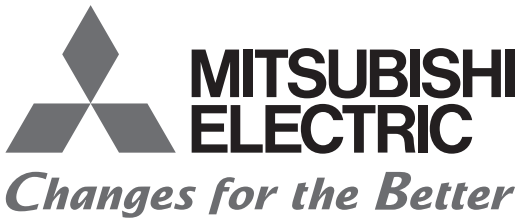


คู่มือ Quick Start Guide ของ Mitsubishi Graphic Operation Terminal GOT2000 Series

Country/Region	Sales office	Tel/Fax
USA	mitsubishi electric automation, inc. 500 Corporate Woods Parkway, Vernon Hills, IL 60061, U.S.A.	Tel: +1-847-478-2100 Fax: +1-847-478-2253
Brazil	mitsubishi electric do brasil comércio e serviços ltda. Rua Jussara, 1750- Bloco B Anexo, Jardim Santa Cecilia, CEP 06465-070, Barueri - SP, Brasil	Tel: +55-11-4689-3000 Fax: +55-11-4689-3016
Mexico	mitsubishi electric automation, inc. Mexico Branch Mariano Escobedo #69, Col.Zona Industrial, Tlalnepantla Edo, C.P.54030, Mexico	Tel: +52-55-3067-7500 Fax: —
Germany	mitsubishi electric europe B.V. German Branch Gothaer Strasse 8, D-40880 Ratingen, Germany	Tel: +49-2102-486-0 Fax: +49-2102-486-1120
UK	mitsubishi electric europe B.V. UK Branch Travellers Lane, Hatfield, Hertfordshire, AL10 8XB, U.K.	Tel: +44-1707-28-8780 Fax: +44-1707-27-8695
Italy	mitsubishi electric europoe B.V. Italian Branch Centro Direzionale Colleoni - Palazzo Sirio Viale Colleoni 7, 20864 Agrate Brianza (Milano), Italy	Tel: +39-039-60531 Fax: +39-039-6053-312
Spain	mitsubishi electric europe B.V. Spanish Branch Carretera de Rubí 76-80-Appdo.420, 08173 Sant Cugat del Vallés (Barcelona), Spain	Tel: +34-935-65-3131 Fax: +34-935-89-1579
France	mitsubishi electric europe B.V. French Branch 25, Boulevard des Bouvets, F-92741 Nanterre Cedex, France	Tel: +33-1-55-68-55-68 Fax: +33-1-55-68-57-57
Czech	mitsubishi electric europe B.V. Czech Branch Avenir Business Park, Radlicka 751/113e, 158 00 Praha5, Czech Republic	Tel: +420-251-551-470 Fax: +420-251-551-471
Turkey	mitsubishi electric turkey A.S. Umraniye Branch Serifali Mahallesi Nutuk Sokak No:5, TR-34775 Umraniye, Istanbul, Turkey	Tel: +90-216-526-3990 Fax: +90-216-526-3995
Poland	mitsubishi electric europe B.V. Polish Branch ul. Krakowska 50, 32-083 Balice, Poland	Tel: +48-12-630-47-00 Fax: +48-12-630-47-01
Russia	mitsubishi electric europe B.V. Russian Branch St. Petersburg Office Piskarevsky pr. 2, bld 2, lit "Sch", BC "Benua", office 720; RU-195027 St. Petersburg, Russia	Tel: +7-812-633-3497 Fax: +7-812-633-3499
South Africa	Adroit Technologies 20 Waterford Office Park, 189 Witkoppen Road, Fourways, Johannesburg, South Africa	Tel: +27-11-658-8100 Fax: +27-11-658-8101
China	mitsubishi electric automation (china) ltd. No.1386 Hongqiao Road, Mitsubishi Electric Automation Center, Shanghai, China	Tel: +86-21-2322-3030 Fax: +86-21-2322-3000
Taiwan	SETSUYO ENTERPRISE CO., LTD. 6F, No.105, Wugong 3rd Road, Wugu District, New Taipei City 24889, Taiwan, R.O.C.	Tel: +886-2-2299-2499 Fax: +886-2-2299-2509
Korea	mitsubishi electric automation Korea CO., LTD. 7F-9F, Gangseo Hangang Xi-tower A, 401, Yangcheon-ro, Gangseo-Gu, Seoul 157-801, Korea	Tel: +82-2-3660-9530 Fax: +82-2-3664-8372/8335
Singapore	mitsubishi electric asia PTE. LTD. 307, Alexandra Road, Mitsubishi Electric Building, Singapore 159943	Tel: +65-6473-2308 Fax: +65-6476-7439
Thailand	mitsubishi electric factory automation (thailand) CO., LTD. 12th Floor, SV.City Building, Office Tower 1, No. 896/19 and 20 Rama 3 Road, Kwaeng Bangpongpan, Khet Yannawa, Bangkok 10120, Thailand	Tel: +66-2682-6522 to 31 Fax: +66-2682-6020
Indonesia	PT. MITSUBISHI ELECTRIC INDONESIA Gedung Jaya 11th Floor, JL. MH. Thamrin No.12, Jakarta Pusat 10340, Indonesia	Tel: +62-21-3192-6461 Fax: +62-21-3192-3942
Vietnam	mitsubishi electric vietnam company limited Unit 01-04, 10th Floor, Vincom Center, 72 Le Thanh Ton Street, District 1, Ho Chi Minh City, Vietnam	Tel: +84-8-3910-5945 Fax: +84-8-3910-5947
India	mitsubishi electric india PVT. LTD. Pune Branch Emerald House, EL -3, J Block, M.I.D.C Bhosari, Pune - 411026, Maharashtra, India	Tel: +91-20-2710-2000 Fax: +91-20-2710-2100
Australia	mitsubishi electric australia PTY. LTD. 348 Victoria Road, P.O. Box 11, Rydalmere, N.S.W. 2116, Australia	Tel: +61-2-9684-7777 Fax: +61-2-9684-7245

MITSUBISHI ELECTRIC CORPORATION
HEAD OFFICE: TOKYO BLDG., 2-7-3, MARUNOUCHI, CHIYODA-KU, TOKYO 100-8310, JAPAN
NAGOYA WORKS: 1-14, YADA-MINAMI 5, HIGASHI-KU, NAGOYA, JAPAN

เมื่อส่งออกจากญี่ปุ่น คู่มือฉบับนี้ไม่จำเป็นต้องขออนุญาตสำหรับการทำธุรกรรมบริการ
จากกระทรวงการค้าระหว่างประเทศและอุตสาหกรรม



คู่มือ Quick Start Guide ของ Mitsubishi Graphic
Operation Terminal GOT2000 Series

Let's start!

Quick
Start Guide



GOT2000
Graphic Operation Terminal

for a greener tomorrow
eco
Changes

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ
GT Designer3

การเตรียม
อุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1
การตั้งค่าโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2
การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3
การใช้ GOT

ภาคผนวก

● ข้อควรระวังด้านความปลอดภัย ●

(อ่านคำแนะนำเหล่านี้ทุกครั้งก่อนการใช้งานผลิตภัณฑ์)

ก่อนการใช้งานโปรดอ่านคู่มือของผลิตภัณฑ์โดยละเอียด และใช้งานผลิตภัณฑ์ด้วยความระมัดระวัง

[ข้อควรระวังสำหรับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติในเอกสารนี้]

! อันตราย

- เมื่อเปิดเครื่องแล้ว ห้ามแตะที่ขั้ว เพราะอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุจากไฟฟ้าช็อตได้
- ปิดระบบหรือจัดการสภาพแวดล้อมให้ปลอดภัยก่อนการเปิดฝาครอบนิรภัย

! ข้อควรระวัง

- ปิดเครื่องก่อนการติดตั้งหรือถอดโมดูล
เนื่องจากการติดตั้งหรือถอดออกขณะกำลังเปิดเครื่องอาจทำให้เกิดความขัดข้องหรือเกิดไฟฟ้าช็อตได้
- เมื่อเกิดความผิดปกติ ให้หยุดการใช้งานทันที

[คู่มือที่เกี่ยวข้องกับ GOT2000]

สำหรับรายละเอียด โปรดดูที่คู่มือแต่ละฉบับของ GOT2000

คู่มือที่เกี่ยวข้องกับ GOT2000 สามารถดาวน์โหลดได้จากเว็บไซต์ส่วนกลางของ MITSUBISHI ELECTRIC FA
(<http://www.mitsubishielectric.com/fa/>)

* เอกสารนี้มีการใช้ GT Designer3 (GOT2000) Version 1.117X สำหรับการอธิบาย
การแสดงผลและหน้าจออาจแตกต่างกันไปโดยขึ้นอยู่กับเวอร์ชันโปรแกรมที่ใช้

ดัชนี

วิธีการอ่านเครื่องหมายต่างๆ



หมายถึง ข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการใช้งานและข้อควรระวัง



หมายถึง ข้อมูลที่เป็นประโยชน์



แนะนำคู่มืออ้างอิงและหน้าเอกสารที่อธิบายรายละเอียด

เนื้อหา

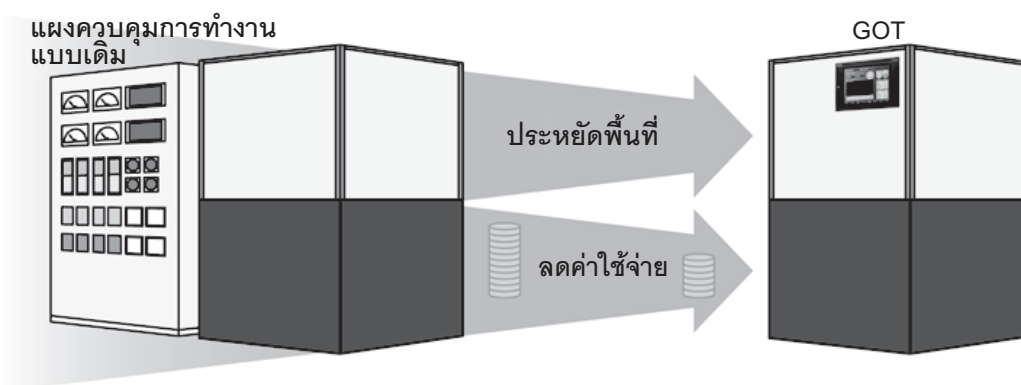
คุณสมบัติของ GOT	3
1. การประมวลผลด้วยความเร็วสูง	4
2. ความจุหน่วยความจำเพิ่มขึ้น	4
3. ฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ	4
4. ข้อความและส่วนประกอบที่ชัดเจน	4
5. กลุ่มผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายขึ้น	4
6. ลักษณะภายนอกของ GOT และอินเทอร์เฟซที่ได้รับการปรับปรุงให้ดีขึ้น	5
คุณสมบัติของ GT Designer3	6
1. ส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม GT Designer3	7
2. หน้าจอที่สามารถสร้างด้วย GT Designer3	8
การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น	9
1. อุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการใช้งาน GOT	9
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์	10
1. การสร้างโปรเจกต์ใหม่	10
1-1. การสร้างโปรเจกต์ใหม่	10
2. การสร้างออบเจกต์	17
2-1. การสร้างสวิตช์ RUN	17
2-2. การสร้างสวิตช์ STOP	21
2-3. การสร้างไฟแสดงสถานะการทำงาน	24
2-4. การสร้างส่วนแสดงตัวเลข	29

3. การสร้างรูปภาพ	31
3-1. การสร้าง (รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า)	31
3-2. การสร้าง (ข้อความ 1 ถึง 3)	33
3-3. การสร้าง (ข้อความ 4 และ 5)	36
4. การตั้งค่าฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ	37
4-1. การตั้งค่าฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ	37
5. การตรวจสอบหน้าจอที่สร้าง	41
5-1. การทดสอบการแสดงผล (การแสดงตัวอย่างหน้าจอ)	41
5-2. การตรวจสอบความผิดปกติของข้อมูล (การตรวจสอบข้อมูล)	44
5-3. การทดสอบการทำงาน (โปรแกรมจำลอง)	45
6. การบันทึกโปรเจกต์	49
6-1. การบันทึกโปรเจกต์	49
ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์	50
1. การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์	50
1-1. การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์	50
2. การเชื่อมต่อ GOT กับ PLC	53
2-1. การเชื่อมต่อ GOT กับ PLC	53
ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT	57
1. การตรวจสอบการทำงาน ON/OFF (การเปิด/ปิด) ของสวิตช์	57
1-1. การตรวจสอบการทำงาน ON/OFF (การเปิด/ปิด) ของสวิตช์	57
2. การใช้ฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ (Screen Gesture)	59
2-1. การใช้ฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ (Screen Gesture)	59
ภาคผนวก 1 ฟังก์ชันใหม่	61
1. ฟังก์ชันการใช้งานข้อมูล (UTILIZE DATA)	61
2. ฟังก์ชันการช่วยอินพุท (INPUT ASSIST)	63
3. คู่มือช่วยเหลือ (HELP)	64
ภาคผนวก 2 การพัฒนาฟังก์ชัน	65
1. การปรับปรุงซอฟต์แวร์การออกแบบหน้าจอ	65
ภาคผนวก 3 ฟังก์ชันการทำงานของ GOT	66
1. รายการฟังก์ชันของ GOT	66
ภาคผนวก 4 แค็ตตาล็อกและคู่มือที่เกี่ยวข้อง	71

คุณสมบัติของ GOT

GOT ย่อมาจาก "Graphic Operation Terminal"

คุณสามารถใช้ GOT ซึ่งเป็นหน้าจอสัมผัส Human Machine Interface (HMI) ร่วมกับการออกแบบหน้าจอด้วยซอฟต์แวร์ในการควบคุมและตรวจสอบการทำงานแทนตัวควบคุมในอดีต



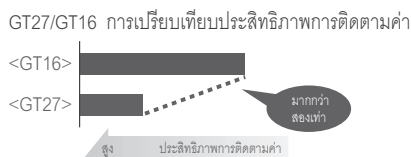
ข้อดีของ GOT

- (1) ประหยัดพื้นที่
ลดขนาดของตัวควบคุมด้วยการใช้สวิตช์และไฟแสดงสถานะในโปรแกรม ทำให้สามารถลดส่วนประกอบของตัวควบคุมได้
- (2) ลดค่าใช้จ่ายการเดินสายไฟ
แทนที่การเดินสายไฟในตัวควบคุมด้วยหน้าจอที่ออกแบบด้วยซอฟต์แวร์ จึงไม่จำเป็นต้องมีการเดินสายไฟที่มีค่าใช้จ่ายสูง
- (3) ทำให้แผงควบคุมเป็นมาตรฐานเดียวกัน
สำหรับการเปลี่ยนแปลงใดๆ สามารถทำได้โดยการตั้งค่าในโปรแกรม จึงสามารถทำให้แผงควบคุมเป็นมาตรฐานเดียวกันได้โดยง่าย
- (4) เพิ่มอุปกรณ์ที่ต้องการติดตามค่าได้
การใช้งาน GOT สามารถเพิ่มอุปกรณ์ที่ต้องการติดตามค่าได้อย่างง่ายดาย ไม่ว่าจะเป็นข้อความ การแจ้งเตือน กราฟิก รวมไปถึงสวิตช์และไฟแสดงสถานะ

GOT2000 Series มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

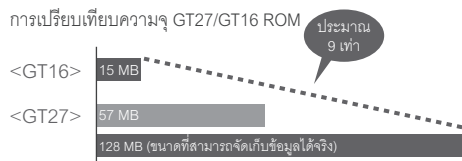
1 การประมวลผลด้วยความเร็วสูง

เพิ่มประสิทธิภาพในการติดตามค่ามากขึ้นกว่าสองเท่าเมื่อเปรียบเทียบกับรุ่น GT16 ใน GOT1000 series ทำให้สามารถประมวลผลข้อมูลที่ซับซ้อน รวมไปถึงการถ่ายโอนข้อมูลอุปกรณ์ต่างๆ การสร้างไฟล์ log สคริปต์และการแจ้งเตือนได้โดยง่าย



2 ความจุหน่วยความจำเพิ่มขึ้น

สามารถจัดเก็บข้อมูลโปรเจกต์ได้ถึง 128 MB โดยไม่ต้องใช้ SD Card ด้วยเทคโนโลยีการบีบอัดข้อมูลโปรเจกต์



3 ฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ (Multi-touch gesture)

สัมผัสหน้าจอได้เหมือนกับการใช้สมาร์ทโฟน สามารถเลื่อนซูมเข้าซูมออกได้ด้วยฟังก์ชัน Multi-touch gesture



4 ข้อความและส่วนประกอบที่ชัดเจน

สามารถสร้างหน้าจอที่ทุกองค์ประกอบยังคงความคมชัดแม้จะซูมเข้าหรือซูมออก



5 กลุ่มผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายขึ้น

มีวางจำหน่ายในรุ่นมาตรฐาน (สีดำ) และรุ่นสีขาว คุณสามารถเลือกสีที่ต้องการได้ เนื่องจาก GOT รุ่นสีขาวไม่มีอินเทอร์เฟซ USB ที่ด้านหน้า จึงทำให้ง่ายต่อการทำความสะอาด คุณสามารถเลือกรุ่นที่เหมาะสมและใช้งานในสถานการณ์ที่แตกต่างกันได้

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

คุณสมบัติของ GOT

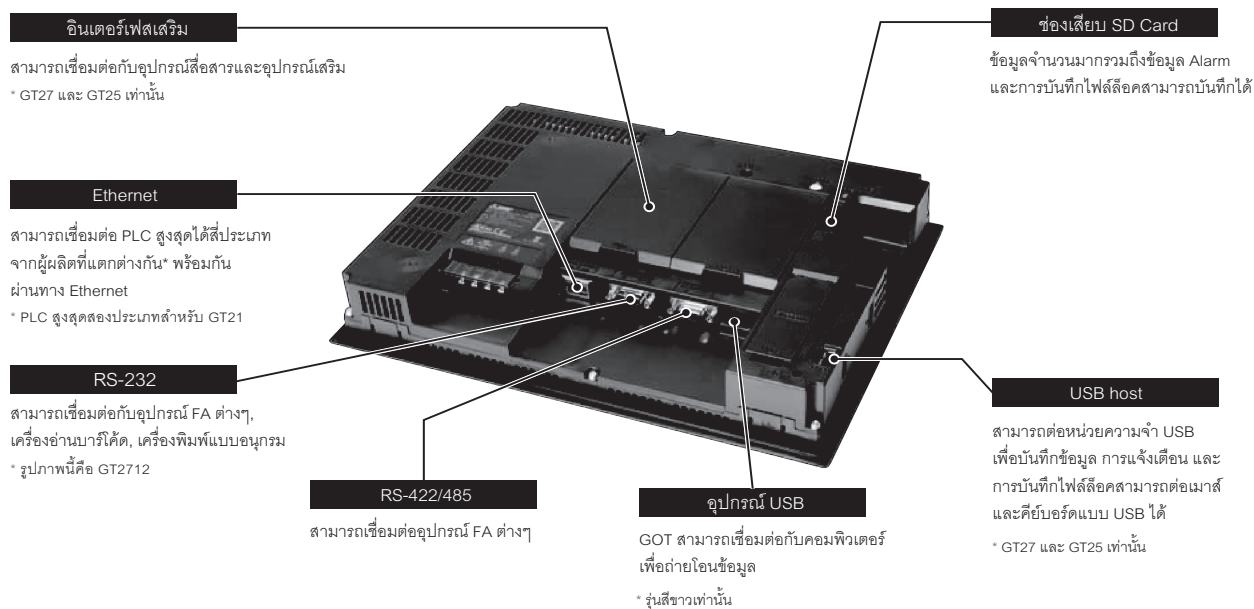
6 ลักษณะภายนอกของ GOT และอินเตอร์เฟซที่ได้รับการปรับปรุงให้ดีขึ้น

ข้อมูลต่อไปนี้แสดงลักษณะภายนอกของ GOT2000 และอินเตอร์เฟซที่มีการปรับปรุงล่าสุด

[ด้านหน้า]



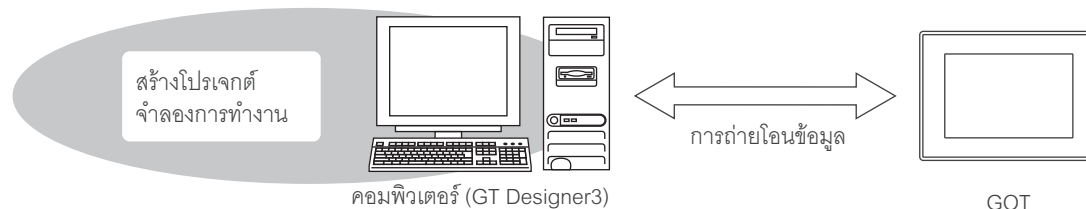
[ด้านหลัง]



5 คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

GT Designer3 คือ ซอฟต์แวร์ในการสร้างหน้าจอสำหรับ GOT2000 Series และ GOT1000 Series ซอฟต์แวร์นี้ทำให้คุณสามารถสร้าง จำลองโปรเจกต์ และถ่ายโอนข้อมูลระหว่าง GOT และคอมพิวเตอร์ได้

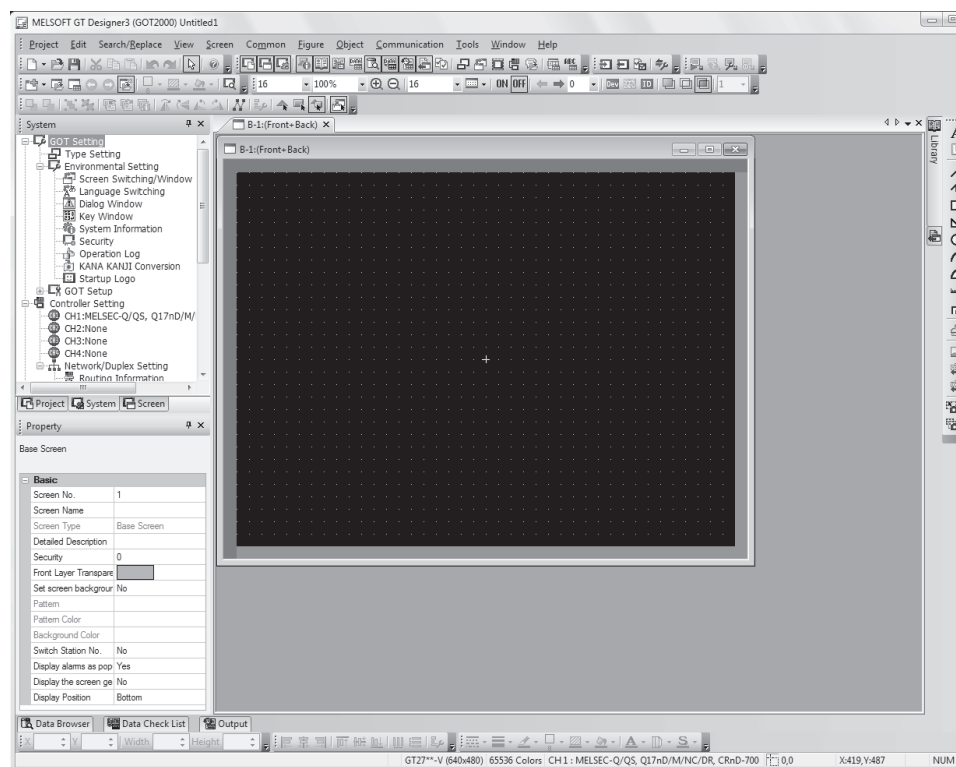


GT Designer3 ประกอบด้วยซอฟต์แวร์การออกแบบหน้าจอต่อไปนี้

- GT Designer3 (GOT2000): ซอฟต์แวร์การออกแบบหน้าจอสำหรับ GOT2000 Series
- GT Designer3 (GOT1000): ซอฟต์แวร์การออกแบบหน้าจอสำหรับ GOT1000 Series

เอกสารนี้อธิบายการสร้างหน้าจอสำหรับ GOT2000 โดยใช้ GT Designer3 (GOT2000)

ภาพหน้าจอของ GT Designer3 (GOT2000)



คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียม อุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

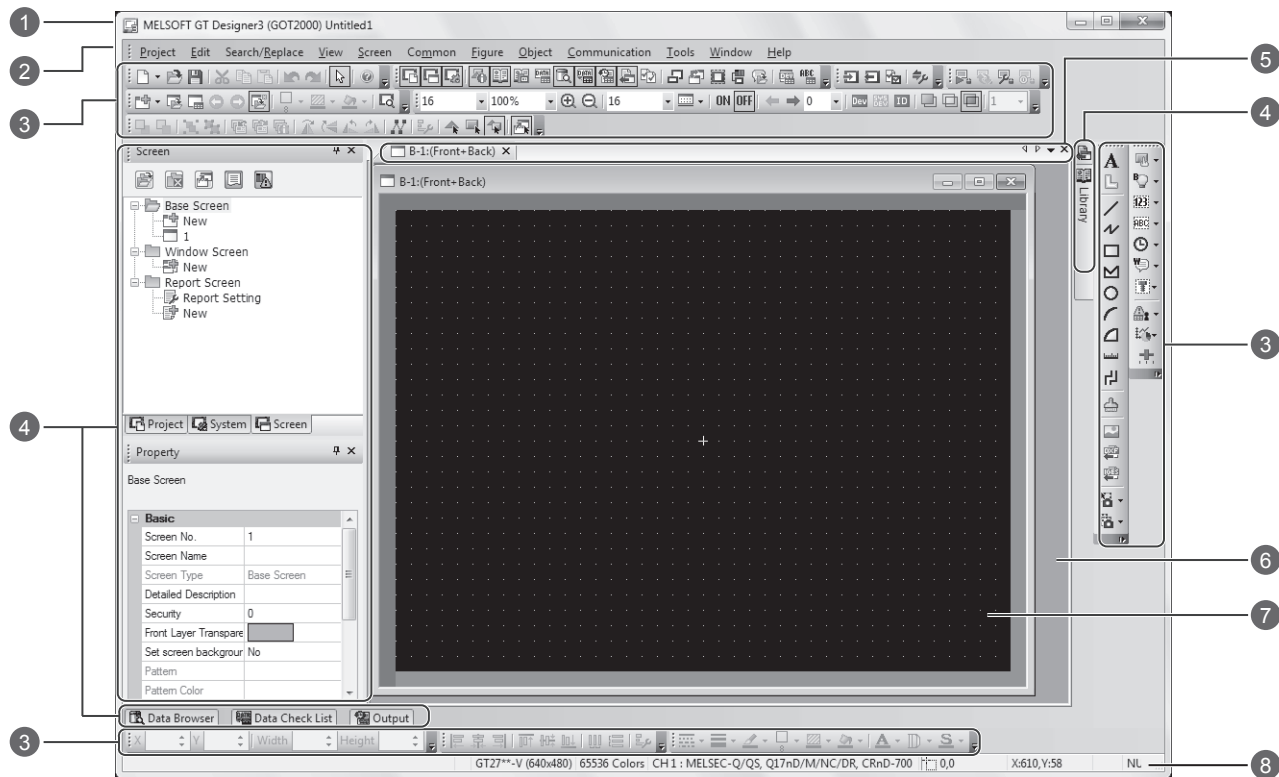
ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

