



Intégrer une Interface Homme Machine
Pro-face (GP-Pro EX)

- 00 - Guide d'utilisation du logiciel

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

1. CRÉER UN NOUVEAU PROJET	4
2. ENREGISTRER UN PROJET	6
3. INSÉRER UN ÉCRAN DE BASE	7
4. INSÉRER UN BOUTON	8
<input type="checkbox"/> INSÉRER UN BOUTON BIT	
<input type="checkbox"/> INSÉRER UN COMMUTATEUR DE CHANGEMENT D'ÉCRAN	
5. INSÉRER UN VOYANT	14
6. INSÉRER UN GRAPHIQUE	16
7. INSÉRER UN TEXTE	19
8. AFFICHER DES DONNÉES	20
9. INSÉRER UN EN-TÊTE	23
10. INSÉRER UN PIED DE PAGE	24
11. DÉCLARER DES VARIABLES	25
<input type="checkbox"/> CONFIGURER LE PÉRIPHÉRIQUE AUTOMATE	
<input type="checkbox"/> DÉCLARER LES VARIABLES	
<input type="checkbox"/> AFFECTER LES ENTRÉES / SORTIES INTERNES	

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

12. GÉNÉRER LES ALARMES	29
13. INSÉRER UN TABLEAU D'ALARME	31
14. UTILISER L'OUTIL DE SIMULATION	33
15. TRANSFÉRER UN PROJET	35
<input type="checkbox"/> CONFIGURER LES PARAMÈTRES DE L'AFFICHEUR	
<input type="checkbox"/> TRANSFÉRER UN PROJET DU PC VERS L'AFFICHEUR	
<input type="checkbox"/> TRANSFÉRER UN PROJET DE L'AFFICHEUR VERS LE PC	
16. SURVEILLER UNE APPLICATION	40
<input type="checkbox"/> CONFIGURER LES PARAMÈTRES DE SURVEILLANCE	
<input type="checkbox"/> SURVEILLER DES VARIABLES	

institut des ressources
industrielles
- AFPI Lyon -

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

1. CRÉER UN NOUVEAU PROJET

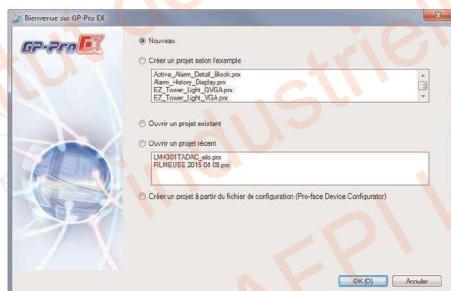
- ✓ Lancer le programme GP-Pro EX



- ✓ Le programme démarre...



- ✓ Sur l'écran suivant, cliquer sur « Nouveau », puis « OK »



- ✓ Choisir l'afficheur correspondant à l'installation, puis « Suivant »



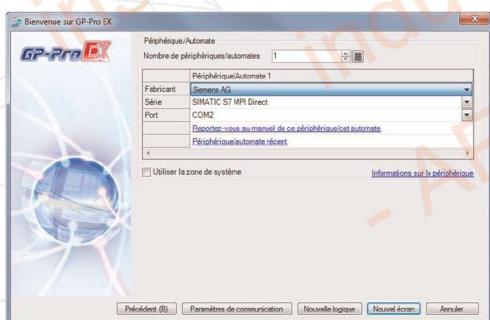
GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

1. CRÉER UN NOUVEAU PROJET

- ✓ Configurer le protocole de communication du périphérique automate :
 - Si l'installation ne comprend pas d'automate, laisser le protocole proposé par défaut



- Si l'installation comprend au moins un automate, choisir le protocole approprié :
 - ❖ Exemple : automate Siemens S7-300 en MPI Direct



- Puis cliquer sur « nouvel écran »

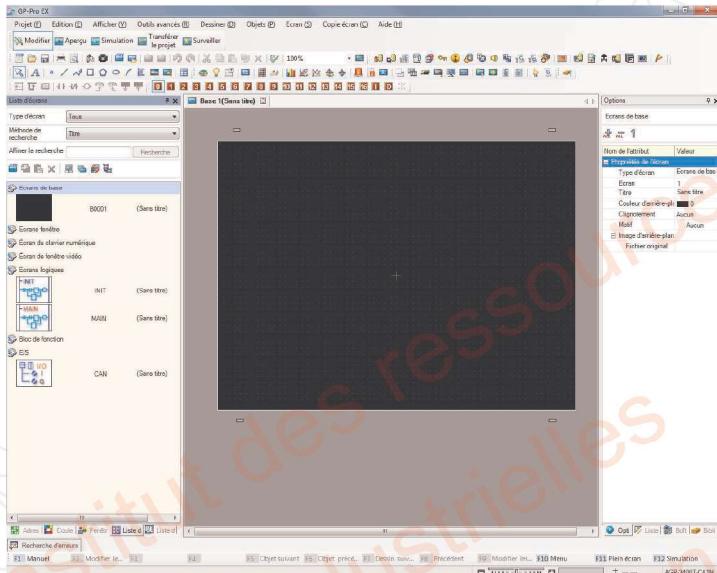
❖ Exemples de protocoles possibles

- Digital Electronics Corporation
- Mitsubishi Electric Corporation
- OMRON Corporation
- YOKOGAWA Electric Corporation
- PROFIBUS International
- Siemens AG**
- ODVA
- Rockwell Automation, Inc.
- Schneider Electric SA
- Azbil Corporation
- Beckhoff Automation GmbH
- CAN in Automation
- CC-Link Partner Association
- CHINO Corporation
- CoDeSys Automation Alliance
- Cognex Corporation
- Control Techniques
- Control Technology Corporation
- Crouzet
- Delta-TAU data system, inc.
- DENSO WAVE INCORPORATED
- FANUC LTD.
- Fatek Automation Corporation
- Fuji Electric Co.,Ltd.
- GE Intelligent Platforms
- Hitachi IES Co., Ltd.
- Hitachi, Ltd.
- Hyundai Heavy Industries
- IAI Corporation
- IEC Standard

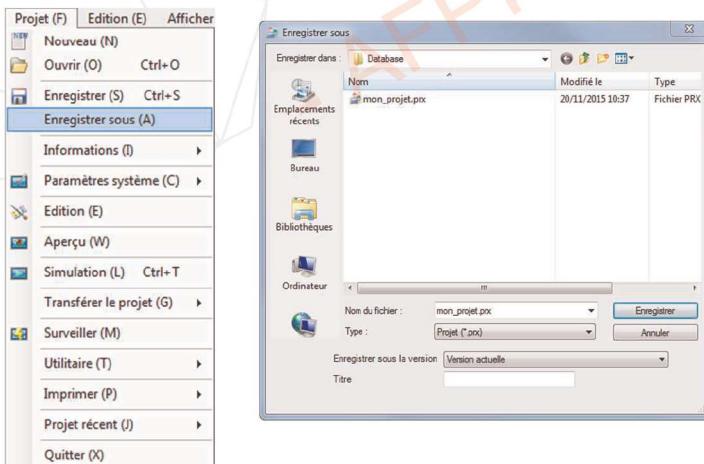
GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

2. ENREGISTRER UN PROJET

- ✓ Dans le menu supérieur, cliquer sur « Projet »



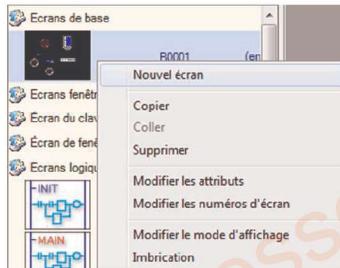
- ✓ Cliquer sur « Enregistrer sous », nommer le nouveau projet, puis « Enregistrer »



GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

3. INSÉRER UN ÉCRAN DE BASE

- ✓ Pour insérer un écran de base :
 - Dans le menu de gauche, choisir l'onglet « Liste des écrans »
 - Dans la rubrique « Ecrans de base », faire clic droit « Nouvel écran »



- ✓ Pour modifier les attributs d'un écran de base :
 - Dans le menu de gauche, choisir l'onglet « Liste des écrans »
 - Dans « Ecrans de base », sur l'écran à modifier, faire clic droit « Modifier les attributs »

The image shows the 'Ecrans de base' window on the left and the 'Modifier les attributs d'écran' (Modify screen attributes) dialog box on the right. In the 'Ecrans de base' window, a context menu is open over the '-INIT' node, with 'Modifier les attributs' selected. In the 'Modifier les attributs d'écran' dialog box, the 'Numéro de l'écran' is set to 4, and the 'Nom de l'écran' is set to 'en'. A callout points from the 'Couleur de l'arrière-plan' (Background color) label in the context menu to a color picker dialog at the bottom left, which shows a color swatch and numerical values (0-200). Another callout points from the 'Nom de l'écran' label to the 'Nom' field in the dialog box. The dialog box also contains fields for 'Titre' (Title), 'Couleur d'arrière-plan' (Background color), 'Image d'arrière-plan' (Background image), 'Méthode d'affichage' (Display method), 'Compression' (Compression), and 'Niveau de sécurité' (Security level).

