

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 :

The main window of Vijéo-Designer displays a welcome message: "Bienvenue dans Vijéo-Designer". It asks "Que voulez-vous faire ?" and provides three options: "Créer un nouveau projet" (selected), "Ouvrir le projet précédent", and "Ouvrir un projet existant". There is also a checkbox for "Ne plus afficher cette boîte de dialogue". Navigation buttons include "< Précédent", "Suivant >", "Terminer", and "Annuler".

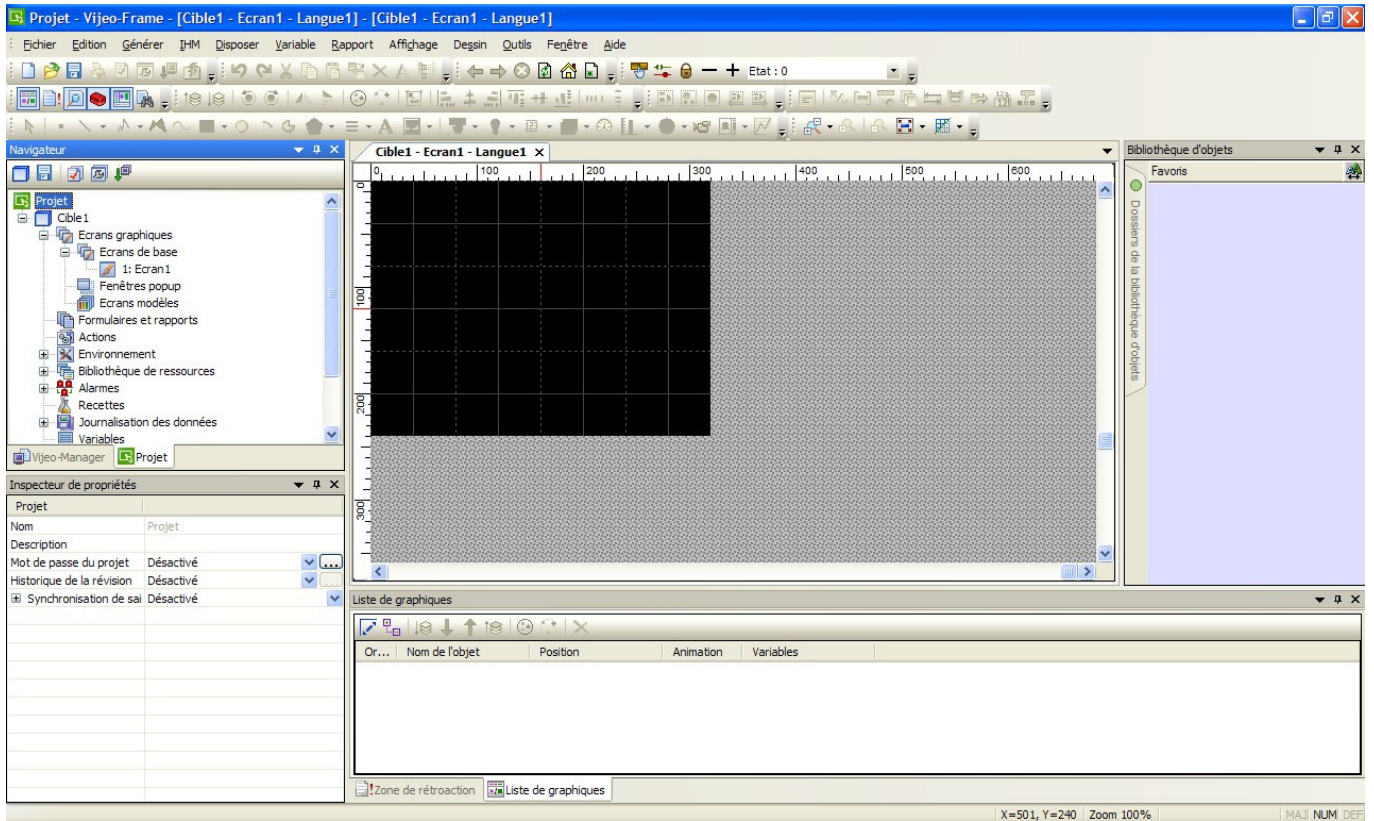
The "Créer un nouveau projet" dialog box prompts the user to "Saisissez le nom du projet à créer". The "Nom du projet" field contains "Projet". There is a "Description ou commentaire" text area. Under "Type", "Projet avec une seule cible" is selected, and "Projet avec 2 cibles" is also visible. There is a checkbox for "Mot de passe du projet" with fields for "Saisissez le mot de passe", "Confirmez le mot de passe", and "Indication (facultative)". Navigation buttons include "< Précédent", "Suivant >", "Terminer", and "Annuler".

This dialog box shows the "Cible : 1/1" configuration. It includes a "Nouveau projet/nouvelle cible" section with "Nom de la cible" set to "Cible 1". The "Type de cible" is "XBTGT1000 Série" and the "Modèle" is "XBTGT1130 (320x240)". Navigation buttons include "< Précédent", "Suivant >", "Terminer", and "Annuler".

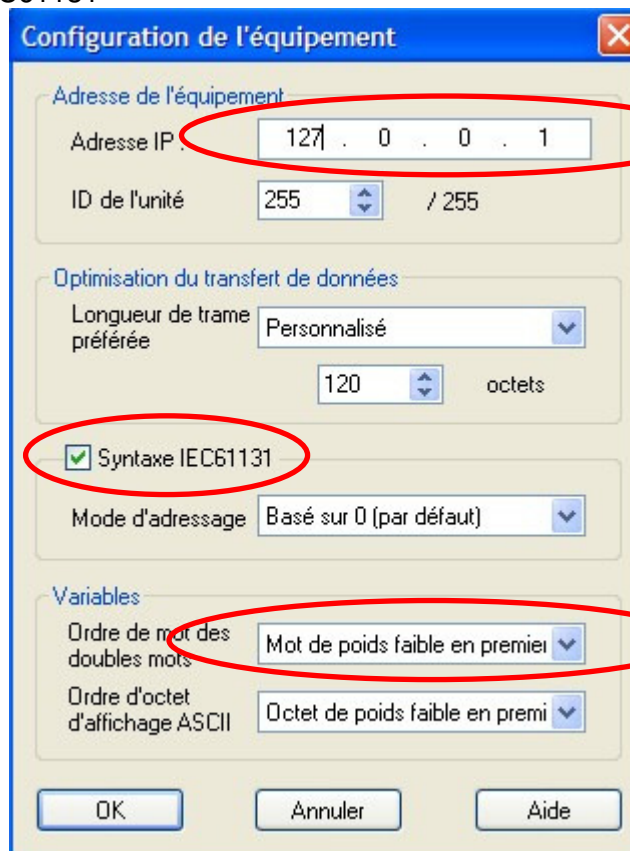
This dialog box shows the "Configuration de la cible" section. The checkbox "Affecter l'adresse IP suivante" is checked. The "Adresse IP" is "192 . 168 . 231 . 26", the "Masque sous-réseau" is "255 . 255 . 255 . 0", and the "Passerelle par défaut" is "192 . 168 . 231 . 254". Navigation buttons include "< Précédent", "Suivant >", "Terminer", and "Annuler".