คุณสมบัติของ GT Designer3

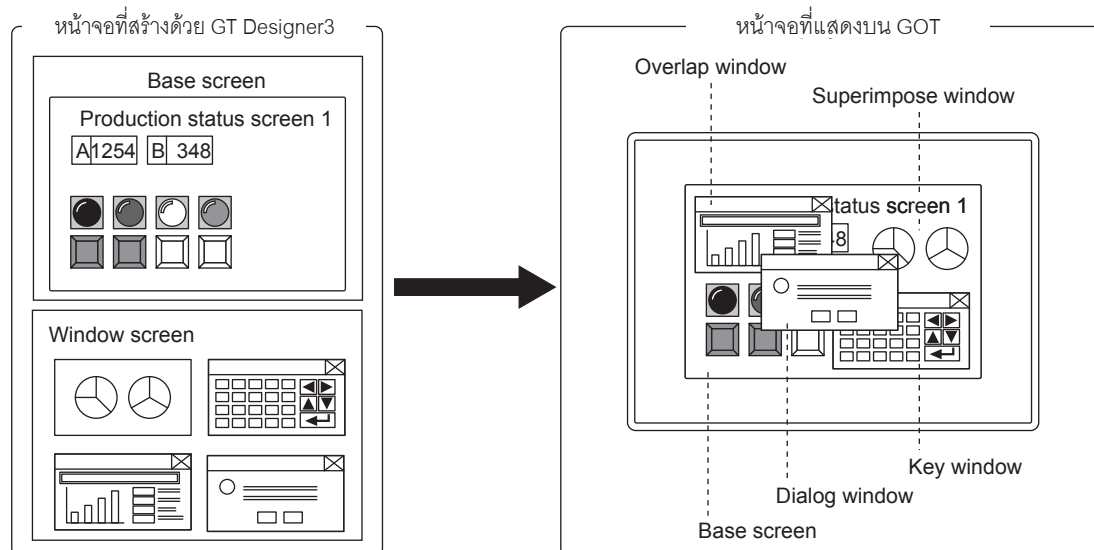
1 ส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม GT Designer3

รายการต่อไปนี้เป็นการแสดงส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม GT Designer3



- 1 แถบชื่อ (Title bar)
แสดงชื่อซอฟต์แวร์ ชื่อโปรเจกต์ และชื่อไฟล์
- 2 แถบเมนู (Menu bar)
แถบเมนูคำสั่งของ GT Designer 3 แบบดั้งเดิม
- 3 แถบเครื่องมือ (Toolbar)
GT Designer3 สามารถใช้งานจากปุ่ม คุณสามารถวางแถบเครื่องมือทางด้านซ้าย, ด้านขวา, ด้านบน หรือด้านล่างก็ได้
- 4 หน้าต่างรายละเอียดและการตั้งค่าโปรเจกต์ (Docking window)
แสดงการตั้งค่าระบบ ข้อมูลโปรเจกต์และหน้าจอ HMI
- 5 แถบรายชื่อหน้าจอปัจจุบัน (Editor tab)
แสดงชื่อไฟล์หน้าจอ HMI ที่กำลังแสดงอยู่บนหน้าต่างการทำงาน
- 6 หน้าต่างการทำงาน (Work window)
แสดงโปรแกรมแก้ไขหน้าจอ, หน้าต่าง [Environmental Setting], หน้าต่าง [GOT Setup] และหน้าต่างอื่นๆ
- 7 พื้นที่การทำงาน (Screen editor)
พื้นที่สำหรับออกแบบหน้าจอของ GOT โดยการจัดวางออบเจกต์และรูปภาพ
- 8 แถบสถานะ (Status bar)
แสดงข้อมูลตามตำแหน่งของเคอร์เซอร์ของเมาส์ สถานะของรูปภาพ หรือออบเจกต์ที่เลือก

2 หน้าจอที่สามารถสร้างด้วย GT Designer3



- (1) หน้าจอหลัก (Base screen)
หน้าจอหลักที่แสดงบน GOT
เครื่องมือการสลับหน้าจอจะควบคุมการแสดงผลของหน้าจอหลัก
- (2) หน้าจอย่อย (Window screen)
หน้าจอที่มีการแสดงเป็นหน้าต่างแบบเหลื่อมกัน, หน้าต่างแบบซ้อนทับ, หน้าต่างปุ่มและหน้าต่างกล่องโต้ตอบบน GOT
 - (a) หน้าต่างเพิ่มเติม (Superimpose window)
หน้าต่างเพิ่มเติมที่แสดงผลเป็นส่วนหนึ่งของหน้าจอหลักของ GOT
สามารถแสดงผลพร้อมกันได้สูงสุด 2 หน้าต่าง (superimpose window 1 และ 2)
เครื่องมือการสลับหน้าจอจะควบคุมการแสดงผลของหน้าต่างเพิ่มเติม
 - (b) หน้าต่างป๊อปอัพ (Overlap window)
หน้าต่างป๊อปอัพที่แสดงผลบนหน้าจอหลักของ GOT
สามารถแสดงผลพร้อมกันได้สูงสุด 5 หน้าต่าง (overlap window 1 ถึง 5)
สามารถย้ายตำแหน่งการแสดงผลได้ด้วยการสัมผัสหรือใช้ปุ่มควบคุมตำแหน่งการแสดงผลเฉพาะ
เครื่องมือการสลับหน้าจอจะควบคุมการแสดงผลของหน้าต่างป๊อปอัพ
(รุ่น GT21 สามารถแสดงผลพร้อมกันได้สูงสุด 2 หน้าต่าง (overlap window 1 และ 2))
 - (c) หน้าต่างปุ่มอินพุต (Key window)
หน้าต่างป๊อปอัพที่แสดงผลบนหน้าจอหลักของ GOT ใช้สำหรับป้อนตัวเลขและข้อมูลอื่นๆ
สามารถย้ายตำแหน่งการแสดงผลของหน้าต่างปุ่มได้ด้วยการสัมผัส
หน้าต่างปุ่มอินพุตมีอยู่ด้วยสองประเภท: หน้าต่างปุ่มอินพุตที่เป็นมาตรฐานของ GOT และหน้าต่างปุ่มอินพุตที่ผู้ใช้สร้างขึ้น
 - (d) หน้าต่างกล่องโต้ตอบ (Dialog window)
หน้าต่างที่แสดงผิดพลาด, ข้อความเตือน และข้อความของระบบ GOT ที่แสดงอยู่ด้านหน้าสุด
ขณะที่หน้าต่างกล่องโต้ตอบปรากฏขึ้น หน้าต่างอื่นๆ จะไม่สามารถใช้งานได้
เครื่องมือการสลับหน้าจอจะควบคุมการแสดงผลของหน้าจอหน้าต่าง
- (3) หน้าจอรายงาน (Report window)
หน้าต่างสำหรับแสดงข้อมูลที่ได้จากฟังก์ชันรายงาน
หน้าจอthisจะไม่แสดงบน GOT

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

1 อุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการใช้งาน GOT

หากต้องการใช้งาน GOT จำเป็นต้องมี GOT (①), สายเคเบิล (②), คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ (③) และ PLC (④)

① GOT



GOT2000 (GT27)

② สายเคเบิล



สาย USB
(GT09-C30USB-5P)



สาย Ethernet

③ คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์



คอมพิวเตอร์



GX Works2



GT Designer3 (GOT2000)

ความช่วยเหลือของ GT Designer3 (GOT2000)

④ PLC



PLC

(QnUDV series)

* แบบ Ethernet ภายใน



สำหรับวิธีการติดตั้งซอฟต์แวร์การออกแบบหน้าจอ โปรดดูที่รายการต่อไปนี้

- คำแนะนำการติดตั้ง GT Works3 สำหรับ BCN-P5999-0066/0071

สำหรับวิธีการเชื่อมต่อ GOT และอุปกรณ์ควบคุม โปรดดูที่รายการต่อไปนี้

- คู่มือการเชื่อมต่อ GOT2000 Series (ผลิตภัณฑ์ของ Mitsubishi) สำหรับ GT Works3 เวอร์ชัน 1 SH-081197ENG

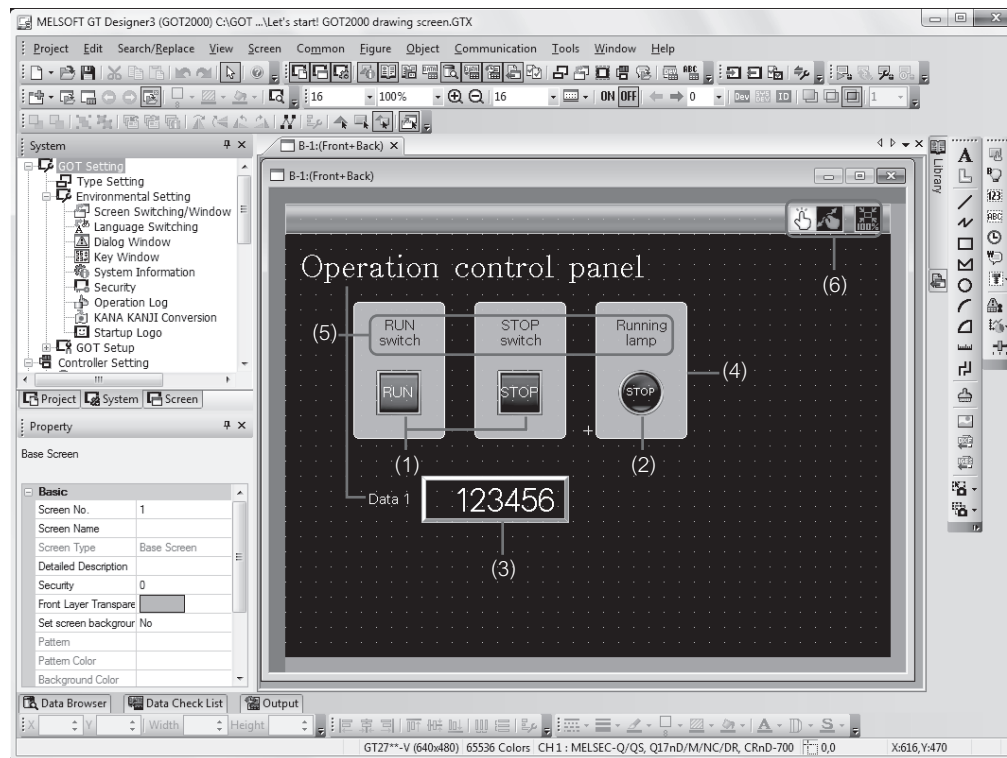
ขั้นตอน ที่ 1

การสร้างโปรเจกต์

1. การสร้างโปรเจกต์ใหม่

1-1 การสร้างโปรเจกต์ใหม่

รูปภาพด้านล่างเป็นหน้าจอตัวอย่างที่สร้างตามคู่มือนี้



- (1) สวิตช์ RUN, สวิตช์ STOP
และที่สวิตช์เพื่อเปิดหรือปิดอุปกรณ์แบบบิตของ PLC
 - ➡ 2-1 การสร้างสวิตช์ RUN
 - 2-2 การสร้างสวิตช์ STOP
- (2) ไฟแสดงสถานะการทำงาน
เปิดและปิดตามสถานะของอุปกรณ์แบบบิตของ PLC
 - ➡ 2-3 การสร้างไฟแสดงทำงาน
- (3) การแสดงตัวเลข
แสดงค่าที่จัดเก็บไว้ใน PLC
 - ➡ 2-4 การสร้างส่วนแสดงตัวเลข
- (4) รูปภาพ (รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า)
วางรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าเพื่อให้มองเห็นสวิตช์และไฟได้ชัดเจนขึ้น
 - ➡ 3-1 การสร้างรูปภาพ (รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า)
- (5) รูปภาพ (ข้อความ) 1 ถึง 5
ข้อความที่อธิบายหน้าจอ สวิตช์ และไฟแสดงสถานะต่างๆ
 - ➡ 3-2 การสร้างรูปภาพ (ข้อความ) 1 ถึง 3
 - 3-3 การสร้างรูปภาพ (ข้อความ) 4 และ 5
- (6) สวิตช์ Screen Gesture
จับนิ้วเข้าหากันบนหน้าจอเพื่อซูมออกหน้าจอและกางนิ้วเพื่อซูมเข้าด้วยสวิตช์นี้
 - ➡ 4-1 การตั้งค่าฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ (Screen Gesture)

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT
Designer3

การจัดเตรียม
อุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1
การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2
การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3
การใช้ GOT

ภาคผนวก

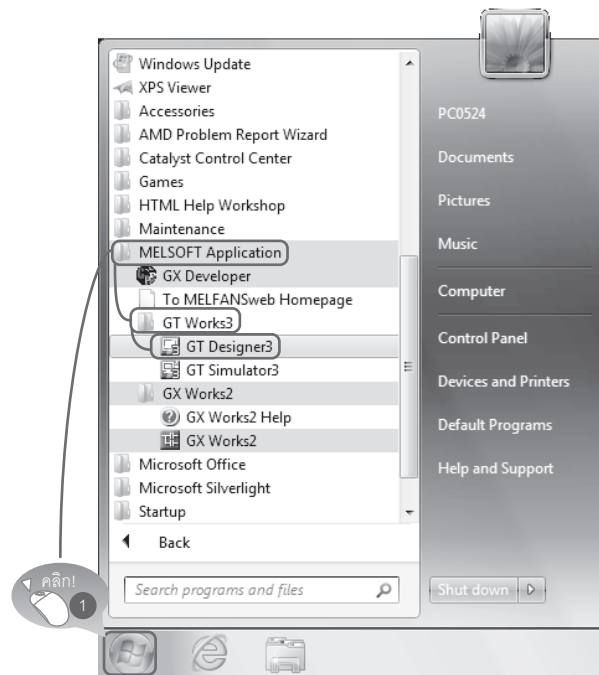
ขั้นตอน ที่ 1

การสร้างโปรเจกต์

1. การสร้างโปรเจกต์ใหม่

1. การสร้างโปรเจกต์ใหม่

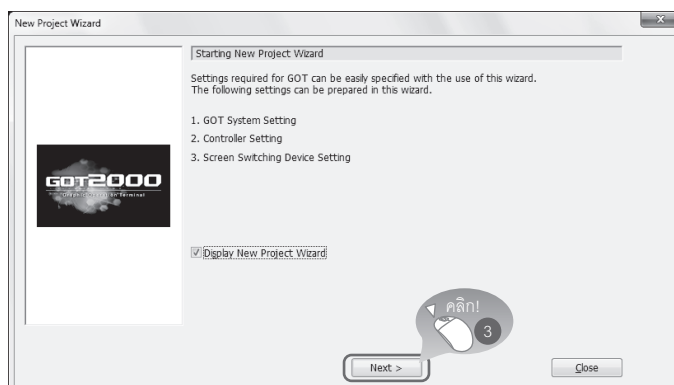
เปิด GT Designer3 (GOT2000) และปฏิบัติตามขั้นตอนเพื่อตั้งค่า



- 1 เลือก [MELSOFT Application] → [GT Works3] → [GT Designer3] จากเมนูเริ่มต้นของ Windows



- 2 คลิกปุ่ม [New] ในหน้าต่าง Select Project



- 3 คลิกปุ่ม [Next] บนหน้าจอเริ่มต้นของวิซาร์ด New Project



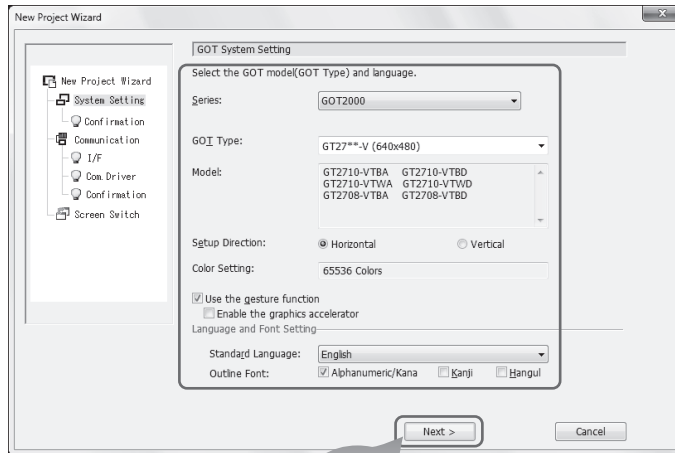
Hint

สามารถเปิด GT Designer3 จากเดสก์ท็อปเมื่อมีการสร้างไอคอนทางลัด (Shortcut icon) จากการติดตั้งโปรแกรม



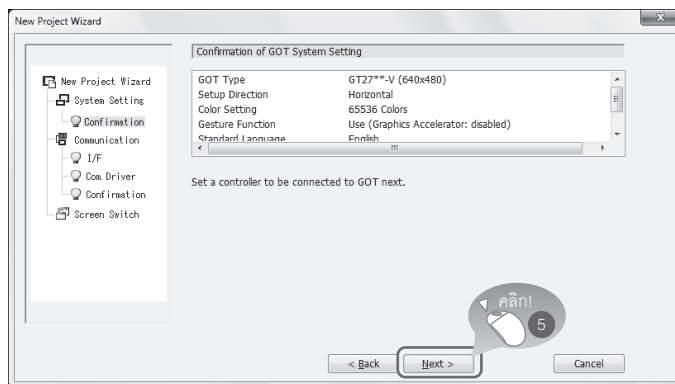
การสร้างโปรเจกต์

1. การสร้างโปรเจกต์ใหม่

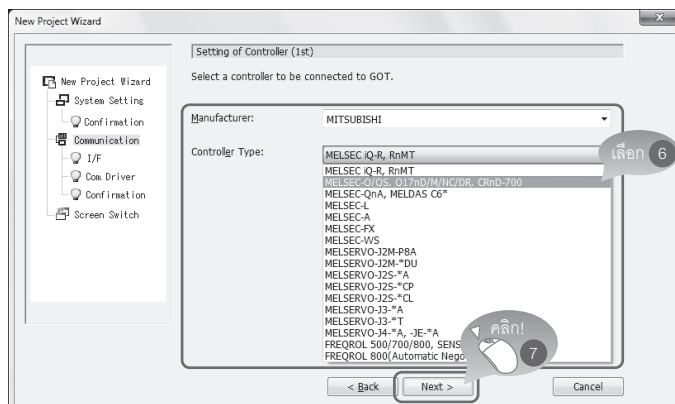


4 ตรวจสอบการตั้งค่าในหน้าต่างการตั้งค่าระบบและคลิกปุ่ม [Next]

- Series: GOT2000
- GOT Type: GT27**-V (640×480)
- Use the gesture function: เลือกไว้
- Standard Language: English
- Outline Font
Alphanumeric/Kana: เลือกไว้
Kanji: ไม่เลือก
Hangul: ไม่เลือก



5 ตรวจสอบการตั้งค่าที่ปรากฏและคลิกปุ่ม [Next]



6 เลือก [MELSEC-Q/QS, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700] ในรายการดรอปดาวน์ของ [Controller Type] ในหน้าต่างการตั้งค่าการสื่อสาร

7 คลิกปุ่ม [Next]

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การเชื่อมต่อเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

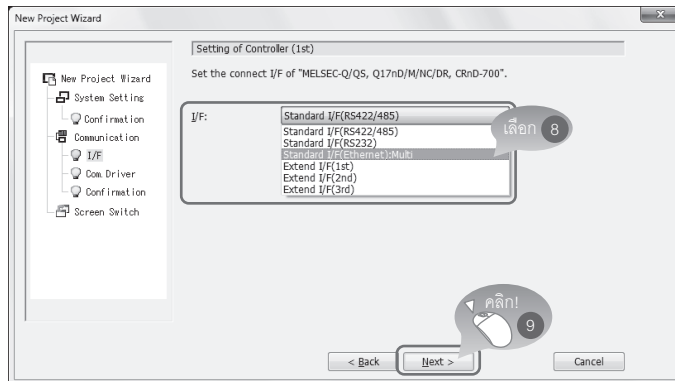
ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

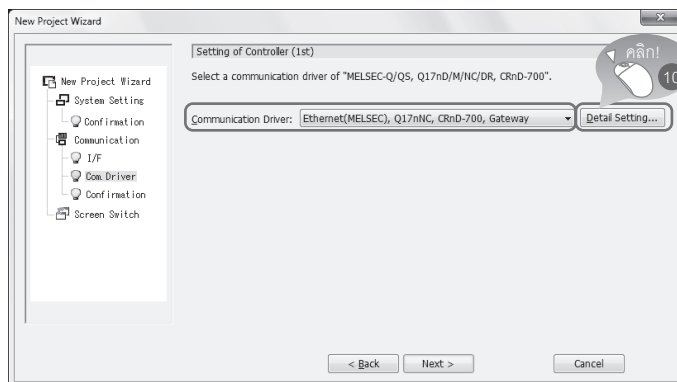
ขั้นตอน ที่ 1

การสร้างโปรเจกต์ 1. การสร้างโปรเจกต์ใหม่

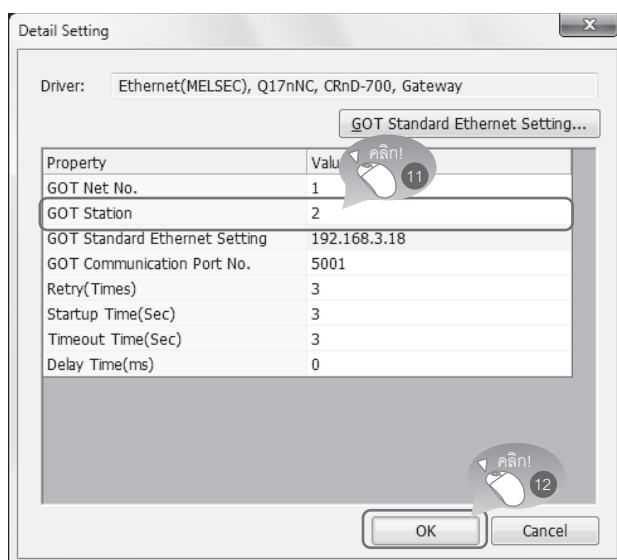


8 เลือก [Standard(Ethernet):Multi] ในรายการ
ดรอปดาวน์ของ [I/F]

9 คลิกปุ่ม [Next]



10 ตรวจสอบการตั้งค่าไดรเวอร์การสื่อสาร และ
คลิกปุ่ม [Detail Setting]
Communication Driver: Ethernet(MELSEC),
Q17nNC, CRnD-700, Gateway



11 หน้าต่าง [Detail Setting] จะปรากฏขึ้น เปลี่ยนค่า
ของ [GOT Station]
GOT Station: 2

12 คลิกปุ่ม [OK]



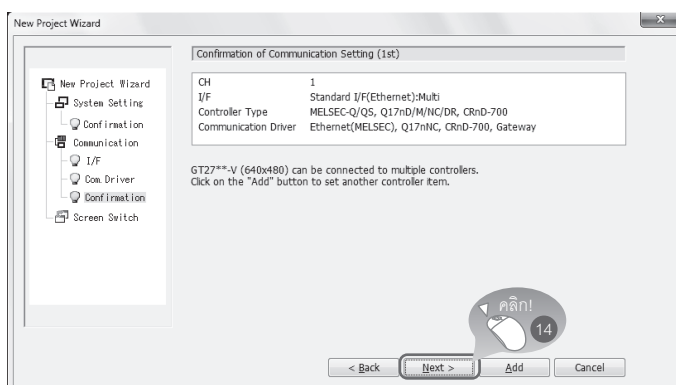
คลิกปุ่ม [GOT Standard Ethernet Setting] เพื่อเปลี่ยนที่อยู่ IP ของ GOT

การสร้างโปรเจกต์

1. การสร้างโปรเจกต์ใหม่



13 คลิกปุ่ม [Next]



14 ตรวจสอบการตั้งค่าที่ปรากฏและคลิกปุ่ม [Next]



15 ตรวจสอบเครื่องมือการสลับหน้าจอของหน้าจอหลัก และคลิกปุ่ม [Next]
Base Screen: GD100 (ค่าเริ่มต้น)

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

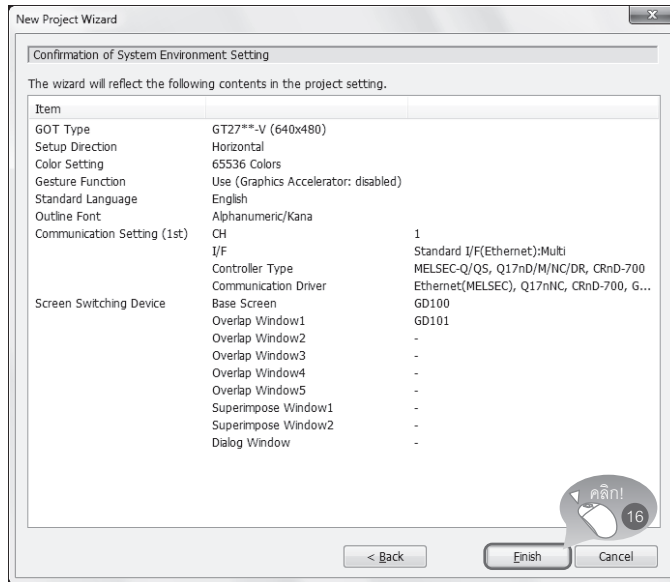
ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

