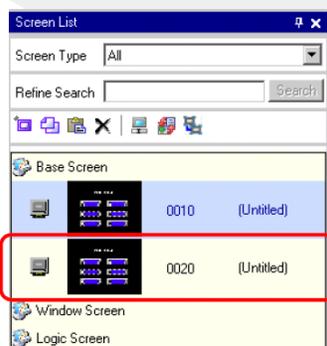
2 Ensuite cliqué sur [Paste], icône  .



3 Une nouvelle fenêtre s'affiche, spécifié l'écran dans lequel vous souhaitez copier votre écran en question et cliqué sur [Paste]

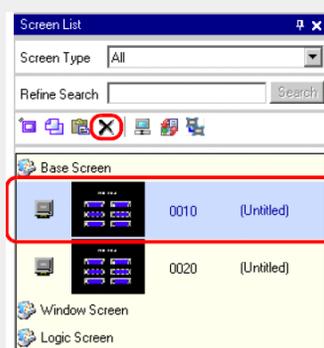


4 Le nouvel écran copier s'affiche dans la liste [Screen List Window]

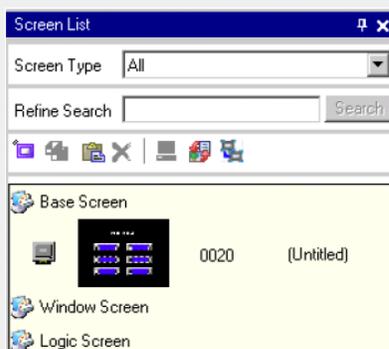


### Supprimer un écran

1 Sélectionné l'écran que vous souhaitez supprimer dans [Screen List Window] puis cliqué sur [Delete], l'icône .



2 L'écran a été supprimé de [Screen List Window]



# Dessin

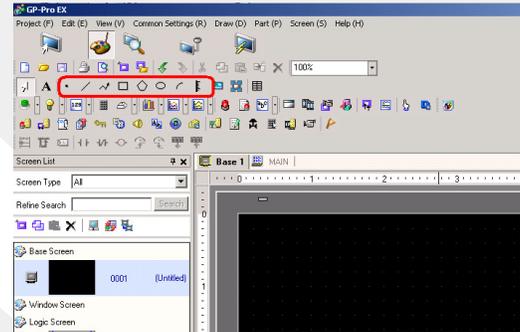
## CHAPITRE 3

1. Outil dessin .....	3-1
2. Ecrire du texte .....	3-3
3. Editer des objets .....	3-5
4. Changer la couleur, le type de contour, etc... ..	3-8
5. Editer une icône .....	3-10

## 1- Outils dessin

### 1.1 Liste des outils dessin

Description	Icône
Point	
Ligne	
Rectangle	
Polygone	
Ellipse	
Arc de cercle	
Echelle	
Tableau	



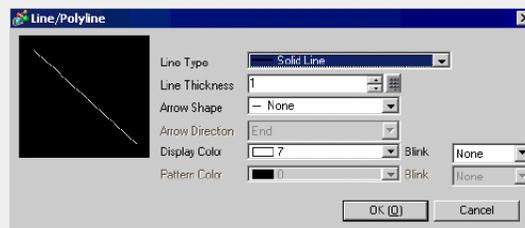
### 1.2 Dessiner un point

1 à 5 points peuvent être dessinés à la fois. Cliquez sur [Drawn (D)] – [Dot (D)] ou cliquez sur  pour placer un point sur l'écran. Cliquez sur  et double cliquez sur votre point, la fenêtre suivante s'affiche.



### 1.3 Dessiner une ligne

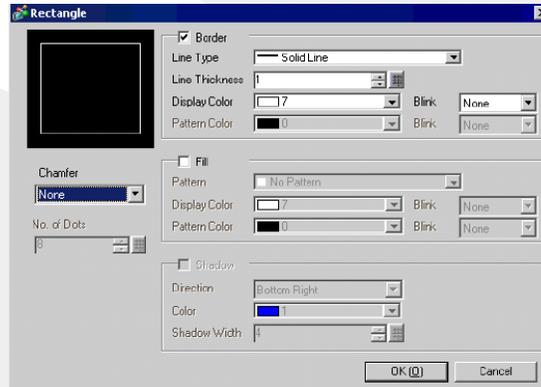
Cliquez sur [Draw (D)] – [Line (L)] ou cliquez sur  pour placer une ligne sur votre écran. Cliquez sur  et double cliquez sur votre ligne, la fenêtre suivante s'affiche.



Paramètre	Description
Type de ligne	Sélectionné votre type de ligne
Épaisseur de ligne	Sélectionné votre épaisseur de ligne souhaité, de 1 à 9 points
Forme de flèche	Sélectionné votre forme de flèche souhaité.
Direction de la flèche	Sélectionné le sens de la direction de votre flèche
Couleur de l'affichage	Sélectionné la couleur de votre ligne
Modèle de couleur	Sélectionné votre modèle de couleur. Ne peut-être utilisé pour le type de ligne pleine
Blink	Déterminé si vous voulez que votre ligne clignote

## 1.4 Dessiner un rectangle

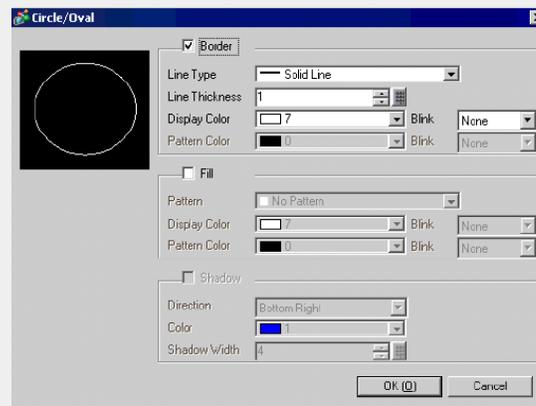
Cliqué sur [Draw (D)] – [Rectangle (R )] ou cliqué sur  pour placé un rectangle sur l'écran. Cliqué sur  et double cliqué sur votre rectangle, la fenêtre suivante s'affiche.



	Paramètre	Description
Bordure	Type de ligne	Sélectionné votre type de bordure
	Épaisseur de ligne	Sélectionné votre épaisseur de bordure souhaité, de 1 à 9 points
	Couleur de l'affichage	Sélectionné la couleur de votre bordure
	Modèle de couleur	Sélectionné votre modèle de couleur. Ne peut-être utilisé pour le type de ligne pleine
	Blink	Déterminé si vous voulez que votre rectangle clignote

## 1.5 Dessiner un cercle / oval

Cliqué sur [Draw (D)] – [Circle/Oval (C)] ou cliqué sur  pour placé un cercle sur l'écran. Cliqué sur  et double cliqué sur votre cercle, la fenêtre suivante s'affiche.



	Paramètre	Description
Bordure	Type de ligne	Sélectionné votre type de bordure
	Épaisseur de ligne	Sélectionné votre épaisseur de bordure souhaité, de 1 à 9 points
	Couleur de l'affichage	Sélectionné la couleur de votre bordure
	Modèle de couleur	Sélectionné votre modèle de couleur. Ne peut-être utilisé pour le type de ligne pleine
	Blink	Déterminé si vous voulez que votre cercle clignote

## 1.6 Autres

Procédé exactement de la même façon pour dessiner un arc de cercle, un polygone, une échelle ou bien un tableau.

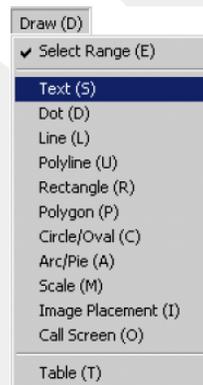
## 2- Ecrire de texte

### 2.1 Procédure à suivre

Placé le texte « Production Inventory » sur votre écran.



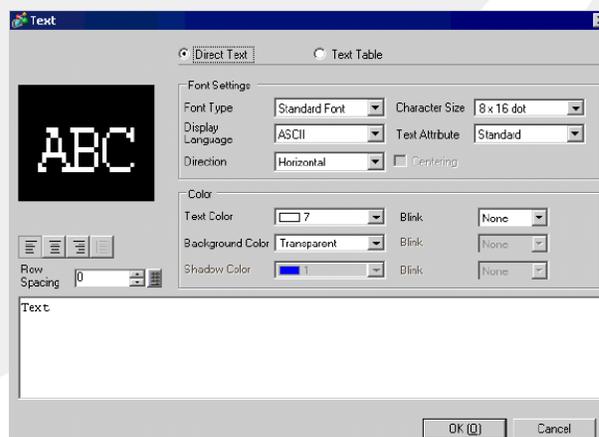
1 Sélectionné [Draw (D)] – [Text (S)] ou cliqué sur  pour placé du texte sur votre écran.



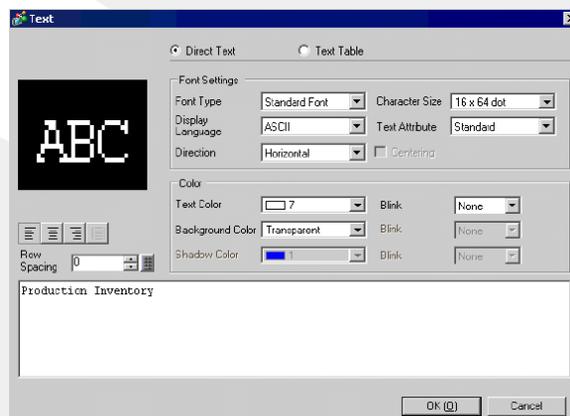
2 Cliqué sur  puis cliqué sur votre texte. Ajuster la taille de votre texte.



3 Double cliqué sur le texte, la fenêtre suivante s'affiche.



4 Déterminé votre police ainsi que la taille de votre texte. Puis tapé votre texte.

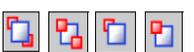
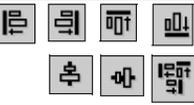


5 Cliqué sur [OK], et votre texte est à présent placé sur votre écran



### 3- Editer les objets

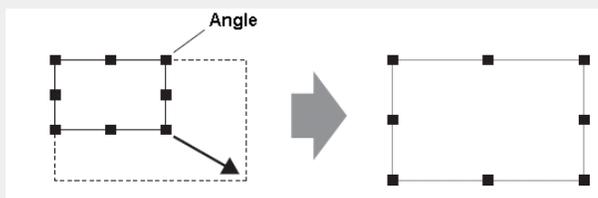
#### 3.1 Barre d'outil

Icône	Description
Couper 	Couper un objet
Copier 	Copier un objet
Coller 	Coller un objet
Dupliquer 	Dupliquer un objet
Supprimer 	Supprimer un objet
Sélectionner tout	Sélectionner tout les objets de l'écran
Editer le sommet 	Editer le sommet d'un polygone
Grouper 	Grouper plusieurs objets
Ordre 	Déterminé l'ordre de chaque objet lorsque ceux-ci se chevauche
Aligner 	Aligner les objets
Rotation 	Effectuer une rotation sur un objet



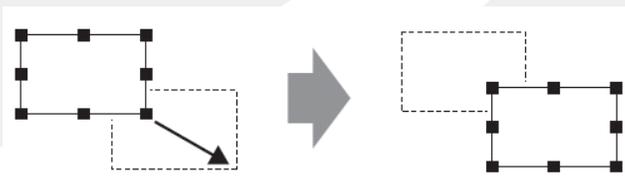
#### 3.2 Agrandir / Réduire la taille

Sélectionné l'objet que vous souhaité agrandir / réduire, et placé votre curseur sur son angle. Puis étiré le à vos souhait.



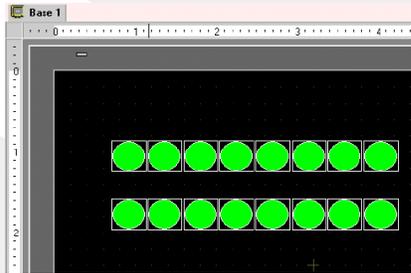
#### 3.3 Déplacer un objet

Sélectionné l'objet que vous souhaité déplacer, puis sans relâcher votre cliquer droit de la souris, déplacé l'objet où vous le souhaitez.



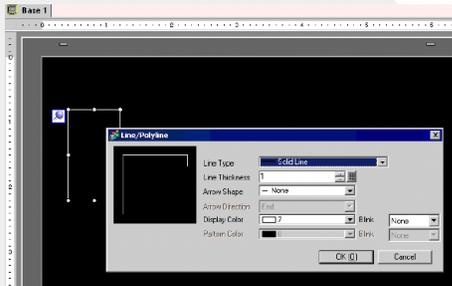
### 3.4 Dupliquer un objet

Sélectionné l'objet que vous souhaitez dupliquer, cliquez droit et [Duplicate (W)]



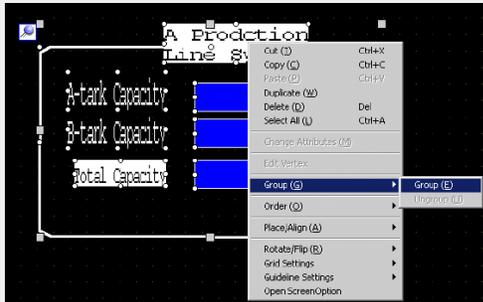
### 3.5 Changer les attributs

Sélectionné l'objet que vous souhaitez, double cliquez dessus et la fenêtre suivante s'affiche. Vous pouvez à présent modifier la couleur, l'épaisseur de trait, le clignotement, etc ...



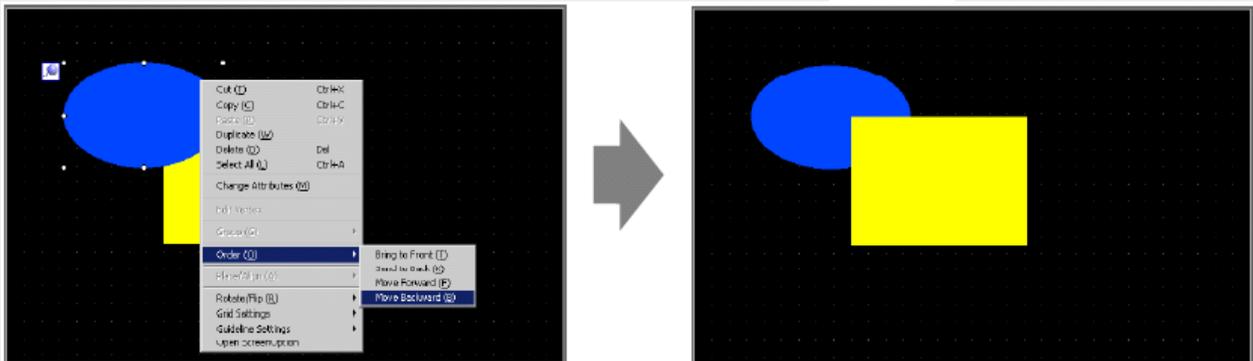
### 3.6 Grouper

Sélectionné tous les objets que vous souhaitez grouper, puis cliquez droit sur l'ensemble. Cliquez sur [Group (E)]. ( Pour dissocier un groupe d'objet, cliquez sur [Ungroup (G)]. )



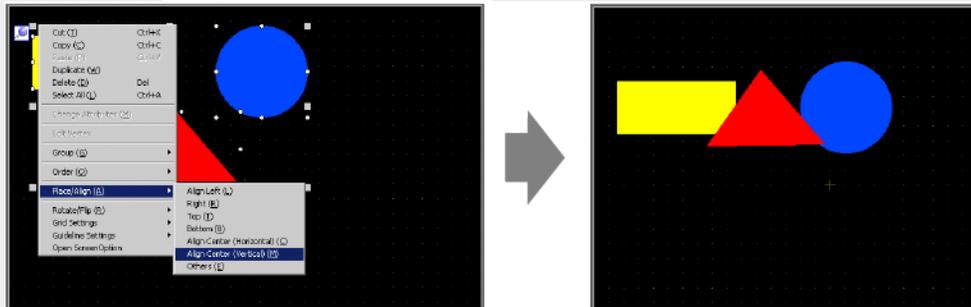
### 3.7 Ordre

Sélectionné l'objet que vous souhaitez mettre au premier / dernier plan, cliquez droit sur cet objet puis [Order (O)].



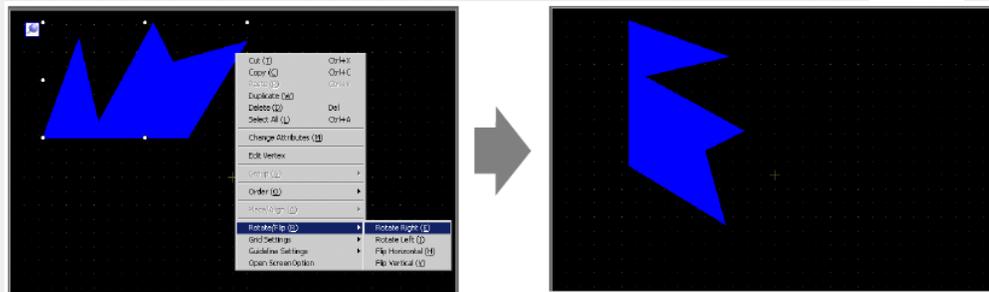
### 3.8 Aligner

Sélectionné les objets que vous souhaitez aligner. Cliquez droit sur l'ensemble, puis [Place / Align (A)].



### 3.9 Rotation

Sélectionné l'objet sur lequel vous souhaitez effectuer une rotation, cliquez droit sur cet objet puis [Rotate / Flip (R )]



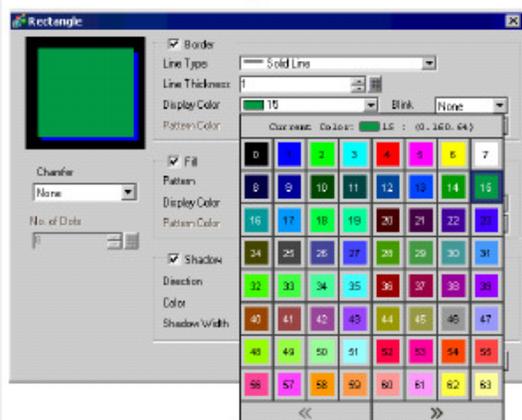
## 4- Changer la couleur, le type de contour, etc...

### 4.1 Liste des écrans compatibles

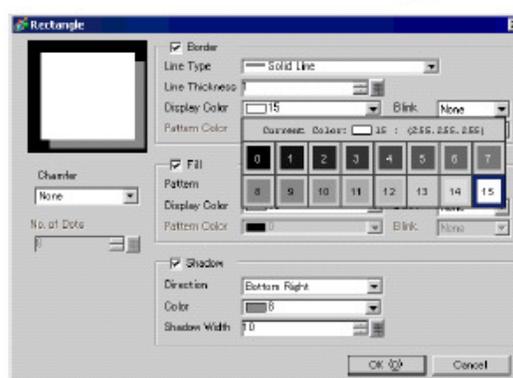
Model	Display Device	Display Color*1*2	Designated No. of Colors in Drawing
AGP-3302B	Blue-mode Mono-chrome LCD	16 Levels, 3-Speed Blink	16 Levels
AGP-3301L	Monochrome LCD	Monochrome 16 Levels 3-Speed Blink	Monochrome 16 Levels
AGP-3301S	STN Color LCD	4096 Colors 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3300L	Monochrome LCD	Monochrome 16 Levels 3-Speed Blink	Monochrome 16 Levels
AGP-3300S	STN Color LCD	4096 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3300T	TFT Color LCD	65536 Colors No Blink 16384 Colors 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3400S	STN Color LCD	4096 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3400T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3500T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3500L	Monochrome LCD	Monochrome 16 Levels 3-Speed Blink	Monochrome 16 Levels
AGP-3500S	STN Color LCD	4096 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3600T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3450T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3550T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3650T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3750T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors

### 4.2 Désignation des couleurs

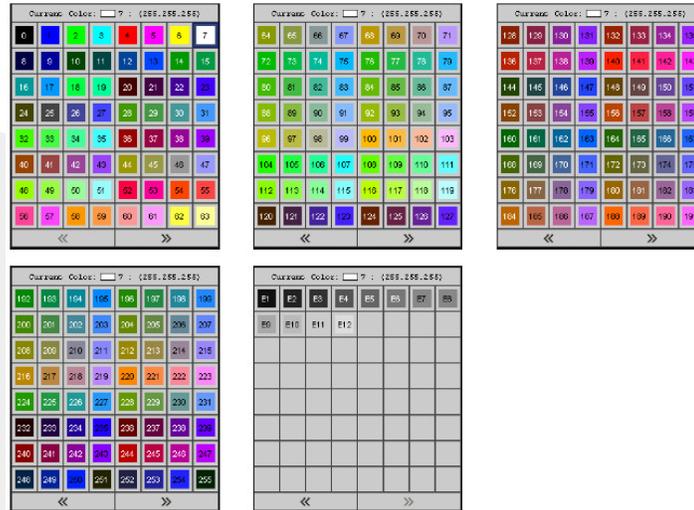
For a 256-color supported model



For a monochrome 16-level supported model

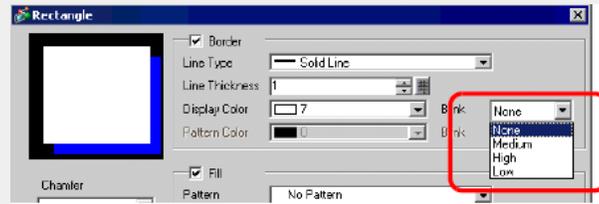


### 4.3 Palette



### 4.4 Clignotement

Vous pouvez faire clignoter un objet sur votre écran. La vitesse de clignotement se divise en 3 parties: Lente, moyenne, rapide.



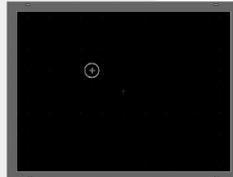
## 5. Editer une icône

### 5.1 Editer une icône

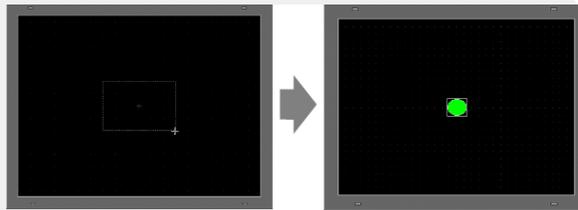


1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Switch Lamp (C)] – [Lamp (L)] ou cliqué sur l'icône 

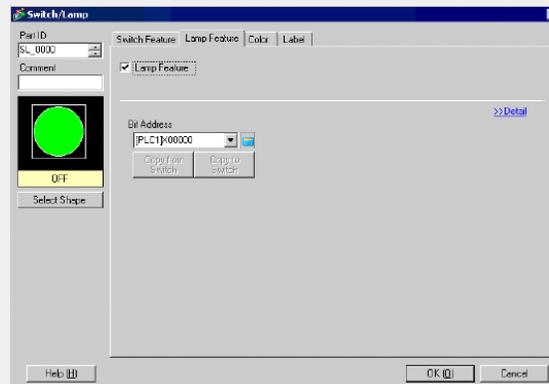
2 Déplacer le curseur de la souris sur l'écran, il devient .



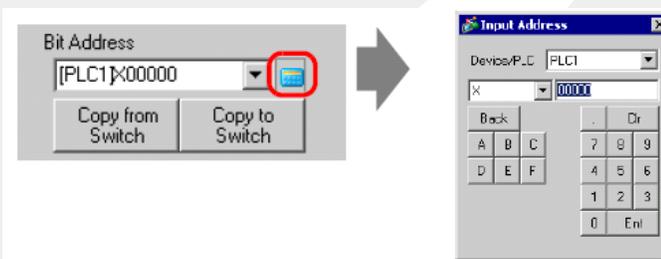
3 Cliqué à l'endroit où vous souhaitez placer le bouton. Le bouton s'affiche à l'endroit désiré.



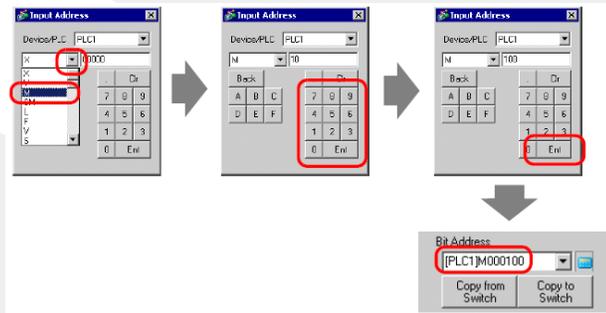
4 Double cliqué sur le bouton, la fenêtre suivante s'affiche.



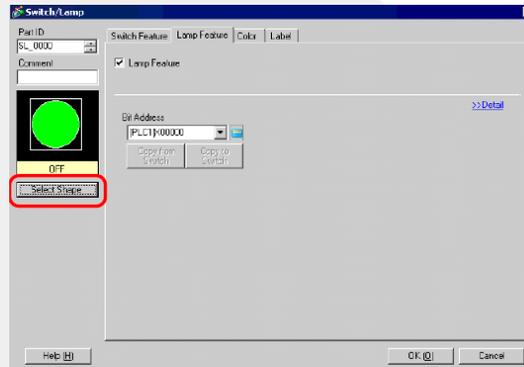
5 Cliqué sur  pour entrer dans la fenêtre suivante.



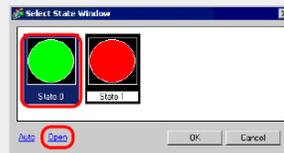
6 Entrer l'adresse du bouton étape par étape



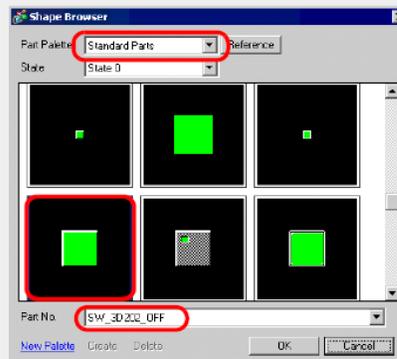
7 Cliqué sur [Select Shape]



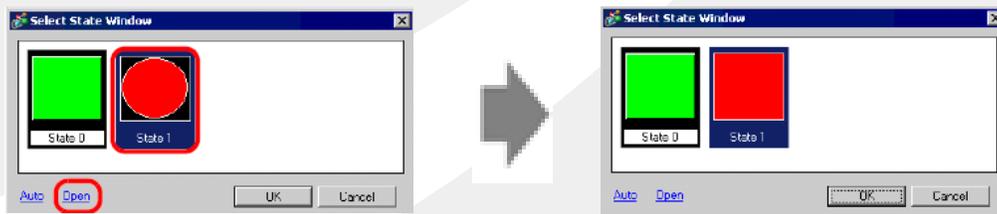
8 [Select State Window] s'affiche. Sélectionner [State 0] et cliqué sur [Open].



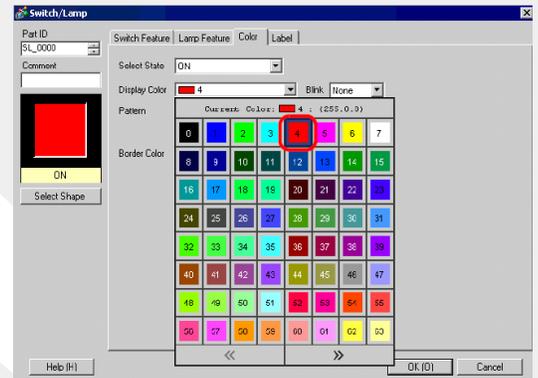
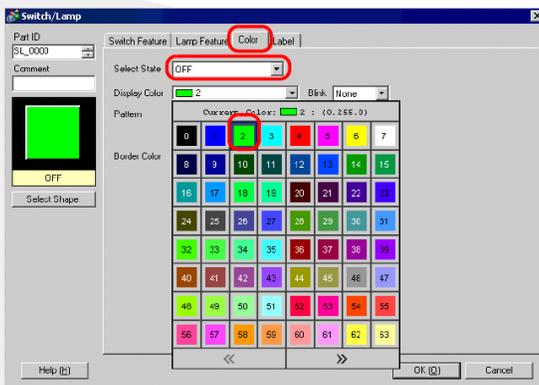
9 Sélectionné la forme d'icône que vous désirez, puis cliqué sur [OK].



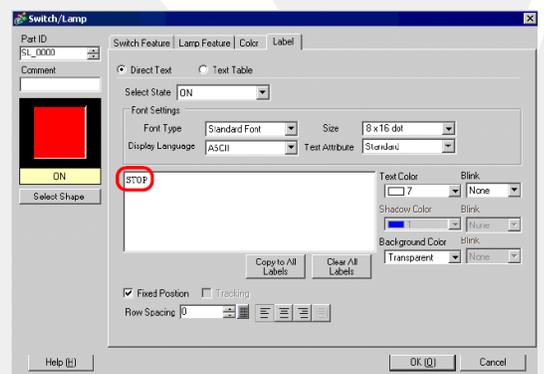
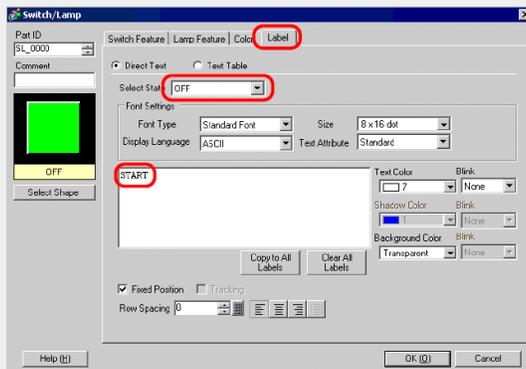
10 Faites de même pour le [state 1]



11 A présent, choisissez la couleur d'affichage que vous désirez, pour le mode ON et OFF

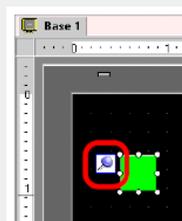


12 Cliqué sur [Label], et entrer le texte que vous souhaitez afficher à l'intérieur du bouton, en mode ON et OFF

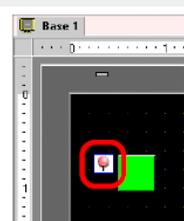


## 5.2 Fixer des objets

A proximité de vos objets, une icône apparaît. Il s'agit de  lorsque votre objet est libre, et de  lorsque votre objet est fixé à l'écran et ne peut pas être déplacé. Pour changer l'état de l'icône, cliqué simplement dessus.



Cliqué sur l'icône pour fixer l'objet



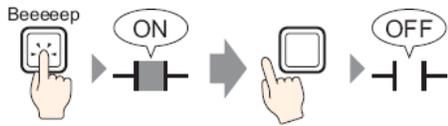
L'icône est rouge, votre objet est fixé

# Commutateurs

## CHAPITRE 4

1. Créer un commutateur sur bit .....	4-1
2. Bit inversé .....	4-2
3. Ecrire une valeur .....	4-2
4. Incrémenter / Décrémenter une valeur .....	4-3
5. Bit conditionnel .....	4-4
6. Bouton sur temporisation .....	4-5
7. Commutateur sur OFF après un délais .....	4-6
8. Commutateur bicolore .....	4-7
9. Bouton actions multiples .....	4-8

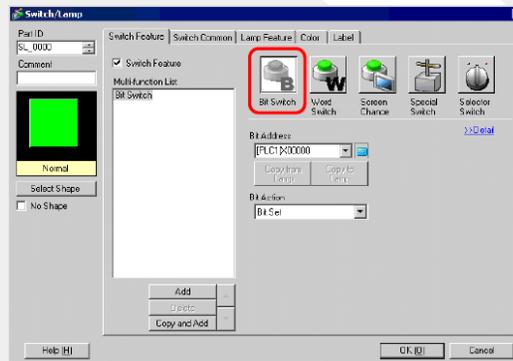
## 1- Créer un commutateur sur bit



Créer un commutateur qui commute en ON tant que l'on appuis sur le bouton

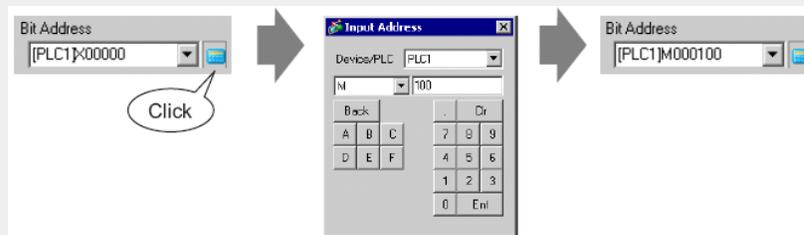
1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]

4 Spécifié l'adresse de son bit, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton

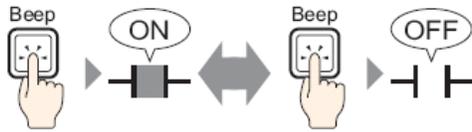


5 Choisissez [Bit Momentary] dans [Bit Action]



6 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

## 2- Bit inversé



Créer un commutateur, qui commute en ON après un 1er appuis, puis qui commute en OFF après un 2e appuis

Refaire exactement la même manipulation que précédemment, et choisir [Bit Invert] dans [Bit Action]



## 3- Ecrire une valeur

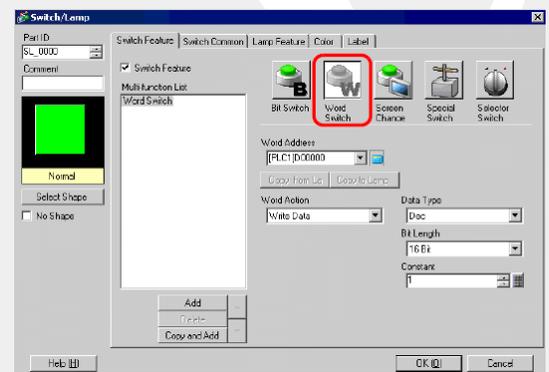


Créer un commutateur qui écrit une valeur sur l'adresse définie par un simple appuis sur le bouton

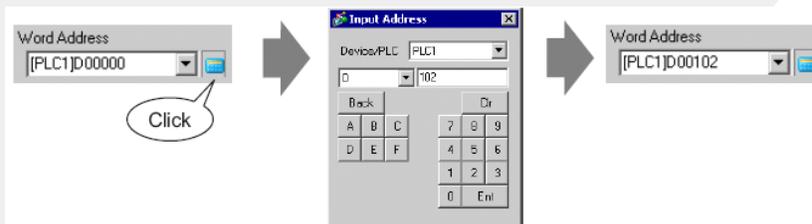
1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]



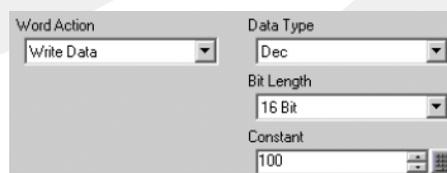
4 Spécifié l'adresse de son mot, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



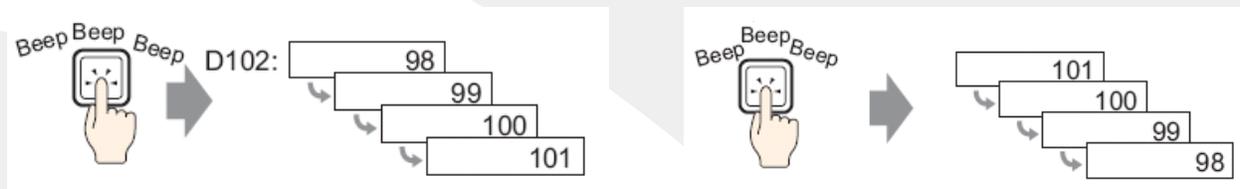
5 Choisir [Write Data] dans [Word Action]



6 Entrer 100 dans [Constant]

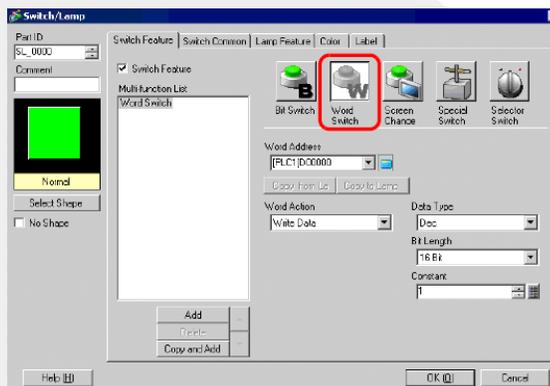


## 4- Incrémenter / Décrémenter une valeur

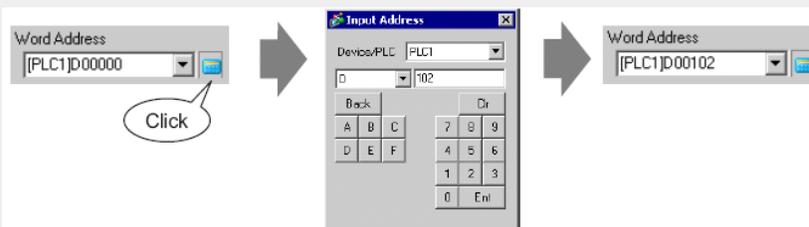


A chaque appuis, on ajoute / retranche à la valeur précédente une constante

- 1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran
- 2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



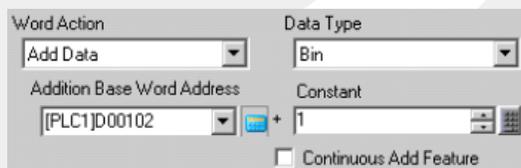
- 3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]
- 4 Spécifié l'adresse de son mot, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



- 5 Choisir [Add Data] dans [Word Action]

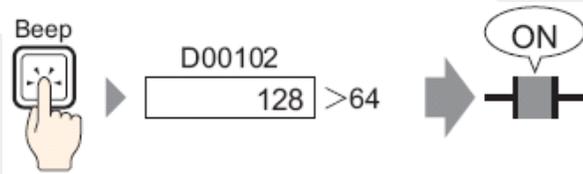


- 6 Dans [Addition Base Word Address], entrer l'adresse du mot que vous souhaitez modifier à chaque appuis, et entrer 1 dans [Constant]



- 7 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

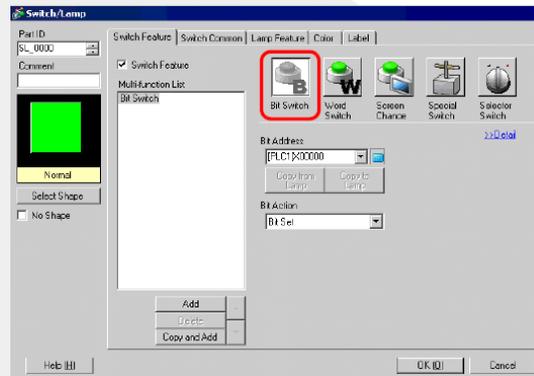
## 5- Bit conditionnel



Après chaque appuis, la valeur est comparée avec une constante prédéfinie, si la condition « Valeur plus grande que la constante » est validée, le bit commute sur ON

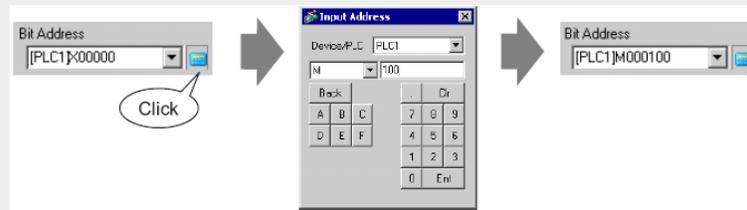
1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]

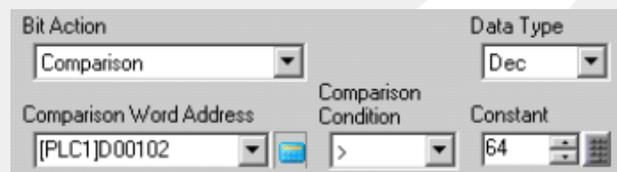
4 Spécifié l'adresse de son bit, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



5 Choisir [Comparison] dans [Bit Action]

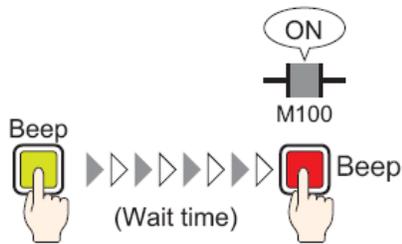


6 Entrer l'adresse du bit de comparaison, choisissez votre condition de comparaison et entrer 64 dans [Constant]



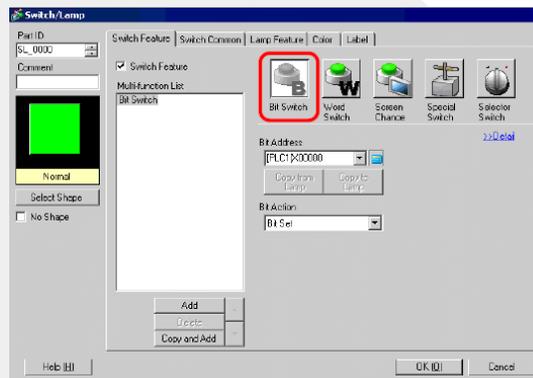
7 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

## 6- Bouton sur temporisation

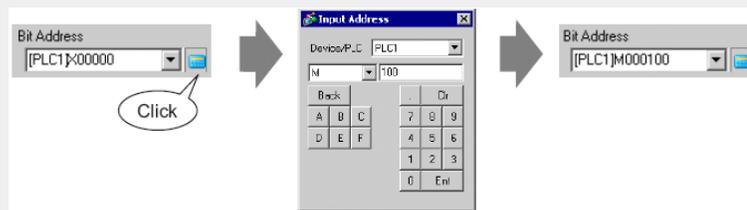


Créer un commutateur qui commute sur ON si l'on reste appuyé sur le bouton durant un certain temps

- 1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran
- 2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



- 3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]
- 4 Spécifié l'adresse de son bit, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



- 5 Choisir [Bit Set] dans [Bit Action]

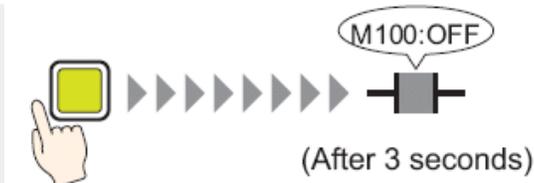


- 6 Coché la case [Delay Feature], sélectionné [ON Delay] et entrer votre temps d'appuis prolongé



- 7 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

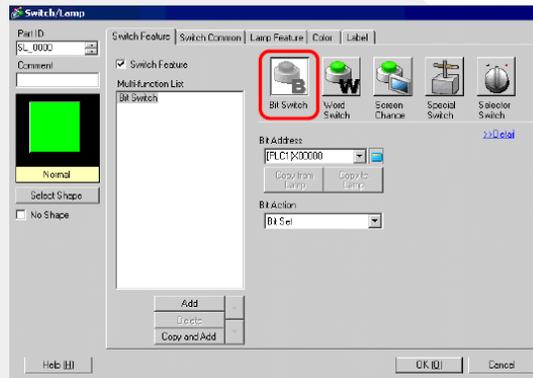
## 7- Commutateur en OFF après un délais



Créer un commutateur qui commute sur OFF après un délais prédéfinis suite à un appuis sur le bouton

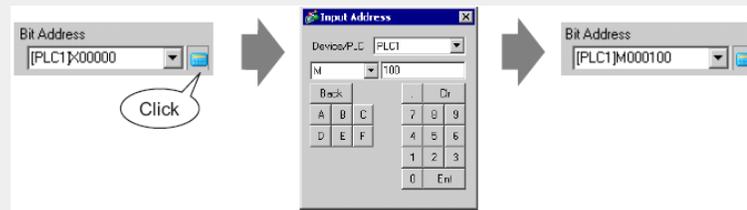
1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]

4 Spécifié l'adresse de son bit, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



5 Choisir [Bit Momentary] dans [Bit Action]



6 Coché la case [Delay Feature], sélectionné [OFF Delay] et entrer votre temps de délais



7 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

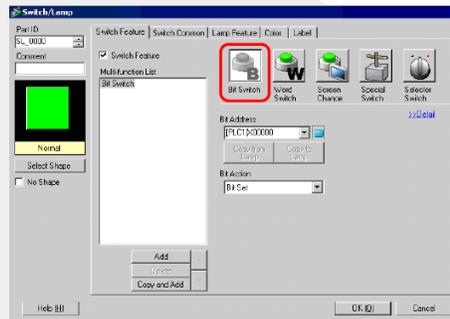
## 8- Commutateur bicolore



Créer un commutateur qui change de couleur après un appuis sur le bouton

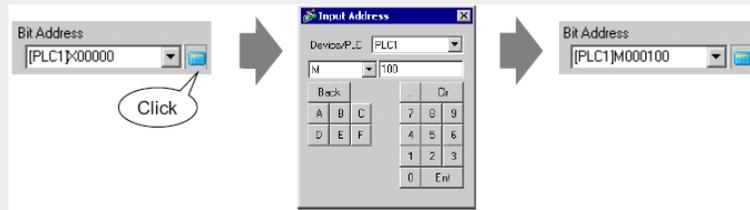
1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]

4 Spécifié l'adresse de son bit, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



5 Choisir [Bit Invert] dans [Bit Action]



6 Cocher la case [Lamp Feature] et entrer l'adresse du bit que vous voulez commander



7 Sélectionné vos 2 couleurs souhaitées



## 9- Bouton actions multiples

Beep

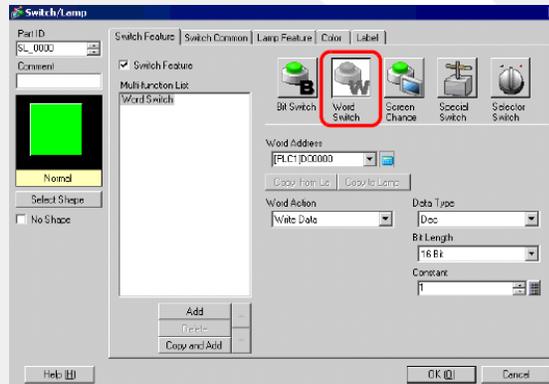


1. Ecrire 100 dans le mot D102
2. Mettre le bit M100 sur OFF
3. Changer d'écran

Créer un bouton qui exécute plusieurs actions en même temps

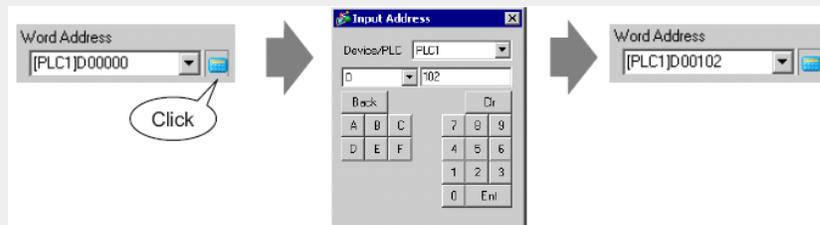
1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]

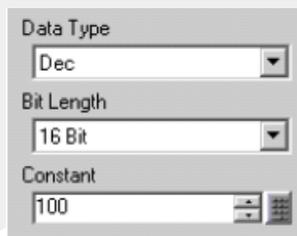
4 Spécifié l'adresse de son mot, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



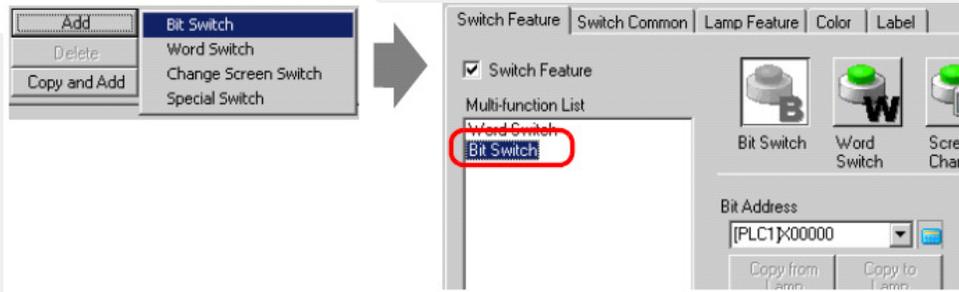
5 Choisir [Write Data] dans [Word Action]



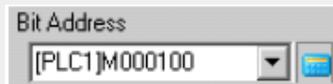
6 Entrer 100 dans [Constant], et la 1ere fonction du bouton est terminée



7 Cliqué sur [Add] et sélectionné [Bit Switch]. Lorsque l'écran change et affiche les paramètres d'un bouton sur bit, le [Bit Switch] est ajouté dans [Multi-function List]



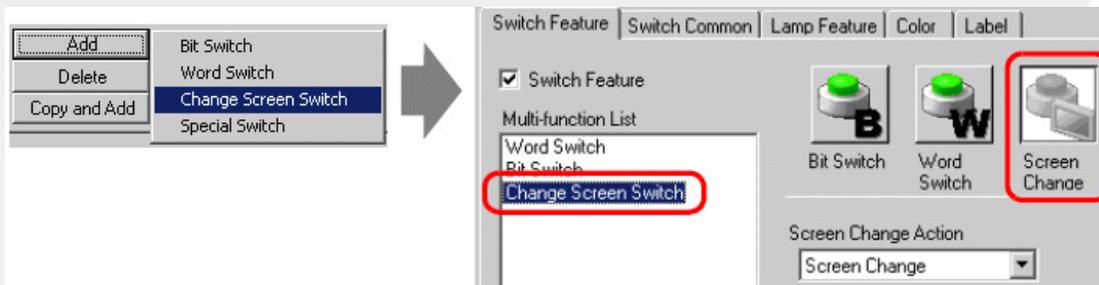
8 Spécifié l'adresse du bit que vous souhaitez faire commuter sur OFF lorsque l'on appuis sur le bouton



9 Choisir [Bit Reset] dans [Bit Action], et la 2e fonction de votre bouton est terminée



10 Cliqué sur [Add] et sélectionné [Change Screen Switch]



11 Select [Previous Screen] dans [Screen Change Action], la 3e fonction de votre bouton est à présent terminée



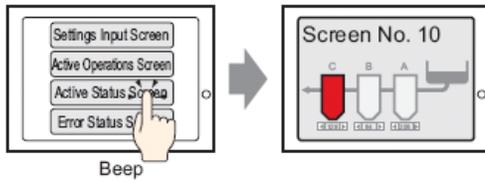
12 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

# Changer d'écran

## CHAPITRE 5

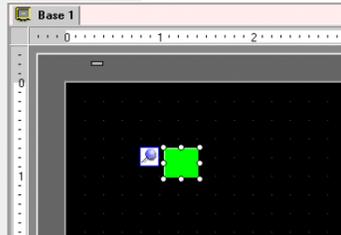
1. Changer d'écran par un bouton .....	5-1
2. Ecran de démarrage .....	5-2

## 1- Changer d'écran par un bouton

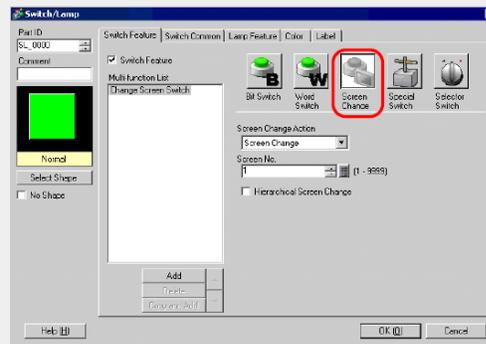


Changer d'écran par un simple appuis sur un bouton

1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

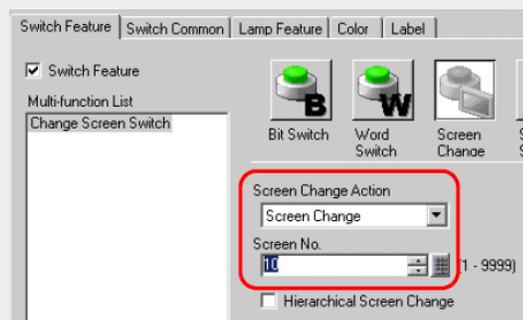


2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



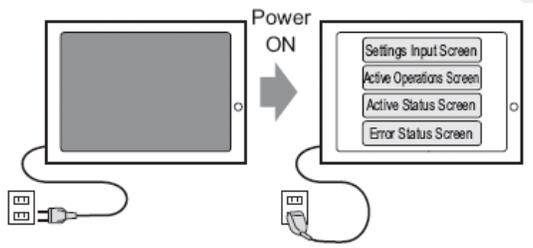
3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]

4 Sélectionné [Screen Change] dans [Screen Change Action]. Entrer le numéro d'écran vers lequel vous souhaitez vous rendre par l'appuis sur le bouton dans [Screen No.]



5 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

## 2- Ecran de démarrage



Choisir quel écran s'affichera lors du démarrage

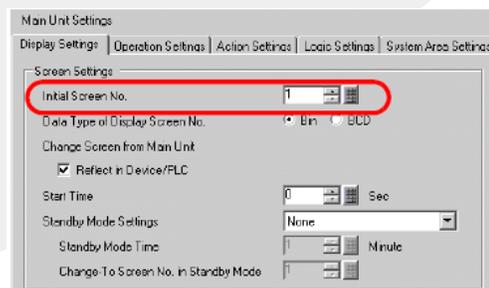
### 1 Sélectionné [System Settings Window]



### 2 Sélectionné [Main Unit Settings] dans [Display Setting]



3 Dans [Initial Screen No.], entrer le numéro de l'écran que vous souhaitez afficher au démarrage de votre écran

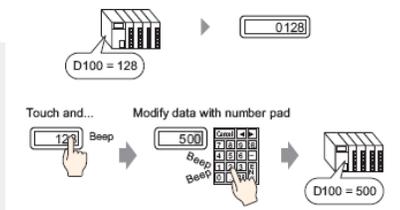


# Affichage et entrée de données

## CHAPITRE 7

1. Afficher / Entrer une donnée numérique .....	7-1
2. Afficher / Entrer une donnée texte .....	7-2
3. Afficher une valeur numérique en tant qu'alarme .....	7-3
4. Codage de couleur et affichage de plusieurs gammes .....	7-5
5. Affichage de la date et de l'heure .....	7-7
6. Entrées différentielles .....	7-8
7. Modifier les valeurs par addition / soustraction .....	7-10

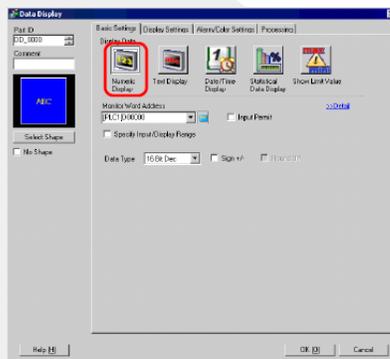
## 1- Afficher / Entrer une donnée numérique



A partir d'un clavier numérique, modifié votre valeur facilement

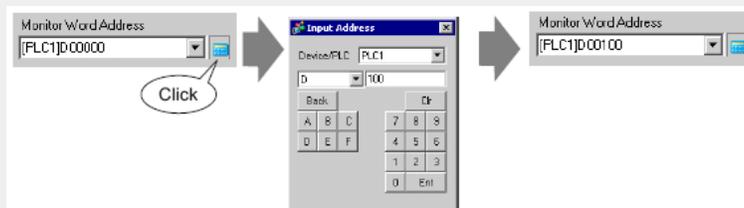
1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Numeric Display (N)] ou cliqué sur l'icône et placer sur l'écran 123

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

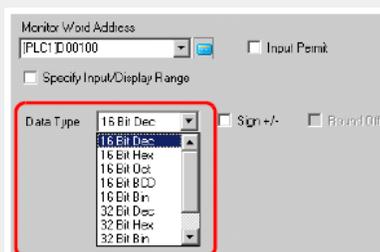


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

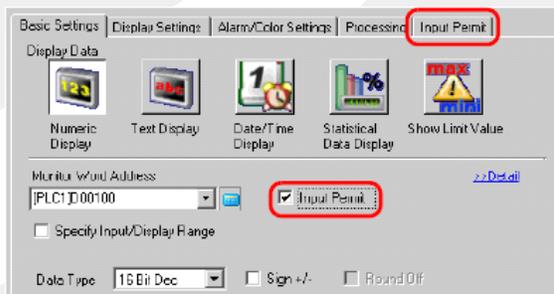
4 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera la valeur à afficher



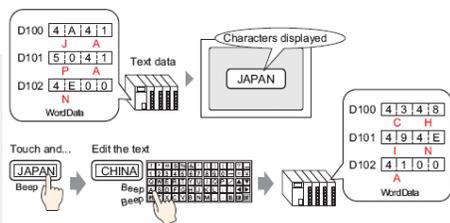
5 Entrer le type de donnée qui sera affiché dans [Data Type]



6 Cocher la case [Input Permit]. Cliqué sur l'onglet [Input Permit] pour afficher les paramètres. Vérifier que [Enable Popup Keypad] est coché. Vous pouvez à présent entrer une valeur numérique a partir du clavier qui s'affichera sur l'écran

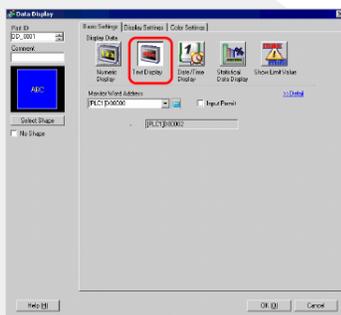


## 2- Afficher / Entrer une donnée texte

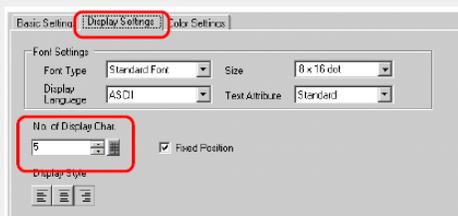


A partir d'un clavier, vous pouvez modifier le texte que vous souhaitez afficher

- 1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Text Display (S)] ou cliqué sur l'icône  et placer sur l'écran
- 2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche



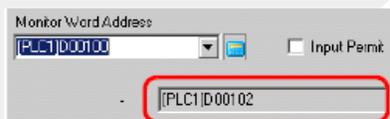
- 3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]
- 4 Cliqué sur [Basic Settings] puis entrer le nombre de caractères que vous souhaitez afficher dans [No. Of Display Char.]