The "Nouveau pilote" dialog box shows the "Fabricant" as "Schneider Electric Industries SAS". Under "Pilote", "Modbus TCP/IP" is selected. Under "Equipement", "Equipement Modbus" is selected. Navigation buttons include "OK", "Annuler", and "Aide".

This dialog box shows the "Liste d'équipements" section. The text "Modbus TCP/IP/Equipement Modbus" is entered in the list area. There are "Ajouter" and "Supprimer" buttons. Navigation buttons include "< Précédent", "Terminer", and "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

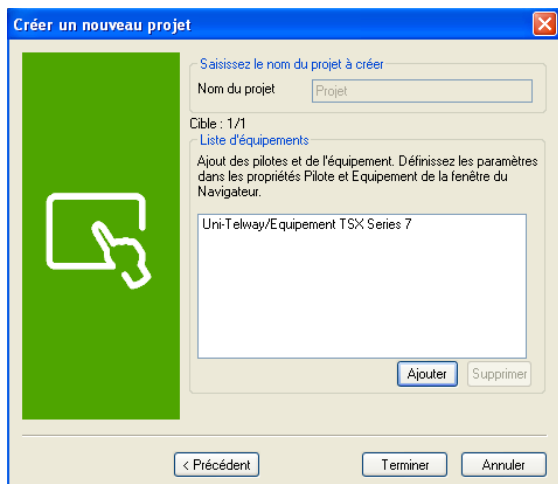
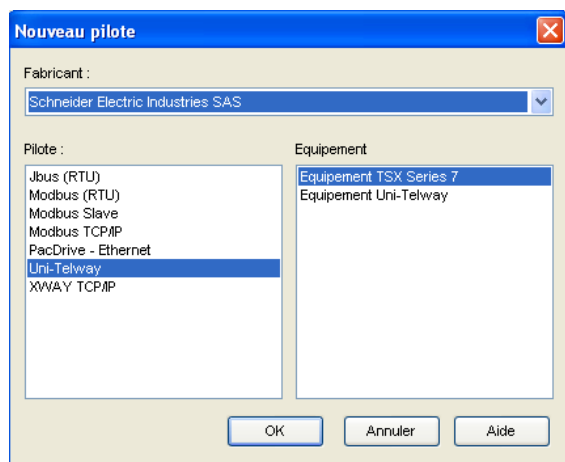
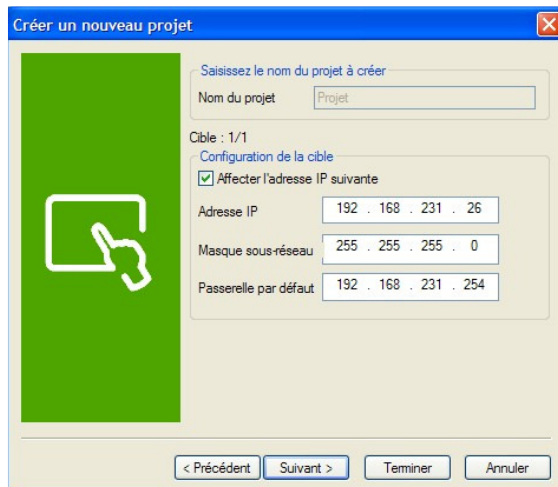
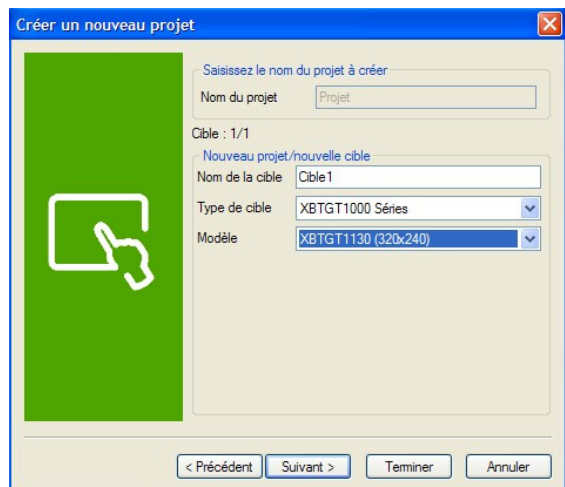
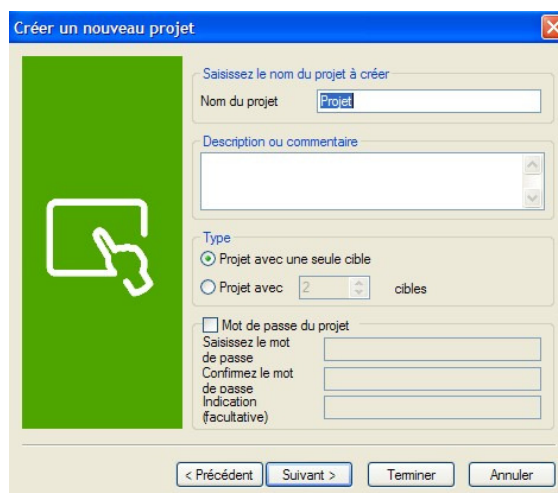
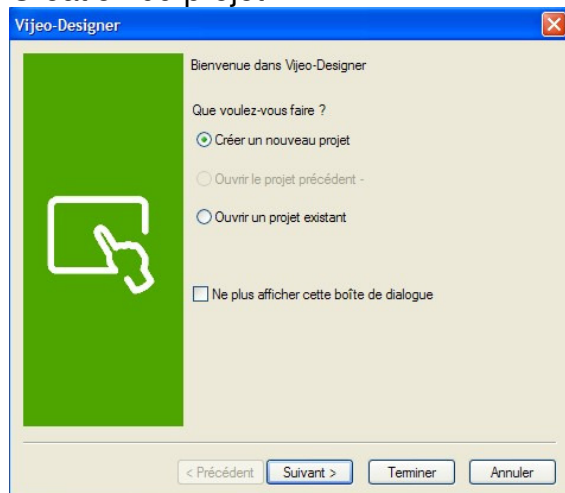
Configuration du transfert de l'application entre le pupitre et le PC :
 Cliquez sur « Cible1 », sélectionnez « Ethernet » dans la partie « Transférer ».