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

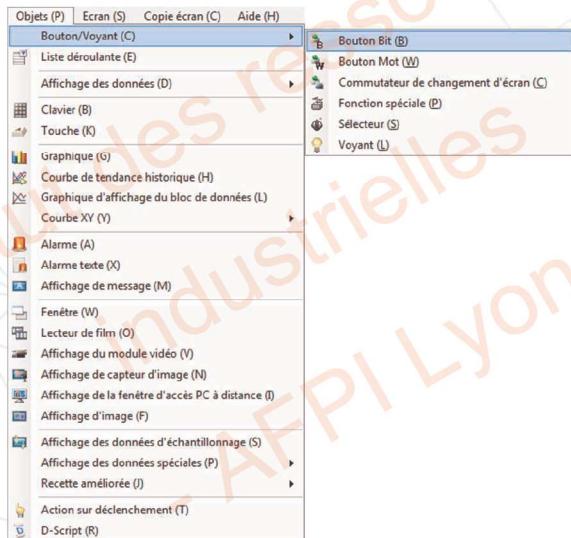
4. INSÉRER UN BOUTON

INSÉRER UN BOUTON BIT

- ✓ Pour insérer un bouton, cliquer sur le bouton « Commutateur » de la barre d'outils « Objets »



- ✓ Ou cliquer dans le menu « Objets » → « Bouton/Voyant » → « Bouton Bit »

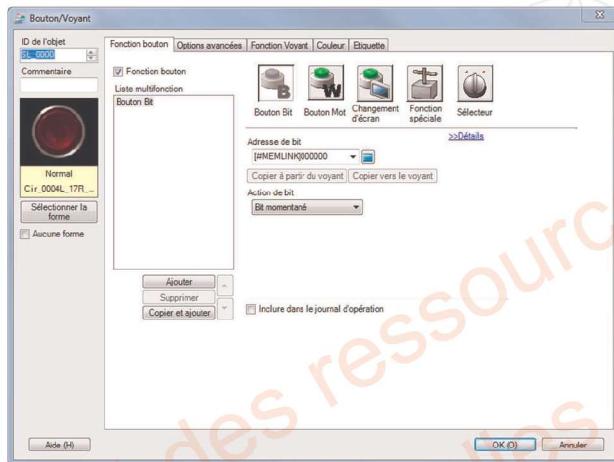


- ✓ Puis cliquer sur l'écran pour placer le bouton à l'endroit souhaité

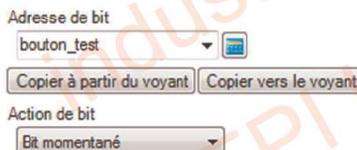
GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

4. INSÉRER UN BOUTON

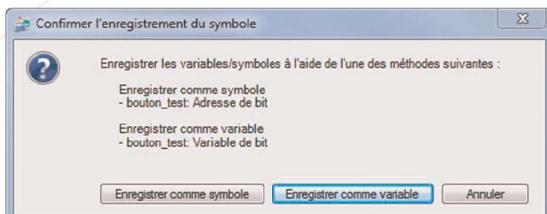
- ✓ Double-cliquer sur le bouton pour afficher ses paramètres



- ✓ Dans le champ « Adresse de bit », saisir le nom de la variable associée au bouton, puis « Entrée »



- ✓ Si la variable n'existe pas dans la base de variables de l'afficheur, le popup suivant apparaît :
 - Si l'application ne comprend pas d'automate, cliquer sur « Enregistrer comme variable »
 - Si l'application comprend au moins un automate et que la variable associée au bouton est utilisée par l'automate, cliquer sur « Enregistrer comme symbole »



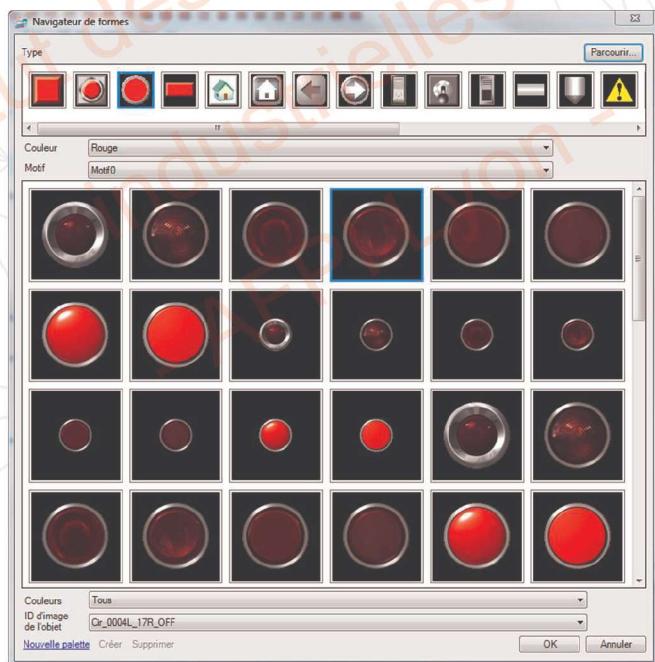
GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

4. INSÉRER UN BOUTON

- ✓ Les principaux types d'action possibles sur les boutons bit sont :



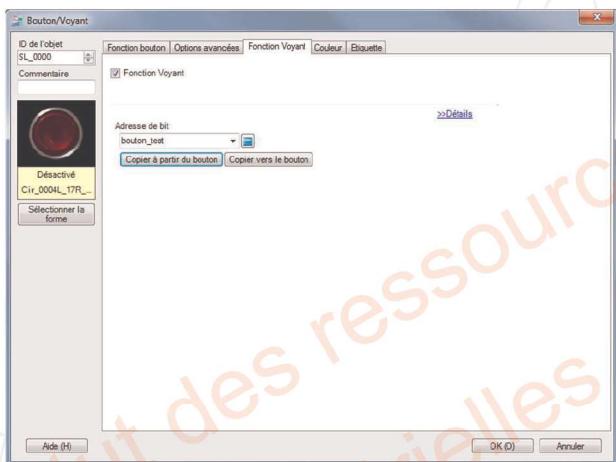
- « Bit activé » positionne et maintient à 1 la variable associée au bouton (fonction SET)
 - « Bit désactivé » positionne et maintient à 0 la variable associée au bouton (fonction RESET)
 - « Bit momentané » positionne à 1 la variable associée au bouton durant l'appui
 - « Bit inverse » effectue la bascule de la variable associée au bouton (fonction VA-ET-VIENT)
- ✓ Les boutons peuvent avoir des formes différentes, cliquer sur « Sélectionner la forme » pour accéder au navigateur de formes



GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

4. INSÉRER UN BOUTON

- ✓ Les boutons ont la possibilité d'avoir une fonction voyant. Dans les paramètres du bouton, cliquer sur l'onglet « fonction voyant » et cocher l'option



- ✓ Dans le champ « Adresse de bit », saisir la variable associée au voyant. Si cette variable est la même que le bouton, cliquer sur « Copier à partir du bouton »