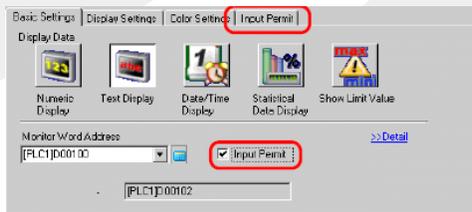
- 5 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera le texte à afficher



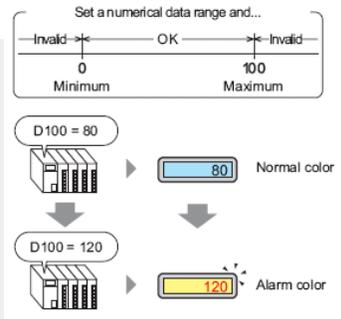
- 6 La dernière adresse du mot est affichée



- 7 Cocher la case [Input Permit]. Cliqué sur l'onglet [Input Permit] pour afficher les paramètres. Vérifier que [Enable Popup Keypad] est coché. Vous pouvez à présent entrer un texte a partir du clavier qui s'affichera sur l'écran



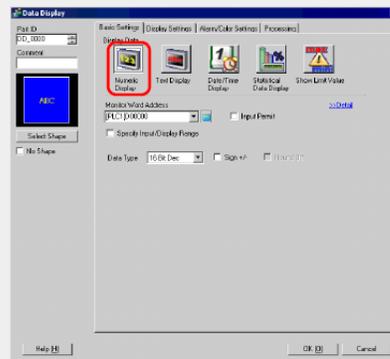
### 3- Afficher une valeur numérique en tant qu'alarme



Entrer une gamme de valeur numérique. Si la valeur numérique se trouve en dehors de cette gamme, alors sa couleur d'affichage change et l'utilisateur est averti de ce dépassement de seuil

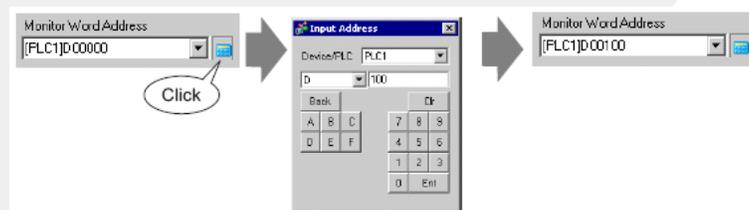
1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Numeric Display (N)] ou cliqué sur l'icône  et placé sur l'écran

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

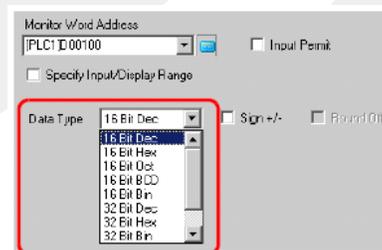


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

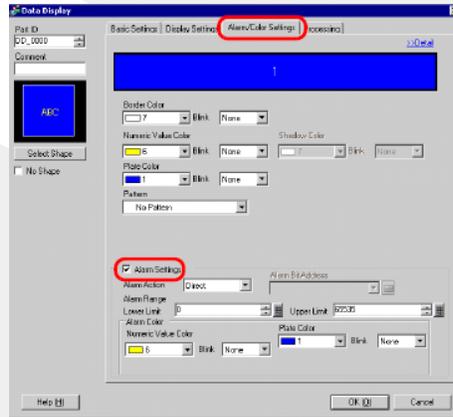
4 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera la valeur à afficher



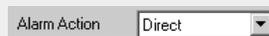
5 Entrer le type de donnée qui sera affiché dans [Data Type]



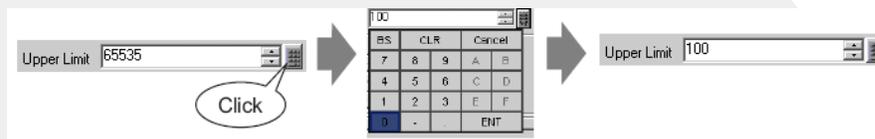
6 Cliqué sur [Alarm / Color Settings] et cocher [Alarme Settings]



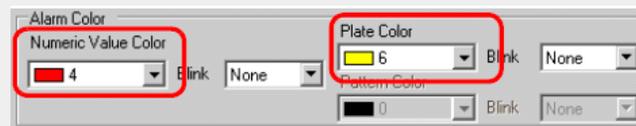
7 Dans [Alarm Action], sélectionné si vous souhaitez une méthode « direct » ou sur « adresse »



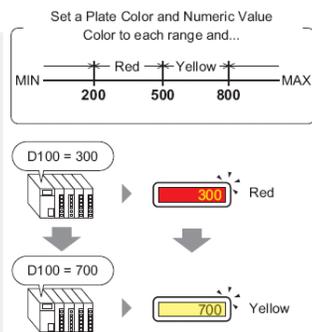
8 Dans [Alarm Range], entrer les valeurs des seuils haut et bas



9 Dans [Alarm Color], sélectionné [Numeric Value Color] et [Plate Color]



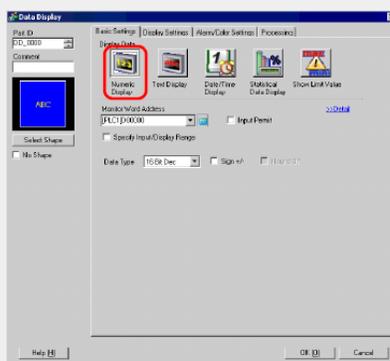
## 4- Codage de couleur et affichage de plusieurs gammes



En attribuant une couleur pour chaque gamme, les valeurs changeront de couleurs dès qu'elles atteignent une autre gamme

1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Numeric Display (N)] ou cliqué sur l'icône 

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

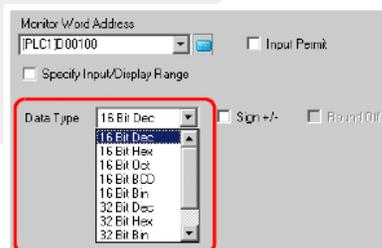


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

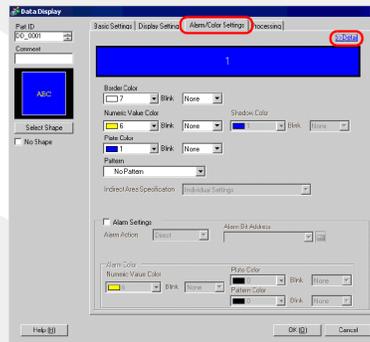
4 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera la valeur à afficher



5 Entrer le type de donnée qui sera affiché dans [Data Type]



6 Cliqué sur [Alarm / Color Settings] et cliquer sur [Detail]



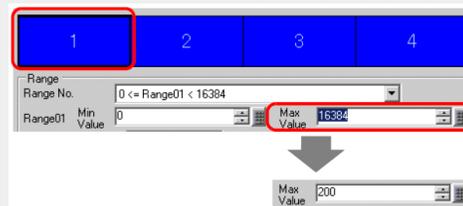
7 Dans [No. of Ranges], entrer votre nombre de gammes



8 Dans [Specify Range], spécifié votre méthode de prise en compte des gammes



9 Sélectionné 1 à partir de [Alarm Color Display Bar], puis entrer les valeurs mini et maxi de votre gamme 1



10 Dans [Alarm Color], sélectionné la couleur et la bordure que vous souhaitez pour les valeurs situées dans votre gamme 1



11 Faire de même pour chacune de vos gammes

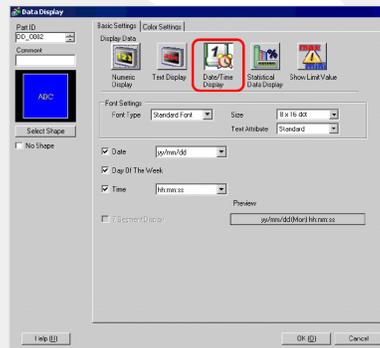
## 5- Affichage de la date et de l'heure

2005/01/20 (Thu) 09:32

Vous pouvez faire apparaître la date et l'heure sur votre écran

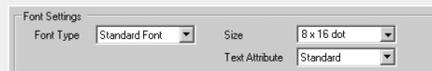
1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Text Display (S)] ou cliqué sur l'icône  et placer sur l'écran

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

4 Paramétrer la forme d'affichage de la date et de l'heure dans [Font Settings]

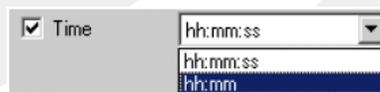


5 Modifier le format de la date dans [Date]

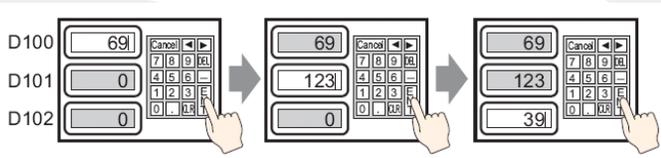


6 Pour afficher le jour, cocher la case [Day of the Week]

7 Sélectionné le format de l'heure dans [Time]



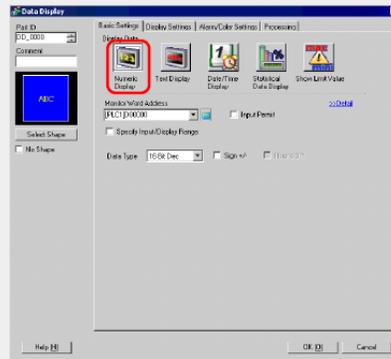
## 6- Entrées différentielles



Lorsque votre première entrée est confirmée, vous pouvez saisir une seconde valeur dans un second afficheur à partir d'un même clavier

1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Numeric Display (N)] ou cliqué sur l'icône  et placé sur l'écran

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

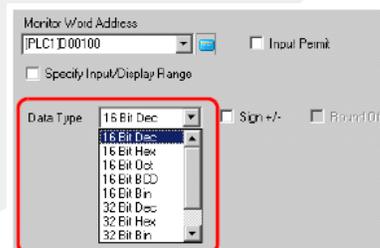


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

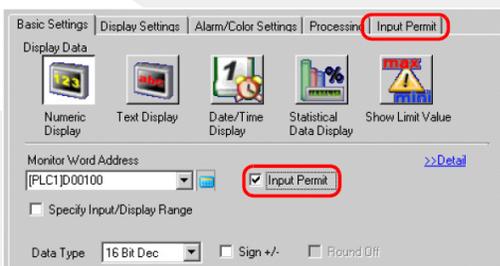
4 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera la valeur à afficher



5 Entrer le type de donnée qui sera affiché dans [Data Type]



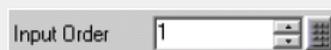
6 Cocher [Input Permit]. Cliquer sur l'onglet [Input Permit]. Vérifier que [Enable Popup Keypad] soit coché. Vous pouvez à présent entrer une valeur numérique à partir du clavier qui s'affichera sur votre écran



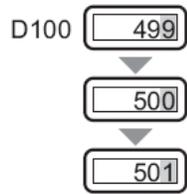
7 Cocher [Designated Input Order]



8 Dans [Input Order], sélectionné l'ordre dans lequel seront effectuées les saisies



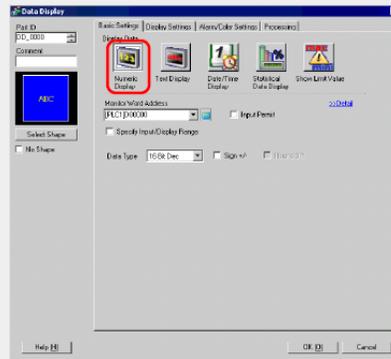
## 7- Modifier les valeurs par addition / soustraction



A partir de 2 simples touches, modifier à souhait votre valeur en ajoutant / retranchant une valeur constante à chaque appuis

1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Numeric Display (N)] ou cliqué sur l'icône  et placer sur l'écran

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

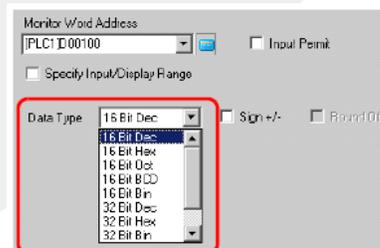


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

4 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera la valeur à afficher

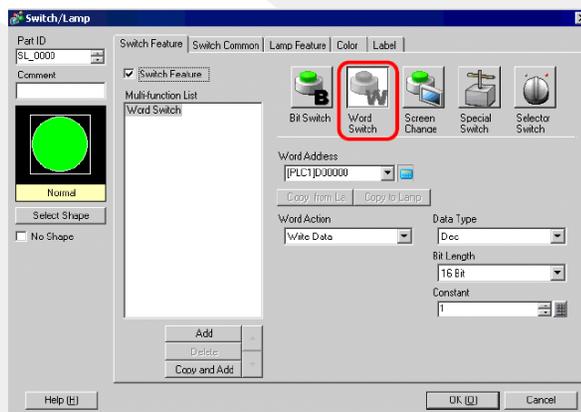


5 Entrer le type de donnée qui sera affiché dans [Data Type]



6 Pour placer le bouton qui effectuera l'opération « ajouter », cliqué sur l'icône  et placer votre bouton sur l'écran

7 Double cliqué sur votre bouton, la fenêtre suivante s'affiche



8 Sélectionné la forme de votre bouton dans [Select Shape]

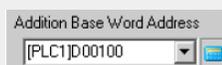
9 Entrer l'adresse sur laquelle sera écrite la valeur à ajouter après l'appuis sur ce bouton dans [Word Address]



10 Choisir [Add Data] à partir de [Word Action]

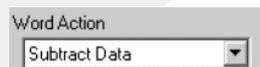


11 Entrer l'adresse sur laquelle sera ajouter la valeur dans [Addition Base Word Address]



12 Dans [Data Type], choisir [Bin] et dans [Constant] entrer 1 puis cliquer sur [OK]. Le bouton avec la fonction « Addition » est maintenant terminée

13 Faites de même pour le bouton de soustraction, en sélectionnant [Subtract Data] dans [Word Action]

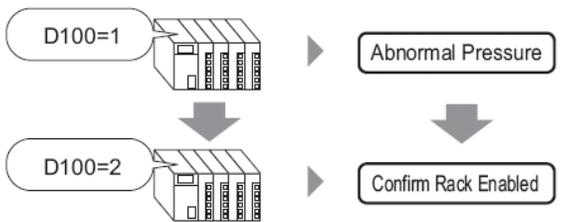


# Modifier et afficher du texte

## CHAPITRE 8

1. Modifier et afficher des messages .....	8-1
2. Changer le texte affiché .....	8-2

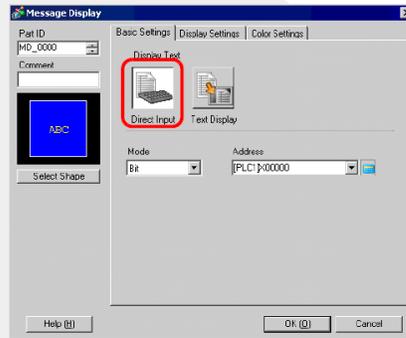
## 1- Modifier et Afficher des messages



Vous pouvez attribuer un message texte à chaque état de votre bit

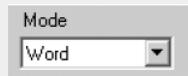
1 Cliqué sur l'icône  et placé l'afficheur sur votre écran

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

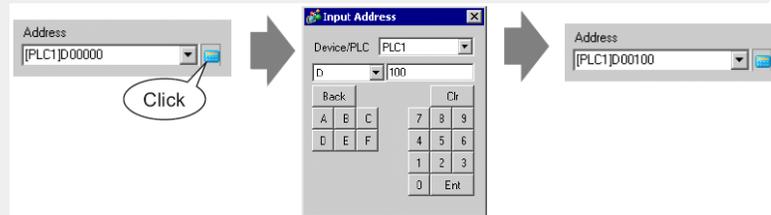


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

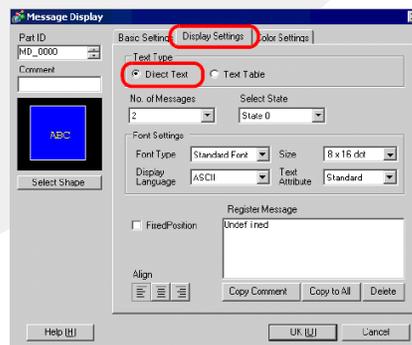
4 Choisir la méthode que vous désirez pour le changement des messages



5 Dans [Address], entrer l'adresse sur laquelle le message sera affiché



6 Sélectionné [Display Settings], puis [Text Type] en tant que [Direct Text]



7 Sélectionné le nombre de message à afficher dans [No. Of Messages]



No. of Messages  
4

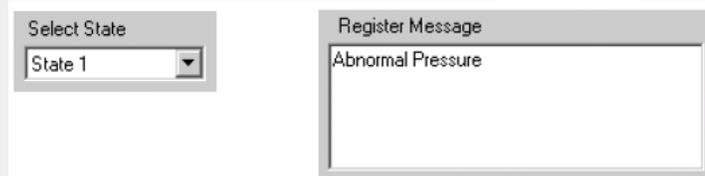
8 Paramétrer la police de votre message, sa taille, ect..

9 Sélectionné la position de votre texte dans [Align]



Align

10 Il y a un message à enregistrer pour chaque état. Sélectionne [State 1] dans [Select State], et entrer votre texte dans [Register Message]



Select State  
State 1

Register Message  
Abnormal Pressure

## 2- Changer le texte affiché

Text Registration Screen

001 1. Release the three  
002 tabs nearest you &  
003 remove the cartridge's  
004 top cover.  
005 2. Open the left  
006 side of the  
007 cartridge and  
008 remove part A.  
009 3. Set the  
010 opening part of  
011 part A facing  
012 downward.  
013  
014

Register the text.

Scroll through the screens and the text displays.

1. Release the three tabs nearest you & remove the cartridge's top cover. Beep

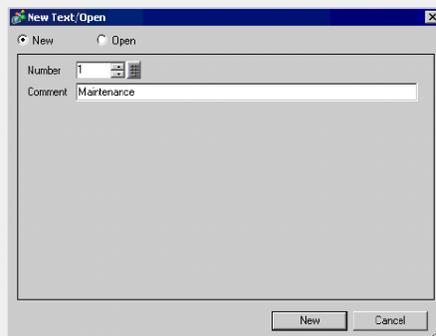
2. Open the left side of the cartridge and remove part A. Beep

3. Set the opening part of part A facing downward.

Après avoir enregistré plusieurs textes auparavant, vous pouvez faire défiler ces textes à souhait à l'aide de 2 boutons « précédent / suivant »

1 Cliqué sur l'icône 

2 Entrer le numéro de votre texte et son commentaire puis cliqué sur [New]



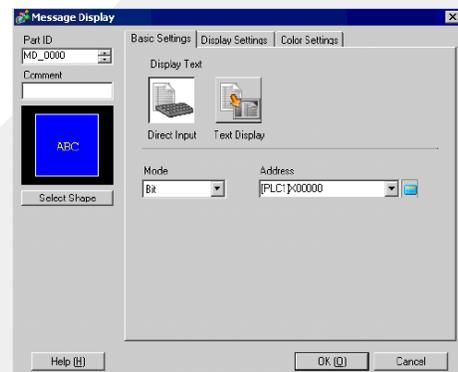
3 A présent, entrer l'ensemble de votre texte



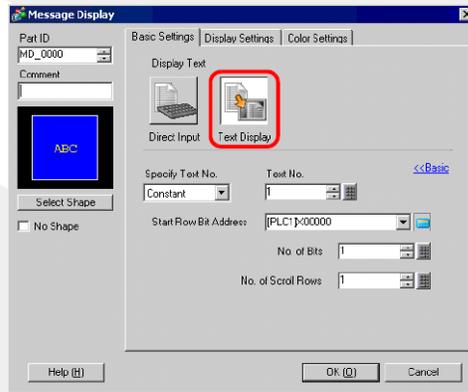
Après avoir entré votre texte, cliqué sur  en haut à droite pour fermer cette fenêtre

4 Cliqué sur  et placer votre afficheur sur votre écran

5 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche



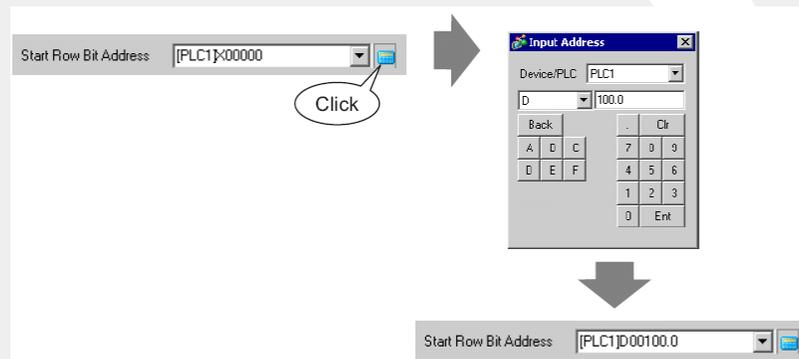
6 Sélectionné [Text Display] et cliqué sur [Detail]



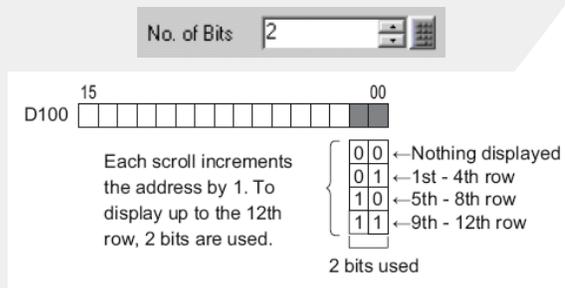
7 Dans [Specify Text No.], sélectionné la méthode d’affichage du texte et entré son numéro de texte



8 Dans [Start Row Bit Address], entré l’adresse sur laquelle le message sera affichée



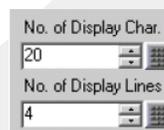
9 Entré le nombre de bit à utiliser pour démarrer l’affichage des lignes dans [No. Of Bits]



10 Entré le nombre de lignes de textes qui s’affichera à chaque fois dans [No. Of Scroll Rows]

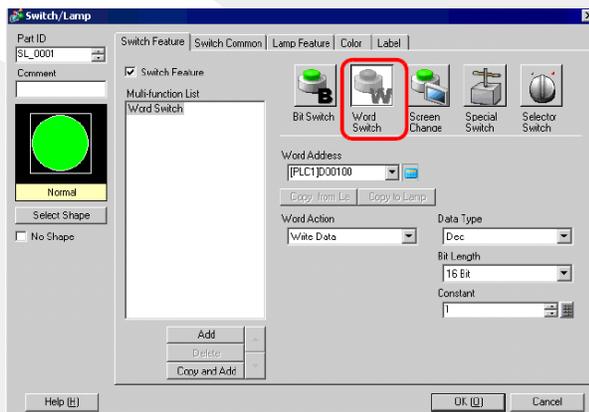


11 Cliqué sur [Display Settings], et entré le nombre de caractères et de lignes à afficher



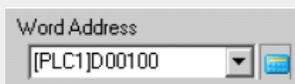
12 Cliqué sur l'icône  et placer votre bouton sur votre écran, pour créer un bouton « suivant »

13 Double-cliqué sur votre bouton, la fenêtre suivante s'affiche

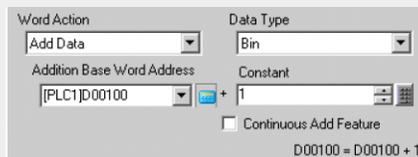


14 Sélectionné la forme de votre bouton dans [Select Shape]

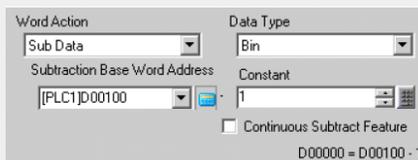
15 Entrer l'adresse sur laquelle sera écrite la donnée après chaque appuis sur ce bouton dans [Word Address]



16 Sélectionné [Add Data] dans [Word Action]



17 Créer un bouton « précédent », faire de même en entrant [Sub Data] dans [Word Action]

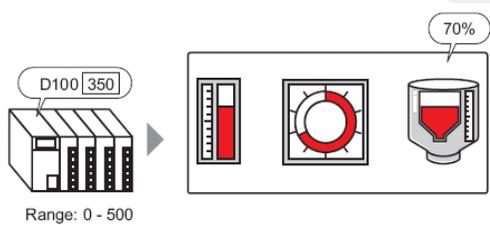


# Affichage de graphique

## CHAPITRE 9

1. Afficher la valeur en cours .....	9-1
2. Afficher une alarme à partir d'un graphique .....	9-2
3. Afficher une alarme sur intervalle régulier / aléatoire .....	9-3
4. Visualisation d'une courbe enregistrée .....	9-4

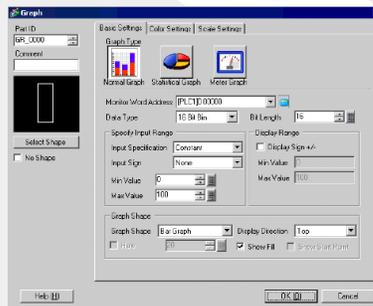
## 1- Afficher la valeur en cours



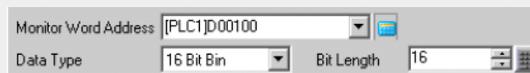
La valeur en cours est automatiquement convertis en une valeur correspondante mise à l'échelle et affichée sous forme de graphique

1 Cliqué sur l'icône  et placer votre graph sur votre écran

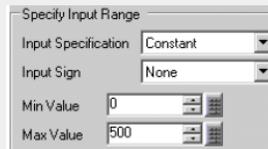
2 Double-cliqué sur votre graph, la fenêtre suivante s'affiche



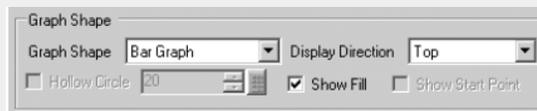
3 Entrer l'adresse que vous souhaitez afficher dans [Monitor Word Address] et spécifié son type de donnée ainsi que sa longueur en bit.



4 Sélectionné [Constant] dans [Input Specification], puis entré votre échelle en spécifiant vos valeurs mini et maxi

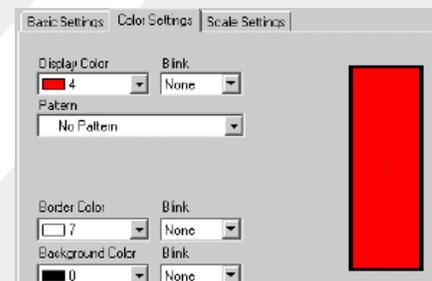


5 Sélectionné [Bar Graph] dans [Graph Shape]



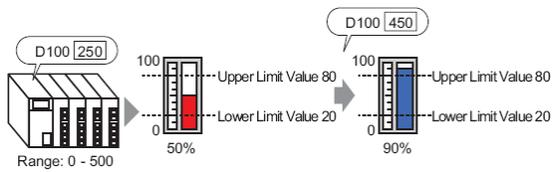
6 Sélectionné la forme de votre graphique dans [Select Shape]

7 Paramétrer les couleurs d'affichage de votre graph dans [Color Settings]



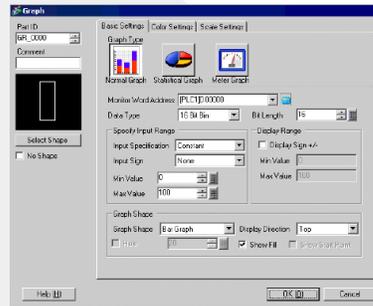
8 Dans [Scale Settings], paramétrer les couleurs des seuils définis

## 2- Afficher une alarme à partir d'un graphique



Lorsque la valeur dépasse les seuils d'alarmes, la couleur du graphique change

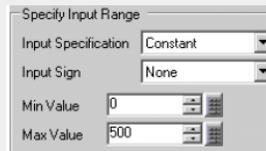
- 1 Cliqué sur l'icône  et placer votre graph sur votre écran
- 2 Double-cliqué sur votre graph, la fenêtre suivante s'affiche



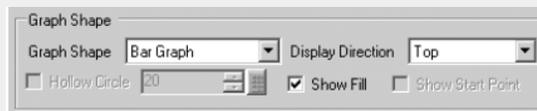
- 3 Entrer l'adresse que vous souhaitez afficher dans [Monitor Word Address] et spécifié son type de donnée ainsi que sa longueur en bit.



- 4 Sélectionné [Constant] dans [Input Specification], puis entré votre échelle en spécifiant vos valeurs mini et maxi

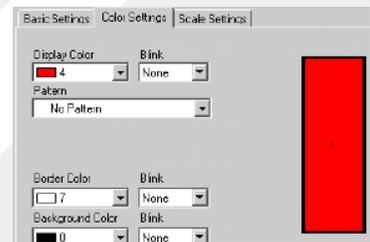


- 5 Sélectionné [Bar Graph] dans [Graph Shape]

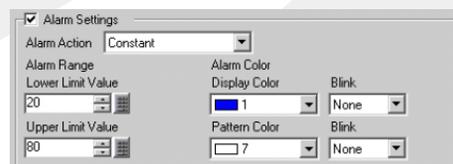


- 6 Sélectionné la forme de votre graphique dans [Select Shape]

- 7 Paramétrer les couleurs d'affichage de votre graph dans [Color Settings]

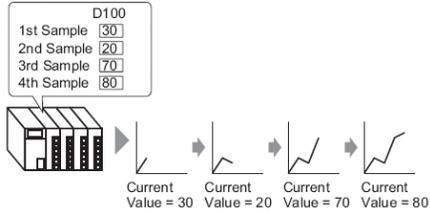


- 8 Cocher [Alarm Settings] et spécifier les seuils d'alarme ainsi que sa couleur



- 9 Dans [Scale Settings], paramétrer les couleurs des seuils définis

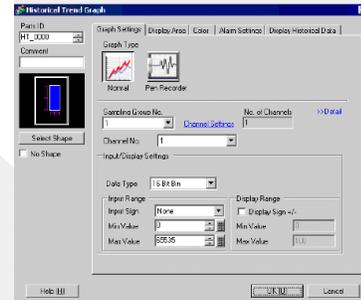
### 3- Graphique sur intervalle régulier / aléatoire



La valeur en cours est enregistrée à intervalle régulier (ou de façon aléatoire), et le graphique prends forme petit à petit

1 Cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur votre écran

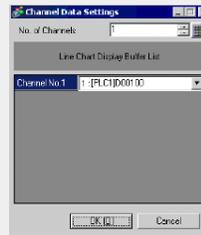
2 Double-cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme de votre graphique dans [Select Shape]

4 Dans [Sampling Group No.], sélectionné le nombre d'échantillon que vous souhaitez faire apparaitre

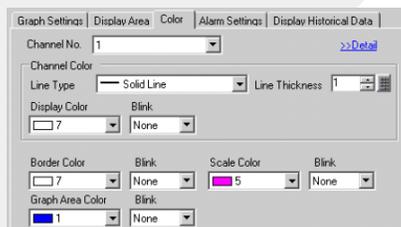
5 Cliqué sur [Channel Settings], la fenêtre suivante s'affiche. Entrer le nombre de courbes que vous désirez afficher sur votre graphique



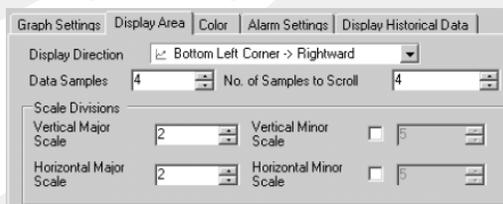
6 Sélectionné le type de donnée ainsi que l'échelle de votre graphique



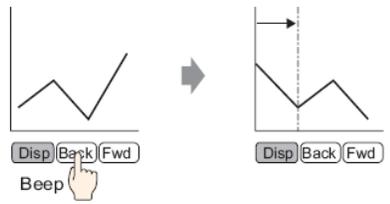
7 Dans [Color], paramétrer les couleurs de votre graphique



8 Pour terminer, modifier les paramètres d'affichage de votre graphique



#### 4- Visualiser une courbe enregistrée

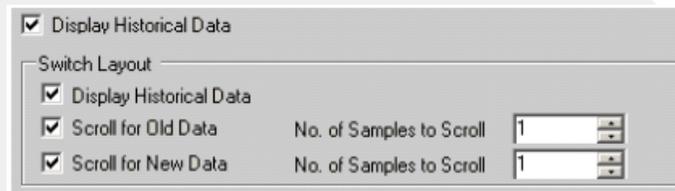


La courbe avance en fonction des valeurs en cours, mais à l'aide de boutons « précédent / suivant », la visualisation de la courbe enregistrée est disponible

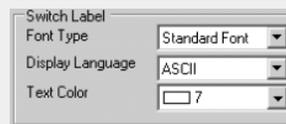
- 1 Cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur votre écran
- 2 Double-cliqué sur votre objet.
- 3 Ouvrir [Display Historical Data] et cocher [Display Historical Data]



- 4 Sélectionné le bouton qui affichera l'historique des données



- 5 Sélectionné la forme de votre bouton dans [Select Shape]
- 6 Sélectionné le type d'écriture que vous désirez pour l'affichage du texte



- 7 Dans [Select Switch], choisir le bouton souhaité et entrer son texte correspondant, idem pour les autres boutons



- 8 Sélectionné la couleur de vos boutons puis cliqué sur [OK]

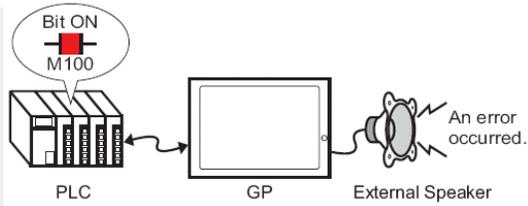


# Son

## CHAPITRE 12

1. Annonce d'une alarme par un son .....	12-1
--	------

## 1- Annonce d'une alarme par un son

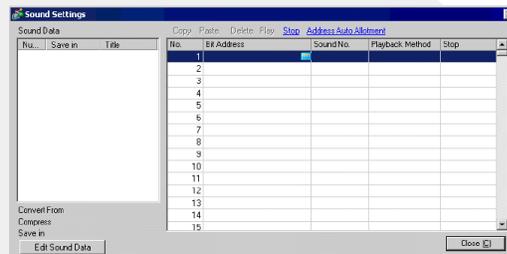


Une sonnerie retentit lorsque qu'une alarme est activée

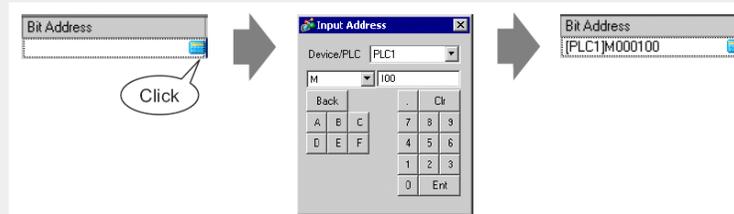
1 Cliqué sur l'icône



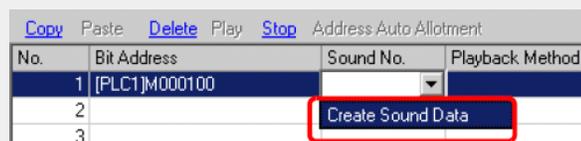
2 La fenêtre des paramètres des sons s'affiche



3 Entrer l'adresse du bit qui jouera le son



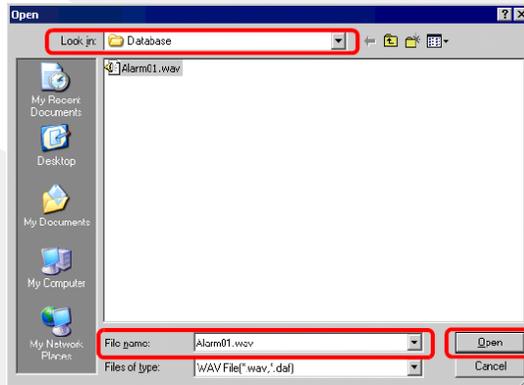
4 Spécifier le son à jouer. Sélectionné [Sound No.] et cliqué sur [Create Sound Data]



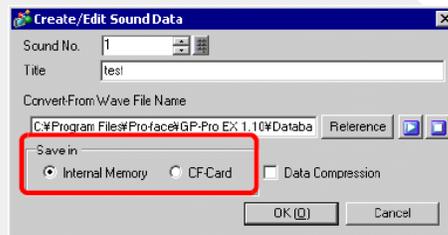
5 Spécifier le numéro et le titre du son



6 Cliquez sur [Reference]. Sélectionné votre son puis cliqué sur [Open]



7 Sélectionné la destination dans [Save In].

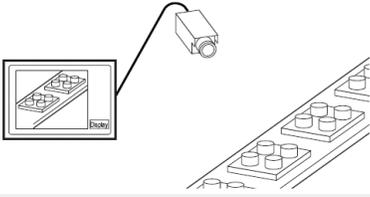


# Vidéo

## CHAPITRE 13

1. Visualisation d'une vidéo à partir d'une caméra .....	13-1
--	------

## 1- Visualisation d'une vidéo à partir d'une caméra



Il vous est possible de visualiser en temps réel sur votre écran les images qui défilent devant une caméra placée à un autre endroit

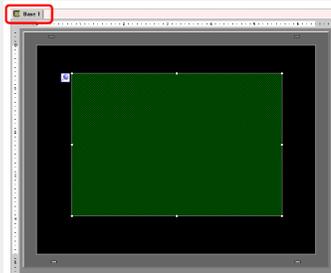
1 Dans [System Settings Window] cliqué sur [Video/Movie Settings]



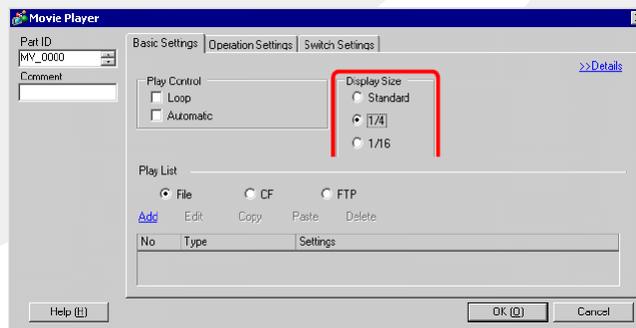
2 Sous [Video Signal] sélectionné [NTSC]



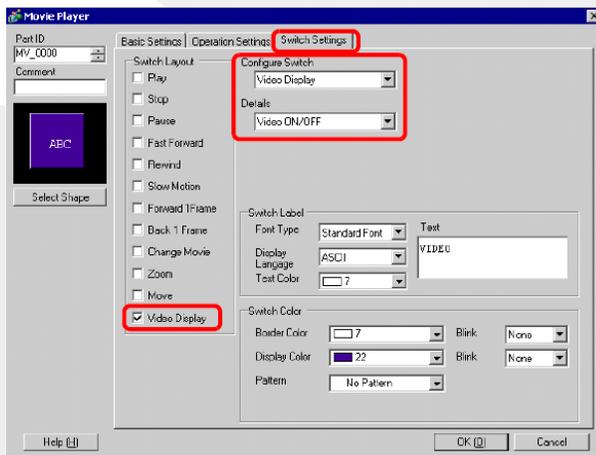
3 Dans [Screen List], ouvrir l'écran sur lequel vous souhaitez afficher votre vidéo. Cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur l'écran



4 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche. Dans [Display Size] sélectionné [1/4]

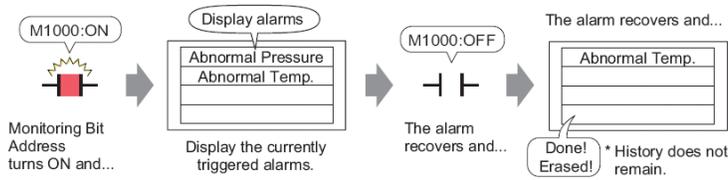


5 Cliqué sur [Switch Settings]. Dans [Switch Layout], sélectionné [Video Display], puis dans [Details] sélectionné [Video ON/OFF]



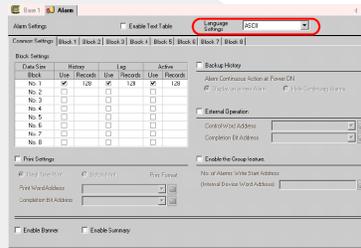
6 Cliqué sur [Select Shape] pour modifier la forme de votre bouton, puis cliqué sur [OK]

## 2- Visualisation d'une alarme active dans une liste

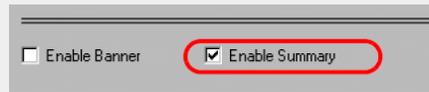


Il vous est possible de visualiser dans une liste les alarmes actives

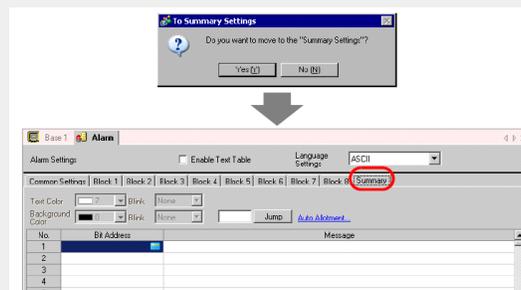
1 Cliqué sur l'icône pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



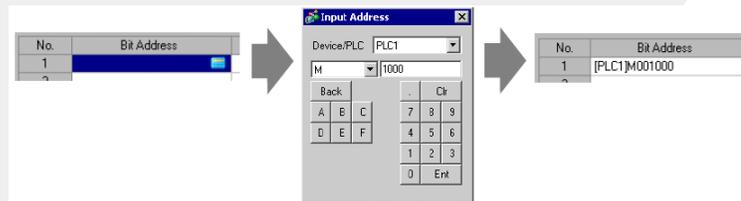
2 Cocher la case [Enable Summary]



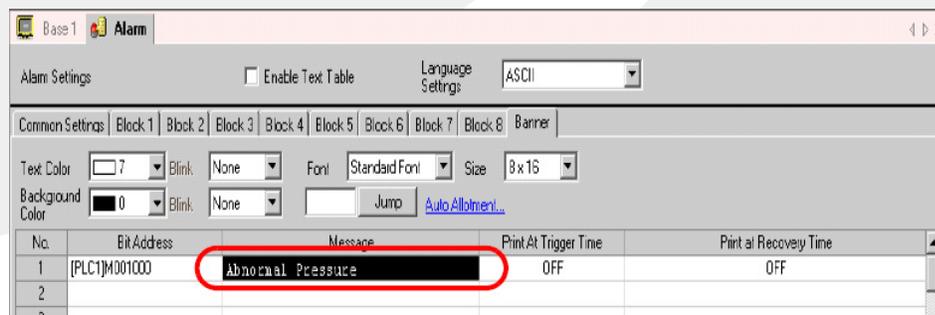
3 Lorsque la fenêtre suivante s'affiche, cliqué sur [Yes]. L'écran [Summary] apparaît



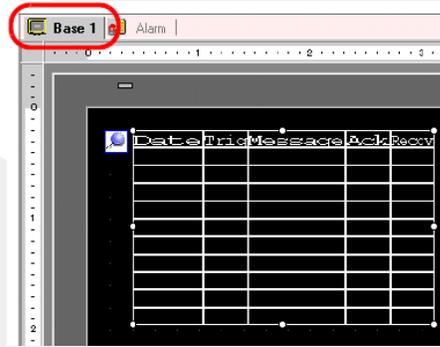
4 Sélectionné [Bit Address] pour contrôler l'alarme



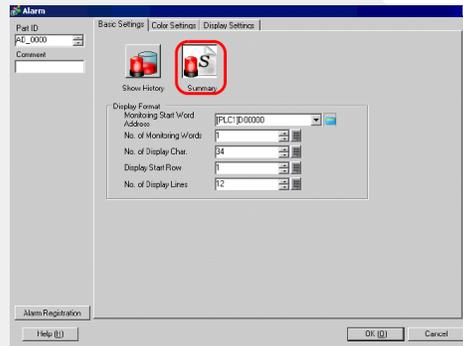
5 Dans [Message], entrer le message qui défilement lorsqu'une alarme sera détectée et spécifier la couleur du texte et son clignotement



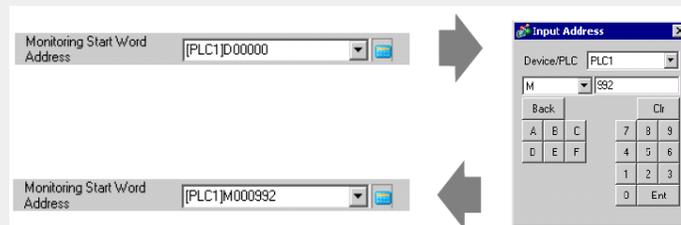
6 Ouvrir la fenêtre d'édition, cliqué sur l'icône  et placé votre objet sur votre écran



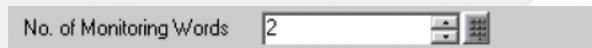
7 Double-cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche. Cliqué sur [Summary]



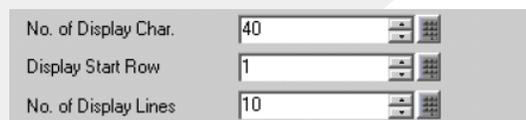
8 Entrer les adresses que vous souhaitez contrôler



9 Dans [No. Of Monitoring Words], entrer le nombre de mots nécessaire



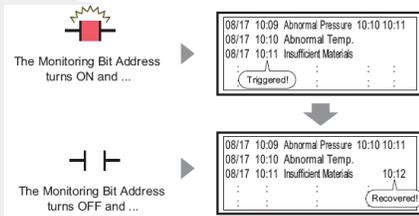
10 Sélectionné [No. Of Display Char.], [Display Start Row] et [No. Of Display Lines] en entrant pour chacun vos paramètres souhaités



11 Sélectionné la couleur que vous souhaitez pour vos messages d'alarme dans [Color Settings], ainsi que la police et la taille de votre texte dans [Display Settings] puis cliqué sur [OK]

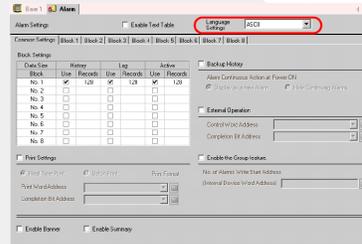
### 3- Historique des alarmes

#### Surveillance de bit

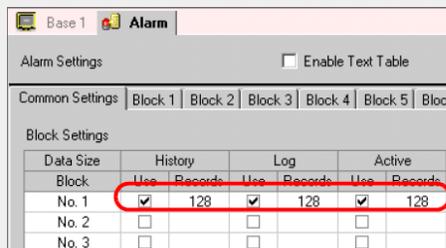


Vous avez la possibilité d'avoir accès à un historique de vos alarmes sur bit

1 Cliqué sur l'icône pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



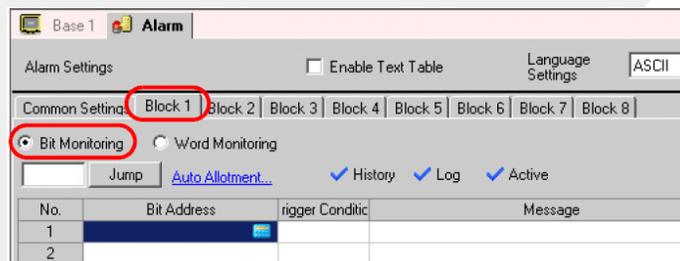
2 Dans [Block Settings], coché les cases que vous désirez (History/Log/Active) et entrer le nombre de message que vous voulez stocker pour chaque mode



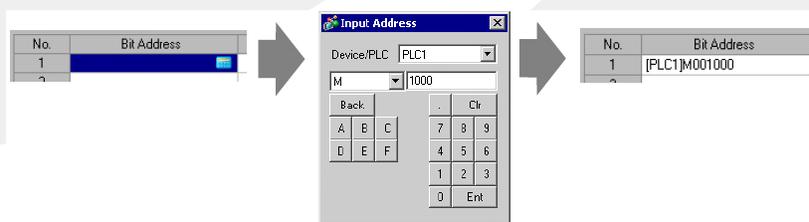
3 Sélectionné [Backup History] et coché la case [Hide Continuing Alarms]



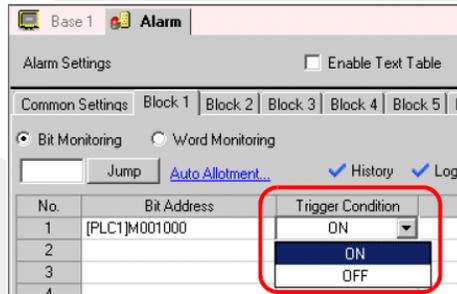
4 Ouvrir [Block 1] et sélectionné [Bit Monitoring]



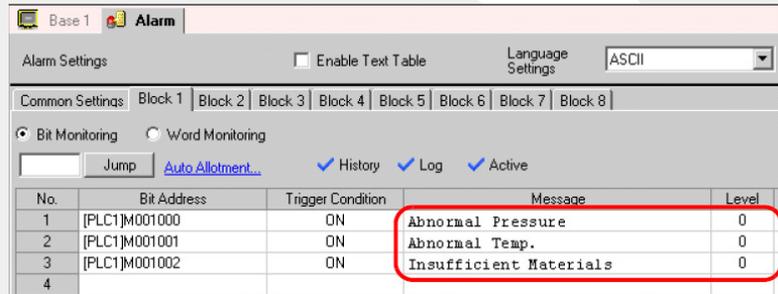
5 Dans [Bit Address], entrer l'adresse du bit qui contrôlera l'alarme



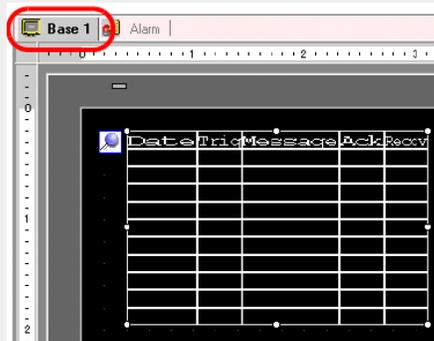
6 Dans [Trigger Condition], déterminé l'état de déclenchement de l'alarme suivant que le bit soit sur ON ou OFF



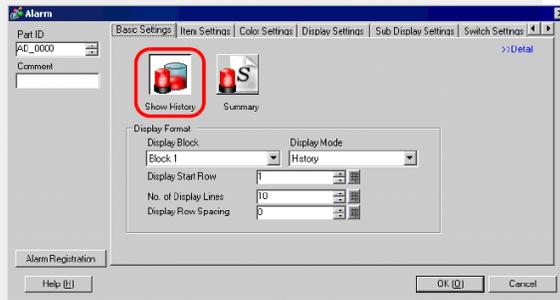
7 Dans [Message], entrer les messages d'alarme à afficher lorsque l'alarme est déclenchée



8 Ouvrir la fenêtre d'édition, puis cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur l'écran



9 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

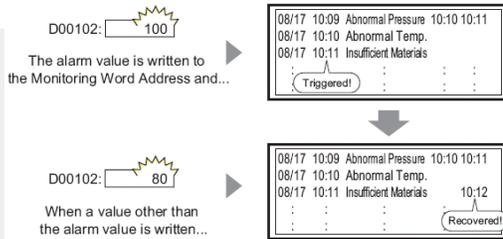


10 Sélectionné le bloc et le mode que vous voulez afficher pour l'alarme



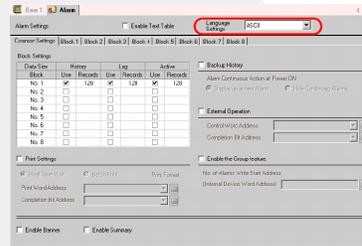
11 Paramétré [Display Start Row], [No. Of Display Lines] et [Display Row Spacing]

## Surveillance de mot

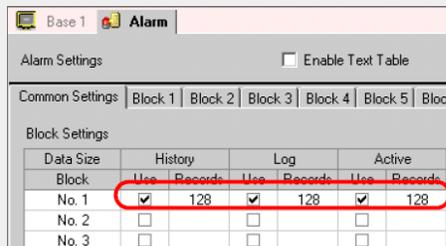


Vous avez la possibilité d'avoir accès à un historique de vos alarmes sur mot

1 Cliqué sur l'icône pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



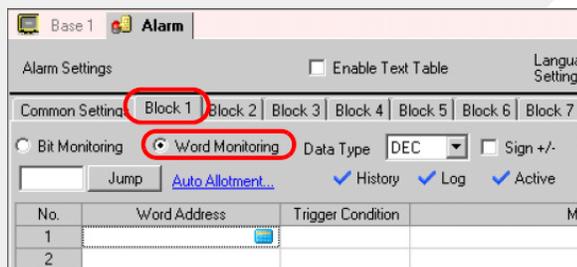
2 Dans [Block Settings], coché les cases que vous désirez (History/Log/Active) et entrer le nombre de message que vous voulez stocker pour chaque mode



3 Sélectionné [Backup History] et coché la case [Hide Continuing Alarms]



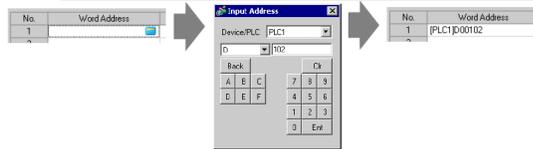
4 Ouvrir [Block 1] et sélectionné [Word Monitoring]



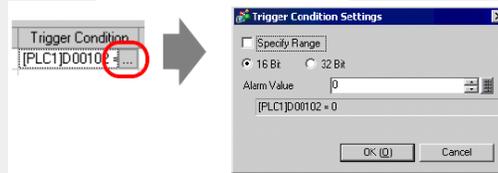
5 Dans [Data Type], sélectionné le type de donnée de [Alarm Value] à stocker dans [Word Address]



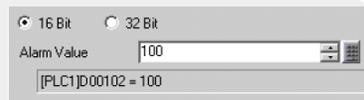
6 Dans [Word Address], entré l'adresse du mot qui contrôlera le déclenchement de l'alarme



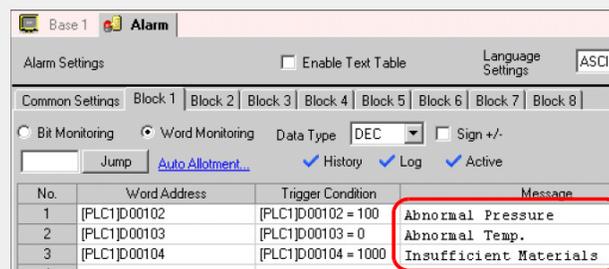
7 Cliqué sur [Trigger Condition], puis sur [...] et la fenêtre des conditions de déclenchement de l'alarme s'affiche



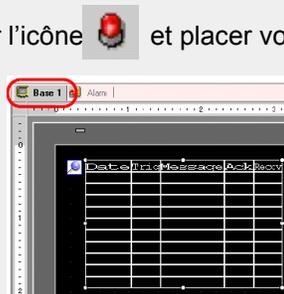
8 Sélectionné votre longueur de bit, entrer la valeur de votre alarme puis cliqué sur [OK]



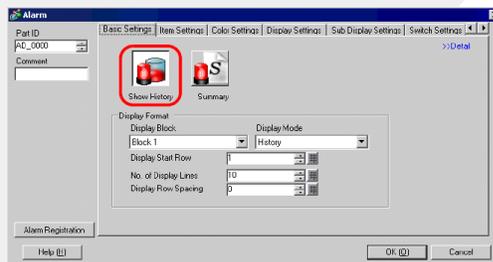
9 Dans [Message], entrer le message d'alarme qui s'affichera lorsque l'alarme sera déclenchée



10 Ouvrir la fenêtre d'édition, puis cliqué sur l'icône [Red Light] et placer votre objet sur l'écran



11 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

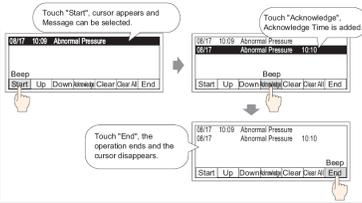


12 Sélectionné le bloc et le mode que vous voulez afficher pour l'alarme



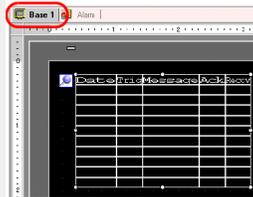
13 Paramétré [Display Start Row], [No. Of Display Lines] et [Display Row Spacing]

## 4- Travailler avec un historique d'alarme

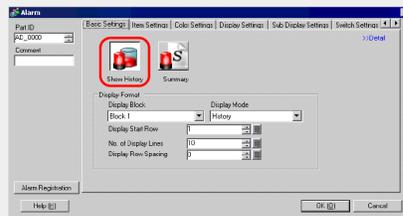


A partir d'un historique d'alarme, navigué et interprété chacune des données

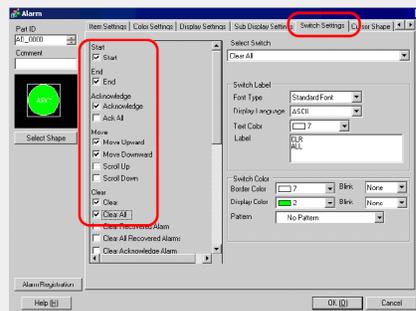
1 Cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur l'écran



2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

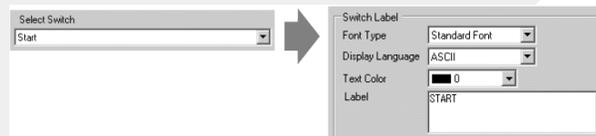


3 Ouvrir [Switch Settings] et cocher toute les cases que vous souhaitez utiliser pour votre bouton

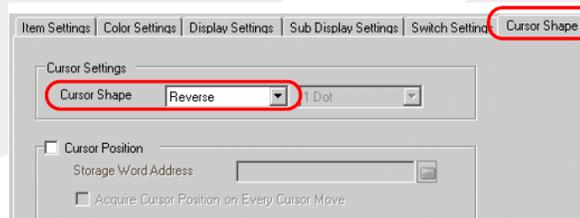


4 Sélectionné la forme de votre bouton dans [Select Shape]

5 Choisissez votre type de bouton dans [Select Switch], puis entrer le texte correspondant à ce bouton, sa couleur, etc..



