

Prise en main rapide de Vijéo Designer 5.0

Configuration de la communication

API et pupitre sur Ethernet → page1

API et pupitre sur Série → page3

XBTGT1130 avec liaison ETHERNET API et PC



Création du projet :

Vijéo-Designer

Bienvenue dans Vijéo-Designer

Que voulez-vous faire ?

- Créer un nouveau projet
- Ouvrir le projet précédent -
- Ouvrir un projet existant

Ne plus afficher cette boîte de dialogue

< Précédent Suivant > Terminer Annuler

Créer un nouveau projet

Saisissez le nom du projet à créer

Nom du projet :

Description ou commentaire

Type

- Projet avec une seule cible
- Projet avec cibles

Mot de passe du projet

Saisissez le mot de passe

Confirmez le mot de passe

Indication (facultative)

< Précédent Suivant > Terminer Annuler

Créer un nouveau projet

Saisissez le nom du projet à créer

Nom du projet :

Cible : 1/1

Nouveau projet/nouvelle cible

Nom de la cible :

Type de cible :

Modèle :

< Précédent Suivant > Terminer Annuler

Créer un nouveau projet

Saisissez le nom du projet à créer

Nom du projet :

Cible : 1/1

Configuration de la cible

- Affecter l'adresse IP suivante

Adresse IP :

Masque sous-réseau :

Passerelle par défaut :

< Précédent Suivant > Terminer Annuler

Nouveau pilote

Fabricant :

Pilote :

- Jbus (RTU)
- Modbus (RTU)
- Modbus Slave
- Modbus TCP/IP**
- PacDrive - Ethernet
- Uni-Telway
- XWAY TCP/IP

Equipement

- Equipement Modbus**

OK Annuler Aide

Créer un nouveau projet

Saisissez le nom du projet à créer

Nom du projet :