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

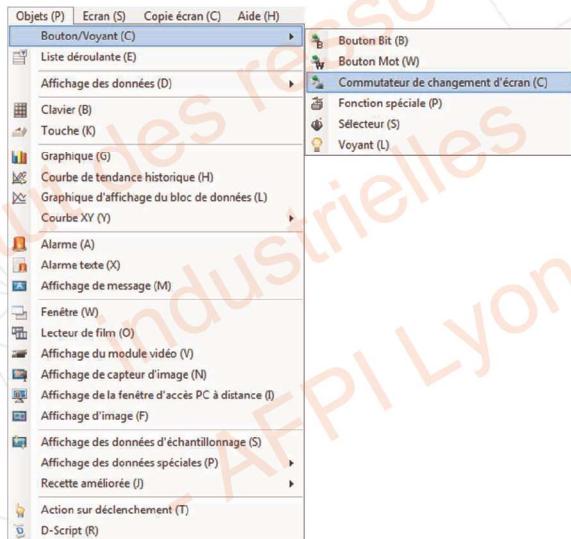
4. INSÉRER UN BOUTON

□ INSÉRER UN COMMUTATEUR DE CHANGEMENT D'ÉCRAN

- ✓ Pour insérer un bouton, cliquer sur le bouton « Commutateur » de la barre d'outils « Objets »



- ✓ Ou cliquer dans le menu « Objets » → « Bouton/Voyant » → « Commutateur de changement d'écran »

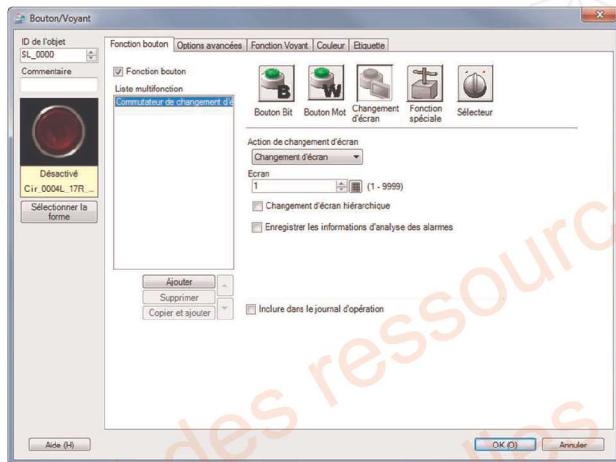


- ✓ Puis cliquer sur l'écran pour placer le bouton à l'endroit souhaité

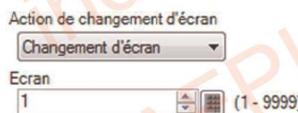
GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

4. INSÉRER UN BOUTON

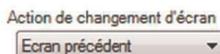
- ✓ Double-cliquer sur le bouton pour afficher ses paramètres, puis cliquer « Changement d'écran »



- ✓ Dans le champ « Action de changement d'écran », choisir l'action souhaitée :
 - « Changement d'écran » permet l'accès à un écran défini (ex. Ecran 1)



- « Écran précédent » renvoie à l'écran précédent affiché



GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

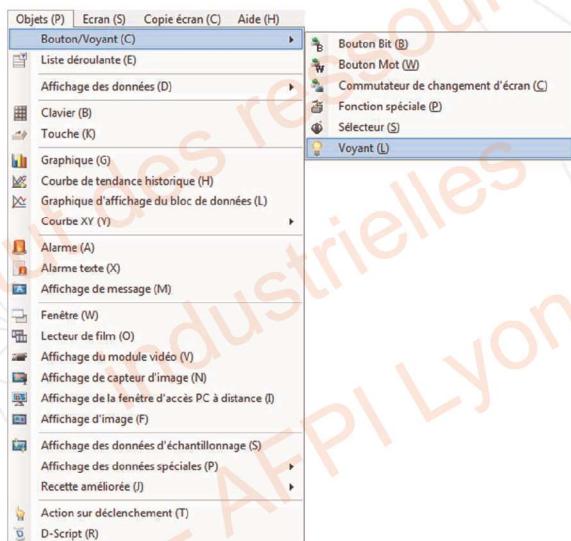
5. INSÉRER UN VOYANT

- ✓ Pour insérer un voyant, cliquer sur le bouton « Voyant » de la barre d'outils « Objets »



Voyant

- ✓ Ou cliquer dans le menu « Objets » → « Bouton/Voyant » → « Voyant »

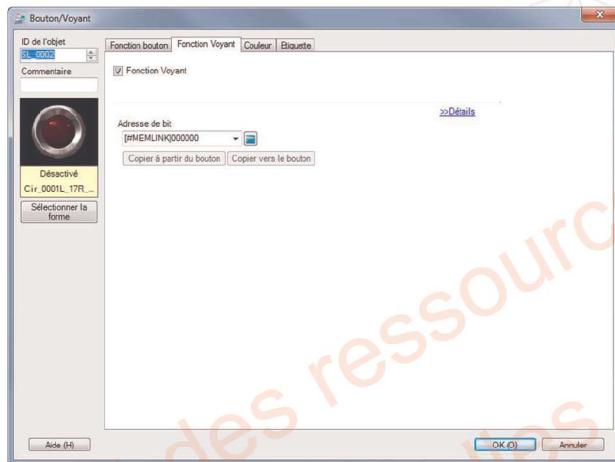


- ✓ Puis cliquer sur l'écran pour placer le voyant à l'endroit souhaité

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

5. INSÉRER UN VOYANT

- ✓ Double-cliquer sur le voyant pour afficher ses paramètres



- ✓ Dans le champ « Adresse de bit », saisir le nom de la variable associée au voyant, puis « Entrée »



- ✓ Si la variable n'existe pas dans la base de variables de l'afficheur, le popup suivant apparaît :
 - Si l'application ne comprend pas d'automate, cliquer sur « Enregistrer comme variable »
 - Si l'application comprend au moins un automate et que la variable associée au voyant est utilisée par l'automate, cliquer sur « Enregistrer comme symbole »



GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

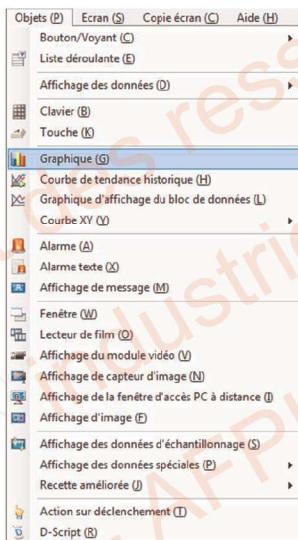
6. INSÉRER UN GRAPHIQUE

- ✓ Pour insérer un graphique, cliquer sur le bouton « Graphique » de la barre d'outils « Objets »



Graphique

- ✓ Ou cliquer dans le menu « Objets » → « Graphique »

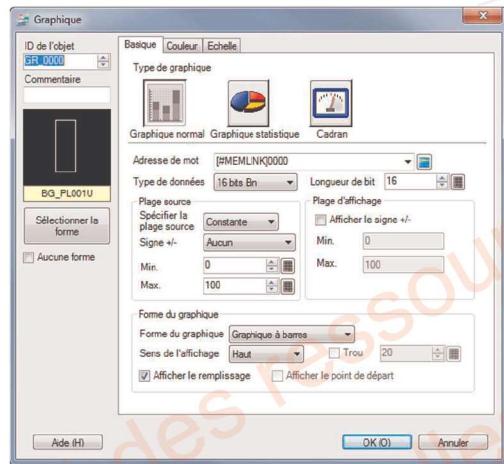


- ✓ Puis cliquer sur l'écran pour placer le graphique à l'endroit souhaité

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

6. INSÉRER UN GRAPHIQUE

- ✓ Double-cliquer sur le graphique pour afficher ses paramètres



- ✓ Dans le champ « Adresse de mot », saisir le nom de la variable associée au graphique , puis « Entrée »