6 Cliqué sur [Cursor Shape], puis sélectionné [Reverse]. Taper [OK]



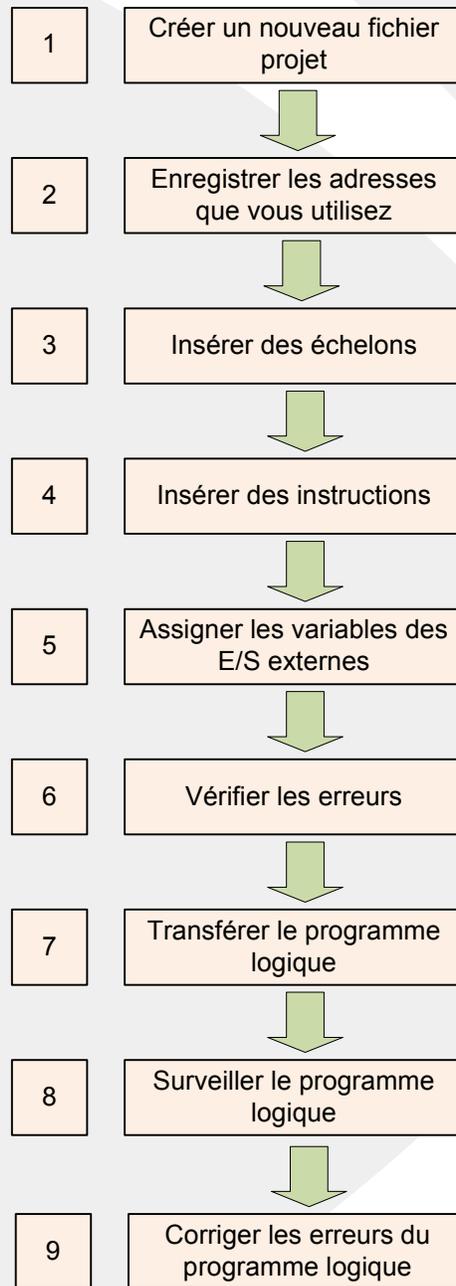
7 Faites de même pour chacun de vos boutons

# Programmation logique

## CHAPITRE 15

1. Etape de la programmation logique .....	15-1
2. Préparation pour la création d'un programme logique .....	15-2
3. Insérer des échelons et des branches .....	15-6
4. Insérer une instruction .....	15-8
5. Entrer un commentaire .....	15-9
6. Transférer un programme logique .....	15-10
7. Corriger les erreurs du programme .....	15-11
8. Astuces utiles à la programmation .....	15-12

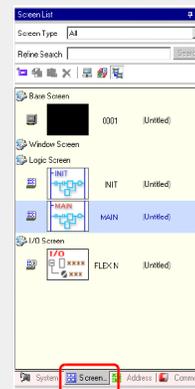
Suivez les étapes suivantes pour créer un programme logique



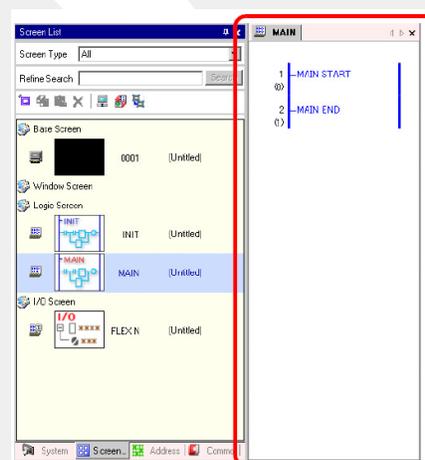
## 2- Préparation pour la création d'un programme logique

### Affichage des écrans de la logique

1 Cliqué sur [Screen List], la fenêtre suivante s'affiche



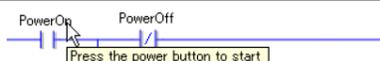
2 Double-cliqué sur [MAIN] dans [Logic Screen] pour afficher l'espace de travail



### Logic Screen



Item	Description
Logic Name	Nom de l'écran logique. Cliqué sur l'onglet pour afficher l'espace de travail
Rung	Il se compose d'instructions ou d'étiquette. Vous pouvez insérer jusqu'à 99 instructions et 25 branches dans un échelon
Rung Number	Numéro de l'échelon
Steps	Les étapes sont calculés suivant 6 bits pour une étape
Shunt	Il indique la barre horizontale reliant la barre gauche de puissance et la barre droit de puissance
Branch	Il s'agit d'un échelon en parallèle
Operand	Ceci indique que les variables ont assignés les instructions
I/O Address	Adresse des entrées - sorties
Rung Comment	Commentaire d'échelon
Variable Comment	Mnémonique de la variable



## Liste des instructions

Category		Feature	Command	Icon
Basic Instructions	Bit Basics	Normally Open	NO	
		Normally Closed	NC	
		Out	OUT	
		Negative Out	OUTN	
		Set	SET	
		Reset	RST	
	Pulse Basic	Positive Transition	PT	
Negative Transition		NT		
Basic Instructions	Program Control	Jump	JMP	
		Jump to Subroutine	JSR	
		Return	RET	
		Repeat (Start)	FOR	
		Repeat (End)	NEXT	
		Inverse	INV	
		Exit	EXIT	
		Power Bar Control	PBC	
		Power Bar Reset	PBR	
		Logic Wait Instruction	LWA	
Operation Instruction	Arithmetic Operation	Add	ADD	
		Subtract	SUB	
		Multiplication	MUL	
		Division	DIV	
		Modulation	MOD	
		Increment	INC	
		Decrement	DEC	
	Time Operation	Time Addition	JADD	
		Time Subtraction	JSUB	
	Logical Operation	Logical AND	AND	
		Logical OR	OR	
		Logical XOR	XOR	
		Logical NOT	NOT	
	Transfer	Transfer (Copy)	MOV	
		Block Transfer (Block Copy)	BLMV	
		Multipoint Transfer (Multipoint Copy)	FLMV	
		Exchange	XCH	
	Shift	Shift Left	SHL	
		Shift Right	SHR	
		Arithmetic Shift Left	SAL	
Arithmetic Shift Right		SAR		

Category		Feature	Command	Icon
Operation Instruction	Rotation	Rotate Left	ROL	
		Rotate Right	ROR	
		Rotate Left with Carry Over	RCL	
		Rotate Right with Carry Over	RCR	
Compare Instruction	Arithmetic Compare	Comparison (=)	EQ	
		Comparison (>)	GT	
		Comparison (≥)	GE	
		Comparison (<)	LT	
		Comparison (≤)	LE	
		Comparison (≠)	NE	
	Time Compare	Time Compare (=)	JEQ	
		Time Compare (>)	JGT	
		Time Compare (≥)	JGE	
		Time Compare (<)	JLT	
		Time Compare (≤)	JLE	
		Time Compare (≠)	JNE	
	Date Compare	Date Compare (=)	NEQ	
		Date Compare (>)	NGT	
		Date Compare (≥)	NGE	
		Date Compare (<)	NLT	
		Date Compare (≤)	NLE	
		Date Compare (≠)	NNE	
Timer Instruction	—	On Delay Timer	TON	
		Off Delay Timer	TOF	
		Pulse Timer	TP	
		Accumulate On Delay Timer	TONA	
		Accumulate Off Delay Timer	TOFA	
Counter Instruction	—	Up Counter	CTU	
		Down Counter	CTD	
		Up/Down Counter	CTUD	

Category		Feature	Command	Icon
Convert Instruction	Data Convert	BCD Convert	BCD	
		BIN Convert	BIN	
		Encode	ENCO	
		Decode	DECO	
		Convert to Radian	RAD	
		Convert Degree	DEG	
		Scale	SCL	
	Type Convert	Convert Integer → Float	I2F	
		Convert Integer → Real	I2R	
		Convert Float → Integer	F2I	
		Convert Float → Real	F2R	
		Convert Real → Integer	R2I	
		Convert Real → Float	R2F	
		Convert to Seconds	H2S	
Convert Seconds to Time	S2H			
Function Instruction	Calculation Function	Sum	SUM	
		Average	AVE	
		Square Root	SQRT	
		Bit Count	BCNT	
		PID	PID	
	Trigonometric Function	Sine	SIN	
		Cosine	COS	
		Tangent	TAN	
		Arc Sine	ASIN	
		Arc Cosine	ACOS	
		Arc Tangent	ATAN	
		Cotangent	COT	
	Other Function	Exponential	EXP	
Logarithm		LN		
Log Base 10		LG10		
RW Instruction	Time Read/Write	Read Time	JRD	
		Set Time	JSET	
	Date Read/Write	Read Date	NRD	
		Set Date	NSET	

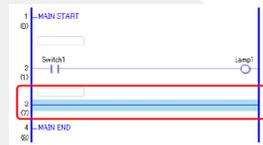
### 3- Insérer des échelons et des branches

#### Insertion d'échelon

1 Sélectionné votre échelon au dessous duquel vous souhaitez en insérer un autre

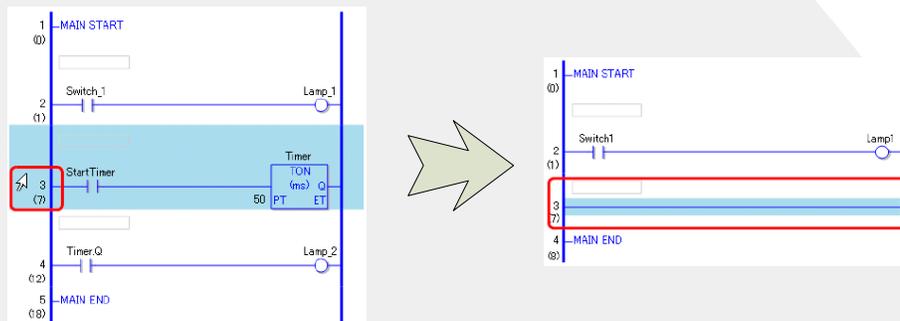


2 Cliqué sur l'icône  pour insérer un autre échelon



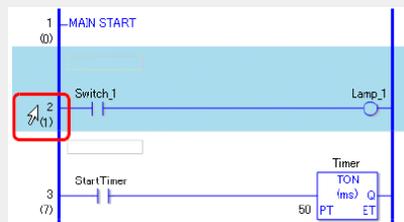
#### Supprimer un échelon

1 Sélectionné l'échelon que vous souhaitez supprimer, puis cliqué sur 



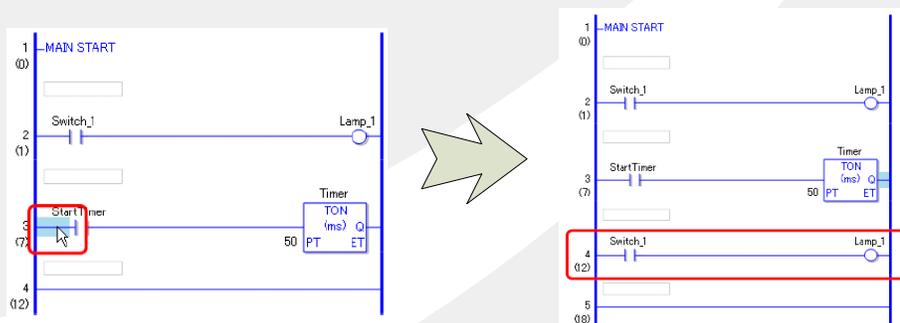
#### Copier un échelon

1 Sélectionné le numéro de l'échelon que vous souhaitez copier, puis cliqué sur l'icône 



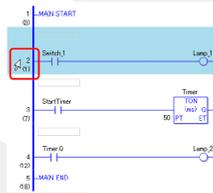
#### Coller un échelon

1 Sélectionné un objet juste au dessus de l'échelon où vous souhaitez coller un autre échelon, puis cliqué sur 

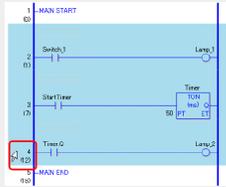


## Sélectionner plusieurs échelons

1 Sélectionné le 1er échelon de la liste que vous souhaitez sélectionner



2 En restant appuyé sur SHIFT, sélectionné le dernier échelon de votre liste. Tous les échelons situés entre le 1er et le dernier sont sélectionnés

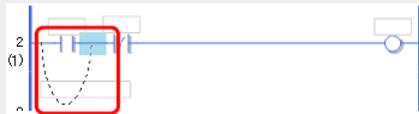


## Insérer une branche

1 Sélectionné le point de départ de votre branche



2 Cliqué sur . Une ligne en pointillé apparaît sur le dessin avec un point d'arrivée non fixe



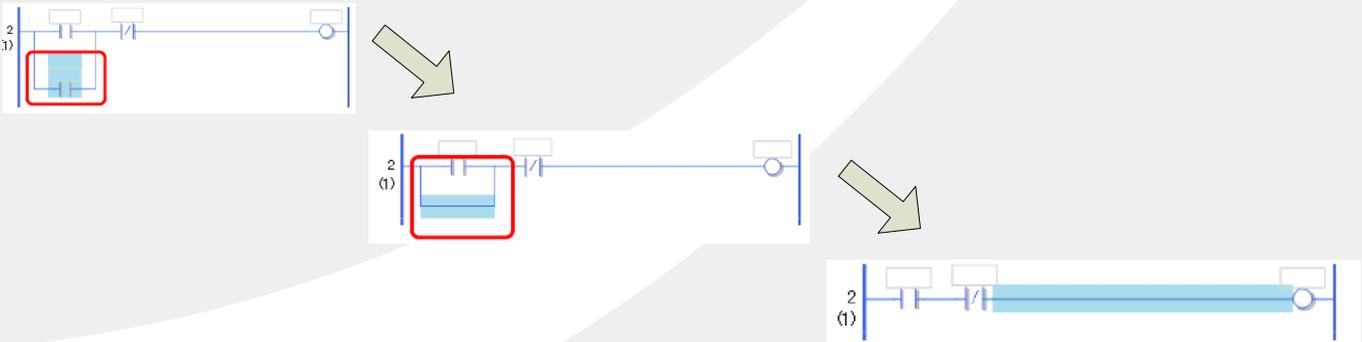
3 Appuyé sur vos touche « Gauche / Droite » pour déterminer la position finale de votre arrivée de branche, puis appuyer sur « ENTRER ». La branche est insérée



## Supprimer une branche

1 Pour supprimer une branche il vous faut d'abord supprimer toute les instructions qui la composent

2 Sélectionné la branche que vous souhaitez supprimer, puis cliqué sur 



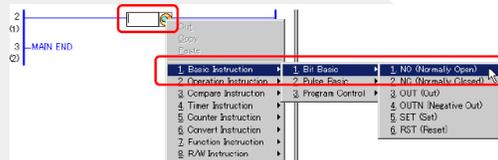
## 4- Insérer une instruction

### Insertion d'instruction

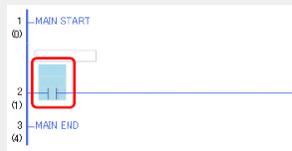
1 Sélectionné l'endroit où vous souhaitez insérer une instruction, et appuyé sur la touche « Inser » de votre clavier



2 Cliqué sur  pour sélectionner votre instruction

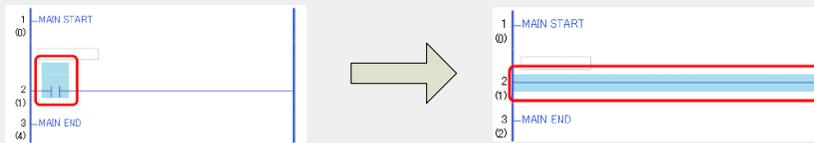


3 Votre instruction est insérée



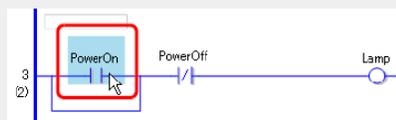
### Supprimer une instruction

1 Sélectionné l'instruction que vous souhaitez supprimer, puis cliqué sur 



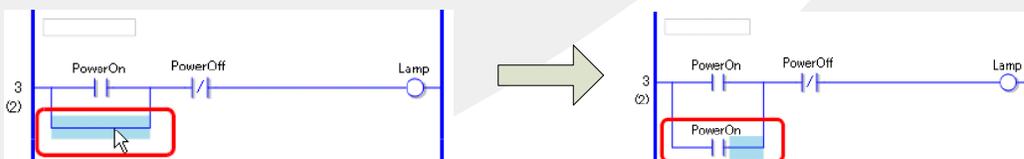
### Copier une instruction

1 Sélectionné l'instruction que vous souhaitez coller, puis cliqué sur 



### Coller une instruction

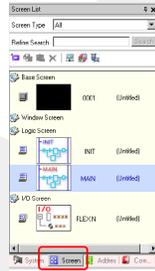
1 Sélectionné l'endroit où vous souhaitez coller votre instruction, puis cliqué sur 



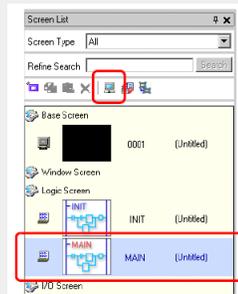
## 5- Entrer un commentaire

### Ajouter des titres

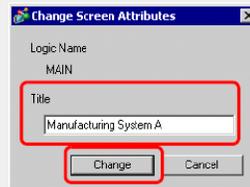
1 Cliqué sur [Screen List]



2 Sélectionné l'écran auquel vous souhaitez ajouter un titre, puis cliqué sur 

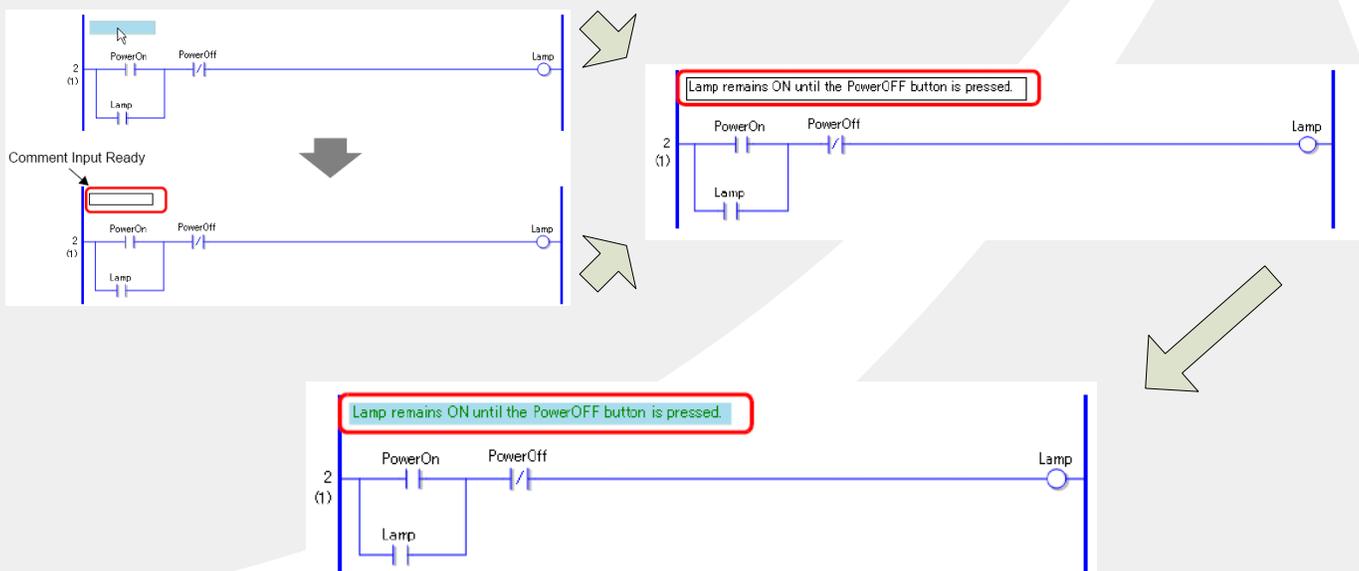


3 Entrer votre nouveau titre, puis cliqué sur [Change]



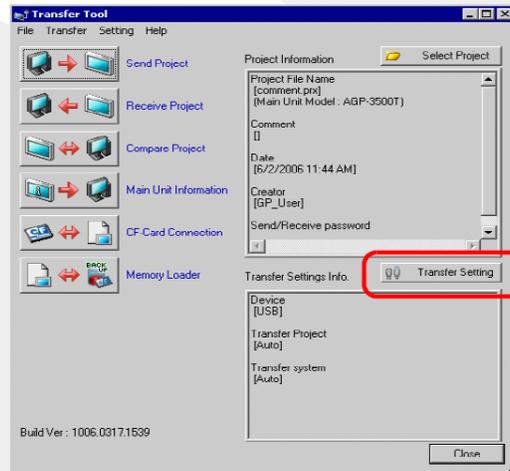
### Ajouter un commentaire d'échelon

1 Double cliqué sur l'endroit réservé au commentaire d'échelon, entrer votre texte puis appuyé sur « ENTER »

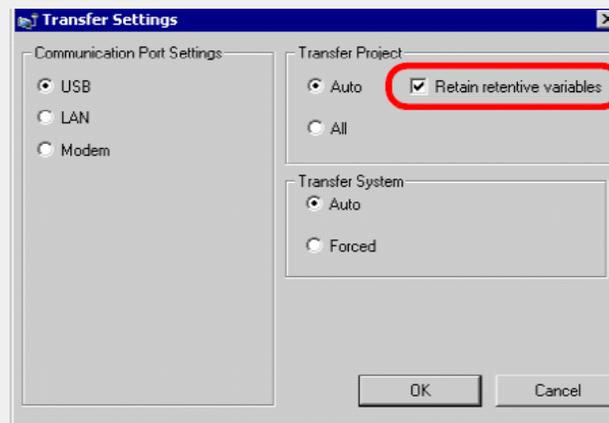


## 6- Transférer un programme logique

1 Sur la barre d'outil, cliqué sur l'icône de transfert  pour ouvrir la fenêtre de transfert. Puis cliqué sur [Transfert Setting]



2 Dans [Transfert Project], cocher [Retain retentive variables] et cliqué sur [OK]



## 7- Corriger les erreurs du programme

Le programme logique est examiné à chaque transfert ou chargement afin de détecter les erreurs.

Si des erreurs sont trouvées, elles sont affichées sous forme de liste.

Reportez vous à [Level], [Error No.], [Screen Location] et [Summary] puis modifier votre programme en conséquence.

Si vous sélectionnez l'erreur dans le tableau, celle-ci est automatiquement mis en surbrillance dans votre programme logique

The screenshot displays a ladder logic network in a software interface. The network is divided into three sections:

- Section 1:** Labeled 'MAIN START' and '(0)'. It contains the instruction 'Lamp remains ON until the PowerOFF button is pressed.' and a coil for 'Lamp'.
- Section 2:** Labeled '(1)'. It contains a normally open contact for 'PowerOn' and a normally closed contact for 'PowerOff' in series with a coil for 'SodaInjectionTime'.
- Section 3:** Labeled '(13)'. It contains a normally open contact for 'SodaValve' in series with a coil for 'SupplyIce'.

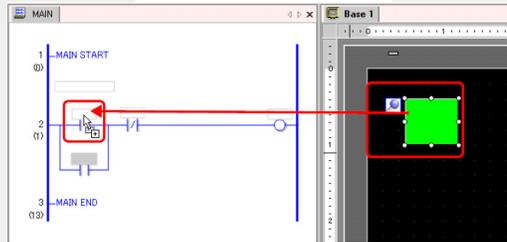
Below the ladder logic, there is a 'TON (ms)' timer block with a preset time of 2000 ms. The 'PT' (Preset Time) is set to 2000 and the 'ET' (Elapsed Time) is empty. The output of the timer is labeled 'Q'.

The 'Error Check' window at the bottom shows the following error:

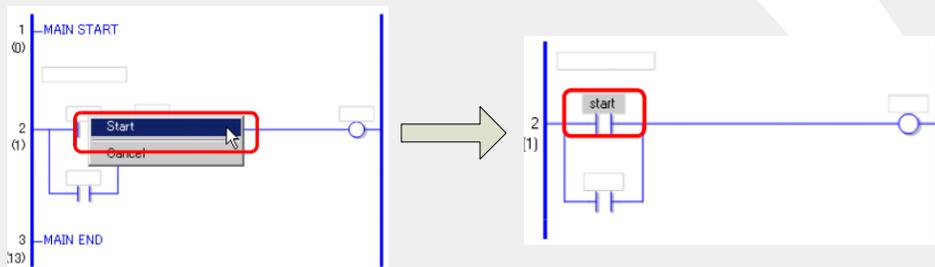
Level	Error No.	Screen-Location	Summary
Error	3401	MAIN : 2	D1 Operand is undefined. Define the operand.

### Assigner une variable dans une instruction

1 Cliquez sur votre pièce de votre écran, maintenez votre clic gauche appuyé et faites glisser votre curseur jusqu'à votre programme logique. Lorsque votre curseur devient  à l'endroit souhaité, relâché le clic gauche de votre souris

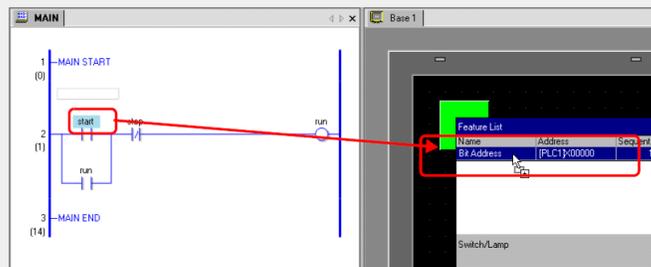


2 Sélectionné le symbole de votre variable

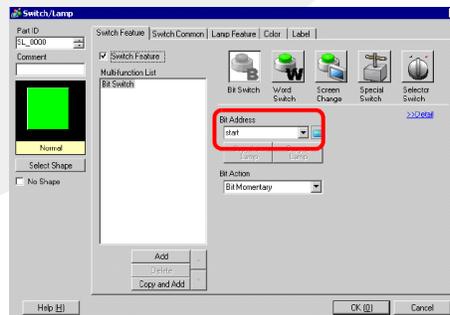


### Assigner un objet à partir d'une instruction

1 Cliquez sur votre instruction, maintenez votre clic gauche appuyé et faites glisser votre curseur jusqu'à votre écran. Lorsque votre curseur devient  à l'endroit souhaité, relâché le clic gauche de votre souris

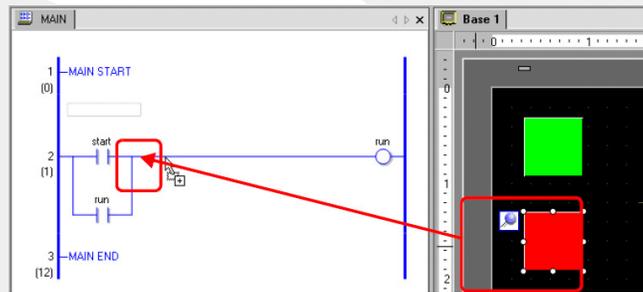


2 La variable qui était assignée à votre instruction est automatiquement assignée à votre nouvel objet

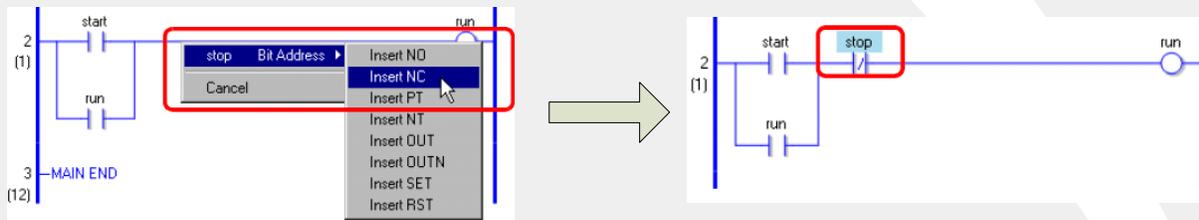


## Créer une nouvelle instruction à partir d'un objet de votre écran

1 Cliquez sur votre pièce de votre écran, maintenez votre clic gauche appuyé et faites glisser votre curseur jusqu'à votre programme logique. Lorsque votre curseur devient  à l'endroit souhaité, relâchez le clic gauche de votre souris

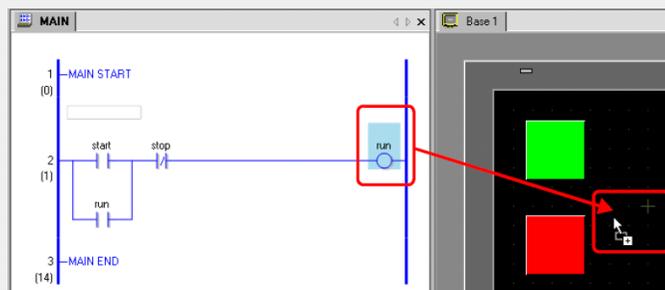


2 Sélectionné votre symbole de variable, puis votre type d'instruction

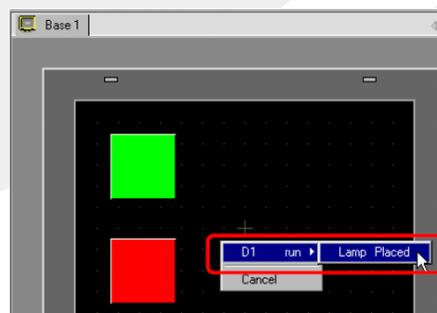


## Créer un nouvel objet à partir d'une instruction

1 Cliquez sur votre instruction, maintenez votre clic gauche appuyé et faites glisser votre curseur jusqu'à votre écran. Lorsque votre curseur devient  à l'endroit souhaité, relâchez le clic gauche de votre souris



2 Sélectionné votre type d'objet que vous voulez placer



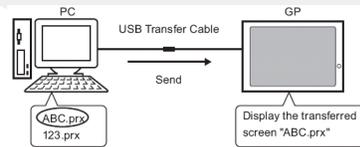
# Transfert de données

## CHAPITRE 16

1. Transférer des données par câble USB .....	16-1
2. Transférer des données par Ethernet .....	16-4
3. Protéger les transferts de données par un mot de passe .....	16-8
4. Vérification des erreurs .....	16-9

## 1- Transférer des données par câble USB

### Transférer du PC à l'écran



- 1 Connecté le PC à votre écran avec votre câble USB
- 2 Allumé votre écran. L'écran [Initial Start Mode] s'affiche

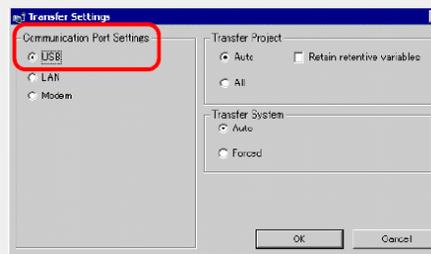


- 3 Sur votre PC, cliqué sur l'icône de transfert



- 4 Vérifier le nom de votre fichier dans [Project Information]. Si vous souhaitez transférer un autre projet, cliqué sur [Select Project] et choisissez votre projet

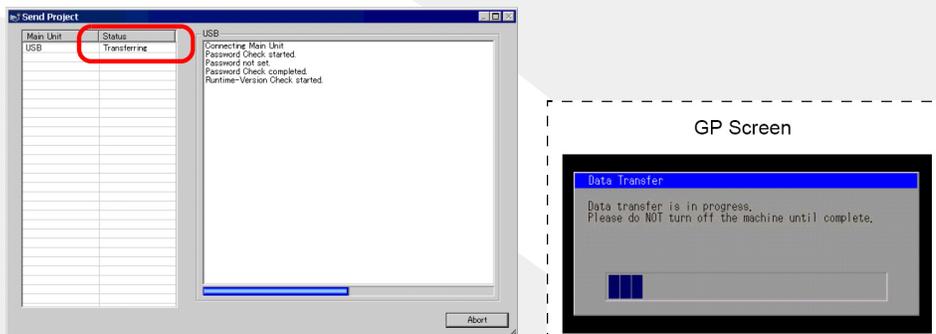
- 5 Cliqué sur [Transfert Settings Info.] vérifier que votre protocole de communication est bien l'USB. Si cela n'est pas le cas, cliqué sur [Transfert Settings] et coché [USB] dans [Communication Port Settings] puis cliqué sur [OK]



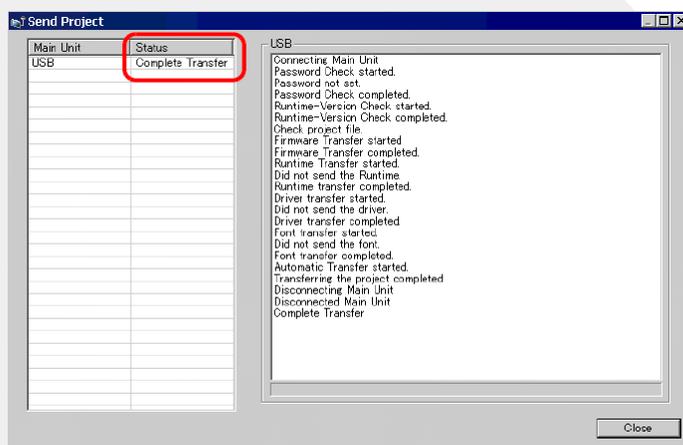
- 6 Cliqué sur [Send Project]. Le transfert va commencer. Lorsque cette fenêtre apparaît, cliqué sur [YES]



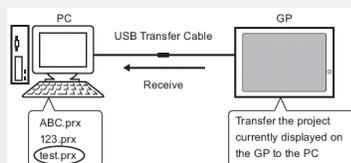
La fenêtre suivante s'affiche durant le transfert, vous pouvez donc vérifier le statut de votre communication



7 Lorsque le transfert est terminé le statut de la communication devient [Complete Transfert]. Fermé cette fenêtre



## Transférer de l'écran au PC

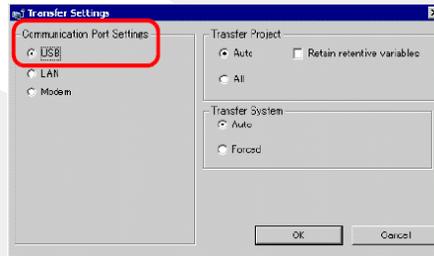


1 Connecté le PC à votre écran avec votre câble USB

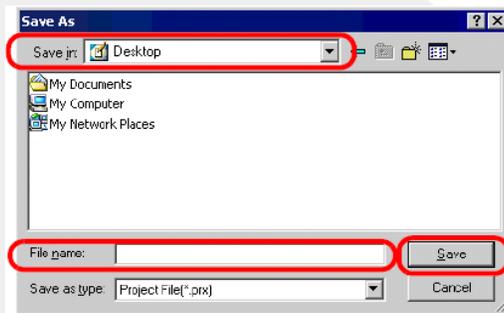
2 Sur votre PC, cliqué sur l'icône de transfert



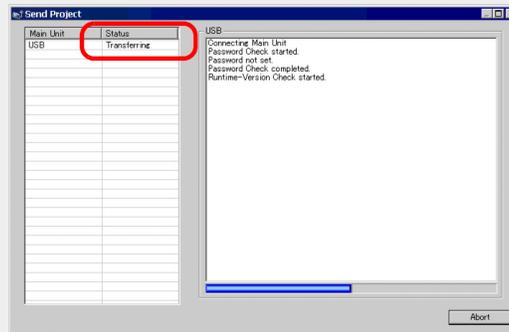
3 Cliqué sur [Transfert Settings Info.] vérifier que votre protocole de communication est bien l'USB. Si cela n'est pas le cas, cliqué sur [Transfert Settings] et coché [USB] dans [Communication Port Settings] puis cliqué sur [OK]



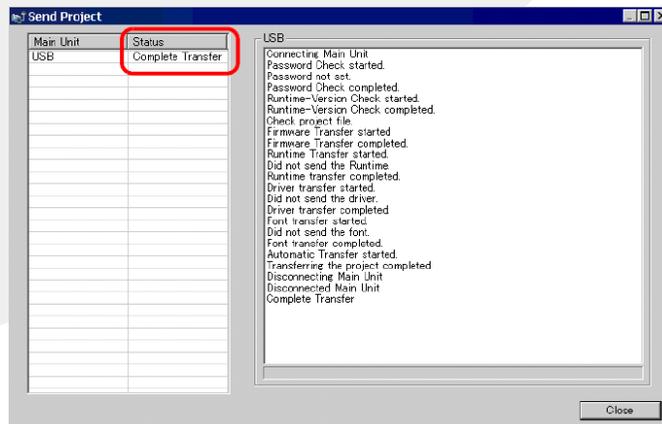
4 Cliqué sur [Receive Project]. Spécifier l'endroit où vous allez sauvegarder votre projet dans la fenêtre suivante



La fenêtre suivante s'affiche durant le transfert, vous pouvez donc vérifier le statut de votre communication

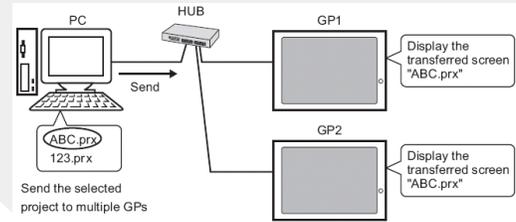


5 Lorsque le transfert est terminé le statut de la communication devient [Complete Transfert]. Fermé cette fenêtre



## 2- Transférer des données par Ethernet

### Transférer du PC à l'écran

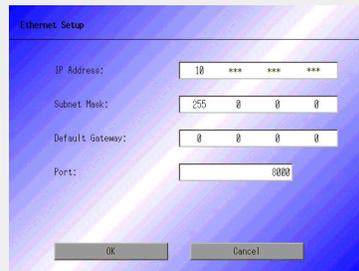


1 Connecté votre câble LAN entre l'écran et votre PC

2 Allumé votre écran. L'écran [Initial Start Mode] s'affiche



3 Appuyé sur [Ethernet Setup], la fenêtre suivante s'affiche.



4 Modifier l'adresse IP ainsi que les autres paramètres puis cliqué sur [OK]

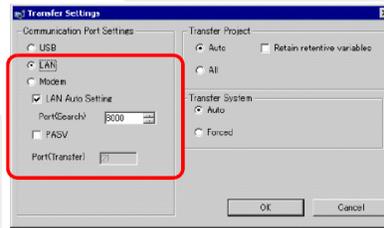
5 Le message de confirmation et de redémarrage apparaît, cliqué sur [Yes]. Après le redémarrage, l'écran [Initial Start Mode] s'affiche de nouveau

6 Sur votre PC, cliqué sur l'icône de transfert 

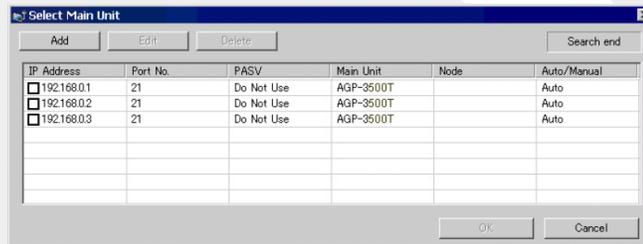


7 Vérifier le nom de votre fichier dans [Project Information]. Si vous souhaitez transférer un autre projet, cliqué sur [Select Project] et choisissez votre projet

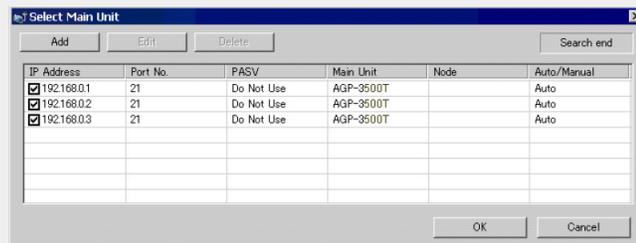
8 Cliquez sur [Transfert Settings Info.] vérifier que votre protocole de communication est bien le LAN. Si cela n'est pas le cas, cliqué sur [Transfert Settings] et coché [LAN] dans [Communication Port Settings] puis cliqué sur [OK]



9 Quand vous cliqué sur [Send Project], la fenêtre suivante s'ouvre et les adresses IP des écrans sont affichées



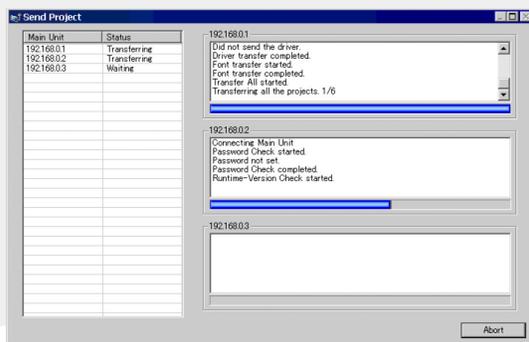
10 Cocher les adresses IP des écrans vers lesquels vous souhaitez effectuer le transfert, puis cliqué sur [OK]. Le transfert peut commencer



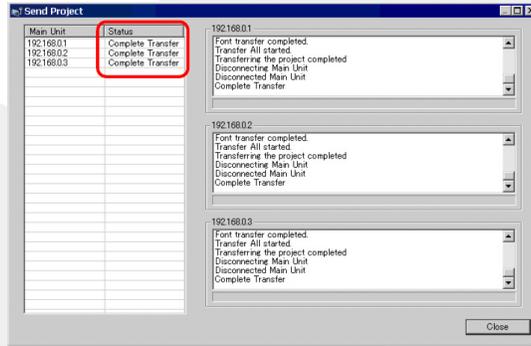
11 Lorsque cette fenêtre apparaît, cliqué sur [YES]



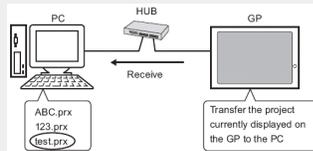
La fenêtre suivante s'affiche durant le transfert, vous pouvez donc vérifier le statut de la communication



12 Lorsque le transfert est terminé, le statut de la communication devient [Complete Transfert]. Fermé cette fenêtre



## Transférer de l'écran au PC

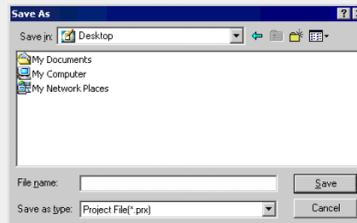


1 Connecté le PC à votre écran avec votre câble LAN

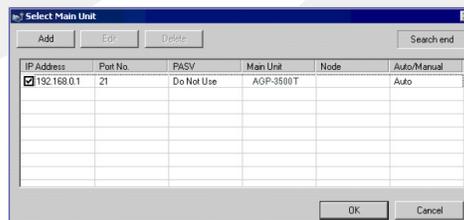
2 Sur votre PC, cliqué sur l'icône de transfert



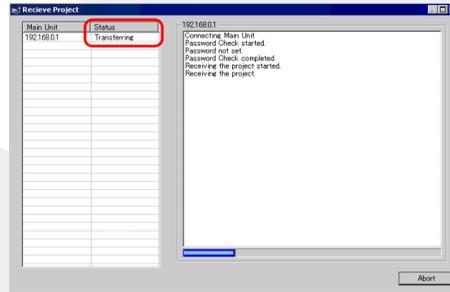
3 Cliqué sur [Receive Project] puis spécifier l'endroit où vous souhaitez sauvegarder les données qui seront transférées dans votre PC



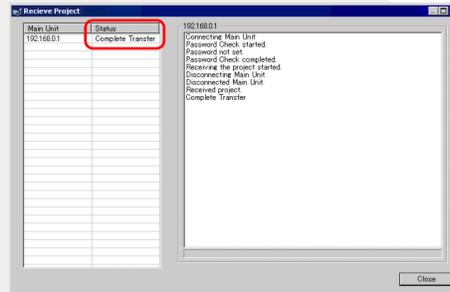
4 La fenêtre suivante s'affiche. Cocher les adresses IP des écrans desquels vous souhaitez recevoir les données, puis cliqué sur [OK]



La fenêtre suivante s'affiche durant le transfert, vous pouvez donc vérifier le statut de la communication

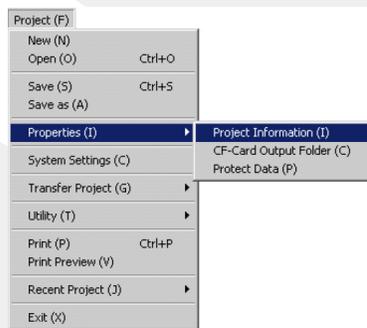


5 Lorsque le transfert est terminé, le statut de la communication devient [Complete Transfert]. Fermé cette fenêtre

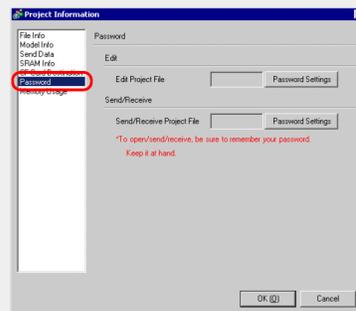


### 3- Protéger les transferts de données par un mot de passe

1 Sélectionné dans le menu [Project (F)] – [Properties (I)] – [Project Information (I)]



2 Sélectionné [Password]



3 Cliqué sur [Password Settings] après [Send/Receive Project File]. La fenêtre suivante s'affiche

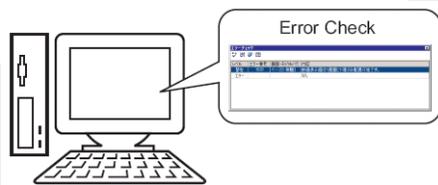


4 Entrer et confirmer votre mot de passe dans [Password] et [Password (Reenter)]



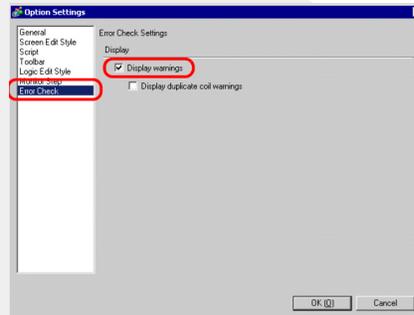
5 Cliqué sur [OK], votre mot de passe est à présent activé

## 4- Vérification des erreurs

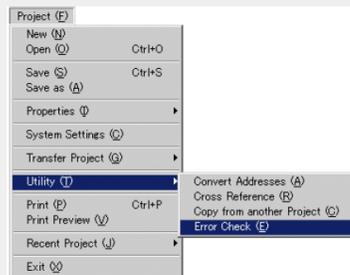


Avant de transférer un fichier, ce fichier est analysé par le logiciel et un rapport d'erreur s'affiche automatiquement

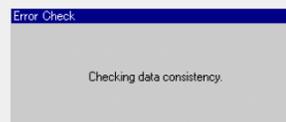
1 Sélectionné [Option Settings (O)] dans le menu [View (V)], la fenêtre suivante s'affiche. Sélectionné [Error Check] et coché [Display warnings]. Cliqué sur [OK] pour terminer



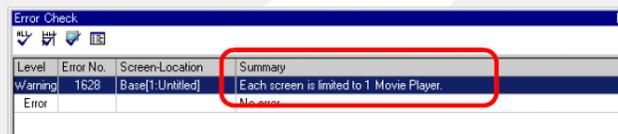
2 Sélectionné [Error Check (E)] dans [Utility (T)] de [Project (F)] pour débiter la vérification des erreurs



Durant la vérification des erreurs, la fenêtre suivante s'affiche. Elle se fermera automatiquement une fois la vérification terminée

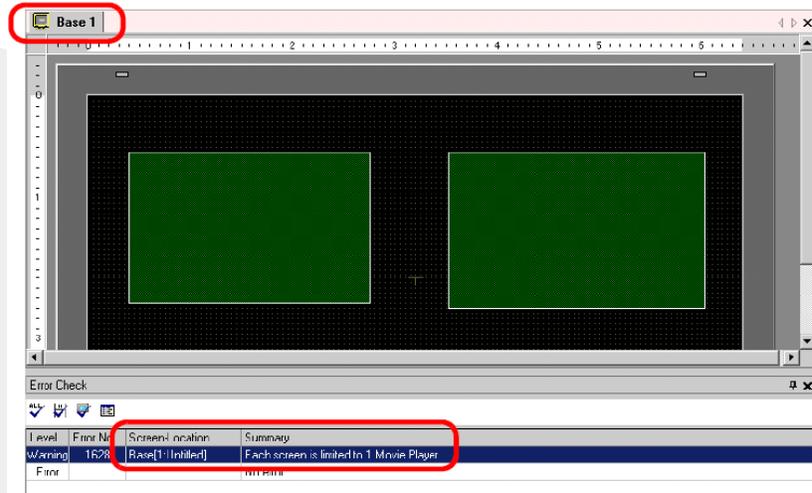


3 Si il y a des erreurs, la fenêtre suivante s'affiche. Vérifié le détail de l'erreur dans la colonne [Summary]

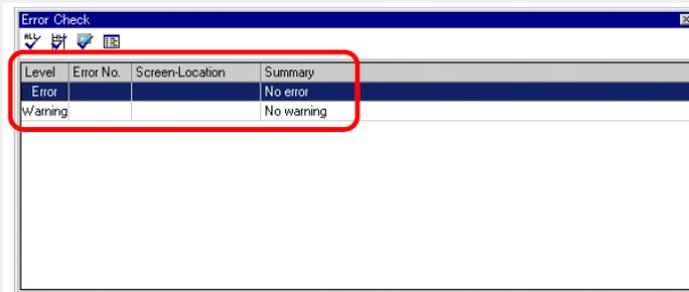


Level	Error No.	Screen-Location	Summary
Warning	1628	Base[1:Untitled]	Each screen is limited to 1 Movie Player.
Error			No error.