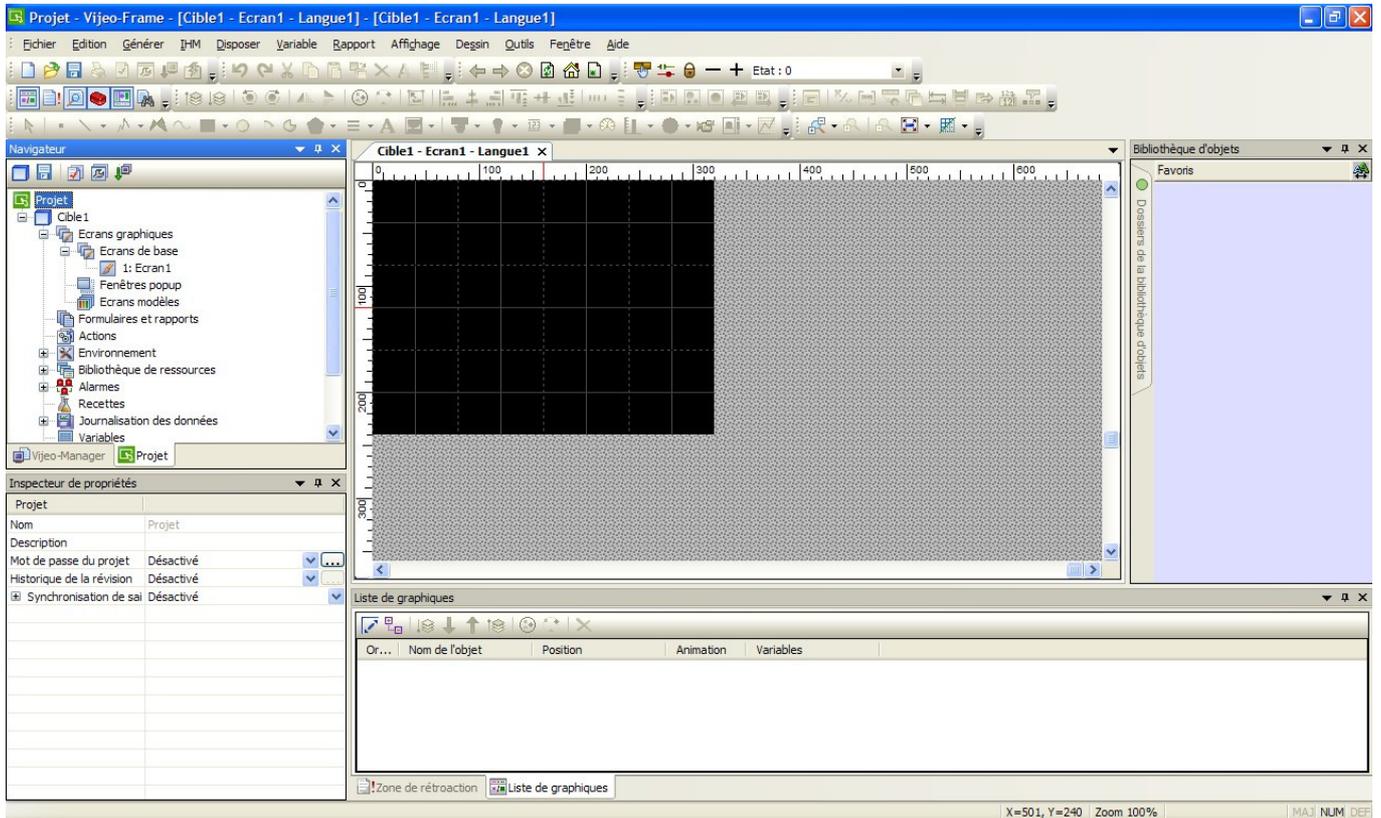
Cible : 1/1

Liste d'équipements

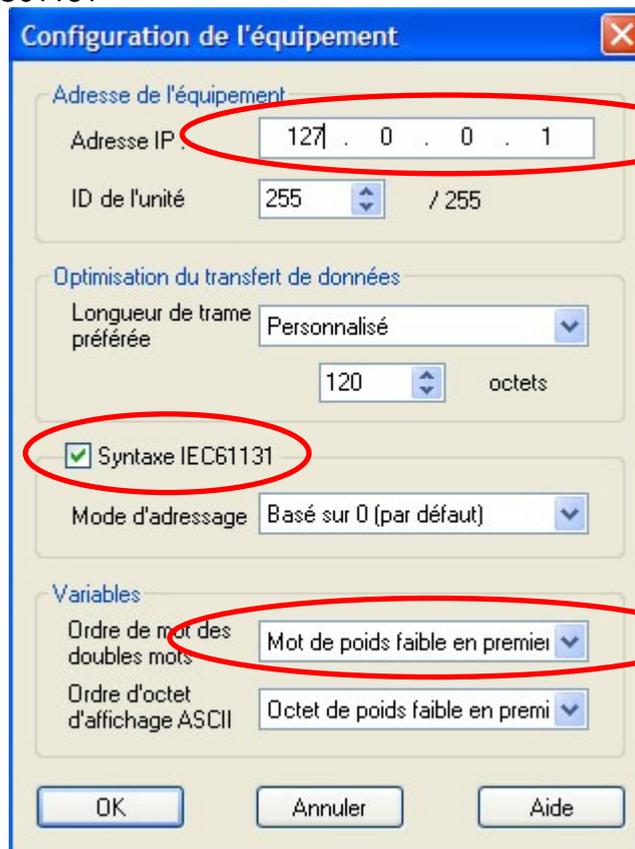
Ajout des pilotes et de l'équipement. Définissez les paramètres dans les propriétés Pilote et Equipement de la fenêtre du Navigateur.

Ajouter Supprimer

< Précédent Terminer Annuler



Entrez l'adresse IP de l'automate physique dans la zone EquipementModbus01
 (Adresse IP de l'automate virtuel de UNITY : 127.0.0.1)
 Et cocher Syntaxe IEC61131



Adresse IP de l'API

Pour le dialogue avec un équipement Schneider

Configuration du transfert de l'application entre le pupitre et le PC :
 Cliquez sur « Cible1 », sélectionnez « Ethernet » dans la partie « Transférer ».

Passez à la page 5

XBTGT1130 en liaison série pour l'API, ETHERNET pour le PC



Création du projet :

Vijeo-Designer

Bienvenue dans Vijeo-Designer

Que voulez-vous faire ?

- Créer un nouveau projet
- Ouvrir le projet précédent -
- Ouvrir un projet existant

Ne plus afficher cette boîte de dialogue

< Précédent Suivant > Terminer Annuler

Créer un nouveau projet

Saisissez le nom du projet à créer

Nom du projet :

Description ou commentaire

Type

- Projet avec une seule cible
- Projet avec cibles

Mot de passe du projet

Saisissez le mot de passe

Confirmez le mot de passe

Indication (facultative)

< Précédent Suivant > Terminer Annuler

Créer un nouveau projet

Saisissez le nom du projet à créer

Nom du projet :

Cible : 1/1

Nouveau projet/nouvelle cible

Nom de la cible :

Type de cible :

Modèle :

< Précédent Suivant > Terminer Annuler

Créer un nouveau projet

Saisissez le nom du projet à créer

Nom du projet :

Cible : 1/1

Configuration de la cible

Affecter l'adresse IP suivante

Adresse IP :

Masque sous-réseau :

Passerelle par défaut :

< Précédent Suivant > Terminer Annuler

Nouveau pilote

Fabricant :

Pilote :

- Jbus (RTU)
- Modbus (RTU)
- Modbus Slave
- Modbus TCP/IP
- PacDrive - Ethernet
- Uni-Telway**
- XWAY TCP/IP

Equipement

- Equipement TSX Series 7
- Equipement Uni-Telway

OK Annuler Aide

Créer un nouveau projet

Saisissez le nom du projet à créer

Nom du projet :

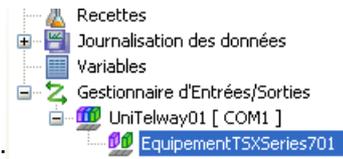
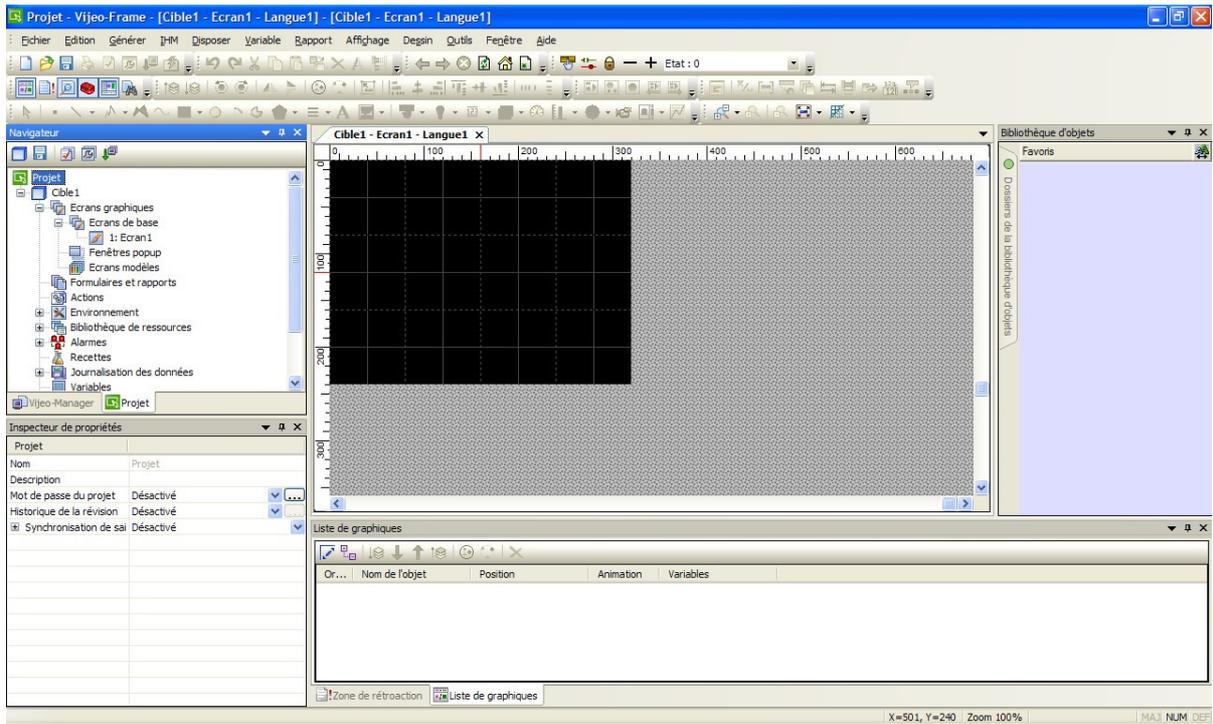
Cible : 1/1

