

# MITSUBISHI

三菱 グラフィックオペレーションターミナル

Changes for the Better



めざす最上級がある **est!**

GRAPHIC OPERATION TERMINAL

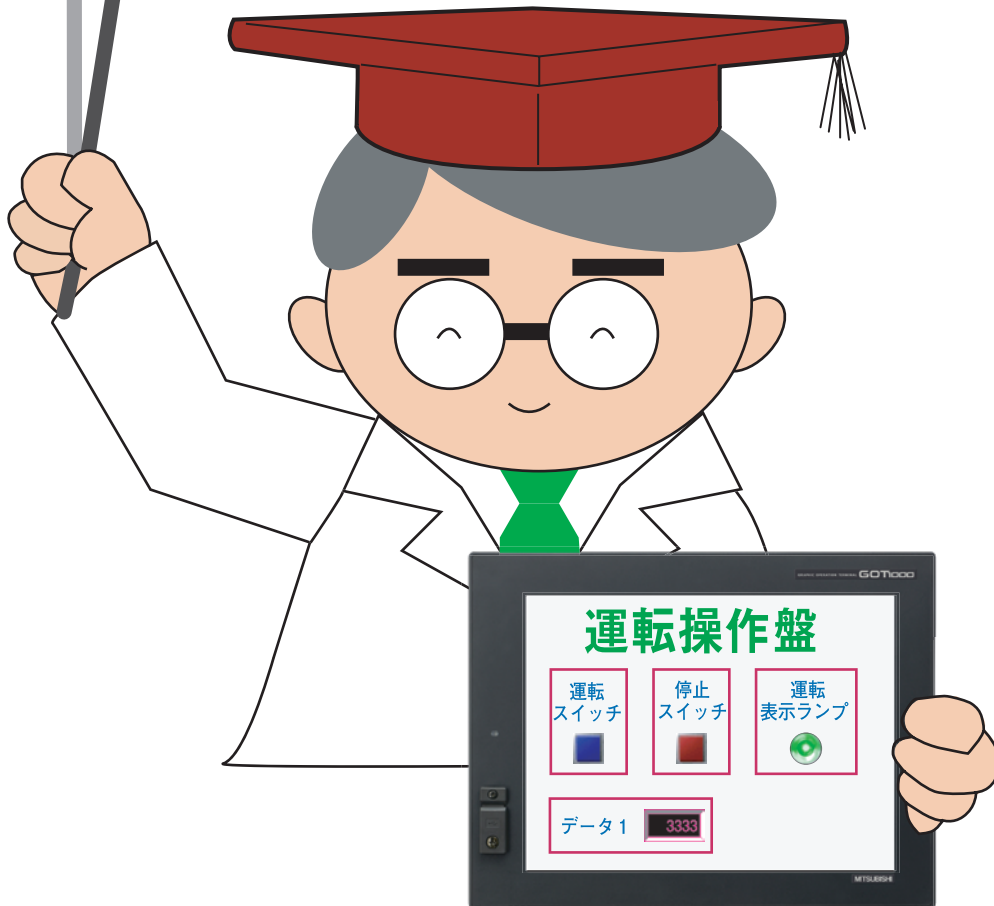
# GOT1000



## 導入ガイド

### Vol.1

#### ランプ・スイッチ・数値表示編



## はじめに

STEP

1

プロジェクトデータを作成しよう

STEP

2

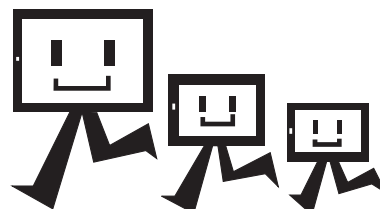
プロジェクトデータを転送しよう

STEP

3

使ってみよう

## 付録





## ● 安全上のご注意 ●

(ご使用前に必ずお読みください)

本製品のご使用に際しては、本導入ガイドおよび本導入ガイドで紹介している関連マニュアルをよくお読みいただくと共に、安全に対して十分に注意を払って、正しい取扱いをしていただくようお願いいたします。

### 【本導入ガイドの実習内容を行う上での注意事項】

#### 危険

- 感電事故を起こさないよう、通電中には端子に触れないでください。
- 安全カバーを開けるときは、電源を切るか、十分な安全を確認してから作業してください。

#### 注意

- ユニットの着脱するときは、電源を OFF してから行ってください。  
通電中に行うと、ユニットの故障や感電の原因になります。
- 異常が発生した場合は、直ちに使用を中止してください。

### 【GOT1000 の関連マニュアルについて】

本導入ガイドでは、詳細な情報は、GOT1000 の各マニュアルへ参照させています。  
GOT1000 の関連マニュアルは、インターネットによる三菱電機 FA 機器技術情報サービスである MELFANSweb ホームページ (<http://www.MitsubishiElectric.co.jp/melfansweb>) で、ダウンロードできます。

※ 本導入ガイドは、GT Designer2 Version 2.69X を使用し説明しています。  
お使いのバージョンによっては、表示されるメニューや画面が異なる場合があります。

## CONTENTS

## はじめに

1. GOTについて知ろう	2
1-1. GOTとは何か？	2
1-2. GOT導入のメリット	2
1-3. GOTで扱うデータとは？	3
1-4. GOTを使用するまでの手順	4
2. 必要な機器をそろえよう	5
2-1. 画面作成に必要な機器	5
2-2. データ転送に必要な機器	5
2-3. モニタ操作に必要な機器	5
3. GOTの動きについて知ろう	6
3-1. システム例	6
3-2. GOTとシーケンサの動作	6

## STEP

## 1

プロジェクトデータを  
作成しよう

1. 画面を作成してみよう	8
1-1. 作画完成例	8
1-2. オブジェクトの種類	9
1-3. 新規プロジェクト作成	10
2. オブジェクト機能の設定をしよう	15
2-1. スイッチの設定	15
2-2. ランプの設定	19
2-3. 数値表示の設定	21
2-4. 文字の入力	22
3. 接続先を設定しよう	28
4. プロジェクトデータを保存しよう	32

## STEP

## 2

プロジェクトデータを  
転送しよう

1. パソコンとGOTをつないでみよう	34
2. データを送ってみよう	35
2-1. パソコンとGOTの通信設定	35
2-2. OSのインストール	36
2-3. プロジェクトデータのダウンロード	38
3. GOTとシーケンサをつないでみよう	39
3-1. 通信ユニットの確認	39
3-2. シーケンサとの接続	39
3-3. GOTとシーケンサが通信できるか確認する	40

## STEP

## 3

## 使ってみよう

1. 作成した画面を表示しよう	42
2. 運転スイッチを押してみよう	43
3. 停止スイッチを押してみよう	44

## 付録

1. こんな画面も作れます	45
2. こんな機能もあります	46

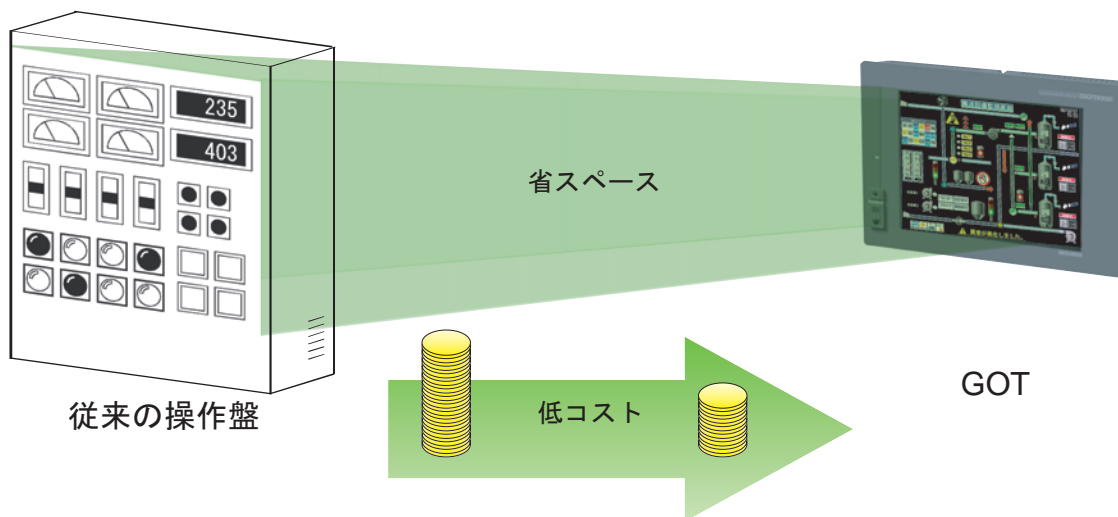
## 1. GOTについて知ろう

2. 必要な機器をそろえよう
3. GOTの動きについて知ろう

### 1-1. GOT とは何か？

GOT（グラフィックオペレーションターミナル）は、従来、操作盤で行ってきた、スイッチ操作、ランプ表示、データ表示、メッセージ表示などをモニタ画面上で行うことのできるタッチパネル式の表示器です。

### 1-2. GOT 導入のメリット



- (1) **操作盤の小形化**  
ソフト的に各種機能を設定すれば良く、ハードウェア的なスイッチ、ランプなどの取り付け部品を減少させることが可能となり、装置を小形化できます。
- (2) **配線でのコストダウン**  
操作盤での部品と部品間の配線に相当するものは、ソフト的な設定で実現するため、面倒でコストを要する配線が不要となります。
- (3) **操作盤の標準化が可能**  
要求仕様の変更に対しても、ソフト的な画面データ設定の変更で対応可能のため、操作盤の標準化が可能となります。
- (4) **HMI (Human Machine Interface) としての付加価値の追加**  
スイッチやランプの表示だけでなく、グラフィック表示や、文字表示、アラーム表示などが容易に実現できるため、装置全体の付加価値を向上することが可能です。

POINT

#### 用語解説

##### GOTとは？

- G : Graphic
- O : Operation
- T : Terminal

『グラフィックオペレーションターミナル』の略で、三菱電機のプログラマブル表示器です。

### 1-3. GOTで扱うデータとは？

GOTで表示する画面データは専用の作画ソフトウェア(GT Designer2)を使用して、パソコン上で作成します。この作画ソフトウェアで作成した、画面データや動作設定など、一つのGOTに表示させるデータの集まりをプロジェクトデータと呼びます。

GOTでは、スイッチ図形、ランプ図形、数値表示などのオブジェクトと呼ばれる表示枠図形を貼り付けて画面を作成し、貼り付けたオブジェクトにそれぞれシーケンサCPUのデバイス(ビット、ワード)による動作機能を設定することで、GOTの各機能が実行できるようになります。

#### プロジェクトデータ



#### 用語解説

##### ● デバイスとは？

シーケンサ内に設けられたメモリの総称です。  
シーケンスプログラムで使用するデータやON/OFF信号を記憶するためのメモリです。  
入力(X)、出力(Y)、データレジスタ(D)など、用途に応じた様々なデバイスがあります。

##### ● ビットデバイスとは？

シーケンサのデバイスの内、1ビットで情報を伝えるデバイスです。  
1ビットは、0(OFF)と1(ON)の2つの状態を表わす情報の最小単位なので、主としてON、OFF信号を扱います。

##### ● ワードデバイスとは？

シーケンサのデバイスの内、16ビット(ワード)で情報を伝えるデバイスです。  
16ビットで1ワードを構成していて、主としてデータを扱います。

## 1. GOTについて知ろう

- 2. 必要な機器をそろえよう
- 3. GOTの動きについて知ろう

### 1-4. GOT を使用するまでの手順



**STEP 1**  
プロジェクトデータを作成しよう

モニタ画面作成用の作画ソフトウェア(GT Designer2)でGOTに表示するプロジェクトデータ(画面データ、ウィンドウデータ、アラーム設定など)を作成します。



**STEP 2**  
プロジェクトデータを転送しよう

作成したプロジェクトデータはUSB ケーブル, RS-232 ケーブル, Ethernet 通信ユニット/ ケーブルやメモ리카ードでGOT に転送します。

USBケーブル  
又は, RS-232ケーブル  
Ethernetケーブル+Ethernetユニット  
メモ리카ード



**STEP 3**  
使ってみよう

シーケンサCPUに接続して、モニタを開始します。



GOT を使用するために必要な機器をそろえましょう。

### 2-1. 画面作成に必要な機器



1 パソコン



2 GT Designer2

**STEP 1**  
プロジェクトデータを作成しよう



詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
基本操作・データ転送マニュアル(マニュアル番号:SH-080508)  
GT Designer2 Version□  
画面設計マニュアル(マニュアル番号:SH-080509)

