

No. T - O B K 1 4 0 1 1 4

バンク機能説明書

この取扱説明書は、最終的に本製品をお使いになる方の手元に確実に届けられるよう、
お取り計らい願います。

製品ご使用の際は、本説明書を必ずご一読頂きました上、
標準取扱説明書と合わせてご確認ください。

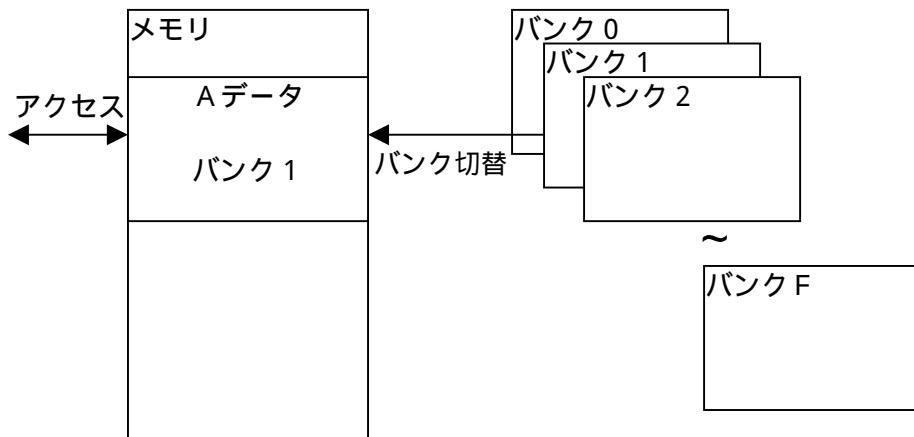
JEL 株式会社ジェーイーエル

バンクとは、ティーチングポイント数が標準のポイント数以上、必要な時バンク番号を加えることにより、16倍までポイント数を増やすことが出来る機能です。

1. バンク機能

1.1. バンク機能

ロボットのティーチングポイントが多い装置の為にバンク0～Fが用意されています。下図にバンクの概念を図に示します。通常のAデータに16個のバンクを設けて見かけ上のメモリを増やします。



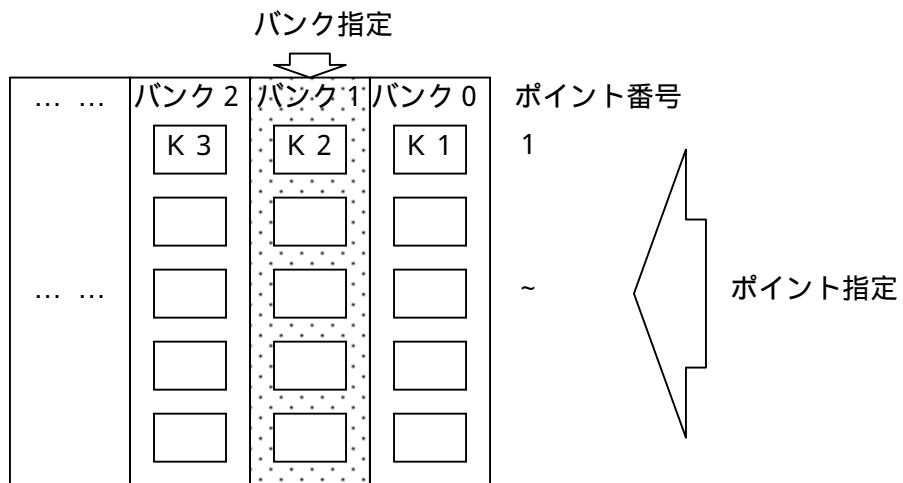
バンク1を指定した場合。バンク1のデータが選択され、以降、Aデータのアクセスはバンク1に対して行われます。