4 Si vous double-cliqué sur le détail de l'erreur, l'écran où votre erreur a été repéré s'affiche



5 Après avoir corrigé vos erreurs, effectué une re-vérification en cliquant sur l'icône . Répété cette opération jusqu'à ce que vous obteniez la fenêtre suivante



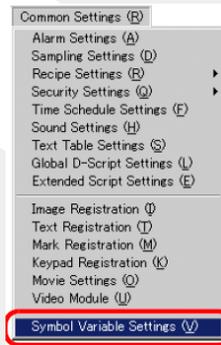
# Assigner les adresses des variables

## CHAPITRE 17

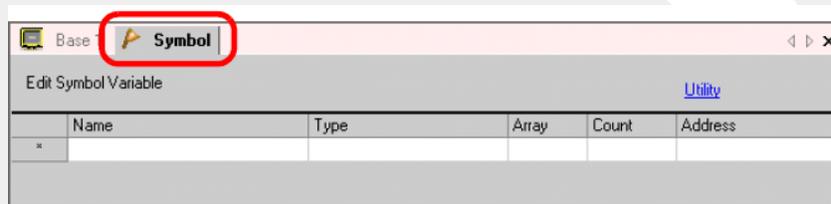
1. Enregistrer une variable .....	17-1
-----------------------------------	------

## 1- Enregistrer une variable

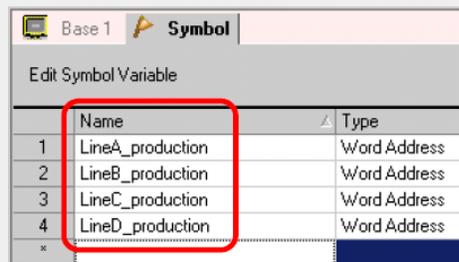
1 Sélectionné [Common Settings] – [Symbole Variable Settings]



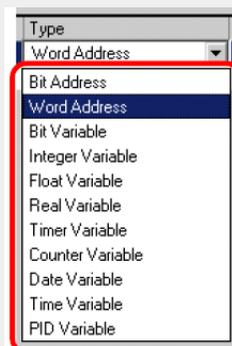
2 La fenêtre suivante s'affiche



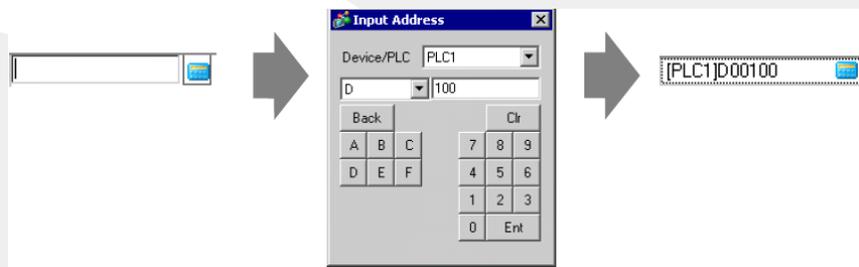
3 Dans a colonne [Name], spécifier le nom de vos variable



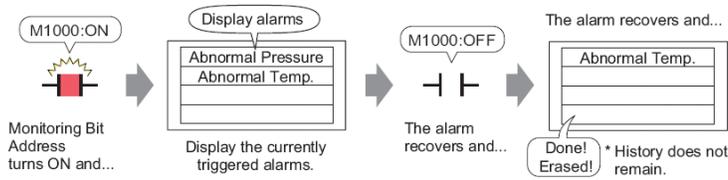
4 Dans la colonne [Type], spécifier le type d'adresse de chacune de vos variables



5 cliqué sur une ligne et dans la colonne [Address] puis cliqué sur l'icône  pour entrer l'adresse de votre variable

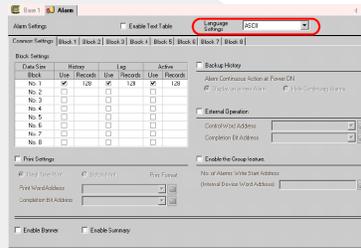


## 2- Visualisation d'une alarme active dans une liste

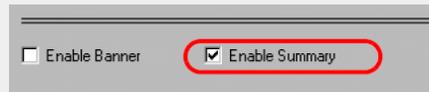


Il vous est possible de visualiser dans une liste les alarmes actives

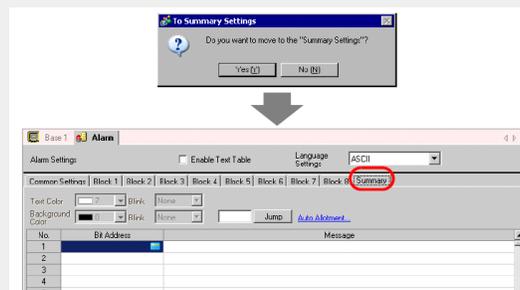
1 Cliquez sur l'icône pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



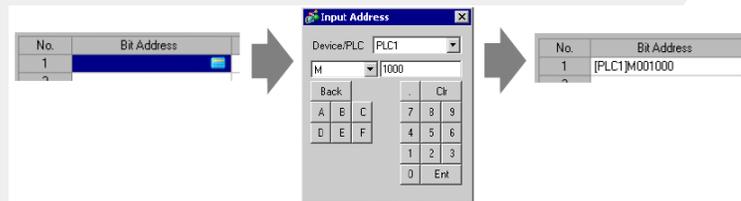
2 Cocher la case [Enable Summary]



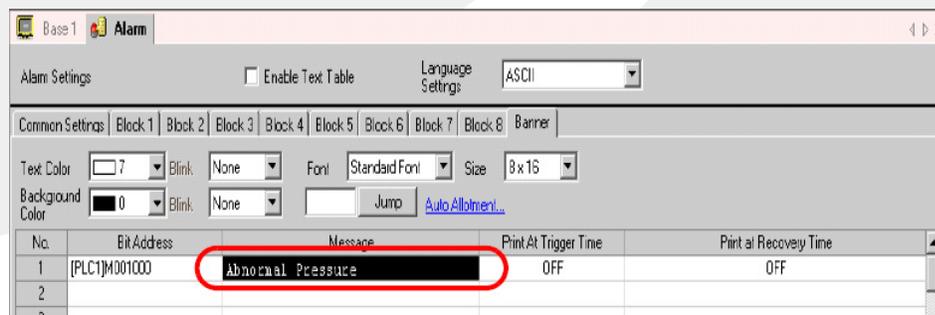
3 Lorsque la fenêtre suivante s'affiche, cliqué sur [Yes]. L'écran [Summary] apparaît



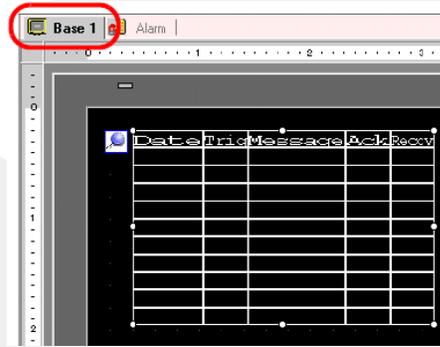
4 Sélectionné [Bit Address] pour contrôler l'alarme



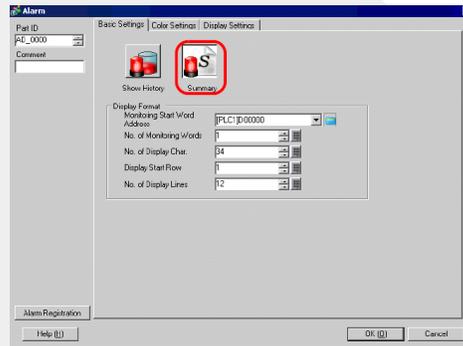
5 Dans [Message], entrer le message qui défilement lorsqu'une alarme sera détectée et spécifier la couleur du texte et son clignotement



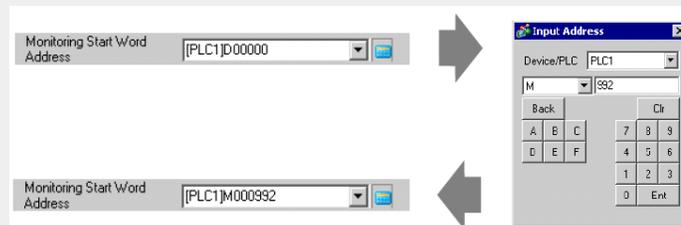
6 Ouvrir la fenêtre d'édition, cliqué sur l'icône  et placé votre objet sur votre écran



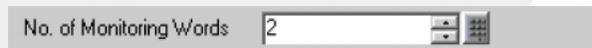
7 Double-cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche. Cliqué sur [Summary]



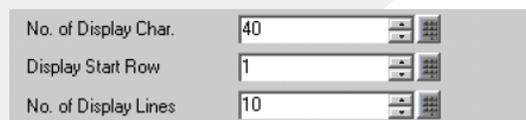
8 Entrer les adresses que vous souhaitez contrôler



9 Dans [No. Of Monitoring Words], entrer le nombre de mots nécessaire



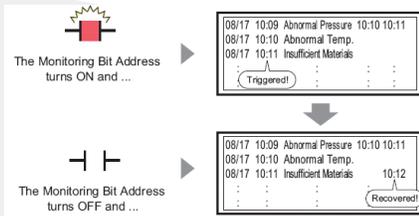
10 Sélectionné [No. Of Display Char.], [Display Start Row] et [No. Of Display Lines] en entrant pour chacun vos paramètres souhaités



11 Sélectionné la couleur que vous souhaitez pour vos messages d'alarme dans [Color Settings], ainsi que la police et la taille de votre texte dans [Display Settings] puis cliqué sur [OK]

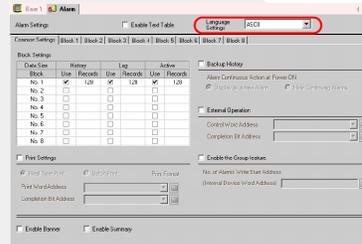
### 3- Historique des alarmes

#### Surveillance de bit

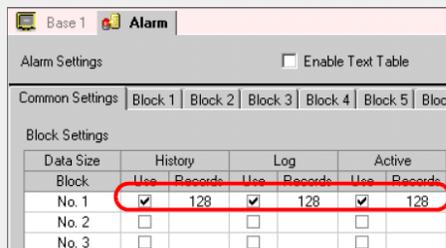


Vous avez la possibilité d'avoir accès à un historique de vos alarmes sur bit

1 Cliqué sur l'icône pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



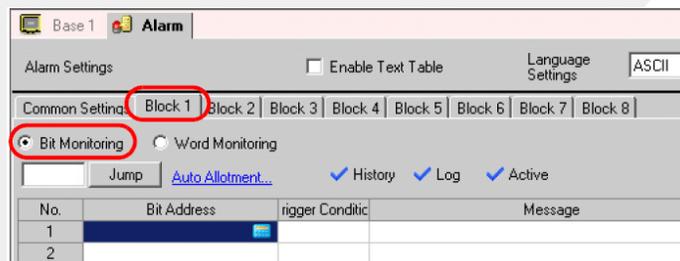
2 Dans [Block Settings], coché les cases que vous désirez (History/Log/Active) et entrer le nombre de message que vous voulez stocker pour chaque mode



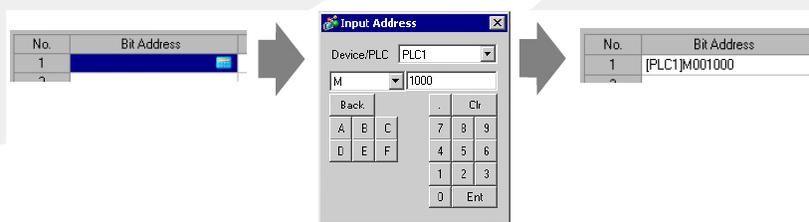
3 Sélectionné [Backup History] et coché la case [Hide Continuing Alarms]



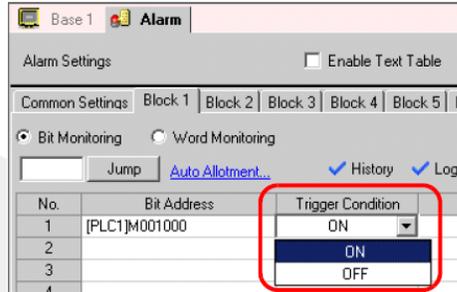
4 Ouvrir [Block 1] et sélectionné [Bit Monitoring]



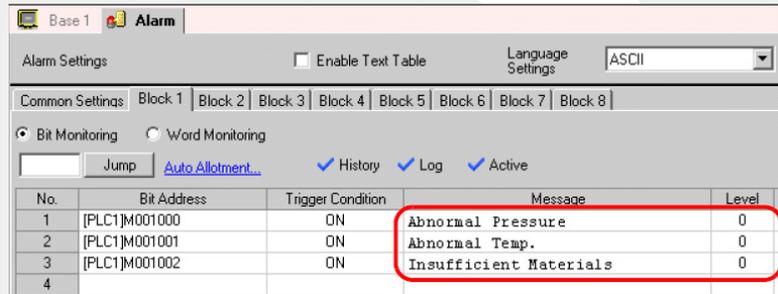
5 Dans [Bit Address], entrer l'adresse du bit qui contrôlera l'alarme



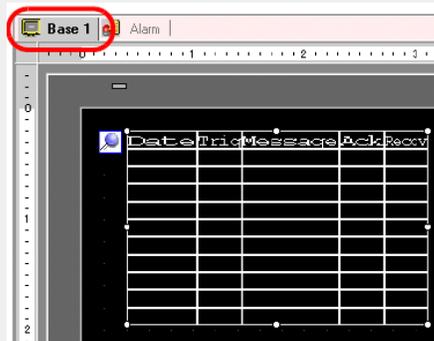
6 Dans [Trigger Condition], déterminé l'état de déclenchement de l'alarme suivant que le bit soit sur ON ou OFF



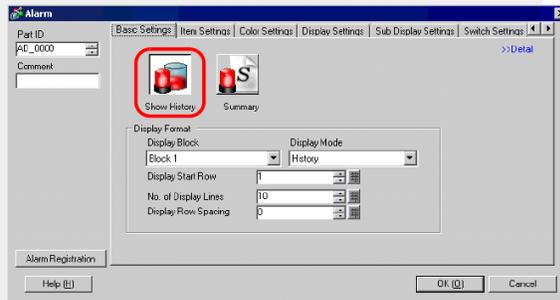
7 Dans [Message], entrer les messages d'alarme à afficher lorsque l'alarme est déclenchée



8 Ouvrir la fenêtre d'édition, puis cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur l'écran



9 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

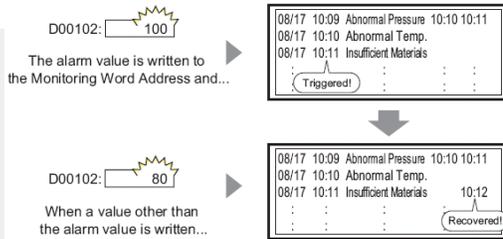


10 Sélectionné le bloc et le mode que vous voulez afficher pour l'alarme



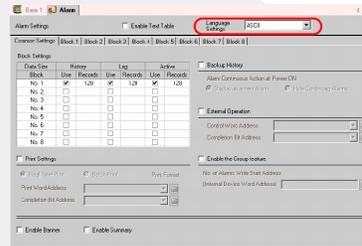
11 Paramétré [Display Start Row], [No. Of Display Lines] et [Display Row Spacing]

## Surveillance de mot

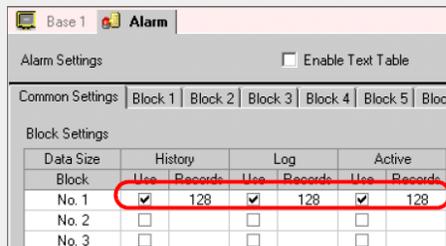


Vous avez la possibilité d'avoir accès à un historique de vos alarmes sur mot

1 Cliqué sur l'icône pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



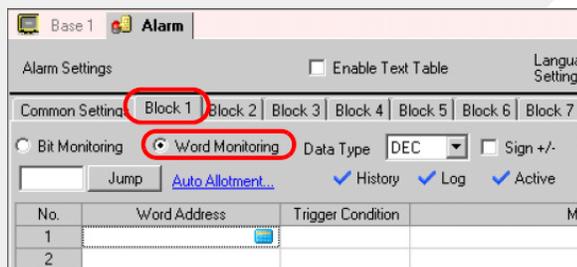
2 Dans [Block Settings], coché les cases que vous désirez (History/Log/Active) et entrer le nombre de message que vous voulez stocker pour chaque mode



3 Sélectionné [Backup History] et coché la case [Hide Continuing Alarms]



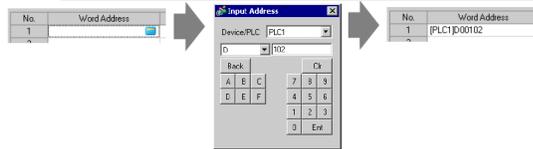
4 Ouvrir [Block 1] et sélectionné [Word Monitoring]



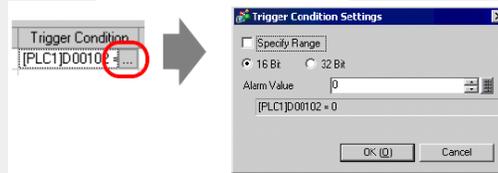
5 Dans [Data Type], sélectionné le type de donnée de [Alarm Value] à stocker dans [Word Address]

Data Type DEC  Sign +/-

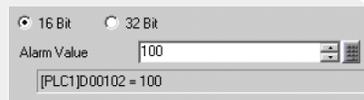
6 Dans [Word Address], entré l'adresse du mot qui contrôlera le déclenchement de l'alarme



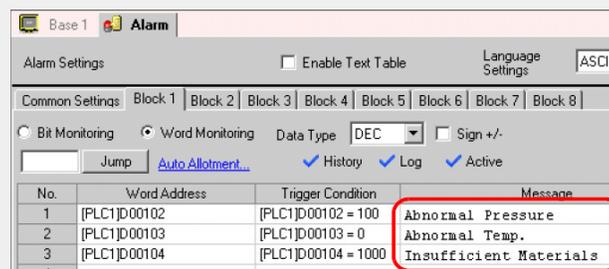
7 Cliqué sur [Trigger Condition], puis sur et la fenêtre des conditions de déclenchement de l'alarme s'affiche



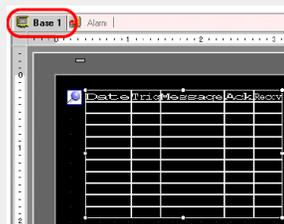
8 Sélectionné votre longueur de bit, entrer la valeur de votre alarme puis cliqué sur [OK]



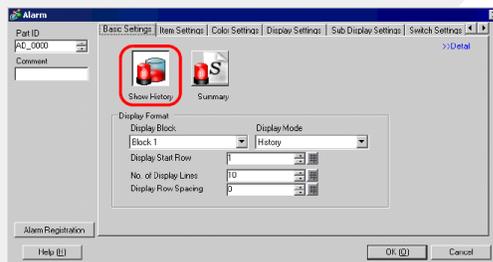
9 Dans [Message], entrer le message d'alarme qui s'affichera lorsque l'alarme sera déclenchée



10 Ouvrir la fenêtre d'édition, puis cliqué sur l'icône et placer votre objet sur l'écran



11 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

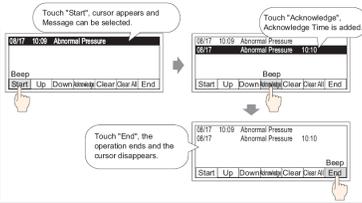


12 Sélectionné le bloc et le mode que vous voulez afficher pour l'alarme



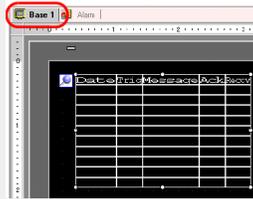
13 Paramétré [Display Start Row], [No. Of Display Lines] et [Display Row Spacing]

## 4- Travailler avec un historique d'alarme



A partir d'un historique d'alarme, navigué et interprété chacune des données

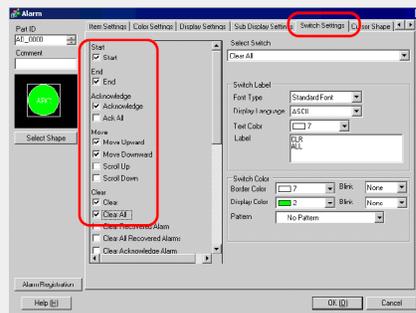
1 Cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur l'écran



2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Ouvrir [Switch Settings] et cocher toute les cases que vous souhaitez utiliser pour votre bouton

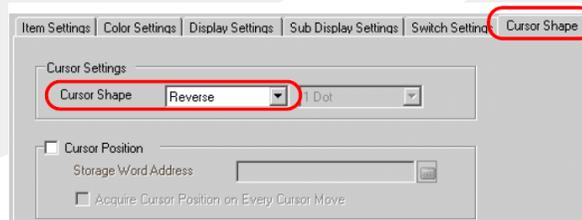


4 Sélectionné la forme de votre bouton dans [Select Shape]

5 Choisissez votre type de bouton dans [Select Switch], puis entrer le texte correspondant à ce bouton, sa couleur, etc..



6 Cliqué sur [Cursor Shape], puis sélectionné [Reverse]. Taper [OK]



7 Faites de même pour chacun de vos boutons

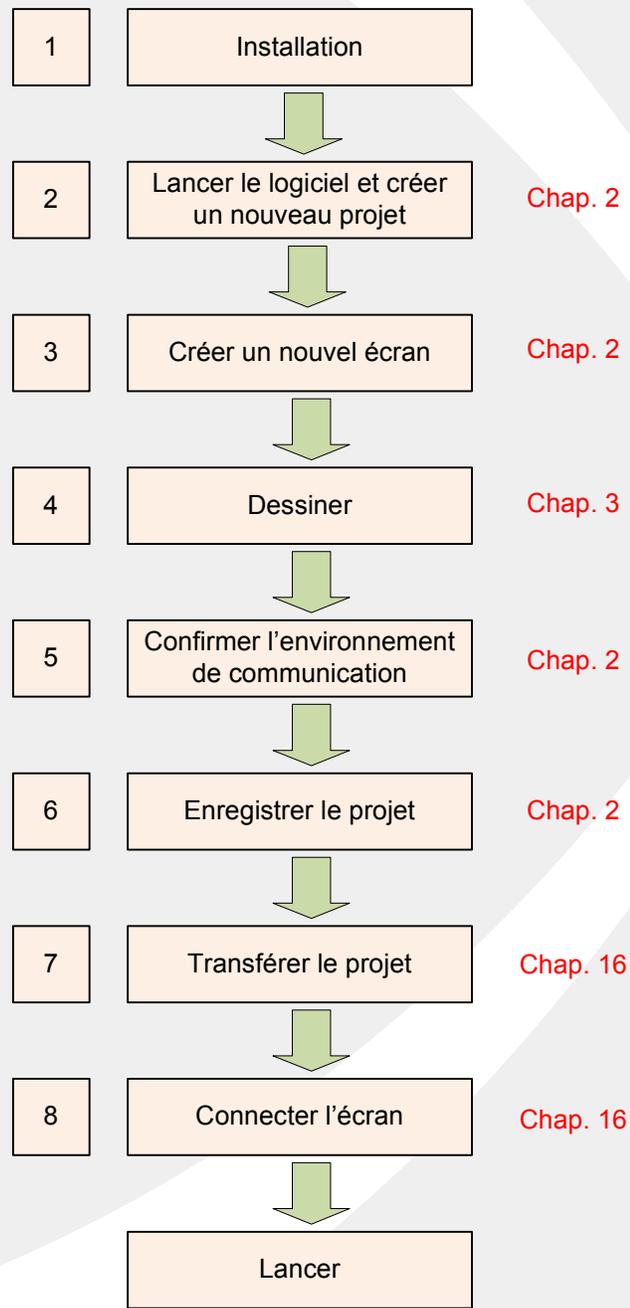
# Procédure d'utilisation

## CHAPITRE 1

- 1. En créant un écran seul ..... 1-1
- 2. En créant un écran plus un programme logique ..... 1-2

## 1- En créant un écran seul

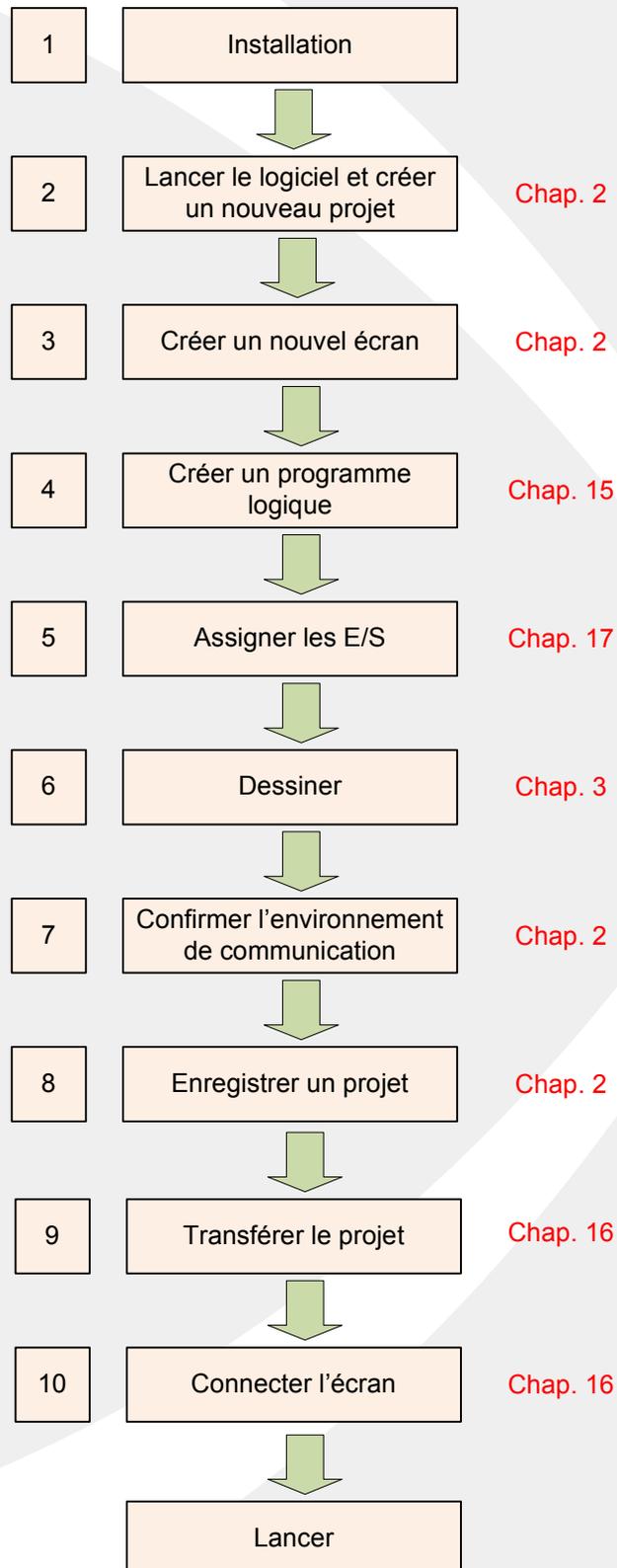
Voici la procédure à suivre pour créer un écran seul. Suivez les étapes dans l'ordre, cela vous aidera à créer votre écran pas à pas, de l'installation du logiciel à son lancement. Reportez-vous à la rubrique correspondante pour plus d'information concernant chaque étape de la procédure.



## 2- En créant un écran plus un programme logique

Voici la procédure à suivre pour créer un écran plus un programme logique. Suivez les étapes dans l'ordre, cela vous aidera à créer votre écran pas à pas, de l'installation du logiciel à son lancement.

Reportez-vous à la rubrique correspondante pour plus d'information concernant chaque étape de la procédure.



# Du début à la fin

## CHAPITRE 2

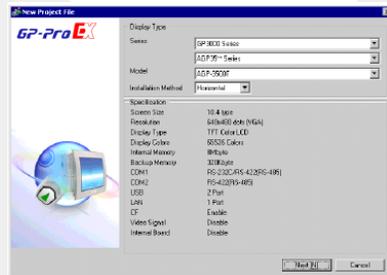
1. Guide .....	2-1
2. Commencer / Créer / Enregistrer / Terminer .....	2-3
3. Récupérer un projet .....	2-10
4. Changer les attributs de l'écran .....	2-12
5. Copier / supprimer un écran .....	2-14



## 1.2 Commencer un projet

[Project (F)] – [New (N)] et la fenêtre suivante s'affiche.

### Paramètre de l'affichage



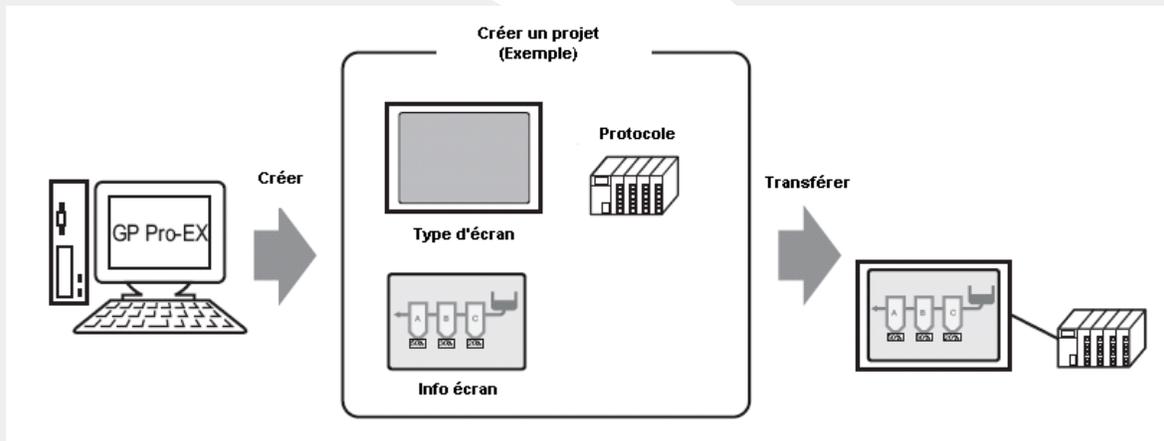
Setting	Description
Série	Choisir la série de votre écran, [GP3000 Series] ou [GP2000 series] 
Type d'affichage	Choisir le type d'affichage
Série	Choisir la série
Model	Choisir le model de votre écran
Sens	Choisir le sens de l'orientation de l'écran
Spécification	Affichage de tous les paramètres de l'écran

## 2.1 Détails

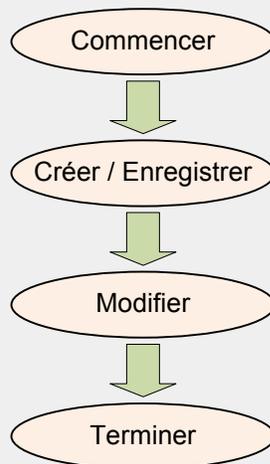
Cette section vous explique comment, après avoir lancer GP-Pro EX, créer / enregistrer / éditer un projet

Un fichier créé par GP-Pro EX est appelé un projet.

Un projet (\*.prx) est une sélection de donnée concernant la création des écrans, etc. Si vous transférez un fichier dans un GP, vous pouvez communiquer avec un protocole de communication et afficher / utiliser le projet.



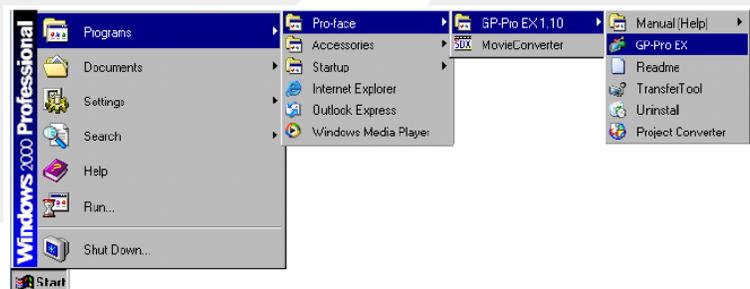
## 2.2 Procédure de lancement



### Commencer

1 Double cliqué sur le raccourci sur le bureau, ou click sur [Démarrer],

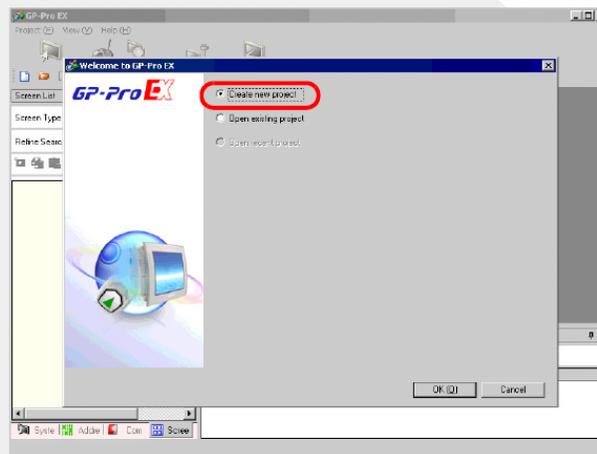
sélectionne [programmes] – [Pro-Face] – [GP-Pro EX 1.10] puis clique sur [GP-Pro EX]



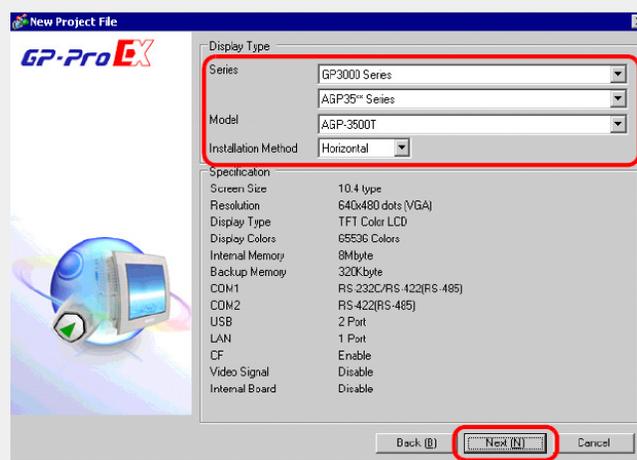
2 GP-Pro EX se lance et la fenêtre suivante est affichée



3 La fenêtre principale s'ouvre. Sélectionné [Créer un nouveau projet] et cliqué sur [OK]



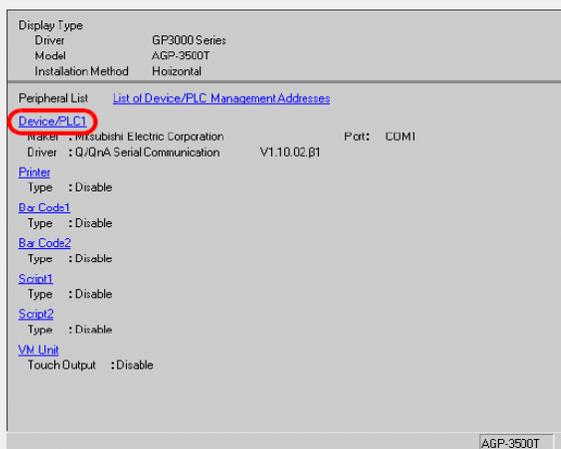
4 La fenêtre suivante s'affiche. Dans [Série], sélectionné [GP3000], puis choisissez la taille de votre écran, [Model], et le sens de son affichage. Puis cliqué sur [SUIVANT].



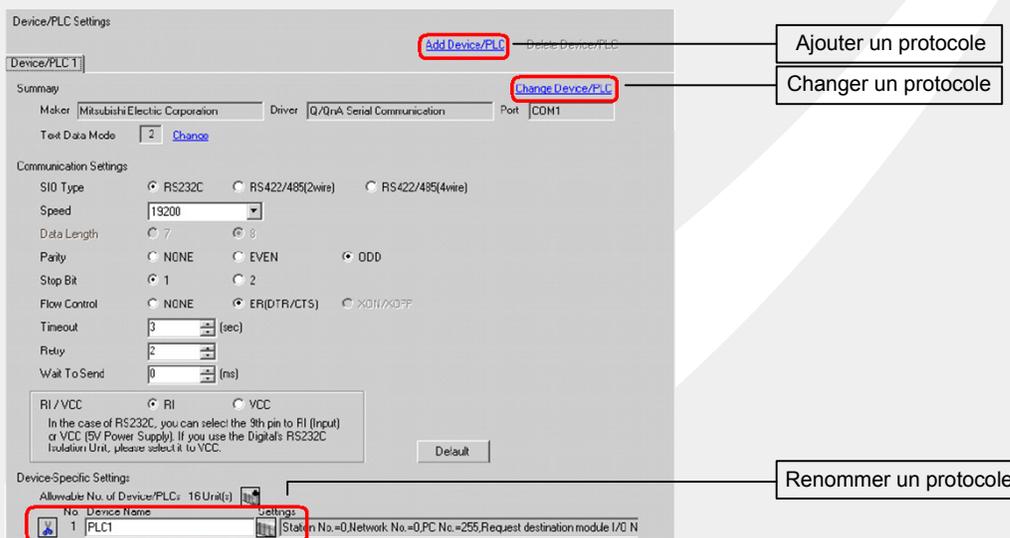
5 La fenêtre suivante s'affiche. Sélectionne le protocole de communication [Maker], [Driver], et [Port]. Puis cliqué sur [Communication Settings].



6 Fermé la fenêtre précédente, et le menu [Peripheral List] apparaît dans la fenêtre principale. Cliqué sur [Device/PLC1].



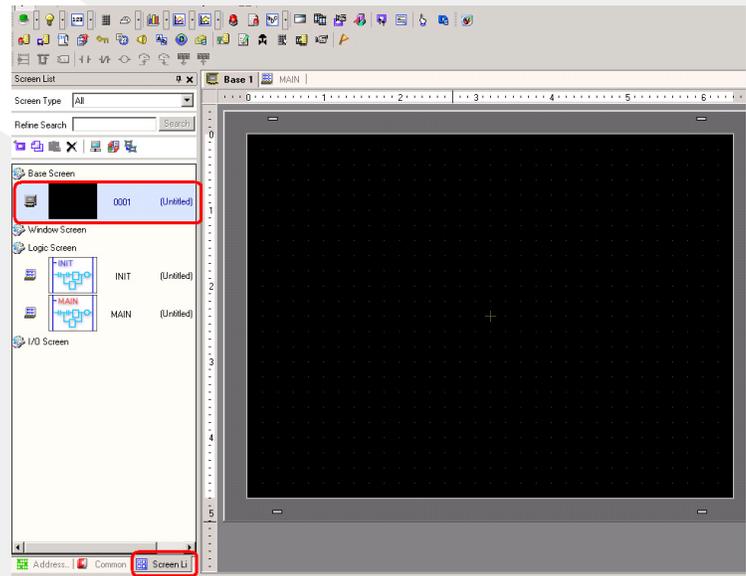
7 Quand [Device/PLC Settings] est affichée, spécifié les paramètres de communication.



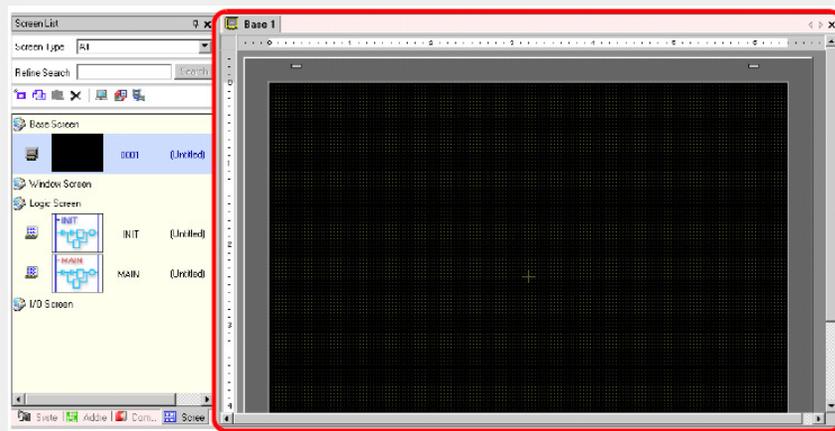
## Créer / Enregistrer

8 Ouvrir la fenêtre [Screen List], et double cliqué sur l'aperçu de l'écran de base.

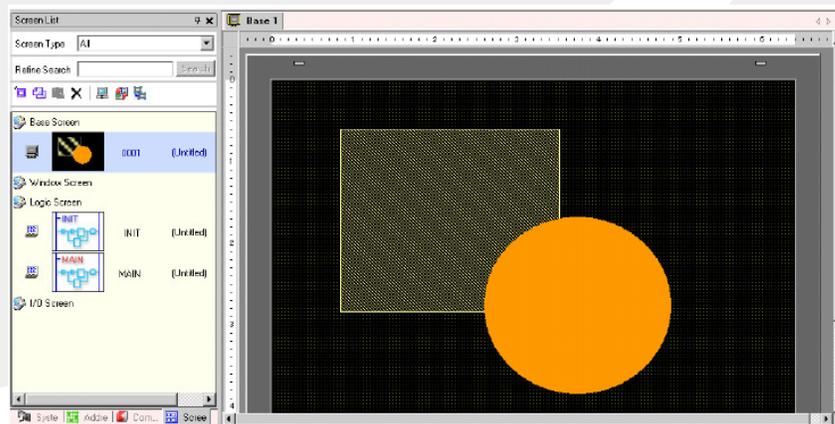
Si la fenêtre [Screen List] n'est pas disponible, sélectionné le menu [View (V)] – [Work Space (W)] option – [Screen List Window (G)].



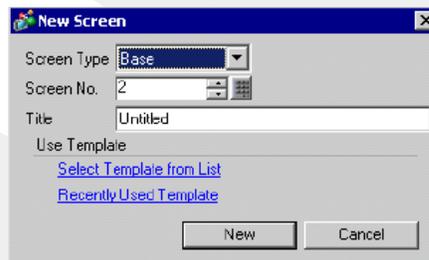
9 La fenêtre [Base Screen] s'affiche



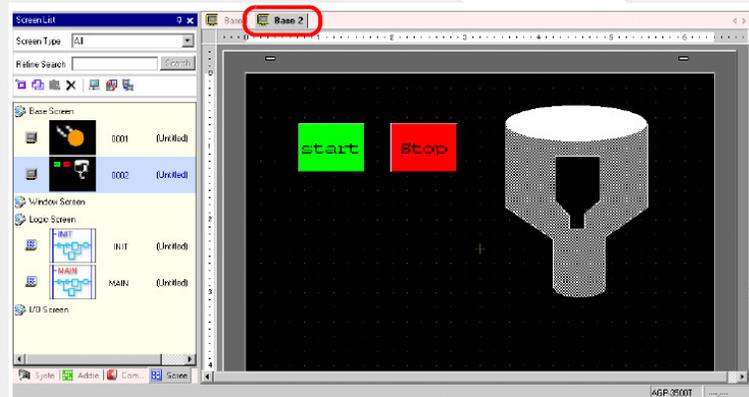
10 Placer des objets sur votre écran



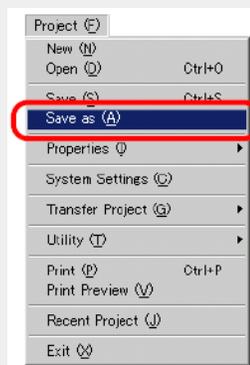
11 Ajouté un nouvel écran. Sélectionné le menu [Screen (S)] – [New Screen (N)]. Sélectionné un type d'écran, spécifié son numéro d'écran, son titre et cliqué sur [New].



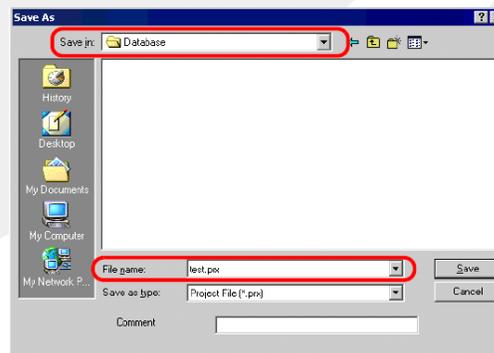
12 L'écran [Base 2] est affiché. Placer des objets sur votre écran



13 Sélectionné [Project (F)] dans le menu, puis [Save as (A)].



14 Dans la fenêtre qui s'affiche, déterminé dans quel dossier vous souhaitez enregistrer votre projet

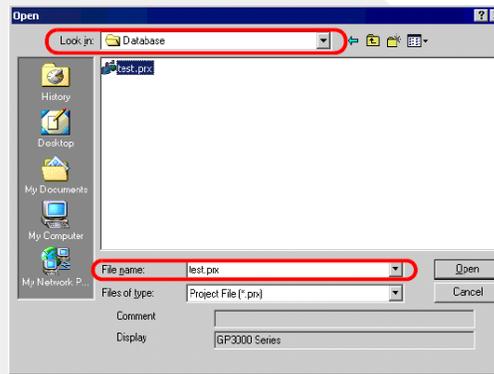


## Modifier

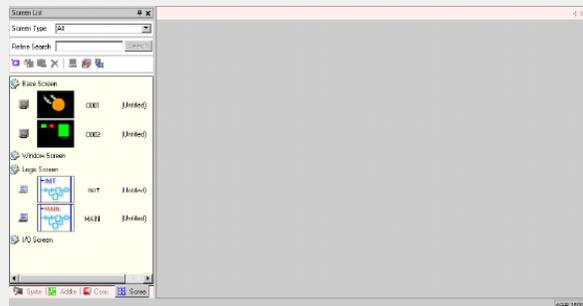
15 Sélectionné dans le menu [Project (F)] – [Open (O)].



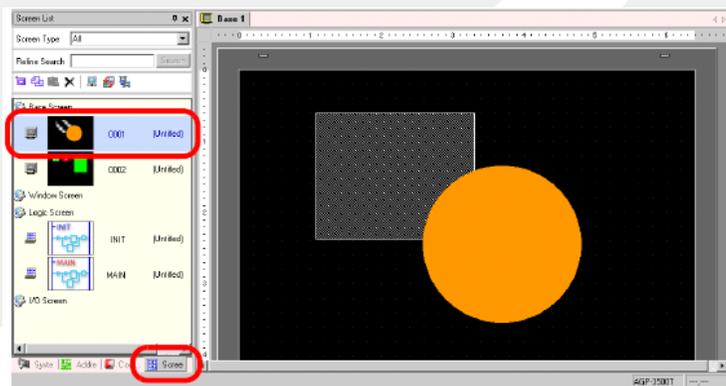
16 Sélectionné le projet que vous souhaitez modifier, puis cliqué sur [Ouvrir]



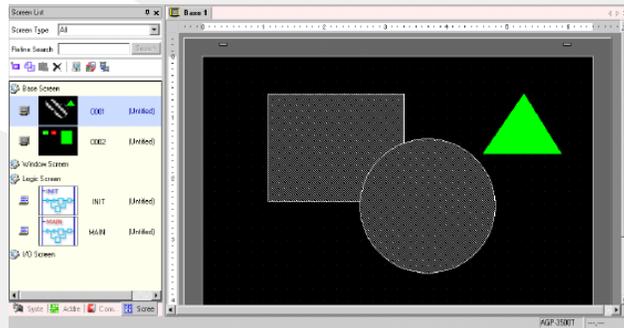
17 La fenêtre principal du projet existant s'affiche.



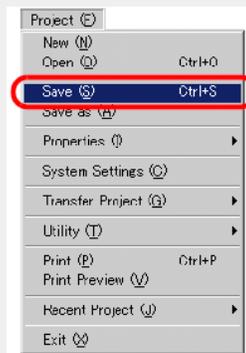
18 Double cliqué sur [Base Screen] pour modifier votre écran.



## 19 Modifié votre écran

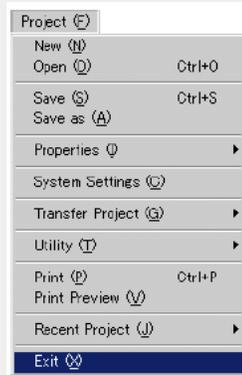


20 Sélectionné dans le menu [Project (F)] – [Save (S)] pour enregistrer vos modifications

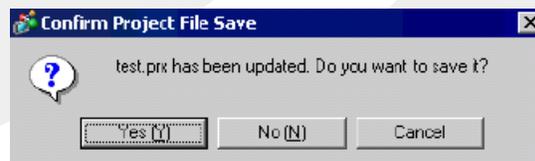


## Terminer

21 Sélectionné le menu [Project (F)] – [Exit (X)]

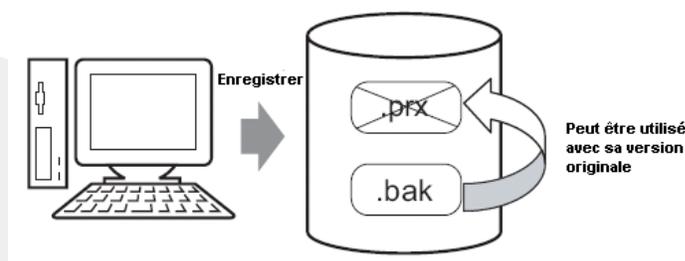


22 Si vous avez apporté des modifications à votre projet depuis la dernière sauvegarde, la fenêtre suivante s'affiche. Pour enregistrer les modifications et quitter le projet, cliqué sur [Yes (Y)]. Si vous ne souhaitez pas enregistrer les dernières modifications apportées à votre projet, cliqué sur [No (N)]. Et si vous ne souhaitez pas quitter votre projet, cliqué sur [Cancel]



## 3- Récupérer un projet

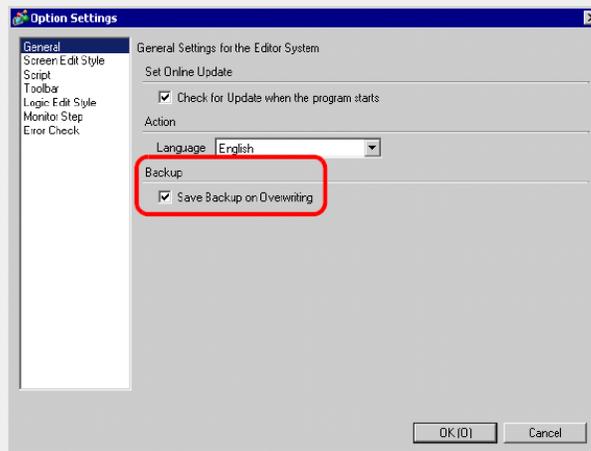
### 3.1 Détails



Un fichier de sauvegarde (\*.bak) est automatiquement créé au cas où votre projet soit détruit ou anormalement modifié quand vous souhaitez l'enregistrer. Vous pouvez utiliser ce fichier de sauvegarde comme un historique de vos données précédentes. Pour retrouver votre projet, changez l'extension du fichier en (\*.prx).

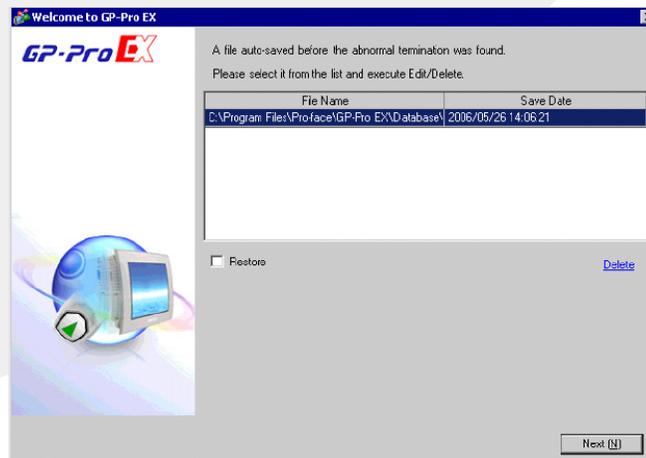
### 3.2 Procédure de lancement

1 Sélectionné dans le menu [View (V)] – [Option Settings (O)]. Coché la case situé à côté de [Save backup on overwriting]

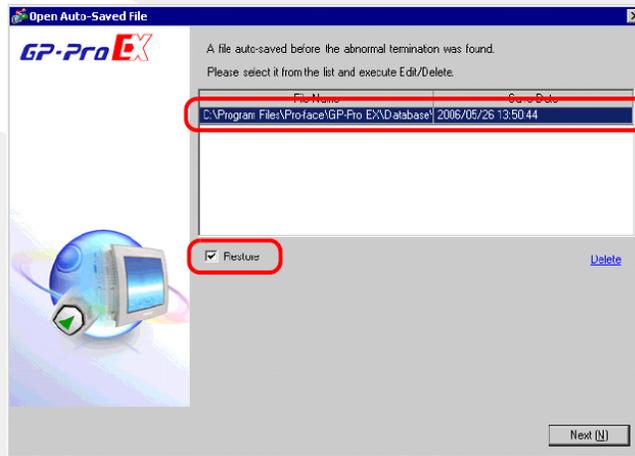


### Protection sur le démarrage

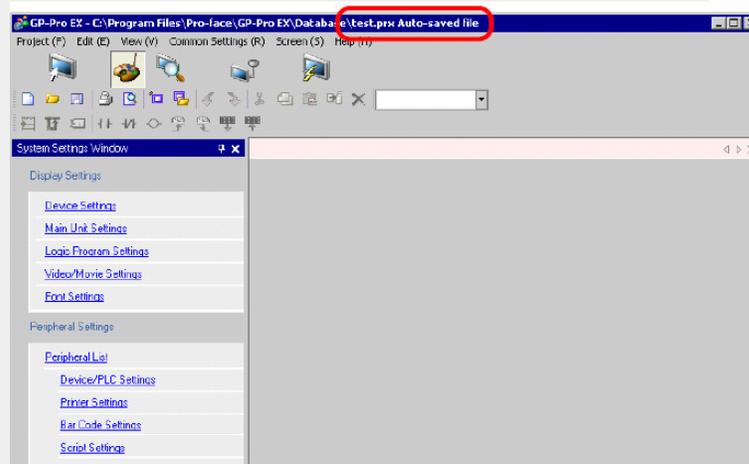
Lorsque la fin anormale est provoquée par le manque de mémoire due à un trop grand nombre de processus à exécuter, un fichier est automatiquement copié dans le fichier de sauvegarde. s'il y a un dossier qui a besoin d'être restauré, la fenêtre suivante s'affiche.



1 Sélectionné le fichier que vous souhaitez restaurer, puis coché la case situé près de [Restore], puis cliqué sur [Next]

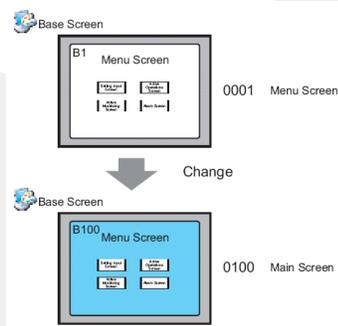


2 Le fichier est automatiquement restauré et sera ouvert comme étant un fichier auto-sauvegardé



## 4- Changer les attributs de l'écran

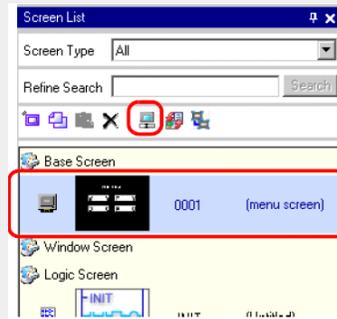
### 4.1 Détails



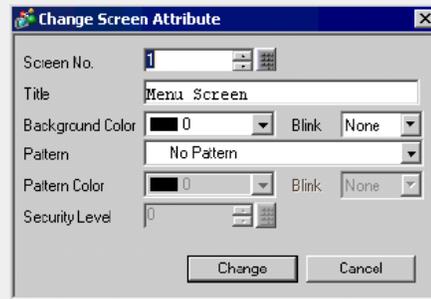
Vous pouvez changer le numéro d'écran, le titre de l'écran et la couleur de l'arrière plan de votre écran

### 4.2 Procédure à suivre

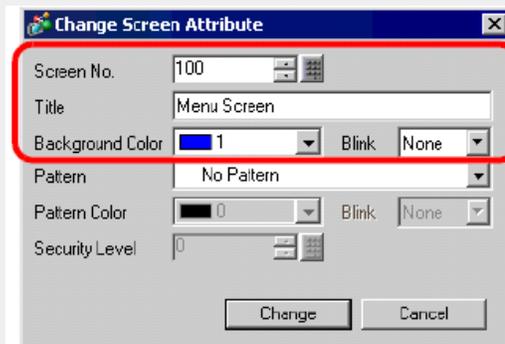
1 Sélectionné l'écran dont vous souhaitez modifier les attributs à partir de [Screen list window] et cliqué sur [Change attribute], icône .



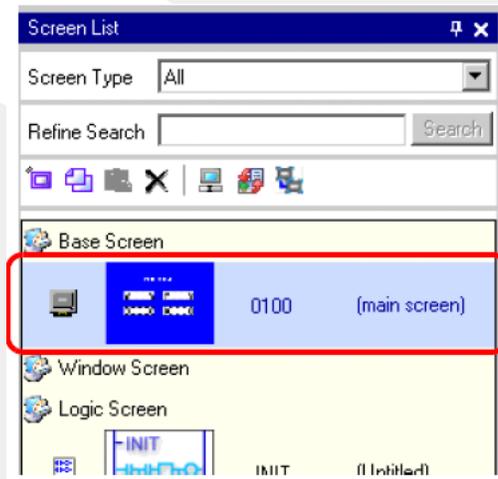
2 La fenêtre [Change Screen Attribute] s'affiche



3 Modifié le numéro d'écran, le titre de votre écran ainsi que sa couleur d'arrière plan

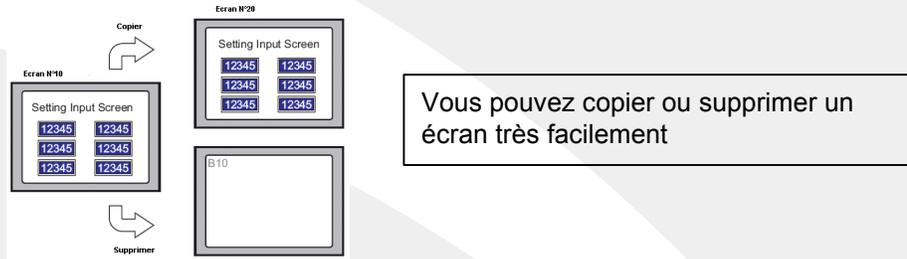


#### 4 L'écran avec ses nouveaux attributs s'affiche



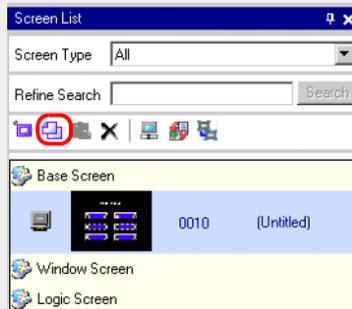
## 5- Copier / Supprimer un écran

### 5.1 Détails

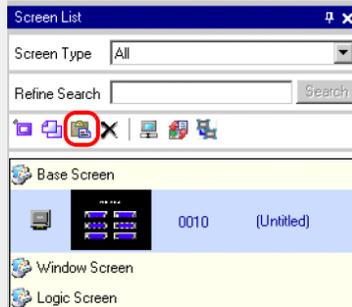


### Copier un écran

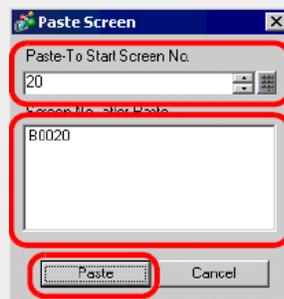
1 Sélectionné l'écran que vous souhaitez copier à partir de [Screen List Window] et cliqué sur [Copy]  .