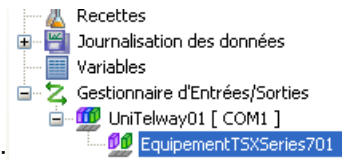
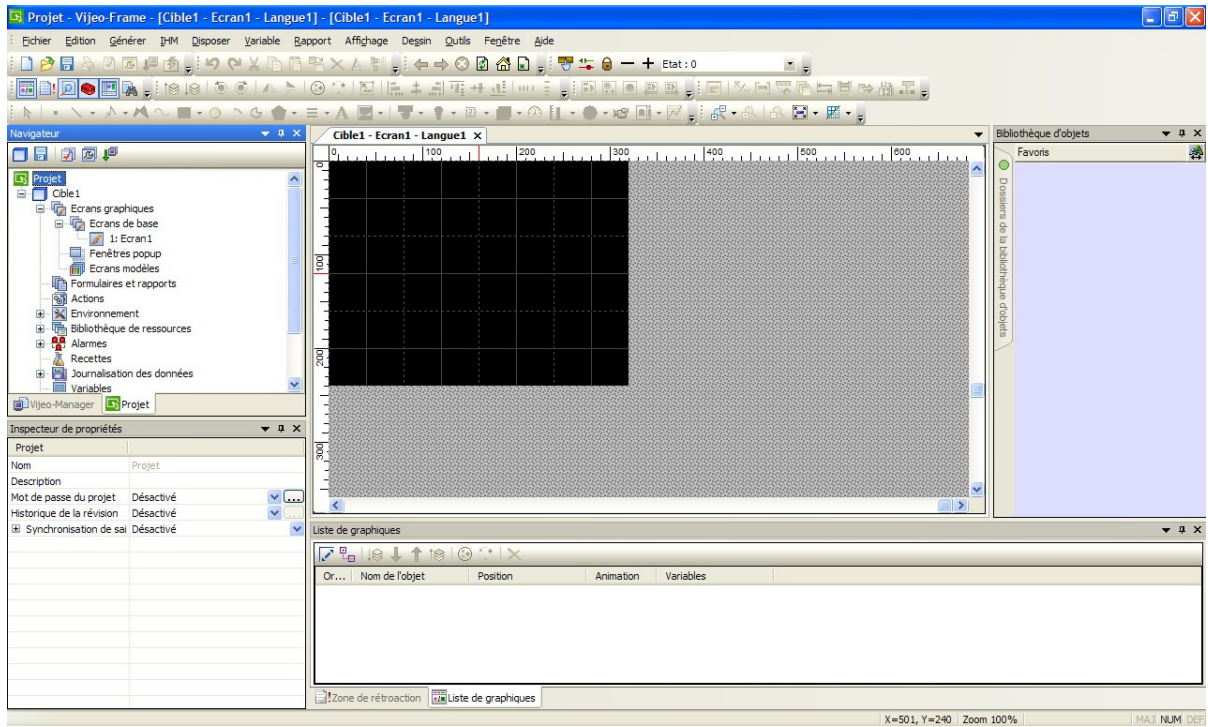
Passez à la page 5

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

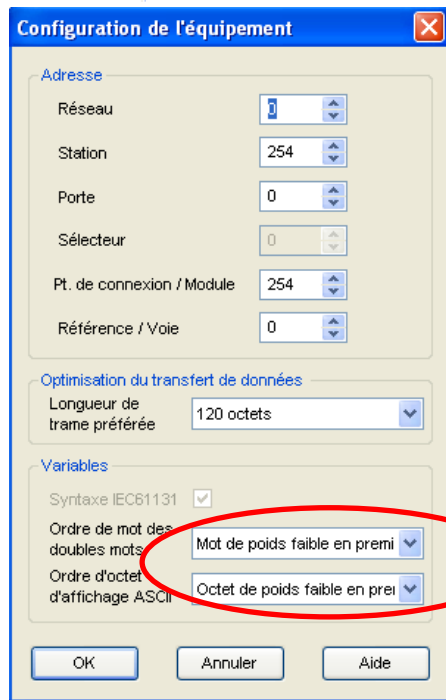
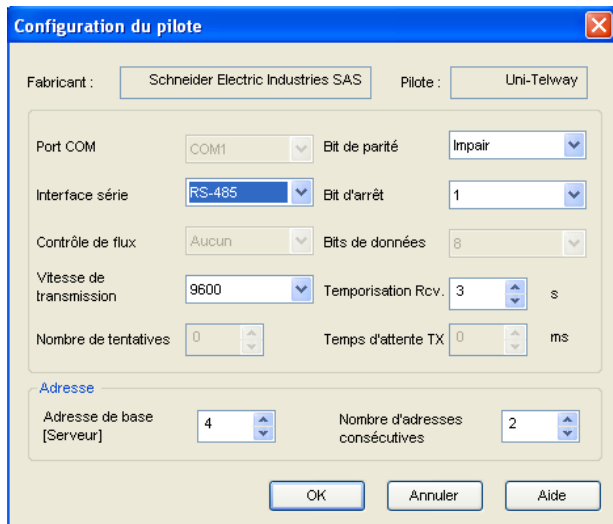


Création du projet :





Vérifiez les valeurs de communications :

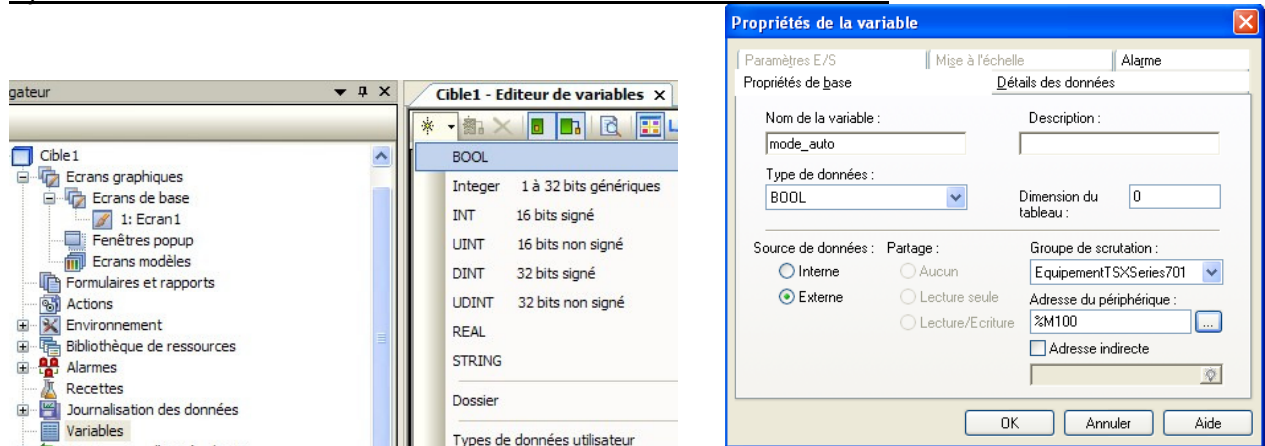


Configuration du transfert de l'application entre le pupitre et le PC :
 Pour configurer la liaison avec le câble ethernet, cliquez sur « Cible1 », sélectionnez « Ethernet » dans la partie « Transférer ».