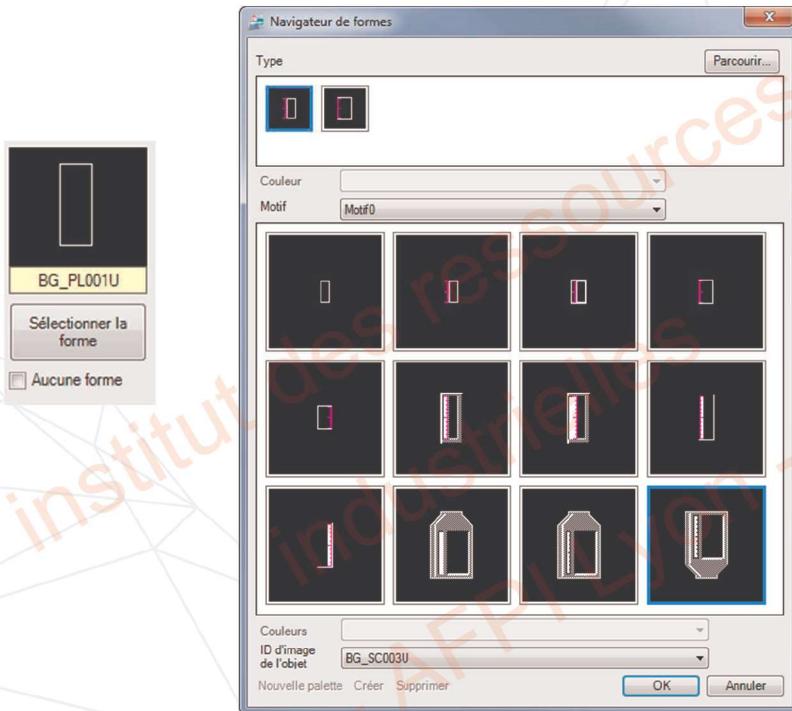
- ✓ Si la variable n'existe pas dans la base de variables de l'afficheur, le popup suivant apparaît :
 - Si l'application ne comprend pas d'automate, cliquer sur « Enregistrer comme variable »
 - Si l'application comprend au moins un automate et que la variable associée au graphique est utilisée par l'automate, cliquer sur « Enregistrer comme symbole »



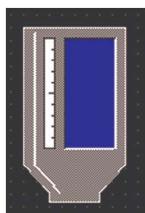
GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

6. INSÉRER UN GRAPHIQUE

- ✓ Les graphiques peuvent avoir des formes différentes, cliquer sur « Sélectionner la forme » pour accéder au navigateur de formes



- ✓ Une fois la forme choisie, cliquer sur « OK »



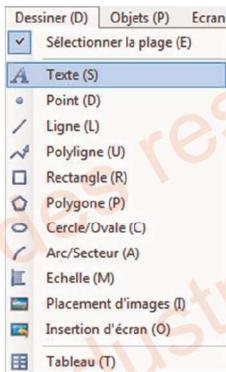
GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

7. INSÉRER UN TEXTE

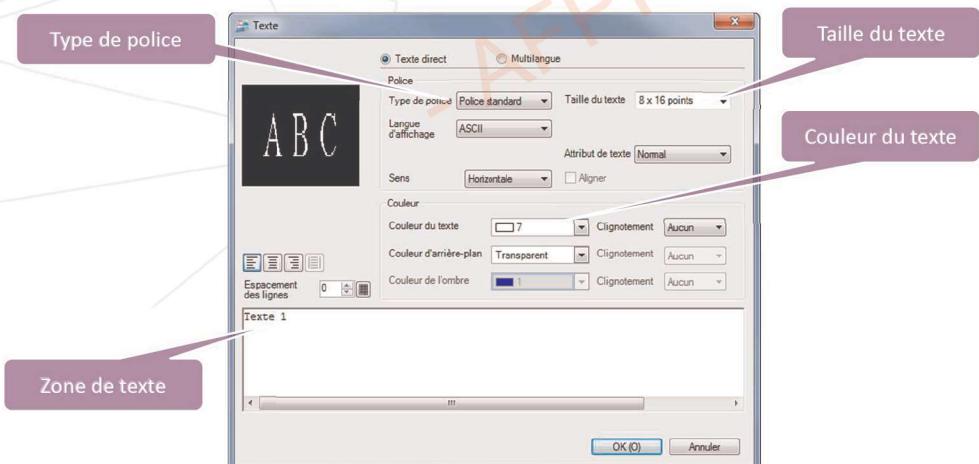
- ✓ Pour insérer un texte, cliquer sur le bouton « Texte » de la barre d'outils « Dessiner »



- ✓ Ou cliquer dans le menu « Dessiner » → « Texte »



- ✓ Double-cliquer sur le texte pour afficher ses paramètres



GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

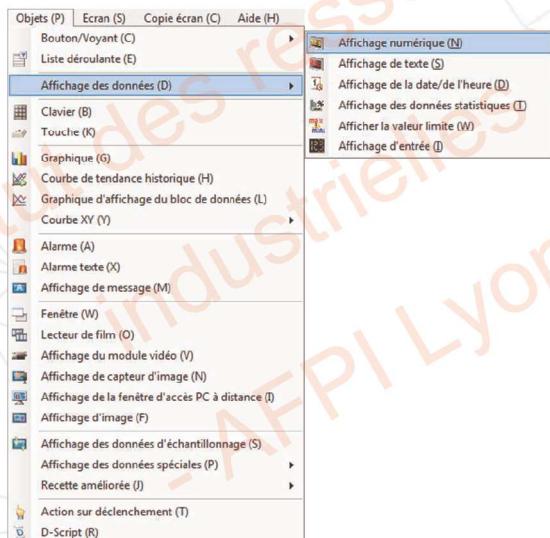
8. AFFICHER DES DONNÉES

- ✓ Pour afficher des données (numérique, texte dynamique,...), cliquer sur le bouton « Affichage de données » de la barre d'outils « Objets »



Affichage de données

- ✓ Ou cliquer dans le menu « Objets » → « Affichage de données » → « Affichage numérique » (si le texte à afficher est de type numérique)

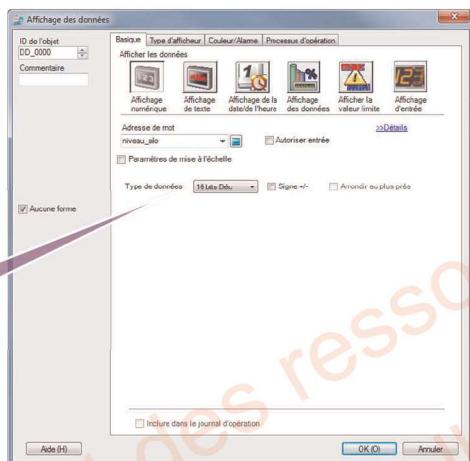


- ✓ Puis cliquer sur l'écran pour placer l'affichage de données à l'endroit souhaité

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

8. AFFICHER DES DONNÉES

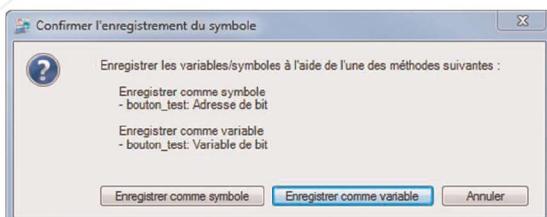
- ✓ Double-cliquer sur l'affichage de données pour afficher ses paramètres



- ✓ Dans le champ « Adresse de mot », saisir le nom de la variable à afficher, puis « Entrée »