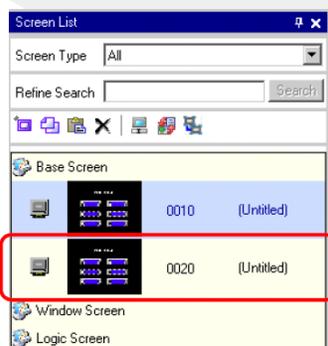
2 Ensuite cliqué sur [Paste], icône  .



3 Une nouvelle fenêtre s'affiche, spécifié l'écran dans lequel vous souhaitez copier votre écran en question et cliqué sur [Paste]

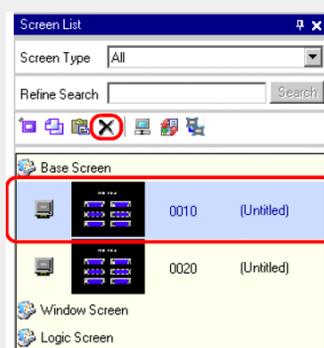


4 Le nouvel écran copier s'affiche dans la liste [Screen List Window]

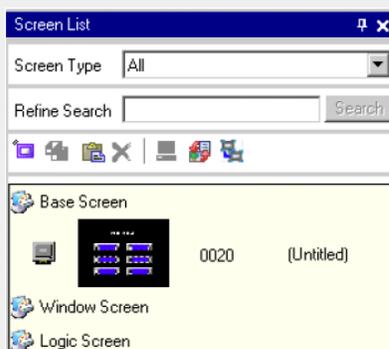


### Supprimer un écran

1 Sélectionné l'écran que vous souhaitez supprimer dans [Screen List Window] puis cliqué sur [Delete], l'icône .



2 L'écran a été supprimé de [Screen List Window]



# Dessin

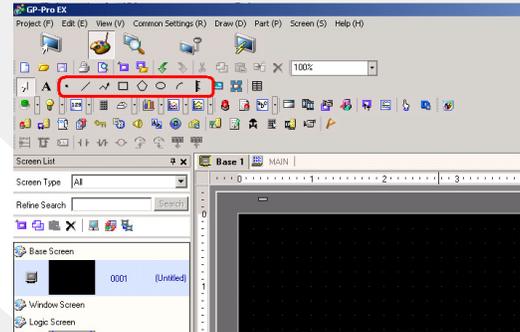
## CHAPITRE 3

1. Outil dessin .....	3-1
2. Ecrire du texte .....	3-3
3. Editer des objets .....	3-5
4. Changer la couleur, le type de contour, etc... ..	3-8
5. Editer une icône .....	3-10

## 1- Outils dessin

### 1.1 Liste des outils dessin

Description	Icône
Point	
Ligne	
Rectangle	
Polygone	
Ellipse	
Arc de cercle	
Echelle	
Tableau	



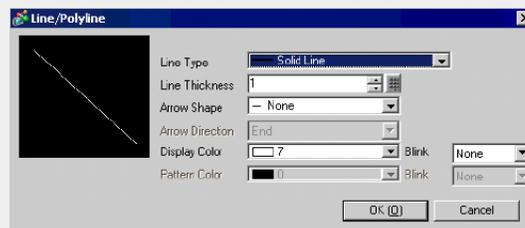
### 1.2 Dessiner un point

1 à 5 points peuvent être dessinés à la fois. Cliquez sur [Drawn (D)] – [Dot (D)] ou cliquez sur  pour placer un point sur l'écran. Cliquez sur  et double cliquez sur votre point, la fenêtre suivante s'affiche.



### 1.3 Dessiner une ligne

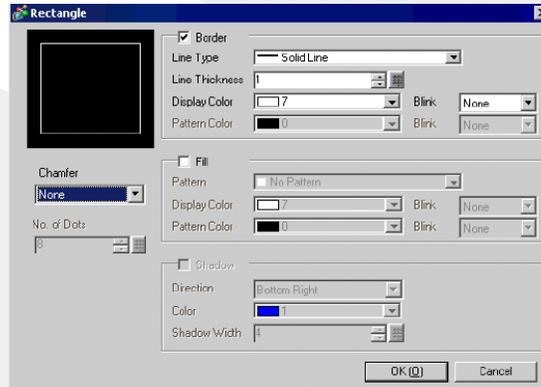
Cliquez sur [Draw (D)] – [Line (L)] ou cliquez sur  pour placer une ligne sur votre écran. Cliquez sur  et double cliquez sur votre ligne, la fenêtre suivante s'affiche.



Paramètre	Description
Type de ligne	Sélectionné votre type de ligne
Épaisseur de ligne	Sélectionné votre épaisseur de ligne souhaité, de 1 à 9 points
Forme de flèche	Sélectionné votre forme de flèche souhaité.
Direction de la flèche	Sélectionné le sens de la direction de votre flèche
Couleur de l'affichage	Sélectionné la couleur de votre ligne
Modèle de couleur	Sélectionné votre modèle de couleur. Ne peut-être utilisé pour le type de ligne pleine
Blink	Déterminé si vous voulez que votre ligne clignote

## 1.4 Dessiner un rectangle

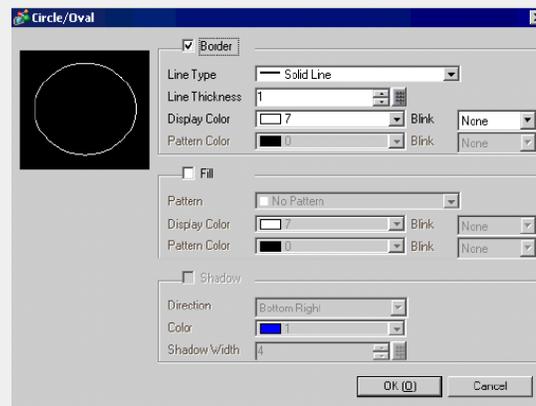
Cliqué sur [Draw (D)] – [Rectangle (R )] ou cliqué sur  pour placé un rectangle sur l'écran. Cliqué sur  et double cliqué sur votre rectangle, la fenêtre suivante s'affiche.



	Paramètre	Description
Bordure	Type de ligne	Sélectionné votre type de bordure
	Épaisseur de ligne	Sélectionné votre épaisseur de bordure souhaité, de 1 à 9 points
	Couleur de l'affichage	Sélectionné la couleur de votre bordure
	Modèle de couleur	Sélectionné votre modèle de couleur. Ne peut-être utilisé pour le type de ligne pleine
	Blink	Déterminé si vous voulez que votre rectangle clignote

## 1.5 Dessiner un cercle / oval

Cliqué sur [Draw (D)] – [Circle/Oval (C)] ou cliqué sur  pour placé un cercle sur l'écran. Cliqué sur  et double cliqué sur votre cercle, la fenêtre suivante s'affiche.



	Paramètre	Description
Bordure	Type de ligne	Sélectionné votre type de bordure
	Épaisseur de ligne	Sélectionné votre épaisseur de bordure souhaité, de 1 à 9 points
	Couleur de l'affichage	Sélectionné la couleur de votre bordure
	Modèle de couleur	Sélectionné votre modèle de couleur. Ne peut-être utilisé pour le type de ligne pleine
	Blink	Déterminé si vous voulez que votre cercle clignote

## 1.6 Autres

Procédé exactement de la même façon pour dessiner un arc de cercle, un polygone, une échelle ou bien un tableau.

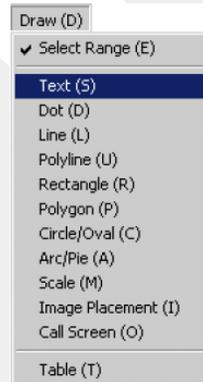
## 2- Ecrire de texte

### 2.1 Procédure à suivre

Placé le texte « Production Inventory » sur votre écran.



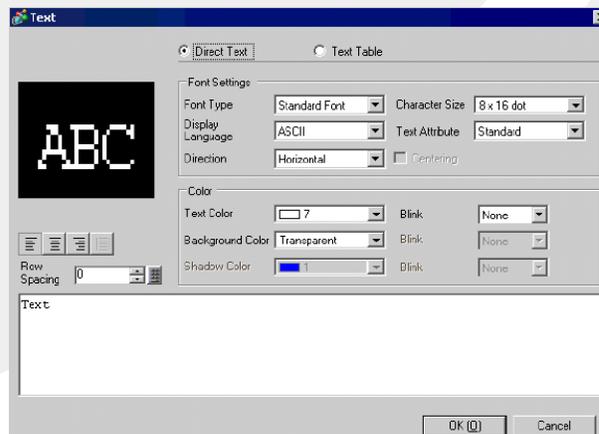
1 Sélectionné [Draw (D)] – [Text (S)] ou cliqué sur  pour placé du texte sur votre écran.



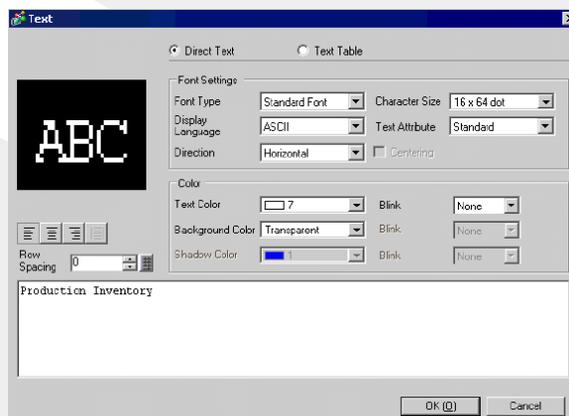
2 Cliqué sur  puis cliqué sur votre texte. Ajuster la taille de votre texte.



3 Double cliqué sur le texte, la fenêtre suivante s'affiche.



4 Déterminé votre police ainsi que la taille de votre texte. Puis tapé votre texte.

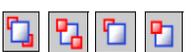
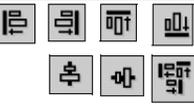


5 Cliqué sur [OK], et votre texte est à présent placé sur votre écran



### 3- Editer les objets

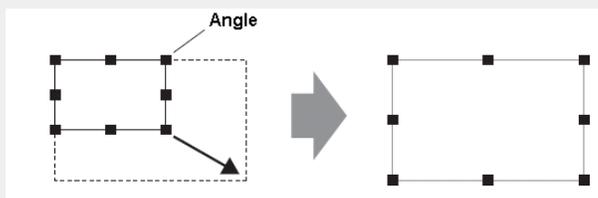
#### 3.1 Barre d'outil

Icône	Description
Couper 	Couper un objet
Copier 	Copier un objet
Coller 	Coller un objet
Dupliquer 	Dupliquer un objet
Supprimer 	Supprimer un objet
Sélectionner tout	Sélectionner tout les objets de l'écran
Editer le sommet 	Editer le sommet d'un polygone
Grouper 	Grouper plusieurs objets
Ordre 	Déterminé l'ordre de chaque objet lorsque ceux-ci se chevauche
Aligner 	Aligner les objets
Rotation 	Effectuer une rotation sur un objet



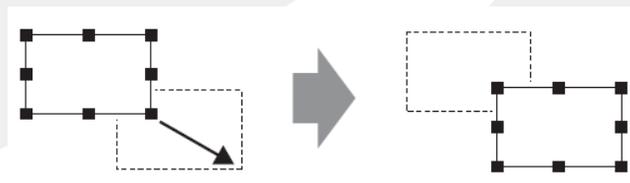
#### 3.2 Agrandir / Réduire la taille

Sélectionné l'objet que vous souhaité agrandir / réduire, et placé votre curseur sur son angle. Puis étiré le à vos souhait.



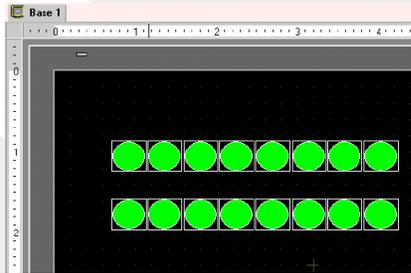
#### 3.3 Déplacer un objet

Sélectionné l'objet que vous souhaité déplacer, puis sans relâcher votre cliquer droit de la souris, déplacé l'objet où vous le souhaitez.



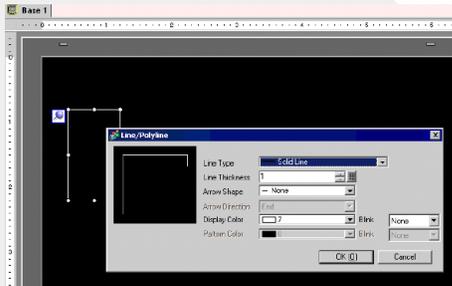
### 3.4 Dupliquer un objet

Sélectionné l'objet que vous souhaitez dupliquer, cliquez droit et [Duplicate (W)]



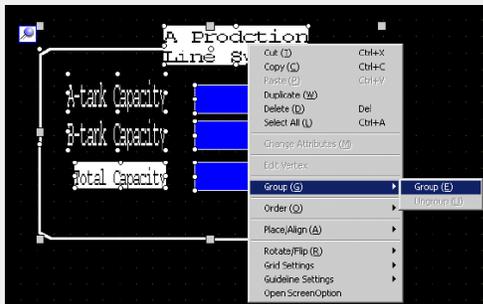
### 3.5 Changer les attributs

Sélectionné l'objet que vous souhaitez, double cliquez dessus et la fenêtre suivante s'affiche. Vous pouvez à présent modifier la couleur, l'épaisseur de trait, le clignotement, etc ...



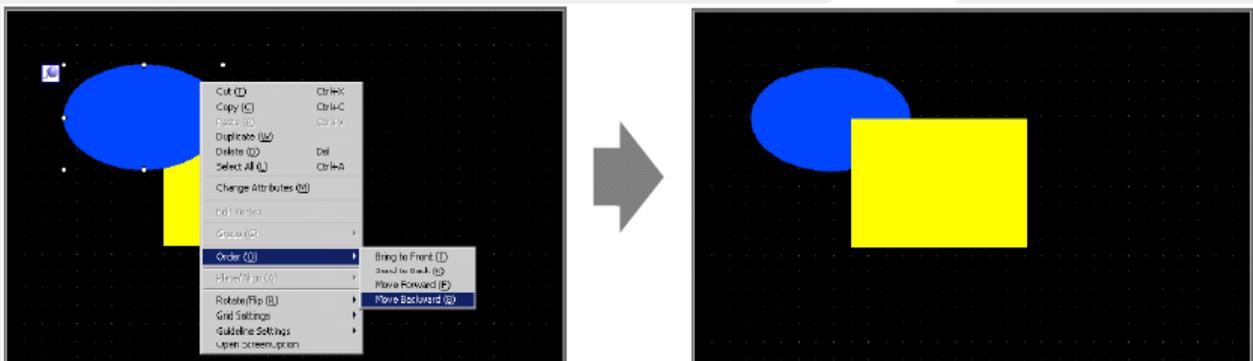
### 3.6 Grouper

Sélectionné tous les objets que vous souhaitez grouper, puis cliquez droit sur l'ensemble. Cliquez sur [Group (E)]. ( Pour dissocier un groupe d'objet, cliquez sur [Ungroup (G)]. )



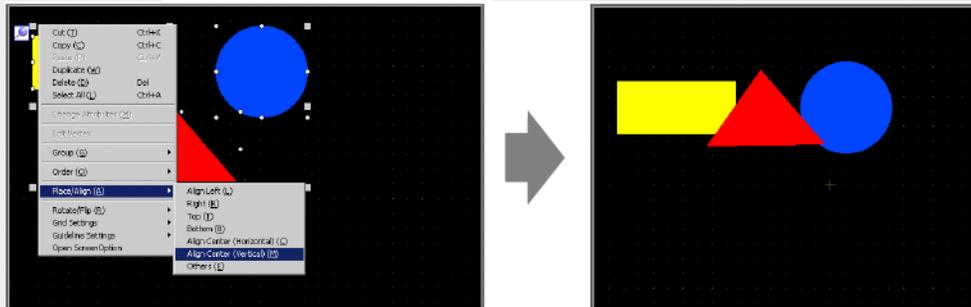
### 3.7 Ordre

Sélectionné l'objet que vous souhaitez mettre au premier / dernier plan, cliquez droit sur cet objet puis [Order (O)].



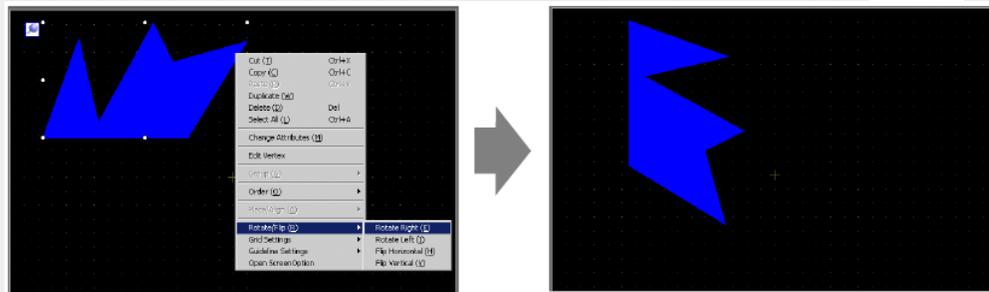
### 3.8 Aligner

Sélectionné les objets que vous souhaitez aligner. Cliquez droit sur l'ensemble, puis [Place / Align (A)].



### 3.9 Rotation

Sélectionné l'objet sur lequel vous souhaitez effectuer une rotation, cliquez droit sur cet objet puis [Rotate / Flip (R )]



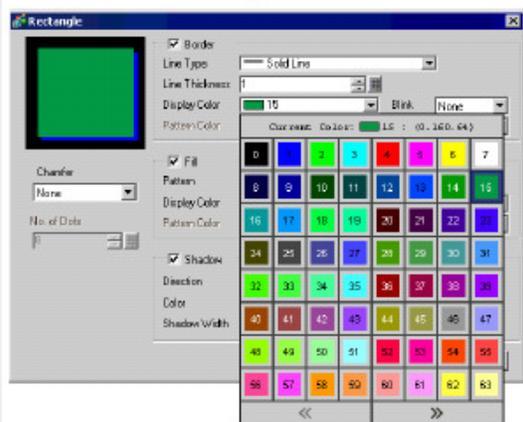
#### 4- Changer la couleur, le type de contour, etc...

##### 4.1 Liste des écrans compatibles

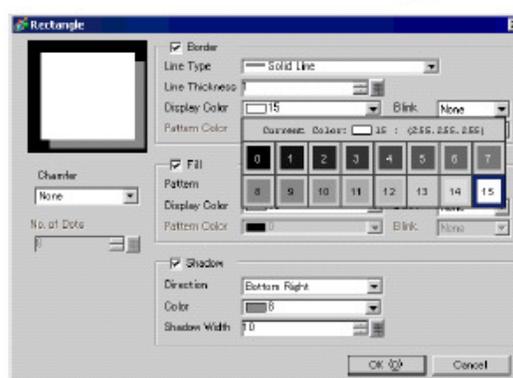
Model	Display Device	Display Color*1*2	Designated No. of Colors in Drawing
AGP-3302B	Blue-mode Mono-chrome LCD	16 Levels, 3-Speed Blink	16 Levels
AGP-3301L	Monochrome LCD	Monochrome 16 Levels 3-Speed Blink	Monochrome 16 Levels
AGP-3301S	STN Color LCD	4096 Colors 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3300L	Monochrome LCD	Monochrome 16 Levels 3-Speed Blink	Monochrome 16 Levels
AGP-3300S	STN Color LCD	4096 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3300T	TFT Color LCD	65536 Colors No Blink 16384 Colors 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3400S	STN Color LCD	4096 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3400T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3500T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3500L	Monochrome LCD	Monochrome 16 Levels 3-Speed Blink	Monochrome 16 Levels
AGP-3500S	STN Color LCD	4096 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3600T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3450T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3550T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3650T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors
AGP-3750T	TFT Color LCD	65536 Colors, No Blink 16384 Colors, 3-Speed Blink	256 Colors

##### 4.2 Désignation des couleurs

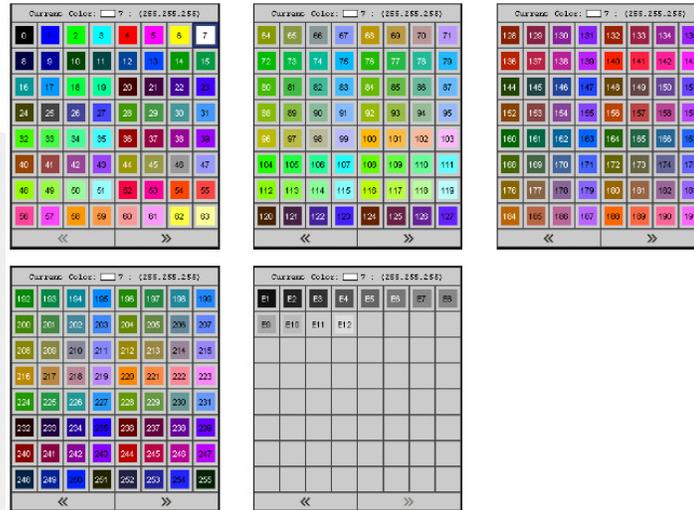
For a 256-color supported model



For a monochrome 16-level supported model

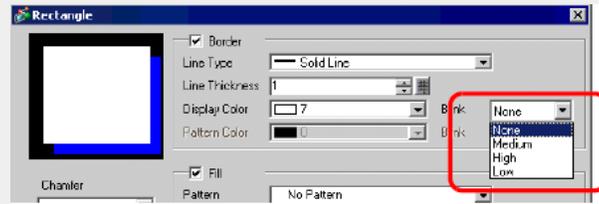


### 4.3 Palette



### 4.4 Clignotement

Vous pouvez faire clignoter un objet sur votre écran. La vitesse de clignotement se divise en 3 parties: Lente, moyenne, rapide.



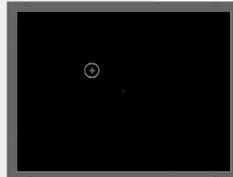
## 5. Editer une icône

### 5.1 Editer une icône

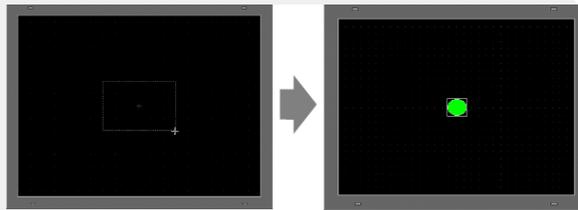


1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Switch Lamp (C)] – [Lamp (L)] ou cliqué sur l'icône 

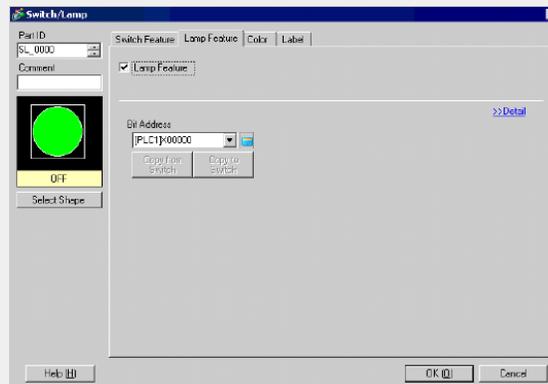
2 Déplacer le curseur de la souris sur l'écran, il devient .



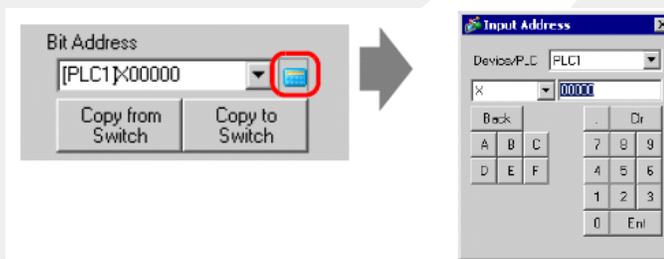
3 Cliqué à l'endroit où vous souhaitez placer le bouton. Le bouton s'affiche à l'endroit désiré.



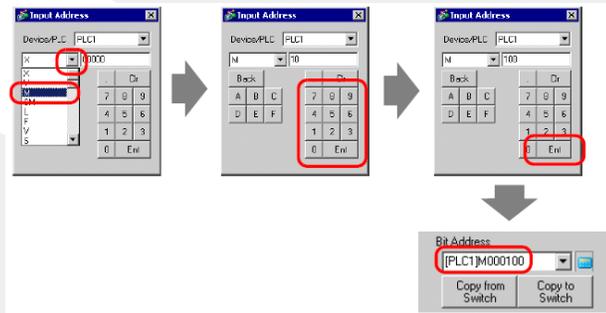
4 Double cliqué sur le bouton, la fenêtre suivante s'affiche.



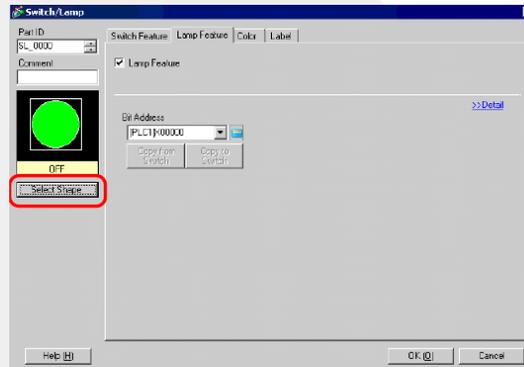
5 Cliqué sur  pour entrer dans la fenêtre suivante.



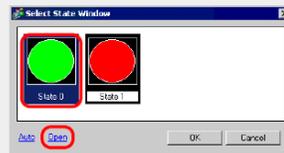
6 Entrer l'adresse du bouton étape par étape



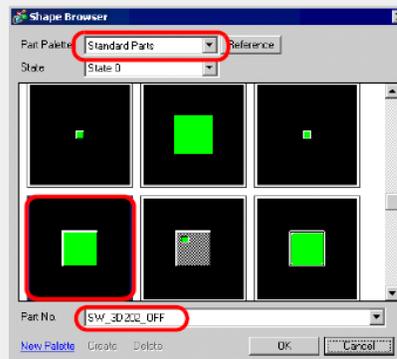
7 Cliqué sur [Select Shape]



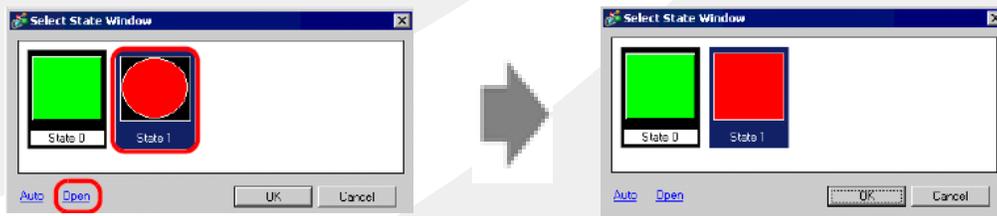
8 [Select State Window] s'affiche. Sélectionner [State 0] et cliqué sur [Open].



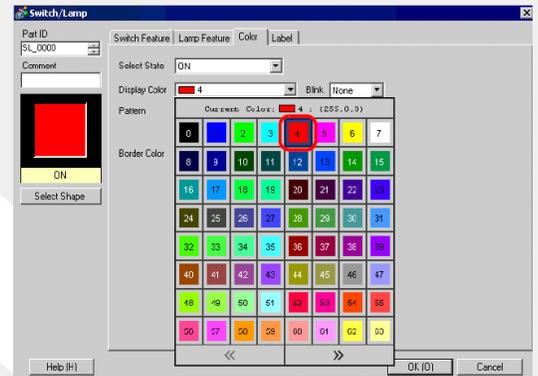
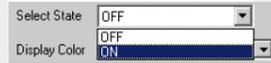
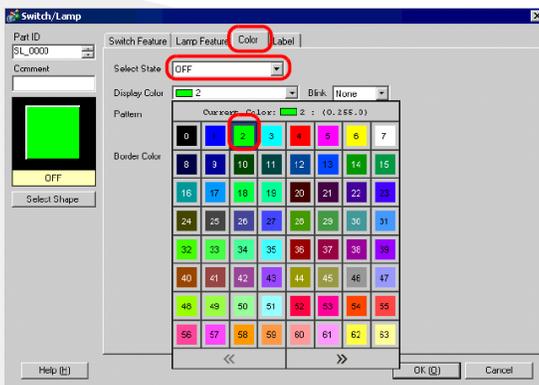
9 Sélectionné la forme d'icône que vous désirez, puis cliqué sur [OK].



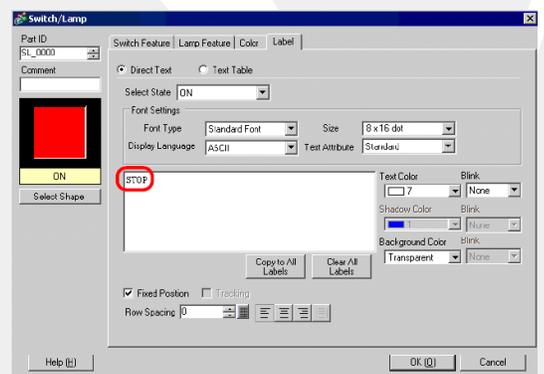
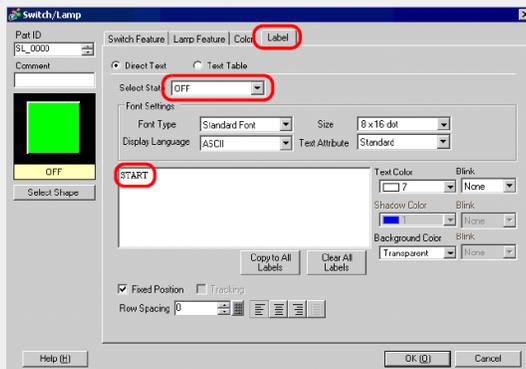
10 Faites de même pour le [state 1]



11 A présent, choisissez la couleur d'affichage que vous désirez, pour le mode ON et OFF



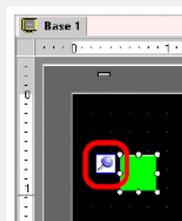
12 Cliqué sur [Label], et entrer le texte que vous souhaitez afficher à l'intérieur du bouton, en mode ON et OFF



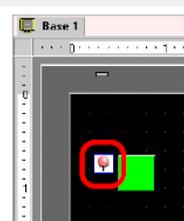
## 5.2 Fixer des objets

A proximité de vos objets, une icône apparaît. Il s'agit de  lorsque votre objet est libre, et de  lorsque votre objet est fixé à l'écran et ne peut pas être déplacé.

Pour changer l'état de l'icône, cliqué simplement dessus.



Cliqué sur l'icône pour fixer l'objet



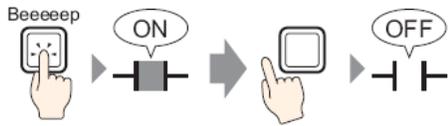
L'icône est rouge, votre objet est fixé

# Commutateurs

## CHAPITRE 4

1. Créer un commutateur sur bit .....	4-1
2. Bit inversé .....	4-2
3. Ecrire une valeur .....	4-2
4. Incrémenter / Décrémenter une valeur .....	4-3
5. Bit conditionnel .....	4-4
6. Bouton sur temporisation .....	4-5
7. Commutateur sur OFF après un délais .....	4-6
8. Commutateur bicolore .....	4-7
9. Bouton actions multiples .....	4-8

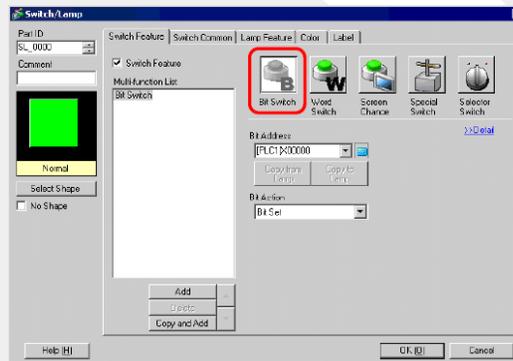
## 1- Créer un commutateur sur bit



Créer un commutateur qui commute en ON tant que l'on appuis sur le bouton

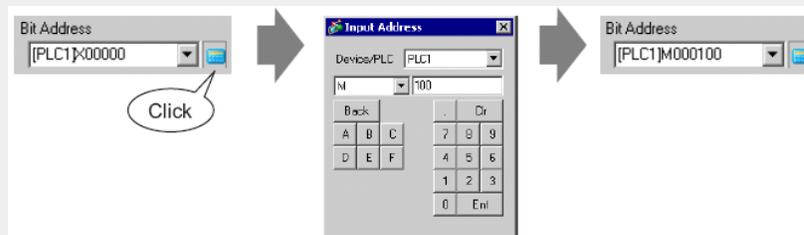
1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]

4 Spécifié l'adresse de son bit, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton

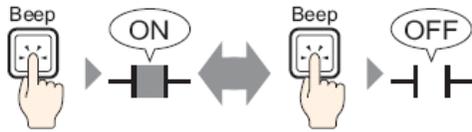


5 Choisissez [Bit Momentary] dans [Bit Action]



6 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

## 2- Bit inversé



Créer un commutateur, qui commute en ON après un 1er appuis, puis qui commute en OFF après un 2e appuis

Refaire exactement la même manipulation que précédemment, et choisir [Bit Invert] dans [Bit Action]



## 3- Ecrire une valeur

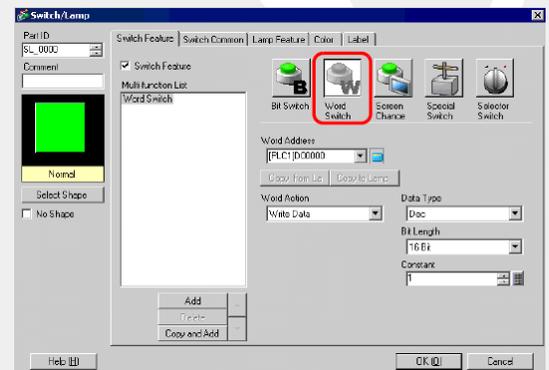


Créer un commutateur qui écrit une valeur sur l'adresse définie par un simple appuis sur le bouton

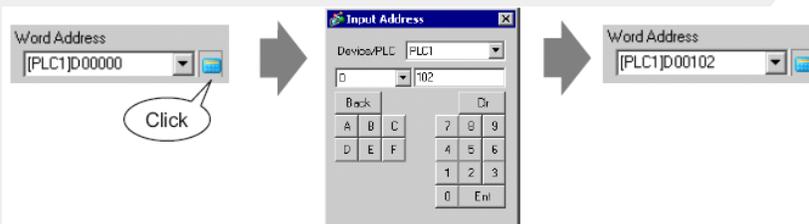
1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]



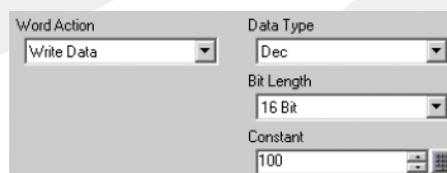
4 Spécifié l'adresse de son mot, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



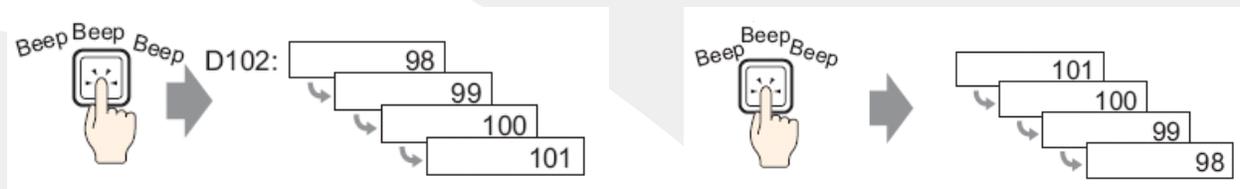
5 Choisir [Write Data] dans [Word Action]



6 Entrer 100 dans [Constant]

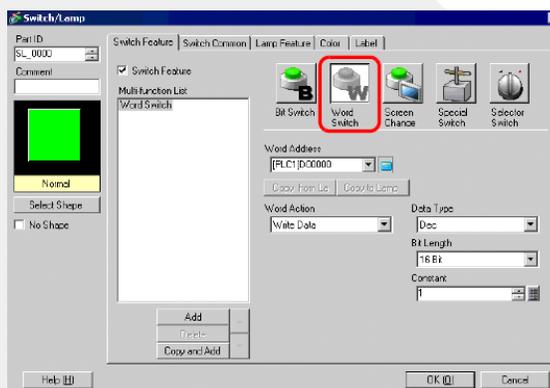


## 4- Incrémenter / Décrémenter une valeur

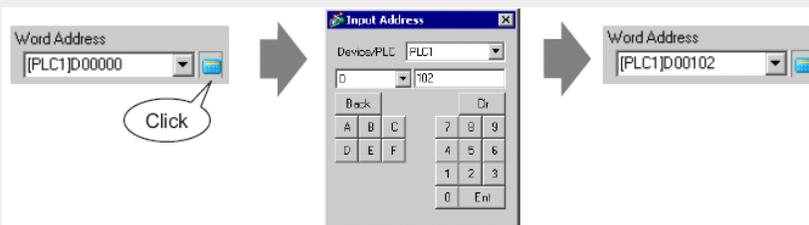


A chaque appuis, on ajoute / retranche à la valeur précédente une constante

- 1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran
- 2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



- 3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]
- 4 Spécifié l'adresse de son mot, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



- 5 Choisir [Add Data] dans [Word Action]

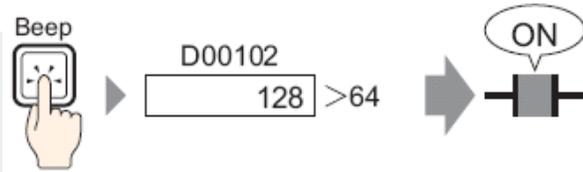


- 6 Dans [Addition Base Word Address], entrer l'adresse du mot que vous souhaitez modifier à chaque appuis, et entrer 1 dans [Constant]



- 7 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

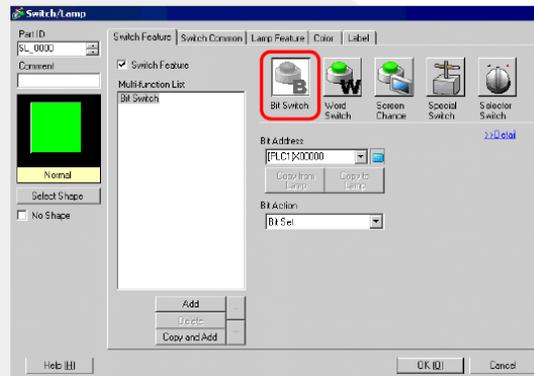
## 5- Bit conditionnel



Après chaque appuis, la valeur est comparée avec une constante prédéfinie, si la condition « Valeur plus grande que la constante » est validée, le bit commute sur ON

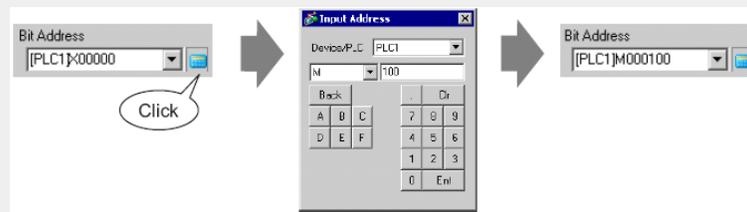
1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]

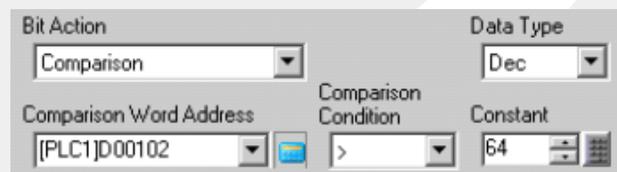
4 Spécifié l'adresse de son bit, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



5 Choisir [Comparison] dans [Bit Action]

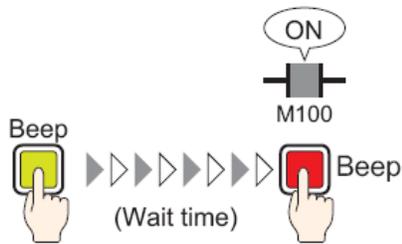


6 Entrer l'adresse du bit de comparaison, choisissez votre condition de comparaison et entrer 64 dans [Constant]



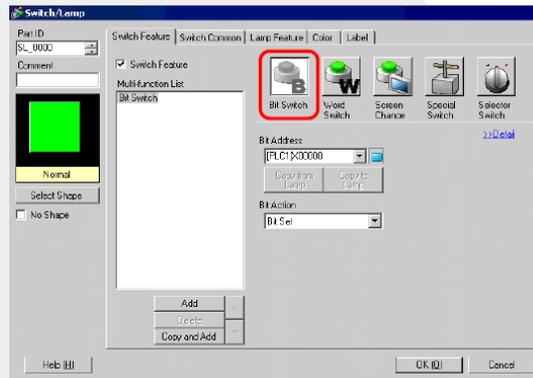
7 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

## 6- Bouton sur temporisation

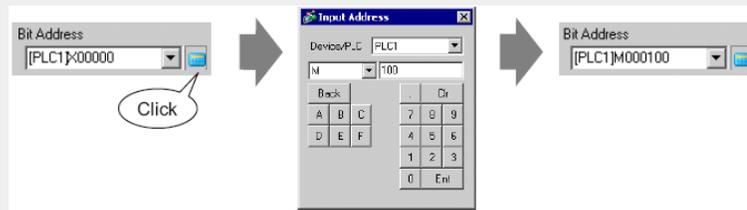


Créer un commutateur qui commute sur ON si l'on reste appuyé sur le bouton durant un certain temps

- 1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran
- 2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



- 3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]
- 4 Spécifié l'adresse de son bit, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



- 5 Choisir [Bit Set] dans [Bit Action]

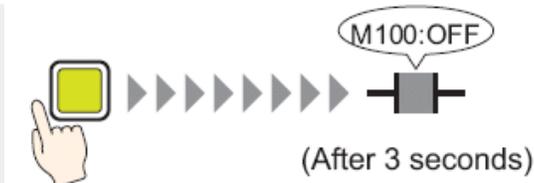


- 6 Coché la case [Delay Feature], sélectionné [ON Delay] et entrer votre temps d'appuis prolongé



- 7 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

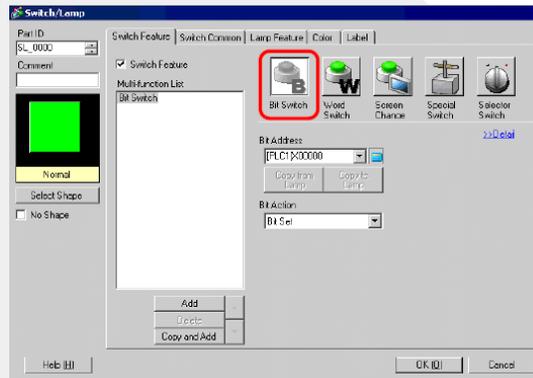
## 7- Commutateur en OFF après un délais



Créer un commutateur qui commute sur OFF après un délais prédéfinis suite à un appuis sur le bouton

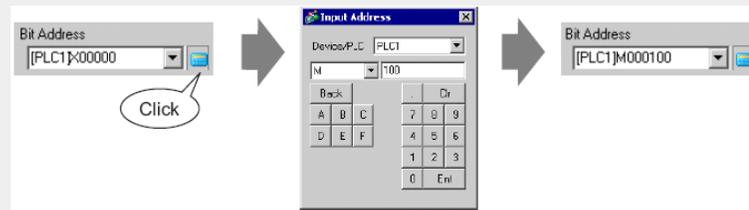
1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]

4 Spécifié l'adresse de son bit, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



5 Choisir [Bit Momentary] dans [Bit Action]



6 Coché la case [Delay Feature], sélectionné [OFF Delay] et entrer votre temps de délais



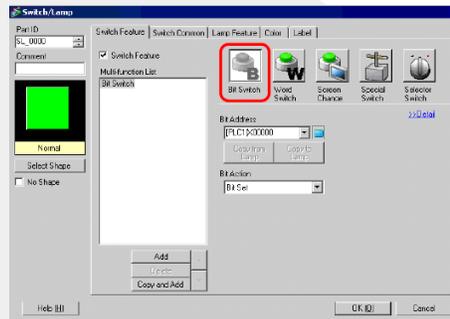
7 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

## 8- Commutateur bicolore

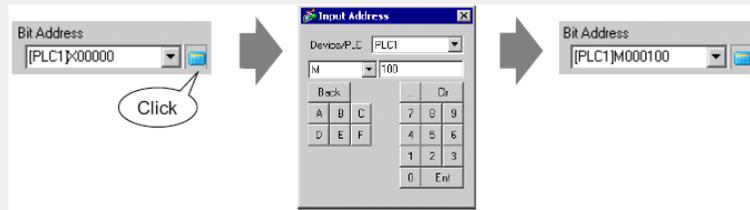


Créer un commutateur qui change de couleur après un appuis sur le bouton

- 1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran
- 2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



- 3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]
- 4 Spécifié l'adresse de son bit, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



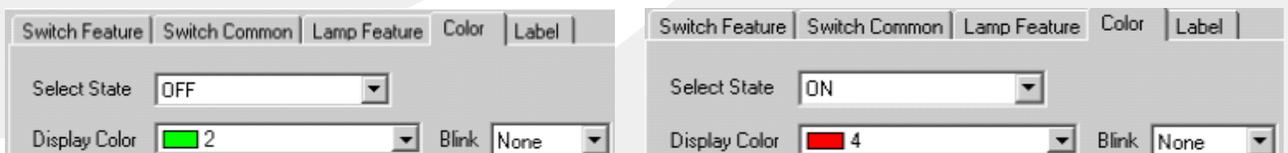
- 5 Choisir [Bit Invert] dans [Bit Action]



- 6 Cocher la case [Lamp Feature] et entrer l'adresse du bit que vous voulez commander



- 7 Sélectionné vos 2 couleurs souhaitées



## 9- Bouton actions multiples

Beep

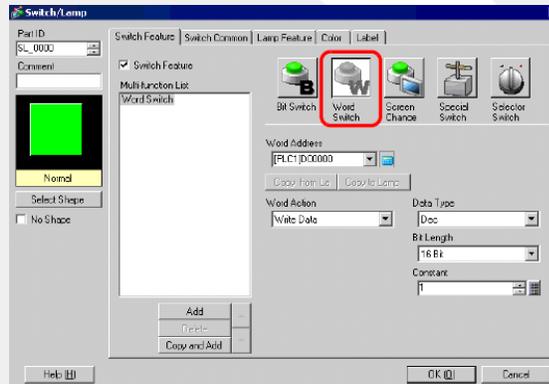


1. Ecrire 100 dans le mot D102
2. Mettre le bit M100 sur OFF
3. Changer d'écran

Créer un bouton qui exécute plusieurs actions en même temps

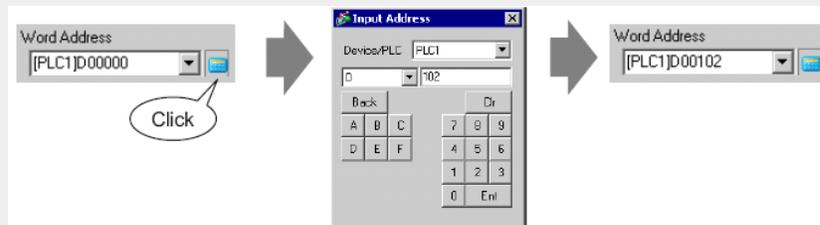
1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]

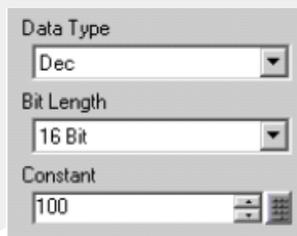
4 Spécifié l'adresse de son mot, sur lequel vous voulez qu'il agisse lorsque l'on appuis sur ce bouton



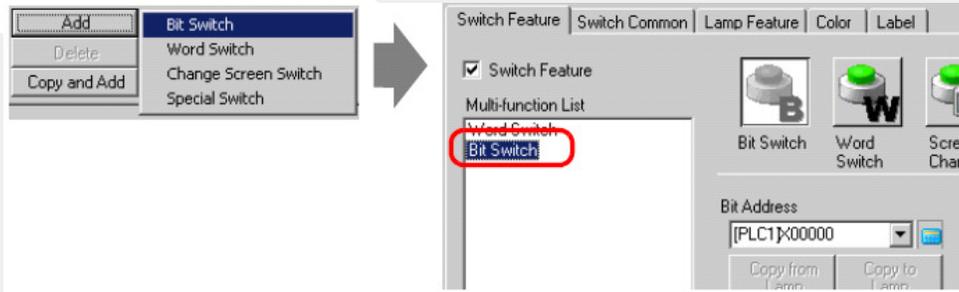
5 Choisir [Write Data] dans [Word Action]



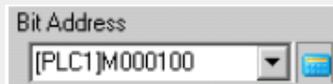
6 Entrer 100 dans [Constant], et la 1ere fonction du bouton est terminée



7 Cliqué sur [Add] et sélectionné [Bit Switch]. Lorsque l'écran change et affiche les paramètres d'un bouton sur bit, le [Bit Switch] est ajouté dans [Multi-function List]



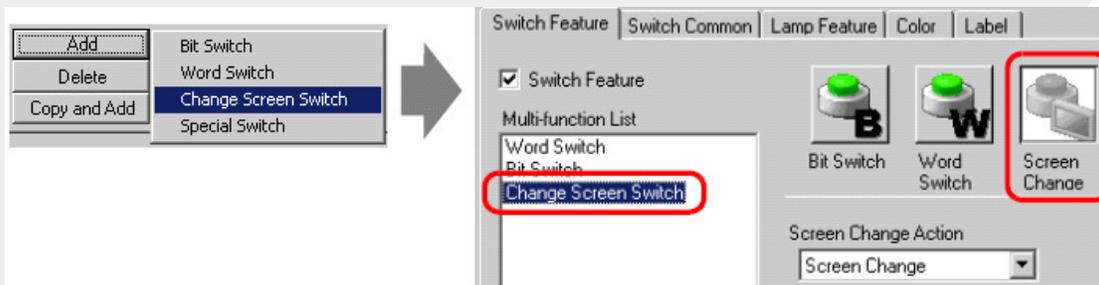
8 Spécifié l'adresse du bit que vous souhaitez faire commuter sur OFF lorsque l'on appuis sur le bouton



9 Choisir [Bit Reset] dans [Bit Action], et la 2e fonction de votre bouton est terminée



10 Cliqué sur [Add] et sélectionné [Change Screen Switch]



11 Select [Previous Screen] dans [Screen Change Action], la 3e fonction de votre bouton est à présent terminée



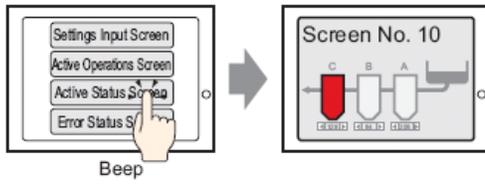
12 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

# Changer d'écran

## CHAPITRE 5

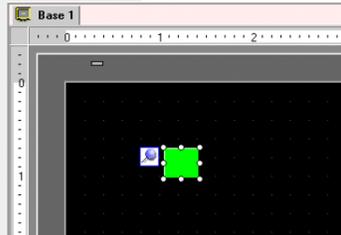
1. Changer d'écran par un bouton .....	5-1
2. Ecran de démarrage .....	5-2

## 1- Changer d'écran par un bouton

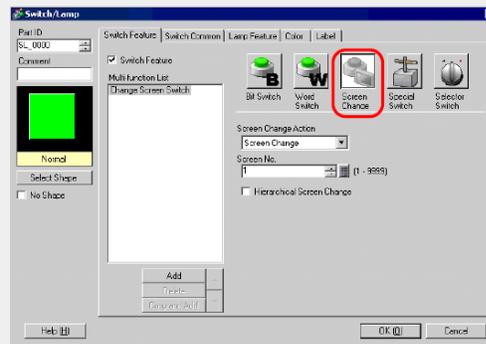


Changer d'écran par un simple appuis sur un bouton

1 Cliqué sur l'icône  et placé le sur l'écran

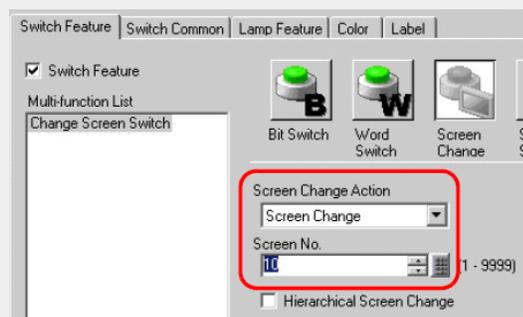


2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



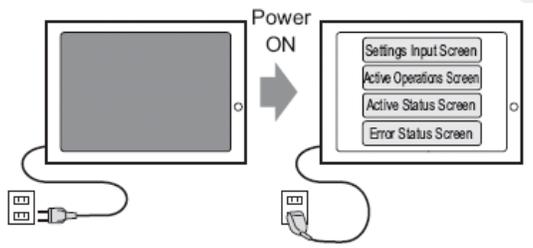
3 Sélectionné la forme du bouton, en cliquant sur [Select Shape]

4 Sélectionné [Screen Change] dans [Screen Change Action]. Entrer le numéro d'écran vers lequel vous souhaitez vous rendre par l'appuis sur le bouton dans [Screen No.]