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'alarmes |
|-------------|-----------------|-------------------|--------------------|--------------------|------------------|
| 1 mode_auto | BOOL | Externe | EquipementModbus | %M100 | Désactivé |

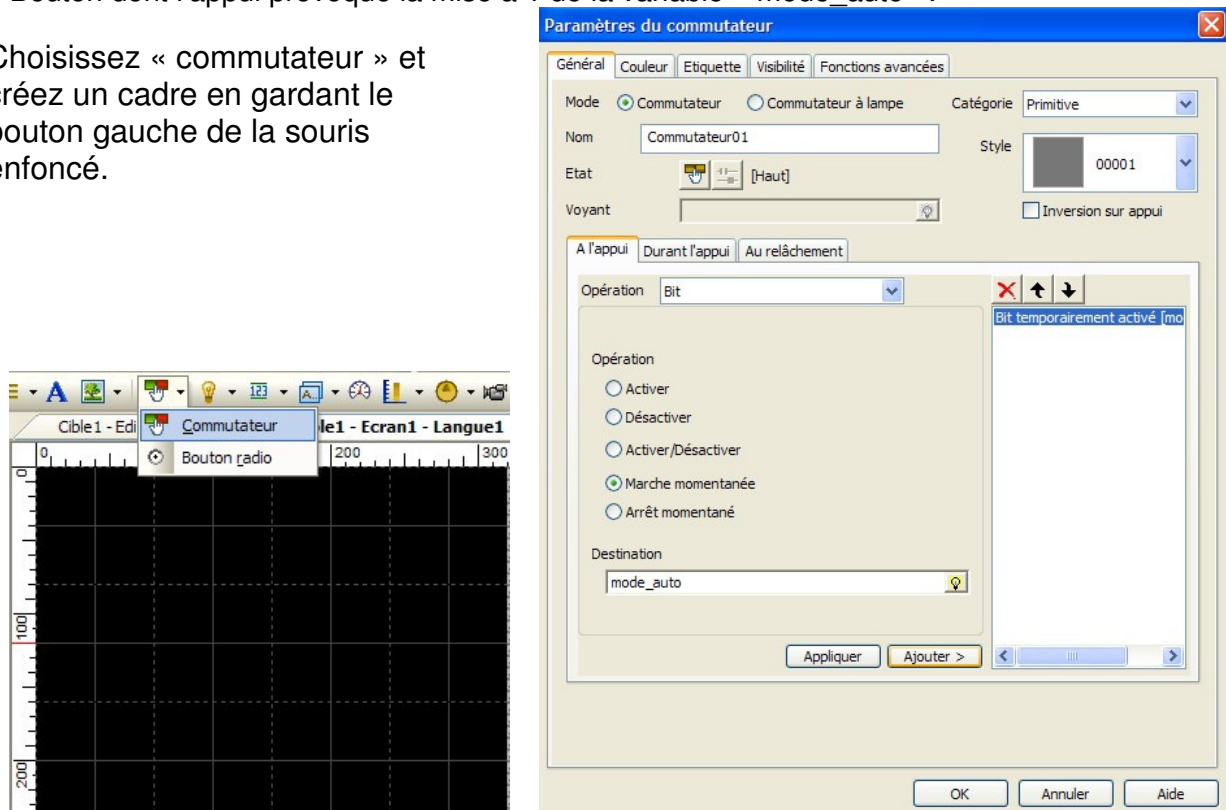
Il est possible d'importer des variables d'un projet API par « variables », « variables de lien... ».
Attention : il est déconseillé d'importer des variables Unity non localisées car leur emplacement est modifié à chaque nouvelle génération du programme Unity.

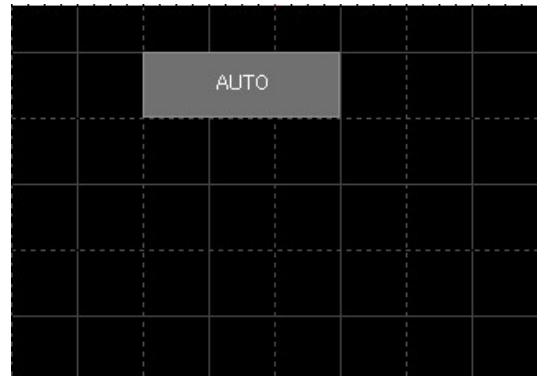
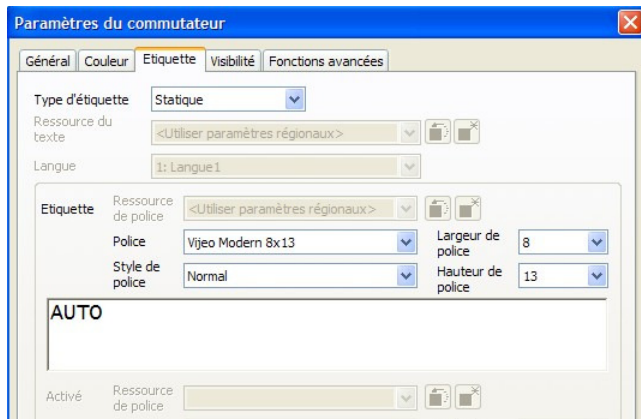
Création du pupitre HMI

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.



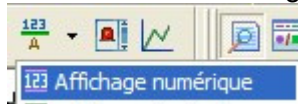


Affichage d'une donnée numérique (modifiable par clavier POPUP) :

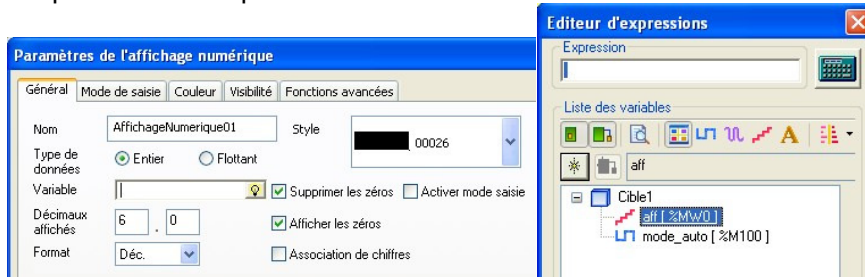
Vous devez d'abord créer un variable non booléenne (INTeger par exemple).