### 2-2. データ転送に必要な機器

パソコンとGOTをUSBケーブルで接続する場合



1 パソコン



2 USBケーブル  
(GT09-C□□USB-5P)



3 GOT (GT15)

**STEP 2**  
プロジェクトデータを転送しよう



詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
基本操作・データ転送マニュアル(マニュアル番号:SH-080508)

### 2-3. モニタ操作に必要な機器

シーケンサ(Qシリーズ)とGOTをCPU直接接続(RS-232通信)する場合



1 GOT (GT15)



2 RS-232ケーブル  
(GT01-C30R2-6P)



3 シーケンサ(Qシリーズ)

**STEP 3**  
使ってみよう



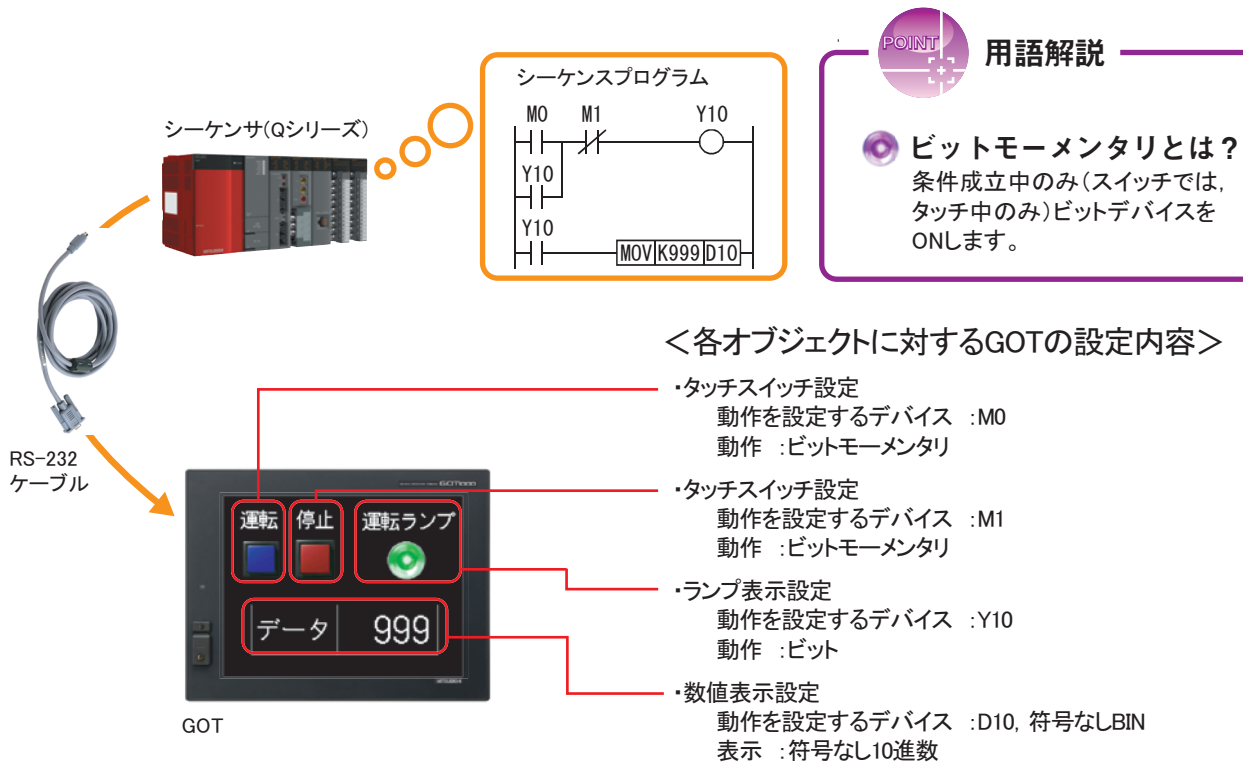
詳細は・・・

GOT1000シリーズ 接続マニュアル(マニュアル番号:SH-080511)

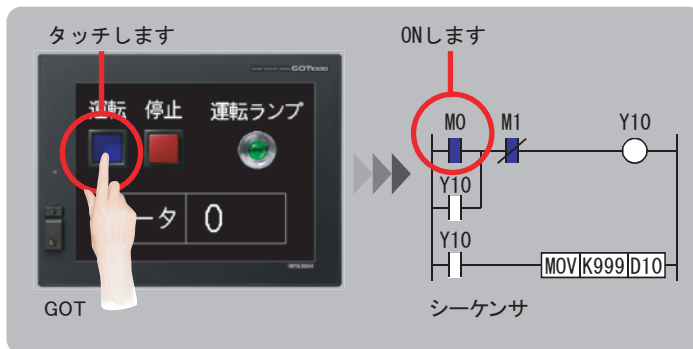


ここでは、GOT がシーケンサ（Q シリーズ）と接続時にどのような動作を行うかを簡単に説明します。

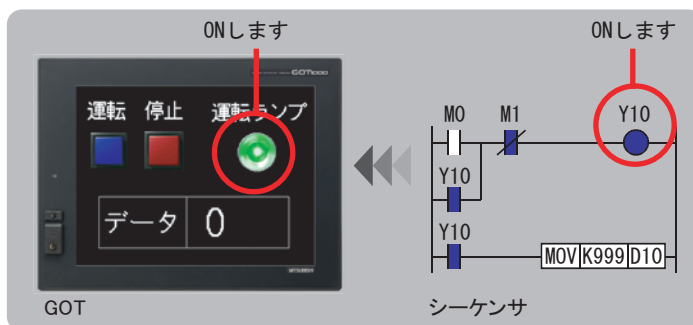
3-1. システム例



3-2. GOT とシーケンサの動作



GOTのタッチスイッチ“運転”をタッチしている間、タッチスイッチに割付けたビットデバイス“M0”がONします。



ビットデバイス“M0”がONすると、ビットデバイス“Y10”がONします。  
このときビットデバイス“Y10”を割付けたGOTのランプ表示“運転ランプ”はON表示されます。

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

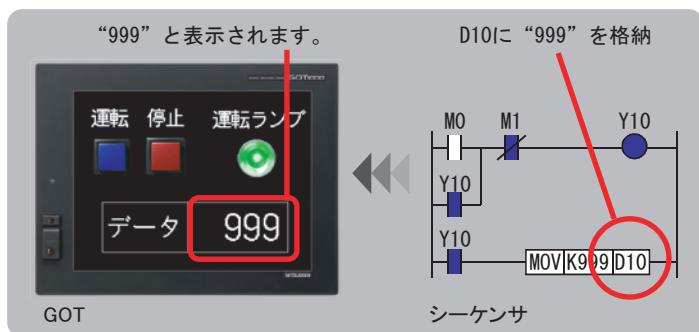
STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

# はじめに

- 1. GOTについて知ろう
- 2. 必要な機器をそろえよう

## 3. GOTの動きについて知ろう



ビットデバイス“Y10”がONしているので、ワードデバイス“D10”に“999”が格納されます。このときワードデバイス“D10”を割付けたGOTの数値表示には、“999”が表示されます。



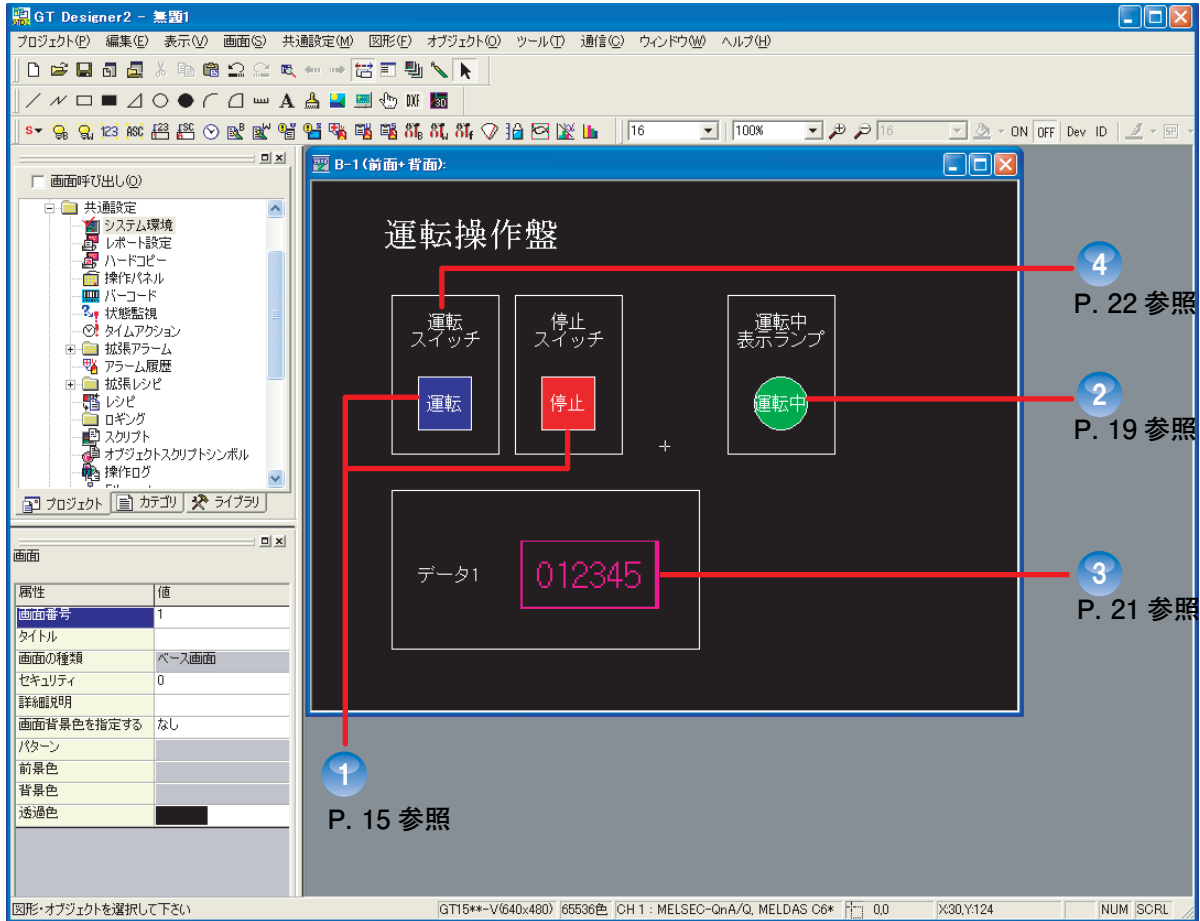
GOTのタッチスイッチ“停止”をタッチしている間、タッチスイッチに割付けたビットデバイス“M1”がONします。このビットデバイス“M1”は、ビットデバイス“Y10”がOFFの条件になるため、GOTのランプ表示“運転ランプ”がOFFになります。

### 1. 画面を作成してみよう

2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

#### 1-1. 作画完成例

下図画面の① スイッチ、② ランプ、③ 数値表示の3つのオブジェクトと④ 文字入力の作画手順を説明します。



詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
画面設計マニュアル(マニュアル番号: SH-080509)



用語解説

#### オブジェクトとは？

GOTでは、上記のようなスイッチやランプなど、表示動作や機能を設定し画面に配置できる要素のことを、オブジェクトといいます。

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

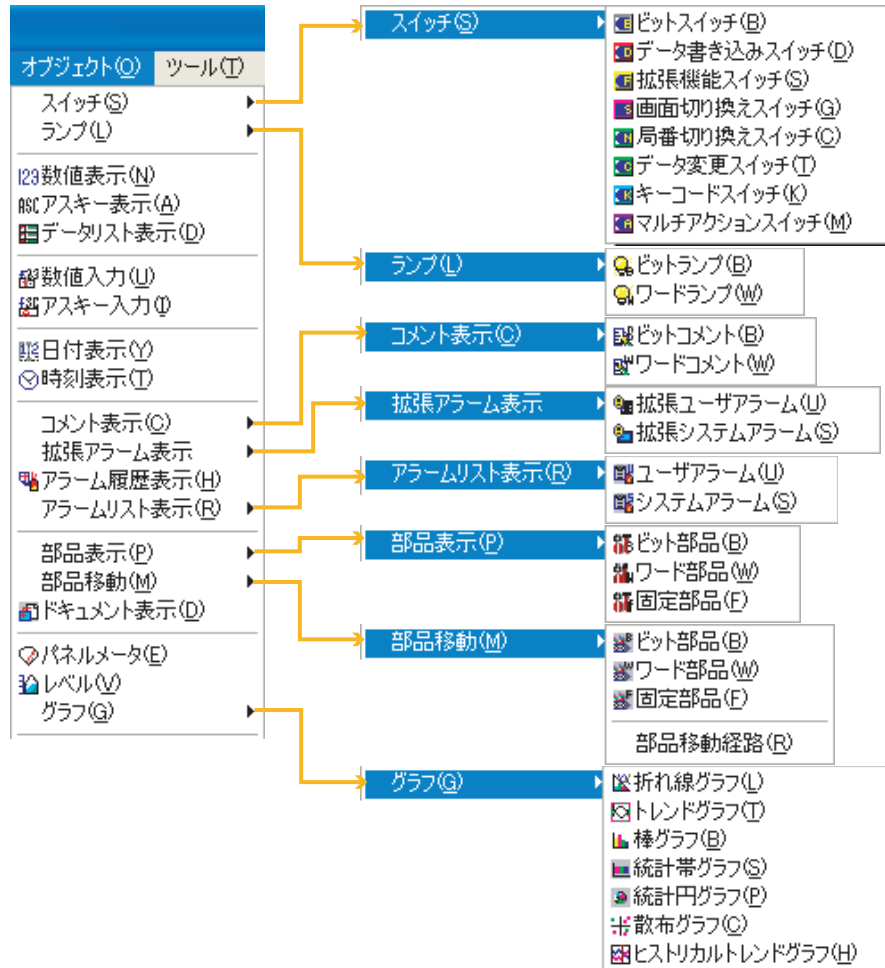
## 1. 画面を作成してみよう

2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

### 1-2. オブジェクトの種類

GT Designer2 で使用できるオブジェクトのリストを下図に示します。

#### 『オブジェクト』のリスト



このGOTかんたん導入ガイドで作成するオブジェクトについて説明します。

#### 1. スイッチ

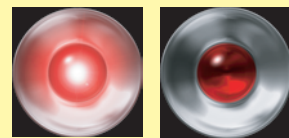
**ビットスイッチ**  
タッチして、ビットデバイスのON/OFFを行います。