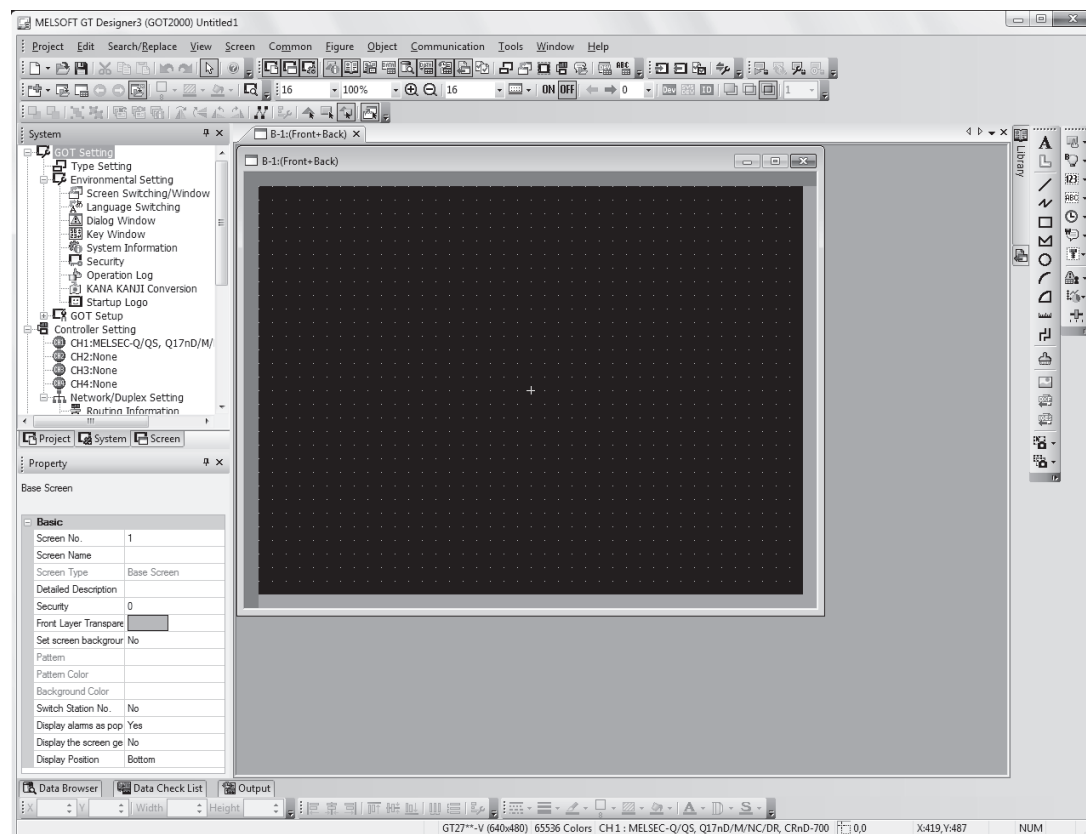
ขั้นตอน ที่ 1

การสร้างโปรเจกต์ 1. การสร้างโปรเจกต์ใหม่



16 ตรวจสอบการตั้งค่า และคลิกปุ่ม [Finish]

พื้นที่การทำงาน (Screen editor) ของ GT Designer3 (GOT2000) จะปรากฏขึ้น และหน้าจอหลัก (Base screen 1) จะถูกสร้างขึ้น

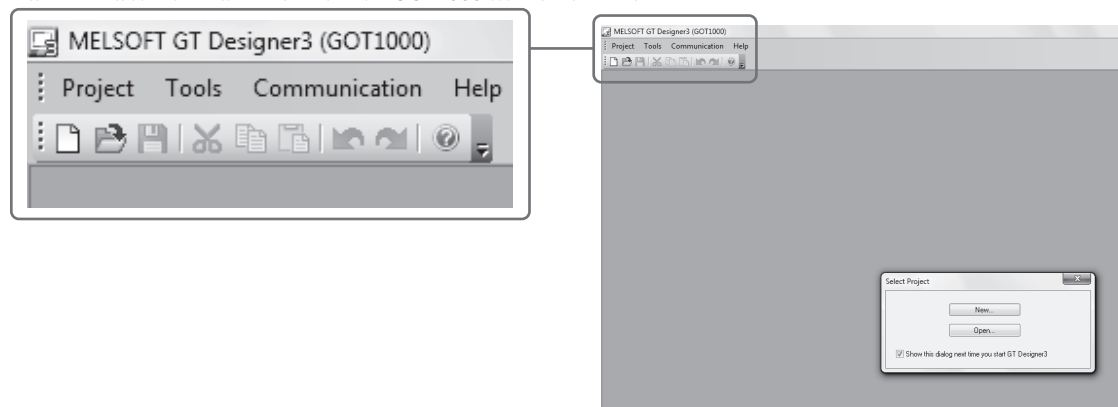


คำแนะนำ

เมื่อ GT Designer 3 เปิดขึ้นมาในเวอร์ชัน GOT1000

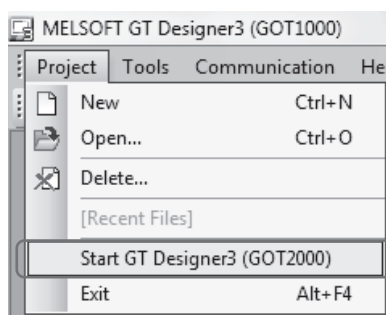
โปรแกรม GT Designer 3 จะเริ่มต้นการทำงานในรูปแบบที่ใช้ในโปรเจกต์ล่าสุด

เมื่อซอฟต์แวร์การออกแบบหน้าจอสำหรับ GOT1000 เริ่มต้นการทำงาน

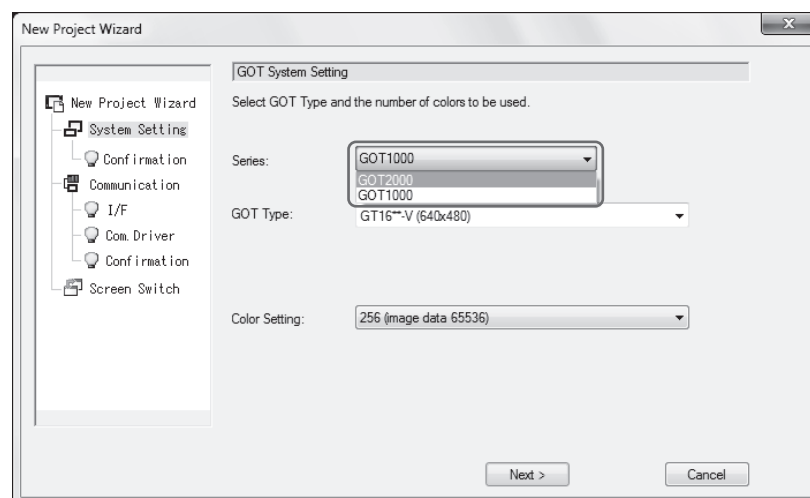


เมื่อ GT Designer3 (GOT1000) เปิดขึ้น ให้เริ่มต้นซอฟต์แวร์การออกแบบหน้าจอสำหรับ GOT2000 ด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งดังต่อไปนี้

- (1) การเปิด GT Designer3 (GOT2000) จากแถบเมนู
เลือก [Project] → [Start GT Designer3 (GOT2000)] จากแถบเมนูเพื่อเปิด GT Designer3 (GOT2000)



- (2) การเปิด GT Designer3 (GOT2000) จากวิซาร์ด
เลือก [GOT2000] for [Series] ในหน้าต่าง [New Project Wizard] เพื่อเปิด GT Designer3 (GOT2000)



ขั้นตอน ที่1 การสร้างโปรเจกต์ 2. การสร้างออบเจกต์

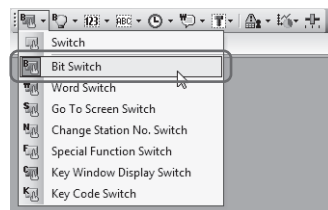
2-1 การสร้างสวิตช์ RUN

1. การสร้างสวิตช์

เลือก [Object] → [Switch] → [Bit Switch] จากแถบเมนูเพื่อสร้างสวิตช์

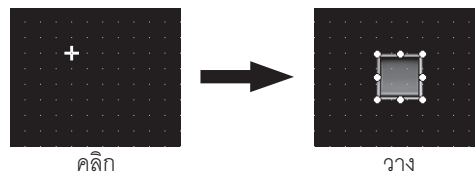


คุณสามารถเลือกรายการจากแถบเมนูได้ด้วย

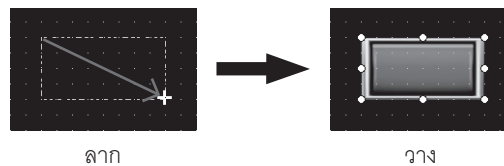


การสร้างออบเจกต์

เมื่อคลิกที่ออบเจกต์จากแถบเมนู หรือแถบเครื่องมือ รูปแบบของเคอร์เซอร์จะเปลี่ยนเป็น "+"
คลิกบริเวณใดๆ ที่จะวางออบเจกต์ในพื้นที่การทำงาน



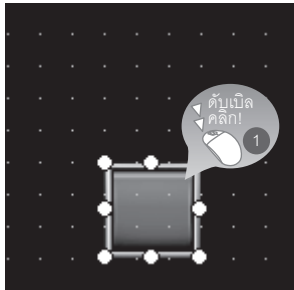
สามารถสร้างออบเจกต์ได้ทุกขนาดโดยการลากเคอร์เซอร์



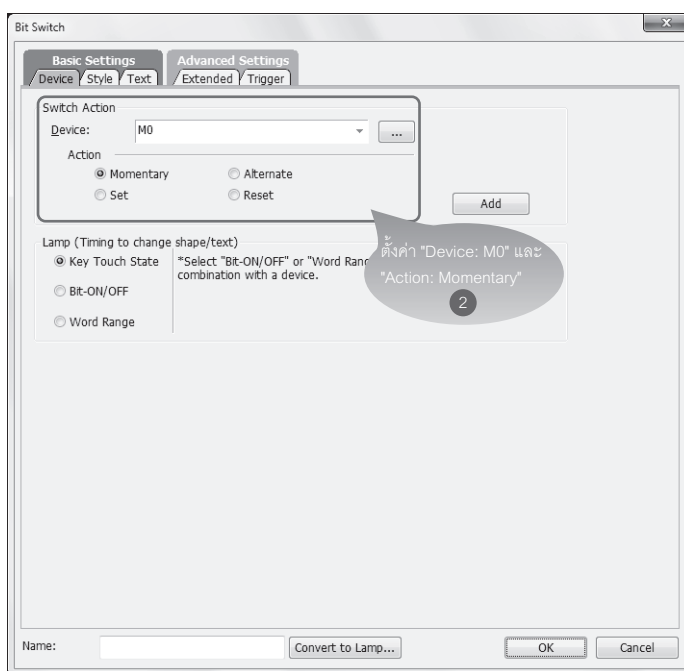
การสร้างโปรเจกต์

2. การสร้างออบเจกต์

2. การตั้งค่าแอตเตริบิวต์และรูปแบบการทำงาน



① ดับเบิลคลิกสวิตช์ที่ได้สร้างไว้



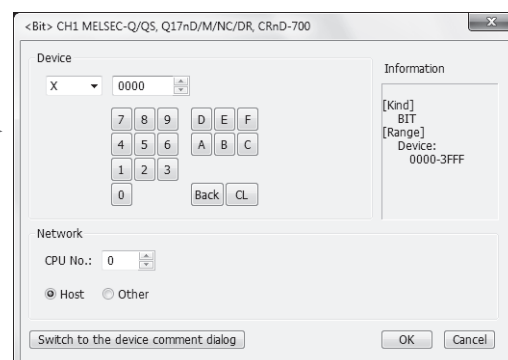
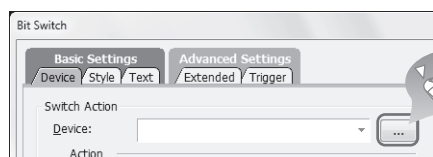
เมื่อนำหน้าต่าง [Bit Switch] ปรากฏขึ้น ให้ตั้งค่าดังต่อไปนี้

② Device: M0

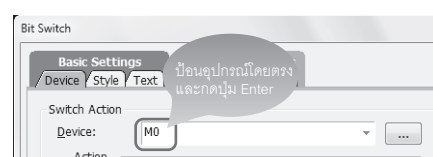
Action: Momentary



การตั้งค่าอุปกรณ์
คลิก [...] เพื่อตั้งค่าอุปกรณ์



นอกจากนี้ ยังสามารถตั้งค่าอุปกรณ์โดยตรงด้วยคีย์บอร์ดได้เช่นกัน



คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

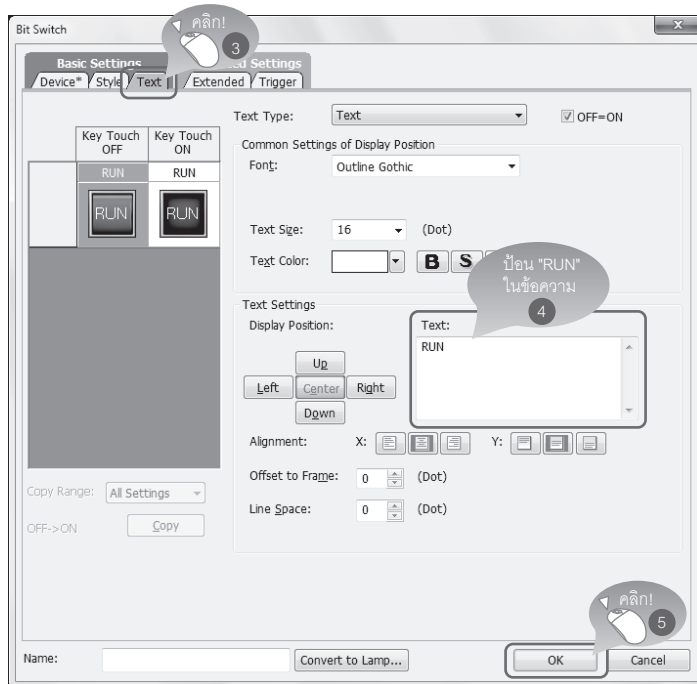
ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่ 1

การสร้างโปรเจกต์ 2. การสร้างออบเจกต์

3. การตั้งค่าข้อความ



3 เลือกแตะ Text

4 พิมพ์คำว่า "RUN" ในกล่องข้อความ

5 คลิกปุ่ม [OK]



การสร้างสวิตช์ RUN เสร็จสมบูรณ์



หากคุณมีข้อสงสัยใดๆ ให้กดปุ่ม F1 เพื่อเปิดคู่มือช่วยเหลือ (Help) ของ GT Designer3 (GOT2000) จากนั้นคู่มือช่วยเหลือที่เหมาะสมสำหรับการทำงานของคุณจะปรากฏขึ้น

สำหรับรายละเอียดของคู่มือช่วยเหลือใน GT Designer3 (GOT2000) โปรดดูที่รายการต่อไปนี้

▶▶▶ ภาคผนวก 1.3 คู่มือช่วยเหลือ (HELP)

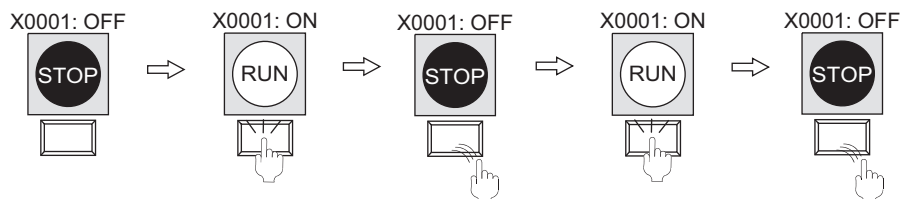
คำแนะนำ

รูปแบบการทำงานของสวิตช์บิตแบบบิต (Bit switch)

เมื่อแตะสวิตช์ สวิตช์จะทำการส่งสัญญาณบิตไปควบคุมอุปกรณ์ที่ได้ระบุไว้ โดยรูปแบบการทำงานของสวิตช์แบบบิตจะมีดังต่อไปนี้

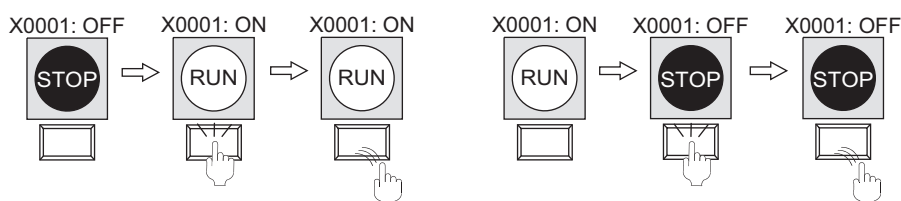
(1) สัญญาณกดติดปล่อยดับ (Bit momentary)

สั่งให้อุปกรณ์แบบบิตที่ระบุทำงานเฉพาะขณะที่กำลังแตะสวิตช์



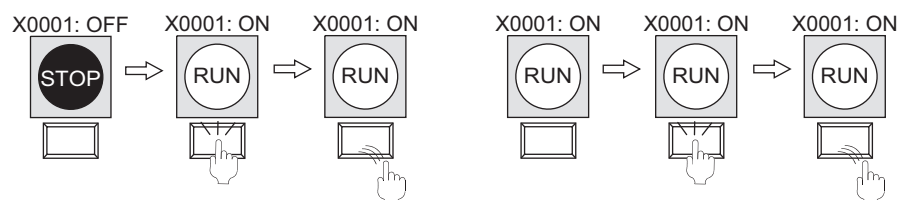
(2) สัญญาณสลับ (Bit alternate)

สลับสถานะของอุปกรณ์แบบบิตที่ระบุ (ON \longleftrightarrow OFF) เมื่อแตะสวิตช์



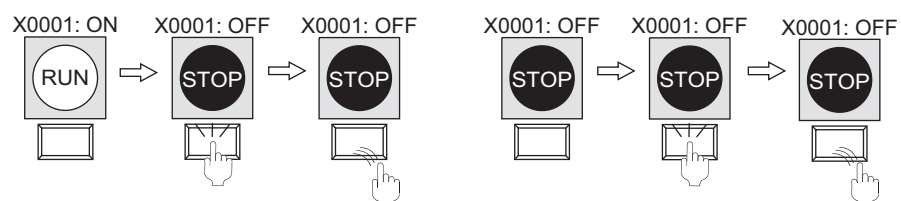
(3) สัญญาณเปิด (Bit set)

เปิดอุปกรณ์แบบบิตที่ระบุเมื่อแตะสวิตช์



(4) สัญญาณปิด (Bit reset)

ปิดอุปกรณ์แบบบิตที่ระบุเมื่อแตะสวิตช์



คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียม อุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

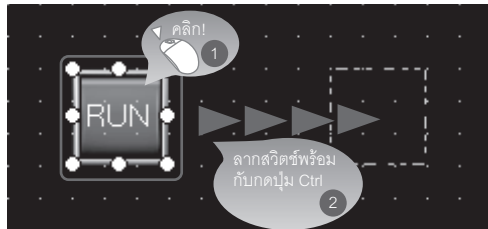
ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่1 การสร้างโปรเจกต์ 2. การสร้างออกแบบเจกต์

2-2 การสร้างสวิตช์ STOP

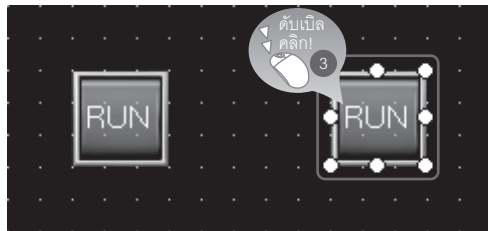
1. การก๊อปปี้สวิตช์ RUN



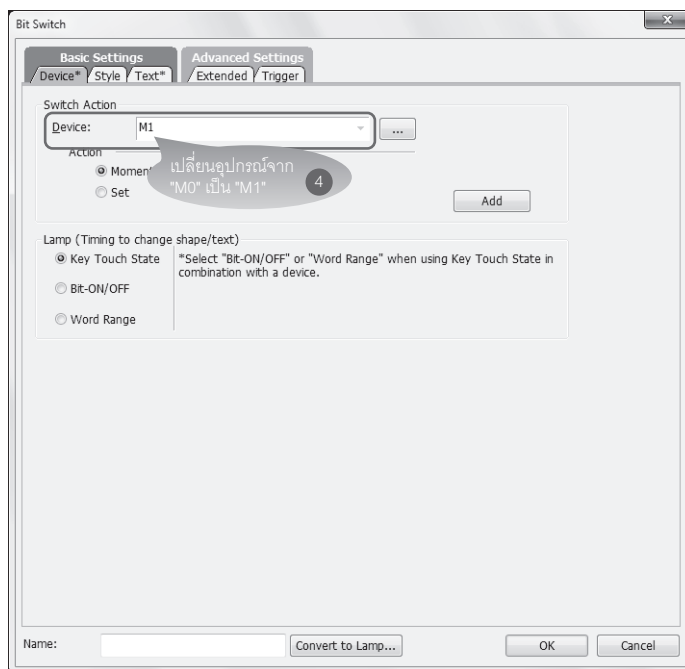
1 เลือกสวิตช์ RUN

2 ลากสวิตช์พร้อมกับกดปุ่ม Ctrl

2. การตั้งค่าสวิตช์ RUN ที่ได้ทำการก๊อปปี้ไว้



3 ดับเบิลคลิกที่สวิตช์ RUN ซึ่งได้ทำการก๊อปปี้ไว้



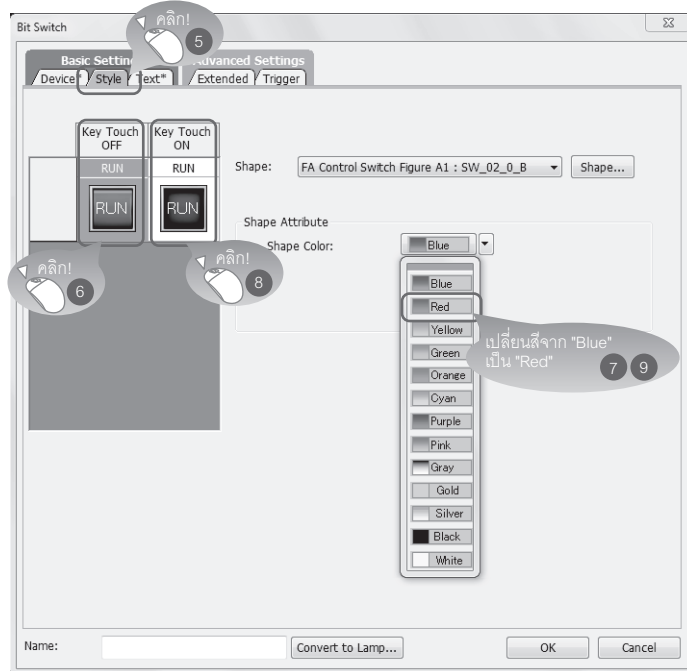
4 เมื่อหน้าต่าง [Bit Switch] ปรากฏขึ้น ให้ทำการตั้งค่าดังนี้

Device: M0 → M1

การสร้างโปรเจกต์

2. การสร้างออบเจกต์

3. การเปลี่ยนสีและรูปทรงของสวิตช์



5 เลือกตะ Style

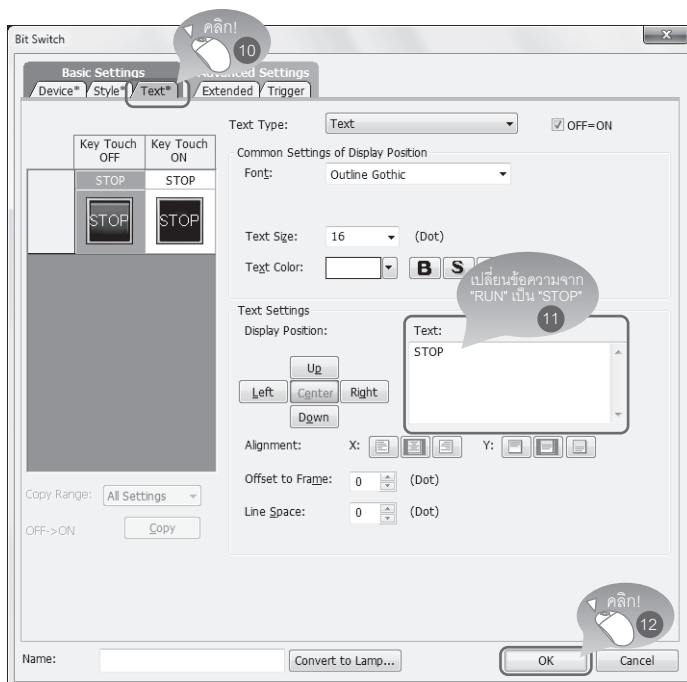
6 คลิกที่สวิตช์สถานะปิด (Key Touch OFF)

7 เปลี่ยนสี
Blue → Red

8 คลิกที่สวิตช์สถานะเปิด (Key Touch ON)

9 เปลี่ยนสี
Blue → Red

4. การเปลี่ยนข้อความของสวิตช์



10 เลือกตะ Text

11 พิมพ์คำว่า "STOP" ในกล่องข้อความ

12 คลิกปุ่ม [OK]