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

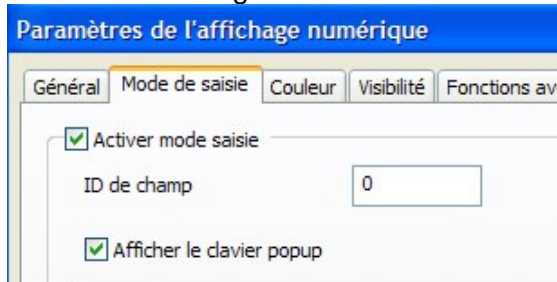
Choisissez un affichage numérique et dessinez un cadre dans votre écran.



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

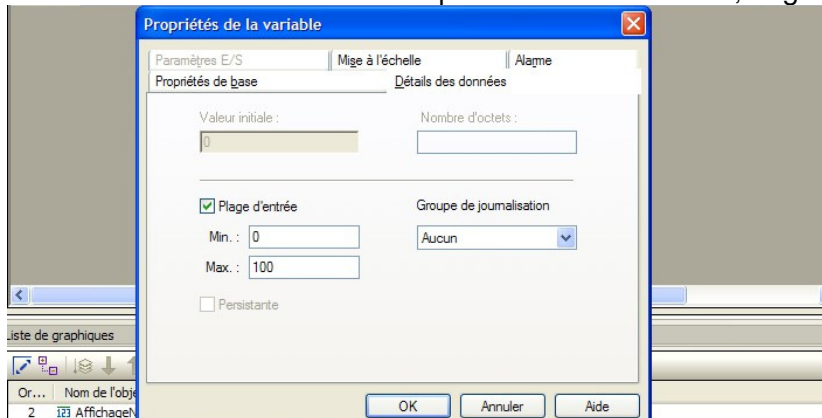


Pour autoriser la modification de cette variable par l'opérateur, cocher la case « activer mode saisie » dans l'onglet « mode de saisie ».



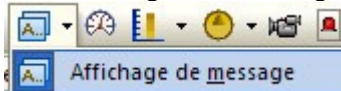
Pour fixer des limites à une variable : min 0 et MAX 100


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.

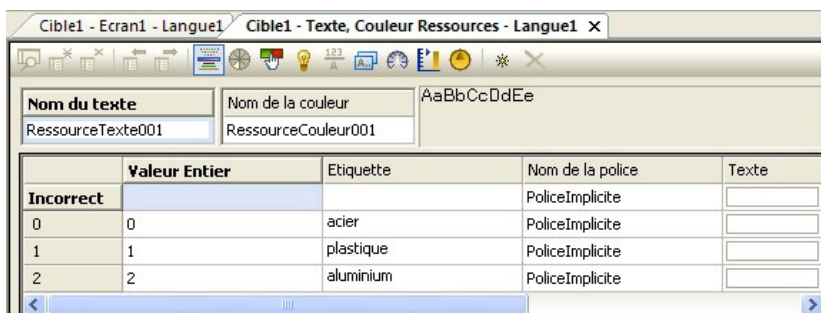
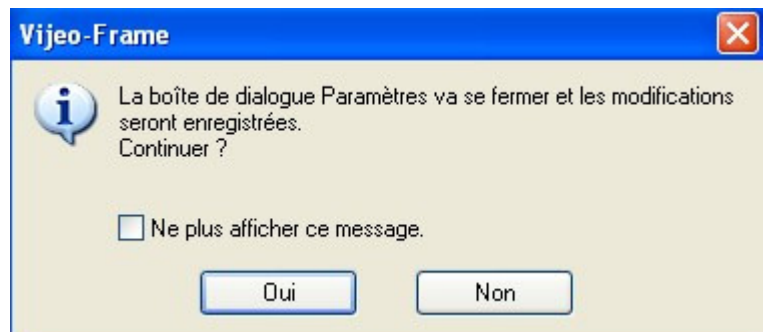
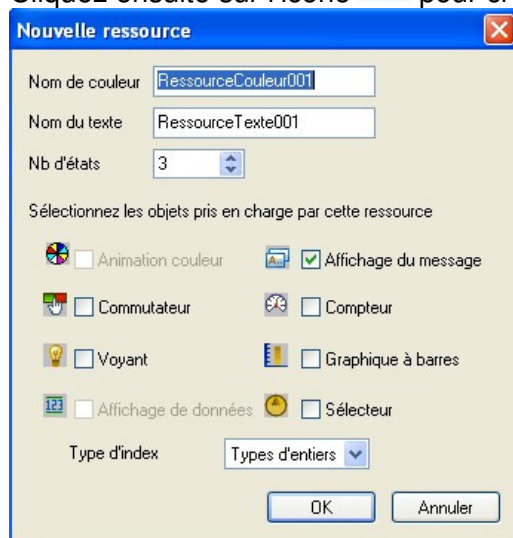


Cliquez sur  et créez un cadre.

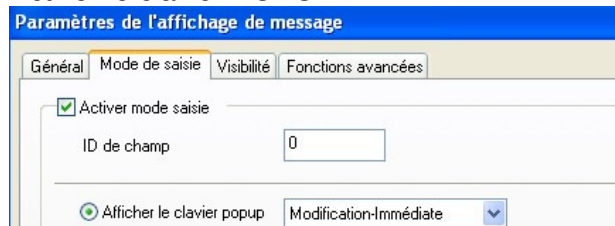


Vous devez affecter une variable (INT) dont la valeur permettra l'affichage de messages différents. Par exemple, 3 valeurs pour 3 messages.

Cliquez ensuite sur l'icone  pour créer vos messages.

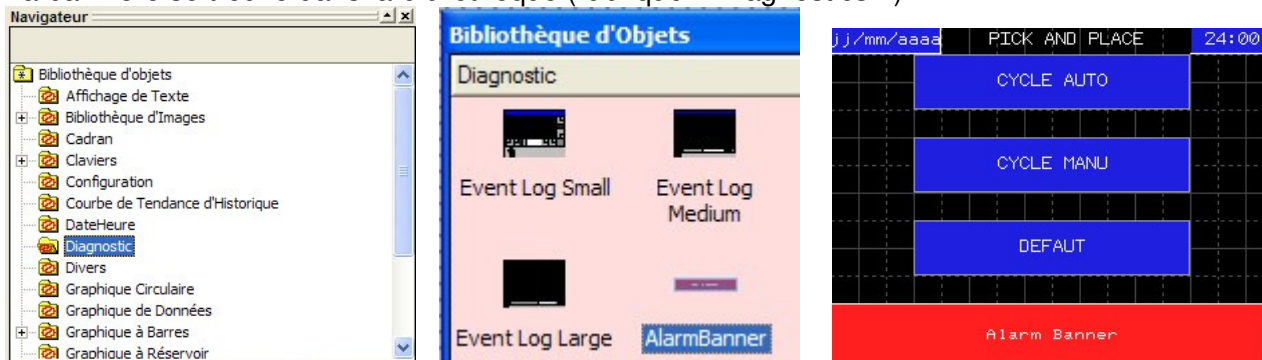


Activer le clavier POPUP



Alarmes :