ON表示時      OFF表示時

#### 2. ランプ

**ビットランプ**  
ビットデバイスのON/OFFによりランプを点灯/消灯させます。



ON表示時      OFF表示時

#### 3. 数値表示

**数値表示**  
シーケンサ(Qシリーズ)のデバイスに格納されているデータを表示します。



詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
画面設計マニュアル(マニュアル番号: SH-080509)

## 1. 画面を作成してみよう

2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

### 1-3. 新規プロジェクト作成

#### ● GT Designer2 を立ち上げましょう。

GT Designer2 を起動し、新規プロジェクトを作成する時は、下記の 1. ~ 9. のシステム環境を設定する画面が表示されますので、次へボタンを選択し、進んでください。

システム構成を下記に示します。



GOT(GT15)



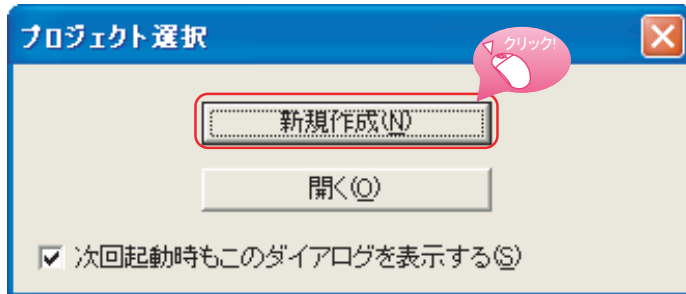
RS-232ケーブル  
(GT01-C30R2-6P)



シーケンサ(Qシリーズ)

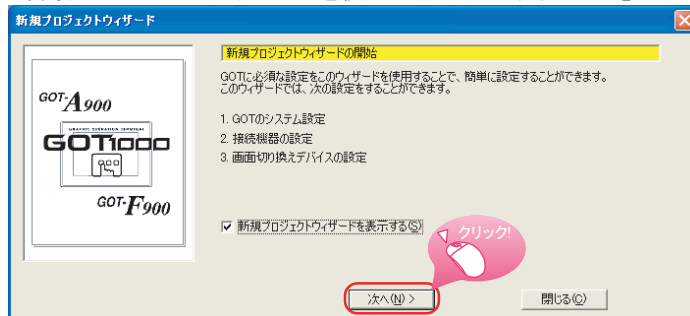
#### 1. プロジェクト選択ダイアログボックス

「新規作成」を選択します。



#### 2. 新規プロジェクトウィザードの開始画面

新規プロジェクトウィザードを使って作成します。「次へ」ボタンをクリックします。

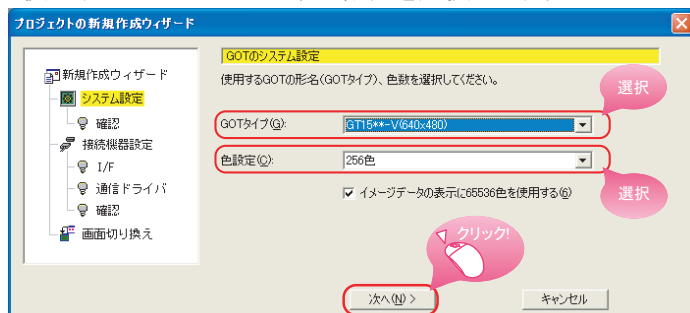


MEMO

新規プロジェクトの作成は、ウィザードを使用しない方法もあります。

#### 3. GOTのシステム設定画面

使用するGOTのタイプと、色設定を選択します。



- ▶ GOTタイプ : 「GT15\*\*-V(640×480)」
- ▶ 色設定 : 「256色」

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

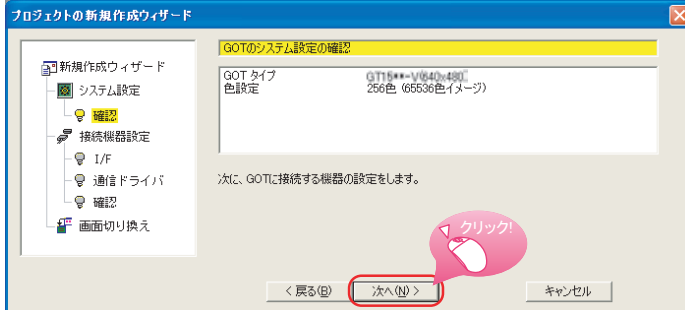
付録  
こんなこともできます

## 1. 画面を作成してみよう

2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

### 4.GOTのシステム設定の確認画面

下記の画面が表示されるので、確認後「次へ」ボタンをクリックします。



### 5.接続機器設定画面

GOT に接続する機器を選択します。



▶ 接続機器:「MELSEC-QnA/Q, MELDAS C6\*」

### 6.接続機器のI/F設定画面

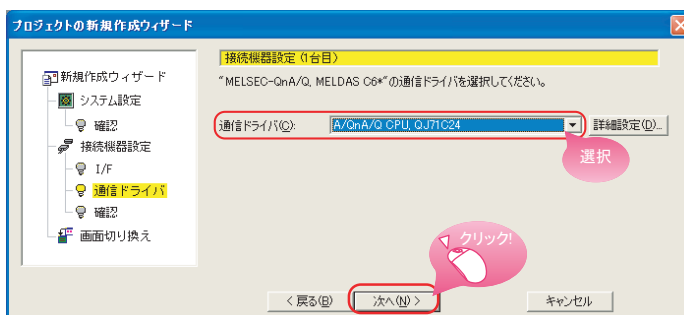
『5.』で選択した接続機器の接続I/F を選択します。



▶ I/F:「標準I/F(標準 RS-232)」

### 7.接続機器の通信ドライバ設定画面

『5.』で選択した接続機器の通信ドライバを選択します。



▶ 通信ドライバ:「A/QnA/Q CPU, QJ71C24」



通信ドライバの詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
基本操作・データ転送マニュアル  
(マニュアル番号: SH-080508)

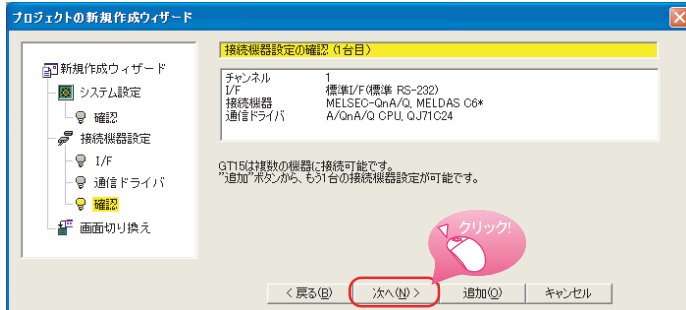
GOT1000シリーズ 接続マニュアル  
(マニュアル番号: SH-080511)

## 1. 画面を作成してみよう

2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

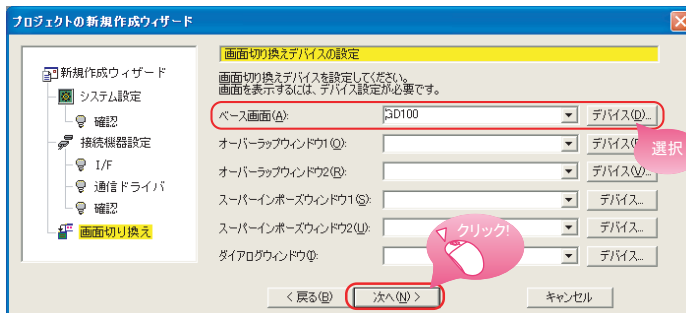
### 8. 接続機器設定の確認画面

下記の画面が表示されるので、確認後「次へ」ボタンをクリックします。



### 9. 画面切換えデバイスの設定画面

「ベース画面」の「切り換えデバイス」を設定します。



▶ ベース画面:「GD100」



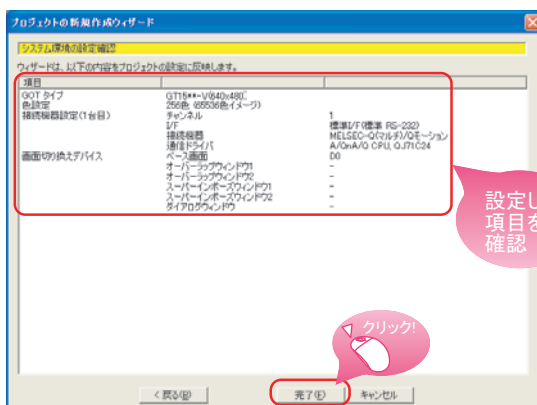
今回の設定内容は本導入ガイドのシステム構成に合わせてあります。



設定内容の詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
基本操作・データ転送マニュアル  
(マニュアル番号: SH-080508)

設定を終えると下記の画面が表示されます。



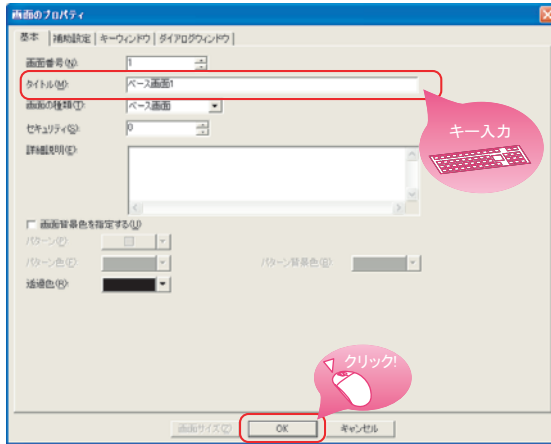
これで新規プロジェクト作成の設定は完了です。

完了すると、すぐに新規画面作成の画面プロパティを設定するウィンドウが表示されます。

## 1. 画面を作成してみよう

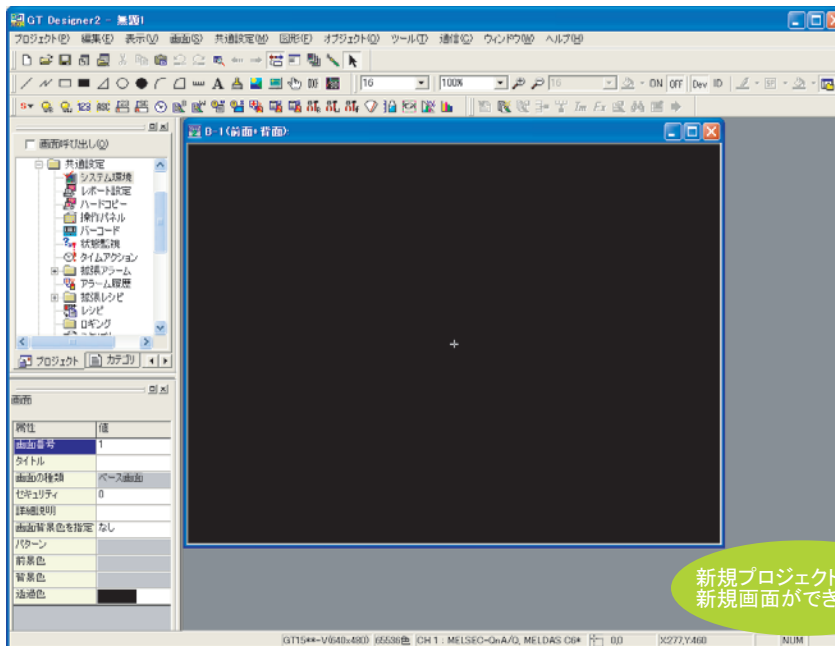
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