Liste d'équipements

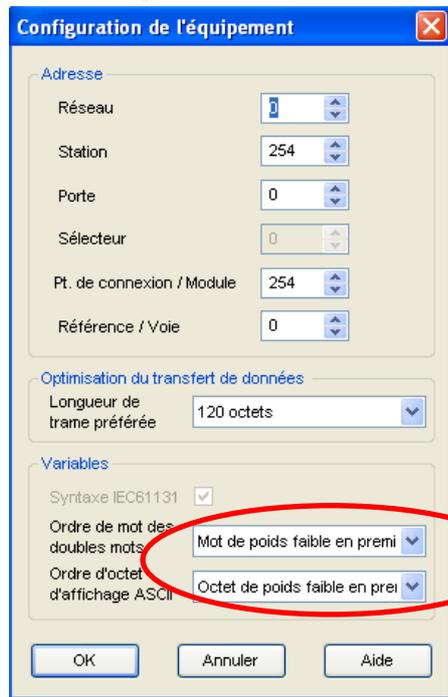
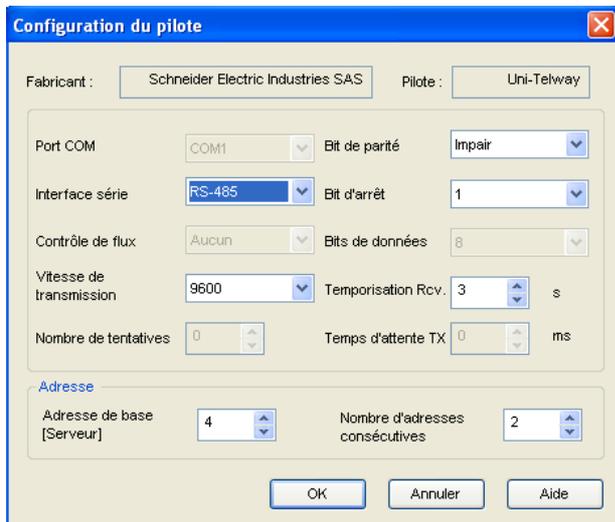
Ajout des pilotes et de l'équipement. Définissez les paramètres dans les propriétés Pilote et Equipement de la fenêtre du Navigateur.

Ajouter Supprimer

< Précédent Terminer Annuler



Vérifiez les valeurs de communications :

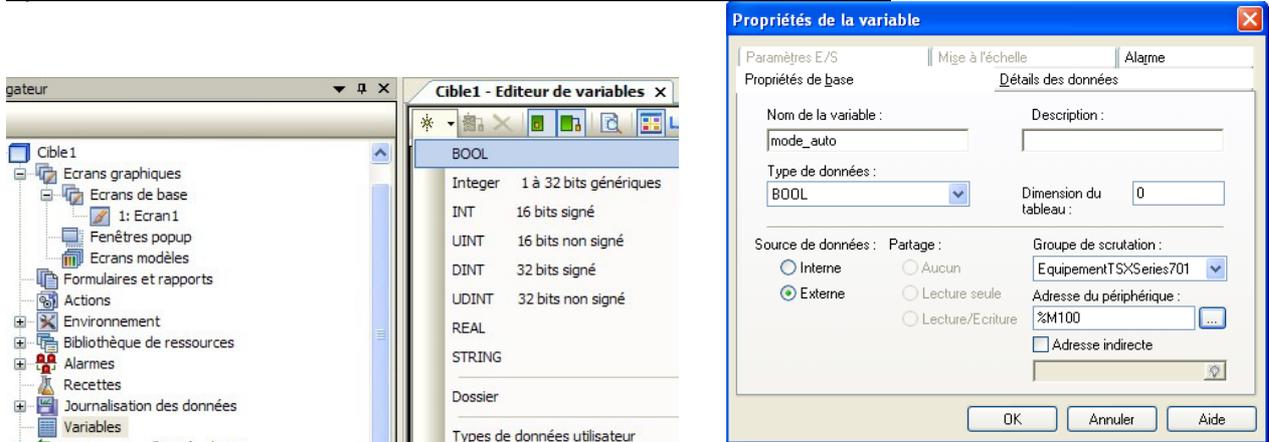


Configuration du transfert de l'application entre le pupitre et le PC :
 Pour configurer la liaison avec le câble ethernet, cliquez sur « Cible1 », sélectionnez « Ethernet » dans la partie « Transférer ».

Définitions des variables échangées

Afin de pouvoir échanger des données avec un automate, il faut créer des variables. Ces variables seront les mêmes que celles du projet automate Unity.

Ajout d'une variable booléenne « mode_auto » associée à %M100 :



Nom	Type de données	Source de donn...	Groupe de scrut...	Adresse du péri...	Groupe d'alarme
1 mode_auto	BOOL	Externe	EquipementModbus	%M100	Désactivé

Il est possible d'importer des variables d'un projet API par « variables », « variables de lien... ».

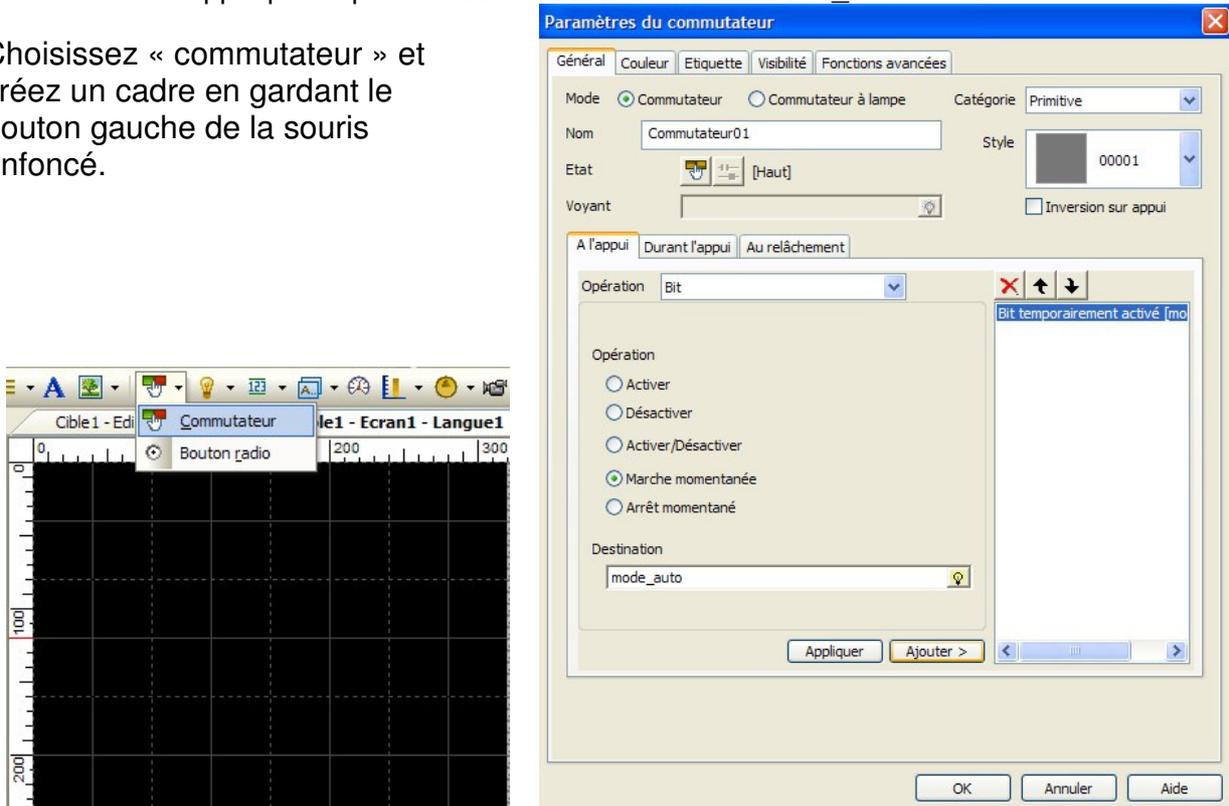
Attention : il est déconseillé d'importer des variables Unity non localisées car leur emplacement est modifié à chaque nouvelle génération du programme Unity.