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

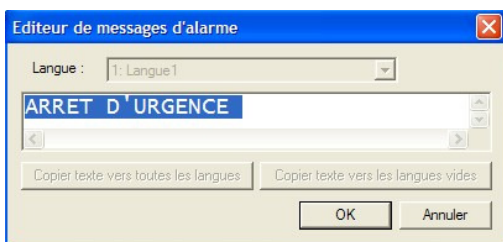
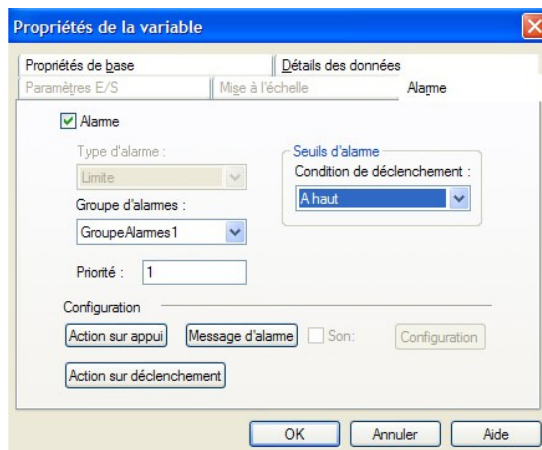
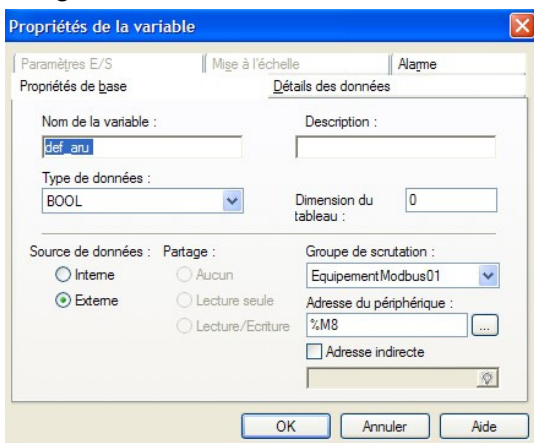


Remarque : Pour placer une bannière d'alarme sur toutes les pages écrans, cliquez sur « Cible1 » et activez la bannière d'alarme.



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.



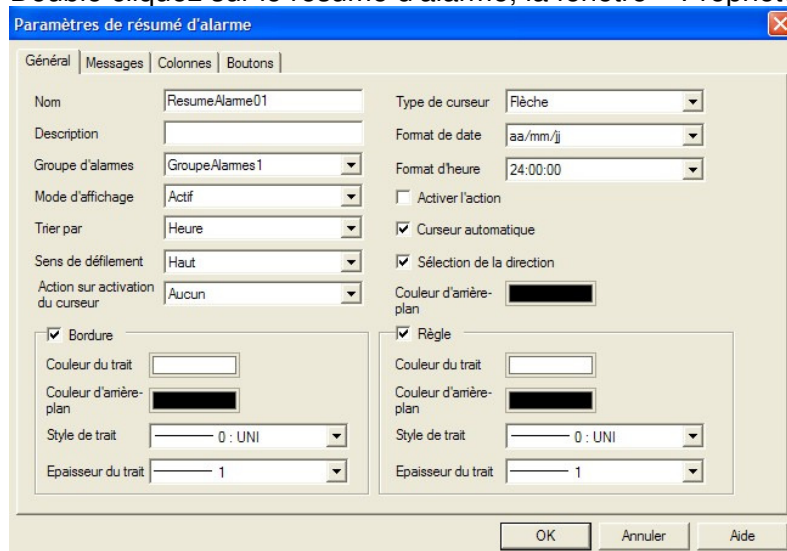
Ecran de gestion des défauts

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

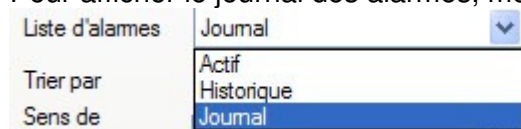
Créez un nouvel écran et insérez un « résumé d'alarme »



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.



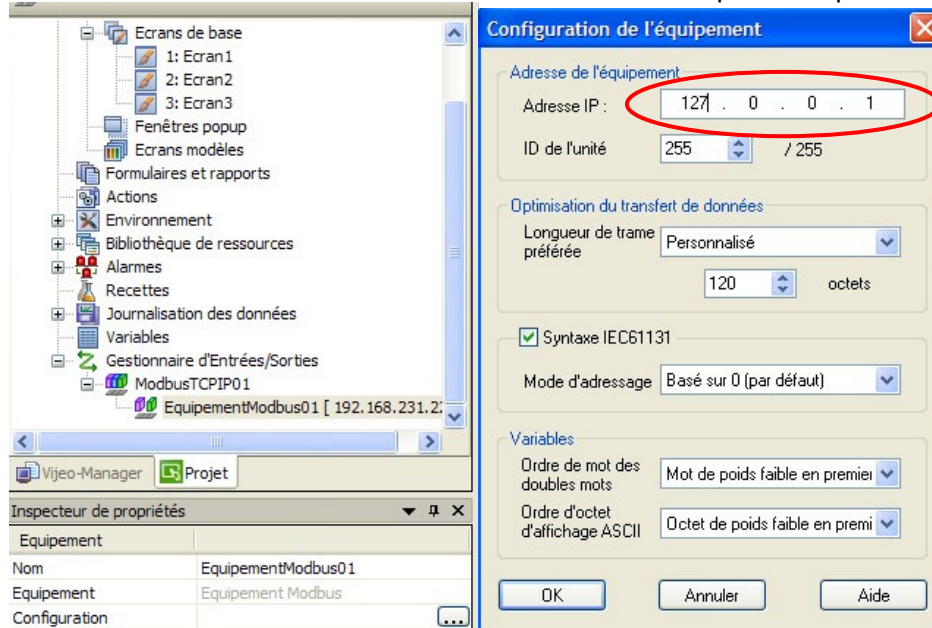
Rouge : date début alarme

Jaune : date acquittement alarme

Vert : date fin alarme

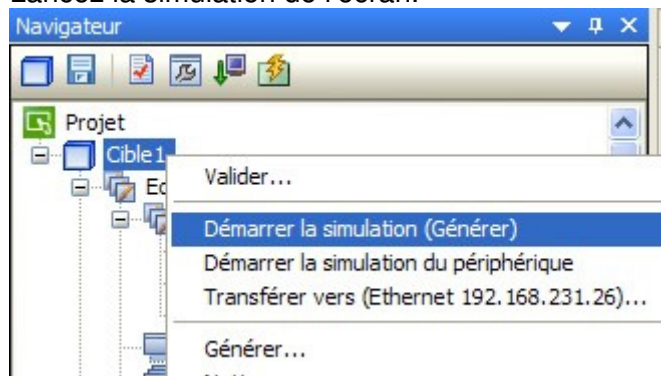
Simulation avec Unity

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.