5 Si besoin, modifié la couleur du bouton et l'affichage de son texte en allant sur [Label]

## 2- Ecran de démarrage



Choisir quel écran s'affichera lors du démarrage

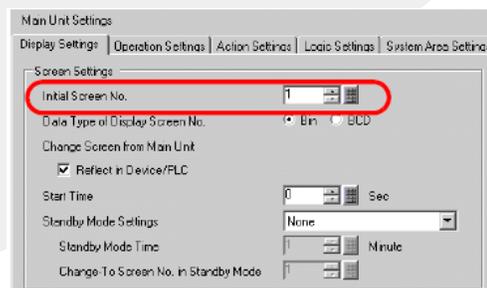
### 1 Sélectionné [System Settings Window]



### 2 Sélectionné [Main Unit Settings] dans [Display Setting]



3 Dans [Initial Screen No.], entrer le numéro de l'écran que vous souhaitez afficher au démarrage de votre écran

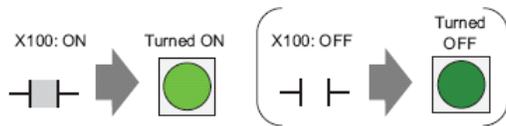


# Lampes

## CHAPITRE 6

1. Allumer / Éteindre un voyant .....	6-1
2. Créer un voyant sur plusieurs états .....	6-2
3. Voyant sur un mot (jusqu'à 16 états) .....	6-3
4. Procédure pour la création d'un voyant .....	6-5

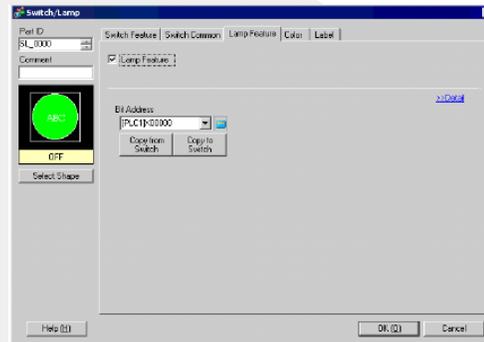
## 1- Allumer / Éteindre un voyant



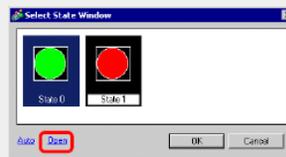
La couleur du voyant est différente selon son état

1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Switch Lamp (C)] – [Lamp (L)] ou cliqué sur l'icône pour placer votre voyant sur l'écran

2 Double cliqué sur votre voyant, la fenêtre suivante s'affiche



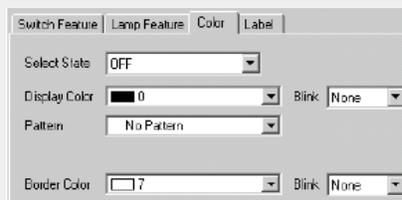
3 Sélectionné le modèle de votre voyant ON (State 1) et OFF (State 0) dans [Select Shape]



4 Entrer l'adresse du bit qui change l'état du voyant



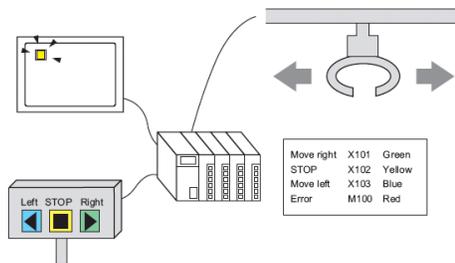
5 Cliqué sur [Color] et entrer les paramètres de votre voyant ON et OFF



6 Cliqué sur [Label] et entrer le texte que vous désirez pour le voyant ON et OFF



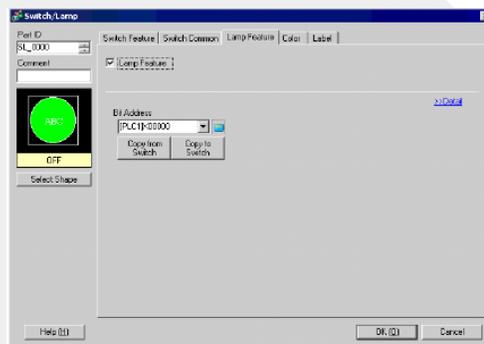
## 2- Créer un voyant sur plusieurs états



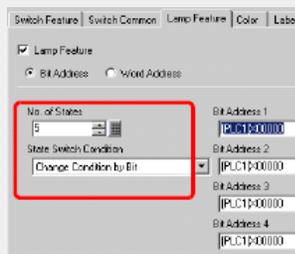
Vous pouvez créer un voyant qui possède 5 états différents, donc 5 couleurs d'affichages différentes, suivant l'opération qu'il reçoit

1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Switch Lamp (C)] – [Lamp (L)] ou cliqué sur l'icône pour placer votre voyant sur l'écran

2 Double cliqué sur votre voyant, la fenêtre suivante s'affiche



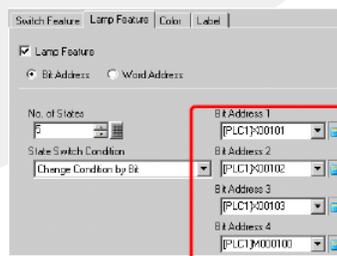
3 Sélectionné [No. Of States] – [State Switch Condition], puis entrer le nombre d'état que vous souhaitez pour votre voyant



4 Entrer l'adresse du bit qui change l'état du voyant

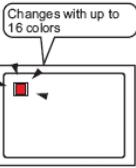
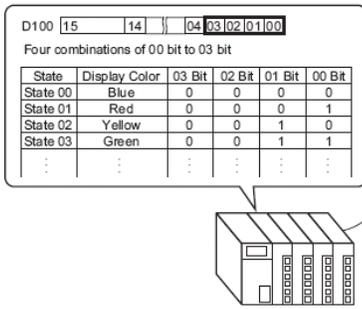


5 Faites de même pour les autres bits de votre voyant



6 Pour terminer, modifier comme vu précédemment les couleurs et les textes de votre voyant selon son état

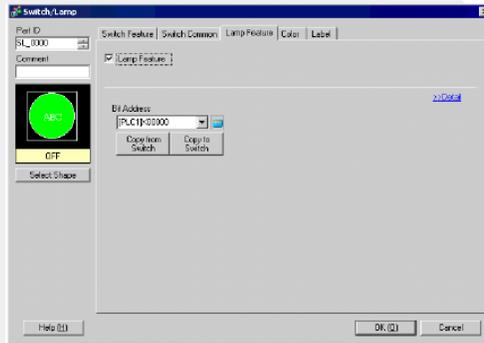
### 3- Voyant sur un mot (jusqu'à 16 états)



Un voyant peut afficher 16 états différents avec pour chacun d'eux une couleur définie

1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Switch Lamp (C)] – [Lamp (L)] ou cliqué sur l'icône pour placer votre voyant sur l'écran

2 Double cliqué sur votre voyant, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné [Word Address]. Entrer le nombre d'état que vous souhaitez pour votre voyant dans [No. Of States]



4 Spécifié l'adresse qui affichera les différentes couleurs de votre voyant dans [Word Address]



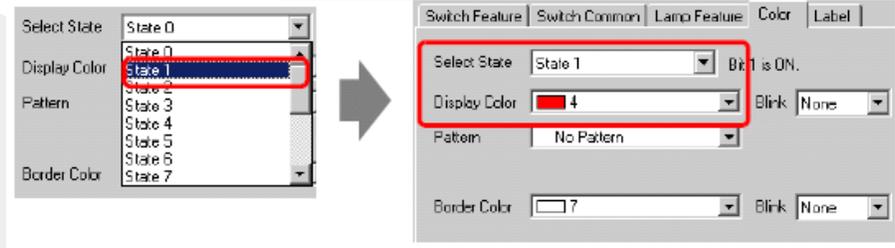
5 Dans [Select Shape], sélectionné le modèle de voyant pour chacun de vos états

6 Cliqué sur l'onglet [Color] et paramétrer votre voyant pour l'état 0



7 Sélectionné [State 1] et attribué une couleur à votre état 1. Puis faites de même pour chacun de vos états

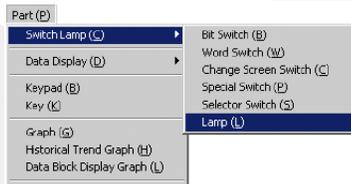
State	Description			
	Bit 03	Bit 02	Bit 01	Bit 00
[State 0]	0	0	0	0
[State 1]	0	0	0	1
[State 2]	0	0	1	0
[State 3]	0	0	1	1
[State 4]	0	1	0	0
[State 5]	0	1	0	1
[State 6]	0	1	1	0
[State 7]	0	1	1	1
[State 8]	1	0	0	0
[State 9]	1	0	0	1
[State 10]	1	0	1	0
[State 11]	1	0	1	1
[State 12]	1	1	0	0
[State 13]	1	1	0	1
[State 14]	1	1	1	0
[State 15]	1	1	1	1



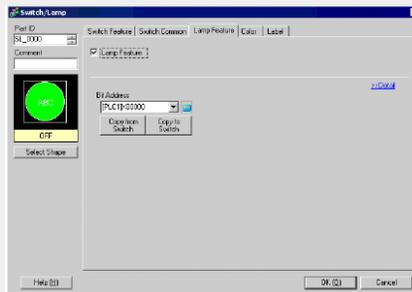
8 Pour terminer, cliqué sur [Label] et entrer un texte pour chacun de vos états

#### 4- Procédure pour la création d'un voyant

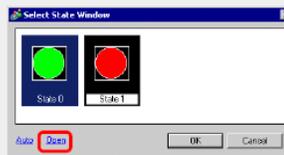
Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Switch Lamp (C)] – [Lamp (L)] ou cliqué sur l'icône  pour placer votre voyant sur l'écran



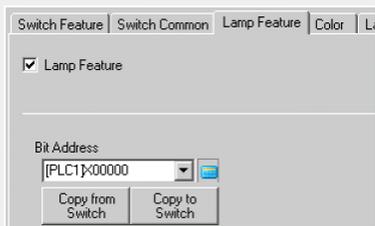
Double cliqué sur votre voyant, la fenêtre suivante s'affiche



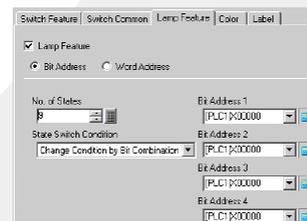
Sélectionné le modèle de votre voyant ON (State 1) et OFF (State 0) dans [Select Shape]



Pour afficher un voyant ON/OFF sur un bit, spécifier l'adresse de ce bit



Pour afficher un voyant avec plus de 2 états différents sur mot, spécifier l'adresse de ce mot en fonction de son état





Cliqué sur [Color] et paramétrer l'affichage de votre voyant

Switch Feature | Switch Common | Lamp Feature | **Color** | Label

Select State: State 0 All OFF

Display Color: [Green] 2 Blink: None

Pattern: No Pattern

Border Color: [White] 7 Blink: None



Cliqué sur [Label] et entrer le texte que vous souhaitez associer à votre voyant, suivant son état

Switch Feature | Switch Common | Lamp Feature | Color | **Label**

Direct Text  Text Table

Select State: State 0 All OFF

Font Settings

Font Type: Standard Font Size: 8 x 16 dot

Display Language: ASCII Text Attribute: Standard

Operation Lamp

Text Color: [White] 7 Blink: None

Shadow Color: [Blue] 1 Blink: None

Background Color: Transparent Blink: None

Copy to All Labels Clear All Labels

Fixed Position  Tracking

Row Spacing: 0



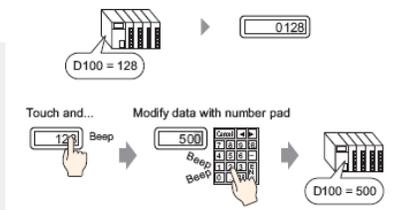
Cliqué sur [OK] pour terminer la création de votre voyant

# Affichage et entrée de données

## CHAPITRE 7

1. Afficher / Entrer une donnée numérique .....	7-1
2. Afficher / Entrer une donnée texte .....	7-2
3. Afficher une valeur numérique en tant qu'alarme .....	7-3
4. Codage de couleur et affichage de plusieurs gammes .....	7-5
5. Affichage de la date et de l'heure .....	7-7
6. Entrées différentielles .....	7-8
7. Modifier les valeurs par addition / soustraction .....	7-10

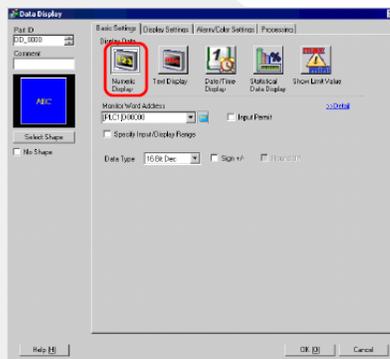
## 1- Afficher / Entrer une donnée numérique



A partir d'un clavier numérique, modifié votre valeur facilement

1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Numeric Display (N)] ou cliqué sur l'icône et placer sur l'écran 123

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

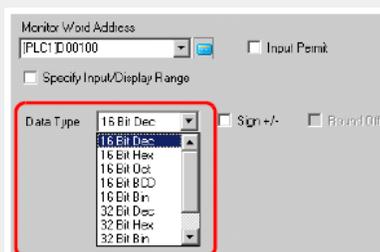


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

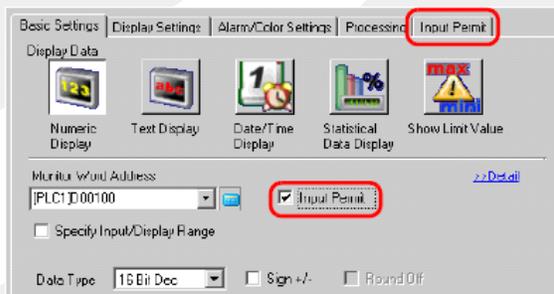
4 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera la valeur à afficher



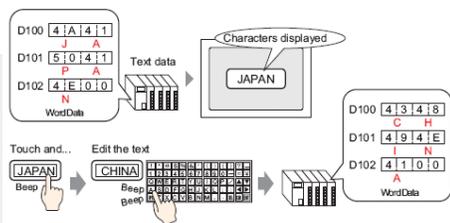
5 Entrer le type de donnée qui sera affiché dans [Data Type]



6 Cocher la case [Input Permit]. Cliqué sur l'onglet [Input Permit] pour afficher les paramètres. Vérifier que [Enable Popup Keypad] est coché. Vous pouvez à présent entrer une valeur numérique a partir du clavier qui s'affichera sur l'écran

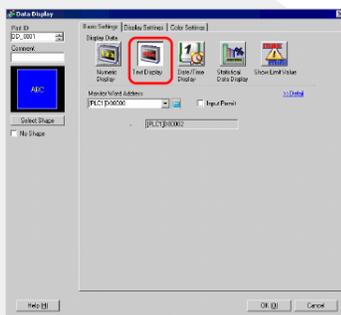


## 2- Afficher / Entrer une donnée texte

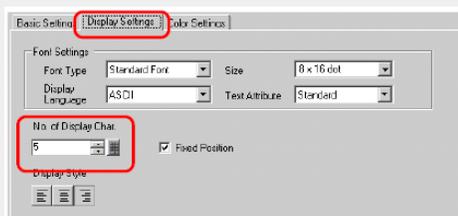


A partir d'un clavier, vous pouvez modifier le texte que vous souhaitez afficher

- 1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Text Display (S)] ou cliqué sur l'icône  et placer sur l'écran
- 2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche



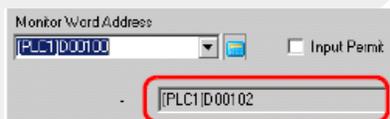
- 3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]
- 4 Cliqué sur [Basic Settings] puis entrer le nombre de caractères que vous souhaitez afficher dans [No. Of Display Char.]



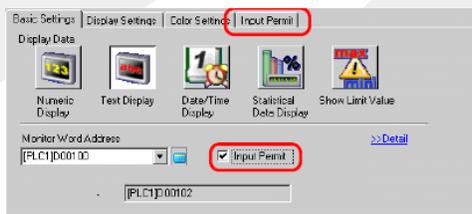
- 5 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera le texte à afficher



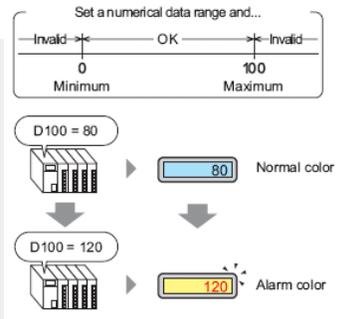
- 6 La dernière adresse du mot est affichée



- 7 Cocher la case [Input Permit]. Cliqué sur l'onglet [Input Permit] pour afficher les paramètres. Vérifier que [Enable Popup Keypad] est coché. Vous pouvez à présent entrer un texte a partir du clavier qui s'affichera sur l'écran



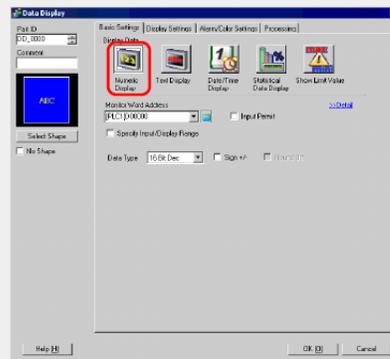
### 3- Afficher une valeur numérique en tant qu'alarme



Entrer une gamme de valeur numérique. Si la valeur numérique se trouve en dehors de cette gamme, alors sa couleur d'affichage change et l'utilisateur est averti de ce dépassement de seuil

1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Numeric Display (N)] ou cliqué sur l'icône  et placer sur l'écran

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

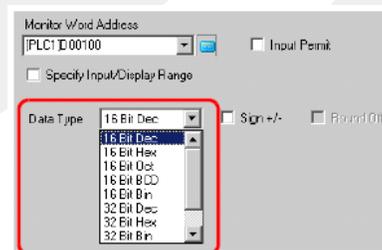


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

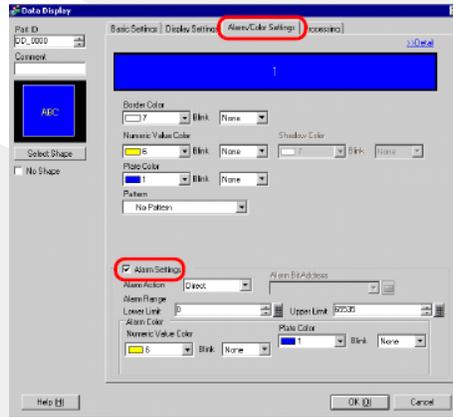
4 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera la valeur à afficher



5 Entrer le type de donnée qui sera affiché dans [Data Type]



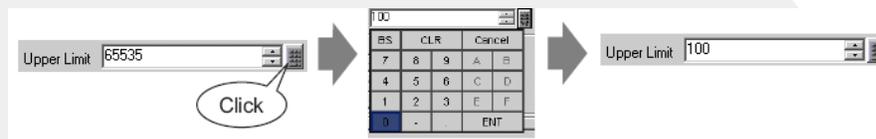
6 Cliqué sur [Alarm / Color Settings] et cocher [Alarme Settings]



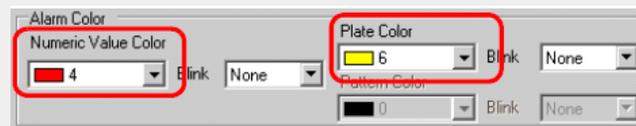
7 Dans [Alarm Action], sélectionné si vous souhaitez une méthode « direct » ou sur « adresse »



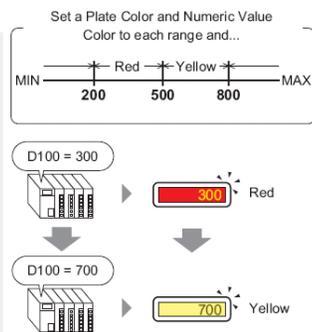
8 Dans [Alarm Range], entrer les valeurs des seuils haut et bas



9 Dans [Alarm Color], sélectionné [Numeric Value Color] et [Plate Color]



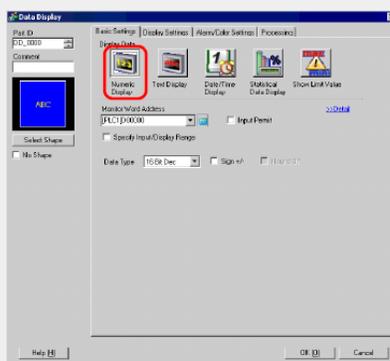
## 4- Codage de couleur et affichage de plusieurs gammes



En attribuant une couleur pour chaque gamme, les valeurs changeront de couleurs dès qu'elles atteignent une autre gamme

1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Numeric Display (N)] ou cliqué sur l'icône  et placer sur l'écran

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

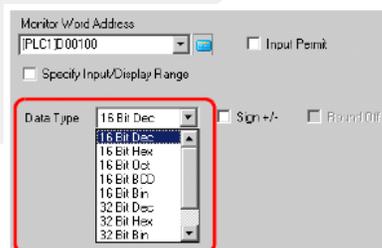


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

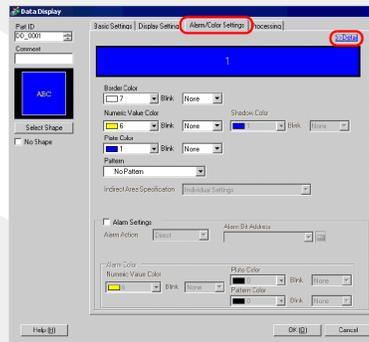
4 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera la valeur à afficher



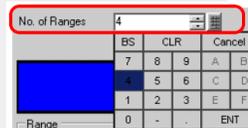
5 Entrer le type de donnée qui sera affiché dans [Data Type]



6 Cliqué sur [Alarm / Color Settings] et cliquer sur [Detail]



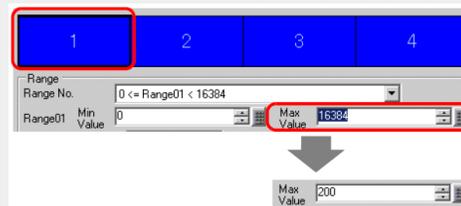
7 Dans [No. of Ranges], entrer votre nombre de gammes



8 Dans [Specify Range], spécifié votre méthode de prise en compte des gammes



9 Sélectionné 1 à partir de [Alarm Color Display Bar], puis entrer les valeurs mini et maxi de votre gamme 1



10 Dans [Alarm Color], sélectionné la couleur et la bordure que vous souhaitez pour les valeurs situées dans votre gamme 1



11 Faire de même pour chacune de vos gammes

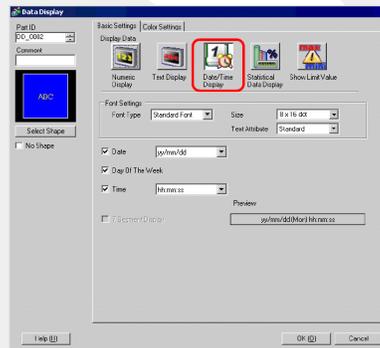
## 5- Affichage de la date et de l'heure

2005/01/20 (Thu) 09:32

Vous pouvez faire apparaître la date et l'heure sur votre écran

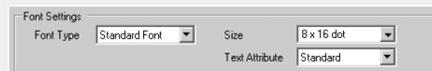
1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Text Display (S)] ou cliqué sur l'icône  et placer sur l'écran

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

4 Paramétrer la forme d'affichage de la date et de l'heure dans [Font Settings]

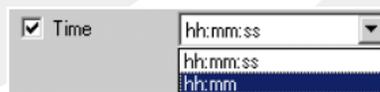


5 Modifier le format de la date dans [Date]

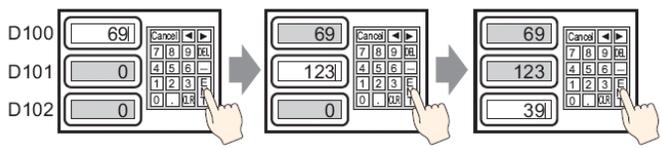


6 Pour afficher le jour, cocher la case [Day of the Week]

7 Sélectionné le format de l'heure dans [Time]



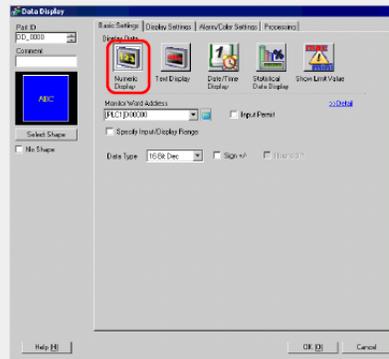
## 6- Entrées différentielles



Lorsque votre première entrée est confirmée, vous pouvez saisir une seconde valeur dans un second afficheur à partir d'un même clavier

1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Numeric Display (N)] ou cliqué sur l'icône  et placé sur l'écran

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

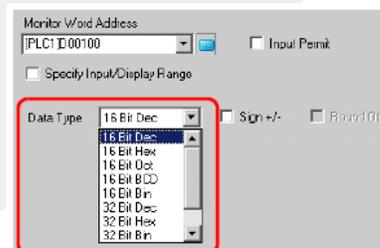


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

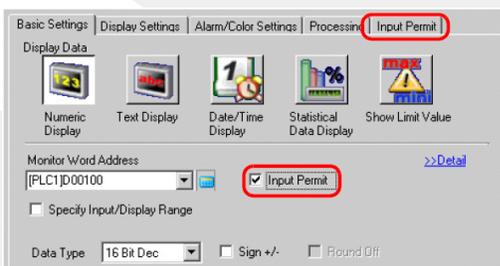
4 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera la valeur à afficher



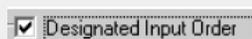
5 Entrer le type de donnée qui sera affiché dans [Data Type]



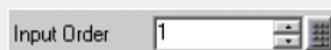
6 Cocher [Input Permit]. Cliquer sur l'onglet [Input Permit]. Vérifier que [Enable Popup Keypad] soit coché. Vous pouvez à présent entrer une valeur numérique à partir du clavier qui s'affichera sur votre écran



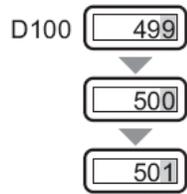
7 Cocher [Designated Input Order]



8 Dans [Input Order], sélectionné l'ordre dans lequel seront effectuées les saisies



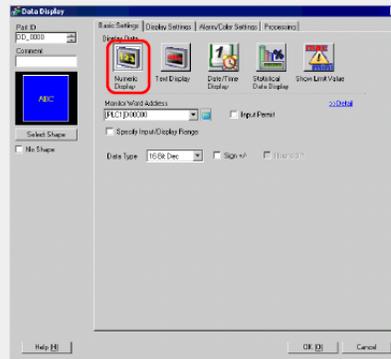
## 7- Modifier les valeurs par addition / soustraction



A partir de 2 simples touches, modifier à souhait votre valeur en ajoutant / retranchant une valeur constante à chaque appuis

1 Sélectionné dans le menu [Part (P)] – [Data Display (D)] – [Numeric Display (N)] ou cliqué sur l'icône  et placé sur l'écran

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

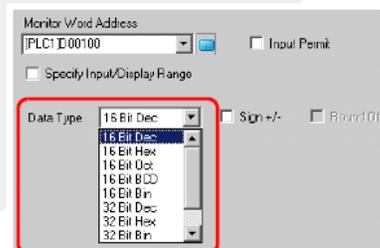


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

4 Dans [Monitor Word Address], entrer l'adresse qui changera la valeur à afficher

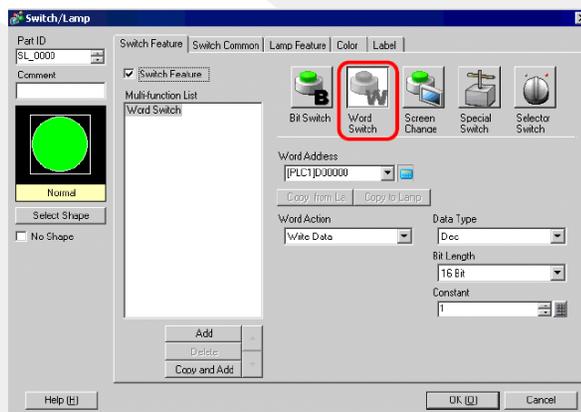


5 Entrer le type de donnée qui sera affiché dans [Data Type]



6 Pour placer le bouton qui effectuera l'opération « ajouter », cliqué sur l'icône  et placer votre bouton sur l'écran

7 Double cliqué sur votre bouton, la fenêtre suivante s'affiche



8 Sélectionné la forme de votre bouton dans [Select Shape]

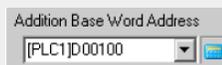
9 Entrer l'adresse sur laquelle sera écrite la valeur à ajouter après l'appuis sur ce bouton dans [Word Address]



10 Choisir [Add Data] à partir de [Word Action]



11 Entrer l'adresse sur laquelle sera ajouter la valeur dans [Addition Base Word Address]



12 Dans [Data Type], choisir [Bin] et dans [Constant] entrer 1 puis cliquer sur [OK]. Le bouton avec la fonction « Addition » est maintenant terminée

13 Faites de même pour le bouton de soustraction, en sélectionnant [Subtract Data] dans [Word Action]

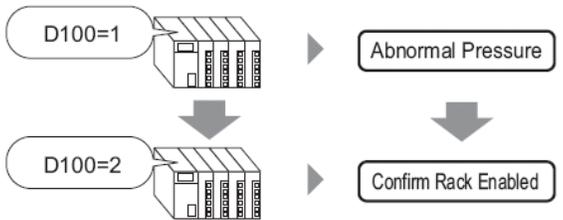


# Modifier et afficher du texte

## CHAPITRE 8

1. Modifier et afficher des messages .....	8-1
2. Changer le texte affiché .....	8-2

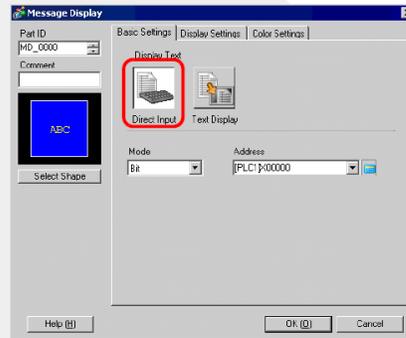
## 1- Modifier et Afficher des messages



Vous pouvez attribuer un message texte à chaque état de votre bit

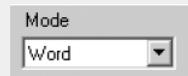
1 Cliqué sur l'icône  et placé l'afficheur sur votre écran

2 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche

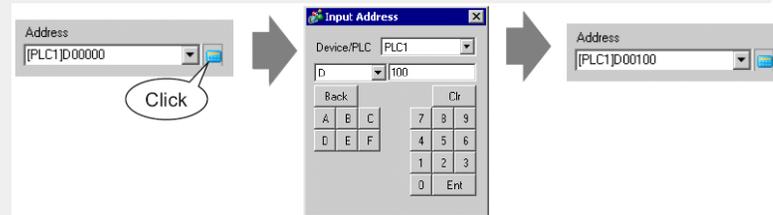


3 Sélectionné la forme de votre afficheur dans [Select Shape]

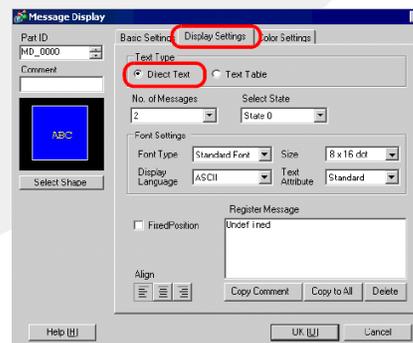
4 Choisir la méthode que vous désirez pour le changement des messages



5 Dans [Address], entrer l'adresse sur laquelle le message sera affiché



6 Sélectionné [Display Settings], puis [Text Type] en tant que [Direct Text]



7 Sélectionné le nombre de message à afficher dans [No. Of Messages]



No. of Messages  
4

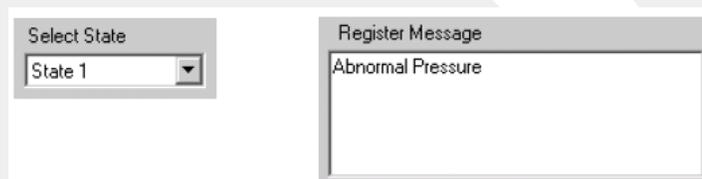
8 Paramétrer la police de votre message, sa taille, ect..

9 Sélectionné la position de votre texte dans [Align]



Align

10 Il y a un message à enregistrer pour chaque état. Sélectionne [State 1] dans [Select State], et entrer votre texte dans [Register Message]



Select State  
State 1

Register Message  
Abnormal Pressure

## 2- Changer le texte affiché

Text Registration Screen

001 1. Release the three  
002 tabs nearest you &  
003 remove the cartridge's  
004 top cover.  
005 2. Open the left  
006 side of the  
007 cartridge and  
008 remove part A.  
009 3. Set the  
010 opening part of  
011 part A facing  
012 downward.  
013  
014

Register the text.

Scroll through the screens and the text displays.

1. Release the three tabs nearest you & remove the cartridge's top cover. Beep

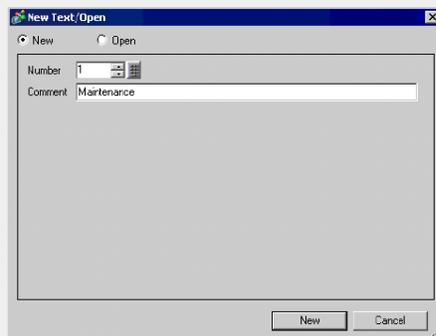
2. Open the left side of the cartridge and remove part A. Beep

3. Set the opening part of part A facing downward.

Après avoir enregistré plusieurs textes auparavant, vous pouvez faire défiler ces textes à souhait à l'aide de 2 boutons « précédent / suivant »

1 Cliqué sur l'icône 

2 Entrer le numéro de votre texte et son commentaire puis cliqué sur [New]



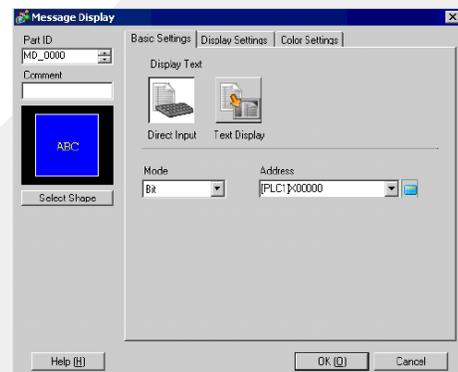
3 A présent, entrer l'ensemble de votre texte



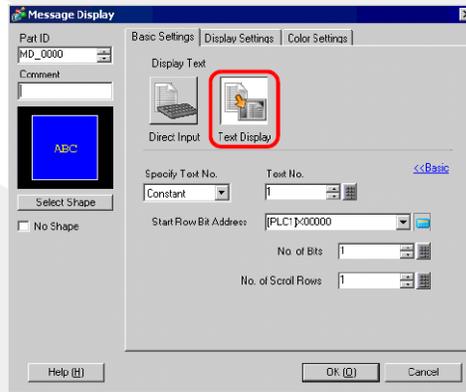
Après avoir entré votre texte, cliqué sur  en haut à droite pour fermer cette fenêtre

4 Cliqué sur  et placer votre afficheur sur votre écran

5 Double cliqué sur votre afficheur, la fenêtre suivante s'affiche



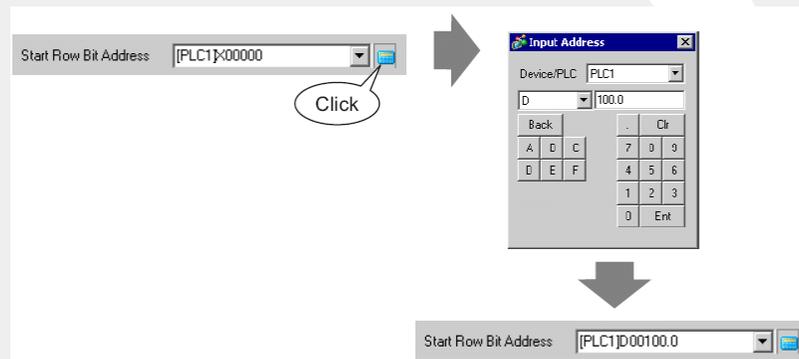
6 Sélectionné [Text Display] et cliqué sur [Detail]



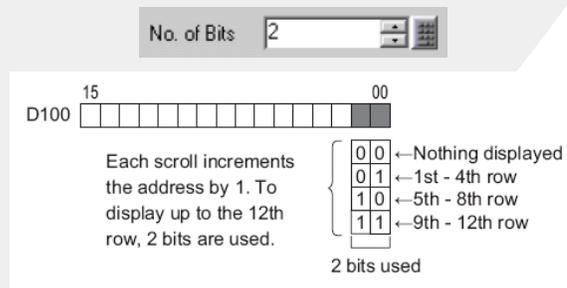
7 Dans [Specify Text No.], sélectionné la méthode d'affichage du texte et entré son numéro de texte



8 Dans [Start Row Bit Address], entré l'adresse sur laquelle le message sera affichée



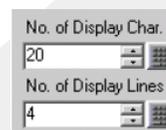
9 Entré le nombre de bit à utiliser pour démarrer l'affichage des lignes dans [No. Of Bits]



10 Entré le nombre de lignes de textes qui s'affichera à chaque fois dans [No. Of Scroll Rows]

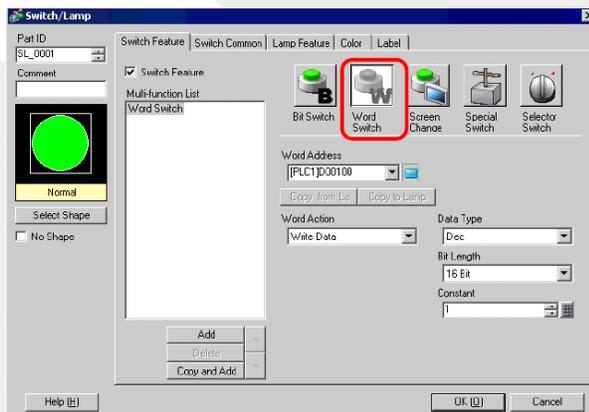


11 Cliqué sur [Display Settings], et entré le nombre de caractères et de lignes à afficher



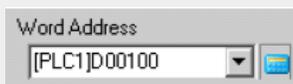
12 Cliqué sur l'icône  et placer votre bouton sur votre écran, pour créer un bouton « suivant »

13 Double-cliqué sur votre bouton, la fenêtre suivante s'affiche

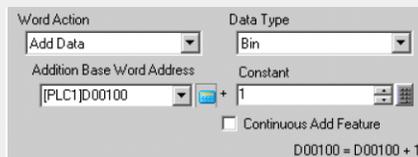


14 Sélectionné la forme de votre bouton dans [Select Shape]

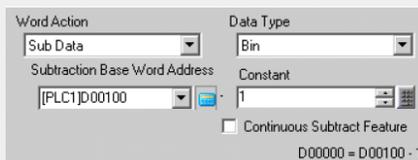
15 Entrer l'adresse sur laquelle sera écrite la donnée après chaque appuis sur ce bouton dans [Word Address]



16 Sélectionné [Add Data] dans [Word Action]



17 Créer un bouton « précédent », faire de même en entrant [Sub Data] dans [Word Action]

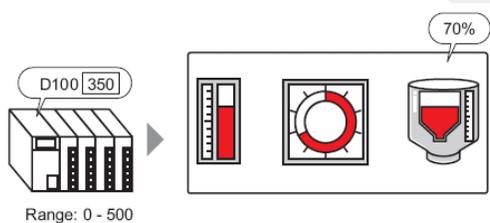


# Affichage de graphique

## CHAPITRE 9

1. Afficher la valeur en cours .....	9-1
2. Afficher une alarme à partir d'un graphique .....	9-2
3. Afficher une alarme sur intervalle régulier / aléatoire .....	9-3
4. Visualisation d'une courbe enregistrée .....	9-4

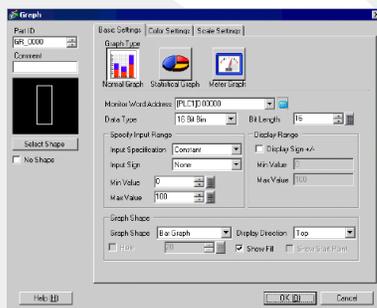
## 1- Afficher la valeur en cours



La valeur en cours est automatiquement convertis en une valeur correspondante mise à l'échelle et affichée sous forme de graphique

1 Cliqué sur l'icône  et placer votre graph sur votre écran

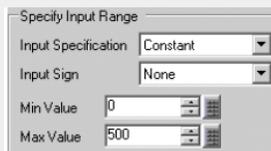
2 Double-cliqué sur votre graph, la fenêtre suivante s'affiche



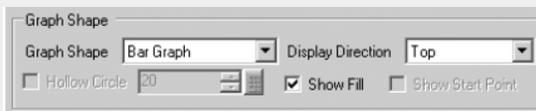
3 Entrer l'adresse que vous souhaitez afficher dans [Monitor Word Address] et spécifié son type de donnée ainsi que sa longueur en bit.



4 Sélectionné [Constant] dans [Input Specification], puis entré votre échelle en spécifiant vos valeurs mini et maxi

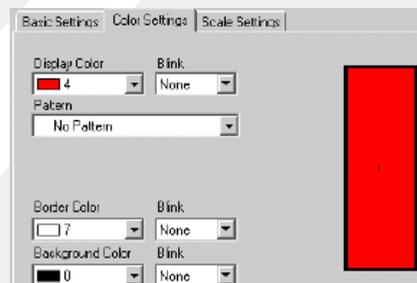


5 Sélectionné [Bar Graph] dans [Graph Shape]



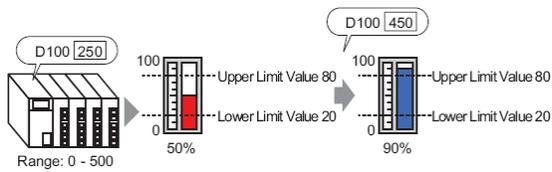
6 Sélectionné la forme de votre graphique dans [Select Shape]

7 Paramétrer les couleurs d'affichage de votre graph dans [Color Settings]



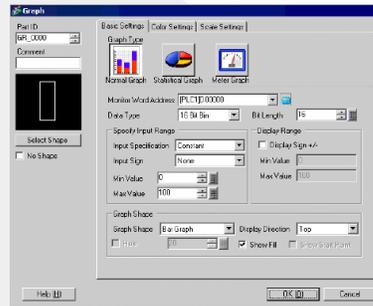
8 Dans [Scale Settings], paramétrer les couleurs des seuils définis

## 2- Afficher une alarme à partir d'un graphique

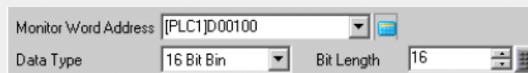


Lorsque la valeur dépasse les seuils d'alarmes, la couleur du graphique change

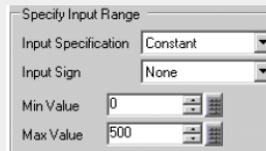
- 1 Cliqué sur l'icône  et placer votre graph sur votre écran
- 2 Double-cliqué sur votre graph, la fenêtre suivante s'affiche



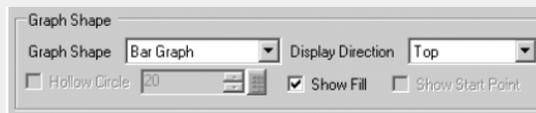
- 3 Entrer l'adresse que vous souhaitez afficher dans [Monitor Word Address] et spécifié son type de donnée ainsi que sa longueur en bit.



- 4 Sélectionné [Constant] dans [Input Specification], puis entré votre échelle en spécifiant vos valeurs mini et maxi

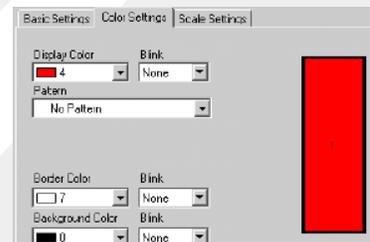


- 5 Sélectionné [Bar Graph] dans [Graph Shape]

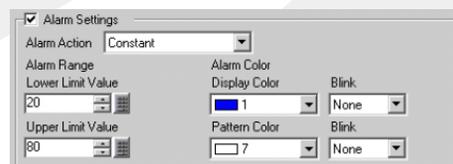


- 6 Sélectionné la forme de votre graphique dans [Select Shape]

- 7 Paramétrer les couleurs d'affichage de votre graph dans [Color Settings]

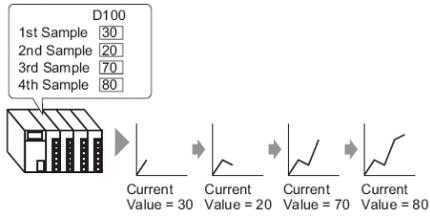


- 8 Cocher [Alarm Settings] et spécifier les seuils d'alarme ainsi que sa couleur



- 9 Dans [Scale Settings], paramétrer les couleurs des seuils définis

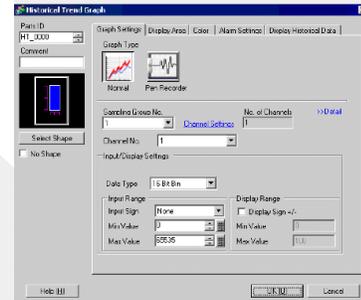
### 3- Graphique sur intervalle régulier / aléatoire



La valeur en cours est enregistrée à intervalle régulier (ou de façon aléatoire), et le graphique prends forme petit à petit

1 Cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur votre écran

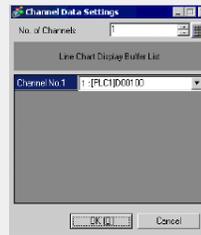
2 Double-cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Sélectionné la forme de votre graphique dans [Select Shape]

4 Dans [Sampling Group No.], sélectionné le nombre d'échantillon que vous souhaitez faire apparaitre

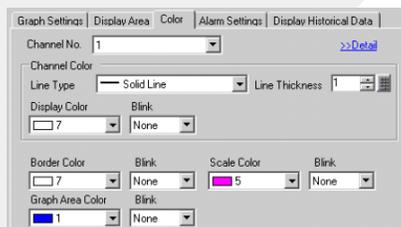
5 Cliqué sur [Channel Settings], la fenêtre suivante s'affiche. Entrer le nombre de courbes que vous désirez afficher sur votre graphique



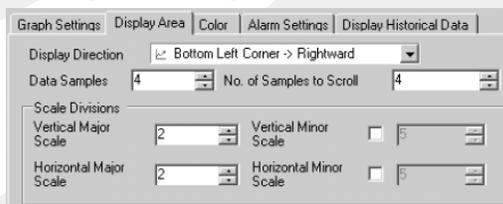
6 Sélectionné le type de donnée ainsi que l'échelle de votre graphique



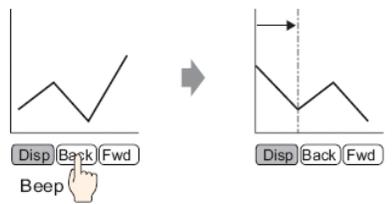
7 Dans [Color], paramétrer les couleurs de votre graphique



8 Pour terminer, modifier les paramètres d'affichage de votre graphique

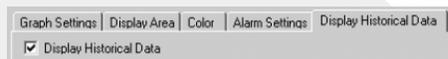


#### 4- Visualiser une courbe enregistrée



La courbe avance en fonction des valeurs en cours, mais à l'aide de boutons « précédent / suivant », la visualisation de la courbe enregistrée est disponible

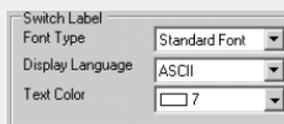
- 1 Cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur votre écran
- 2 Double-cliqué sur votre objet.
- 3 Ouvrir [Display Historical Data] et cocher [Display Historical Data]



- 4 Sélectionné le bouton qui affichera l'historique des données



- 5 Sélectionné la forme de votre bouton dans [Select Shape]
- 6 Sélectionné le type d'écriture que vous désirez pour l'affichage du texte



- 7 Dans [Select Switch], choisir le bouton souhaité et entrer son texte correspondant, idem pour les autres boutons



- 8 Sélectionné la couleur de vos boutons puis cliqué sur [OK]

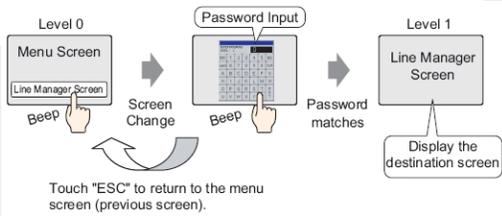


# Protection par mot de passe

## CHAPITRE 10

1. Créer un écran spécifique à certaines personnes .....	10-1
--	------

## 1- Créer un écran spécifique à certaines personnes



Vous pouvez créer des écrans, protégés par un mot de passe, qui ne sera accessible uniquement par certaines personnes

1 Cliqué sur l'icône  de la barre d'outil

2 La fenêtre suivante s'affiche. Cocher la case [Enable Security Function], puis entré votre mot de passe dans [Level 01]

Base 1 Base 2  Security Password

Security Password

Enable Security Function

Low Level 01 1111

Level 02

Level 03

Level 04

Level 05

Level 06

Level 07

Level 08

Level 09

Level 10

Level 11

Level 12

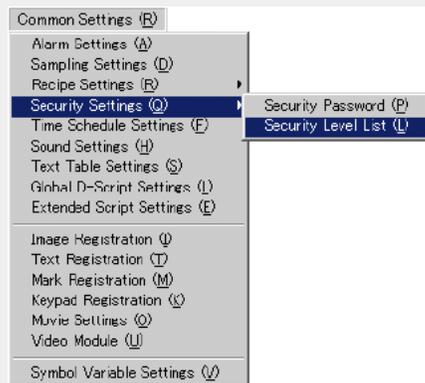
Level 13

Level 14

High Level 15

[Extended Settings](#)

3 Sélectionné [Common Settings (R)] – [Security Settings (O)] – [Security Level List (L)]



4 Sélectionné l'écran « Line Manager Screen » et entrer 1 dans [Security Level]. Votre opération est validée

Base 1 Base 2  Security Password  Security Level

Security Level List Block Change

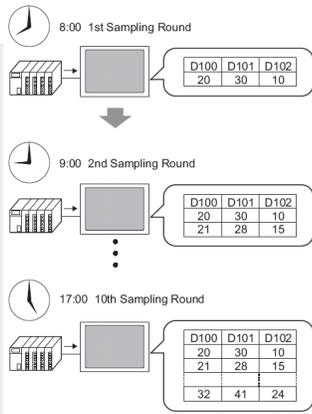
Screen No.	Security Level	Title
B1	0	Menu Screen
B2	1	Line Manager Screen

# Prélèvement de données

## CHAPITRE 11

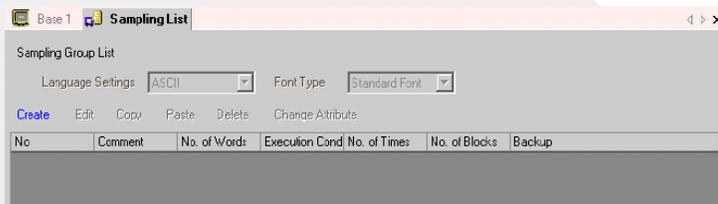
1. Prélèvement de données à intervalles constant .....	11-1
2. Prélèvement de données à un instant déterminé .....	11-3
3. Afficher des données prélevées .....	11-5
4. Sauvegarder des données sur une CF-Card .....	11-8

# 1- Prélèvement de données à intervalles constant

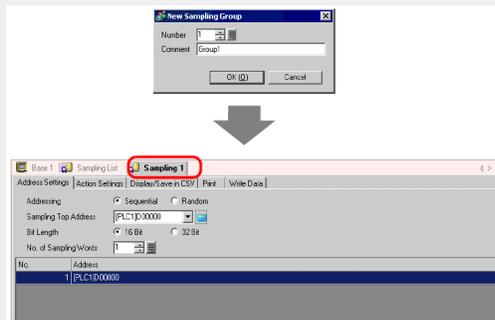


Il vous est possible de programmer un prélèvement automatique des données à un intervalle constant

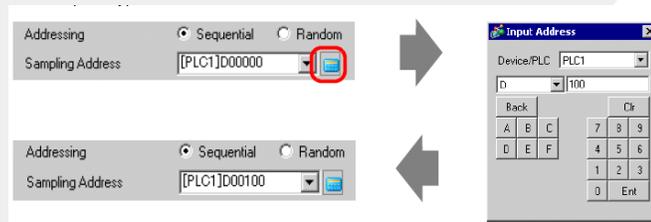
1 Cliqué sur l'icône  et la fenêtre suivante s'affiche



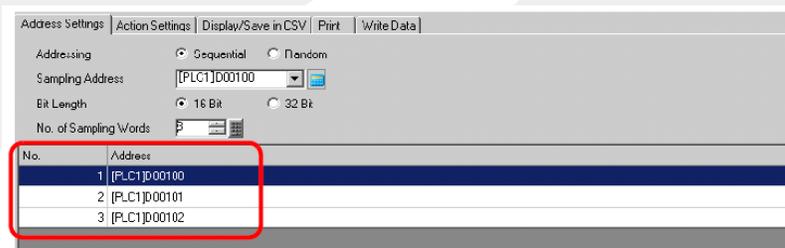
2 Cliqué sur [Create], la fenêtre suivante s'affiche. Entrer le numéro de votre groupe de données à prélever puis cliqué sur [OK]. L'écran des différents paramètres de ce groupe s'affiche



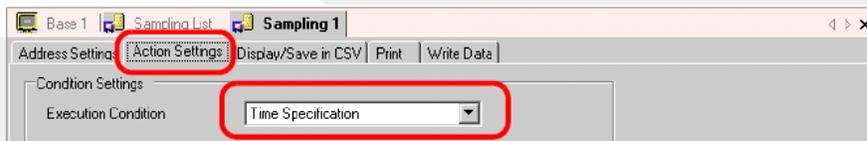
3 Dans [Sampling Address], entrer l'adresse de départ des données que vous souhaitez enregistrer



4 Spécifié la longueur de bit, puis dans [No. Of Sampling Words] entrer le nombre d'adresse à prélever. Les adresses s'affichent, à partir de l'adresse de départ



5 Ouvrir [Action Settings], et sélectionné [Time Specification] dans [Execution Condition]



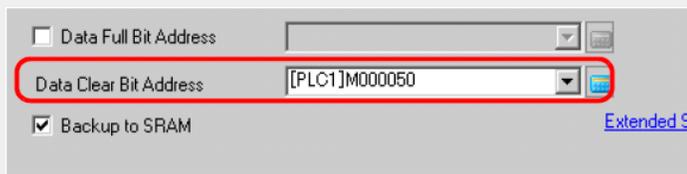
6 Dans [Sampling Permit Bit Address], entrer l'adresse du bit qui contrôlera l'opération du prélèvement de données



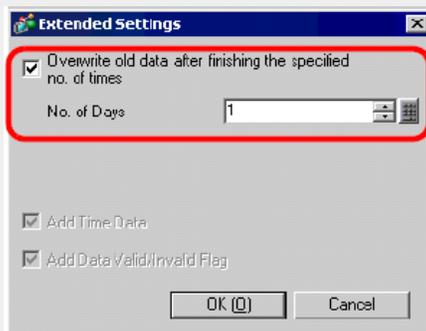
7 Spécifier l'heure de départ du prélèvement des données, puis entrer le temps de cycle et le nombre de prélèvement



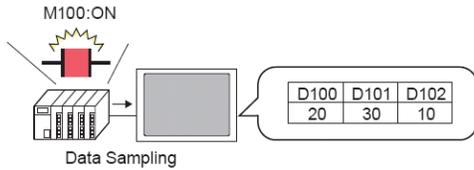
8 Spécifier l'adresse qui écrasera les données. Quand ce bit est sur ON, toutes les données du groupe 1 prélevées seront écrasées



9 Cliqué sur [Extended Settings], la fenêtre suivante s'affiche. Entrer le nombre de jours que vous souhaitez effectuer le prélèvement des données précédemment paramétré

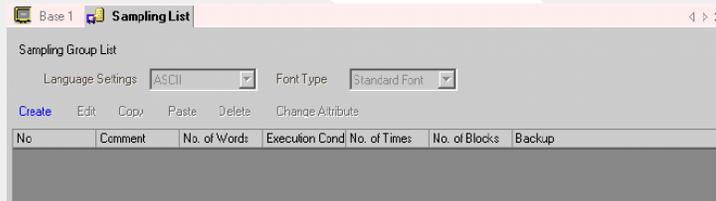


## 2- Prélèvement de données à un instant déterminé

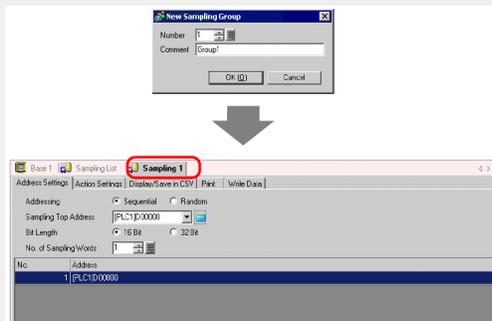


Il vous est possible de programmer un prélèvement automatique des données à un instant déterminé

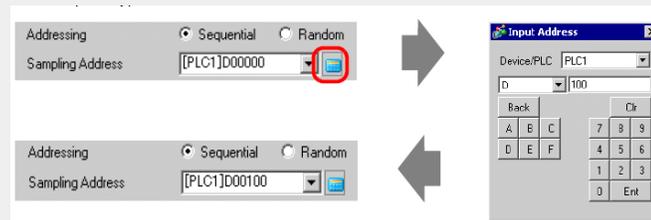
1 Cliqué sur l'icône  et la fenêtre suivante s'affiche