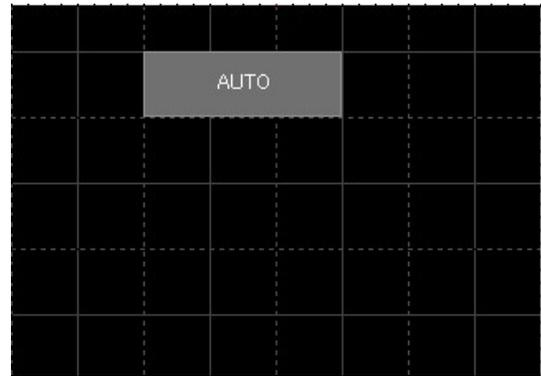
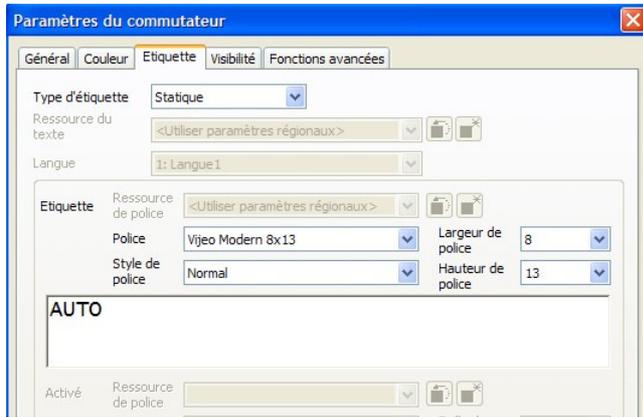
Création du pupitre HMI

Création d'un bouton :

Bouton dont l'appui provoque la mise à 1 de la variable « mode_auto ».

Choisissez « commutateur » et créez un cadre en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé.



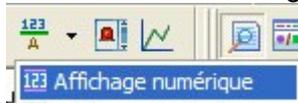


Affichage d'une donnée numérique (modifiable par clavier POPUP) :

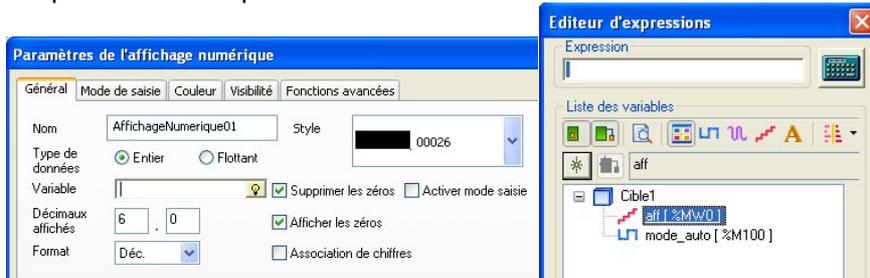
Vous devez d'abord créer un variable non booléenne (INTeger par exemple).

2	aff	INT	Externe	EquipementTSXSeries	%MWD
---	-----	-----	---------	---------------------	------

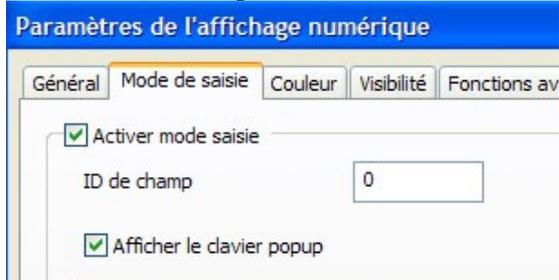
Choisissez un affichage numérique et dessinez un cadre dans votre écran.



Cliquez sur la lampe dans « Variable » et choisissez votre variable à afficher.

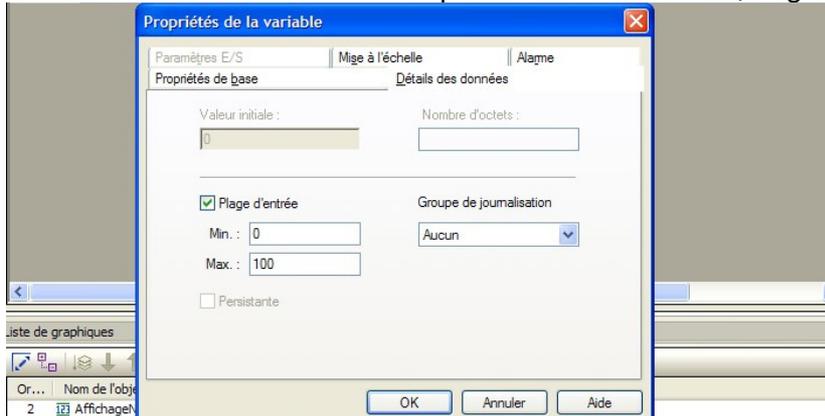


Pour autoriser la modification de cette variable par l'opérateur, cocher la case « activer mode saisie » dans l'onglet « mode de saisie ».