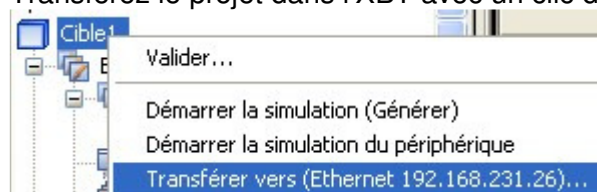
Lancez la simulation de l'écran.



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

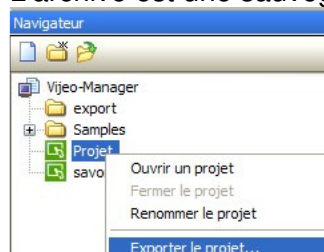
Essais Réels

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



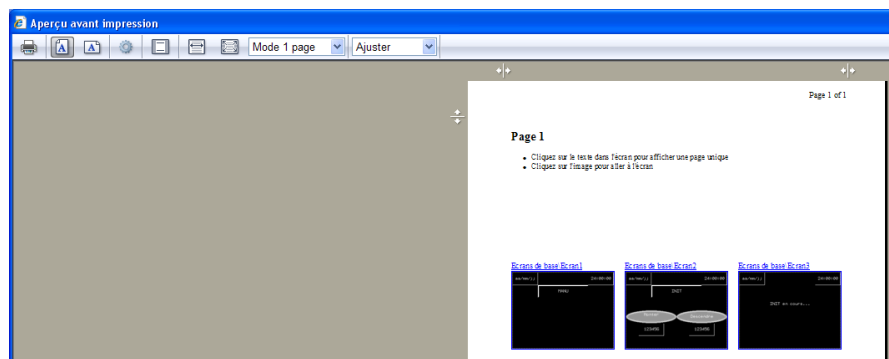
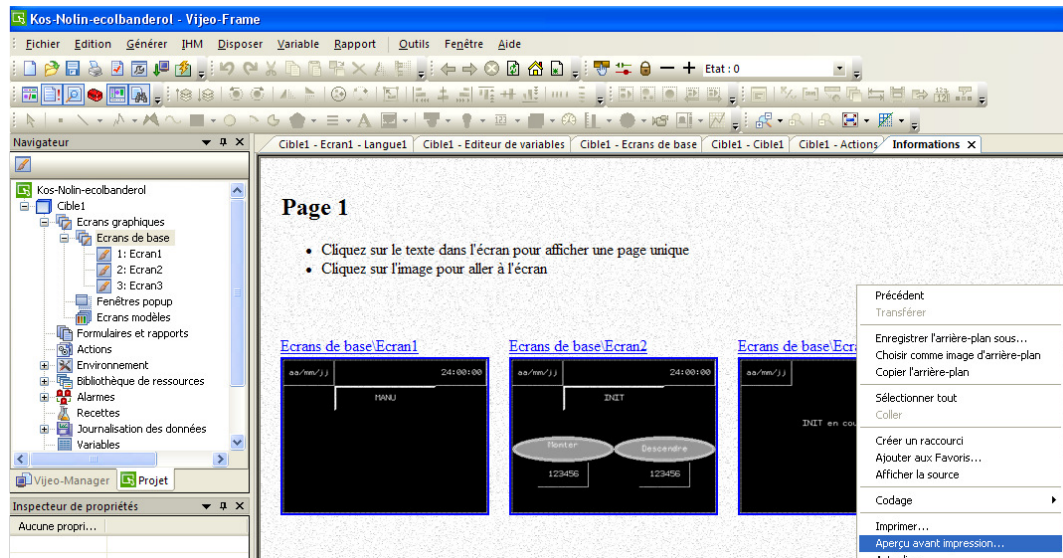
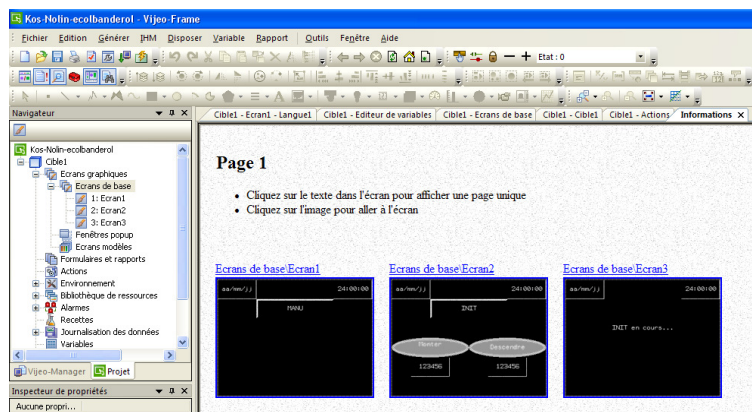
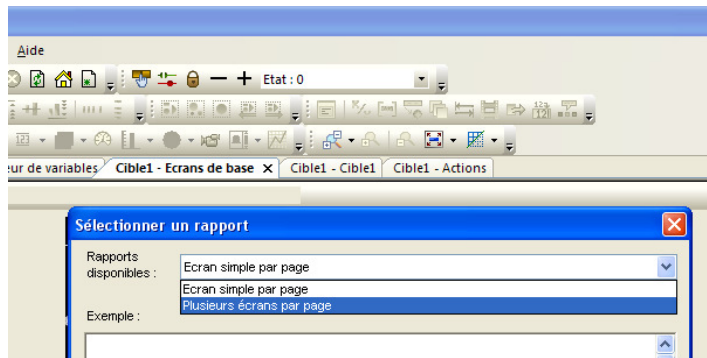
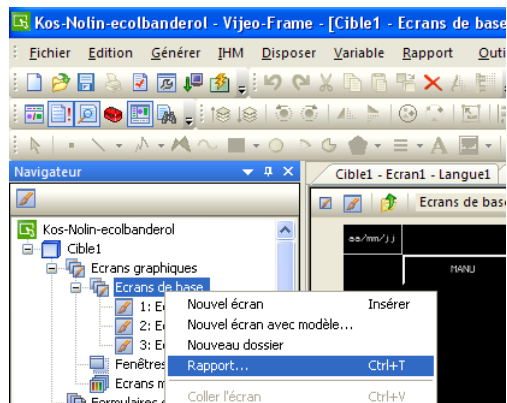
Sauvegarde de l'archive

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



Un fichier « xxx.vdz » est créé.