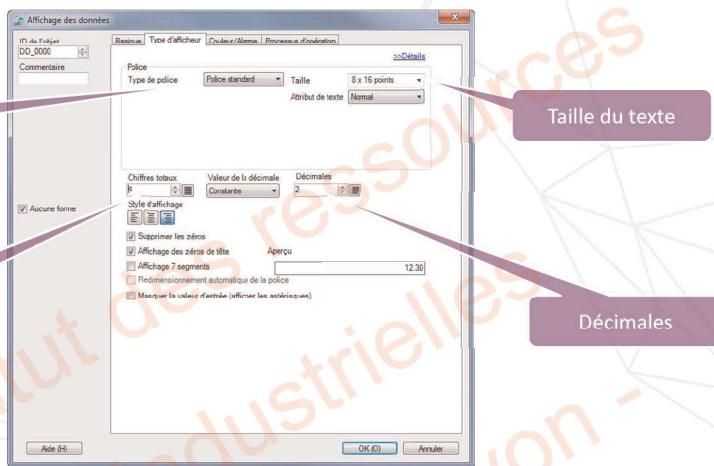
- ✓ Si la variable n'existe pas dans la base de variables de l'afficheur, le popup suivant apparaît :
 - Si l'application ne comprend pas d'automate, cliquer sur « Enregistrer comme variable »
 - Si l'application comprend au moins un automate et que la variable associée à l'afficheur de données est utilisée par l'automate, cliquer sur « Enregistrer comme symbole »



GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

8. AFFICHER DES DONNÉES

- ✓ Pour afficher des nombres à virgule, cliquer sur l'onglet « Type d'afficheur »
- ✓ Déterminer le nombre total de chiffres qu'aura l'affichage de données, puis le nombre de décimales comprises dans ce total
 - ❖ Exemple : « 12.53 », chiffres totaux = 4 et décimales = 2



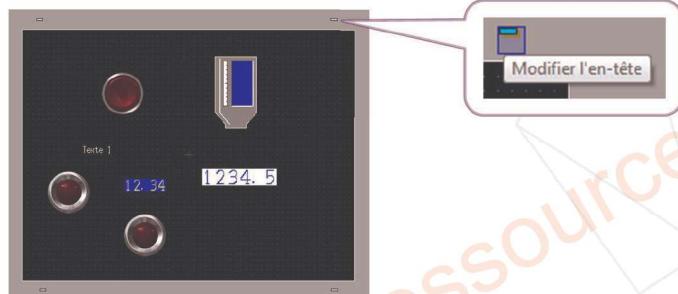
- ✓ Pour permettre la saisie au niveau de l'afficheur de données, cocher l'option « Autoriser entrée »



GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

9. INSÉRER UN EN-TÊTE

- ✓ Pour insérer un en-tête, cliquer sur l'un des deux boutons « Modifier l'en-tête » situés dans les coins supérieurs de l'écran de base.



- ✓ L'en-tête affecté à l'écran de base en cours apparaît

Zone d'édition de l'en-tête

Sélectionner l'en-tête

Terminer la modification de l'en-tête

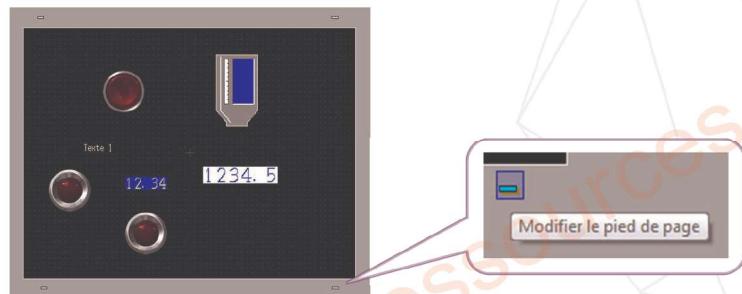


- ✓ Une fois l'en-tête édité, modifié ou sélectionné, valider en cliquant sur le bouton « Terminer la modification de l'en-tête »

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

10. INSÉRER UN PIED DE PAGE

- ✓ Pour insérer un en-tête, cliquer sur l'un des deux boutons « Modifier le pied de page » situés dans les coins inférieurs de l'écran de base.



- ✓ Le pied de page affecté à l'écran de base en cours apparaît



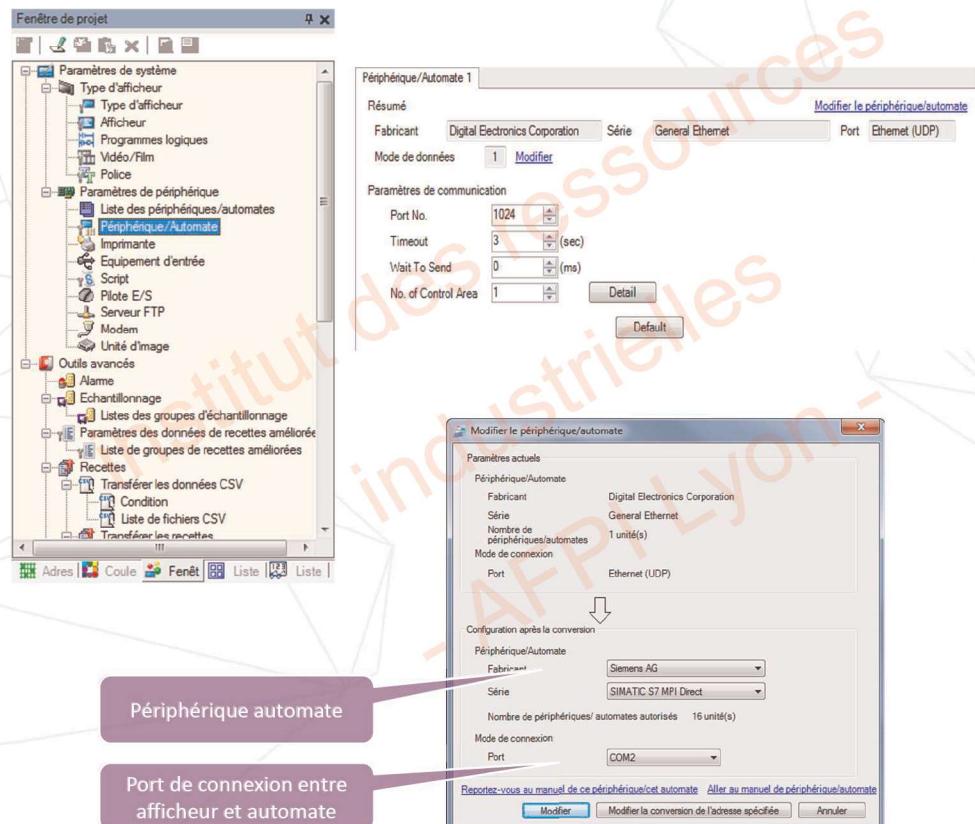
- ✓ Une fois le pied de page édité, modifié ou sélectionné, valider en cliquant sur le bouton « Désactiver la modification du pied de page »

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

11. DÉCLARER DES VARIABLES

□ CONFIGURER LE PÉRIPHÉRIQUE AUTOMATE

- ✓ Pour modifier ou configurer un périphérique automate :
 - Dans le menu de gauche, cliquer sur l'onglet « Fenêtre de projet »
 - Double-cliquer sur « Périphérique / Automate »
 - Puis, cliquer sur « Modifier le périphérique/automate »



- Modifier le périphérique automate, puis cliquer sur « Modifier » pour valider
- Paramétriser le périphérique automate selon l'application (ex. adresses, vitesse de communication, ...)