Pour fixer des limites à une variable : min 0 et MAX 100

Il faut fixer ces limites dans « Propriétés de la variable », onglet « détail des données »



Affichage d'une liste déroulante :

Il faut placer un affichage de message sur l'écran.

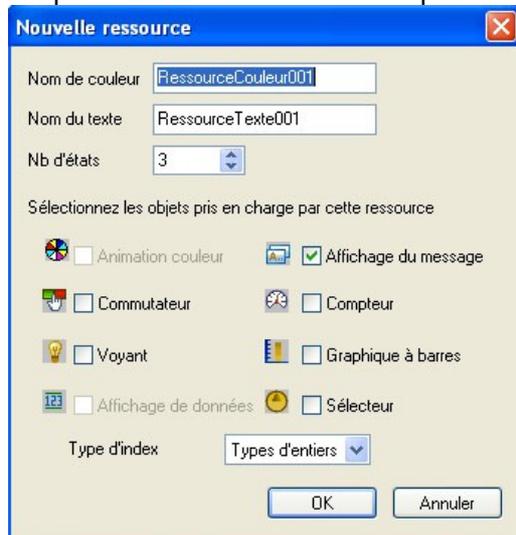


Cliquez sur  et créez un cadre.



Vous devez affecter une variable (INT) dont la valeur permettra l'affichage de messages différents. Par exemple, 3 valeurs pour 3 messages.

Cliquez ensuite sur l'icone  pour créer vos messages.

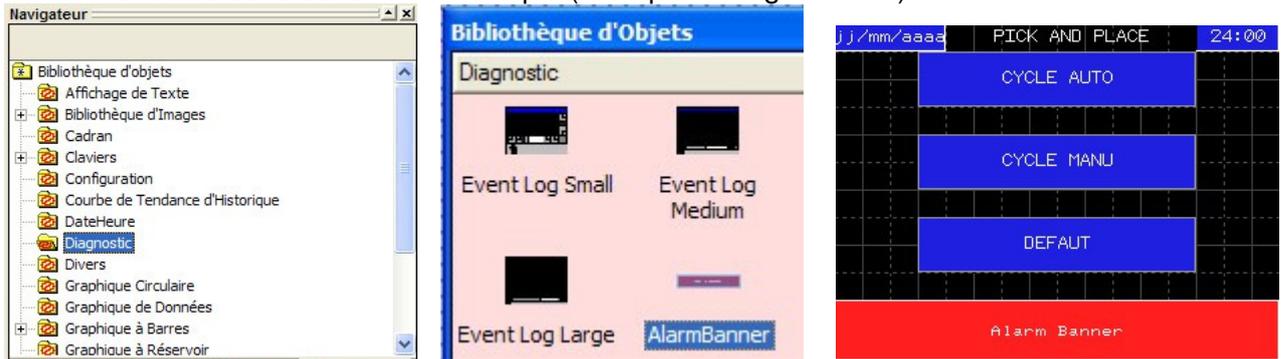


Activer le clavier POPUP



Alarmes :

Il faut placer une bannière « Alarme » sur les pages écrans désirées.
La bannière se trouve dans la bibliothèque (rubrique « Diagnostics »).

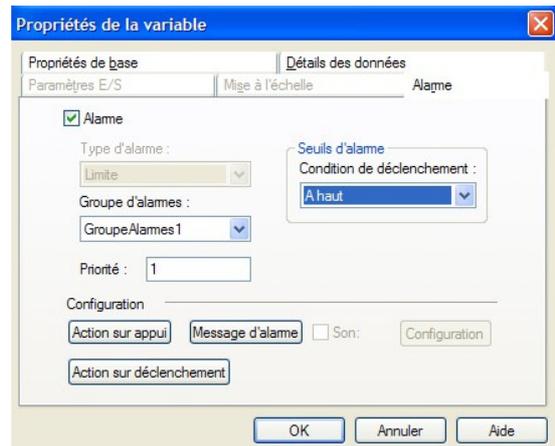
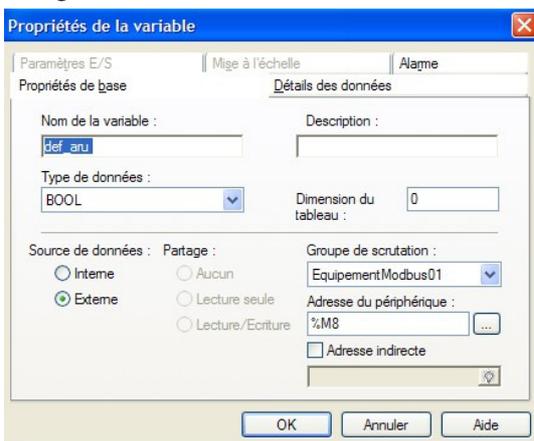


Remarque : Pour placer une bannière d'alarme sur toutes les pages écrans, cliquez sur « Cible1 » et activez la bannière d'alarme.



Création d'une alarme « arrêt d'urgence » :

Créer une variable « def_aru » et affecter là au groupe d'alarme 1 avec le message « Arrêt d'urgence ».



Lorsque cette variable sera à 1, la bannière sera affichée avec le message d'alarme.



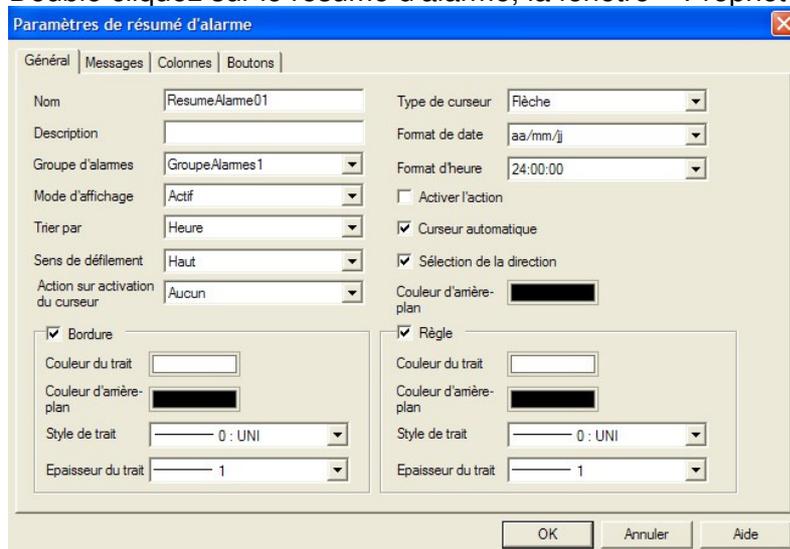
Ecran de gestion des défauts

Cet écran permet à l'opérateur suivant de savoir ce qui s'est passé.