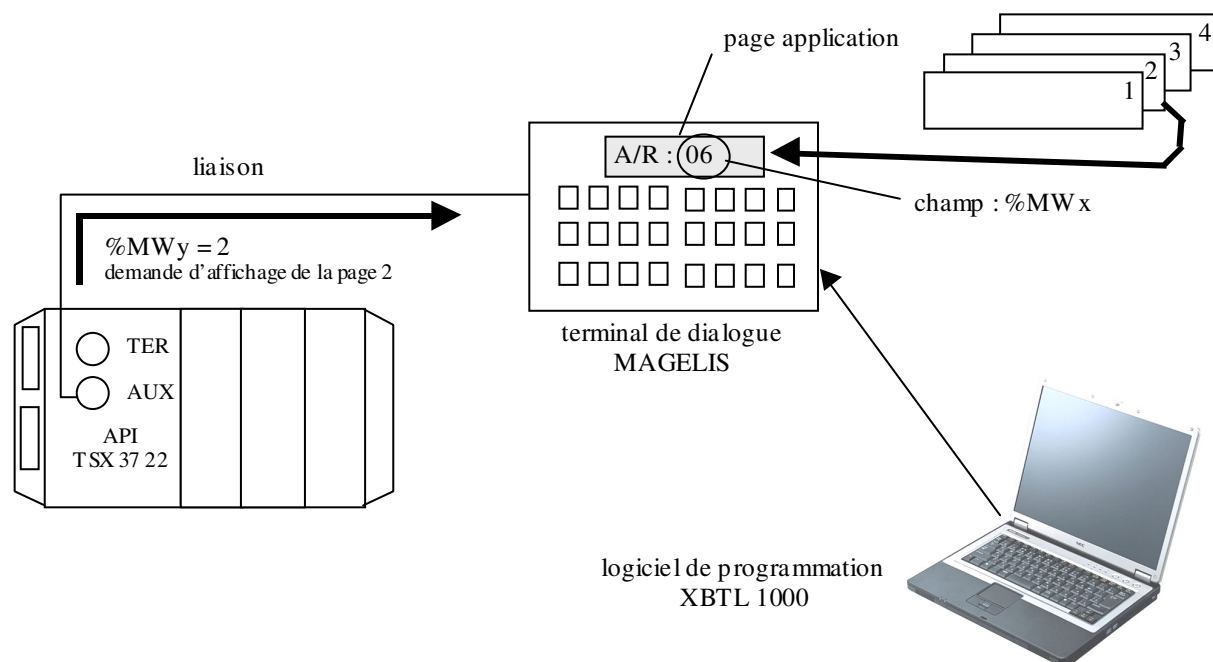
Impression des pages écrans



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 »

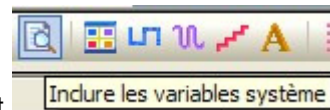


« page affichée » contient le numéro de l'écran affiché.

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.

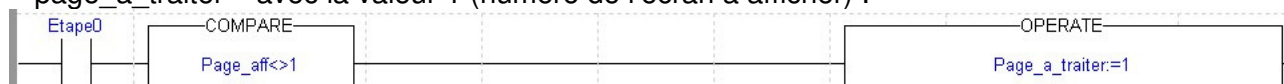
Sélectionnez cette variable et regardez la fenêtre « Propriétés »

| Inspecteur de propriétés | |
|--------------------------|--|
| Variable | |
| Nom | _CurPanelID |
| Description | Indique l'ID de l'écran actuellement ou |
| Type de données | DINT |
| Source | Interne |
| Lire depuis la variable | <input checked="" type="checkbox"/> page_a_traiter |
| Ecrire dans la variable | <input checked="" type="checkbox"/> page_aff |

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

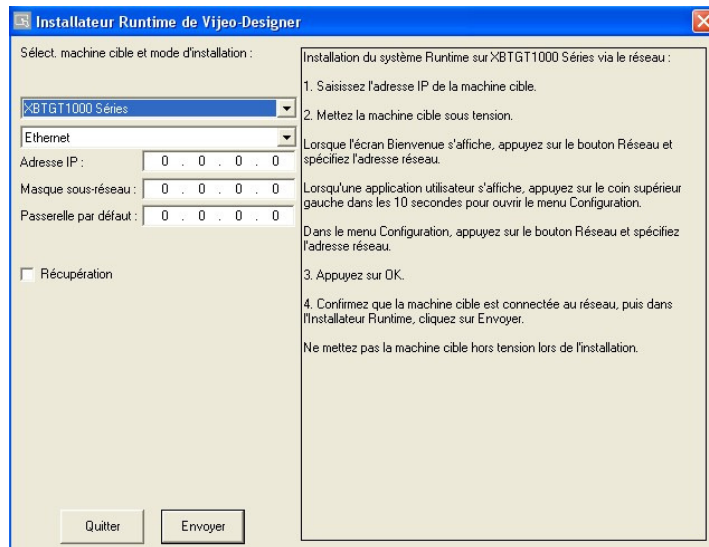
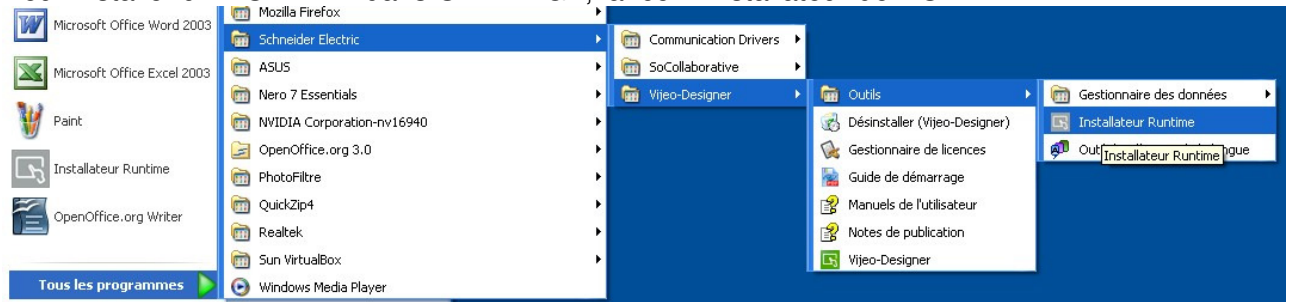
Cliquez sur les boutons d'ellipse afin d'accéder à la boîte de dialogue « Liste de variables », sélectionnez la variable vers laquelle vous lirez et écrirez, puis cliquez sur OK.

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 |