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

11. DÉCLARER DES VARIABLES

DÉCLARER LES VARIABLES

- ✓ Pour afficher la liste des variables, cliquer sur le bouton « Variable/Symbole » de la barre d'outils « Outils avancés »



Variable/Symbole

- ✓ Ou cliquer dans le menu « Outils avancés » → « Variable/Symbole »



GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

11. DÉCLARER DES VARIABLES

- ✓ Saisir ou modifier les variables du projet à l'aide du tableau suivant :

The screenshot shows a software interface titled 'Symbol'. At the top, there's a toolbar with icons for 'Ajouter', 'Supprimer', 'Copier', 'Coller', and 'Filtre'. Below the toolbar, a header row says 'Modifier les variables de symbole' and 'Utilitaire'. The main table has columns: Nom, Type, Tableau, Compte, Adresse, Persistant, and Commentaire. There are 6 rows of data:

Nom	Type	Tableau	Compte	Adresse	Persistant	Commentaire
1 bouton_test	Variable de bit	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
2 capteur_niveau_1	Variable de bit	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
3 niveau_seuil_alarme	Variable entière	<input type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	
4 niveau_silo	Variable entière	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
5 defaut_niveau_haut	Adresse de bit	<input type="checkbox"/>		[PLC1]DB00025.DBX00003.0		
6 defaut_niveau_tres_haut	Adresse de bit	<input type="checkbox"/>		[PLC1]DB00025.DBX00003.1		
-						

- ✓ Différents types de variables sont possibles :



- « Variable ... » concerne les variables relatives à l'afficheur :
 - ❖ Exemple : « niveau_seuil_alarme, Variable entière », signifie que la variable de type mot utilisée dans le projet est gérée directement par l'afficheur
 - ❖ Remarque : ce type de variable peut être « Persistante », cela signifie que leur valeur peut être mémorisée afin de ne pas la perdre lors d'une remise sous tension de l'afficheur
- « Adresse ... » concerne les variables relatives au périphérique automate :
 - ❖ Exemple : avec un automate Siemens S7-300, « defaut_niveau_haut, Adresse de bit, DB00025.DBX00003.0 », signifie que la variable de type bit utilisée dans le projet est liée à la variable d'adresse DB25.DBX3.0 dans le périphérique automate

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

11. DÉCLARER DES VARIABLES

□ AFFECTER LES ENTRÉES / SORTIES INTERNES

- ✓ Pour affecter les entrées / sorties internes à l'afficheur :
 - Dans le menu de gauche, cliquer sur l'onglet « Liste d'écrans »
 - Double-cliquer sur « E/S » situé en bas de l'onglet

The image shows two windows from the GP-PRO EX software:

- Liste d'écrans (Left Window):** This window displays a tree structure of screens. The main screen is labeled "INIT". Below it are three "MAIN" screens, each containing a "SUB" screen. The "SUB" screens are further divided into "SUB-01", "SUB-02", and "SUB-03". At the bottom of the left window, there is a category for "E/S" (Inputs/Outputs), which contains a "I/O" icon.
- STD4S(Sans titre) (Right Window):** This window is titled "Pilote STD4S (ID : #1)". It lists variables and their IEC addresses. The variables are organized into sections:
 - Entrée standard:** Contains variables i0 through i11, each mapped to an IEC address starting with "%IX.1.00.00".
 - Sortie standard:** Contains variables Q0 through Q7, each mapped to an IEC address starting with "%QX.1.01.02".
 - Entrée de tension/courant:** Contains variables q1 through q7, each mapped to an IEC address starting with "%QX.1.01.03".

- ✓ Double-cliquer dans la colonne « Variable » en face de l'entrée / sortie à affecter
- ✓ Choisir dans la liste déroulante proposée la variable, si elle existe, sinon saisir le nom de la nouvelle variable et valider

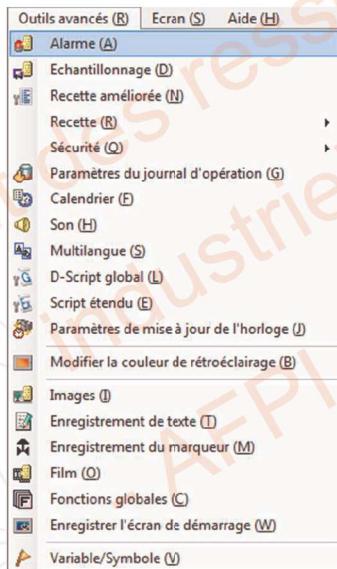
GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

12. GÉNÉRER LES ALARMES

- ✓ Pour générer les alarmes, cliquer sur le bouton « Alarme » de la barre d'outils « Outils avancés »



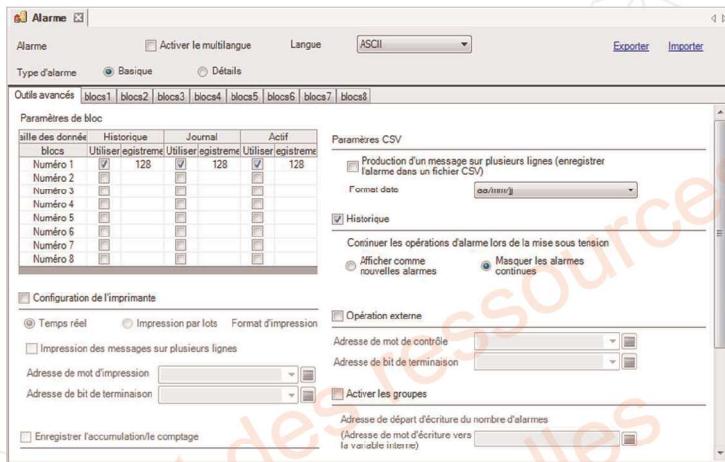
- ✓ Ou cliquer dans le menu « Outils avancés » → « Alarme »



GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

12. GÉNÉRER LES ALARMES

- ✓ Dans la fenêtre suivante, cliquer sur l'onglet « blocs 1 »



- ✓ Dans le tableau, pour générer une alarme :
- Saisir la variable associée au défaut
 - La condition de déclenchement (ex. « Activé », défaut actif si la condition est vraie)
 - Le texte du défaut

Numéro	Adresse de bit	Condition de déclenchement	Message	Niveau	Nombre d'écran du sous-adf	Adresse1	Adresse2
1	14	Désactivé	B5 NIVEAU TRES HAUT	0	0		
2	13	Activé	B4 NIVEAU HAUT	0	0		
3	def_niveau_seuil_haut	Activé	NIVEAU SEUIL ALTEIST	0	0		
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

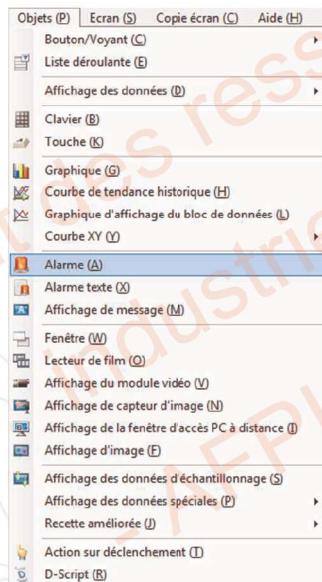
GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

13. INSÉRER UN TABLEAU D'ALARMS

- ✓ Pour insérer un tableau d'alarmes, cliquer sur le bouton « Alarme » de la barre d'outils « Objets »



- ✓ Ou cliquer dans le menu « Objets » → « Alarme »

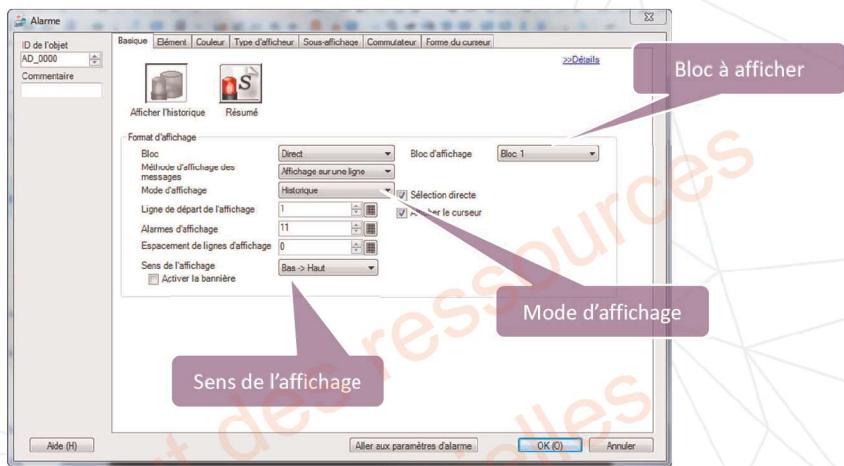


- ✓ Puis cliquer sur l'écran pour placer le tableau d'alarmes à l'endroit souhaité