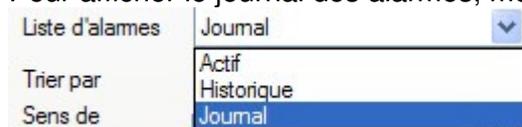
Créez un nouvel écran et insérez un « résumé d'alarme »



Double cliquez sur le résumé d'alarme, la fenêtre « Propriétés » s'affiche.



Pour afficher le journal des alarmes, modifiez la liste d'alarme et placez là sur « Journal ».



Le résumé d'alarme affichera un journal des alarmes.



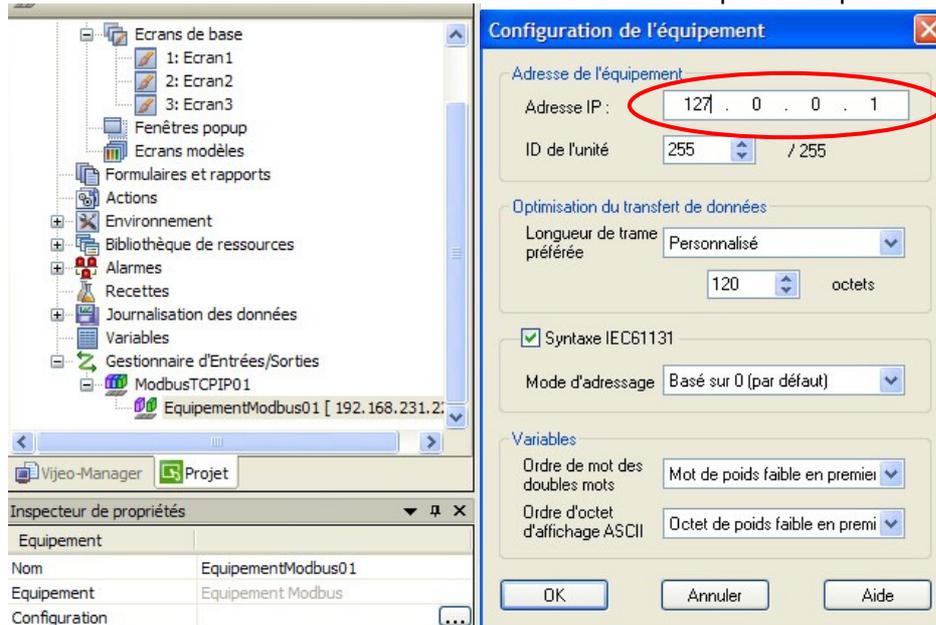
Rouge : date début alarme

Jaune : date acquittement alarme

Vert : date fin alarme

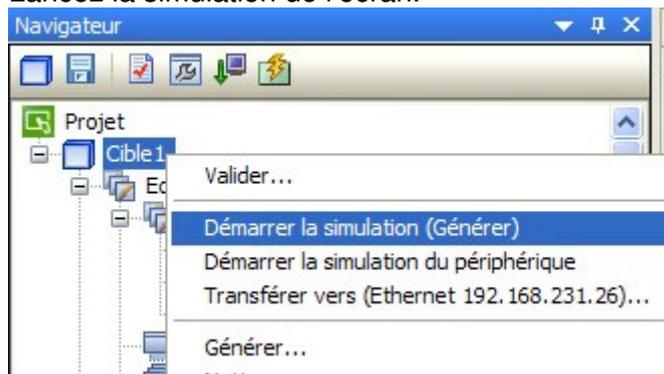
Simulation avec Unity

Définir comme adresse IP d'automate 127.0.0.1 celle qui correspond à l'automate virtuel de Unity :



Dans Unity, transférez vers l'automate de simulation et placez le en RUN. Visualisez avec une table d'animation.

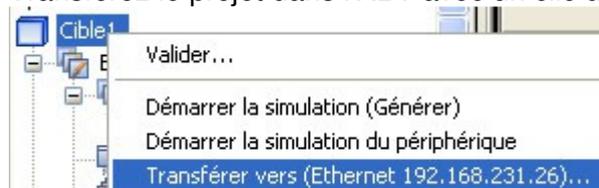
Lancez la simulation de l'écran.



Un pupitre virtuel s'affiche et communique avec l'automate virtuel de Unity.

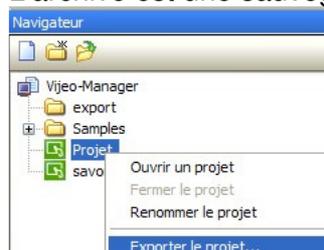
Essais Réels

Transférez le projet dans l'XBT avec un clic droit sur cible.