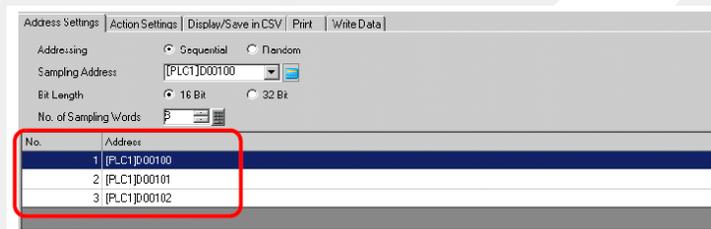
2 Cliqué sur [Create], la fenêtre suivante s'affiche. Entrer le numéro de votre groupe de données à prélever puis cliqué sur [OK]. L'écran des différents paramètres de ce groupe s'affiche



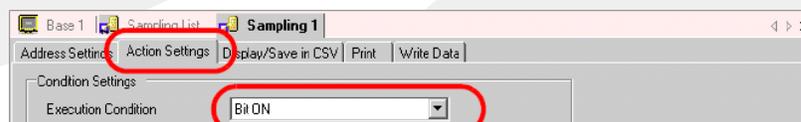
3 Dans [Sampling Address], entrer l'adresse de départ des données que vous souhaitez enregistrer



4 Spécifié la longueur de bit, puis dans [No. Of Sampling Words] entrer le nombre d'adresse à prélever. Les adresses s'affichent, à partir de l'adresse de départ



5 Ouvrir [Action Settings], et sélectionné [Bit ON] dans [Execution Condition]



6 Dans [Sampling Permit Bit Address], entrer l'adresse du bit qui contrôlera l'opération du prélèvement de données

Sampling Permit Bit Address [PLC1]M000100

7 Spécifier le nombre de prélèvement de données

No. of Times 4 Times

8 Spécifier l'adresse qui écrasera les données. Quand ce bit est sur ON, toutes les données du groupe 1 prélevées seront écrasées

Data Full Bit Address  
 Data Clear Bit Address [PLC1]M000050  
 Backup to SRAM [Extended Se](#)

### 3- Afficher des données prélevées

Sampling Data Display

Date	Time	D100	D101	D102
03/31	08:00	20	30	10
03/31	09:00	21	28	15

Data Sampling

Après avoir prélevé des données, il vous est possible de les visualiser sur votre écran

1 Cliqué sur l'icône  et la fenêtre suivante s'affiche. Double cliqué sur le Numéro 1 et l'écran des paramètres du prélèvement de données du groupe 1 s'affiche

Base 1 Sampling List

Sampling Group List

Language Settings: ASCII Font Type: Standard Font

Create Edit Copy Paste Delete Change Attribute

No	Comment	No. of Words	Execution Cond	No. of Times	No. of Blocks	Backup
1	Group1	3	Time Specificati	10	6	Enable
2	Group2	3	Bit ON	4	1	Enable

2 Ouvrir [Display/Save in CSV]. Cocher la case [Display/Save CSV]

Base 1 Sampling List Sampling 1

Address Settings | Action Settings | Display/Save in CSV | Print | Write Data

Display/Save in CSV  CSV Control Word Address

Simple Settings  Custom Settings

Date: yy/mm/dd Time: hh:mm

Data Display: [Data Type Settings](#)

Total

No. of Item Name Characters: 14

Display Color: 7 Blink: None

Background Color: 0 Blink: None

Date	Time	PLC1D00100	PLC1D00101	PLC1D00102
yy/mm/dd	hh:mm	xxxx	xxxx	xxxx

3 Sélectionné le format d'affichage pour la date et l'heure

4 Cliqué sur [Data Type Settings] pour ouvrir [Data Settings]. Modifié vos paramètres

Simple Settings  Custom Settings

Date: mm/dd Time: hh:mm

Data Display: [Data Type Settings](#)

Total

Data Type Settings

Data Settings

Data Type Style Alarm

Specify Input/Display Range

Data Type: Dec Sign +/-

OK Cancel

## 5 Sélectionne la couleur du texte et de l'arrière plan

No. of Item Name Characters: 14  
Display Color: 7  
Background Color: 0  
Blink: None

Date: yy/mm/dd Time: hh:mm  
[PLC1]D00100 [PLC1]D00101 [PLC1]D00102

## 6 Ouvrir l'écran d'édition, et cliqué sur l'icône et placer votre objet sur votre écran



## 7 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

Sampling Data Display

Part ID: \$D\_0000  
Comment:

Basic Settings | Display Settings | Switch Settings

Sampling Group No.: 1  
Block No. Specification Address:

No. of Display Lines: 3  
No. of Display Columns: 3  
Display Spacing: 0

Show Ruled Line:  
 Without Border  
 With Border  
 Border with Item Name Field

Clear Color: 1  
Blink: None  
Calculation Part Scroll:

Buttons: Help (H), OK (O), Cancel

## 8 Définir le numéro du groupe de prélèvement de données que vous souhaitez afficher

Basic Settings | Display Settings | Switch Settings

Sampling Group No.: 1  
Block No. Specification Address:

## 9 Sélectionné [No. Of Display Lines] et [No. Of Display Columns]

Display Settings

No. of Display Lines: 5  
No. of Display Columns: 5  
Display Spacing: 0

Buttons: Edit Data, Interlock, Interlock Address, Touch Enable Condition (When ON, When OFF)

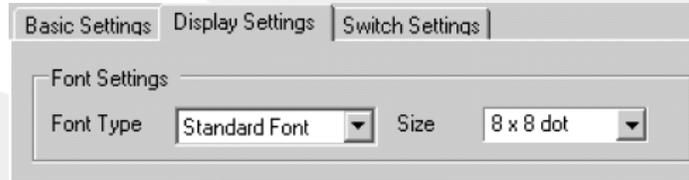
## 10 Paramétrer votre tableau

Show Ruled Line

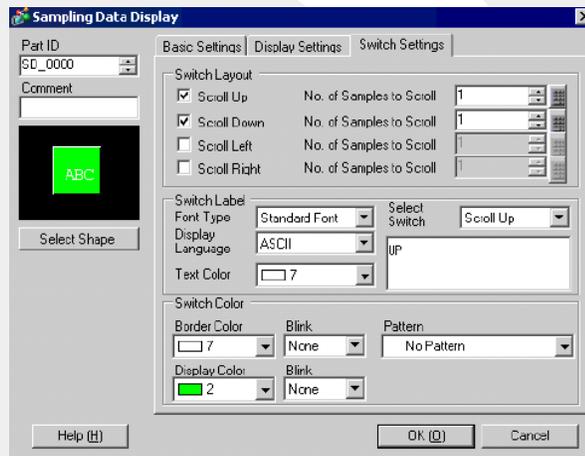
Without Border  
 With Border  
 Border with Item Name Field

Clear Color: 0  
Blink: None  
Calculation Part Scroll:

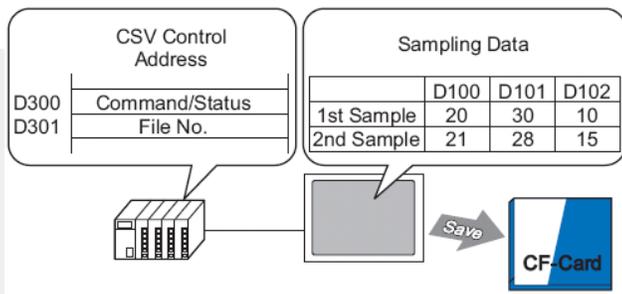
11 Cliqué sur [Display Settings] et sélectionné le type et la taille des données



12 Sélectionné [Switch Settings] et sélectionné les boutons de défilement dont vous avez besoin

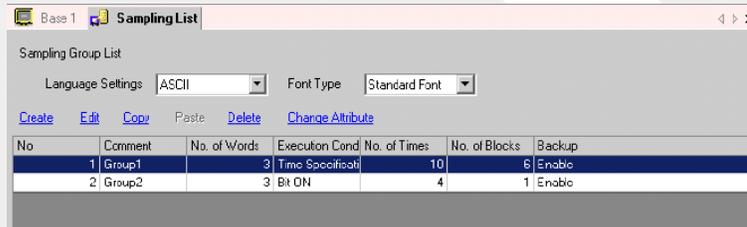


#### 4- Sauvegarder des données sur une CF-Card

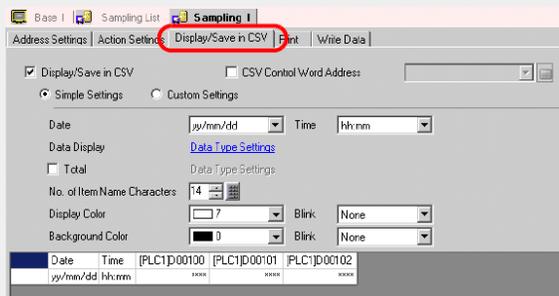


Après avoir prélevé des données, il vous est possible de les enregistrer sur une CF-Card

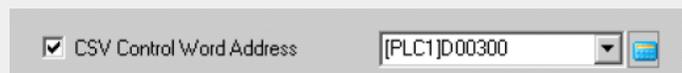
1 Cliqué sur l'icône et la fenêtre suivante s'affiche. Double cliqué sur le Numéro 1 et l'écran des paramètres du prélèvement de données du groupe 1 s'affiche



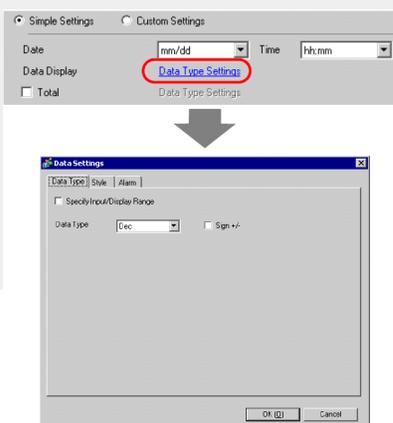
2 Ouvrir [Display/Save in CSV]. Cocher la case [Display/Save CSV]



3 Cocher la case [CSV Control Word Address] et entrer l'adresse qui contrôle le transfert des données sur la CF-Card. 2 mots consécutifs sont automatiquement pris en compte à partir de cette adresse



4 Cliqué sur [Data Type Settings] pour ouvrir [Data Settings], puis modifier les paramètres

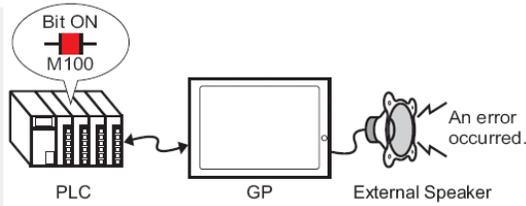


# Son

## CHAPITRE 12

1. Annonce d'une alarme par un son .....	12-1
--	------

## 1- Annonce d'une alarme par un son

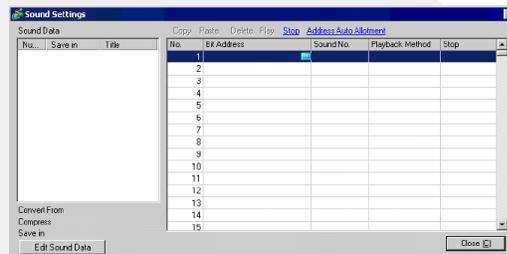


Une sonnerie retentit lorsque qu'une alarme est activée

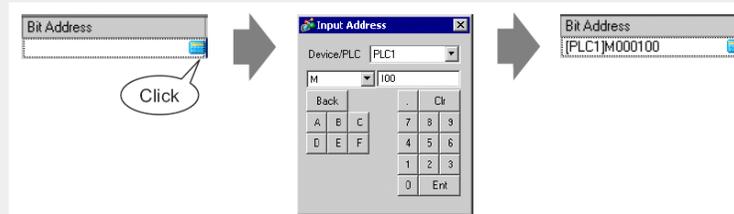
1 Cliqué sur l'icône



2 La fenêtre des paramètres des sons s'affiche



3 Entrer l'adresse du bit qui jouera le son



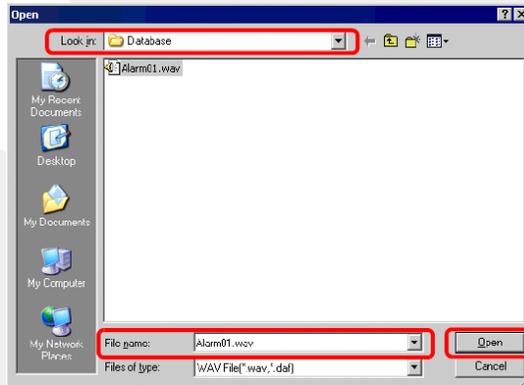
4 Spécifier le son à jouer. Sélectionné [Sound No.] et cliqué sur [Create Sound Data]



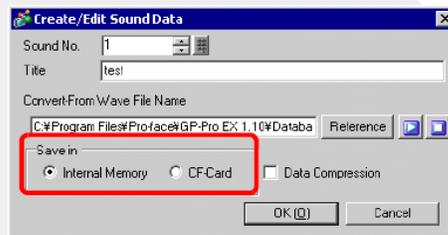
5 Spécifier le numéro et le titre du son



6 Cliqué sur [Reference]. Sélectionné votre son puis cliqué sur [Open]



7 Sélectionné la destination dans [Save In].

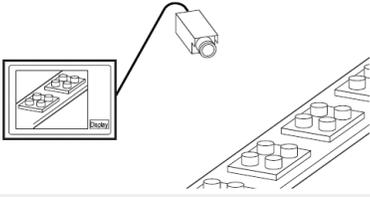


# Vidéo

## CHAPITRE 13

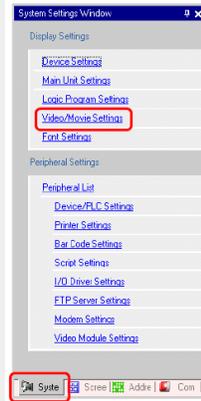
1. Visualisation d'une vidéo à partir d'une caméra .....	13-1
--	------

## 1- Visualisation d'une vidéo à partir d'une caméra



Il vous est possible de visualiser en temps réel sur votre écran les images qui défilent devant une caméra placée à un autre endroit

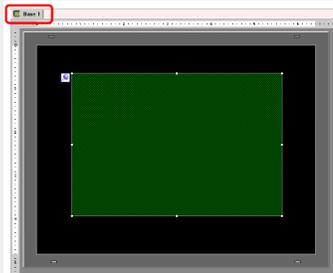
1 Dans [System Settings Window] cliqué sur [Video/Movie Settings]



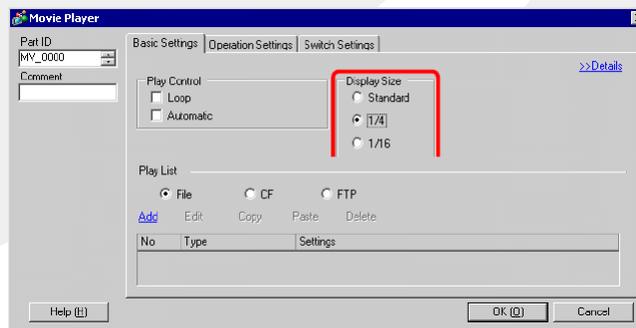
2 Sous [Video Signal] sélectionné [NTSC]



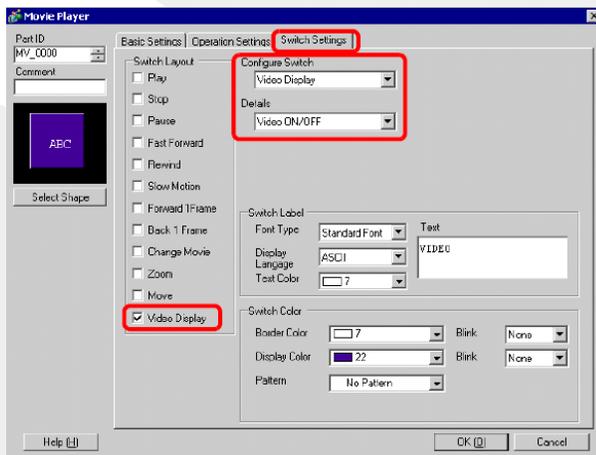
3 Dans [Screen List], ouvrir l'écran sur lequel vous souhaitez afficher votre vidéo. Cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur l'écran



4 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche. Dans [Display Size] sélectionné [1/4]



5 Cliqué sur [Switch Settings]. Dans [Switch Layout], sélectionné [Video Display], puis dans [Details] sélectionné [Video ON/OFF]



6 Cliqué sur [Select Shape] pour modifier la forme de votre bouton, puis cliqué sur [OK]

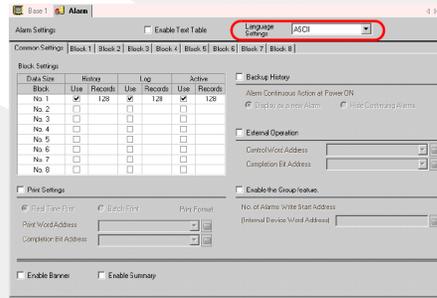
# Alarme

## CHAPITRE 14

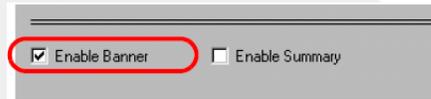
1. Défilement des messages d'alarme .....	14-1
2. Visualisation d'une alarme active dans une liste .....	14-2
3. Historique des alarmes .....	14-4
4. Travailler avec un historique d'alarme .....	14-8

## 1- Défilement des messages d'alarme

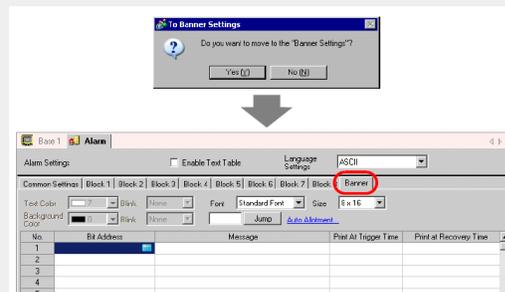
1 Cliqué sur l'icône  pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



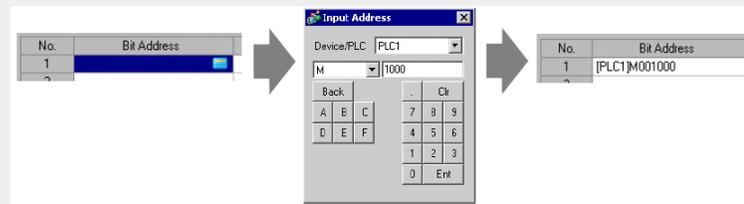
2 Cocher la case [Enable Banner]



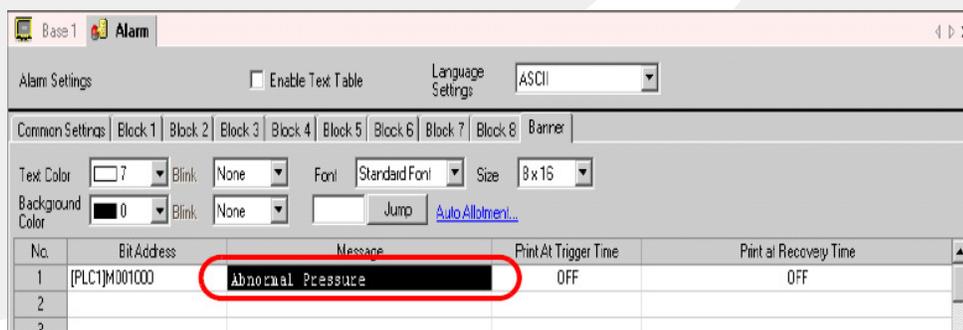
3 Quand l'écran suivant apparaît, cliqué sur [Yes]. L'écran [Banner] s'affiche



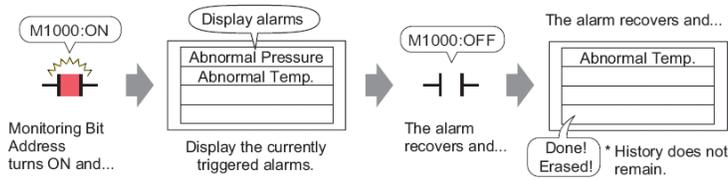
4 Sélectionné [Bit Address] pour contrôler l'alarme



5 Dans [Message], entrer le message qui défilement lorsqu'une alarme sera détectée et spécifier la couleur du texte et son clignotement

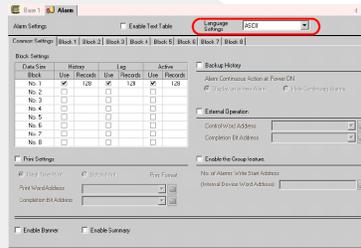


## 2- Visualisation d'une alarme active dans une liste

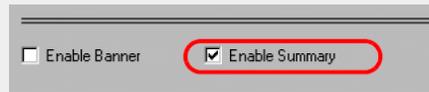


Il vous est possible de visualiser dans une liste les alarmes actives

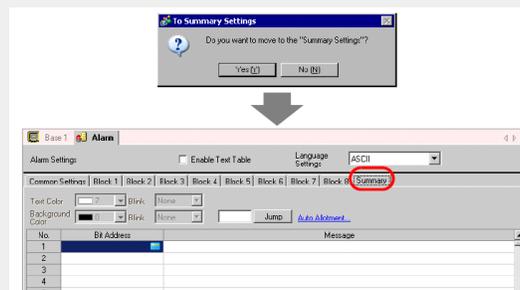
1 Cliqué sur l'icône pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



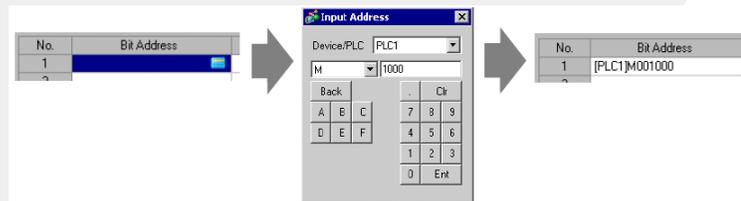
2 Cocher la case [Enable Summary]



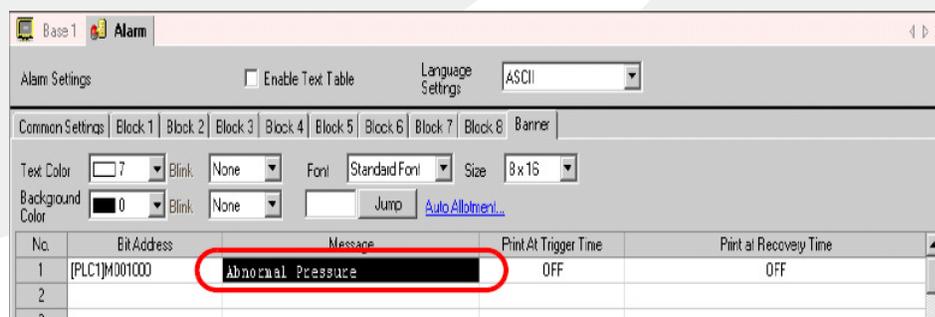
3 Lorsque la fenêtre suivante s'affiche, cliqué sur [Yes]. L'écran [Summary] apparaît



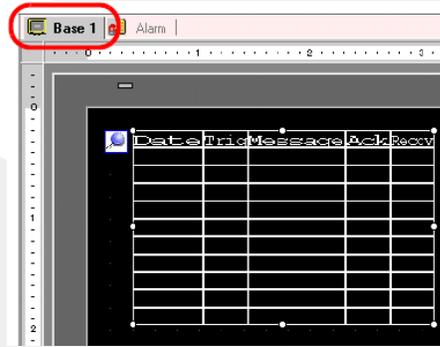
4 Sélectionné [Bit Address] pour contrôler l'alarme



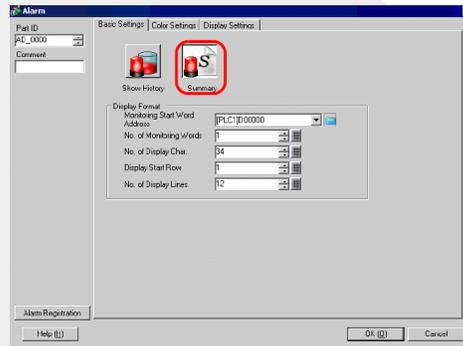
5 Dans [Message], entrer le message qui défilement lorsqu'une alarme sera détectée et spécifier la couleur du texte et son clignotement



6 Ouvrir la fenêtre d'édition, cliqué sur l'icône  et placé votre objet sur votre écran



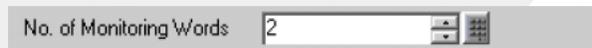
7 Double-cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche. Cliqué sur [Summary]



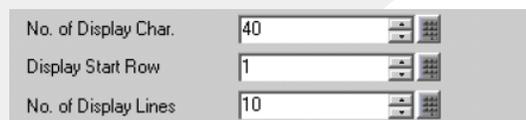
8 Entrer les adresses que vous souhaitez contrôler



9 Dans [No. Of Monitoring Words], entrer le nombre de mots nécessaire



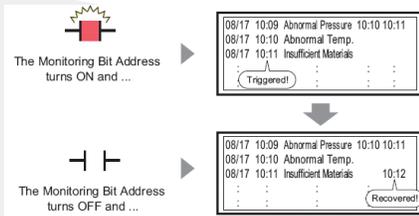
10 Sélectionné [No. Of Display Char.], [Display Start Row] et [No. Of Display Lines] en entrant pour chacun vos paramètres souhaités



11 Sélectionné la couleur que vous souhaitez pour vos messages d'alarme dans [Color Settings], ainsi que la police et la taille de votre texte dans [Display Settings] puis cliqué sur [OK]

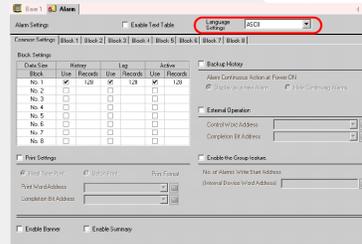
### 3- Historique des alarmes

#### Surveillance de bit

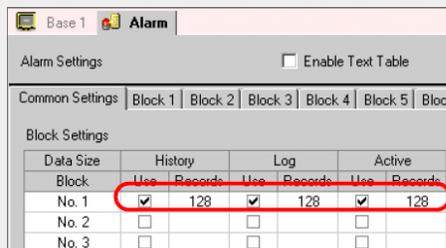


Vous avez la possibilité d'avoir accès à un historique de vos alarmes sur bit

1 Cliqué sur l'icône  pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



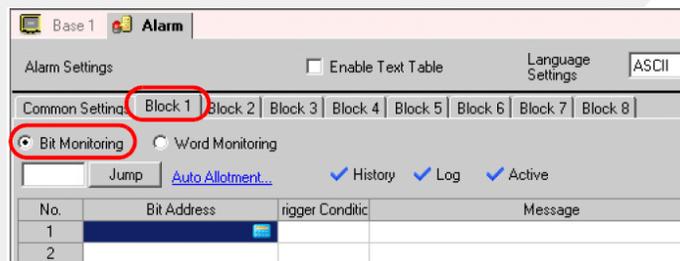
2 Dans [Block Settings], coché les cases que vous désirez (History/Log/Active) et entrer le nombre de message que vous voulez stocker pour chaque mode



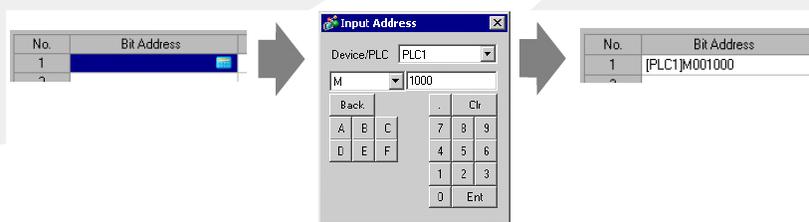
3 Sélectionné [Backup History] et coché la case [Hide Continuing Alarms]



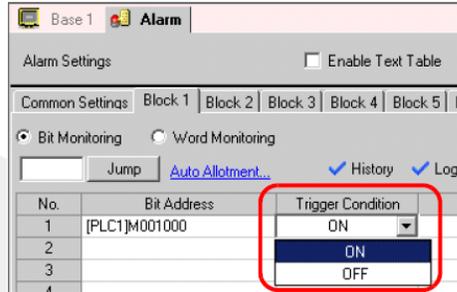
4 Ouvrir [Block 1] et sélectionné [Bit Monitoring]



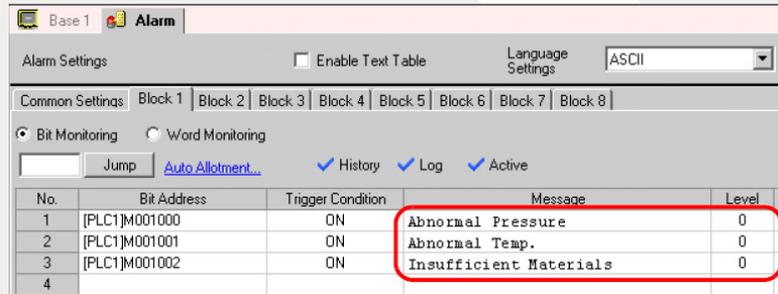
5 Dans [Bit Address], entrer l'adresse du bit qui contrôlera l'alarme



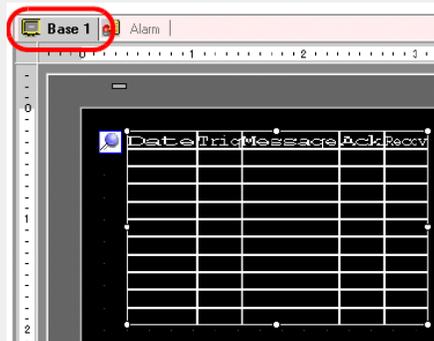
6 Dans [Trigger Condition], déterminé l'état de déclenchement de l'alarme suivant que le bit soit sur ON ou OFF



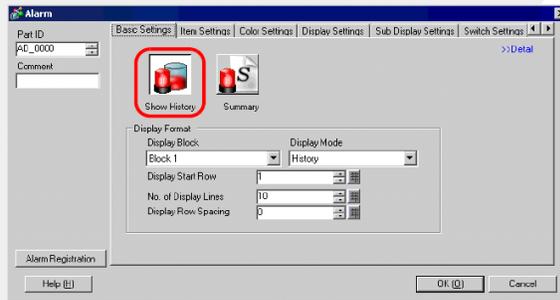
7 Dans [Message], entrer les messages d'alarme à afficher lorsque l'alarme est déclenchée



8 Ouvrir la fenêtre d'édition, puis cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur l'écran



9 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

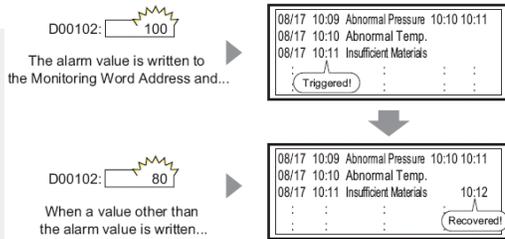


10 Sélectionné le bloc et le mode que vous voulez afficher pour l'alarme



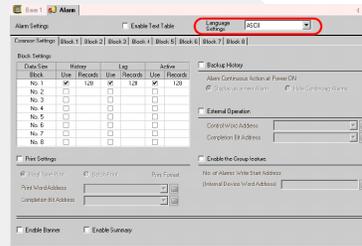
11 Paramétré [Display Start Row], [No. Of Display Lines] et [Display Row Spacing]

## Surveillance de mot

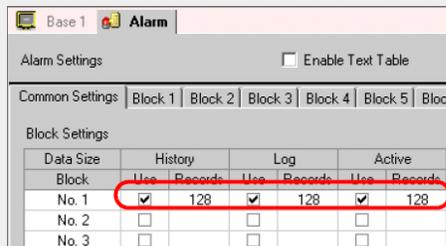


Vous avez la possibilité d'avoir accès à un historique de vos alarmes sur mot

1 Cliqué sur l'icône  pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



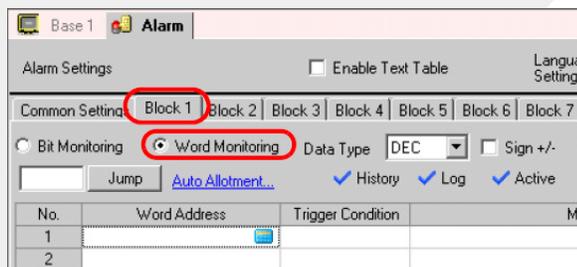
2 Dans [Block Settings], coché les cases que vous désirez (History/Log/Active) et entrer le nombre de message que vous voulez stocker pour chaque mode



3 Sélectionné [Backup History] et coché la case [Hide Continuing Alarms]



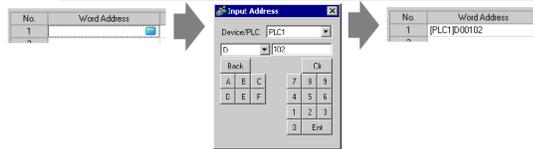
4 Ouvrir [Block 1] et sélectionné [Word Monitoring]



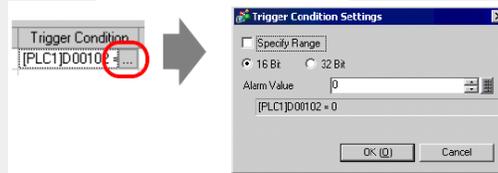
5 Dans [Data Type], sélectionné le type de donnée de [Alarm Value] à stocker dans [Word Address]

Data Type DEC  Sign +/-

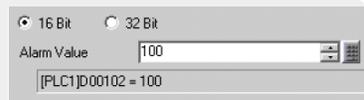
6 Dans [Word Address], entré l'adresse du mot qui contrôlera le déclenchement de l'alarme



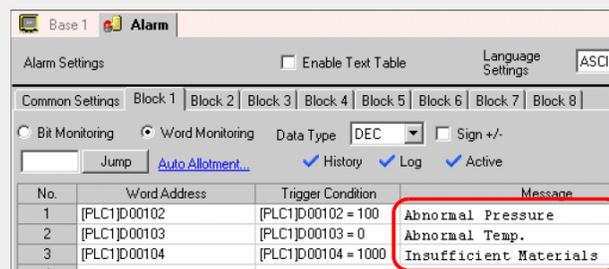
7 Cliqué sur [Trigger Condition], puis sur  et la fenêtre des conditions de déclenchement de l'alarme s'affiche



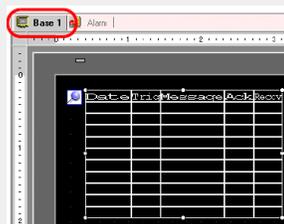
8 Sélectionné votre longueur de bit, entrer la valeur de votre alarme puis cliqué sur [OK]



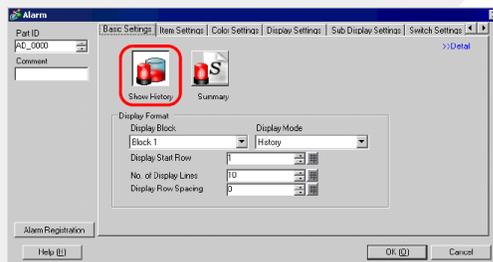
9 Dans [Message], entrer le message d'alarme qui s'affichera lorsque l'alarme sera déclenchée



10 Ouvrir la fenêtre d'édition, puis cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur l'écran



11 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

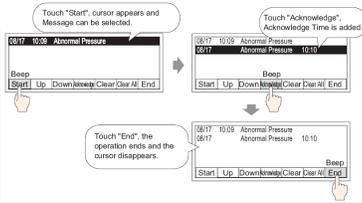


12 Sélectionné le bloc et le mode que vous voulez afficher pour l'alarme



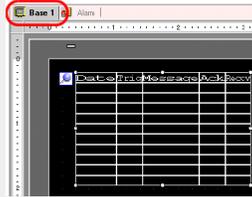
13 Paramétré [Display Start Row], [No. Of Display Lines] et [Display Row Spacing]

## 4- Travailler avec un historique d'alarme



A partir d'un historique d'alarme, navigué et interprété chacune des données

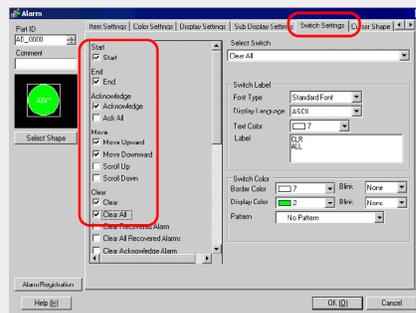
1 Cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur l'écran



2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Ouvrir [Switch Settings] et cocher toute les cases que vous souhaitez utiliser pour votre bouton

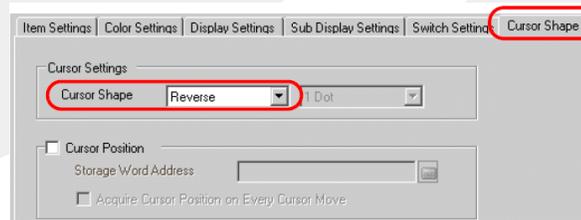


4 Sélectionné la forme de votre bouton dans [Select Shape]

5 Choisissez votre type de bouton dans [Select Switch], puis entrer le texte correspondant à ce bouton, sa couleur, etc..



6 Cliqué sur [Cursor Shape], puis sélectionné [Reverse]. Taper [OK]



7 Faites de même pour chacun de vos boutons

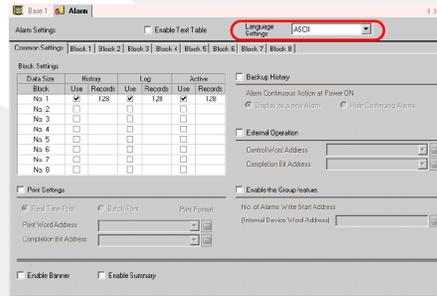
# Alarme

## CHAPITRE 14

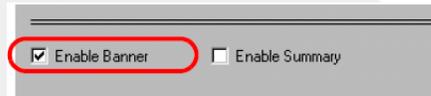
1. Défilement des messages d'alarme .....	14-1
2. Visualisation d'une alarme active dans une liste .....	14-2
3. Historique des alarmes .....	14-4
4. Travailler avec un historique d'alarme .....	14-8

## 1- Défilement des messages d'alarme

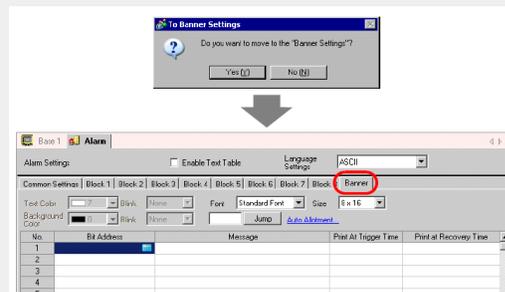
1 Cliqué sur l'icône  pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



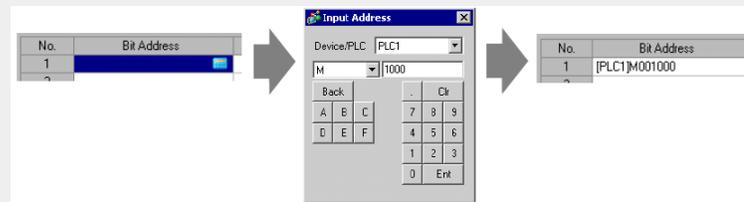
2 Cocher la case [Enable Banner]



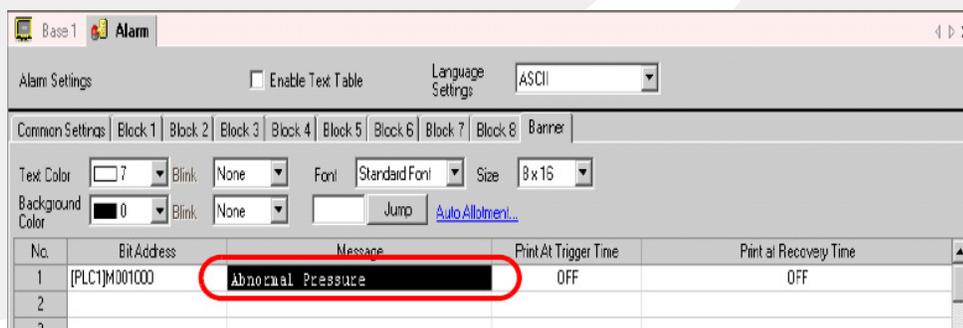
3 Quand l'écran suivant apparaît, cliqué sur [Yes]. L'écran [Banner] s'affiche



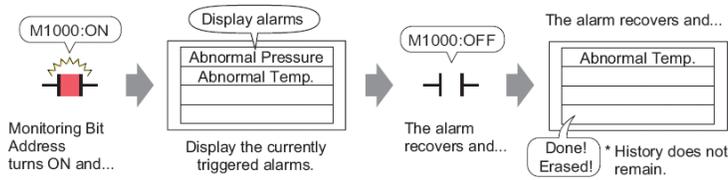
4 Sélectionné [Bit Address] pour contrôler l'alarme



5 Dans [Message], entrer le message qui défilement lorsqu'une alarme sera détectée et spécifier la couleur du texte et son clignotement

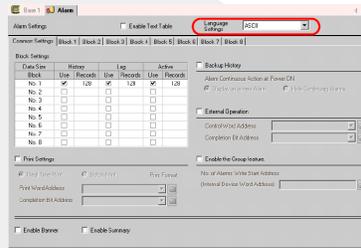


## 2- Visualisation d'une alarme active dans une liste

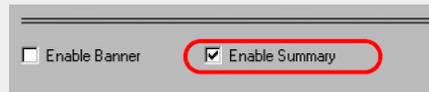


Il vous est possible de visualiser dans une liste les alarmes actives

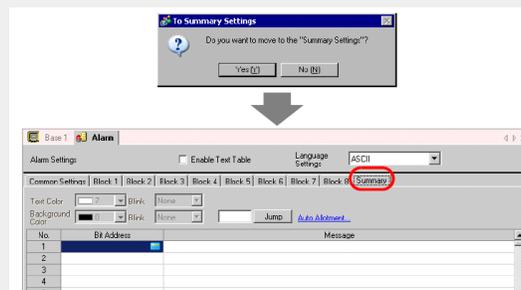
1 Cliqué sur l'icône pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



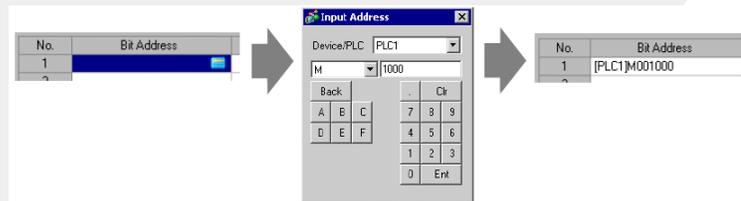
2 Cocher la case [Enable Summary]



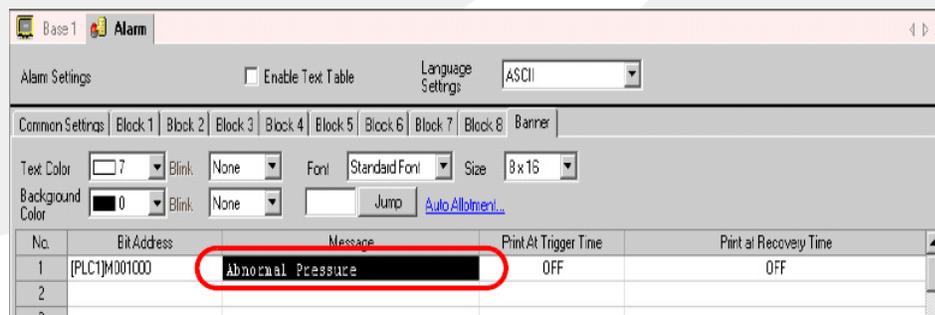
3 Lorsque la fenêtre suivante s'affiche, cliqué sur [Yes]. L'écran [Summary] apparaît



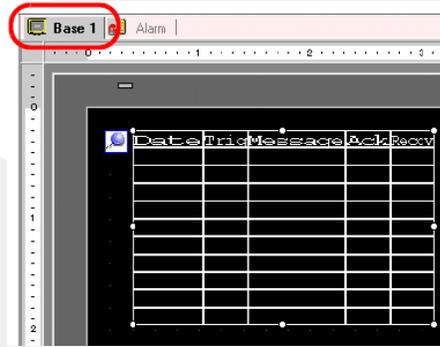
4 Sélectionné [Bit Address] pour contrôler l'alarme



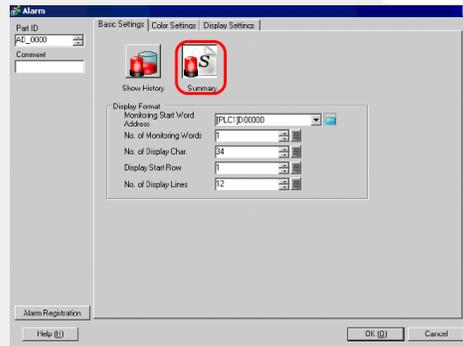
5 Dans [Message], entrer le message qui défilement lorsqu'une alarme sera détectée et spécifier la couleur du texte et son clignotement



6 Ouvrir la fenêtre d'édition, cliqué sur l'icône  et placé votre objet sur votre écran



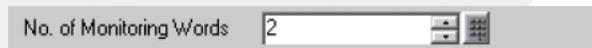
7 Double-cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche. Cliqué sur [Summary]



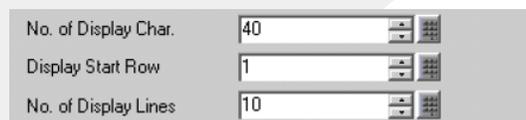
8 Entrer les adresses que vous souhaitez contrôler



9 Dans [No. Of Monitoring Words], entrer le nombre de mots nécessaire



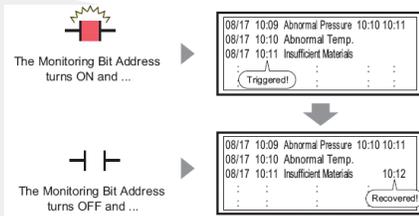
10 Sélectionné [No. Of Display Char.], [Display Start Row] et [No. Of Display Lines] en entrant pour chacun vos paramètres souhaités



11 Sélectionné la couleur que vous souhaitez pour vos messages d'alarme dans [Color Settings], ainsi que la police et la taille de votre texte dans [Display Settings] puis cliqué sur [OK]

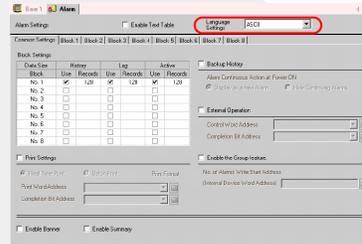
### 3- Historique des alarmes

#### Surveillance de bit

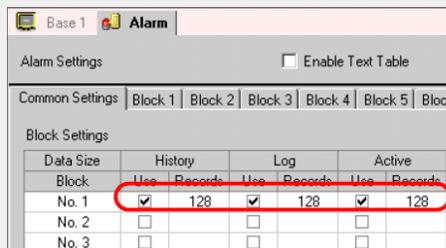


Vous avez la possibilité d'avoir accès à un historique de vos alarmes sur bit

1 Cliqué sur l'icône  pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



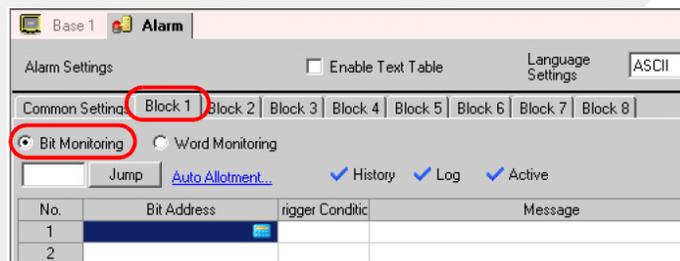
2 Dans [Block Settings], coché les cases que vous désirez (History/Log/Active) et entrer le nombre de message que vous voulez stocker pour chaque mode



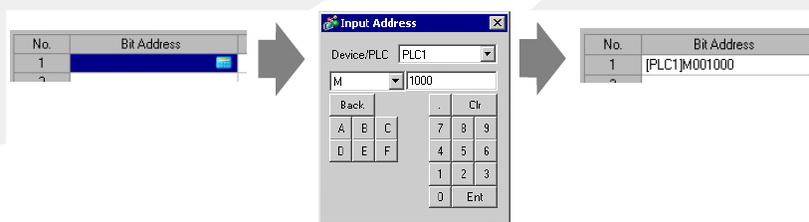
3 Sélectionné [Backup History] et coché la case [Hide Continuing Alarms]



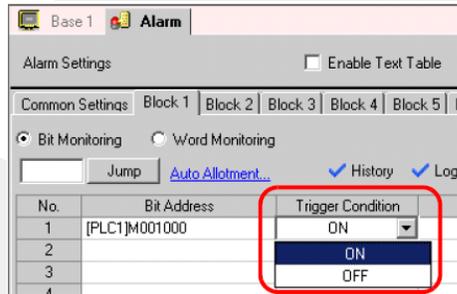
4 Ouvrir [Block 1] et sélectionné [Bit Monitoring]



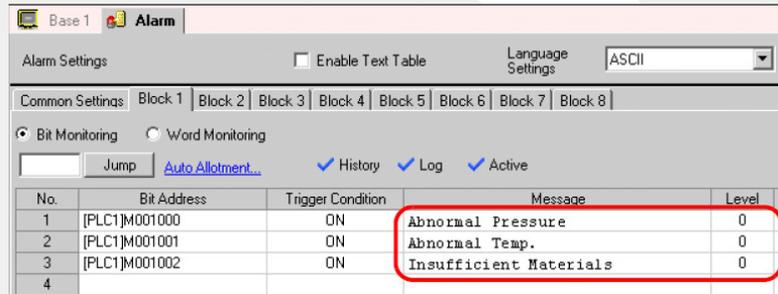
5 Dans [Bit Address], entrer l'adresse du bit qui contrôlera l'alarme



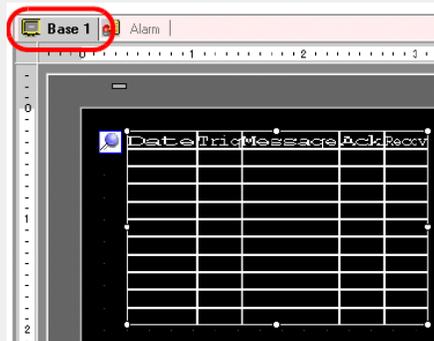
6 Dans [Trigger Condition], déterminé l'état de déclenchement de l'alarme suivant que le bit soit sur ON ou OFF



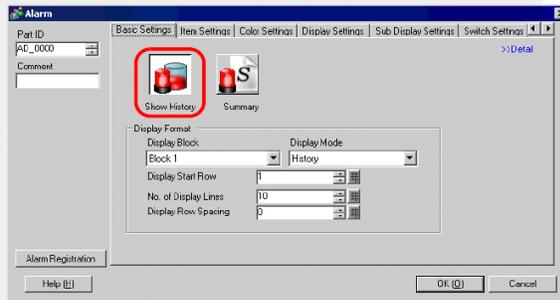
7 Dans [Message], entrer les messages d'alarme à afficher lorsque l'alarme est déclenchée



8 Ouvrir la fenêtre d'édition, puis cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur l'écran



9 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

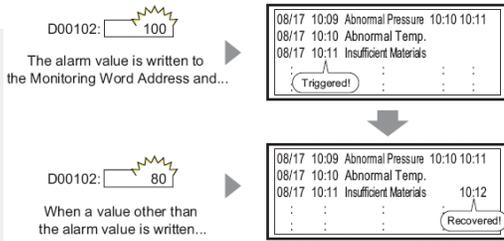


10 Sélectionné le bloc et le mode que vous voulez afficher pour l'alarme



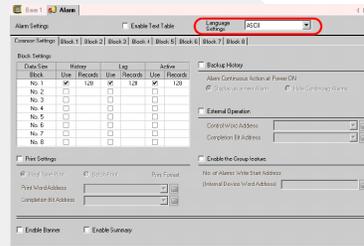
11 Paramétré [Display Start Row], [No. Of Display Lines] et [Display Row Spacing]

## Surveillance de mot

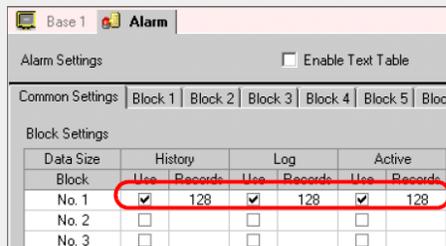


Vous avez la possibilité d'avoir accès à un historique de vos alarmes sur mot

1 Cliqué sur l'icône pour afficher la fenêtre suivante. Spécifier un langage d'affichage pour les messages d'alarme dans [Language Settings]



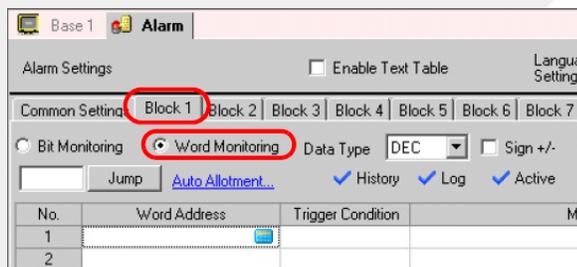
2 Dans [Block Settings], coché les cases que vous désirez (History/Log/Active) et entrer le nombre de message que vous voulez stocker pour chaque mode



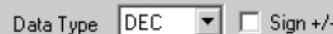
3 Sélectionné [Backup History] et coché la case [Hide Continuing Alarms]



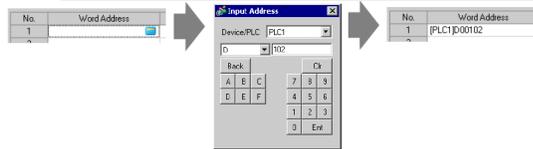
4 Ouvrir [Block 1] et sélectionné [Word Monitoring]



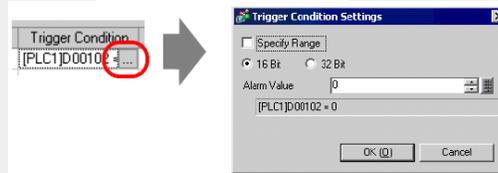
5 Dans [Data Type], sélectionné le type de donnée de [Alarm Value] à stocker dans [Word Address]



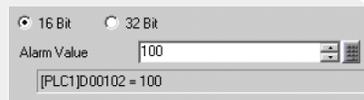
6 Dans [Word Address], entré l'adresse du mot qui contrôlera le déclenchement de l'alarme



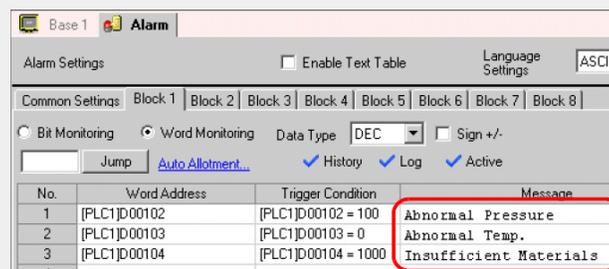
7 Cliqué sur [Trigger Condition], puis sur et la fenêtre des conditions de déclenchement de l'alarme s'affiche



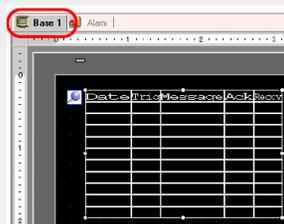
8 Sélectionné votre longueur de bit, entrer la valeur de votre alarme puis cliqué sur [OK]



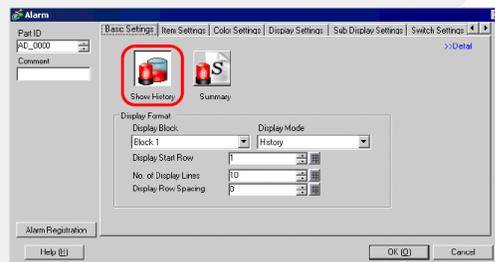
9 Dans [Message], entrer le message d'alarme qui s'affichera lorsque l'alarme sera déclenchée



10 Ouvrir la fenêtre d'édition, puis cliqué sur l'icône et placer votre objet sur l'écran



11 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche

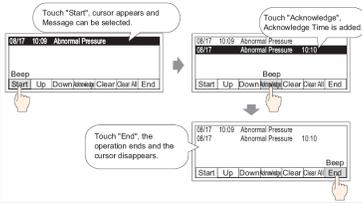


12 Sélectionné le bloc et le mode que vous voulez afficher pour l'alarme



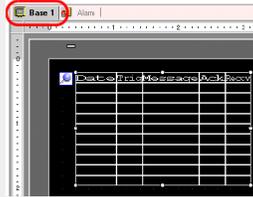
13 Paramétré [Display Start Row], [No. Of Display Lines] et [Display Row Spacing]

## 4- Travailler avec un historique d'alarme



A partir d'un historique d'alarme, navigué et interprété chacune des données

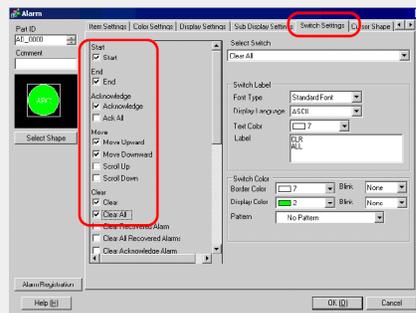
1 Cliqué sur l'icône  et placer votre objet sur l'écran



2 Double cliqué sur votre objet, la fenêtre suivante s'affiche



3 Ouvrir [Switch Settings] et cocher toute les cases que vous souhaitez utiliser pour votre bouton

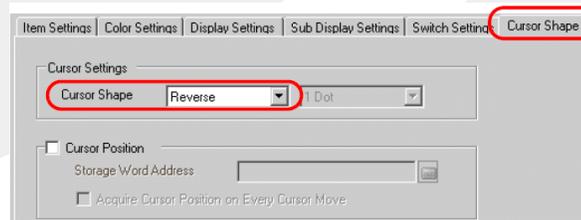


4 Sélectionné la forme de votre bouton dans [Select Shape]

5 Choisissez votre type de bouton dans [Select Switch], puis entrer le texte correspondant à ce bouton, sa couleur, etc..