ティーチングポイントデータはAデータに格納されているので、バンク切り替えを使用することにより、ティーチングポイントは16倍に増やせます。

ワークサイズ / 基板サイズ毎に同じティーチングポイント番号でもティーチングポイント位置を変えることが可能となります。

1.2. 複数の力セットに対応したポイント指定

複数の力セットとポイント指定は以下の様な対応をとります。あるポイントを指定する時は、ポイントとバンクを指定します。



図：複数の力セットに対応したポイント指定

* 現在、バンク 1 が指定されていて、K 2 (力セット 2) がポイント 1 ~ に対応しています。

この時、バンク 0 を指定すると、K 1 がポイント 1 ~ に対応します。このように、バンクを切り替える事によって、K 1 と K 2 が同様に扱えます。

1.3. バンクの指定方法

バンク番号の設定、変更方法は、ティーチングBOXで行なう方法とコマンドで行なう方法があります。

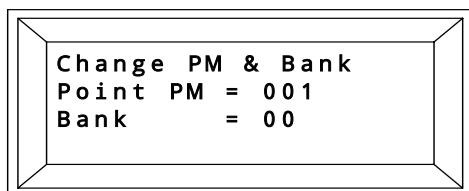
1.3.1. ティーチングBOXからの指定

ティーチングBOXからバンクを切り替える場合は、[POINT MODE]キーを押してポイント設定画面より行います。



指定するポイント、バンクを設定します。
画面の構成を以下に示します。

画面構成



(表示は若干の相違があります。)

ポイントモードの画面

・表示内容

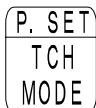
Point = xxx	: 現在指定されているポイント番号
Bank = xx	: 現在指定されているバンク番号
xx : 0 ~ 15	

* 図の様な画面に切り替わり、入力状態になります。

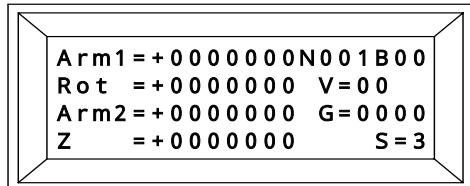
[0]~[9][BS][CLR]キーでポイント番号を入力して、[SET]キーで決定します。

ティーチングモードに切り替わり、ポイント番号が設定されます。

ポイント番号、バンク番号の順で入力すると、画面はティーチングモードに戻ります。



ティーチングモードでのバンク番号表示



(表示は若干の相違があります。)

バンク番号を変更したとき、ティーチングBOXを終了してもバンク番号は変わりません。

電源投入時は、バンク番号は0になります。

! 注意:

ティーチングポイント位置データの記憶は、そのつどバンク番号ごとに、ティーチングしたあと、記憶操作([SHIFT]+[TCH MODE])を行なうことをおすすめ致します。

1.3.2. コマンドよりの指定（コマンド B C）

R S 2 3 2 C通信のコマンド送信でバンク番号を設定、読み出しを行ないます。

B C バンク番号の切り替え

機能 バンク番号を切り替えます。

書式

選択 バンク番号
 bank 0 ~ F の 1 文字で指定

応答

* ティーチング B O X ではバンク番号 0 ~ 15 ですが、コマンド B C ではバンク番号 10 以降は、A、B、C、D、E、F になります。

B C バンク番号の確認

機能 バンク番号を返します。

書式

応答

戻値 バンク番号
 bank 0 ~ F の 1 文字

AWA 全バンクのAデータ(ポイントデータなど)記憶

機能 全てのバンクのAデータをEEPROMに記憶します。

書式 

応答 

ALA 全バンクのAデータ(ポイントデータなど)読込

機能 全てのバンクのAデータをEEPROMより読み込みます。

書式 

応答 

* 電源立ち上げ時にはEEPROMの内容をメインメモリへ読み込みます。

! 注意: コマンドAW、ALは指定されているバンクのみのAデータを記憶、読込します。

! 注意: 本コマンドを実行した時に、エラーが出力される場合があります。
その場合はエラークリアコマンドを実行後、全軸の原点復帰を実行してください。