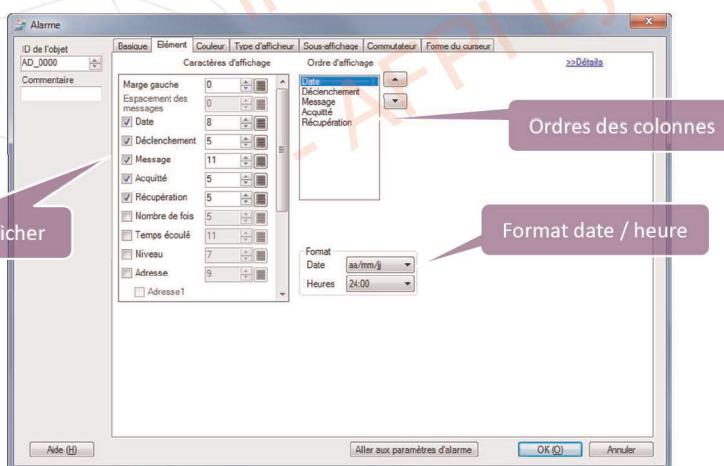
GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

13. INSÉRER UN TABLEAU D'ALARMS

- ✓ Double-cliquer sur le tableau d'alarmes pour afficher ses paramètres



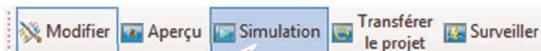
- ✓ Dans l'onglet « Élément », choisir les éléments à afficher dans le tableau d'alarmes



GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

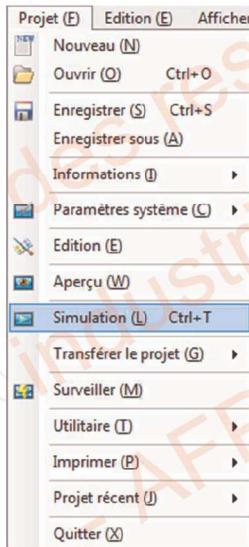
14. UTILISER L'OUTIL DE SIMULATION

- ✓ Pour utiliser l'outil de simulation, cliquer sur le bouton « Simulation »



Outil de simulation

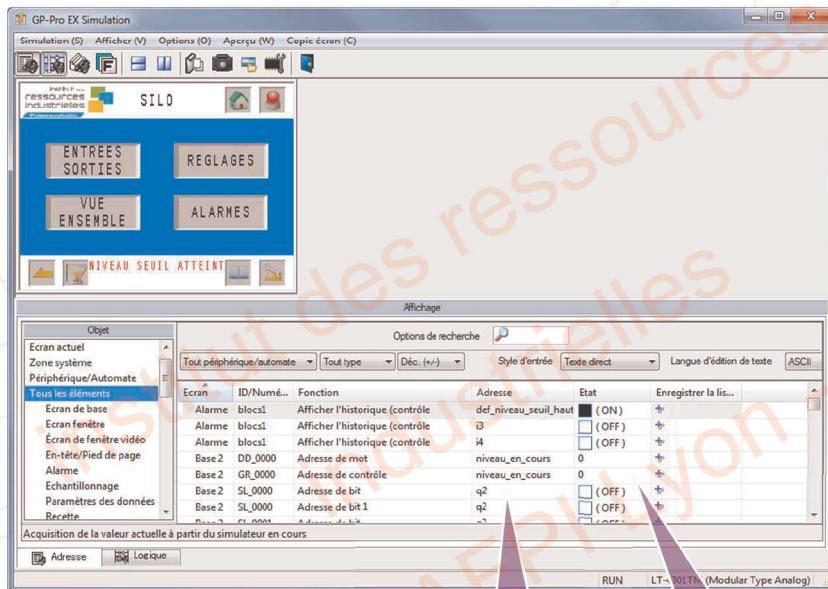
- ✓ Ou cliquer dans le menu « Projet » → « Simulation »



GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

14. UTILISER L'OUTIL DE SIMULATION

- ✓ La fenêtre de simulation suivante apparaît. Elle permet de :
 - Visualiser l'ensemble des variables utilisées dans le projet
 - Forcer les entrées
 - Vérifier l'animation des objets
 - Naviguer entre les pages



Nom des variables

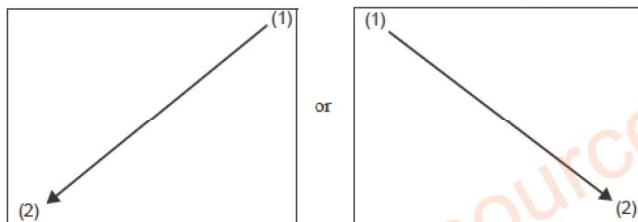
Etat des variables

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

15. TRANSFÉRER UN PROJET

□ MODE HORS-LIGNE

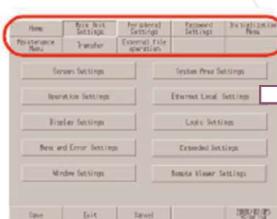
- ✓ Pour accéder au menu hors-ligne de l'afficheur, cliquer successivement dans les angles comme montré ci-dessous



- ✓ Le bandeau suivant apparaît en bas de l'afficheur, cliquer sur « Offline »



- ✓ Cliquer « Main Unit Settings », puis sur « Ethernet Local Settings » pour accéder au menu de configuration de la connexion Ethernet



Screen Settings	Operation Settings	Display Settings	Menu and Error Settings	Window Settings
System Area Settings	Ethernet Local Settings	Logic Settings	Video Settings	Extended Settings
Local Name:				
IP Address:	18	167	66	258
Subnet Mask:	255	255	254	0
Port:				8000
Gateway:	18	167	66	1
MAC Address:	00	01	23	00 03 8A
Auto Recognition:	<input checked="" type="radio"/> Enable	<input type="radio"/> Disable		
Speed Settings:	<input checked="" type="radio"/> 100M	<input type="radio"/> 10M		
Duplex Settings:	<input checked="" type="radio"/> Half	<input type="radio"/> Full		
	Exit		Back	2012/04/07 01:15:22

- ✓ Saisir l'adresse IP et le masque sous-réseau de l'afficheur

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

15. TRANSFÉRER UN PROJET

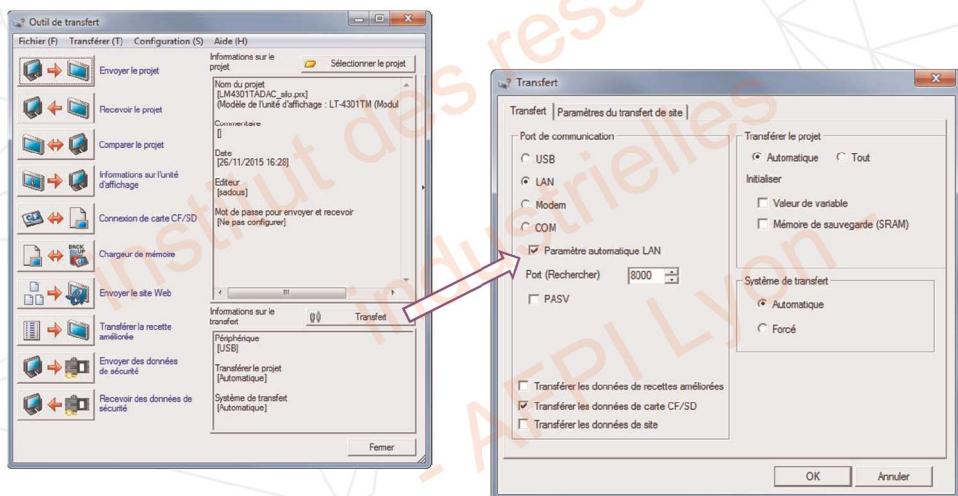
□ TRANSFÉRER UN PROJET DU PC VERS L'AFFICHEUR

✓ Transférer l'application en Ethernet (LAN) :

➤ Cliquer sur le bouton « Transférer le projet »



➤ Dans la fenêtre suivante, cliquer sur « Transférer » pour configurer le mode de transfert



➤ Choisir comme port de communication « LAN », valider en cliquant sur « OK »

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

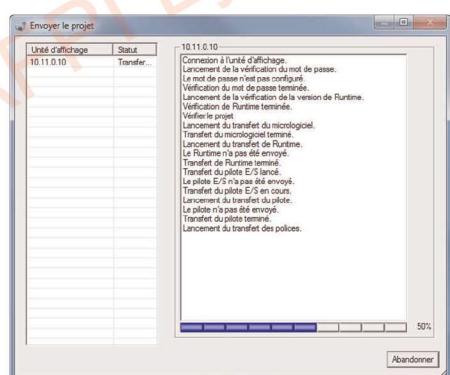
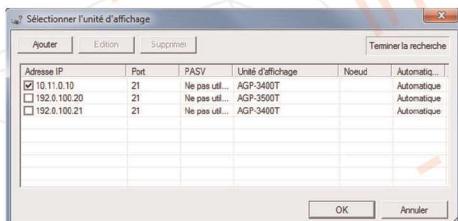
15. TRANSFÉRER UN PROJET

- Cliquer sur le bouton « Envoyer le projet »

Envoyer le projet



- Sélectionner l'afficheur dans la liste proposée, sinon l'ajouter manuellement



- Le transfert commence...