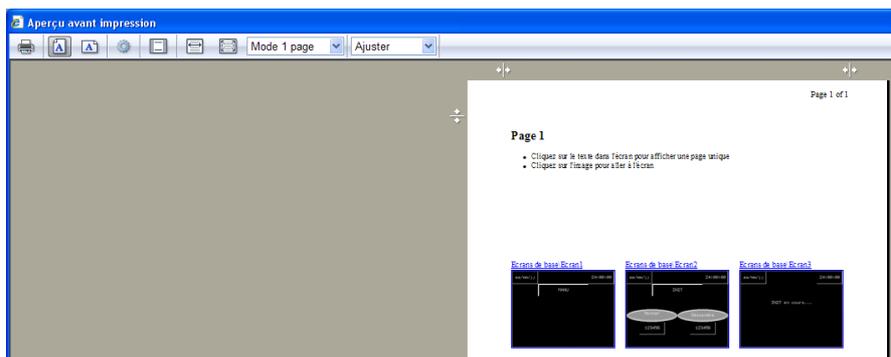
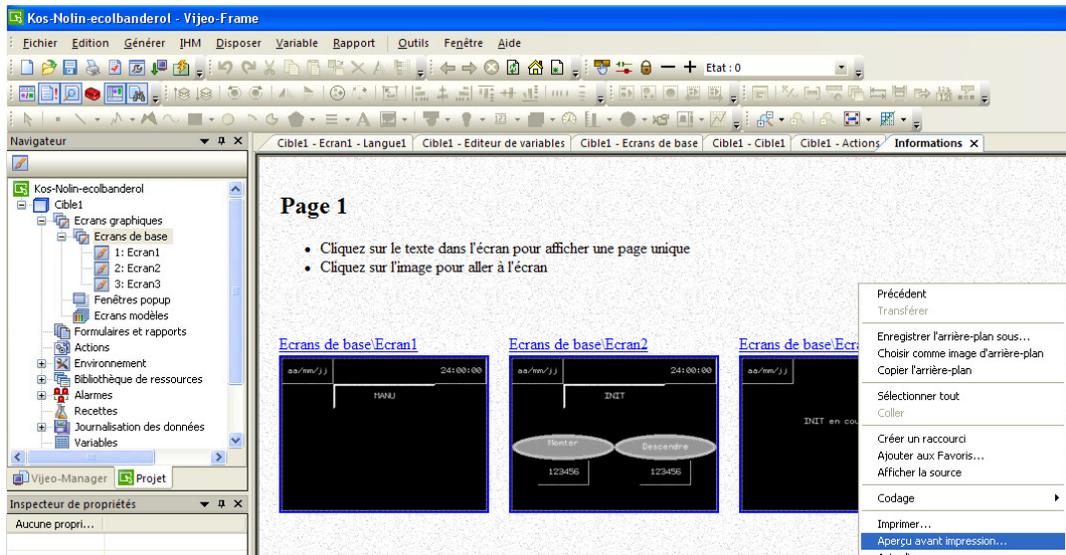
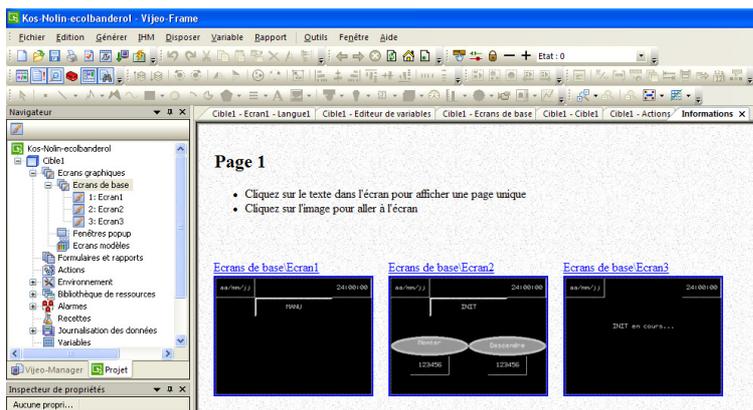
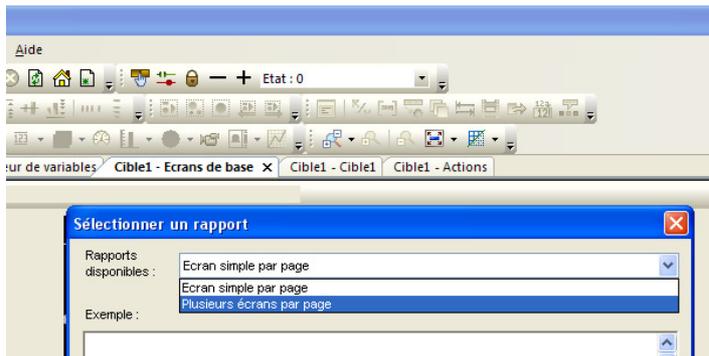
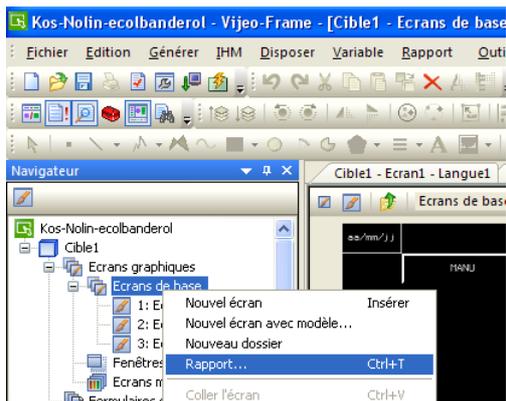
Sauvegarde de l'archive

L'archive est une sauvegarde de votre projet en un fichier unique.



Un fichier « xxx.vdz » est créé.

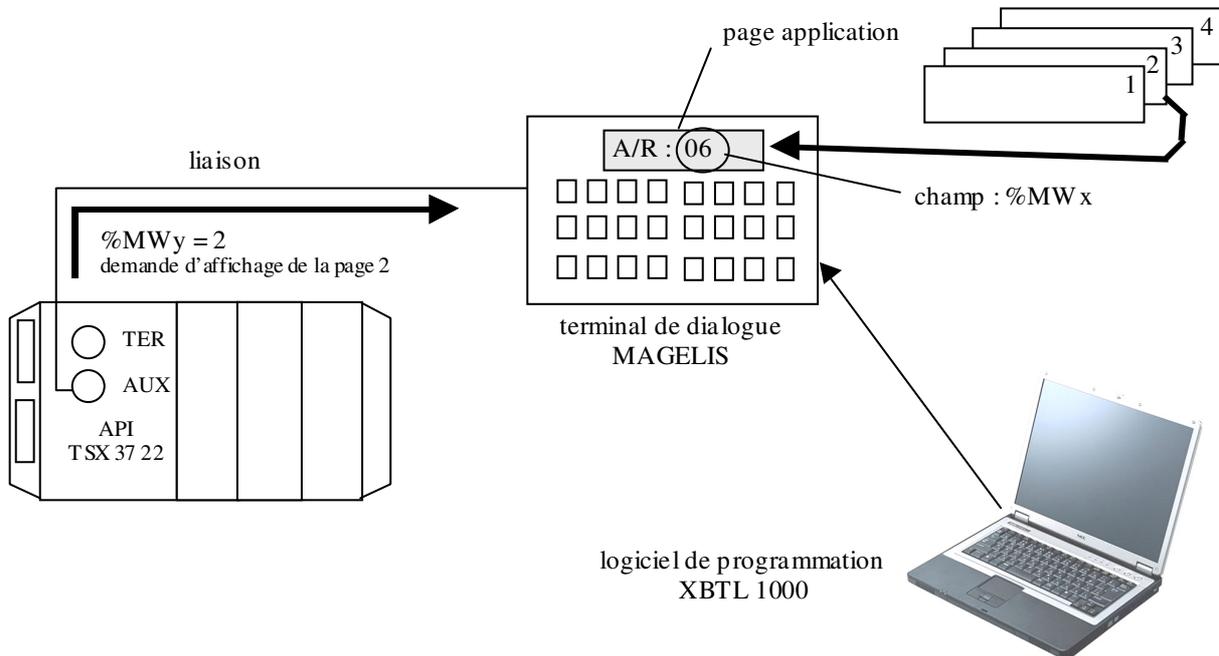
Impression des pages écrans



Annexes

Retrouver le fonctionnement de XBTL1000

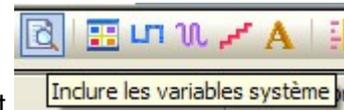
Rappel : Avec XBTL1000 (ancienne génération de pupitre), c'est l'automate qui commande l'affichage des pages par l'intermédiaire de 2 variables « page_affichée » et « page_à_traiter »



« page affichée » contient le numéro de l'écran affiché.
On écrit dans « page a traiter » le numéro de l'écran que l'on veut afficher.