画面のプロパティを設定します。  
必要に応じてタイトルを変更します。



※左の画面では、例としてタイトルを「ベース画面1」としています。

GT Designer2の編集画面が現れ、ベース画面1が作成されます。



詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
基本操作・データ転送マニュアル(マニュアル番号:SH-080508)

15ページから、画面内容を具体的に作成していきます。

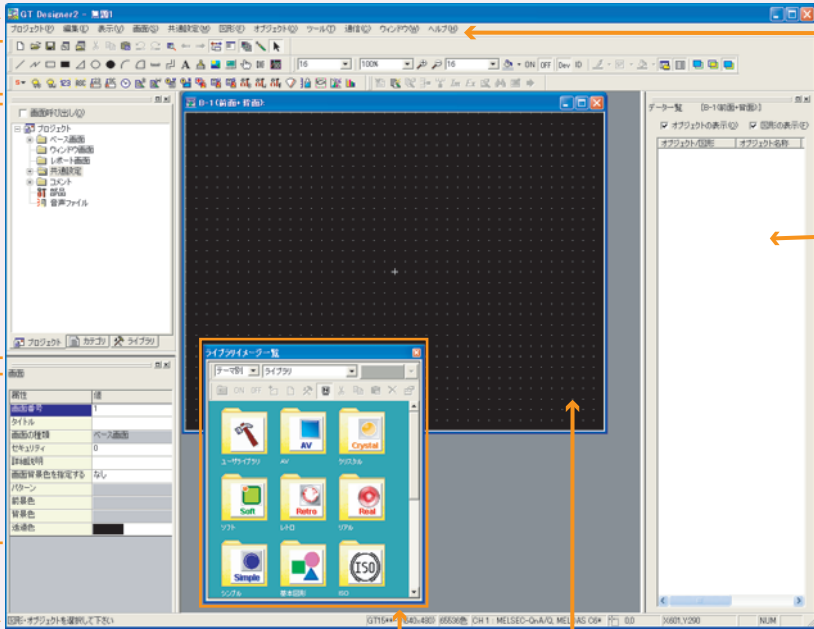


1. 画面を作成してみよう

2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

GT Designer2の画面構成

画面を作成する前に、GT Designer2の基本的な画面構成について知っておきましょう。



**タイトルバー** →

**メニューバー** →

**ツールバー** →

**ワークスペース** →  
作成した画面、共通設定など、プロジェクト全体の設定をツリー表示します。

**プロパティシート** →  
選択した画面/オブジェクト/図形の属性を表示します。ここで設定することもできます。

**ステータスバー** →

**作成画面 (エディタ)** →

**データ一覧** →  
画面上に設定しているすべてのオブジェクト機能や図形を一覧で表示します。  
〈データ一覧の表示方法〉  
「ツール」-「データ一覧」

**ライブラリイメージ一覧** →  
ライブラリを表示します。  
一覧上のライブラリを画面に貼りつけることができます。  
〈ライブラリイメージ一覧の表示方法〉  
「表示」-「ライブラリ」-「ライブラリイメージ一覧」

**ドロップダウンメニュー** →

プロジェクトの	編集(E)	表示(O)	画面(S)	共通設定(C)
新規作成(N)	Ctrl+N			
開く(O)	Ctrl+O			
閉じる(C)				
上書き保存(S)	Ctrl+S			
名前を付けて保存(A)				
他プロジェクトを読み込み(O)				
GT Designer2のインストールを読み込み(O)				
GX Developerのインストールを読み込み(O)				
製作画面構成(C)				
ページ設定(U)				
印刷プレビュー(V)				
印刷(I)	Ctrl+P			
1 CMMELSECW_マシンAGTE				
2 CMMELSECW_マシンAGGTE				
3 CMMELSECW_マシンAGGTE				
4 CMMELSECW_生産管理GTE				
5 CMMELSECW_生産管理AGTE				
終了(Q)	Alt+F4			

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

これから、それぞれのオブジェクトに以下のような動作機能を設定していきます。  
また、配置したオブジェクトの説明を、『文字』で表示する方法についても説明します。

**① タッチスイッチ (ビットスイッチ)**  
タッチすると、シーケンサ(Qシリーズ)のビットデバイスをONにします。

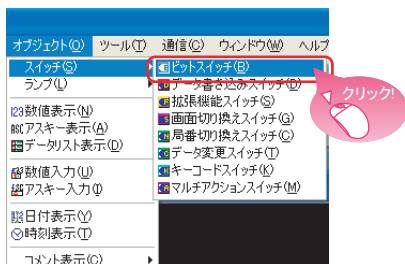
**② ランプ表示 (ビットランプ)**  
シーケンサ(Qシリーズ)のビットデバイスがONしたら、ランプが点灯します。

**③ 数値表示**  
シーケンサ(Qシリーズ)に格納されている値を表示します。

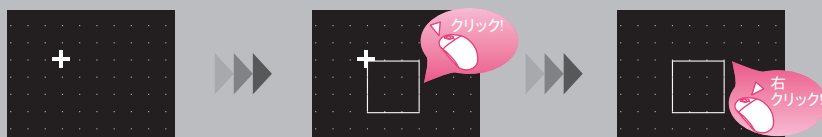
### 2-1. スイッチの設定

タッチスイッチ(ビットスイッチ)の1個目を配置、設定します

**手順 1** メニューの「オブジェクト」-「スイッチ」から「ビットスイッチ」を選択します。



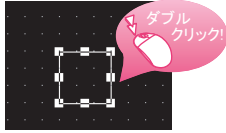
**手順 2** スイッチを配置します。カーソルが+になるので、配置したい位置でクリックします。  
(配置後、マウスを右クリックして、配置モードを解除してください。)



# STEP 1

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

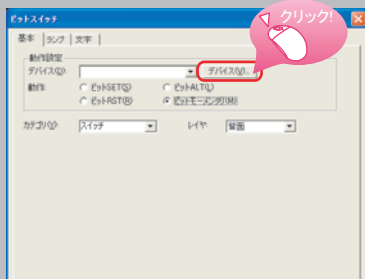
**手順 3** 配置したスイッチに機能を設定します。スイッチをダブルクリックします。



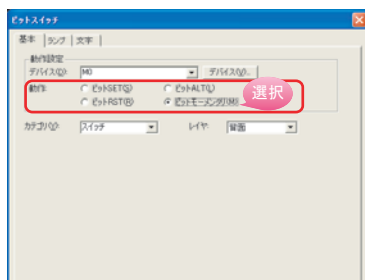
### 『ダイアログボックス』と『タブ』

ダイアログボックスは、設定を行う際に用いるウィンドウです。また、ダイアログボックス内では、タブをクリックして設定画面を切替えます。

**手順 4** ダイアログボックスが表示されます。基本タブでは、デバイスを設定します。

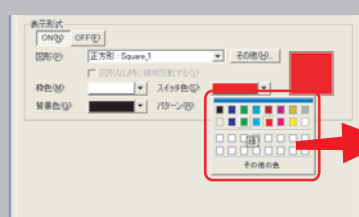
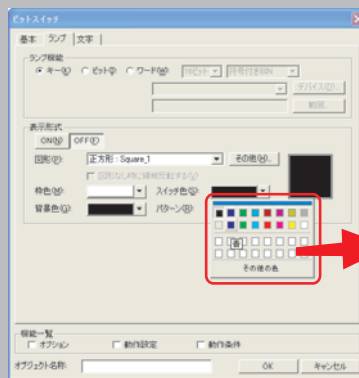
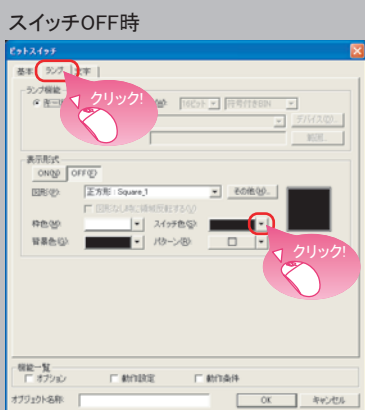


**手順 5** デバイスの“動作”を設定します。



▶ 動作:ビットモーメンタリ(M)にチェック

**手順 6** ランプタブに切り替えて、スイッチの色を設定します。



はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

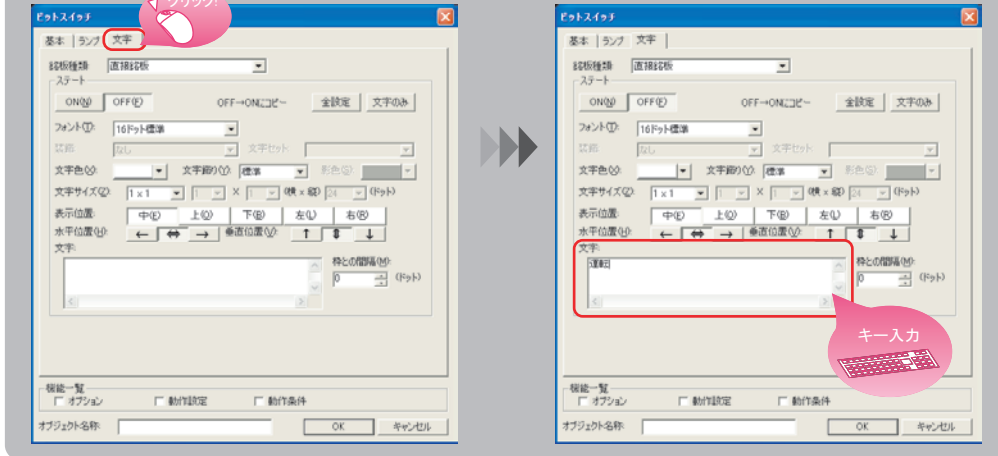
STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

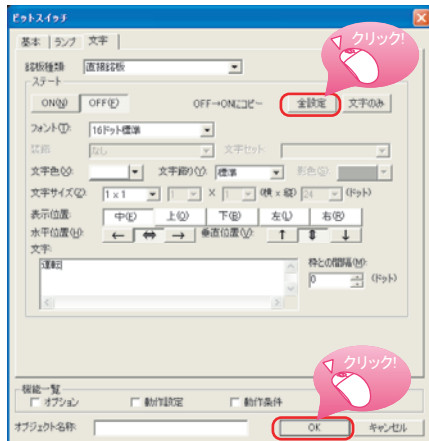
付録  
こんなこともできます

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

手順 7 文字タブに切り替えて、スイッチの中に文字を設定します。



手順 8 スwitchのOFF時の設定ができました。ON時に設定をコピーします。



【OFF → ON にコピー】について

ON 表示とOFF 表示を同じに設定にしたい時、**全設定** と **文字のみ** では下記のように、コピーする内容が異なります。

**全設定** ボタン : 文字, 文字飾り, フォント, 文字サイズ, 表示位置をコピーします。

**文字のみ** ボタン: 文字のみをコピーします。

### スイッチ(1個目)の設定内容

デバイス : M0  
 動作 : ビットモーメンタリ  
 スイッチ色 : OFF ■ (青), ON ■ (緑)  
 文字 : 回転

おさらいです。



完了

スイッチ(1個目)の設定ができました。

### POINT

## 用語解説

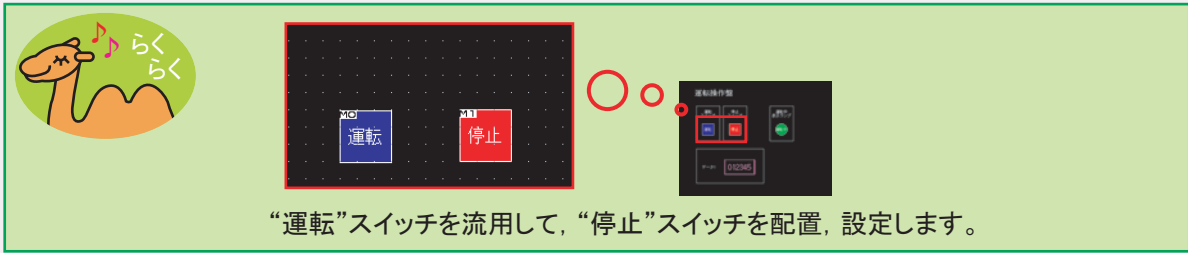
### 動作設定の“動作”について

- **ビットSETとは?**  
 (スイッチでは、タッチしたときに)ビットをONします。
- **ビットRSTとは?**  
 (スイッチでは、タッチしたときに)ビットをOFFします。
- **ビットALTとは?**  
 ビットデバイスの現在の状態を反転(OFF⇔ON)します。  
 スイッチでは、タッチするごとにビットのON, OFFを切り換えます。
- **ビットモーメンタリとは?**  
 条件成立中のみ(スイッチでは、タッチ中のみ)ビットデバイスをONします。