การสร้างสวิตช์ STOP เสร็จสมบูรณ์

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

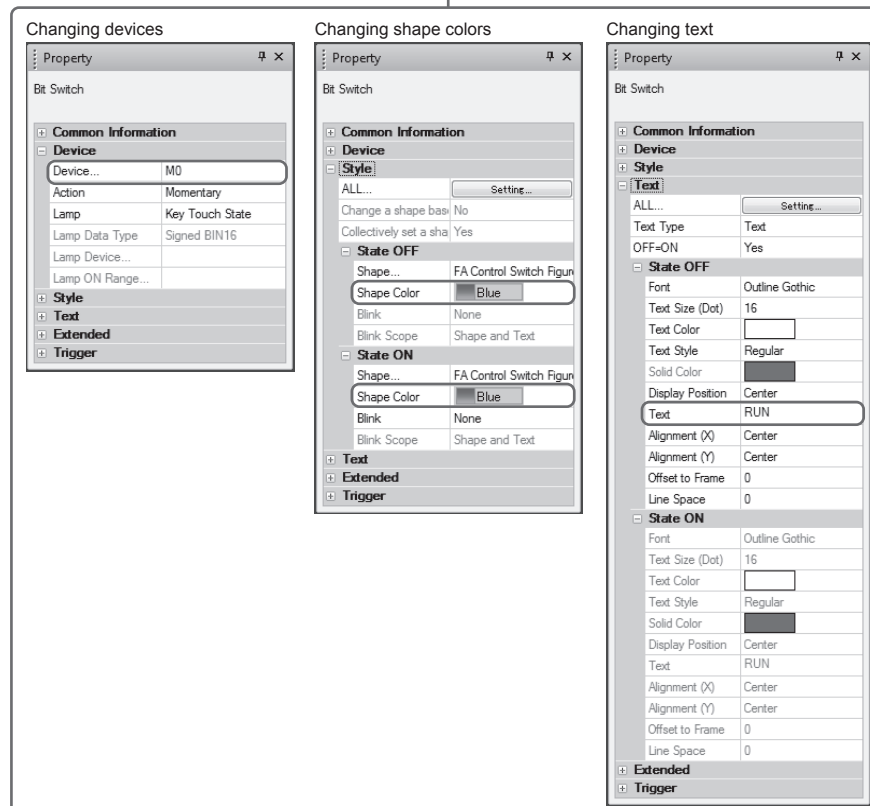
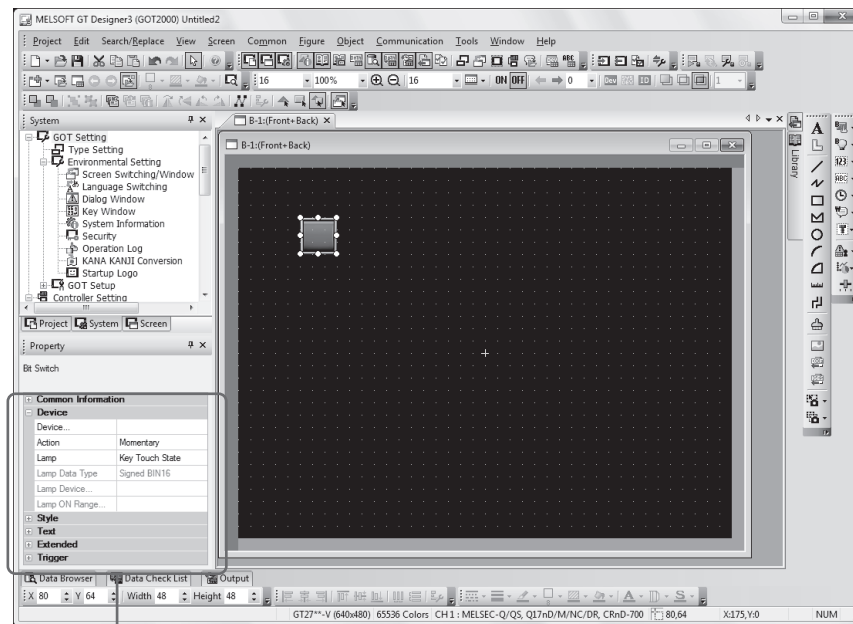
ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

คำแนะนำ

หน้าต่างตั้งค่าคุณสมบัติ (Property sheet)

หน้าต่างตั้งค่าคุณสมบัติจะแสดงรายการแอตทริบิวต์และค่าที่กำหนดสำหรับหน้าจอ รูปภาพ หรือออบเจกต์ที่เลือก ทำให้สามารถตรวจสอบหรือเปลี่ยนแปลงการตั้งค่าได้โดยไม่ต้องเปิดหน้าต่างการตั้งค่า สามารถเปลี่ยนแปลงค่าที่กำหนดเป็นกลุ่มโดยการเลือกรูปภาพหรือออบเจกต์มากกว่าหนึ่งรายการในหน้าจอเดียวกัน



สำหรับวิธีการแสดงหน้าต่างตั้งค่าคุณสมบัติและวิธีกำหนดแต่ละรายการ โปรดดูที่คู่มือช่วยเหลือหรือคู่มือการออกแบบหน้าจอ GT Designer3 (GOT2000)

การสร้างโปรเจกต์

2. การสร้างออกแบบเจกต์

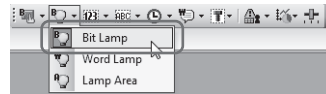
2-3 การสร้างไฟแสดงสถานะการทำงาน

1. การสร้างไฟ

เลือก [Object] → [Lamp] → [Bit Lamp] จากแถบเมนูเพื่อสร้างไฟแสดงสถานะการทำงาน



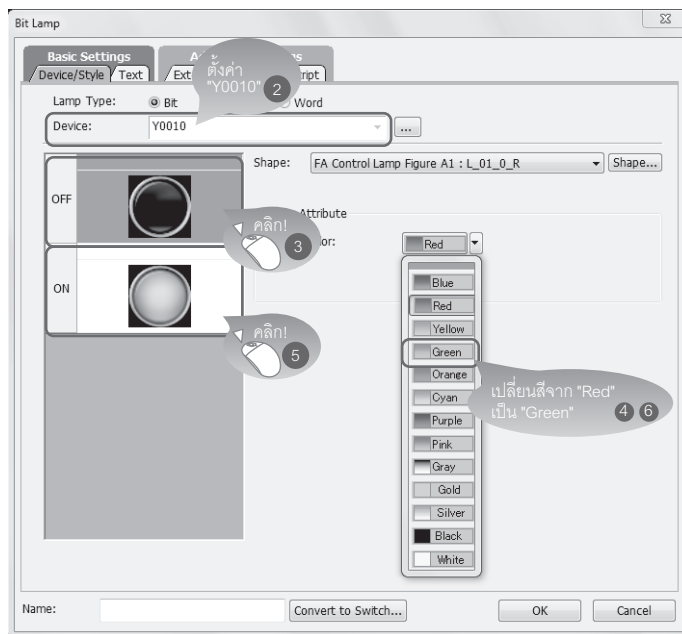
คุณสามารถเลือกการวางจากแถบเมนูได้ด้วย



2. การตั้งค่าแอดเดรสอุปกรณ์และสีของไฟแสดงสถานะการทำงาน



- 1 ดับเบิลคลิกที่ไฟแสดงสถานะการทำงานที่ได้สร้างไว้



เมื่อหน้าต่าง [Bit Lamp] ปรากฏขึ้น ให้ตั้งค่าดังต่อไปนี้

- 2 Device: Y0010
- 3 คลิกที่ไฟแสดงสถานะปิด (OFF)
- 4 เปลี่ยนสี
Red → Green
- 5 คลิกที่ไฟแสดงสถานะเปิด (ON)
- 6 เปลี่ยนสี
Red → Green

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

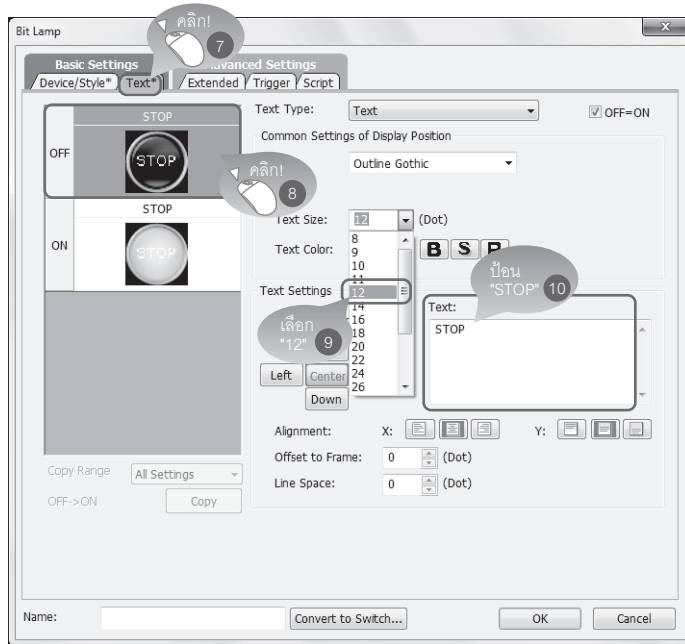
ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

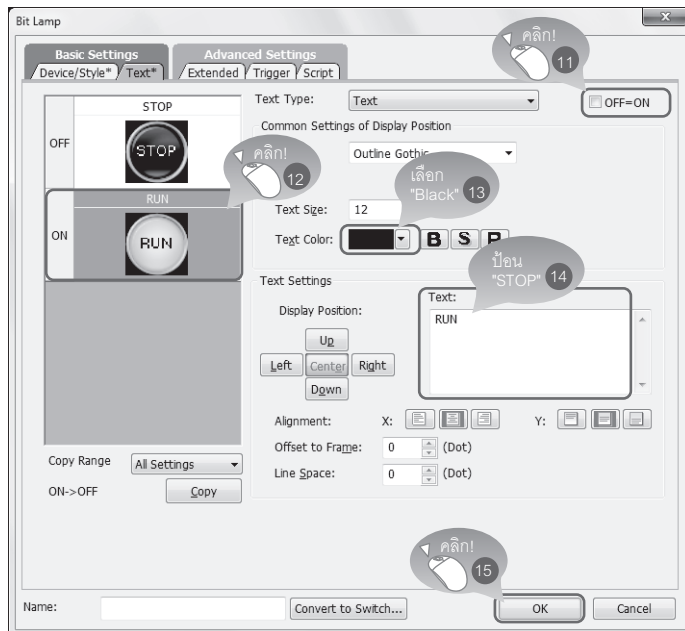
ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่ 1 การสร้างโปรเจกต์ 2. การสร้างออบเจกต์

3. การตั้งค่าข้อความของไฟแสดงสถานะการทำงาน



- 7 เลือกแต่ะ Text
- 8 คลิกที่ไฟแสดงสถานะปิด (OFF)
- 9 Text Size: เลือกขนาด 12 Dot
- 10 พิมพ์คำว่า "STOP" ในกล่องข้อความ



- 11 ดึง Checkbox [OFF=ON] ออก
- 12 คลิกที่ไฟแสดงสถานะเปิด (ON)
- 13 Text Color: สีดำ
- 14 พิมพ์คำว่า "RUN" ในกล่องข้อความ
- 15 คลิกปุ่ม [OK]



การสร้างไฟแสดงทำงานเสร็จสมบูรณ์

คำแนะนำ

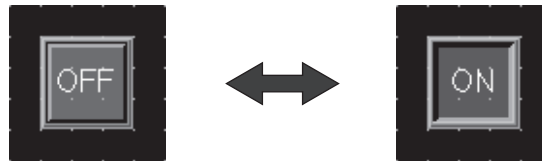
การทดสอบการแสดงผลของออบเจกต์ในโปรแกรมแก้ไขหน้าจอ

สามารถทดสอบการแสดงผลในแต่ละสถานะของออบเจกต์ และยังสามารถแสดงค่าอุปกรณ์ของออบเจกต์ที่ได้ทำการตั้งค่าไว้

(1) ทดสอบการเปลี่ยนสถานะของออบเจกต์ในโปรแกรม

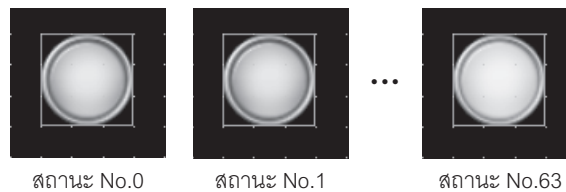
(a) การเปลี่ยนสถานะ ON/OFF

เลือก [View] → [Switch ON/OFF Display] จากแถบเมนูเพื่อสลับสถานะเปิดและปิดของออบเจกต์ในโปรแกรม หากมีการตั้งค่าสถานะของออบเจกต์ ออบเจกต์จะแสดงผลระหว่าง OFF ที่มีสถานะ No.0 และ ON ที่มีสถานะ No.1



(b) การเปลี่ยนสถานะของออบเจกต์โดยการระบุหมายเลขสถานะ

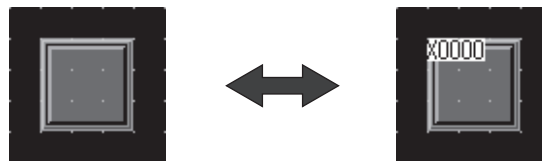
เลือก [View] → [State No.] → [Previous State] เพื่อแสดงสถานะก่อนหน้าหรือ [Next State] เพื่อแสดงสถานะถัดไป จากแถบเมนูเพื่อเปลี่ยนสถานะการแสดงผลของออบเจกต์ตามหมายเลขสถานะ หากสถานะของออบเจกต์มีการสลับระหว่าง ON และ OFF การแสดงผลของออบเจกต์จะสลับระหว่าง OFF ที่มีสถานะ No.0 และ ON ที่มีสถานะ No.1 หรือมากกว่า



(2) การแสดงข้อมูลการตั้งค่าออบเจกต์ในโปรแกรม

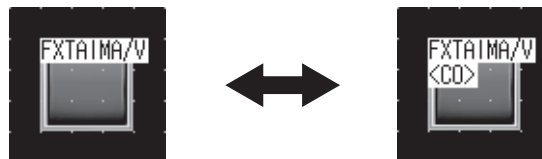
(a) แอดเดรสอุปกรณ์ (Device)

เลือก [View] → [Display Items] → [Device] จากแถบเมนูเพื่อทำการซ่อนหรือแสดงแอดเดรสของอุปกรณ์ ที่ทำการผูกเข้ากับออบเจกต์ในโปรแกรมแก้ไขหน้าจอ



(b) อุปกรณ์ป้ายกำกับระบบ (System label device)

เลือก [View] → [Display Items] → [Device of System Label] จากแถบเมนูเพื่อทำการซ่อนหรือแสดงป้ายกำกับ (Label) ระบบของอุปกรณ์ที่ผูกเข้ากับออบเจกต์ในโปรแกรมแก้ไขหน้าจอ



คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียม อุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรแกรม

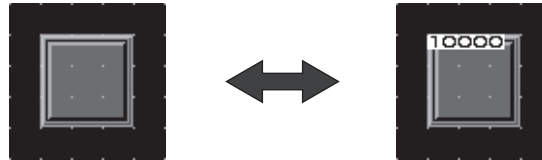
ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

คำแนะนำ

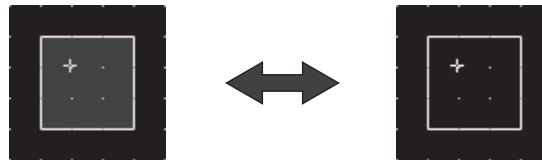
(c) รหัสออบเจกต์ (Object ID)

เลือก [View] → [Display Items] → [Object ID] จากแถบเมนูเพื่อทำการซ่อนหรือแสดงรหัสออบเจกต์ในโปรแกรมแก้ไขหน้าจอ



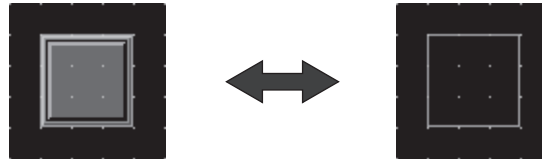
(d) สี (Paint)

เลือก [View] → [Display Items] → [Paint] จากแถบเมนูเพื่อทำการซ่อนหรือแสดงสีของออบเจกต์ในโปรแกรมแก้ไขหน้าจอ



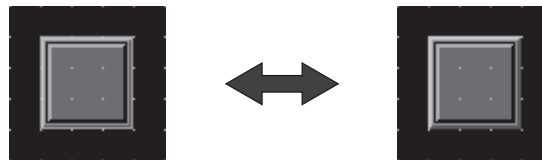
(e) ออบเจกต์ (Object)

เลือก [View] → [Display Items] → [Object] จากแถบเมนูเพื่อทำการซ่อนหรือแสดงออบเจกต์ในโปรแกรมแก้ไขหน้าจอ



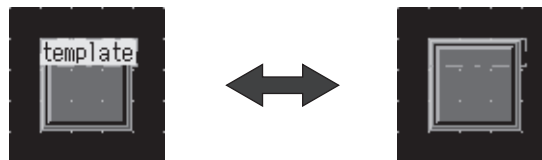
(f) กรอบออบเจกต์ (Object Frame)

เลือก [View] → [Display Items] → [Object Frame] จากแถบเมนูเพื่อทำการซ่อนหรือแสดงกรอบออบเจกต์ในโปรแกรมแก้ไขหน้าจอ

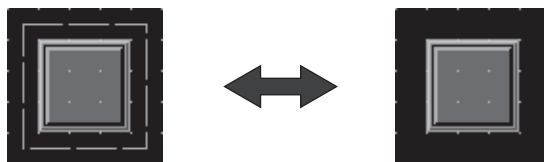


(g) ข้อมูลเทมเพลต (Template Information)

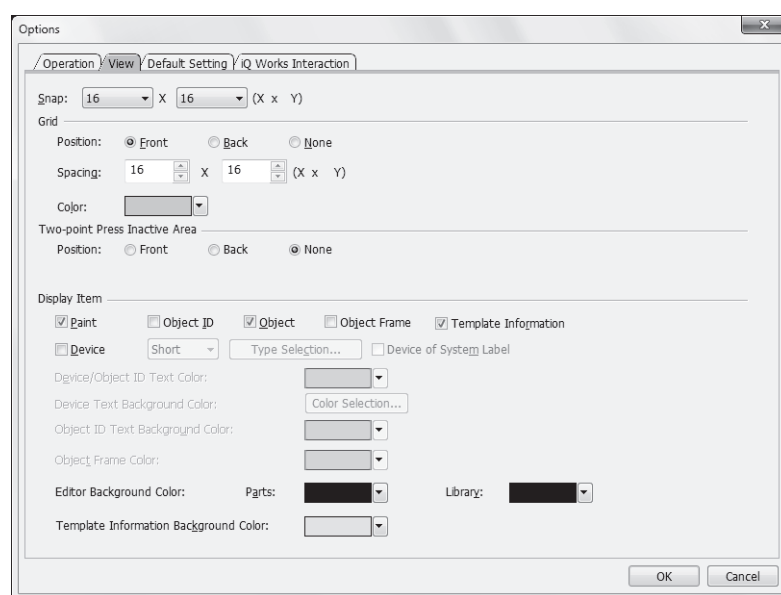
เลือก [View] → [Display Items] → [Template Information] จากแถบเมนูเพื่อทำการซ่อนหรือแสดงข้อมูลเทมเพลตในโปรแกรมแก้ไขหน้าจอ



- (h) พื้นที่การสัมผัส
เลือก [View] → [Display Items] → [Touch Area] จากแถบเมนูเพื่อทำการซ่อนหรือแสดงสีของออบเจกต์ในโปรแกรมแก้ไขหน้าจอ



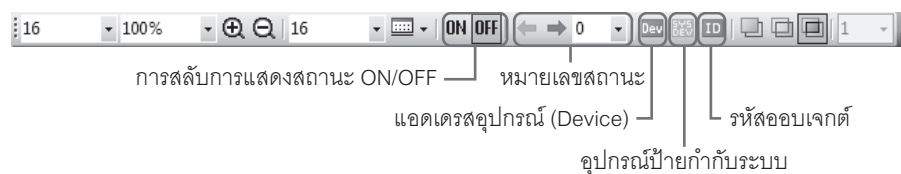
- (i) การตั้งค่าเพิ่มเติม
เลือก [View] → [Display Items] → [Option] จากแถบเมนูเพื่อแสดงหน้าต่าง [Option] ในหน้าต่างนี้ คุณสามารถกำหนดการตั้งค่าต่างๆ ที่จะแสดงในโปรแกรมแก้ไขหน้าจอได้



สำหรับรายละเอียดการตั้งค่าเพิ่มเติม โปรดดูที่คู่มือช่วยเหลือ (Help) หรือคู่มือการออกแบบหน้าจอ GT Designer3 (GOT2000)

การทำงานโดยใช้แถบเครื่องมือ

การแสดงรายละเอียดของออบเจกต์สามารถทำได้โดยใช้แถบเครื่องมือ [View] ได้เช่นกัน



ขั้นตอน ที่ 1 การสร้างโปรเจกต์ 2. การสร้างออบเจกต์

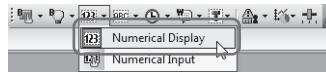
2-4 การสร้างส่วนแสดงตัวเลข

1. การสร้างส่วนแสดงตัวเลข

เลือก [Object] → [Numerical Display/Input] → [Numerical Display] จากแถบเมนูเพื่อสร้างส่วนแสดงตัวเลข



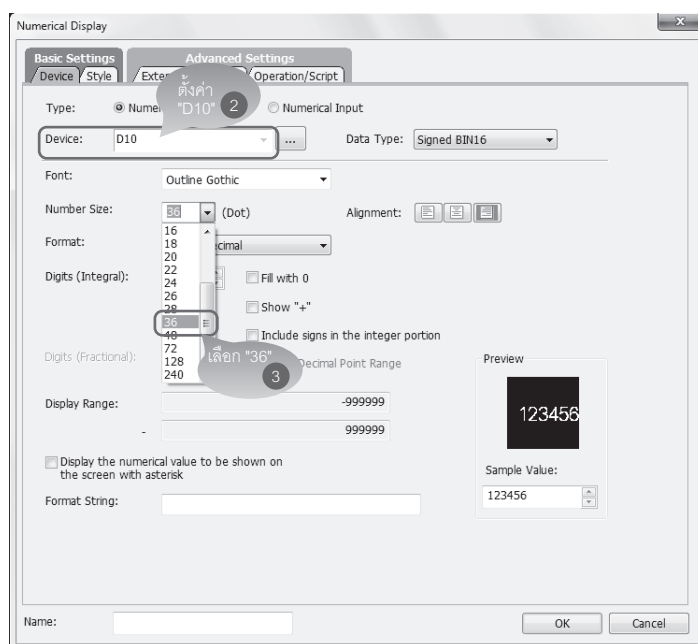
คุณสามารถเลือกรายการจากแถบเมนูได้ด้วย



2. การตั้งค่าแอดเดรสอุปกรณ์และขนาดของตัวเลขในส่วนแสดงผล



1 ดับเบิลคลิกที่ส่วนแสดงผลตัวเลขที่ได้สร้างไว้



เมื่อหน้าต่าง [Numerical Display] ปรากฏขึ้นให้ตั้งค่าดังนี้

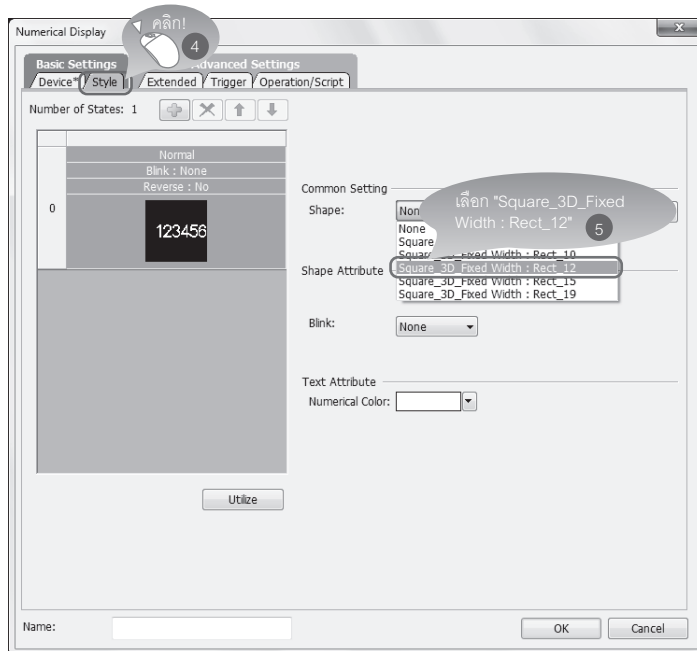
2 Device: D10

3 Number Size: เลือกขนาด 36 Dot

การสร้างโปรเจกต์

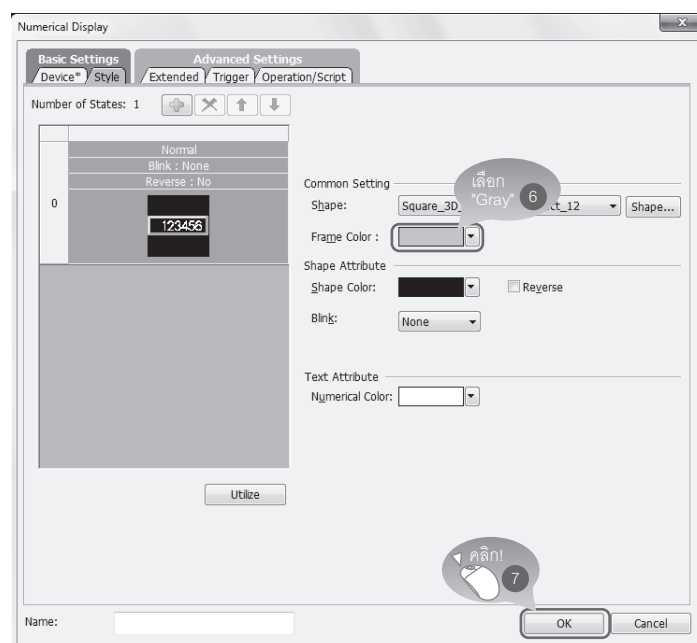
2. การสร้างออบเจกต์

3. การตั้งค่ารูปทรงและสีกรอบของส่วนแสดงตัวเลข



4 เลือกตะ Style

5 เลือก "Square_3D_Fixed Width : Rect_12" สำหรับรูปทรง



6 Frame Color: สีเทา

7 คลิกปุ่ม [OK]



การสร้างการแสดงผลตัวเลขเสร็จสมบูรณ์

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่ 1

การสร้างโปรเจกต์

3. การสร้างรูปภาพ

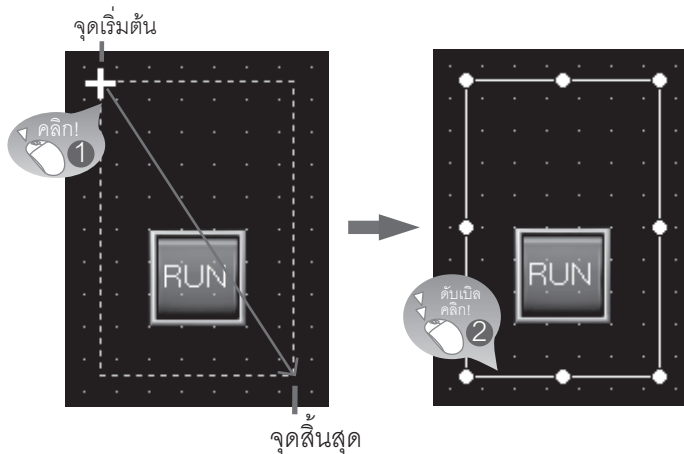
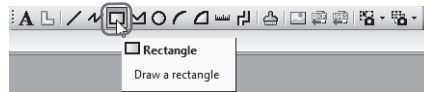
3-1 การสร้าง (รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า)