Dans Vijéo Designer, il faut créer ces 2 variables INT externes.

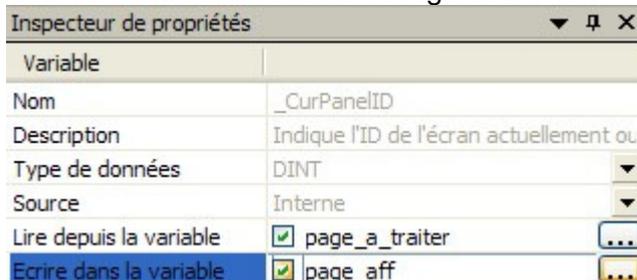
6	page_a_traiter	INT	Externe	EquipementModbus	%MW103	Désactivé
7	page_aff	INT	Externe	EquipementModbus	%MW102	Désactivé



Ensuite il faut afficher les variables systèmes, cochez l'icône suivant

Sélectionnez la variable « _CurPanelID » Numéro de l'écran actuellement ouvert, stocké dans une variable de type entier en Lecture/écriture. En écrivant dans cette variable, il est possible de changer les écrans.

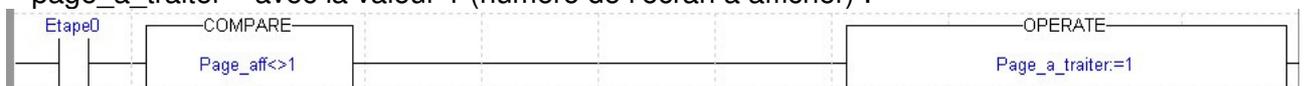
Sélectionnez cette variable et regardez la fenêtre « Propriétés »



Cochez les cases « Lire depuis » et « Ecrire dans ».

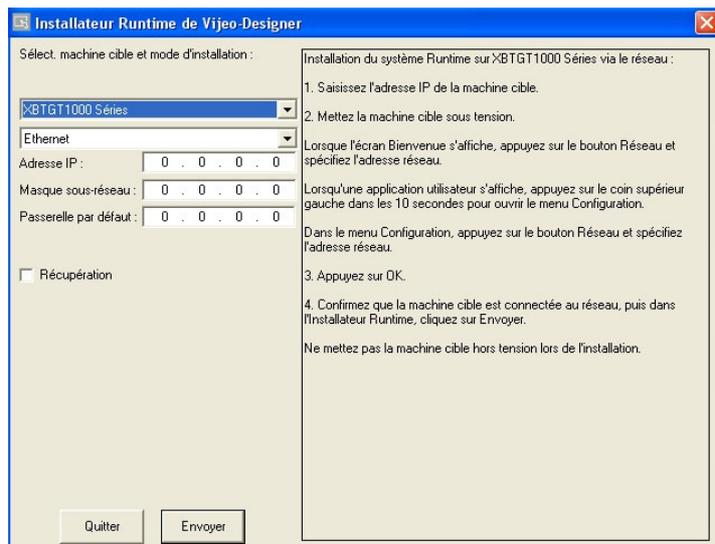
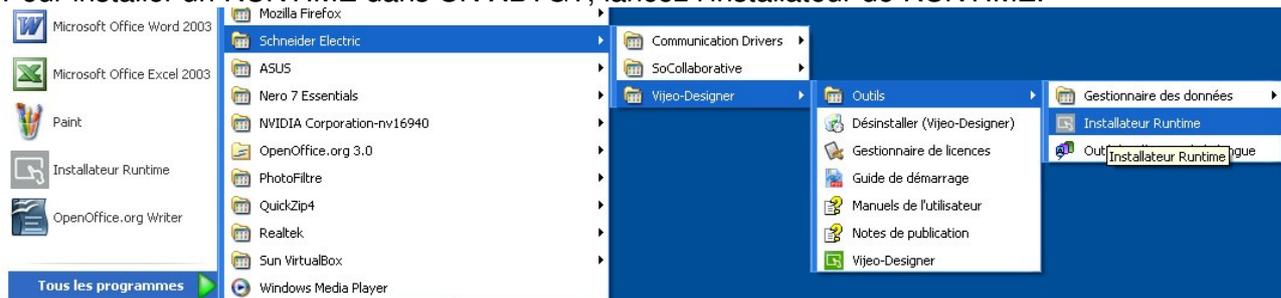
Cliquez sur les boutons d'ellipse afin d'accéder à la boîte de dialogue « Liste de variables », sélectionnez la variable vers laquelle vous lirez et écrirez, puis cliquez sur OK.

Pour finir, dans le programme automate, pour faire apparaître l'écran n°1, il faut charger la variable « page_a_traiter » avec la valeur 1 (numéro de l'écran à afficher) :



Installation du RUNTIME

Le RUNTIME est le bios du pupitre, sa version doit correspondre à celle de Vijeo Designer. Pour installer un RUNTIME dans UN XBTGT, lancez l'installateur de RUNTIME.



Choisissez votre XBTGT, le moyen pour y accéder et cliquez sur Envoyer.

Tables des matières

Configuration de la communication.....	1
XBTGT1130 avec liaison ETHERNET API et PC	1
XBTGT1130 en liaison série pour l' API, ETHERNET pour le PC	3
Définitions des variables échangées	5
Création du pupitre HMI	5
Création d'un bouton :	5
Affichage d'une donnée numérique (modifiable par clavier POPUP) :	6
Affichage d'une liste déroulante :	7
Alarmes :	8
Ecran de gestion des défauts	9
Simulation avec Unity	10
Essais Réels	10
Sauvegarde de l'archive	10
Impression des pages écrans	11
Annexes.....	12
Retrouver le fonctionnement de XBTL1000	12
Installation du RUNTIME	13