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

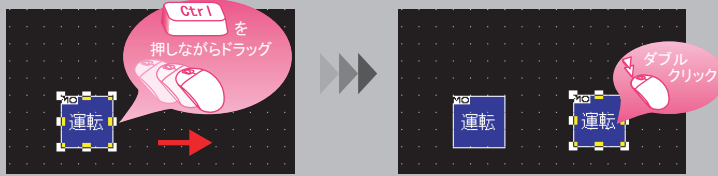
オブジェクトの流用でらくらく作画

2個目のスイッチは、すでに配置したオブジェクトを流用して『らくらく作画』しましょう。



“運転”スイッチを流用して，“停止”スイッチを配置，設定します。

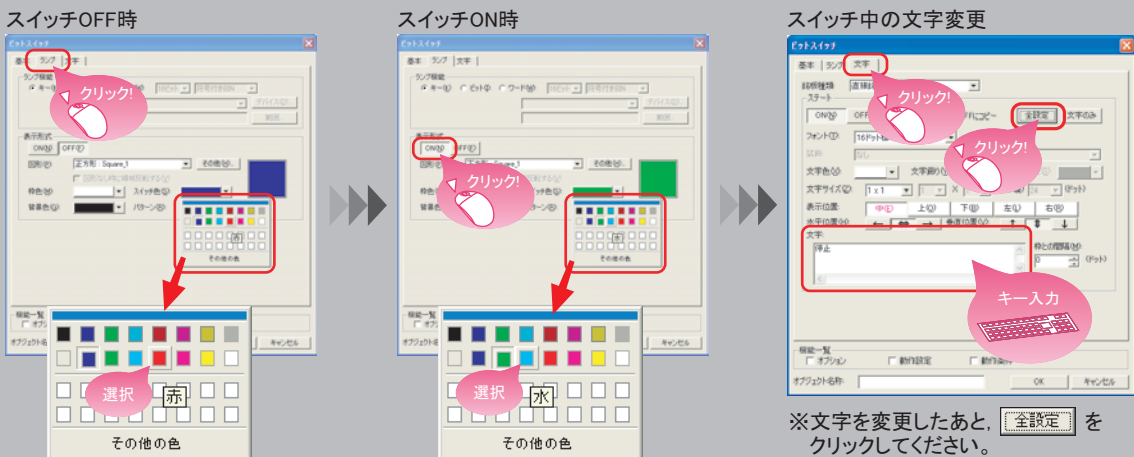
**手順 1** 運転スイッチを選択し、コピーします。コピーしたスイッチをダブルクリックします。



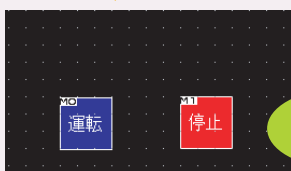
**手順 2** ダイアログボックスが表示されます。デバイスを「M1」に変更します。



**手順 3** P16～17の手順と同様に、スイッチ色、スイッチの中の文字を変更します。



※文字を変更したあと、**[全設定]** をクリックしてください。



完了

スイッチ(2個目)の設定ができました。

スイッチ(2個目)の設定内容

デバイス : M1  
 動作 : ビットモーメンタリ  
 スイッチ色 : OFF ■ (赤), ON ■ (水)  
 文字 : 停止



はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

## 2-2. ランプの設定



**手順 1** メニューの「オブジェクト」-「ランプ」から「ビットランプ」を選択します。



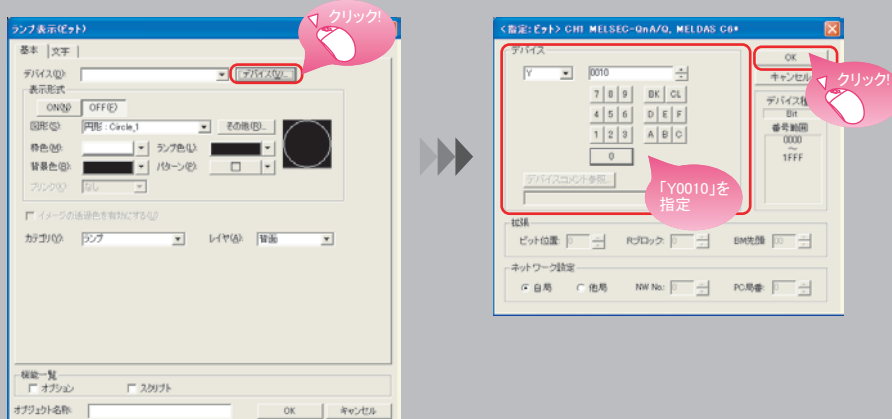
**手順 2** ランプを配置します。カーソルが+になるので、配置したい位置でクリックします。(配置後、マウスを右クリックして、配置モードを解除してください。)



**手順 3** 配置したランプに機能を設定します。ランプをダブルクリックします。



**手順 4** ダイアログボックスが表示されます。基本タブでデバイスを設定します。

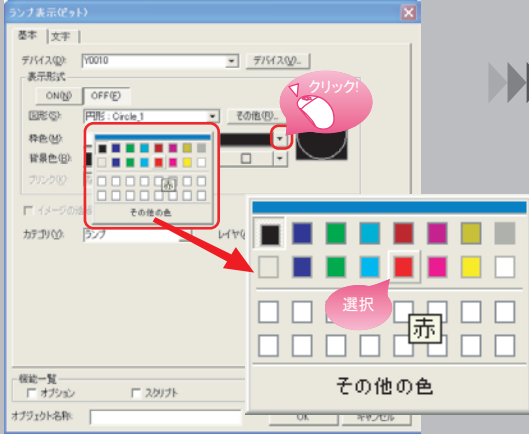


# STEP 1

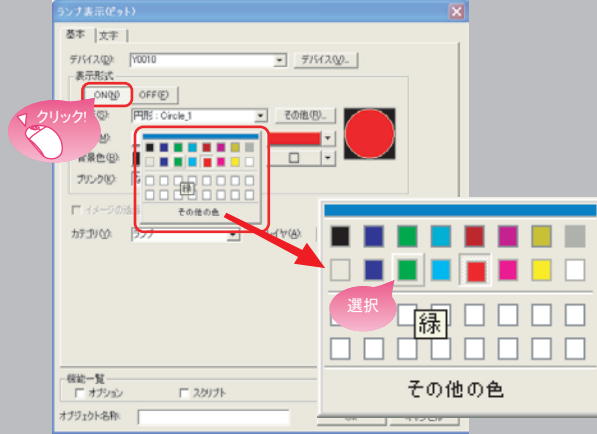
1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

## 手順 5 ランプの色を設定します。

ランプOFF時

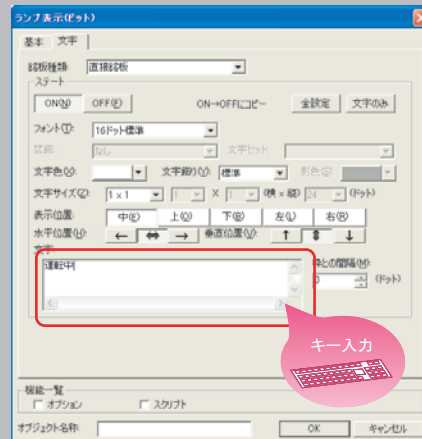
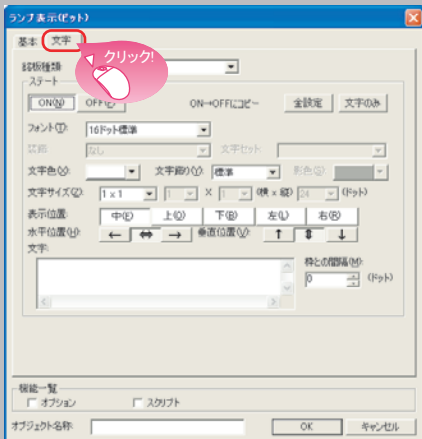


ランプON時

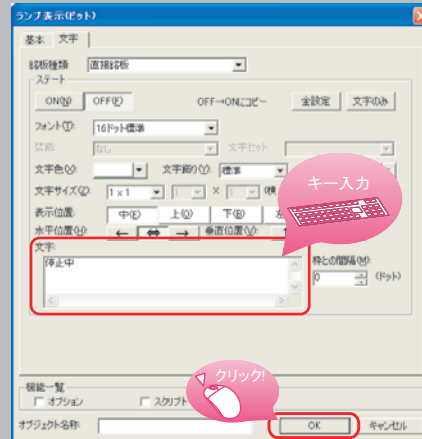
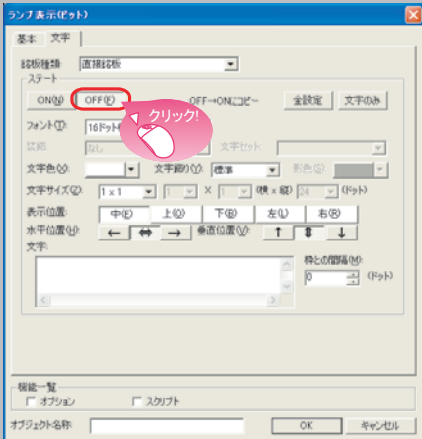


## 手順 6 文字タブに切り替えて、ランプの中に文字を設定します。

ランプON時



ランプOFF時



完了

ランプの設定ができました。

### ランプの設定内容

デバイス : Y10  
 スイッチ色 : OFF ■ (赤), ON ■ (緑)  
 文字 : OFF→停止中, ON→運転中



はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

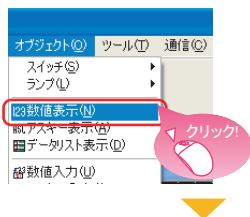
付録  
こんなこともできます

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

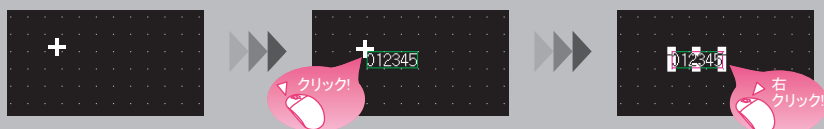
## 2-3. 数値表示の設定



手順 1 メニューの「オブジェクト」-「数値表示」を選択します。



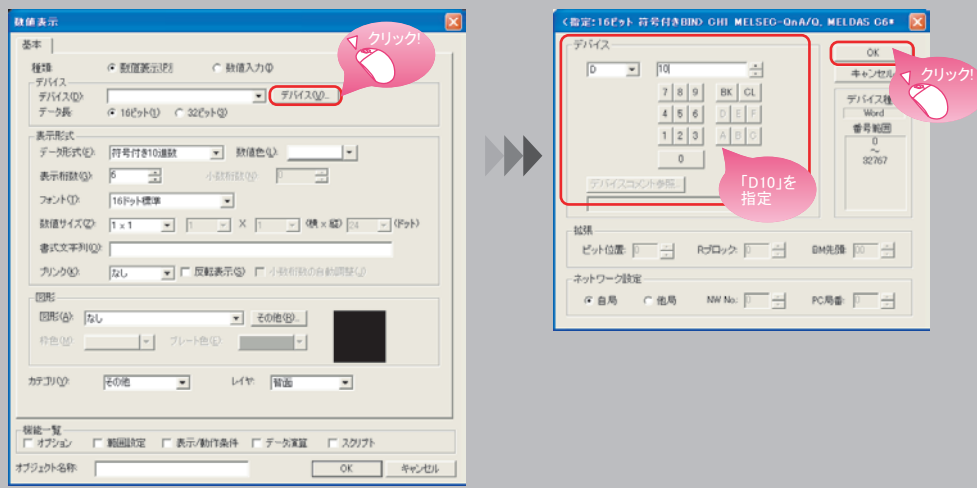
手順 2 数値表示を配置します。カーソルが+になるので、配置したい位置でクリックします。  
(配置後、マウスを右クリックして、配置モードを解除してください。)