1. การสร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า

เลือก [Figure] → [Rectangle] จากแถบเมนูเพื่อสร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า



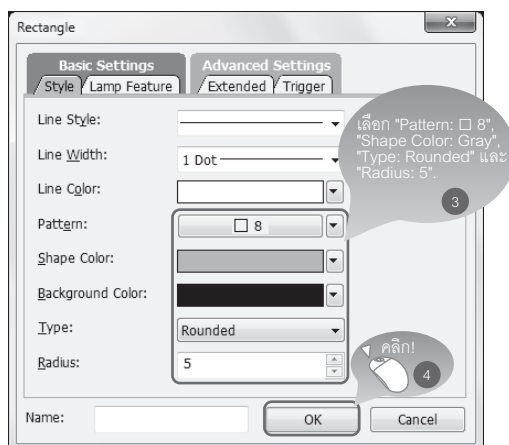
คุณสามารถเลือกรายการจากแถบเมนูได้ด้วย



① ลากเมาส์จากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดขณะที่คลิกเมาส์

② ดับเบิลคลิกที่รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า

2. การตั้งค่ารูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า



เมื่อหน้าต่าง [Rectangle] ปรากฏขึ้น ให้ตั้งค่าดังนี้

③ Pattern: □ 8
Shape Color: Gray
Type: Rounded
Radius: 5 จุด

④ คลิกปุ่ม [OK]

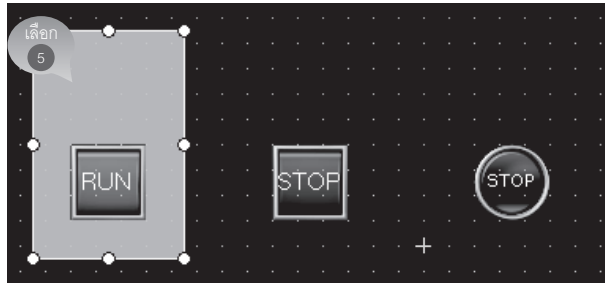


การสร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าเสร็จสมบูรณ์

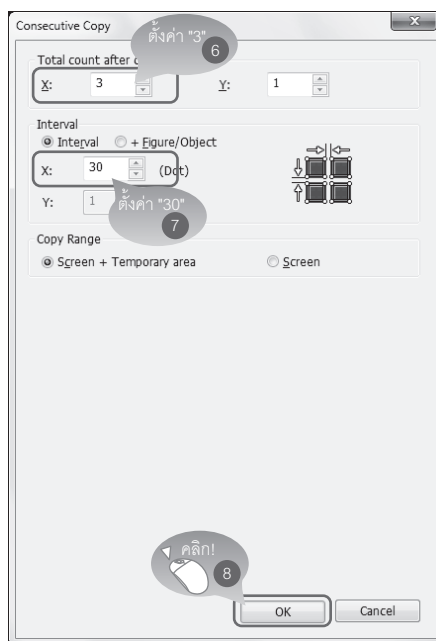
การสร้างโปรเจกต์

3. การสร้างรูปภาพ

3. การก๊อปปี้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแบบต่อเนื่องกัน



- 5 เลือกรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า และเลือก [Edit] → [Consecutive Copy] จากแถบเมนู

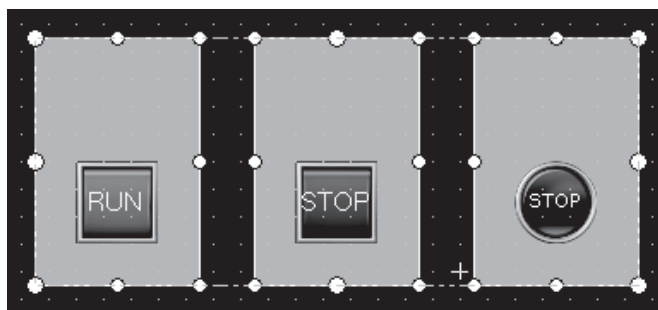


เมื่อหน้าต่าง [Consecutive Copy] ปรากฏขึ้น ให้ตั้งค่าดังนี้

- 6 Total count after copy: X 3

- 7 Interval: X 30

- 8 คลิกปุ่ม [OK] เพื่อก๊อปปี้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแบบต่อเนื่องกัน



รูปสี่เหลี่ยมที่ก๊อปปี้มาจะอยู่เลเยอร์ด้านหลังสวิตช์ที่ได้สร้างไว้

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่ 1

การสร้างโปรเจกต์ 3. การสร้างรูปภาพ

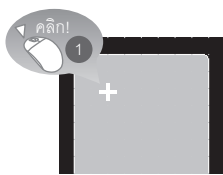
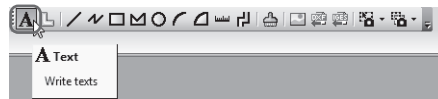
3-2 การสร้าง (ข้อความ 1 ถึง 3)

1. การสร้าง (ข้อความ 1)

เลือก [Figure] → [Text] จากแถบเมนูเพื่อสร้างข้อความ

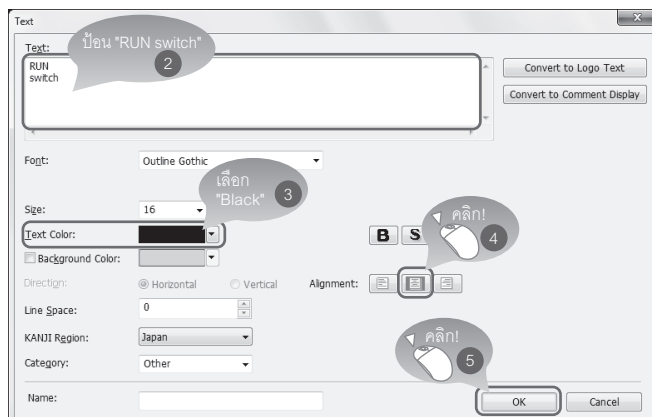


คุณสามารถเลือกรายการจากแถบเมนูได้ด้วย



1 คลิกเมาส์บนพื้นที่ที่จะป้อนข้อความ

2. การตั้งค่า (ข้อความ 1)



เมื่อหน้าต่างที่ [Text] ปรากฏขึ้น ให้ตั้งค่าดังนี้

2 ข้อความ: สวิตช์ RUN
(สามารถแทรกตัวอักษรขึ้นบรรทัดใหม่หลังข้อความ "RUN" ได้โดยการกดปุ่ม Enter)

3 Text Color: Black

4 Alignment: Center

5 คลิกปุ่ม [OK]

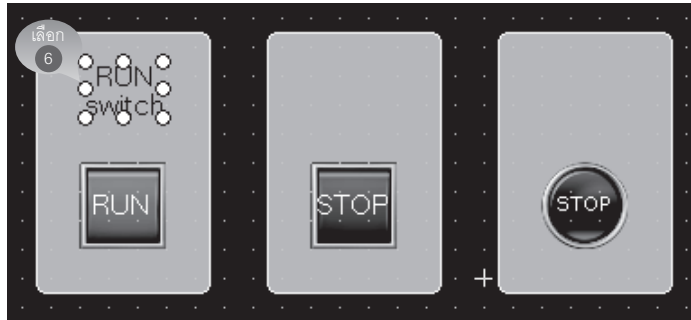


การสร้าง (ข้อความ 1) เสร็จสมบูรณ์

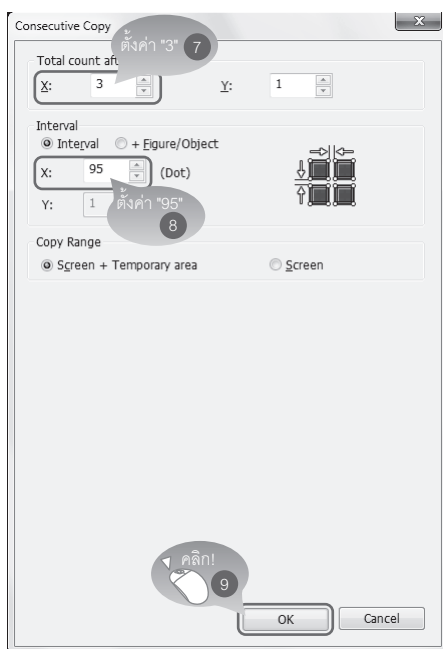
การสร้างโปรเจกต์

3. การสร้างรูปภาพ

3. การก๊อปปี้ (ข้อความ 1) เพื่อสร้าง (ข้อความ 2 และ 3) แบบต่อเนื่องกัน

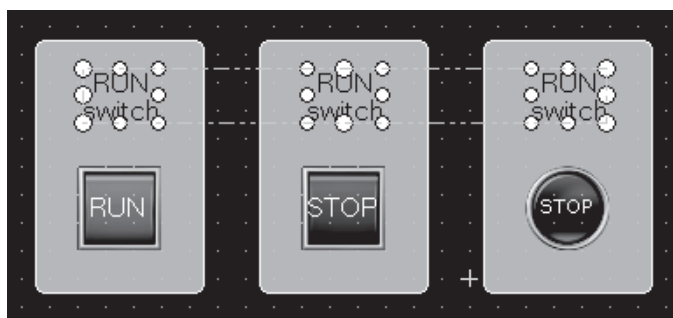


- 6 เลือก (ข้อความ 1) และเลือก [Edit] → [Consecutive Copy] จากแถบเมนู



เมื่อหน้าต่าง [Consecutive Copy] ปรากฏขึ้น ให้ตั้งค่าดังนี้

- 7 Total count after copy: X 3
- 8 Interval: X 95
- 9 คลิกปุ่ม [OK] เพื่อก๊อปปี้ข้อความแบบต่อเนื่องกัน



คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

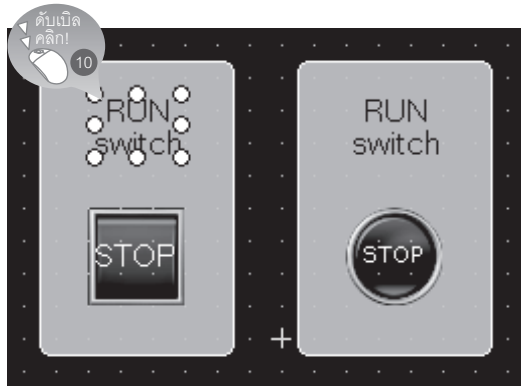
ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่ 1

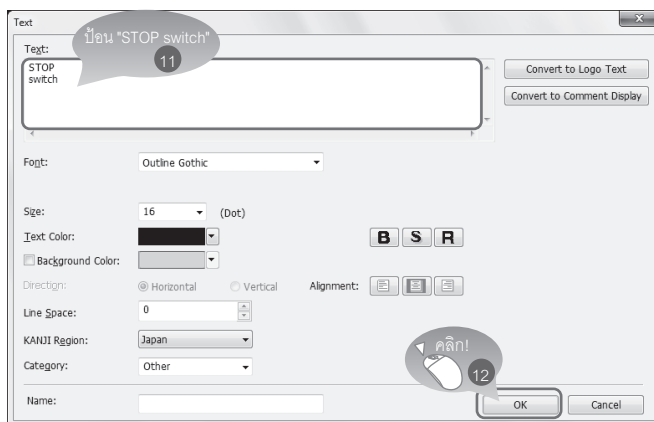
การสร้างโปรเจกต์

3. การสร้างรูปภาพ

4. การแก้ไขข้อความที่ได้ทำการก๊อปปี้ไว้



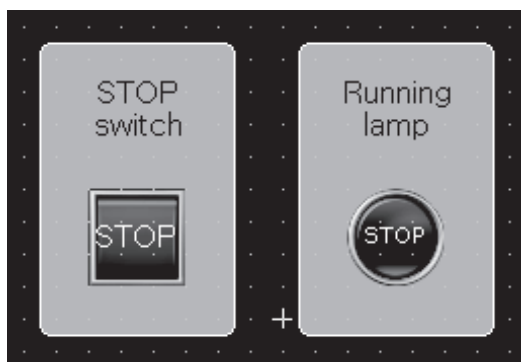
10 ดับเบิลคลิก (ข้อความ 2) ที่ได้ทำการก๊อปปี้ไว้



เมื่อหน้าต่าง [Text] ปรากฏขึ้น ให้ตั้งค่าดังนี้

11 ข้อความ: STOP switch
(สามารถขึ้นบรรทัดใหม่ด้วยการกดปุ่ม Enter)

12 คลิกปุ่ม [OK]



แก้ไข (ข้อความ 3) ด้วยขั้นตอนเดียวกัน

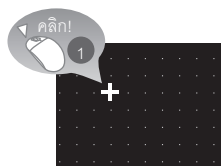
ข้อความ: Running lamp
(สามารถขึ้นบรรทัดใหม่ด้วยการกดปุ่ม Enter)

การสร้าง (ข้อความ 2 และ 3) เสร็จสมบูรณ์

3-3 การสร้าง (ข้อความ 4 และ 5)

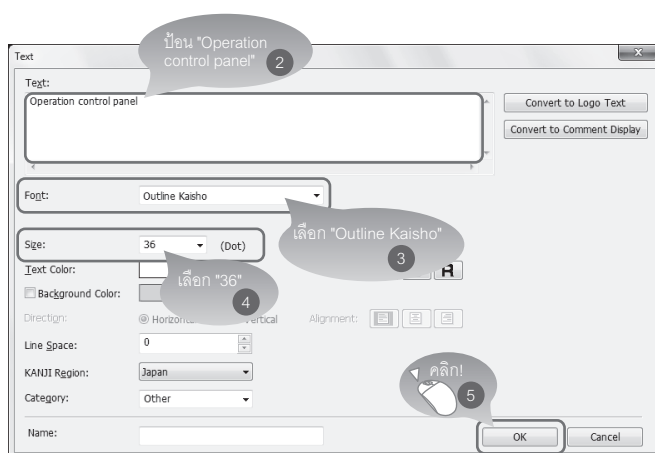
1. การสร้าง (ข้อความ 4)

เลือก [Figure] → [Text] จากแถบเมนูเพื่อสร้างข้อความ
คุณสามารถเลือกรูปภาพ (ข้อความ) จากแถบเครื่องมือได้ด้วยเช่นกัน



1 คลิกเมาส์บนพื้นที่ที่จะป้อนข้อความ

2. การตั้งค่า (ข้อความ 4)



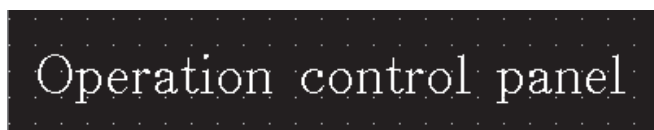
เมื่อหน้าต่าง [Text] ปรากฏขึ้น ให้ตั้งค่าดังนี้

2 ข้อความ: Operation control panel

3 Font: Outline Kaisho

4 Size: 36 จุด

5 คลิกปุ่ม [OK]



การสร้าง (ข้อความ 4) เสร็จสมบูรณ์

3. การสร้างและตั้งค่า (ข้อความ) 5 ด้วยขั้นตอนเดิม



ตั้งค่าดังนี้

ข้อความ: Data 1

Font: Outline Gothic

Size: 16 จุด

การสร้าง (ข้อความ 5) เสร็จสมบูรณ์

ขั้นตอน ที่ 1

การสร้างโปรเจกต์

4. การตั้งค่าฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ

4-1 การตั้งค่าฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ

1. ฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ

ฟังก์ชันนี้เปิดใช้งานการซูมและการเลื่อนหน้าจอ GOT

การเลื่อนและซูมเข้าซูมออกหน้าจอ GOT จะขึ้นอยู่กับรูปแบบการสัมผัส เช่น การจิ้มนิ้วเข้าหากันเพื่อซูมออกและการกางนิ้วเพื่อซูมเข้า

(ตัวอย่าง) การกางนิ้วออกที่บริเวณหน้าจอจะเป็นซูมเข้าเนื้อหาที่แสดง



(ตัวอย่าง) การจิ้มนิ้วเข้าหากันที่บริเวณหน้าจอจะเป็นการซูมจากเนื้อหาที่แสดง



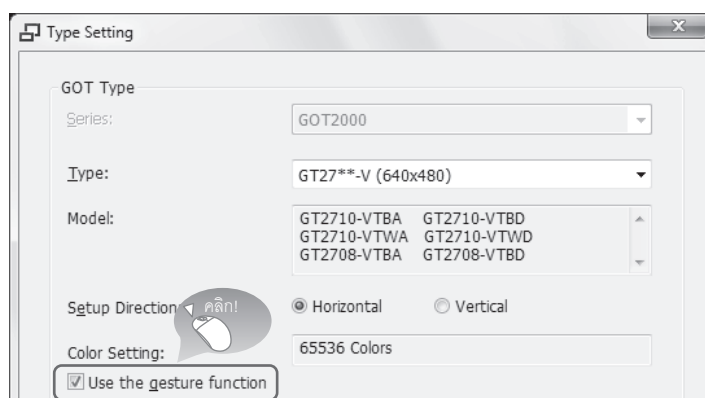
ฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสบนหน้าจอจะถูกเปิดใช้งานเป็นค่าเริ่มต้นเสมอ

หากฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอถูกปิดใช้งาน ให้ตั้งค่าตามขั้นตอนต่อไปนี้

เลือก [Common] → [GOT Type Setting] จากแถบเมนูเพื่อเปิดกล่องโต้ตอบ [Type Setting]

เลือก [Use the gesture function] และคลิกปุ่ม [OK]

จากนั้นฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอจะถูกเปิดใช้งาน

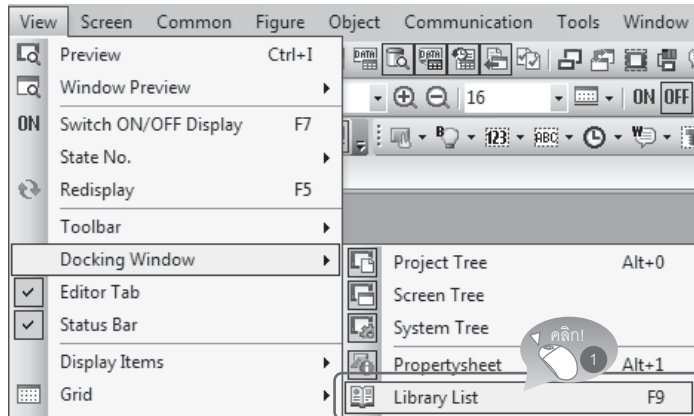


การสร้างโปรเจกต์

4. การตั้งค่าฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ


2. การสร้างออบเจกต์สำหรับรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ

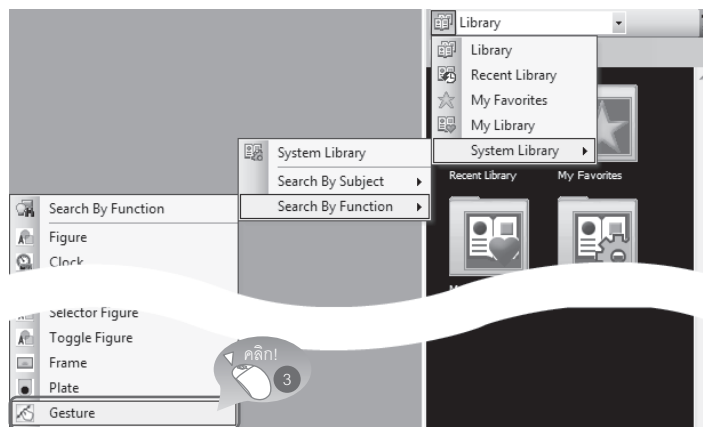
กำหนดสวิตช์สำหรับการสลับไปยังโหมดรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ



1 เลือก [View] → [Docking Window] → [Library List] จากแถบเมนู



2 คลิกไอคอน  ในหน้าต่าง [Library List]



3 เลือก [System Library] → [Search By Function] → [Gesture] จากเมนูที่แสดง

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

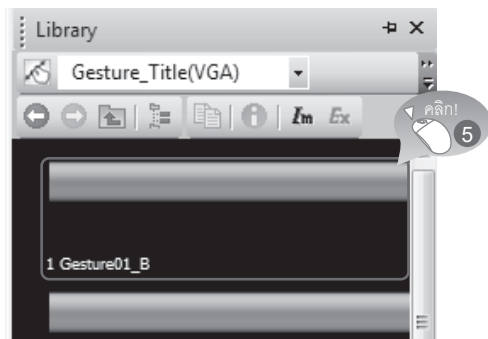
ขั้นตอน ที่ 1

การสร้างโปรเจกต์

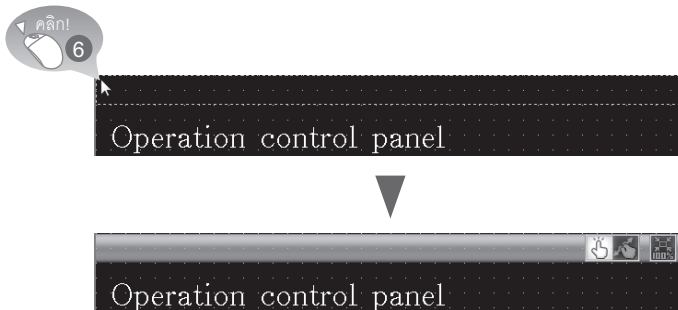
4. การตั้งค่าฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ



4 ดับเบิลคลิกที่ [Gesture_Title(VGA)]



5 รูปแบบที่มีมืออยู่จะถูกแสดงในรายการคลิก [1 Gesture01_B]



6 เลื่อนเคอร์เซอร์ไปยังพื้นที่การทำงาน และคลิกที่ด้านบนซ้ายของหน้าจอ (เส้นประแสดงขนาดของออบเจกต์จะปรากฏขึ้น)

จากนั้นออบเจกต์สำหรับรูปแบบการสัมผัสบนหน้าจอจะปรากฏขึ้น



ฟังก์ชันของออบเจกต์สำหรับรูปแบบการสัมผัสบนหน้าจอ

- การสลับไปยังโหมดรูปแบบการสัมผัสบนหน้าจอ
การแตะไอคอนต่อไปนี้จะเป็นการเปิดโหมดรูปแบบการสัมผัสบนหน้าจอ



- การยกเลิกโหมดรูปแบบการสัมผัสบนหน้าจอ
การแตะไอคอนต่อไปนี้ขณะอยู่ในโหมดรูปแบบการสัมผัสบนหน้าจอจะเป็นการยกเลิกโหมดรูปแบบการสัมผัสบนหน้าจอ



- การแสดงผลแบบเต็มขนาด (100%)
การแตะไอคอนต่อไปนี้จะปรับขนาดหน้าจอให้ใหญ่ขึ้นโดยใช้ฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสกับขนาดจริง (100%)

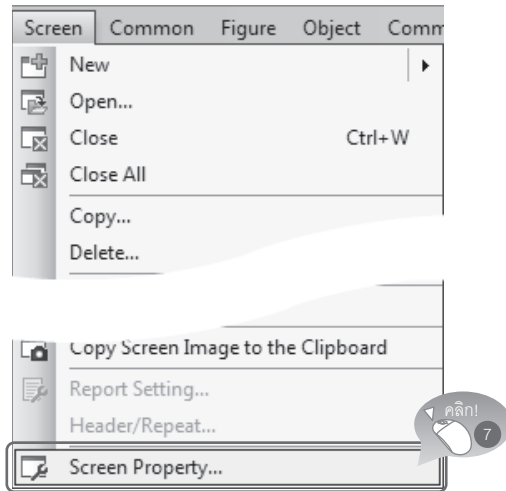


การสร้างโปรเจกต์

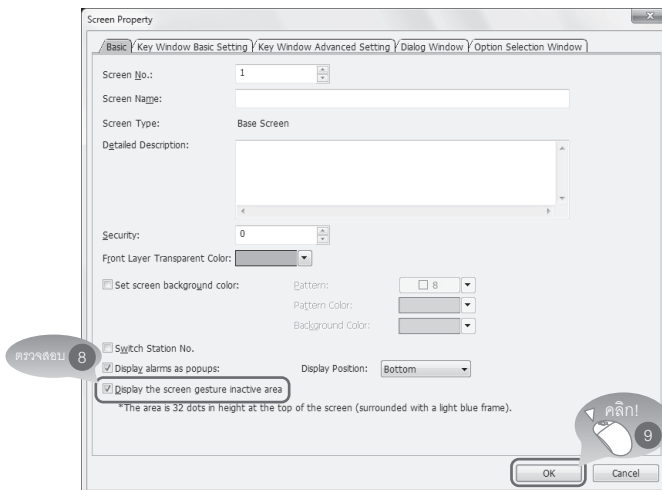
4. การตั้งค่าฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ

3. การแสดงบริเวณที่ไม่สามารถใช้รูปแบบการสัมผัสหน้าจอ

พื้นที่ 32 dot จากด้านบนของหน้าจอจะไม่สามารถใช้รูปแบบการสัมผัสหน้าจอ กล่าวคือ ไม่สามารถเลื่อนหรือซูมเข้าซูมออกได้

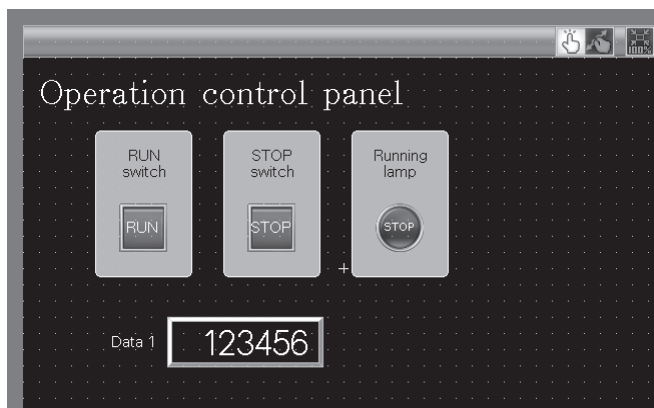


- 7 เลือก [Screen] → [Screen Property]
จากแถบเมนู



- 8 เลือก [Display the screen gesture inactive area]

- 9 คลิกปุ่ม [OK]



การตั้งค่าฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสบนหน้าจอเสร็จสมบูรณ์