6 Cliqué sur [Cursor Shape], puis sélectionné [Reverse]. Taper [OK]



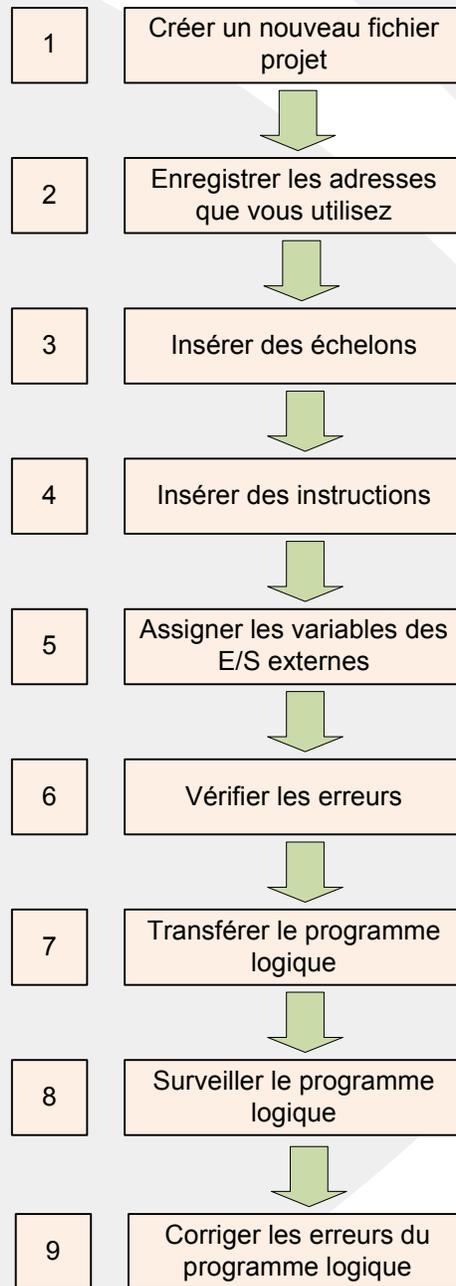
7 Faites de même pour chacun de vos boutons

# Programmation logique

## CHAPITRE 15

1. Etape de la programmation logique .....	15-1
2. Préparation pour la création d'un programme logique .....	15-2
3. Insérer des échelons et des branches .....	15-6
4. Insérer une instruction .....	15-8
5. Entrer un commentaire .....	15-9
6. Transférer un programme logique .....	15-10
7. Corriger les erreurs du programme .....	15-11
8. Astuces utiles à la programmation .....	15-12

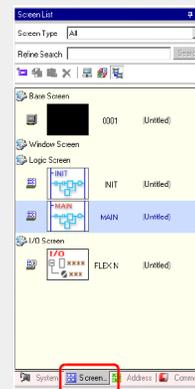
Suivez les étapes suivantes pour créer un programme logique



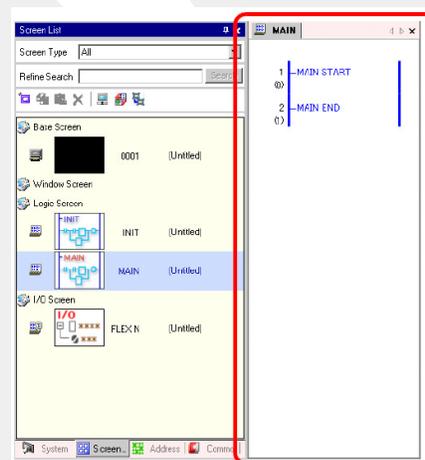
## 2- Préparation pour la création d'un programme logique

### Affichage des écrans de la logique

1 Cliqué sur [Screen List], la fenêtre suivante s'affiche



2 Double-cliqué sur [MAIN] dans [Logic Screen] pour afficher l'espace de travail



### Logic Screen



Item	Description
Logic Name	Nom de l'écran logique. Cliqué sur l'onglet pour afficher l'espace de travail
Rung	Il se compose d'instructions ou d'étiquette. Vous pouvez insérer jusqu'à 99 instructions et 25 branches dans un échelon
Rung Number	Numéro de l'échelon
Steps	Les étapes sont calculés suivant 6 bits pour une étape
Shunt	Il indique la barre horizontale reliant la barre gauche de puissance et la barre droit de puissance
Branch	Il s'agit d'un échelon en parallèle
Operand	Ceci indique que les variables ont assignés les instructions
I/O Address	Adresse des entrées - sorties
Rung Comment	Commentaire d'échelon
Variable Comment	Mnémonique de la variable



## Liste des instructions

Category		Feature	Command	Icon
Basic Instructions	Bit Basics	Normally Open	NO	
		Normally Closed	NC	
		Out	OUT	
		Negative Out	OUTN	
		Set	SET	
		Reset	RST	
	Pulse Basic	Positive Transition	PT	
Negative Transition		NT		
Basic Instructions	Program Control	Jump	JMP	
		Jump to Subroutine	JSR	
		Return	RET	
		Repeat (Start)	FOR	
		Repeat (End)	NEXT	
		Inverse	INV	
		Exit	EXIT	
		Power Bar Control	PBC	
		Power Bar Reset	PBR	
		Logic Wait Instruction	LWA	
Operation Instruction	Arithmetic Operation	Add	ADD	
		Subtract	SUB	
		Multiplication	MUL	
		Division	DIV	
		Modulation	MOD	
		Increment	INC	
		Decrement	DEC	
	Time Operation	Time Addition	JADD	
		Time Subtraction	JSUB	
	Logical Operation	Logical AND	AND	
		Logical OR	OR	
		Logical XOR	XOR	
		Logical NOT	NOT	
	Transfer	Transfer (Copy)	MOV	
		Block Transfer (Block Copy)	BLMV	
		Multipoint Transfer (Multipoint Copy)	FLMV	
		Exchange	XCH	
	Shift	Shift Left	SHL	
		Shift Right	SHR	
		Arithmetic Shift Left	SAL	
Arithmetic Shift Right		SAR		

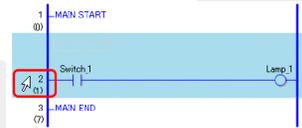
Category		Feature	Command	Icon
Operation Instruction	Rotation	Rotate Left	ROL	
		Rotate Right	ROR	
		Rotate Left with Carry Over	RCL	
		Rotate Right with Carry Over	RCR	
Compare Instruction	Arithmetic Compare	Comparison (=)	EQ	
		Comparison (>)	GT	
		Comparison (≥)	GE	
		Comparison (<)	LT	
		Comparison (≤)	LE	
		Comparison (≠)	NE	
	Time Compare	Time Compare (=)	JEQ	
		Time Compare (>)	JGT	
		Time Compare (≥)	JGE	
		Time Compare (<)	JLT	
		Time Compare (≤)	JLE	
		Time Compare (≠)	JNE	
	Date Compare	Date Compare (=)	NEQ	
		Date Compare (>)	NGT	
		Date Compare (≥)	NGE	
		Date Compare (<)	NLT	
		Date Compare (≤)	NLE	
		Date Compare (≠)	NNE	
Timer Instruction	—	On Delay Timer	TON	
		Off Delay Timer	TOF	
		Pulse Timer	TP	
		Accumulate On Delay Timer	TONA	
		Accumulate Off Delay Timer	TOFA	
Counter Instruction	—	Up Counter	CTU	
		Down Counter	CTD	
		Up/Down Counter	CTUD	

Category		Feature	Command	Icon
Convert Instruction	Data Convert	BCD Convert	BCD	
		BIN Convert	BIN	
		Encode	ENCO	
		Decode	DECO	
		Convert to Radian	RAD	
		Convert Degree	DEG	
		Scale	SCL	
	Type Convert	Convert Integer → Float	I2F	
		Convert Integer → Real	I2R	
		Convert Float → Integer	F2I	
		Convert Float → Real	F2R	
		Convert Real → Integer	R2I	
		Convert Real → Float	R2F	
		Convert to Seconds	H2S	
Convert Seconds to Time	S2H			
Function Instruction	Calculation Function	Sum	SUM	
		Average	AVE	
		Square Root	SQRT	
		Bit Count	BCNT	
		PID	PID	
	Trigonometric Function	Sine	SIN	
		Cosine	COS	
		Tangent	TAN	
		Arc Sine	ASIN	
		Arc Cosine	ACOS	
		Arc Tangent	ATAN	
		Cotangent	COT	
	Other Function	Exponential	EXP	
		Logarithm	LN	
Log Base 10		LG10		
RW Instruction	Time Read/Write	Read Time	JRD	
		Set Time	JSET	
	Date Read/Write	Read Date	NRD	
		Set Date	NSET	

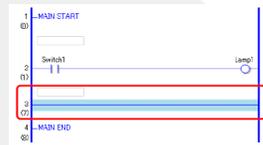
### 3- Insérer des échelons et des branches

#### Insertion d'échelon

1 Sélectionné votre échelon au dessous duquel vous souhaitez en insérer un autre

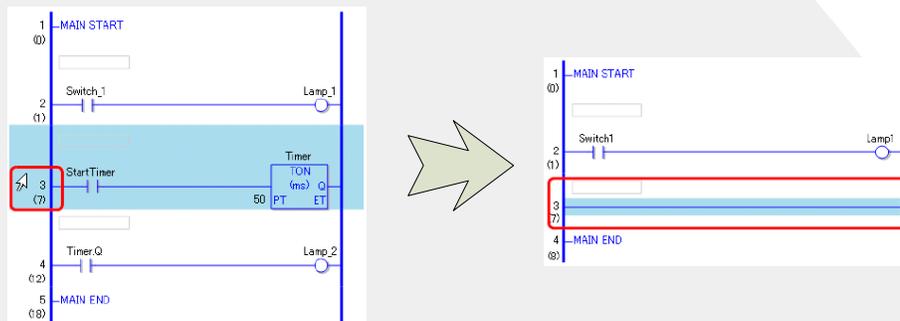


2 Cliqué sur l'icône  pour insérer un autre échelon



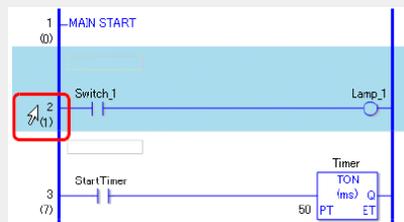
#### Supprimer un échelon

1 Sélectionné l'échelon que vous souhaitez supprimer, puis cliqué sur 



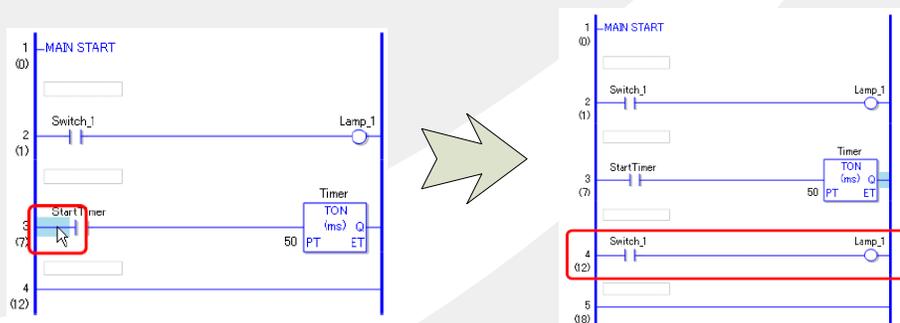
#### Copier un échelon

1 Sélectionné le numéro de l'échelon que vous souhaitez copier, puis cliqué sur l'icône 



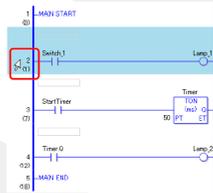
#### Coller un échelon

1 Sélectionné un objet juste au dessus de l'échelon où vous souhaitez coller un autre échelon, puis cliqué sur 

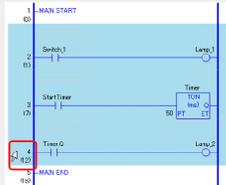


## Sélectionner plusieurs échelons

1 Sélectionné le 1er échelon de la liste que vous souhaitez sélectionner



2 En restant appuyé sur SHIFT, sélectionné le dernier échelon de votre liste. Tous les échelons situés entre le 1er et le dernier sont sélectionnés

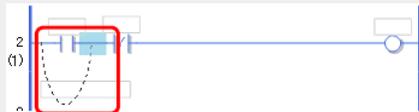


## Insérer une branche

1 Sélectionné le point de départ de votre branche



2 Cliqué sur . Une ligne en pointillé apparaît sur le dessin avec un point d'arrivée non fixe



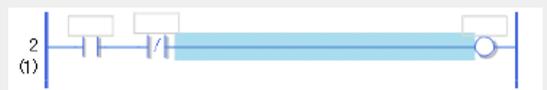
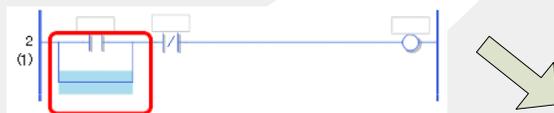
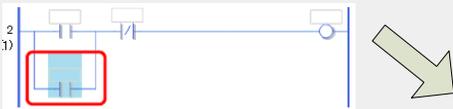
3 Appuyé sur vos touche « Gauche / Droite » pour déterminer la position finale de votre arrivée de branche, puis appuyer sur « ENTRER ». La branche est insérée



## Supprimer une branche

1 Pour supprimer une branche il vous faut d'abord supprimer toute les instructions qui la composent

2 Sélectionné la branche que vous souhaitez supprimer, puis cliqué sur 



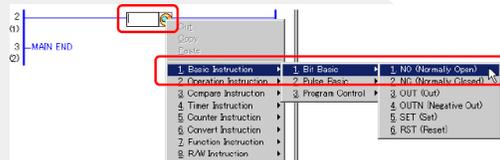
## 4- Insérer une instruction

### Insertion d'instruction

1 Sélectionné l'endroit où vous souhaitez insérer une instruction, et appuyé sur la touche « Inser » de votre clavier



2 Cliqué sur  pour sélectionner votre instruction

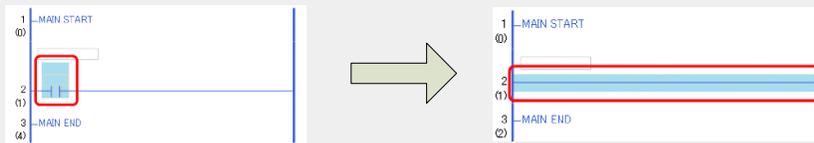


3 Votre instruction est insérée



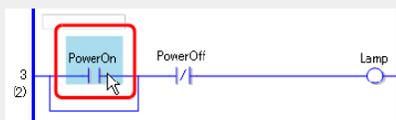
### Supprimer une instruction

1 Sélectionné l'instruction que vous souhaitez supprimer, puis cliqué sur 



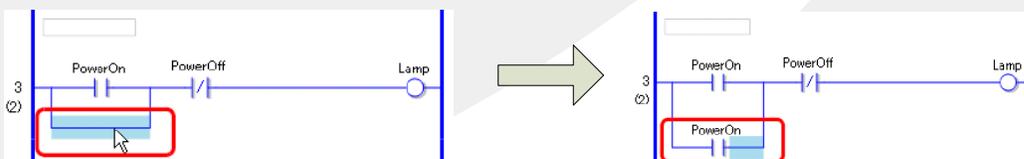
### Copier une instruction

1 Sélectionné l'instruction que vous souhaitez coller, puis cliqué sur 



### Coller une instruction

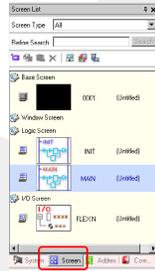
1 Sélectionné l'endroit où vous souhaitez coller votre instruction, puis cliqué sur 



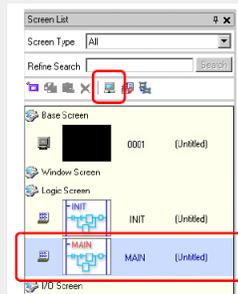
## 5- Entrer un commentaire

### Ajouter des titres

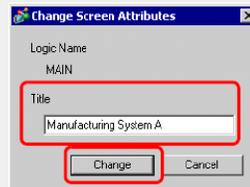
1 Cliqué sur [Screen List]



2 Sélectionné l'écran auquel vous souhaitez ajouter un titre, puis cliqué sur 

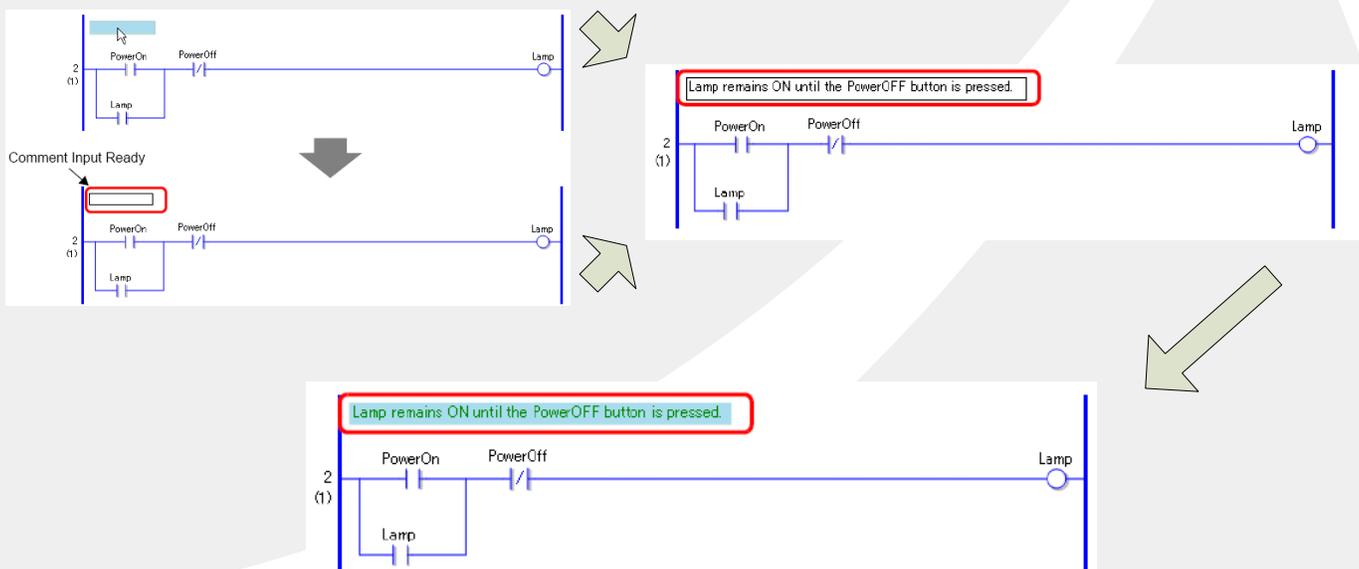


3 Entrer votre nouveau titre, puis cliqué sur [Change]



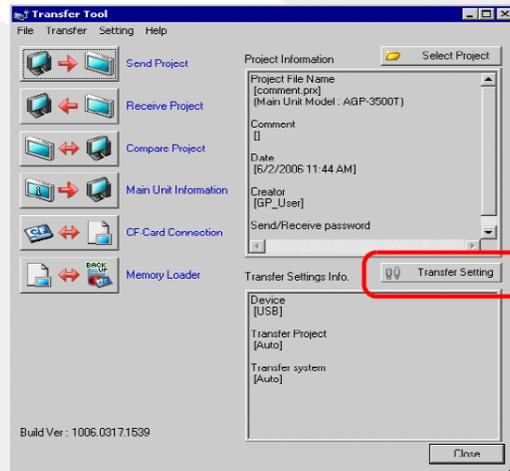
### Ajouter un commentaire d'échelon

1 Double cliqué sur l'endroit réservé au commentaire d'échelon, entrer votre texte puis appuyé sur « ENTER »

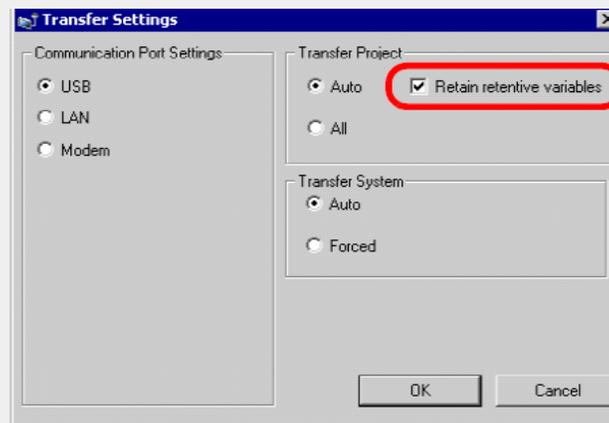


## 6- Transférer un programme logique

1 Sur la barre d'outil, cliqué sur l'icône de transfert  pour ouvrir la fenêtre de transfert. Puis cliqué sur [Transfert Setting]



2 Dans [Transfert Project], cocher [Retain retentive variables] et cliqué sur [OK]



## 7- Corriger les erreurs du programme

Le programme logique est examiné à chaque transfert ou chargement afin de détecter les erreurs.

Si des erreurs sont trouvées, elles sont affichées sous forme de liste.

Reportez vous à [Level], [Error No.], [Screen Location] et [Summary] puis modifier votre programme en conséquence.

Si vous sélectionnez l'erreur dans le tableau, celle-ci est automatiquement mis en surbrillance dans votre programme logique

The screenshot displays a ladder logic program in a software interface. The program is titled 'MAIN'. It consists of three rungs:

- Rung 1:** Labeled 'MAIN START'. It contains a normally open contact labeled 'Lamp' and a coil labeled 'Lamp'. A green text annotation reads: 'Lamp remains ON until the PowerOFF button is pressed.' A red box highlights a small blue square on the right side of the rung.
- Rung 2:** Labeled '(1)'. It contains a normally open contact labeled 'PowerOn', a normally closed contact labeled 'PowerOff', and a coil labeled 'Lamp'.
- Rung 3:** Labeled '(13)'. It contains a normally open contact labeled 'SodaValve', a coil labeled 'SodaInjectionTime' (a TON timer with a PT of 2000 ms), and a coil labeled 'SupplyIce'. A green text annotation reads: 'Ice is supplied to a cup while pressing the push button.' A red box highlights the 'IceSupplyButton' and 'SetIceSupplyCup' components in the network below the rung.

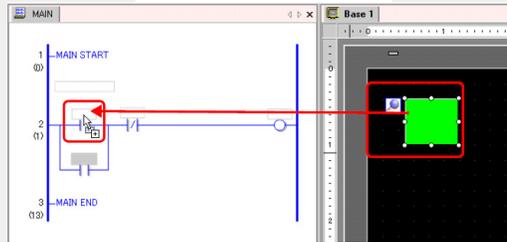
At the bottom of the window, the 'Error Check' window is open, displaying the following error message:

Even if you save this data, you can't transfer it to the main unit.

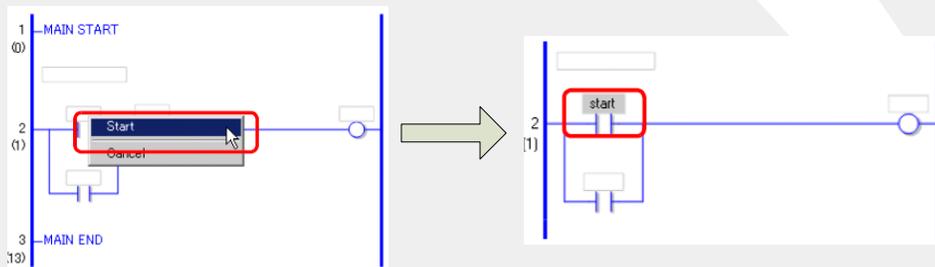
Level	Error No.	Screen-Location	Summary
Error	3401	MAIN : 2	D1 Operand is undefined. Define the operand.

### Assigner une variable dans une instruction

1 Cliquez sur votre pièce de votre écran, maintenez votre clic gauche appuyé et faites glisser votre curseur jusqu'à votre programme logique. Lorsque votre curseur devient  à l'endroit souhaité, relâchez le clic gauche de votre souris

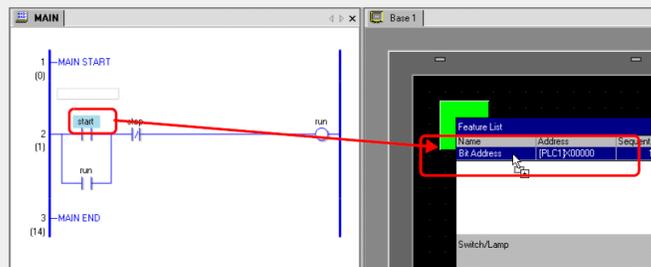


2 Sélectionné le symbole de votre variable

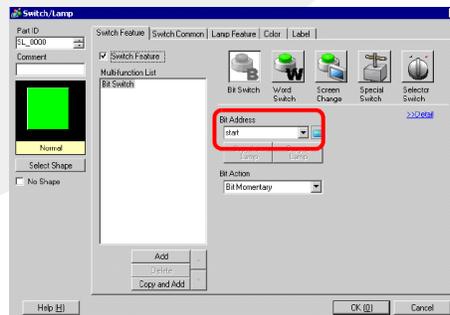


### Assigner un objet à partir d'une instruction

1 Cliquez sur votre instruction, maintenez votre clic gauche appuyé et faites glisser votre curseur jusqu'à votre écran. Lorsque votre curseur devient  à l'endroit souhaité, relâchez le clic gauche de votre souris

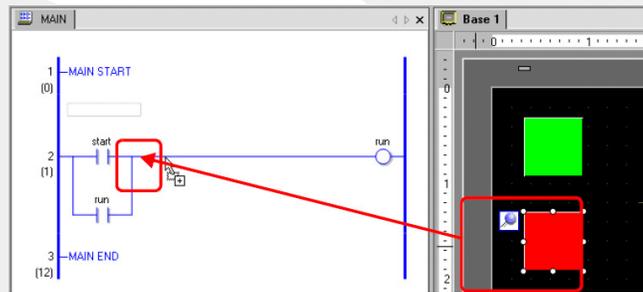


2 La variable qui était assignée à votre instruction est automatiquement assignée à votre nouvel objet

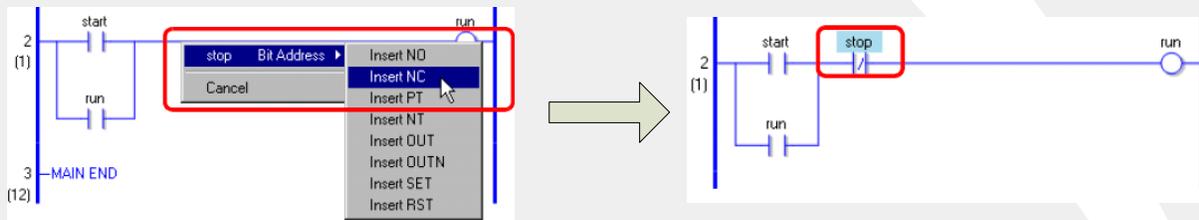


## Créer une nouvelle instruction à partir d'un objet de votre écran

1 Cliquez sur votre pièce de votre écran, maintenez votre clic gauche appuyé et faites glisser votre curseur jusqu'à votre programme logique. Lorsque votre curseur devient  à l'endroit souhaité, relâchez le clic gauche de votre souris

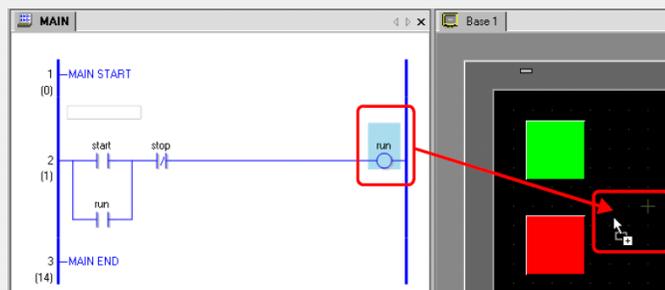


2 Sélectionné votre symbole de variable, puis votre type d'instruction

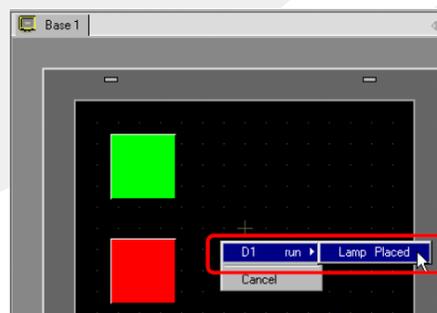


## Créer un nouvel objet à partir d'une instruction

1 Cliquez sur votre instruction, maintenez votre clic gauche appuyé et faites glisser votre curseur jusqu'à votre écran. Lorsque votre curseur devient  à l'endroit souhaité, relâchez le clic gauche de votre souris



2 Sélectionné votre type d'objet que vous voulez placer



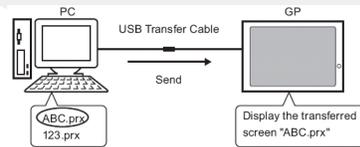
# Transfert de données

## CHAPITRE 16

1. Transférer des données par câble USB .....	16-1
2. Transférer des données par Ethernet .....	16-4
3. Protéger les transferts de données par un mot de passe .....	16-8
4. Vérification des erreurs .....	16-9

## 1- Transférer des données par câble USB

### Transférer du PC à l'écran



- 1 Connecté le PC à votre écran avec votre câble USB
- 2 Allumé votre écran. L'écran [Initial Start Mode] s'affiche

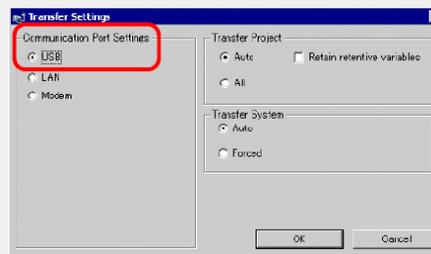


- 3 Sur votre PC, cliqué sur l'icône de transfert

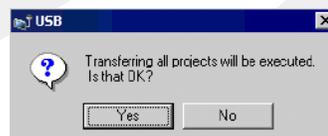


- 4 Vérifier le nom de votre fichier dans [Project Information]. Si vous souhaitez transférer un autre projet, cliqué sur [Select Project] et choisissez votre projet

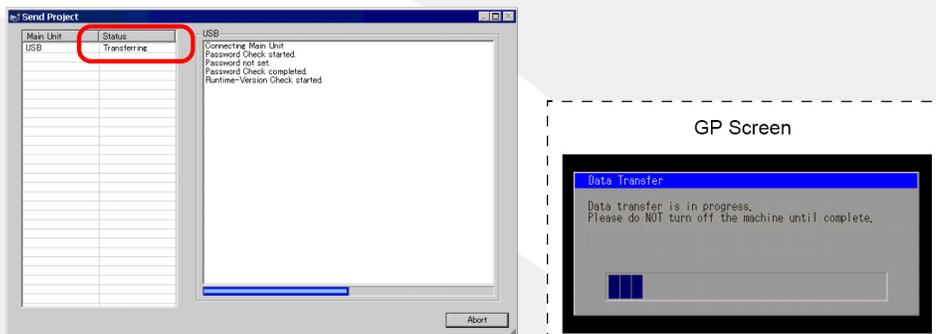
- 5 Cliqué sur [Transfert Settings Info.] vérifier que votre protocole de communication est bien l'USB. Si cela n'est pas le cas, cliqué sur [Transfert Settings] et coché [USB] dans [Communication Port Settings] puis cliqué sur [OK]



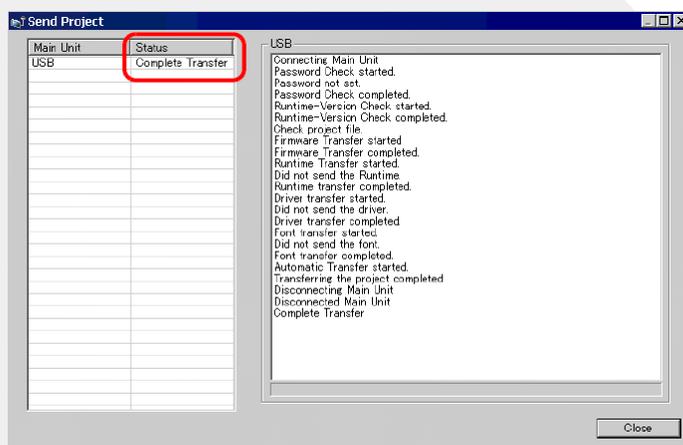
- 6 Cliqué sur [Send Project]. Le transfert va commencer. Lorsque cette fenêtre apparaît, cliqué sur [YES]



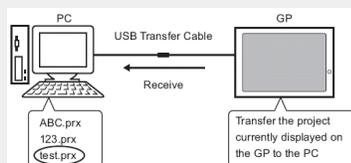
La fenêtre suivante s'affiche durant le transfert, vous pouvez donc vérifier le statut de votre communication



7 Lorsque le transfert est terminé le statut de la communication devient [Complete Transfert]. Fermé cette fenêtre



### Transférer de l'écran au PC

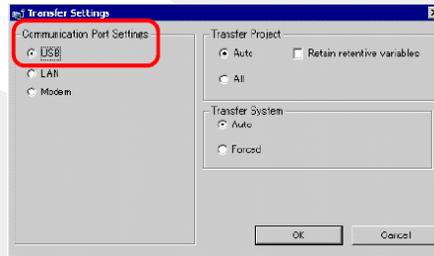


1 Connecté le PC à votre écran avec votre câble USB

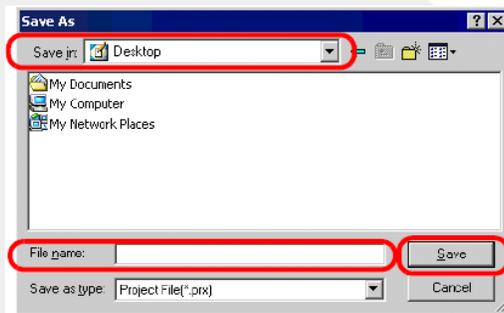
2 Sur votre PC, cliqué sur l'icône de transfert



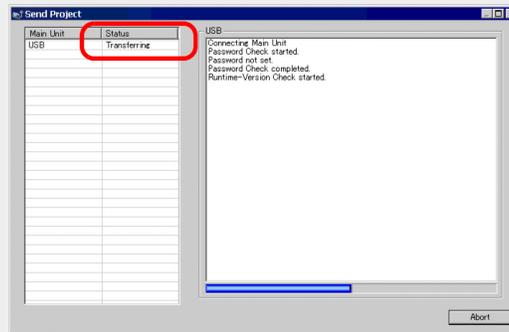
3 Cliqué sur [Transfert Settings Info.] vérifier que votre protocole de communication est bien l'USB. Si cela n'est pas le cas, cliqué sur [Transfert Settings] et coché [USB] dans [Communication Port Settings] puis cliqué sur [OK]



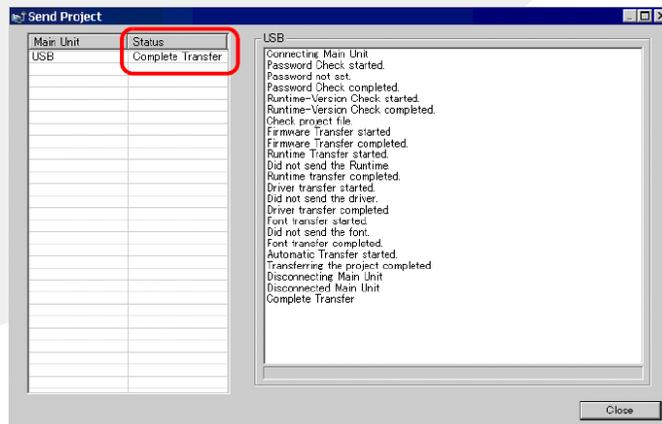
4 Cliqué sur [Receive Project]. Spécifier l'endroit où vous allez sauvegarder votre projet dans la fenêtre suivante



La fenêtre suivante s'affiche durant le transfert, vous pouvez donc vérifier le statut de votre communication

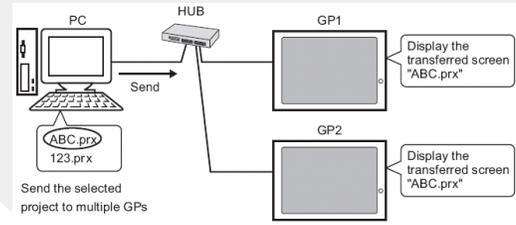


5 Lorsque le transfert est terminé le statut de la communication devient [Complete Transfert]. Fermé cette fenêtre



## 2- Transférer des données par Ethernet

### Transférer du PC à l'écran

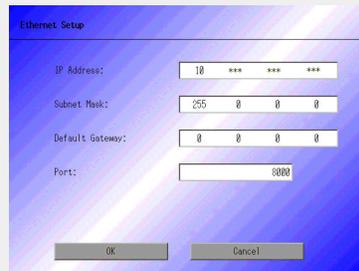


1 Connecté votre câble LAN entre l'écran et votre PC

2 Allumé votre écran. L'écran [Initial Start Mode] s'affiche



3 Appuyé sur [Ethernet Setup], la fenêtre suivante s'affiche.



4 Modifier l'adresse IP ainsi que les autres paramètres puis cliqué sur [OK]

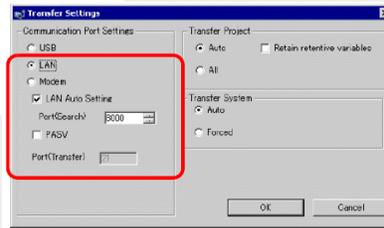
5 Le message de confirmation et de redémarrage apparaît, cliqué sur [Yes]. Après le redémarrage, l'écran [Initial Start Mode] s'affiche de nouveau

6 Sur votre PC, cliqué sur l'icône de transfert 

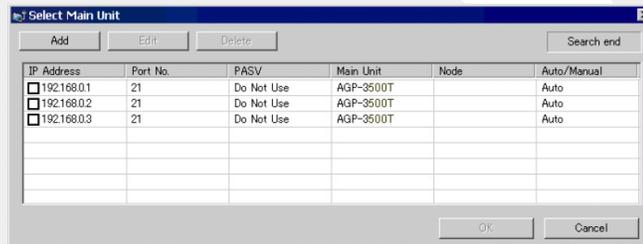


7 Vérifier le nom de votre fichier dans [Project Information]. Si vous souhaitez transférer un autre projet, cliqué sur [Select Project] et choisissez votre projet

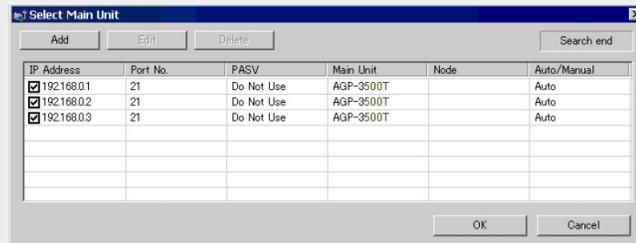
8 Cliquez sur [Transfert Settings Info.] vérifier que votre protocole de communication est bien le LAN. Si cela n'est pas le cas, cliqué sur [Transfert Settings] et coché [LAN] dans [Communication Port Settings] puis cliqué sur [OK]



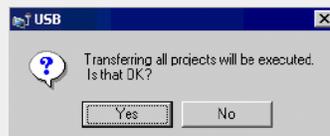
9 Quand vous cliqué sur [Send Project], la fenêtre suivante s'ouvre et les adresses IP des écrans sont affichées



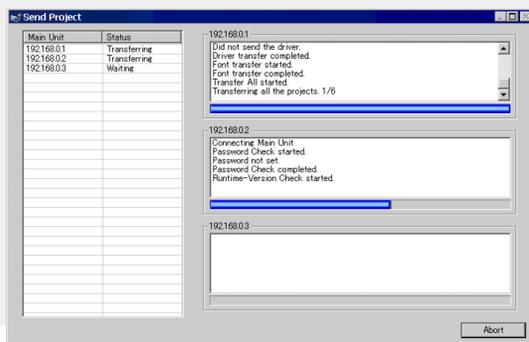
10 Cocher les adresses IP des écrans vers lesquels vous souhaitez effectuer le transfert, puis cliqué sur [OK]. Le transfert peut commencer



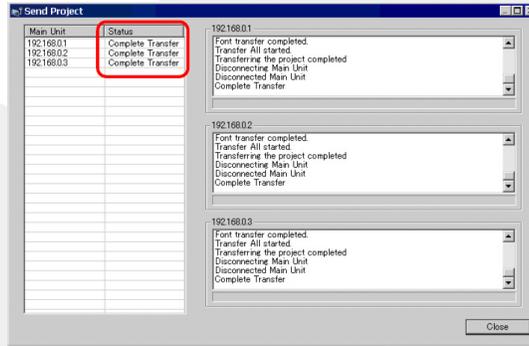
11 Lorsque cette fenêtre apparaît, cliqué sur [YES]



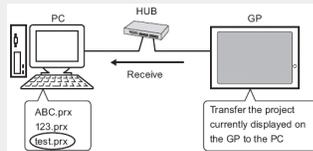
La fenêtre suivante s'affiche durant le transfert, vous pouvez donc vérifier le statut de la communication



12 Lorsque le transfert est terminé, le statut de la communication devient [Complete Transfert]. Fermé cette fenêtre



## Transférer de l'écran au PC

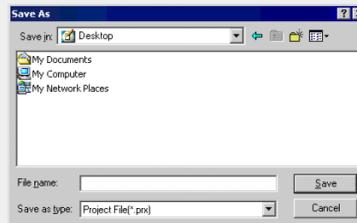


1 Connecté le PC à votre écran avec votre câble LAN

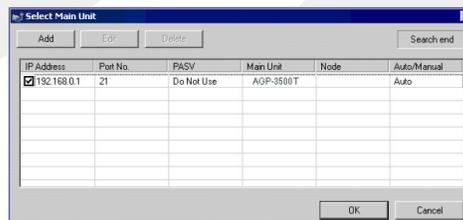
2 Sur votre PC, cliqué sur l'icône de transfert



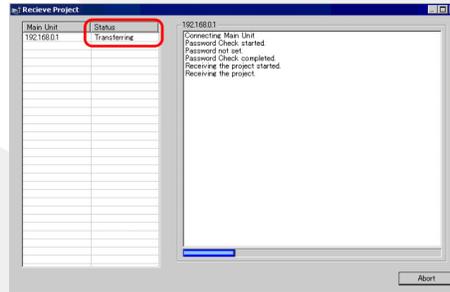
3 Cliqué sur [Receive Project] puis spécifier l'endroit où vous souhaitez sauvegarder les données qui seront transférées dans votre PC



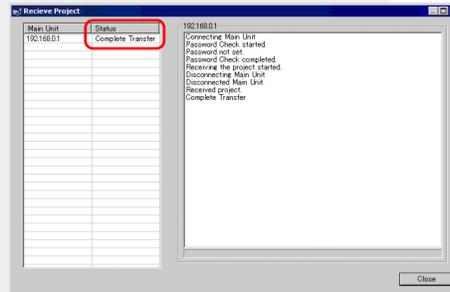
4 La fenêtre suivante s'affiche. Cocher les adresses IP des écrans desquels vous souhaitez recevoir les données, puis cliqué sur [OK]



La fenêtre suivante s'affiche durant le transfert, vous pouvez donc vérifier le statut de la communication

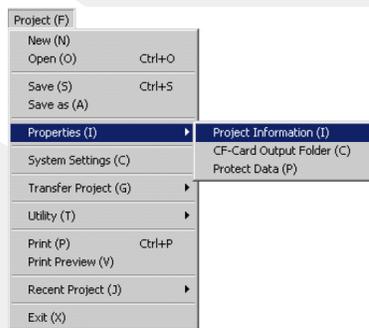


5 Lorsque le transfert est terminé, le statut de la communication devient [Complete Transfert]. Fermé cette fenêtre

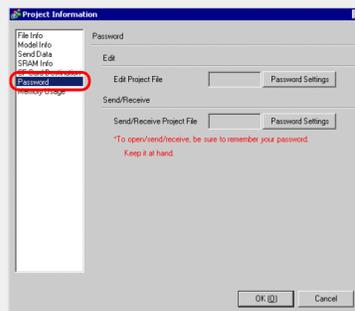


### 3- Protéger les transferts de données par un mot de passe

1 Sélectionné dans le menu [Project (F)] – [Properties (I)] – [Project Information (I)]



2 Sélectionné [Password]



3 Cliqué sur [Password Settings] après [Send/Receive Project File]. La fenêtre suivante s'affiche

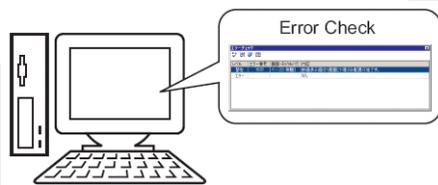


4 Entrer et confirmer votre mot de passe dans [Password] et [Password (Reenter)]



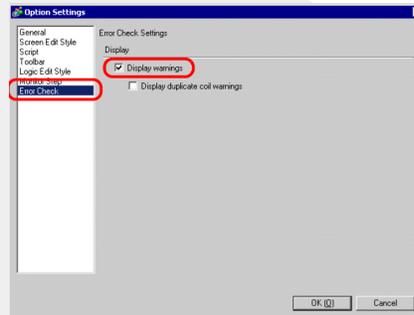
5 Cliqué sur [OK], votre mot de passe est à présent activé

## 4- Vérification des erreurs

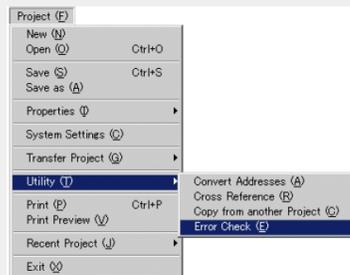


Avant de transférer un fichier, ce fichier est analysé par le logiciel et un rapport d'erreur s'affiche automatiquement

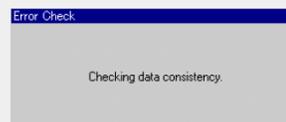
1 Sélectionné [Option Settings (O)] dans le menu [View (V)], la fenêtre suivante s'affiche. Sélectionné [Error Check] et coché [Display warnings]. Cliqué sur [OK] pour terminer



2 Sélectionné [Error Check (E)] dans [Utility (T)] de [Project (F)] pour débiter la vérification des erreurs



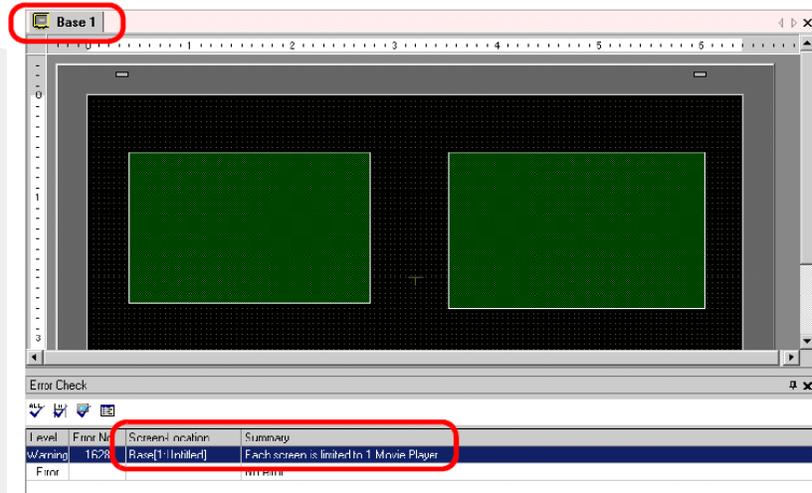
Durant la vérification des erreurs, la fenêtre suivante s'affiche. Elle se fermera automatiquement une fois la vérification terminée



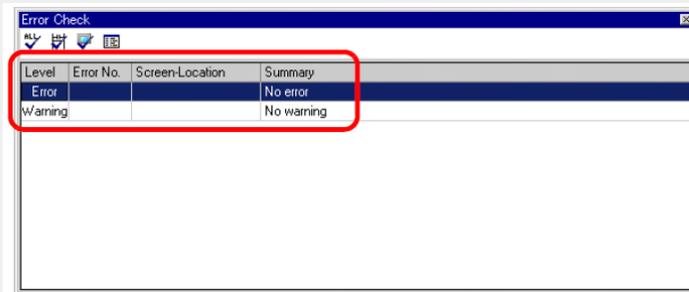
3 Si il y a des erreurs, la fenêtre suivante s'affiche. Vérifié le détail de l'erreur dans la colonne [Summary]

Level	Error No.	Screen-Location	Summary
Warning	1628	Base[1:Untitled]	Each screen is limited to 1 Movie Player.
Error			No error.

4 Si vous double-cliqué sur le détail de l'erreur, l'écran où votre erreur a été repéré s'affiche



5 Après avoir corrigé vos erreurs, effectué une re-vérification en cliquant sur l'icône . Répété cette opération jusqu'à ce que vous obteniez la fenêtre suivante



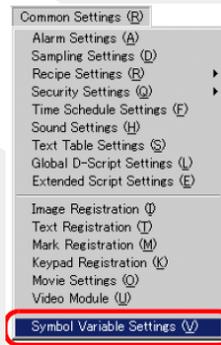
# Assigner les adresses des variables

## CHAPITRE 17

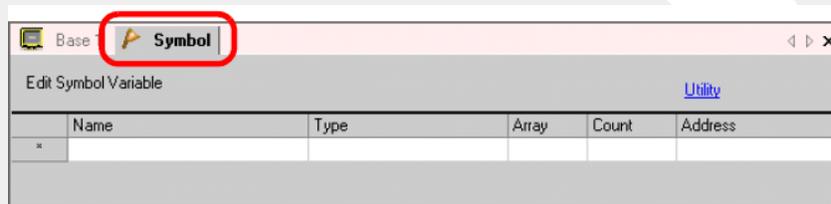
1. Enregistrer une variable .....	17-1
-----------------------------------	------

## 1- Enregistrer une variable

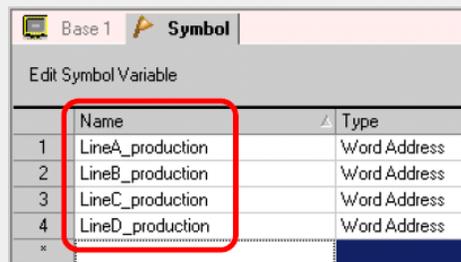
1 Sélectionné [Common Settings] – [Symbole Variable Settings]



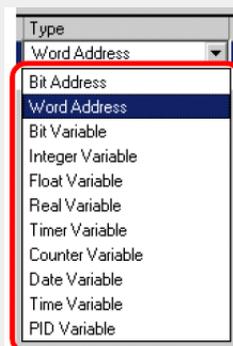
2 La fenêtre suivante s'affiche



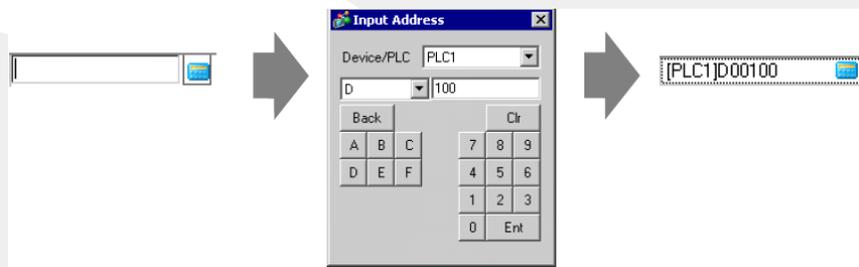
3 Dans a colonne [Name], spécifier le nom de vos variable



4 Dans la colonne [Type], spécifier le type d'adresse de chacune de vos variables



5 cliqué sur une ligne et dans la colonne [Address] puis cliqué sur l'icône  pour entrer l'adresse de votre variable



	Doc	Date : 29/08/07
	<b>Configuration PID</b>	Rédaction : A. MILLE
		Vérification :

## 1 Introduction

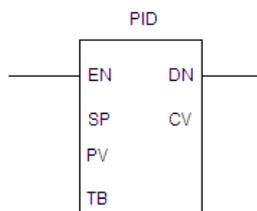
Le régulateur possède des fonctions **P**, **I** et **D**. Ces fonctions sont bien sur les même quelle que soit la technologie employée pour les mettre en œuvre.

## 2 Rappel sur la fonction PID

En général, le régulateur ne fonctionne pas en action dérivée pure (trop instable). Il fonctionne en correcteur **Proportionnel Intégral Dérivé** (PID). Le triplet, Bande proportionnelle – Temps intégral – Temps dérivé, définit trois types de fonctionnement qui sont représentés dans le tableau b.

- Action proportionnelle : Cette fonction est mathématiquement très simple : c'est une multiplication.
- Action intégrale : C'est un action qui évolue dans les temps et qui tend à annuler l'erreur statique. Cette fonction est remplie par l'opérateur mathématique : "intégral par rapport au temps".
- Action dérivée : C'est une action qui amplifie les variations brusques de la consigne. Elle a une action opposée à l'action intégrale. Cette fonction est remplie par l'opérateur mathématique : "dérivée par rapport au temps".

## 3] Programmation



### a) Liste des paramètres

REPERE	FONCTION	UNITE
MAN	MODE MANU / AUTO	/
SP	CONSIGNE	%
PV	MESURE	%
CV	SORTIE	%
TB	TALON	%

### b) Actions des corrections P, I et D

QUAND ... AUGMENTE	STABILITE	RAPIDITE	PRECISION
BANDE PROPORTIONNELLE - BP	AUGMENTE	DIMINUE	DIMINUE
TEMPS INTEGRAL - TI	AUGMENTE	DIMINUE	PAS D'INFLUENCE
TEMPS DERIVE - TD	DIMINUE	AUGMENTE	PAS D'INFLUENCE