手順 3 配置した数値表示に機能を設定します。  
数値表示をダブルクリックします。



手順 4 ダイアログボックスが表示されます。デバイスを設定します。

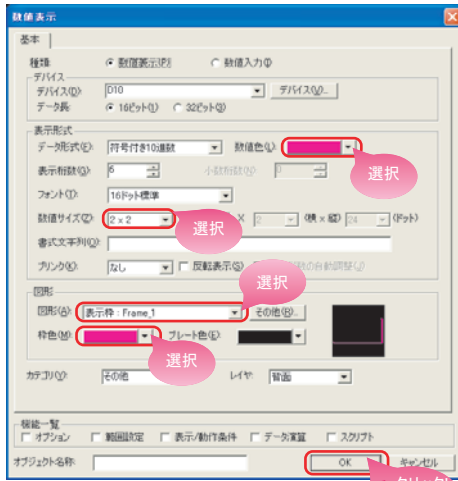




# STEP 1

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

手順 5 数値表示の数値色と数値サイズ、枠の図形と枠色を設定します。



完了

数値表示の設定ができました。

### 数値表示の設定内容

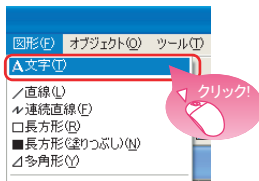
デバイス : D10  
 数値色 : ■ (紫)  
 数値サイズ : 2×2  
 図形 : 表示枠: Frame\_1  
 枠色 : ■ (紫)



## 2-4. 文字の入力

上記のような文字を描画します。

手順 1 メニューの「図形」-「文字」を選択します。



手順 2 カーソルが+になるので、文字を描画する位置でクリックします。



はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

手順 3 描画したい文字を入力し、フォントを選択します。  
OK でベース画面に文字を表示します。



## 文字の設定内容

文字 : 運転操作盤  
フォント : 16ドット高品位明朝



NEXT

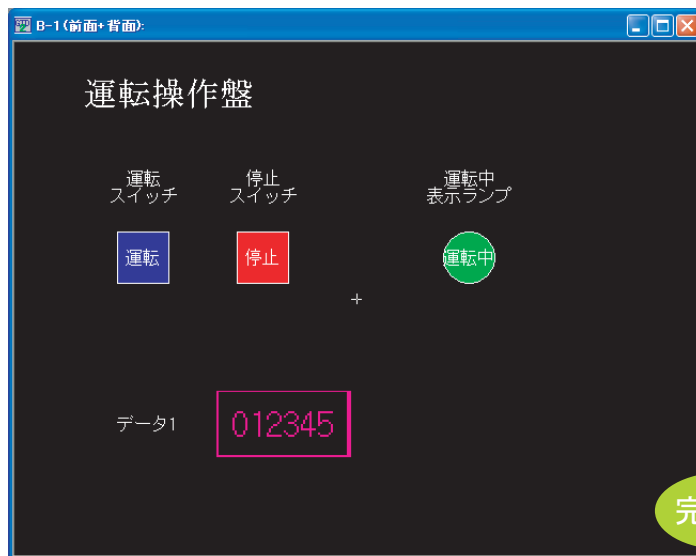
同様の手順で...

スイッチやランプ、数値表示の各オブジェクトの上にもこの設定手順を参考に文字を配置しましょう。

運転操作盤

完了

ここで基本となる画面の作画手順は完了です。  
これまでの手順で作成した画面例が下図のようになります。



完成例

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

もっとカッコいい画面をつくりたい！

ライブラリの活用や、フォントを変更して、よりカッコいい画面をつくってみましょう。

- ①オブジェクトの図形をカッコよく変更したい！……………ライブラリの活用
- ②文字をもっとカッコよくしたい！……………フォントの活用
- ③画面にメリハリを付けたい！……………枠の追加



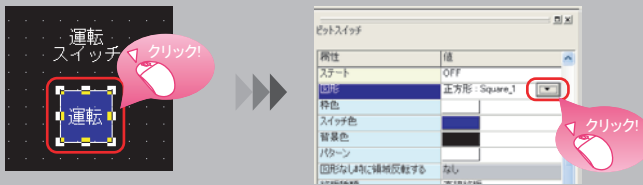
完成例

①ライブラリの活用

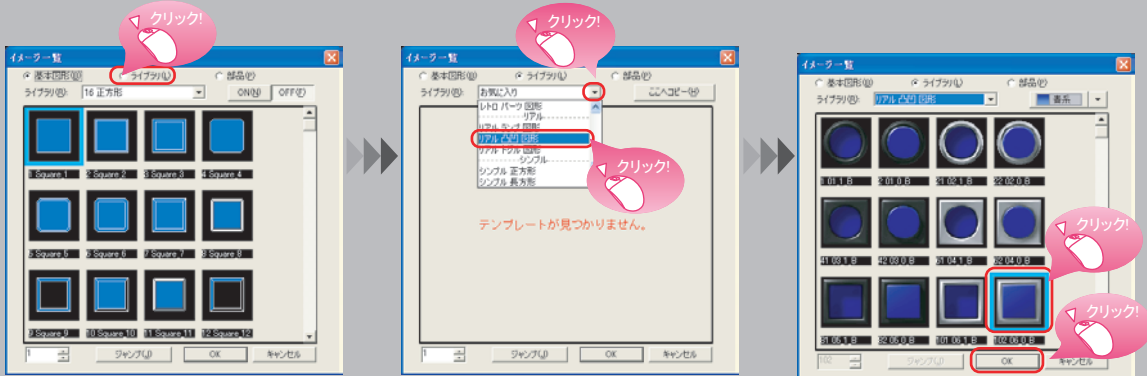


ライブラリを活用して、図形を変更してみましょう。

手順 1 『運転』のビットスイッチを選択した後、プロパティシートの図形の『▼』をクリックし、イメージ一覧を表示させます。



手順 2 図形のイメージ一覧が表示されるので、『ライブラリ』一覧の表示にします。『ライブラリ』の『▼』をクリックし、図形の種類を選択します。その後変更したいパーツを選択します。



※ここでは『リアル 凸凹図形』を選択しています。

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

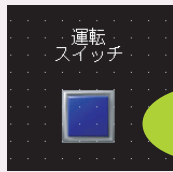
STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

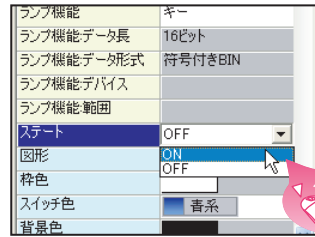
1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

**手順 3** プロパティシートで、スイッチに入力した文字を削除します。※スイッチに文字を残す場合は、この操作は不要です。



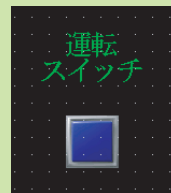
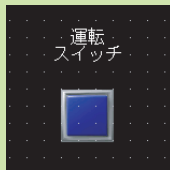
同様の手順で…

ステートをONに変更し、ON時の運転スイッチも  
**手順 1** ~ **手順 3** をもとに変更しましょう。



プロパティシート「ステート」をクリックし、「ON」を選択

②フォントの活用

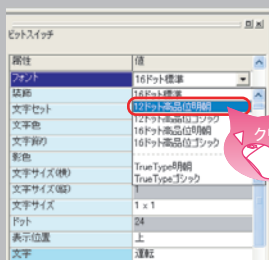
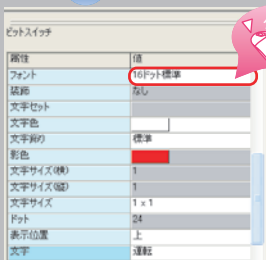


フォントを活用して、文字を変更しましょう。

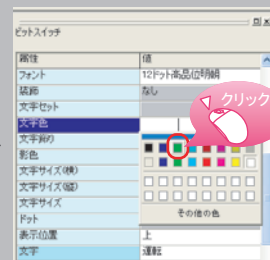
**手順 1** 『運転スイッチ』という文字を選択します。



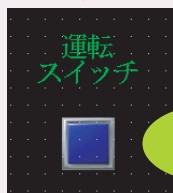
**手順 2** 「運転スイッチ」の文字のフォントと色をプロパティシートで変更します。



『12ドット高品位明朝』を選択



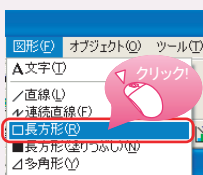
『暗緑』を選択



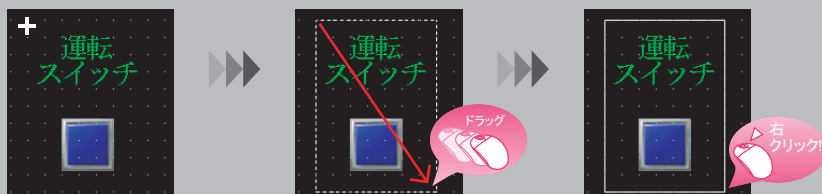
1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう



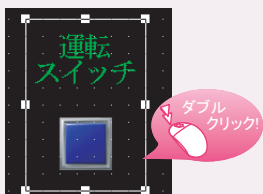
**手順 1** 図形枠を描きます。メニューの「図形」-「長方形」を選択します。



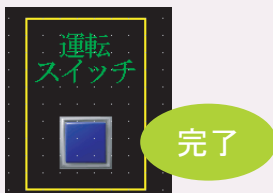
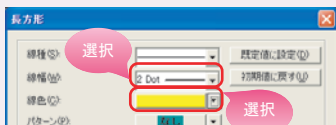
**手順 2** カーソルが+になるので、図形の始点にしたい位置に合わせ、ドラッグして図形を描きます。(描画後、マウスを右クリックして、描画モードを解除してください。)



**手順 3** 図形枠の設定を変更します。枠をダブルクリックします。



**手順 4** 線幅と線色を変更します。



同様の手順で...

停止スイッチ、運転中表示ランプなどもこれまでの設定手順を参考に設定を変更して完成例の画面を作成してみましょう。

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

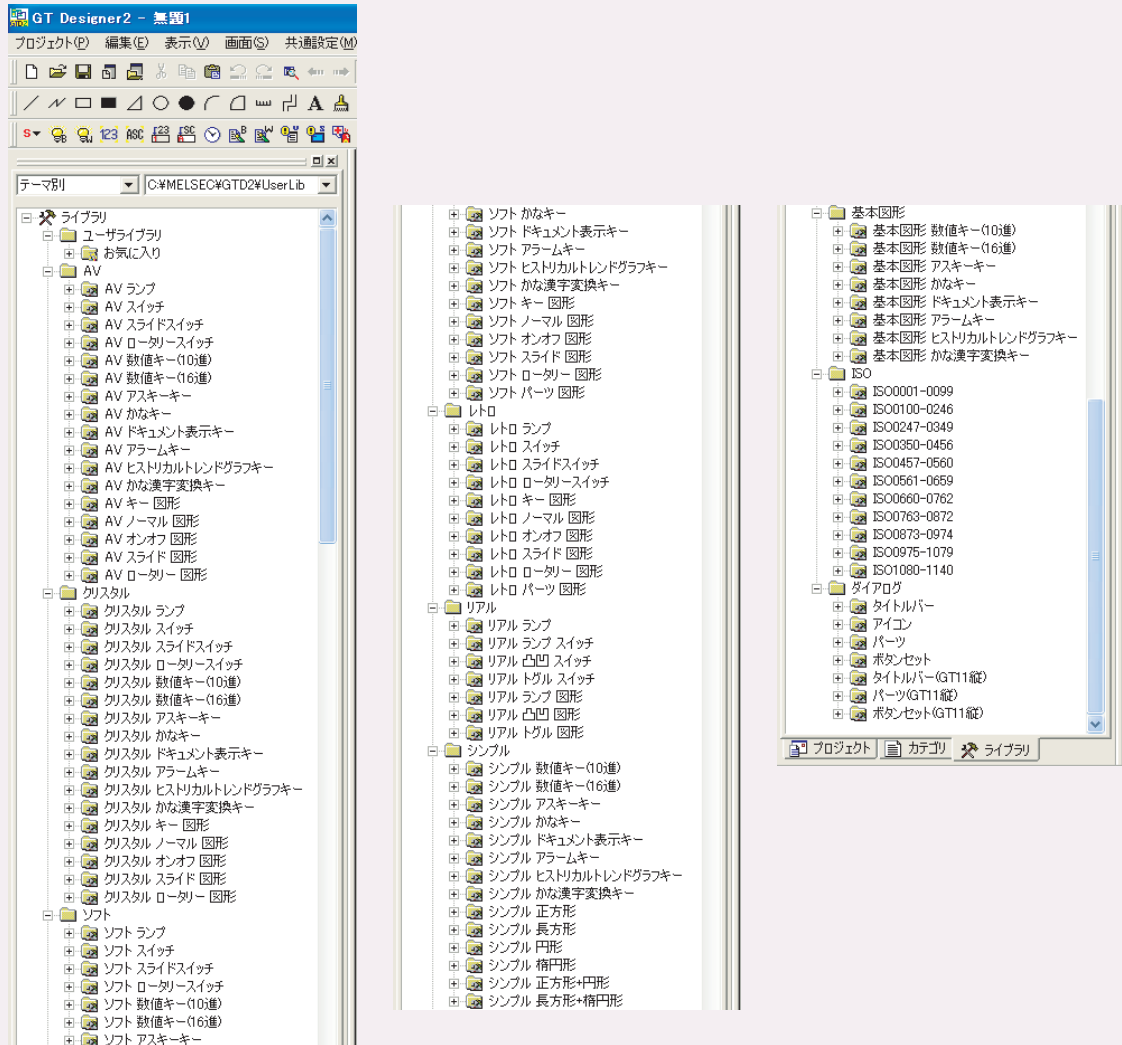
付録  
こんなこともできます

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

## パーツライブラリの活用

23ページで活用したライブラリには豊富な種類があります。  
下図にテーマ別のリストを示します。(機能別リストへの切替えもできます。)