❖ NE PAS COUPER L'ALIMENTATION DE L'AFFICHEUR PENDANT LE TRANSFERT

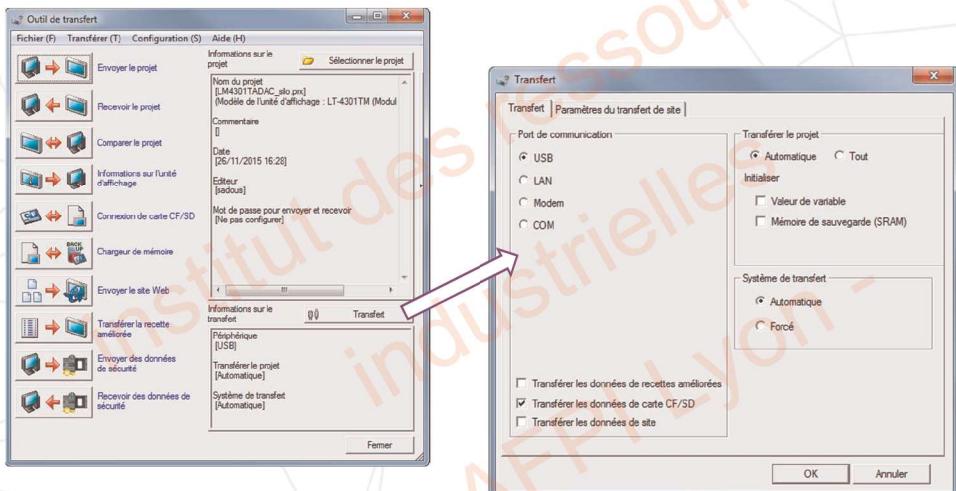
GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

15. TRANSFÉRER UN PROJET

- ✓ Transférer l'application en USB:
 - Cliquer sur le bouton « Transférer le projet »



- Dans la fenêtre suivante, cliquer sur « Transférer » pour configurer le mode de transfert



- Choisir comme port de communication « USB », valider en cliquant sur « OK »
- Cliquer sur le bouton « Envoyer le projet »
- Le transfert commence...

❖ NE PAS COUPER L'ALIMENTATION DE L'AFFICHEUR PENDANT LE TRANSFERT

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

15. TRANSFÉRER UN PROJET

□ TRANSFÉRER UN PROJET DE L'AFFICHEUR VERS LE PC

- ✓ Cliquer sur le bouton « Transférer le projet »



- ✓ Dans la fenêtre suivante, cliquer sur le bouton « Transférer » pour configurer le mode de transfert (cf. « TRANSFÉRER UN PROJET DU PC VERS L'AFFICHEUR »)



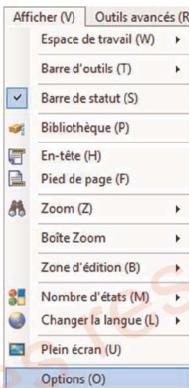
- Cliquer sur « Recevoir le projet » pour effectuer le transfert de l'afficheur vers le PC

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

16. SURVEILLER UNE APPLICATION

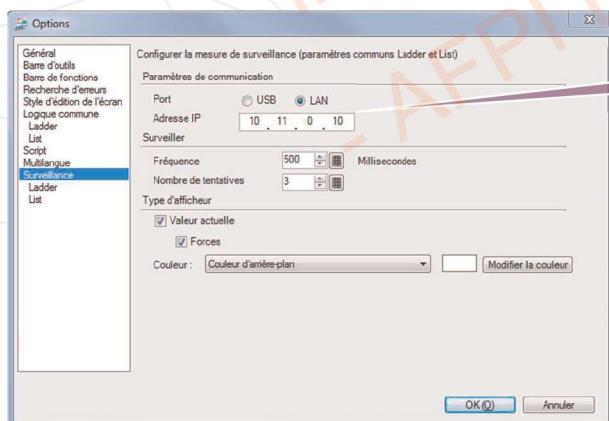
□ CONFIGURER LES PARAMÈTRES DE SURVEILLANCE

- ✓ Pour afficher les paramètres de surveillance, cliquer sur « Options » dans le menu « Afficher »



- ✓ Dans les options possibles situées à gauche, cliquer sur « Surveillance » :

- Si la connexion entre le PC et l'afficheur est en Ethernet, cliquer sur « LAN » et saisir l'adresse IP de l'afficheur à surveiller



- Si la connexion entre le PC et l'afficheur est en USB, cliquer sur « USB »

GUIDE D'UTILISATION DU LOGICIEL GP-PRO EX

16. SURVEILLER UNE APPLICATION

□ SURVEILLER DES VARIABLES

- ✓ Une fois la configuration effectuée, cliquer sur le bouton « Surveiller »



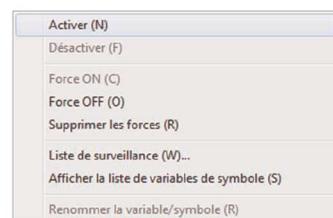
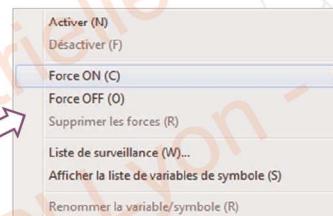
- ✓ Pour visualiser l'état des entrées et sorties reliées à l'afficheur, double-cliquer sur l'icône « E/S » de la fenêtre « Liste d'écrans »



STD4S

- ✓ Cet écran permet de visualiser l'état des entrées et sorties, mais aussi de (dé)forcer des variables

Pilote STD4S (ID : #1)			
Nom	Variable	Valeur actu	Adresse IEC
Entrée standard			
I0	i0	OFF	(%IX.1.00.00)
I1	i1	OFF	(%IX.1.00.01)
I2	i2	OFF	(%IX.1.00.02)
I3	i3	OFF	(%IX.1.00.03)
I4	i4	OFF	(%IX.1.00.04)
I5	i5	OFF	(%IX.1.00.05)
I6	i6	OFF	(%IX.1.00.06)
I7	i7	OFF	(%IX.1.00.07)
I8	i8	OFF	(%IX.1.00.08)
I9	i9	OFF	(%IX.1.00.09)
I10	i10	OFF	(%IX.1.00.10)
I11	i11	OFF	(%IX.1.00.11)
Sortie standard			
Q0			
Q1			
Q2	q2	OFF	(%QX.1.01.02)
Q3	q3	OFF	(%QX.1.01.03)
Q4	q4	OFF	(%QX.1.01.04)
Q5	q5	OFF	(%QX.1.01.05)
Q6	q6	OFF	(%QX.1.01.06)
Q7	q7	OFF	(%QX.1.01.07)
Entrée de tension/courant			
CH1	eana1	9	(%Iw.1.07.00)



- ✓ Pour (dé)forcer une variable, clic droit « Force ON (OFF) », puis « Activer »