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่ 1

การสร้างโปรเจกต์ 5. การตรวจสอบหน้าจอที่สร้าง

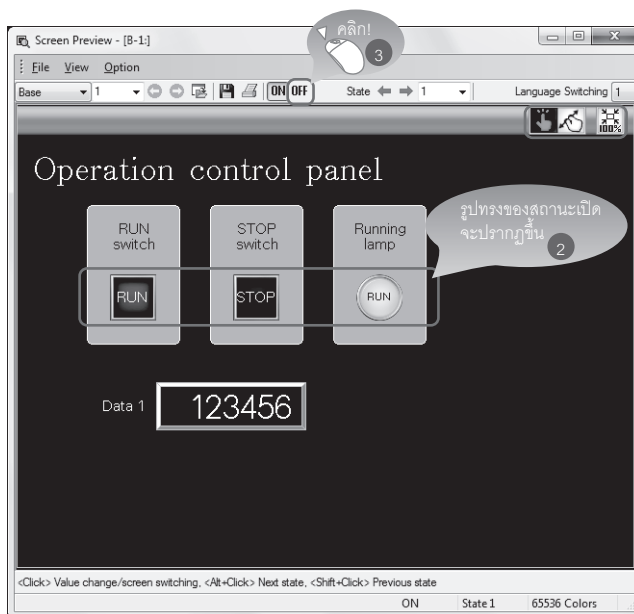
5-1 การทดสอบการแสดงผล (การแสดงผลตัวอย่างหน้าจอ)

1. การทดสอบการทำงานในแต่ละสถานะของออบเจกต์ที่สร้างไว้

เลือก [View] → [Preview] จากแถบเมนู



1 หน้าต่าง [Screen Preview] จะปรากฏขึ้น คลิกปุ่ม [ON]



2 ออบเจกต์จะแสดงผลเป็นรูปทรงในสถานะเปิด

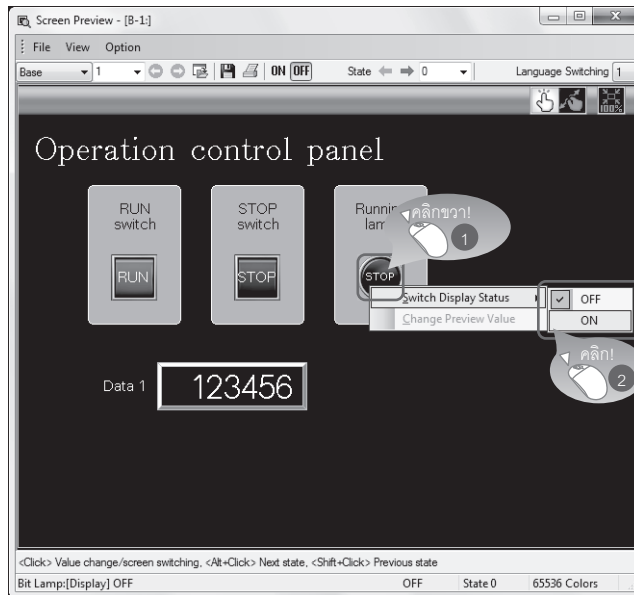
3 การคลิกปุ่ม [OFF] จะแสดงรูปทรงในสถานะปิด

คำแนะนำ

การทดสอบการทำงานในแต่ละสถานะต่างๆ ของแต่ละออบเจกต์

ในหน้าต่าง Screen Preview สามารถเปลี่ยนสถานะของแต่ละออบเจกต์ เพื่อทดสอบการแสดงผลของแต่ละรายการได้

(1) การสลับสถานะ ON/OFF



1 คลิกขวาที่ออบเจกต์

2 เลือก [ON] หรือ [OFF]



รูปทรงของสถานะเปิด



รูปทรงของสถานะปิด

รูปทรงของสถานะเปิดหรือสถานะปิดสถานะใดสถานะหนึ่งจะปรากฏขึ้น

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

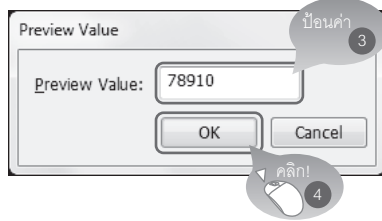
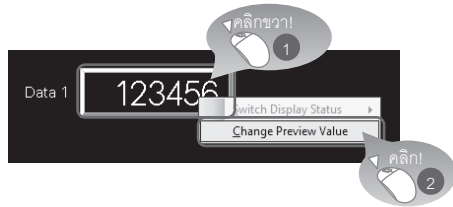
ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

คำแนะนำ

(2) การเปลี่ยนค่าของส่วนแสดงตัวเลขหรือส่วนรับค่าตัวเลข



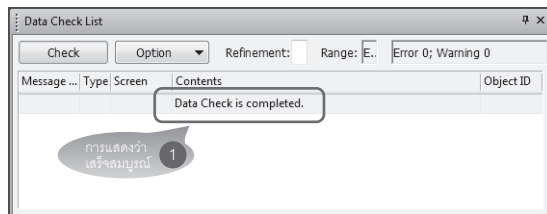
- 1 คลิกขวาการแสดงค่าตัวเลข
- 2 เลือก [Change Preview Value]
- 3 ป้อนค่า
- 4 คลิกปุ่ม [OK]

ค่าที่มีการแสดงตัวอย่างจะมีการเปลี่ยนแปลง

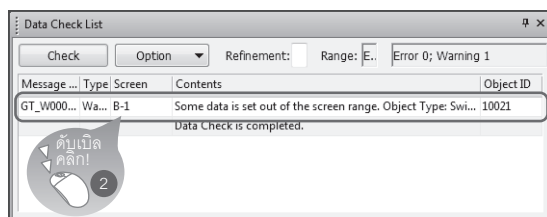
5-2 การตรวจสอบความผิดปกติของข้อมูล (การตรวจสอบข้อมูล)

1. การตรวจสอบว่าโปรเจกต์ไม่มีข้อผิดพลาดใดๆ

เลือก [Tool] → [Data Check] → [Check] จากแถบเมนู



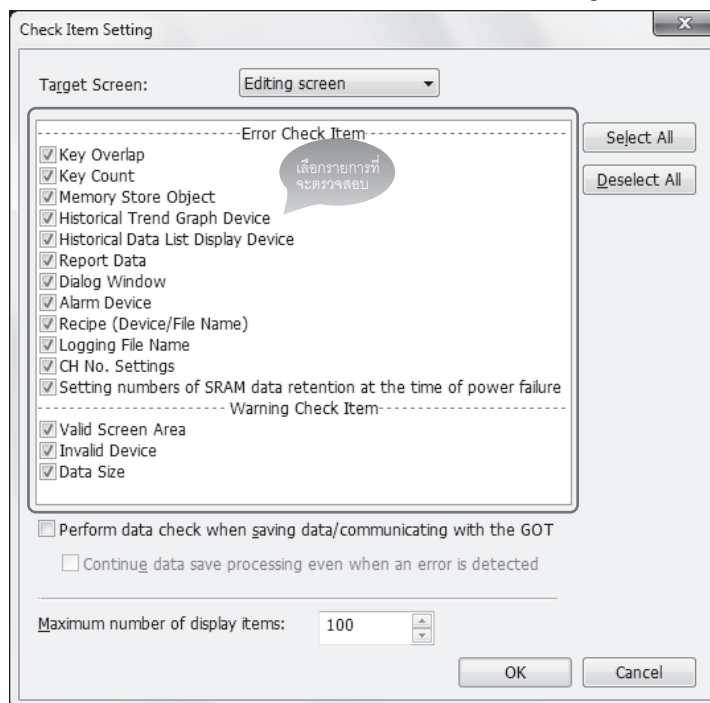
- 1 ตรวจสอบว่าข้อความ [Data Check is completed.] ปรากฏขึ้นในหน้าต่าง [Data Check] และไม่มีข้อผิดพลาดใดๆ



- 2 หากมีข้อผิดพลาด ให้ดับเบิลคลิกที่ผลลัพธ์เพื่อไปยังตำแหน่งที่ทำให้เกิดความผิดปกติหรือการแจ้งเตือน จากนั้นแก้ไขโดยเปลี่ยนแปลงการตั้งค่าในโปรแกรม



สามารถเลือกรายการที่ต้องการตรวจสอบความถูกต้องได้ด้วยการตั้งค่าดังนี้
เลือก [Tool] → [Data Check] → [Item Setting] จากแถบเมนู



ขั้นตอน ที่ 1

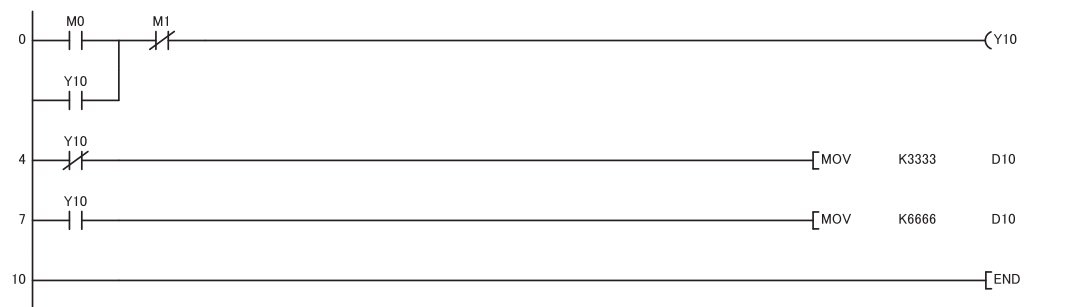
การสร้างโปรเจกต์ 5. การตรวจสอบหน้าจอที่สร้าง

5-3 การทดสอบการทำงาน (โปรแกรมจำลอง)

1. การเตรียมโปรแกรมแบบลำดับ (Sequence)

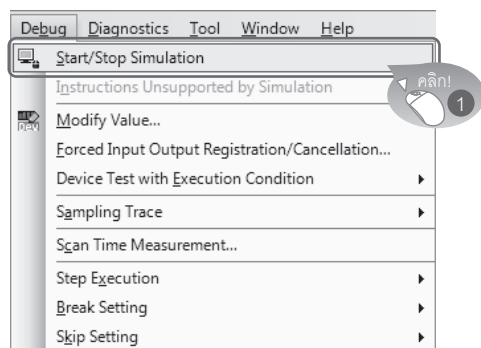
สำหรับขั้นตอนต่อไปให้ใช้โปรแกรม GX Works2 เพื่อเขียนโปรแกรมแบบลำดับ

<โปรแกรมตัวอย่าง>



2. การเปิดโปรแกรมจำลองสำหรับ PLC

เปิด GX Simulator2 จากโปรแกรม GX Works2



- 1 เลือก [Debug] → [Start/Stop Simulation]
จากแถบเมนูของ GX Works2



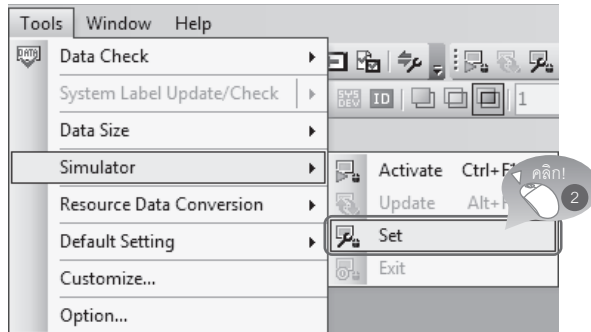
หน้าต่าง [GX Simulator2] จะปรากฏขึ้น

การสร้างโปรเจกต์

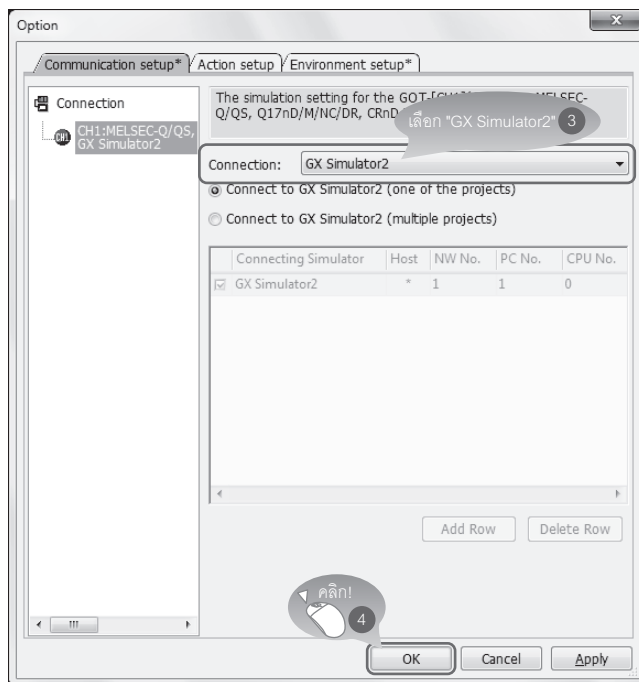
5. การตรวจสอบหน้าจอที่สร้าง

3. การเปิดโปรแกรมจำลองสำหรับ GOT เพื่อทดสอบหน้าจอที่สร้าง

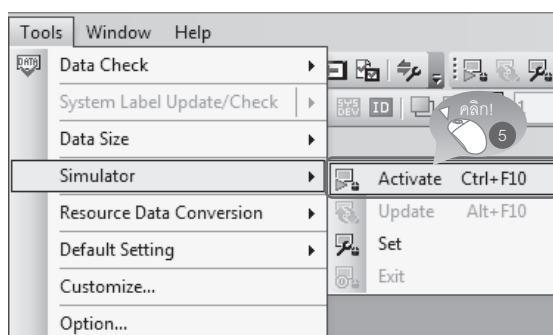
เปิด GT Simulator3 จากโปรแกรม GT Designer3 (GOT2000) เพื่อทดสอบหน้าจอที่สร้าง



- 2 เลือก [Tools] → [Simulator] → [Set] จากแถบเมนูของ GT Designer3 (GOT2000)



- 3 เมื่อหน้าต่าง [Option] ปรากฏขึ้น ให้เลือก GX Simulator2 สำหรับการเชื่อมต่อ
- 4 คลิกปุ่ม [OK] เพื่อทำให้การตั้งค่าเสร็จสมบูรณ์



- 5 เลือก [Tools] → [Simulator] → [Activate] จากแถบเมนูของ GT Designer3 (GOT2000)

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่ 1

การสร้างโปรเจกต์ 5. การตรวจสอบหน้าจอที่สร้าง



โปรแกรมจำลองจะเปิดขึ้นและสามารถจำลองการทำงานของหน้าจอที่สร้างได้

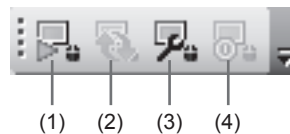


6 คลิกปุ่ม RUN

7 ไฟแสดงสถานะการทำงานจะติดและค่าของ Data 1 จะเปลี่ยนเป็น 6666



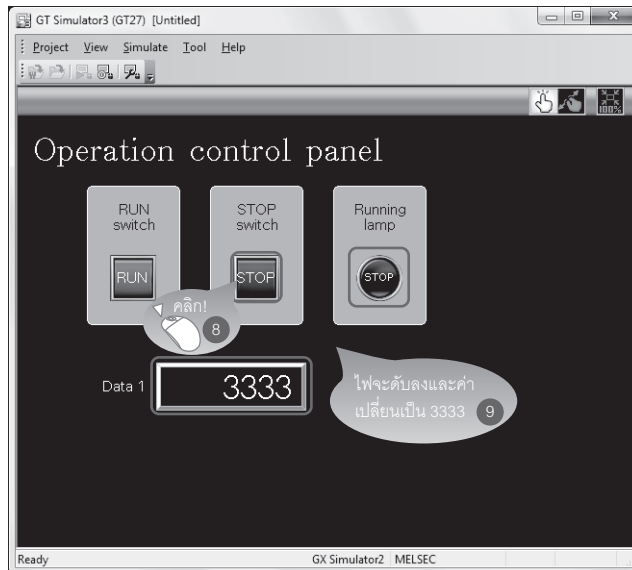
สามารถเปิด-ปิด หรือทำการอัปเดตโปรเจกต์ในตัวจำลองได้จากแถบเครื่องมือของโปรแกรม GT Designer3



- (1) [Simulator: Activate]
เปิดใช้งาน GT Simulator3 เพื่อเปิดการจำลอง
- (2) [Simulator: Update]
สามารถอัปเดตโปรเจกต์ในการจำลองเมื่อมีการแก้ไขโปรเจกต์
- (3) [Simulator: Set]
เปิดหน้าต่างการตั้งค่าของโปรแกรมจำลอง
- (4) [Simulator: End]
ออกจาก GT Simulator3 เพื่อหยุดการจำลอง

การสร้างโปรเจกต์

5. การตรวจสอบหน้าจอที่สร้าง

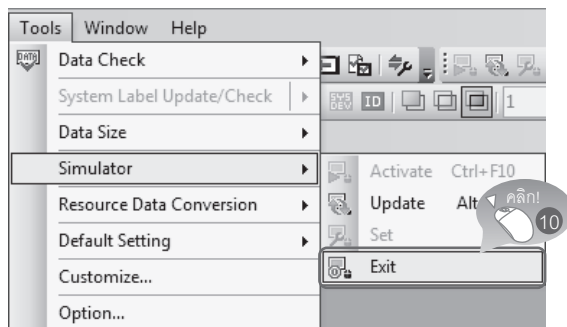


8 คลิกปุ่ม STOP

9 ไฟแสดงสถานะการทำงานจะดับลงและค่าของ Data 1 จะเปลี่ยนเป็น 3333

4. การออกจากโปรแกรมจำลองสำหรับ GOT

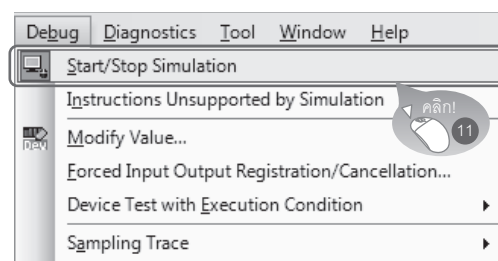
ออกจาก GT Simulator3 เพื่อหยุดการจำลอง



10 เลือก [Tools] → [Simulator] → [Exit] จากแถบเมนูของ GT Designer3 (GOT2000)

5. การออกจากโปรแกรมจำลองสำหรับ PLC

ออกจาก GX Simulator2 โปรแกรม GX Works2



11 เลือก [Debug] → [Start/Stop Simulation] จากแถบเมนูของ GX Works2

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

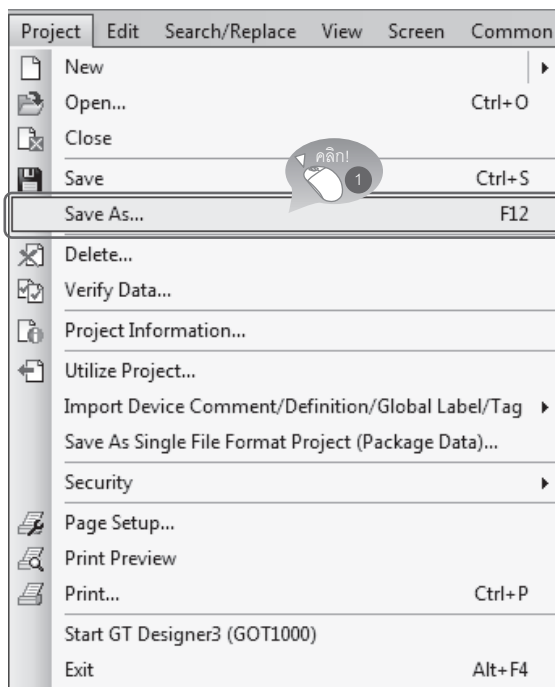
ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่ 1

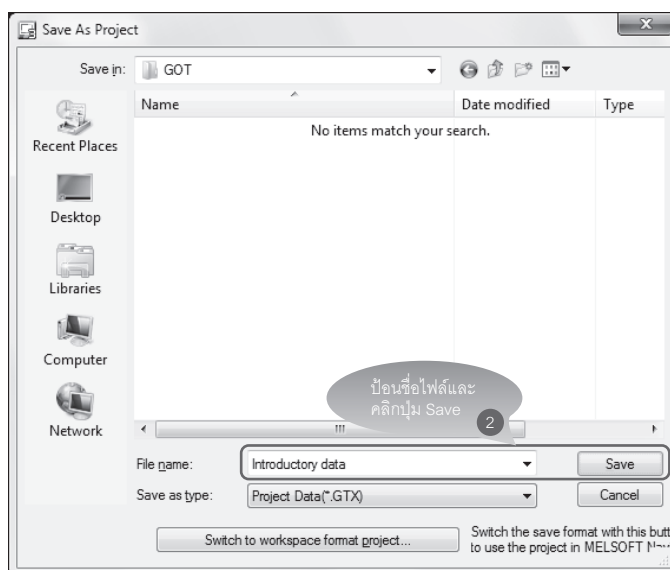
การสร้างโปรเจกต์ 6. การบันทึกโปรเจกต์

6-1 การบันทึกโปรเจกต์

1. การบันทึกหน้าจอที่สร้าง



① เลือก [Project] → [Save As] จากแถบเมนู



② ป้อนชื่อไฟล์ และคลิกปุ่ม [Save] เพื่อบันทึกหน้าจอ

2. ประเภทของไฟล์

สามารถบันทึกโปรเจกต์ในรูปแบบต่อไปนี้

- รูปแบบของเวิร์กสเปซ
- รูปแบบไฟล์เดี่ยว (*.GTX)
- รูปแบบไฟล์เดี่ยว (*.GTXS) ที่มีซอฟต์แวร์ประยุกต์ของระบบ



เอกสารนี้จะอธิบายเกี่ยวกับโปรเจกต์ (*.GTX) ที่เป็นรูปแบบไฟล์เดี่ยว

สำหรับรายละเอียดของแต่ละรูปแบบ โปรดดูที่คู่มือช่วยเหลือหรือคู่มือการออกแบบหน้าจอ GT Designer3 (GOT2000)

ขั้นตอน ที่ 2

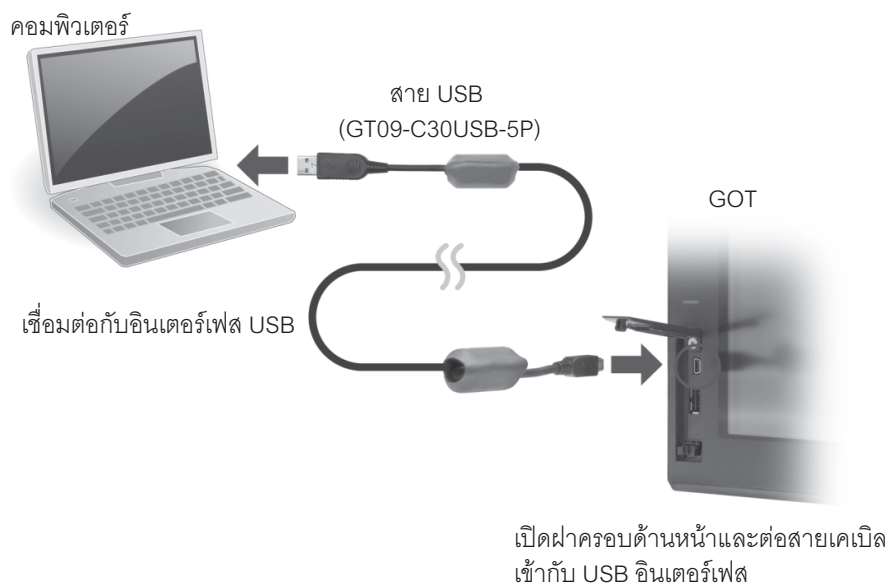
การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์

1. การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์

1-1 การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์

1. การเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับ GOT

ใช้สาย USB เพื่อเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับ GOT



- * สำหรับการสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์กับ GOT ผ่านสาย USB จำเป็นต้องมีการติดตั้งไดรเวอร์ในการเชื่อมต่อครั้งแรก
- นอกจากนี้ ยังสามารถถ่ายโอนข้อมูลโดยใช้การ์ด SD หรือวิธีการเชื่อมต่ออื่นๆ นอกเหนือจากสาย USB ได้อีกด้วย



Reference

สำหรับวิธีการถ่ายโอนข้อมูลโดยใช้การ์ด SD หรือวิธีการเชื่อมต่ออื่นๆ นอกเหนือจากสาย USB โปรดดูที่คู่มือช่วยเหลือหรือคู่มือการออกแบบหน้าจอ GT Designer3 (GOT2000)

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

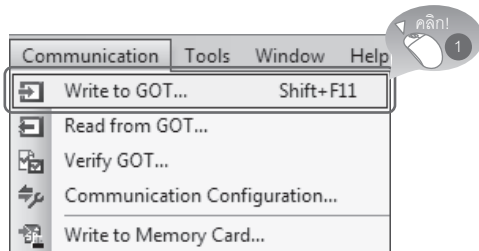
ขั้นตอน ที่ 2

การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์

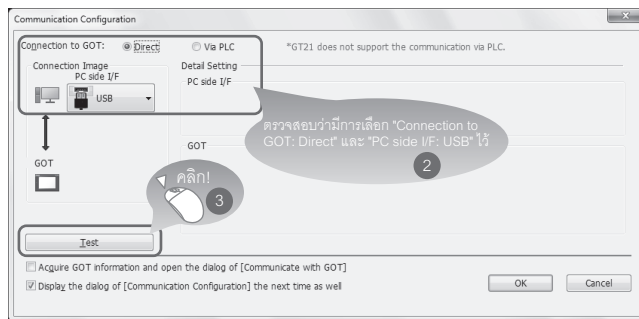
1. การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์

2. การตั้งค่าการสื่อสาร

การตั้งค่าการสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์และ GOT
เปิด GOT ก่อนการตั้งค่า



- 1 เลือก [Communication] → [Write to GOT]
จากแถบเมนู

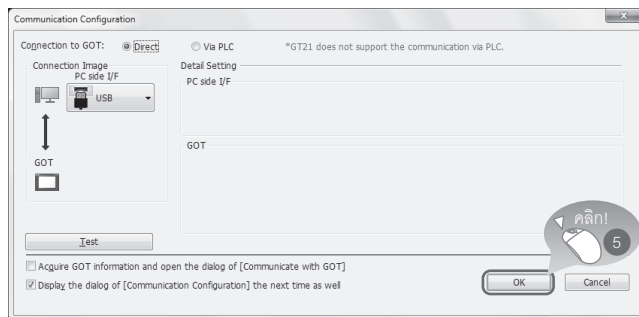


- 2 ตรวจสอบว่าการตั้งค่าดังต่อไปนี้
Connection to GOT: Direct
PC side I/F: USB

- 3 คลิกปุ่ม [Test] เพื่อทดสอบการสื่อสาร



- 4 เมื่อข้อความ [Successfully connected.]
ปรากฏขึ้น ให้คลิกปุ่ม [OK]



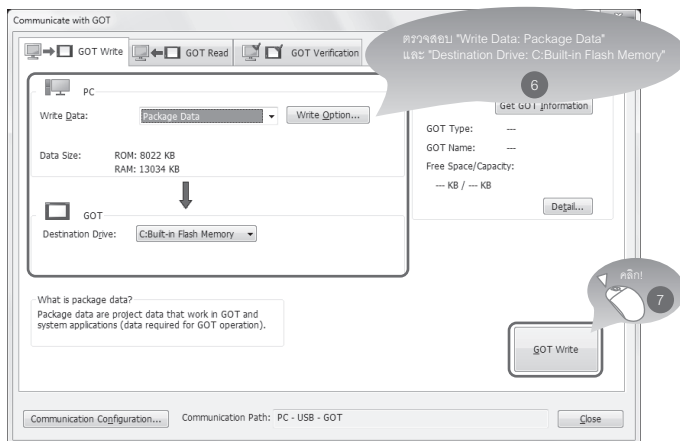
- 5 คลิกปุ่ม [OK]

การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์

1. การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์

3. การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์

ถ่ายโอนข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ไปยัง GOT

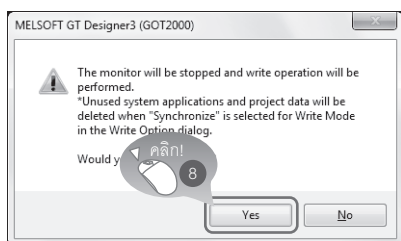


6 ตรวจสอบว่ามีการตั้งค่าดังต่อไปนี้

Write Data: Package Data

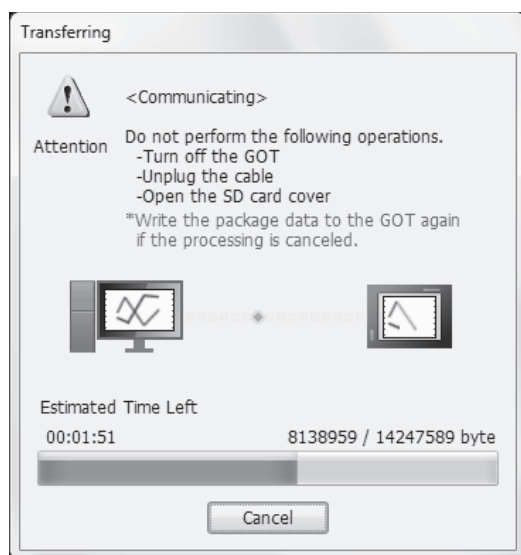
Destination Drive: C:Built-in Flash Memory

7 คลิกปุ่ม [GOT Write]



หน้าต่างสำหรับยืนยันการเขียนข้อมูลไปยัง GOT จะปรากฏขึ้น

8 คลิกปุ่ม [Yes] เพื่อเริ่มการถ่ายโอนข้อมูล



หน้าต่าง [Transferring] จะปรากฏขึ้นขณะถ่ายโอนข้อมูล ห้ามดำเนินการต่อไปนี้

- ปิด GOT
- ถอดสาย
- เปิดฝาครอบ SD การ์ด



9 เมื่อการถ่ายโอนข้อมูลไปยัง GOT เสร็จสมบูรณ์ หน้าต่าง [Transferring] จะหายไป คลิกปุ่ม [OK]

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่ 2

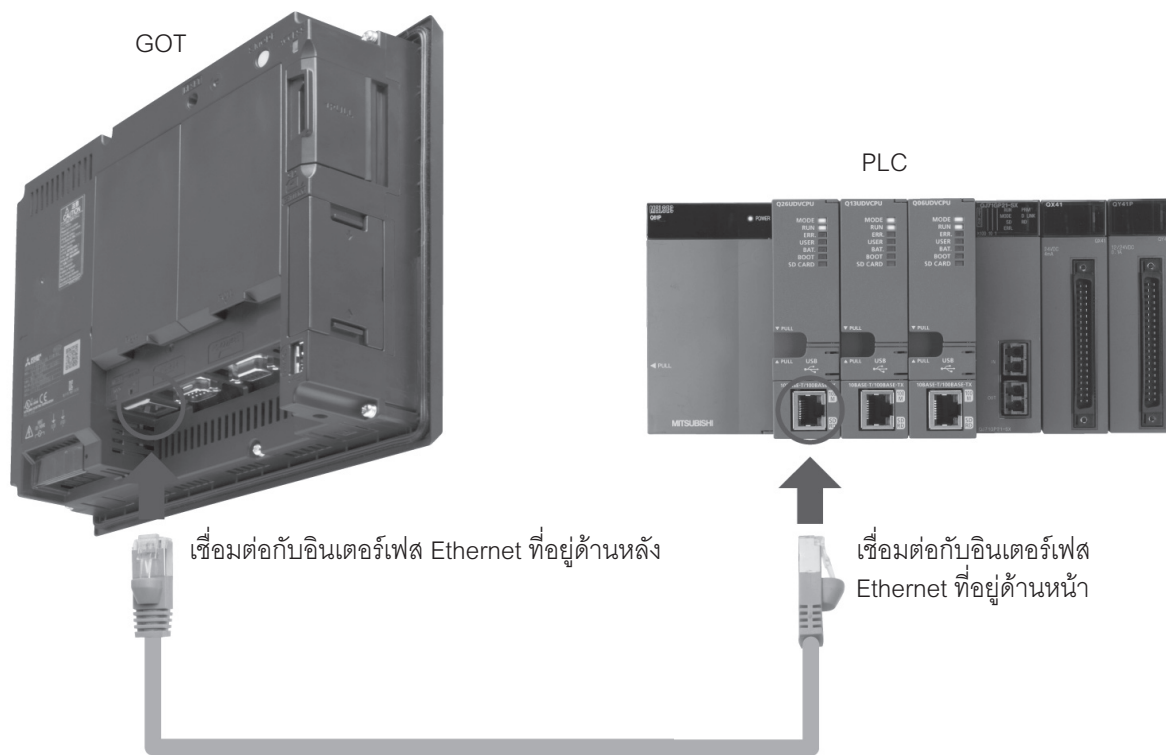
การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์ 2. การเชื่อมต่อ GOT กับ PLC

2-1 การเชื่อมต่อ GOT กับ PLC

1. การเชื่อมต่อ GOT กับ PLC

ก่อนการเชื่อมต่อระหว่าง GOT กับ PLC ให้ตรวจสอบว่า GOT และ PLC มีการปิดเครื่องไว้

ใช้สาย Ethernet ในการเชื่อมต่อ GOT กับ PLC จากนั้นจึงเปิด GOT และ PLC



หน้าจอการเลือกภาษาจะปรากฏขึ้น เลือก [English]

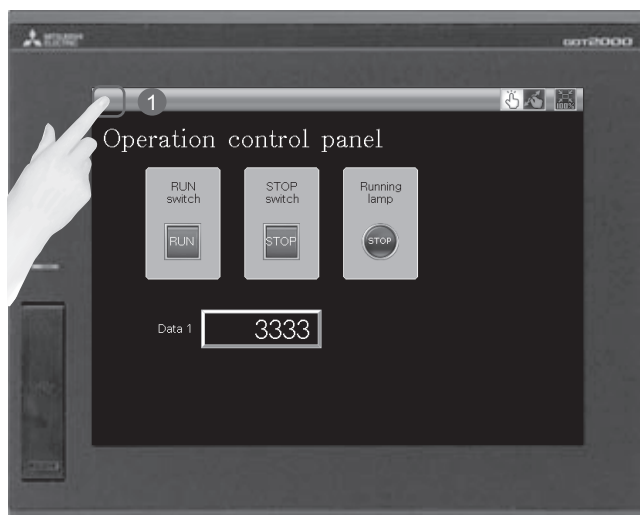


การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์

2. การเชื่อมต่อ GOT กับ PLC

2. ตรวจสอบสถานะการเชื่อมต่อ

ตรวจสอบสถานะ Ethernet ของ GOT เพื่อตรวจสอบว่า GOT สามารถสื่อสารกับ PLC ได้
ฟังก์ชันการตรวจสอบสถานะ Ethernet จะตรวจสอบสถานะการเชื่อมต่อระหว่าง GOT กับอุปกรณ์บนเครือข่าย Ethernet โดยการส่ง Ping รีเคอร์ส
ก่อนการตรวจสอบสถานะ Ethernet ให้ตรวจสอบว่า GOT และ PLC เปิดเครื่องอยู่



1. กดปุ่มการเรียกยูทิลิตี้ใน GOT เพื่อแสดงเมนูหลักของยูทิลิตี้

ปุ่มการเรียกยูทิลิตี้จะอยู่ที่มุมบนซ้ายของหน้าจอ GOT (กดปุ่มค้างไว้ 2 วินาที)
สามารถเปลี่ยนแปลงการตั้งค่าด้วย GT Designer3



เมนูหลักของยูทิลิตี้จะปรากฏขึ้น

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

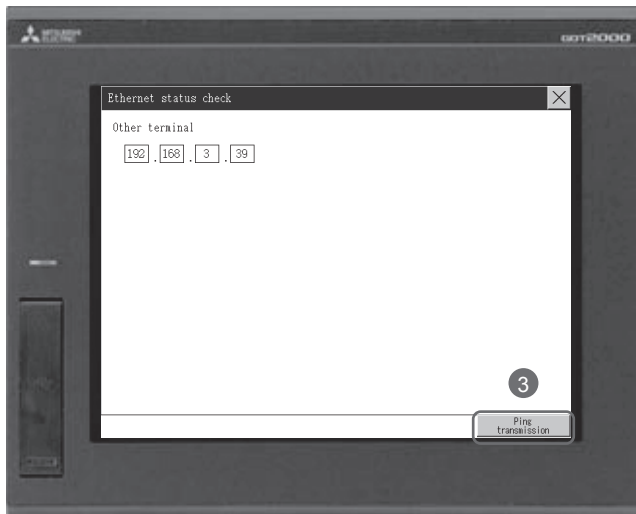
ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่ 2

การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์ 2. การเชื่อมต่อ GOT กับ PLC

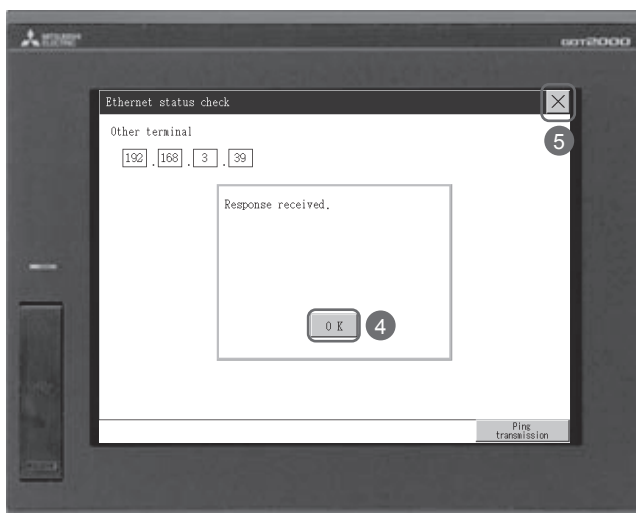


- 2 เลือกแถบ [Maintenance] → [Ethernet status check] ในเมนูหลักของยูทิลิตี้



- 3 ตั้งค่า IP แอดเดรสของ PLC ที่ต้องการและ
แตะปุ่ม [Ping transmission]

ในเอกสารนี้ IP แอดเดรสของ PLC เป็น
192.168.3.39 (ค่าเริ่มต้น)
IP แอดเดรสของ PLC สามารถตรวจสอบและ
เปลี่ยนแปลงใน [Ethernet Setting] โดยการเลือก
[Common] → [Controller Setting] จากแถบเมนู
ของ GT Designer3



เมื่อไม่มีความผิดปกติในการสื่อสาร ข้อความ
[Response received.] จะปรากฏขึ้น

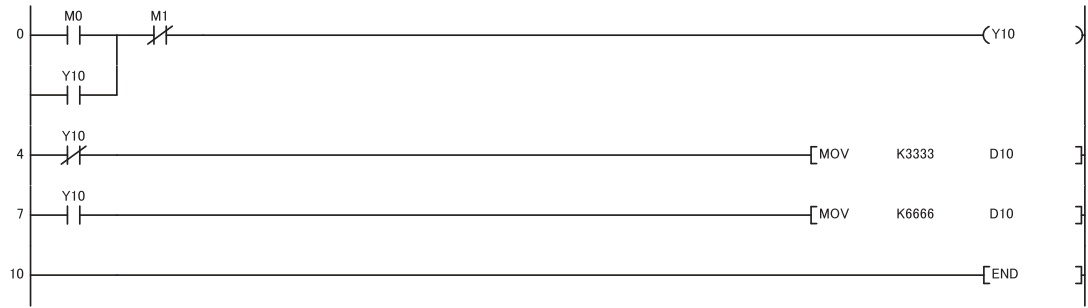
- 4 แตะปุ่ม [OK]
- 5 แตะปุ่ม [×] เพื่อแสดงหน้าจอที่สร้างไว้

การถ่ายโอนข้อมูลโปรเจกต์

2. การเชื่อมต่อ GOT กับ PLC

3. การเขียนโปรแกรมแบบลำดับไปยัง PLC (Write to PLC)

เขียนโปรแกรมแบบลำดับสำหรับการจำลองจากโปรแกรม GX Works2 ไปยัง PLC



คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

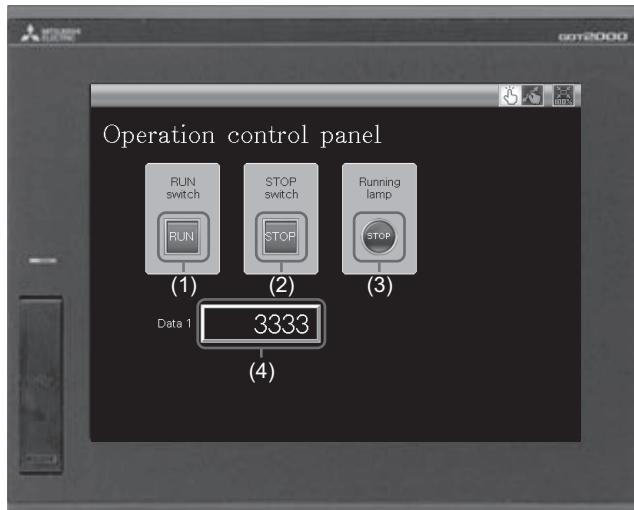
ขั้นตอน ที่ 3

การใช้ GOT

1. การตรวจสอบการทำงาน ON/OFF (การเปิด/ปิด) ของสวิตช์

1-1 การตรวจสอบการทำงาน ON/OFF (การเปิด/ปิด) ของสวิตช์

แตะสวิตช์แต่ละตัวเพื่อตรวจสอบการทำงานของสวิตช์



รายการต่อไปนี้จะแสดงการทำงานในสถานะเปิด-ปิดแต่ละรอบเจกต์

(1) สวิตช์ RUN

การแตะสวิตช์นี้จะเป็นการเริ่มต้นการทำงาน (เปิด M0)

(2) สวิตช์ STOP

การแตะสวิตช์นี้จะเป็นการหยุดการทำงาน (เปิด M1)

(3) ไฟแสดงสถานะการทำงาน

RUN: ไฟจะติดพร้อมกับข้อความ "RUN" (ขณะที่ M0 เปิด, Y10 จะเปิด)

STOP: ไฟจะดับลงพร้อมกับข้อความ "STOP" (ขณะที่ M1 เปิด, Y10 จะถูกปิด)
(Y10 จะถูกเปิด-ปิดโดยเงื่อนไขจากโปรแกรมแบบลำดับ)

(4) Data 1 (ส่วนแสดงตัวเลข)

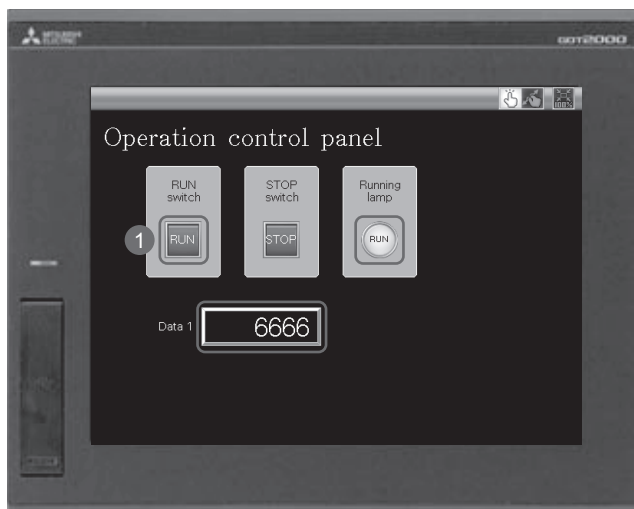
RUN: ค่าตัวเลข 6666 จะปรากฏขึ้น (ขณะที่ M0 เปิด)

STOP: ค่าตัวเลข 3333 จะปรากฏขึ้น (ขณะที่ M1 เปิด)

(ค่า 6666 และ 3333 จัดเก็บอยู่ใน D10 โดยเงื่อนไขจากโปรแกรมแบบลำดับ)

การใช้ GOT

1. การตรวจสอบการทำงาน ON/OFF (การเปิด/ปิด) ของสวิตช์



- 1 การแตะสวิตช์ RUN จะเป็นการสั่งเปิดไฟแสดงสถานะการทำงาน และแสดงค่าส่วนแสดงผลตัวเลข 6666 ใน Data 1



- 2 การแตะสวิตช์ STOP จะเป็นการสั่งปิดไฟแสดงสถานะการทำงาน และแสดงค่า 3333 ในส่วนแสดงผลตัวเลข Data 1

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ขั้นตอน ที่ 3

การใช้ GOT

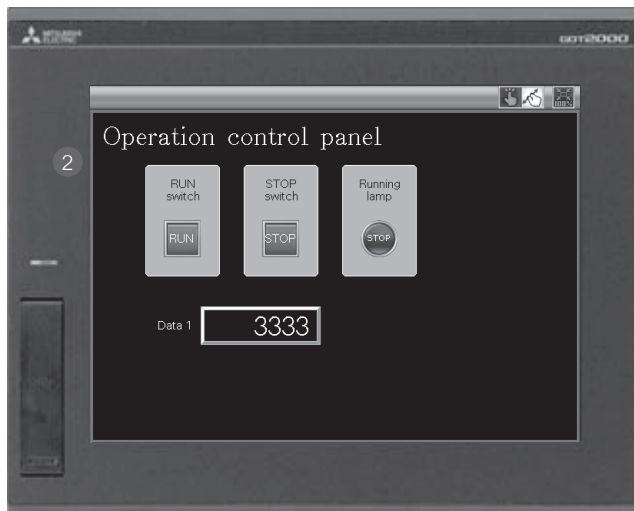
2. การใช้ฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ (Screen Gesture)

2-1 การใช้ฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ (Screen Gesture)

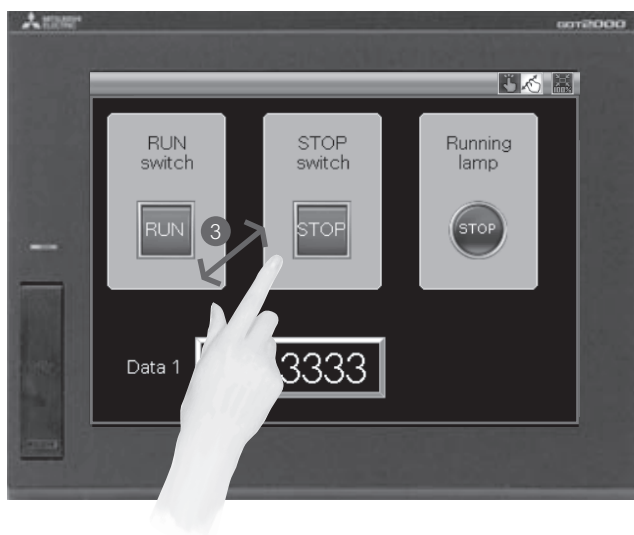
สามารถซูมเข้าและซูมออกหน้าจอ GOT โดยใช้ฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสบนหน้าจอ



1. ตั้งค่ารูปแบบการสัมผัสหน้าจอที่บริเวณมุมบนขวาของหน้าจอ GOT



2. เส้นสีแดงซึ่งแสดงบริเวณที่สามารถซูมเข้าและซูมออกจะปรากฏขึ้น



3. สามารถซูมเข้าและซูมออกหน้าจอ GOT โดยการจิกนิ้วเข้า และกางนิ้วออกในบริเวณนี้

การใช้ GOT

2. การใช้ฟังก์ชันรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ (Screen Gesture)



- 4 หากต้องการปิดโหมดรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ ให้กดปุ่มรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ เมื่อทำการปิดโหมดรูปแบบการสัมผัสหน้าจอ การแสดงผลหน้าจอจะคงอยู่ในขนาดเดิมที่ซูมไว้
- 5 เมื่อต้องการแสดงผลแบบเต็มขนาด ให้กดปุ่มการแสดงผลแบบเต็มขนาด [Full scale display (100%)] หากกดปุ่มการแสดงผลแบบเต็มขนาดจะเป็นการปิดโหมดรูปแบบการสัมผัสหน้าจอและการแสดงผลของหน้าจอจะกลับสู่ขนาดเริ่มต้น

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ภาคผนวก 1

ฟังก์ชันใหม่

1. ฟังก์ชันการใช้งานข้อมูล (UTILIZE DATA)

1 ฟังก์ชันการใช้งานข้อมูล (UTILIZE DATA)

นำหน้าจอที่มีอยู่เดิมกลับมาใช้ใหม่เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ
ใช้คีย์เวิร์ดในการค้นหาหน้าจอจากโปรเจกต์ที่ผ่านมาหรือโปรเจกต์ตัวอย่างที่มีให้
เพื่อนำข้อมูลที่ต้องการกลับมาใช้ในโปรเจกต์ใหม่

1. การนำโปรเจกต์ก่อนหน้ากลับมาใช้ใหม่

เมื่อต้องการนำข้อมูลในโปรเจกต์เก่ามาใช้ใหม่ การใช้คีย์เวิร์ดในการค้นหาจะช่วยจำกัดการค้นหาให้แคบลง

เลือก [Project] → [New] → [Utilize Data] จากแถบเมนู

ระบุช่วงการค้นหา

เลือก "Sample Project" เพื่อนำโปรเจกต์ตัวอย่างกลับมาใช้ใหม่

เลือกหรือป้อนคีย์เวิร์ด

ผลการค้นหาจะปรากฏขึ้น

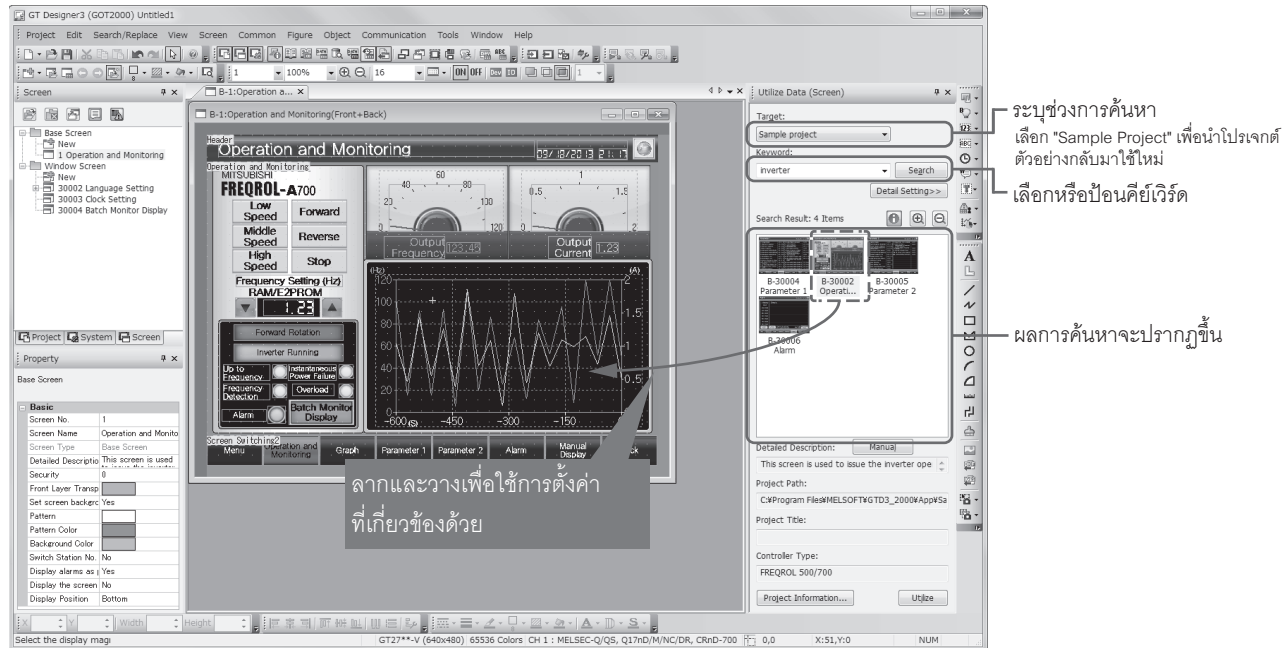
เลือกไฟล์จากผลการค้นหาเพื่อนำมาใช้งานในโปรเจกต์

ฟังก์ชันใหม่

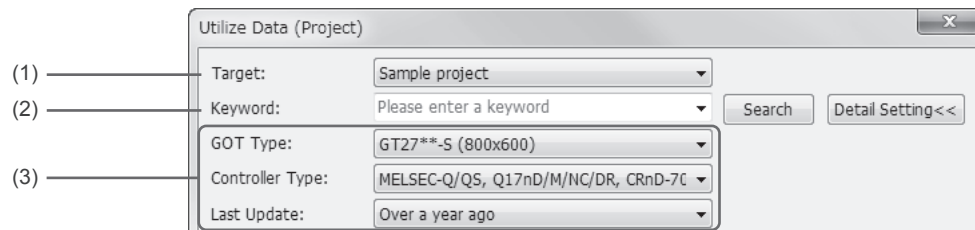
1. ฟังก์ชันการใช้งานข้อมูล (UTILIZE DATA)

2. การนำหน้าจอก่อนหน้ากลับมาใช้ใหม่

สามารถนำหน้าจอและการตั้งค่าต่างๆ เช่น การใส่คอมเมนต์และการบันทึกไฟล์ log จากโปรเจกต์ที่ผ่านมาหรือโปรเจกต์ตัวอย่างกลับมาใช้ใหม่
เลือก [Screen] → [New] → [Utilize Data] จากแถบเมนู



3. การค้นหาโปรเจกต์ที่สามารถนำมาใช้ได้



(1) เป้าหมายการค้นหา

สามารถระบุช่วงการค้นหาได้ดังนี้

- โปรเจกต์ตัวอย่าง
- โปรเจกต์ที่มีการแก้ไขล่าสุด
- โฟลเดอร์โปรเจกต์ (สามารถค้นหาโฟลเดอร์ย่อยได้สามระดับ)

(2) คีย์เวิร์ดในการค้นหา

เลือกหรือป้อนคีย์เวิร์ดเพื่อค้นหาโปรเจกต์ที่ต้องการ

หากต้องการใช้โปรเจกต์ให้ระบุชื่อไฟล์หรือข้อมูลสำหรับการค้นหาโปรเจกต์ (ชื่อโปรเจกต์, คำอธิบายอย่างละเอียด, สร้างโดย)

สร้างโปรเจกต์ให้ป้อนอักขระและคำอธิบายที่สามารถใช้เป็นคีย์เวิร์ดของโปรเจกต์ ทำให้สามารถค้นหาในภายหลังได้ง่ายขึ้น

หากต้องการใช้หน้าจอ ให้ค้นหาหน้าจอโดยการระบุชื่อไฟล์, ชื่อหน้าจอ, ข้อมูลรายละเอียดของหน้าจอ, ชื่ออบเจกต์, ชื่อรูปทรง หรือชื่อเทมเพลต

(3) การปรับปรุงการค้นหา

ปรับปรุงการค้นหาตามประเภทของ GOT, ชนิดของ PLC และการอัปเดตล่าสุดเพื่อให้คุณสามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว

คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ภาคผนวก 1

ฟังก์ชันใหม่

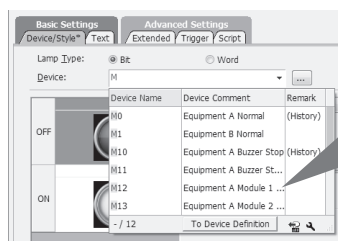
2. ฟังก์ชันการช่วยอินพุท (INPUT ASSIST)

2 ฟังก์ชันการช่วยอินพุท (INPUT ASSIST)

การตั้งค่าอุปกรณ์ที่รวดเร็วและง่ายดาย

เมื่อทำการตั้งค่าอุปกรณ์ รายการของข้อมูลที่สามารถใช้ได้จะแสดงจากอุปกรณ์ที่ตั้งค่าไว้แล้ว Comment ของอุปกรณ์และข้อกำหนดของอุปกรณ์

1. การแสดงข้อมูลที่สามารถใช้ได้จากรายชื่ออุปกรณ์ที่ได้ตั้งค่าไว้แล้ว



1) ป้อนชื่ออุปกรณ์

2) อุปกรณ์ที่สัมพันธ์กับชื่อที่ทำการป้อนจะอยู่ในรายชื่ออุปกรณ์ที่ได้ทำการตั้งค่าไว้

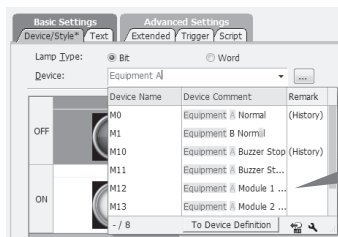
3) เลือกและตั้งค่าอุปกรณ์

รายการของอุปกรณ์ที่สามารถใช้ได้จะแสดงเมื่อป้อนชื่ออุปกรณ์ลงในกล่องโต้ตอบการตั้งค่าอุปกรณ์ Comment ของอุปกรณ์และข้อกำหนดของอุปกรณ์ยังแสดงไว้ด้วยเพื่อให้สามารถอ้างอิงถึงข้อมูลนี้ได้เมื่อมีการตั้งค่าอุปกรณ์

2. การแสดงข้อมูลที่สามารถใช้ได้จากคอมเมนต์ของอุปกรณ์ (Device Comment) และคำอธิบายของอุปกรณ์ (Device Definition)

รายการของข้อมูลที่สามารถใช้ได้จะแสดงเมื่อป้อนคำสำคัญลงในกล่องโต้ตอบการตั้งค่าอุปกรณ์ อุปกรณ์สามารถค้นหาและตั้งค่าได้จาก Comment ของอุปกรณ์และข้อกำหนดของอุปกรณ์

(1) คอมเมนต์ของอุปกรณ์



1) อิมพอร์ตไฟล์คอมเมนต์

2) ป้อนคีย์เวิร์ด

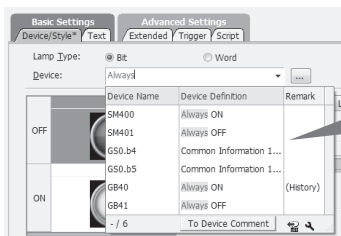
3) อุปกรณ์ที่สัมพันธ์กับคีย์เวิร์ดที่ป้อนจะเลือกจากคอมเมนต์ของอุปกรณ์ที่ได้ทำการตั้งค่าไว้

4) เลือกและตั้งค่าอุปกรณ์

การตั้งค่าคอมเมนต์ของอุปกรณ์ด้วย GX Works2 หรือ GX Developer

Device Name	Comment
M0	Equipment A Normal
M1	Equipment B Normal
M2	
M3	
M4	
M5	
M6	
M7	
M8	
M9	
M10	Equipment A Buzzer Stop
M11	Equipment A Buzzer Stop Cancel
M12	Equipment A Module 1 Interlock
M13	Equipment A Module 2 Interlock
M14	Equipment A Module 3 Interlock

(2) คำอธิบายของอุปกรณ์

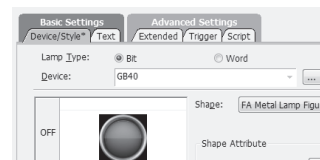


1) ป้อนคำสำคัญ

2) อุปกรณ์ที่สัมพันธ์กับคีย์เวิร์ดที่ป้อนจะเลือกจากคำอธิบายของอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์พิเศษของอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออยู่ (เซิร์ฟเวอร์, PLC ฯลฯ)

3) เลือก "GB40 Always ON"

4) การตั้งค่าอุปกรณ์เสร็จสมบูรณ์



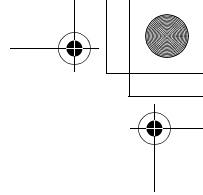
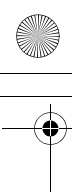
- สามารถเลือกเป้าหมายการค้นหาเป็น

"Device Name and Comment/Definition", "Device Name" หรือ "Comment/Definition" ก็ได้

- การป้อนคีย์เวิร์ด

คุณสามารถค้นหาด้วยหลายคีย์เวิร์ดโดยการระบุคีย์เวิร์ดและตามด้วยการเคาะ 1 สเปซบาร์

และสามารถระบุแผนในการเชื่อมต่อด้วย "@n" (n สามารถมีค่าตั้งแต่ 1 ถึง 4) (ตัวอย่างเช่น เขียน Ch2 M0 ด้วย @2 M0)



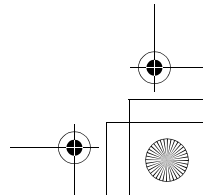
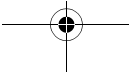
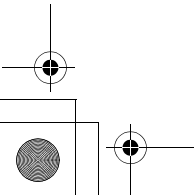
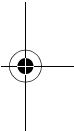
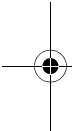
ภาคผนวก 2

การพัฒนาฟังก์ชัน

1. การพัฒนาซอฟต์แวร์การออกแบบหน้าจอ

ซอฟต์แวร์การออกแบบหน้าจอของเราจะมีการปรับปรุงและเพิ่มฟังก์ชันใหม่ๆ อยู่เสมอ
คุณสามารถใช้ GOT2000 ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วยการอัปเดตซอฟต์แวร์ให้เป็นเวอร์ชันล่าสุด

สำหรับการอัปเดตเวอร์ชันล่าสุด โปรดสอบถามจากเจ้าหน้าที่



ภาคผนวก 3

ฟังก์ชันการทำงานของ GOT

1. รายการฟังก์ชันของ GOT

GOT มีฟังก์ชันต่างๆ ที่เป็นประโยชน์สำหรับใช้ในไซต์งาน
ส่วนนี้จะเป็นการแนะนำฟังก์ชันการทำงานบางส่วน

ไฟ, สวิตช์

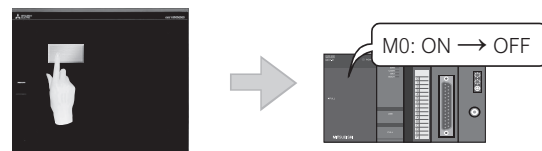
ไฟแสดงสถานะการทำงาน

แสดงสถานะการทำงานด้วยการเปลี่ยนสีของไฟ



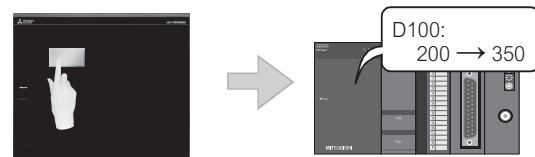
สวิตช์แบบบิต

แตะสวิตช์เพื่อเปิดหรือปิดอุปกรณ์แบบบิต



สวิตช์สำหรับอุปกรณ์แบบเวิร์ด

แตะสวิตช์เพื่อเปลี่ยนแปลงค่าของอุปกรณ์แบบเวิร์ด



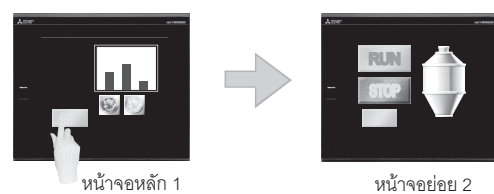
สวิตช์ฟังก์ชันพิเศษ

แตะสวิตช์เพื่อไปยังหน้าจอยูทิลิตี้หรือหน้าจออื่นๆ



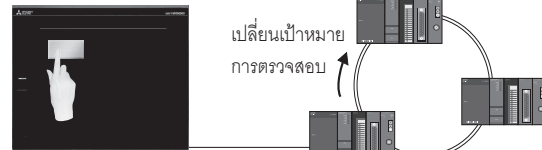
สวิตช์สลับหน้าจอ

แตะสวิตช์เพื่อสลับระหว่างหน้าจอหลักและหน้าจอย่อย



สวิตช์เปลี่ยนหมายเลข Station

แตะสวิตช์เพื่อสลับหมายเลข Station ของอุปกรณ์ควบคุมที่จะตรวจสอบ



สวิตช์ปุ่มสำหรับป้อนอินพุต

สวิตช์นี้สามารถใช้เป็นปุ่มสำหรับการป้อนค่าตัวเลขหรือข้อความ



สวิตช์การแสดงผลหน้าต่างอินพุต

แสดงหน้าต่างอินพุตที่ระบุในตำแหน่งที่ระบุ หรือแสดงเคอร์เซอร์ในจอเบจที่ระบุ



คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ภาคผนวก 3

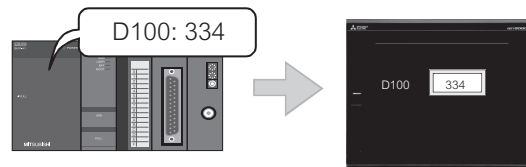
ฟังก์ชันการทำงานของ GOT

1. รายการฟังก์ชันของ GOT

ส่วนแสดงตัวเลขและข้อความ

ส่วนแสดงตัวเลข

ค่าอุปกรณ์แสดงเป็นค่าตัวเลข



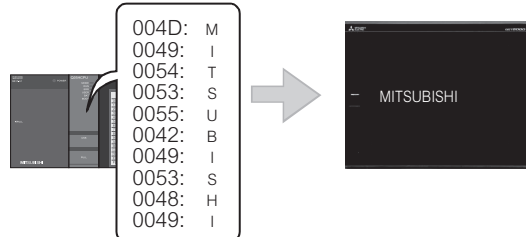
อินพุทข้อมูลตัวเลข

มีการป้อนค่าตัวเลขไปยังอุปกรณ์



ส่วนแสดงข้อความ

แสดงค่าของอุปกรณ์ด้วยอักขระ



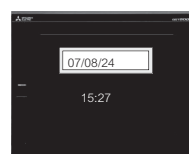
การอินพุทข้อความ

มีการป้อนอักขระไปยังอุปกรณ์



ส่วนแสดงนาฬิกา

แสดงค่าวันที่และเวลา



ส่วนแสดงคอมเมนต์

แสดงคอมเมนต์



ฟังก์ชันการทำงานของ GOT

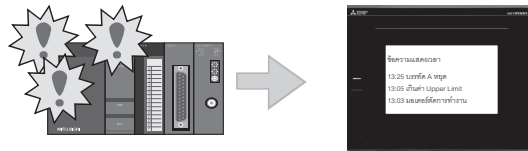
1. รายการฟังก์ชันของ GOT

การแจ้งเตือน

ส่วนแสดงการแจ้งเตือน

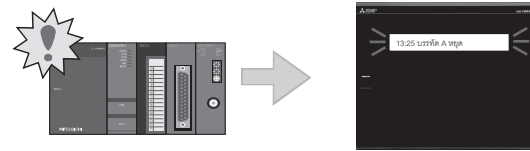
แสดงความผิดปกติของ GOT, ความผิดพลาดในการสื่อสาร
และข้อความที่ผู้ใช้สร้างขึ้นเพื่อเป็นประวัติการแจ้งเตือน

โดยจะแสดงผลการแจ้งเตือนเรียงตามลำดับเวลา



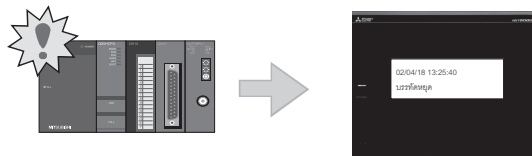
ส่วนแสดงบิโอฟังก์ชันการแจ้งเตือน

แสดงความผิดปกติของ GOT, ความผิดพลาดในการสื่อสาร
ข้อความที่ผู้ใช้สร้างขึ้นด้วยหน้าต่างบิโอฟังก์ชันเมื่อเกิด Alarm



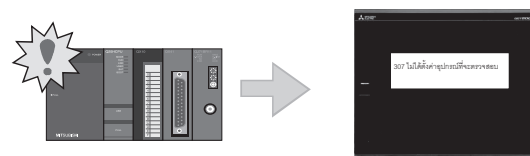
ส่วนแสดงการแจ้งเตือนทั่วไป

แสดงข้อความที่ผู้ใช้สร้างขึ้นเมื่อเกิดการแจ้งเตือน



ส่วนแสดงการแจ้งเตือนของระบบ

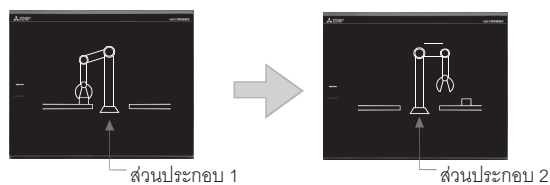
แสดงความผิดปกติของ GOT, ความผิดพลาดในการสื่อสาร
เมื่อเกิดการแจ้งเตือน



ส่วนประกอบ

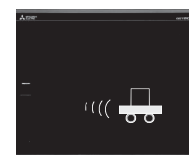
การแสดงผลส่วนประกอบ

แสดงส่วนประกอบที่ลงทะเบียนไว้ในซอฟต์แวร์ออกแบบหน้าจอ



การแสดงผลการเคลื่อนที่ของส่วนประกอบ

แสดงผลการเคลื่อนไหวของส่วนประกอบ



คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ภาคผนวก 3

ฟังก์ชันการทำงานของ GOT

1. รายการฟังก์ชันของ GOT

กราฟ, มิเตอร์

การแสดงผลมิเตอร์ของแผงควบคุม
แสดงค่าของอุปกรณ์ด้วยมิเตอร์



* รายการเหล่านี้เป็นการแสดงตัวอย่างบางส่วนเท่านั้น
ยังคงมีฟังก์ชันอื่นๆ ด้วย

การแสดงระดับ
แสดงค่าของอุปกรณ์เป็นเปอร์เซ็นต์จากทั้งหมด



การแสดงผลกราฟทางสถิติ
แสดงค่าของอุปกรณ์หลายค่าเป็นเปอร์เซ็นต์จากทั้งหมด

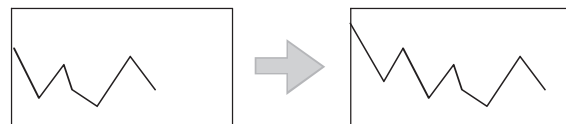
กราฟวงกลม



กราฟแท่ง

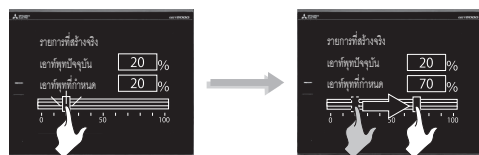


การแสดงผลกราฟแนวโน้ม
แสดงข้อมูลในอดีตและปัจจุบันซึ่งรวบรวมไว้โดยฟังก์ชัน
การบันทึกไฟล์ล็อก log ด้วยกราฟแนวโน้ม



แถบเลื่อน

แถบเลื่อน
ตั้งค่าอุปกรณ์อย่างต่อเนื่องด้วยแถบเลื่อน

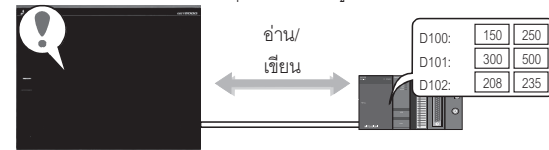


การเปลี่ยนเอาต์พุตที่ตั้งค่าด้วยแถบเลื่อน

สูตร

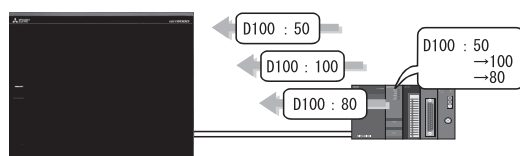
ฟังก์ชันสูตร
จะมีการดูแลสถานะการทำงานของอุปกรณ์และมีการอ่านหรือ
ป้อนค่าไปยังอุปกรณ์เมื่อเป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนด

สามารถตั้งค่าหลายค่าสำหรับอุปกรณ์เดียว
สามารถอ่านและเขียนค่าของอุปกรณ์โดยใช้ยูทิลิตี้



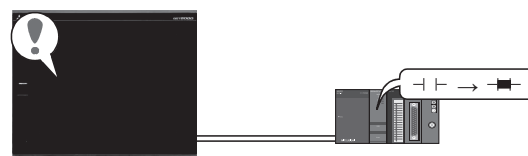
เงื่อนไข → การทำงาน

ฟังก์ชันการบันทึกไฟล์ log
มีการรวบรวมและจัดเก็บค่าของอุปกรณ์



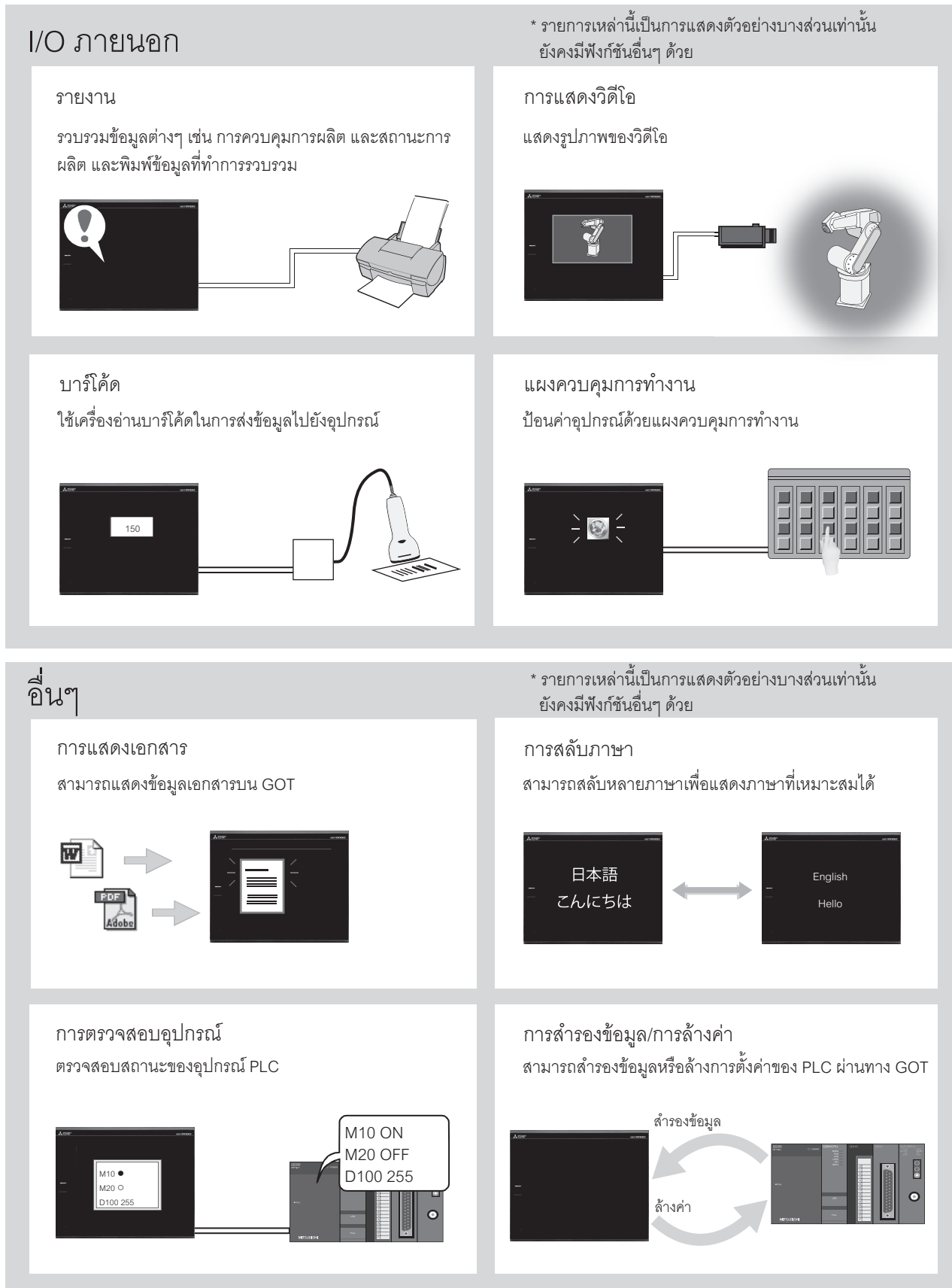
* รายการเหล่านี้เป็นการแสดงตัวอย่างบางส่วนเท่านั้น
ยังคงมีฟังก์ชันอื่นๆ ด้วย

ฟังก์ชันการทำงานตามกำหนดเวลา
สามารถป้อนค่าไปยังอุปกรณ์ในวันที่และเวลาที่ระบุ



ฟังก์ชันการทำงานของ GOT

1. รายการฟังก์ชันของ GOT



คุณสมบัติของ GOT

คุณสมบัติของ GT Designer3

การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายโอนโปรเจกต์

ขั้นตอนที่ 3 การใช้ GOT

ภาคผนวก

ภาคผนวก 4 แค็ตตาล็อกและคู่มือที่เกี่ยวข้อง

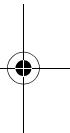
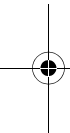
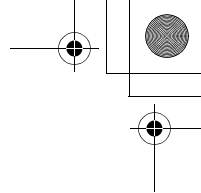
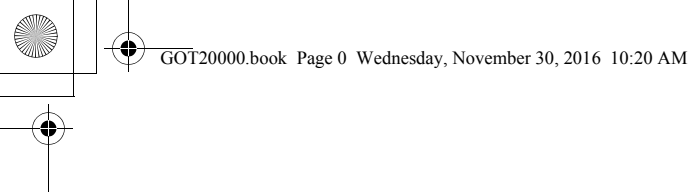
แค็ตตาล็อก GOT2000 Series

ชื่อแค็ตตาล็อก	หมายเลขแค็ตตาล็อก
Mitsubishi Graphic Operation Terminal GOT2000 Series	L(NA)08270ENG
Mitsubishi Graphic Operation Terminal Screen Design Software MELSOFT GT Works3	L(NA)08170ENG

คู่มือที่เกี่ยวข้องกับ GOT2000 Series

ชื่อคู่มือ	รวมไว้/ จำหน่ายแยกต่างหาก	หมายเลขคู่มือ
GOT2000 Series User's Manual (Hardware)	จัดเก็บไว้ใน DVD-ROM	SH-081194ENG
GOT2000 Series User's Manual (Utility)	จัดเก็บไว้ใน DVD-ROM	SH-081195ENG
GOT2000 Series User's Manual (Monitor)	จัดเก็บไว้ใน DVD-ROM	SH-081196ENG
GOT2000 Series Connection Manual (Mitsubishi Products) For GT Works3 Version1	จัดเก็บไว้ใน DVD-ROM	SH-081197ENG
GT Designer3 (GOT2000) Screen Design Manual	จัดเก็บไว้ใน DVD-ROM	SH-081220ENG

* คู่มือ (ข้อมูล PDF) ที่อธิบายไว้ข้างต้นสามารถติดตั้งร่วมกับซอฟต์แวร์การออกแบบหน้าจอ



เครื่องหมายการค้าและเครื่องหมายการค้าจดทะเบียน
ชื่อผลิตภัณฑ์และชื่อบริษัทเป็นเครื่องหมายการค้าหรือเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนของบริษัทที่เป็นเจ้าของ
สีจริงอาจแตกต่างไปเล็กน้อยจากรูปภาพในแค็ตตาล็อกนี้
สีจริงอาจแตกต่างไปจากสิ่งที่แสดงในรูปภาพหน้าจอของ GOT