### GOTパーツライブラリテーマ別リスト



### GOT1000パーツライブラリ設定例(ランプ・スイッチ)



三菱電機のFA機器製品に関する情報サイト  
“MELFANSweb”から使用したいパーツを  
ダウンロード。  
FA-LAND会員に登録(無料)するだけで簡単に  
ダウンロードできます。

GOT1000パーツライブラリダウンロードページのアドレスはこちら

<http://wwwf2.mitsubishielectric.co.jp/got/faland/download/parts/index.html>

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

GT Designer2 の「接続機器設定」で GOT の通信インタフェースを、設定します。

**手順 1** 「接続機器設定」のウィンドウを表示させます。

「接続機器設定」メニューを表示させるには、2つの方法があります。

- ①メニュー「共通設定」-「システム環境」をクリック
- ②ワークスペース内「システム環境」をダブルクリック

**手順 2** P10~12までの新規プロジェクトウィザードで設定した内容になっているか確認します。ドライバの詳細設定を変更する必要がある場合、**詳細設定** をクリックします。

**手順 3** ドライバの詳細設定画面が現れます。ボーレートを変更したい場合は、プルダウンで選択します。  
※ドライバの詳細設定を変更しない場合は、この操作は不要です。

完了

詳細は・・・  
GT Designer2 Version□  
画面設計マニュアル(マニュアル番号:SH-080509)

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

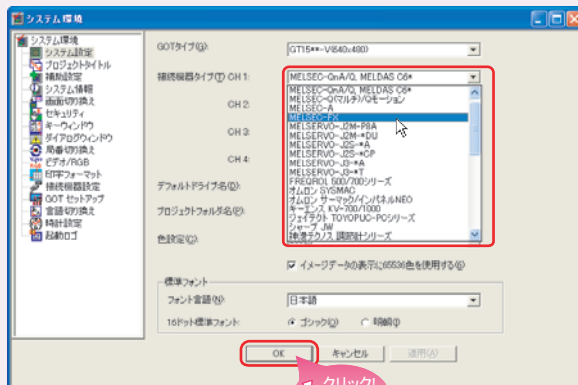
1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

### 接続先を変更したい！

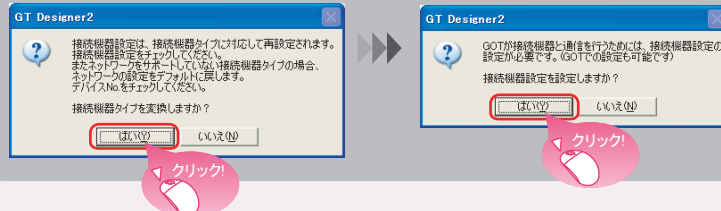
本導入ガイドは、シーケンサ(Qシリーズ)とRS232でCPU直接接続をした場合での説明となっています。シーケンサ(Qシリーズ)以外と接続する場合や、接続方法を変更する場合は、以下の手順にて変更ができます。

※ここでは、接続先を『MELSEC-FX』とRS232でCPU直接接続に変更する場合を例に説明します。

- 手順 1** 前ページの手順 1 と同様に、メニュー「共通設定」-「システム環境」から、「システム環境」のウィンドウを表示させます。「システム設定」の画面になっていますので、「接続機器タイプ」のCH1の設定を、変更したい機器の種類に変更し、OKボタンをクリックします。



- 手順 2** 下記のウィンドウが表示されるので、「はい」を選択します。



- 手順 3** 「接続機器設定」画面が表示されるので、標準I/F-1が**手順 1** で変更した内容になっているか確認してください。



詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
画面設計マニュアル(マニュアル番号:SH-080509)

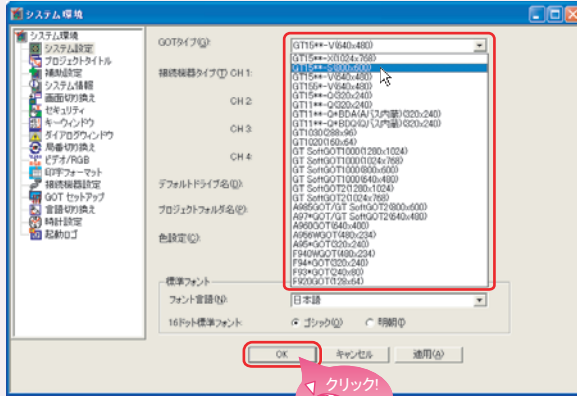


1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

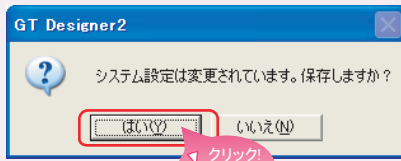
### GOTタイプを変更したい！

プロジェクトの設定内容から、GOTタイプを変更する場合は、以下の手順にて変更ができます。  
※ここでは、GOTタイプを『GT15\*\*-V(640×480)』から『GT15\*\*-S(800×600)』に変更する場合を例に説明します。

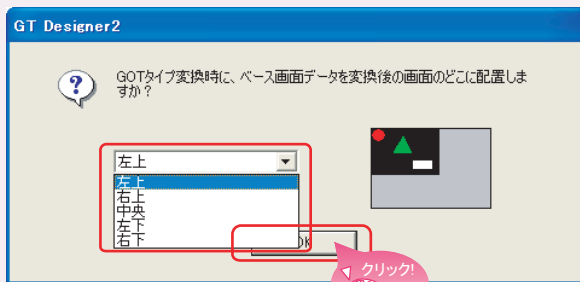
- 手順 1** 28ページの**手順 1**と同様に、メニュー「共通設定」-「システム環境」から、「システム環境」のウィンドウを表示させます。「システム設定」の画面になっていますので、「GOTタイプ」の設定を、変更したいGOTタイプに変更し、OKボタンをクリックします。



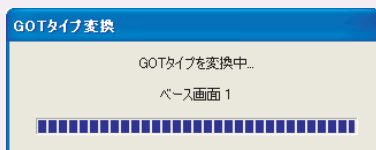
- 手順 2** 下記のウィンドウが表示されるので、「はい」を選択します。



- 手順 3** GOTタイプの変更により画面サイズが大きくなったため、ベース画面の配置を設定する必要があります。配置したい場所を選択し、**OK** をクリックします。  
※GOTタイプの変更により、画面サイズが大きくなる場合は、この手順は不要です。

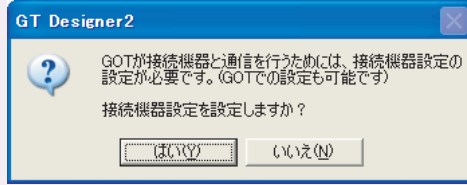


- 手順 4** GOTタイプが変換されます。



1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

- 手順 5** 下記ダイアログボックスが表示されます。接続機器設定を行う場合は「はい」を、行わない場合は「いいえ」を選択します。



- 手順 6** 「接続機器設定」画面が表示されるので、設定内容を変更して  をクリックします。  
※ **手順 5** で、「いいえ」を選択した場合、この手順は不要です。



詳細は・・・

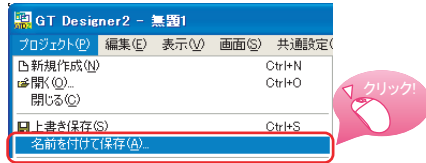
GT Designer2 Version□  
画面設計マニュアル(マニュアル番号: SH-080509)

# STEP 1

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

作成したプロジェクトデータを保存しましょう。

**手順 1** 「名前を付けて保存」を選択します。



**手順 2** 保存する場所・ファイル名を選択・入力して保存ボタンを押します。



▶ 保存する場所 : 「GOTデータ」



**保存する場所について**

本導入ガイドでは、保存先フォルダ名を『GOTデータ』としています。フォルダ名、フォルダの場所は任意で設定してください。

▶ ファイル名 : 「入門編データ」

▶ ファイルの種類 : 「GT Designer2 Files (\*.GTE)」

完了

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

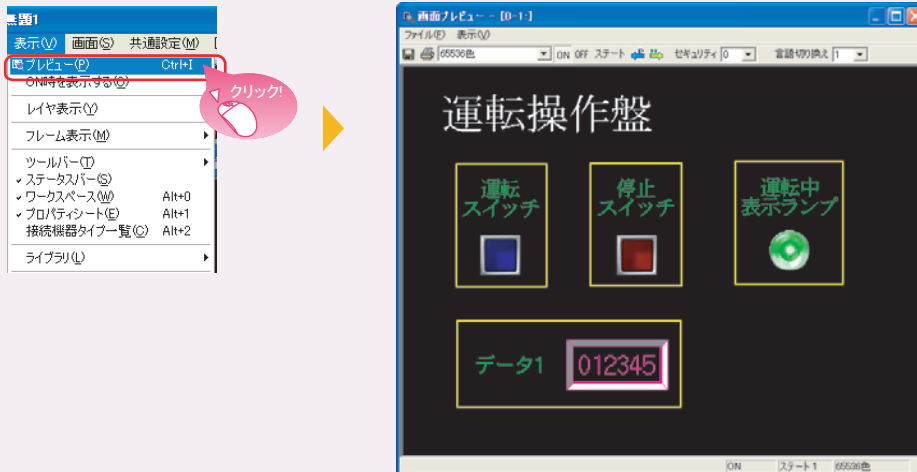
付録  
こんなこともできます

1. 画面を作成してみよう
2. オブジェクト機能の設定をしよう
3. 接続先を設定しよう
4. プロジェクトデータを保存しよう

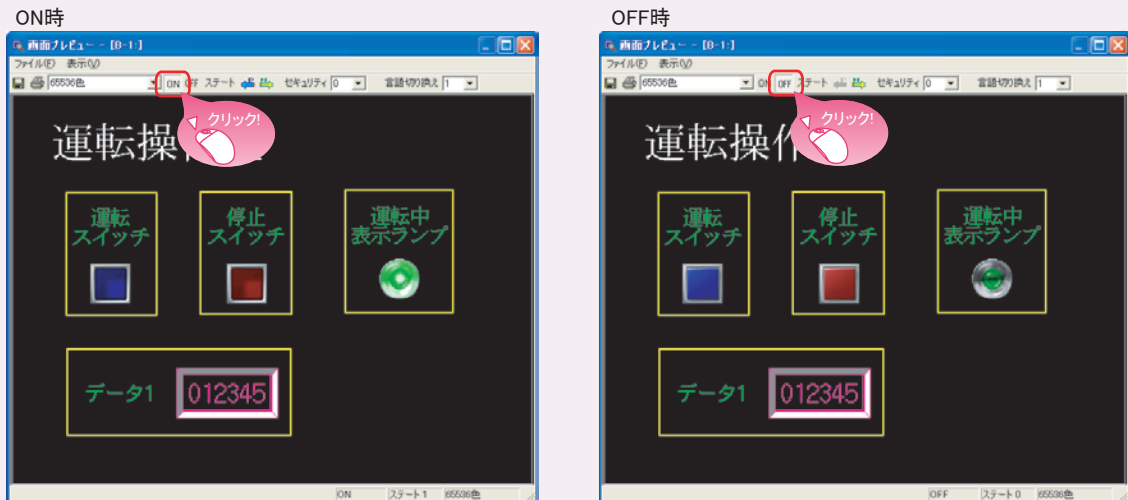
## プレビューの表示

作成した画面データのイメージをプレビューで確認することができます。

**手順 1** メニューの「表示」から「プレビュー」を選択します。



**手順 2** 画面プレビュー内の「ステート」を切り替えることで、ON時、OFF時の画面状態が確認できます。



# STEP 2

## プロジェクトデータを転送しよう

### 1. パソコンとGOTをつないでみよう

2. データを送ってみよう
3. GOTとシーケンサをつないでみよう

GOT かんたん導入ガイド

パソコンと GOT を接続します。



※ GOT と USB 通信を行うには、USB ドライバのインストールが必要です。  
USB ケーブル以外の接続方法、CF カードを使用したデータ転送もできます。



詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
基本操作・データ転送マニュアル(マニュアル番号: SH-080508)

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

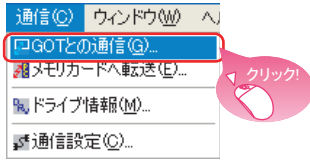
付録  
こんなこともできます

1. パソコンとGOTをつないでみよう
2. データを送ってみよう
3. GOTとシーケンサをつないでみよう

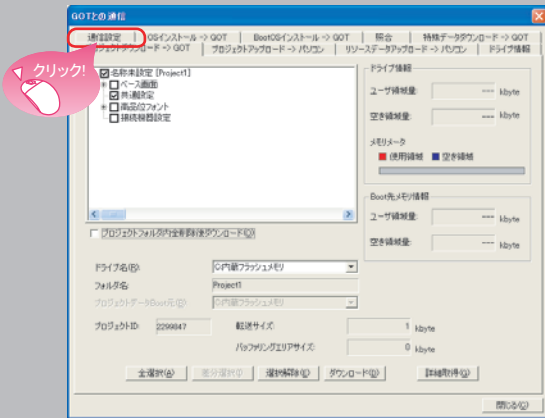
## 2-1. パソコンと GOT の通信設定

パソコンから、GOTへデータを転送するための通信設定をします。

**手順 1** メニューから「GOTとの通信」を選択します。



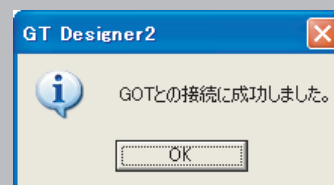
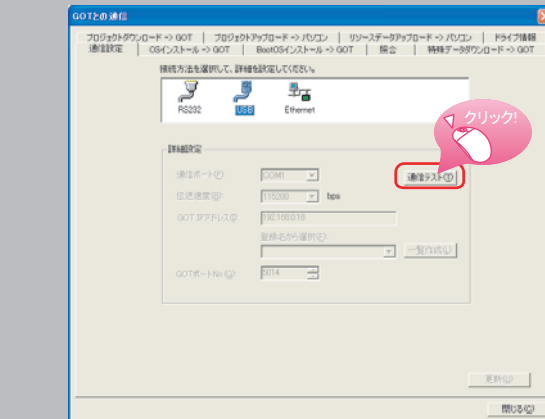
**手順 2** GOTにデータを転送するパソコンの通信設定をします。



接続方法を選択します。変更した場合、**更新(U)** をクリックします。



**手順 3** パソコンとGOTが正しく接続されているか通信テストを行います。



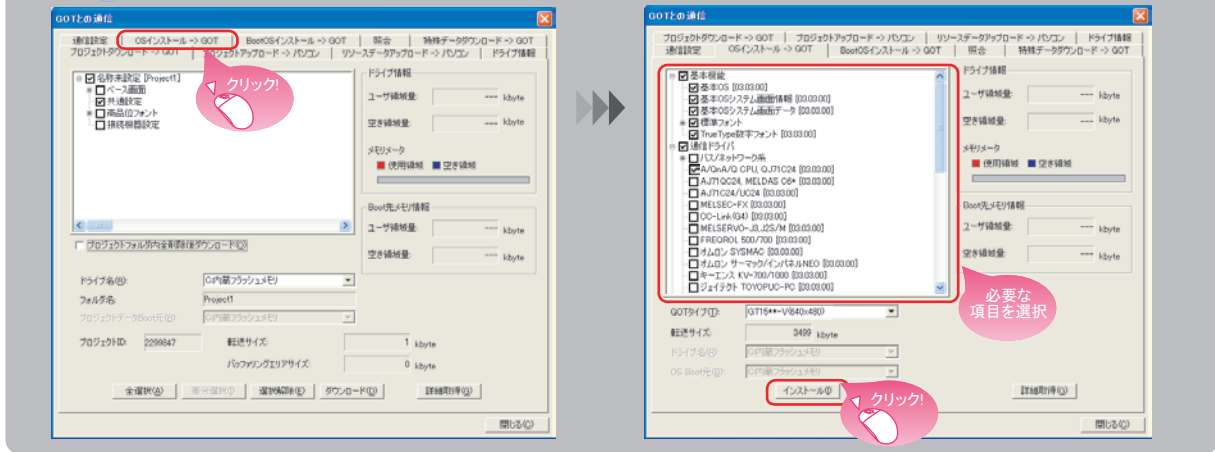
パソコンとGOTが正しく接続されている場合、上記ダイアログボックスが表示されます。エラーが表示された場合は、実際の接続方法と設定内容を確認してください。

完了

### 2-2. OS のインストール

基本機能、通信ドライバ、拡張機能、オプション機能の各 OS を GOT にインストールします。本導入ガイドの設定では、拡張機能およびオプション機能は使用しませんので、基本機能と通信ドライバの OS のみ、選択してインストールします。

**手順 1** 基本OS, 通信ドライバをインストールします。



基本機能 : (すべての項目)  
 通信ドライバ : 「A/QnA/QCPU, QJ71C24」

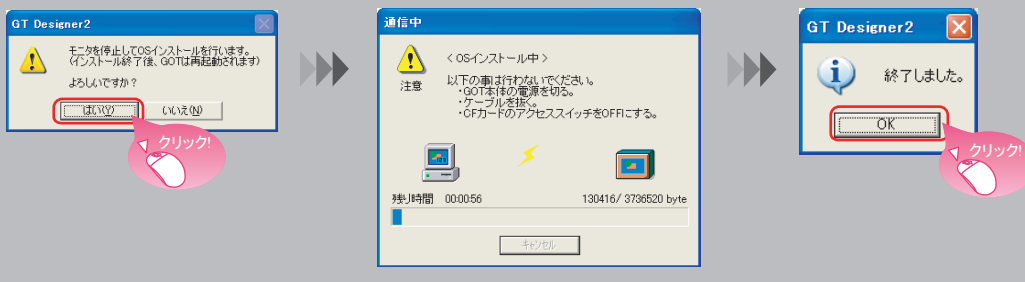


OS, 通信ドライバの詳細は・・・

GT Designer2 Version□ 基本操作・データ転送マニュアル  
 (マニュアル番号: SH-080508)

GOT1000シリーズ 接続マニュアル  
 (マニュアル番号: SH-080511)

**手順 2** 表示されるウィンドウに従ってインストールを実行します。  
 ※データ転送中は、電源を切らないよう注意してください。



完了



OSのインストールについて

GOTには、モニタするためのOSや通信するためのドライバが入っていません。そのため、初めてモニタをする前にこの操作を一度だけ行う必要があります。

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

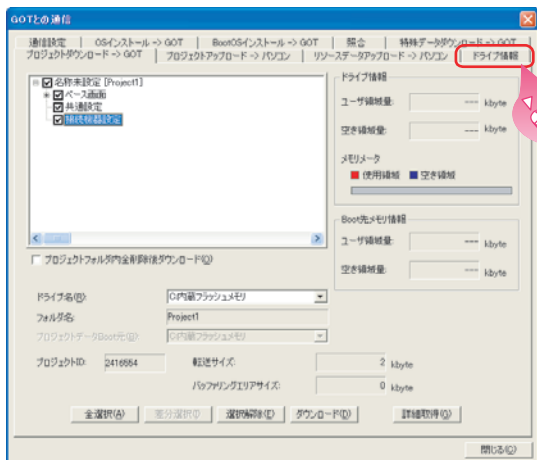
STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

1. パソコンとGOTをつないでみよう
2. データを送ってみよう
3. GOTとシーケンサをつないでみよう

OS が GOT に正しくインストールされているか、確認します。

**手順 1** 「ドライブ情報」のタブをクリックします。



**手順 2** 本ガイドでは、基本OS、通信ドライバを『Cドライブ』にインストールしていますので、ドライブ名を『C:内蔵フラッシュメモリ』を選択して詳細取得をクリックします。



完了

本ガイドのP36の **手順 1** でインストールした内容

(基本機能OS、通信ドライバ)になっているかを確認してください。

**【基本機能】**

- 基本OS [03.01.52]
- 基本OSシステム画面情報 [03.01.51]
- 基本OSシステム画面データ [03.01.51]
- 標準フォント
- TrueType数字フォント [03.01.50]

**【通信ドライバ】**

- A/QnA/Q CPU, QJ71C24 [03.01.50]

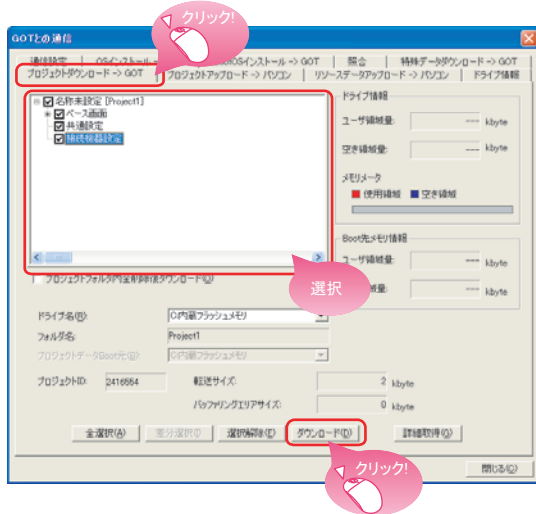
\*: 記載のバージョンはGT Designer2 Version 2.69Xです。



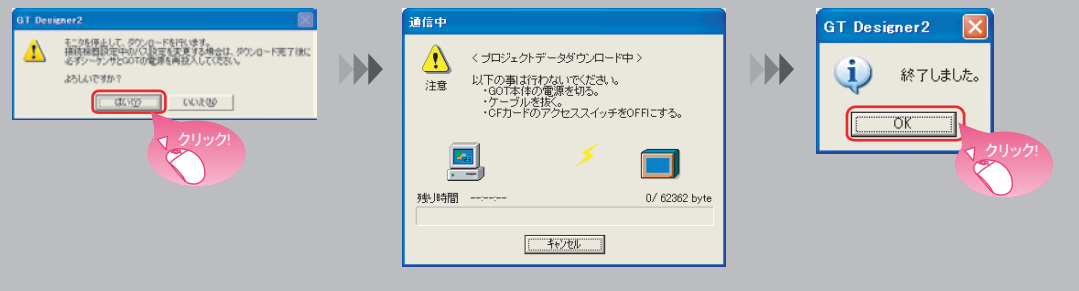
## 2-3. プロジェクトデータのダウンロード

プロジェクトデータを GOT にダウンロードします。

**手順 1** 「プロジェクトダウンロード->GOT」のタブをクリックし、表示されているすべてのプロジェクトデータにチェックを入れ、ダウンロードします。



**手順 2** 表示されるウィンドウに従ってダウンロードを開始します。



完了



詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
 基本操作・データ転送マニュアル(マニュアル番号:SH-080508)

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

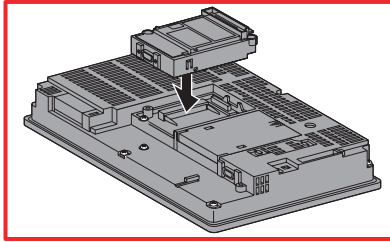
付録  
こんなこともできます

1. パソコンとGOTをつないでみよう
2. データを送ってみよう
3. GOTとシーケンサをつないでみよう

※ GOTに通信ユニットを取り付けする場合や、シーケンサCPUと接続する場合は、必ずシステム全体の電源をOFFしてから行ってください。

### 3-1. 通信ユニットの確認

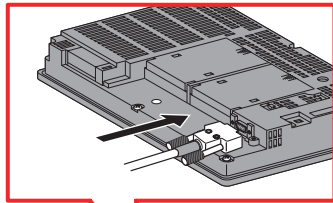
必要に応じて、GOTの拡張ユニット装着コネクタに通信ユニットを装着します。



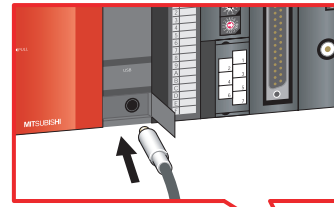
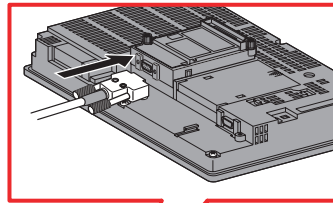
### 3-2. シーケンサとの接続

GOTとシーケンサをケーブルで接続します。必要な機器は、4ページで説明した機器です。

RS-232インターフェースに接続する時



RS-232通信ユニットに接続する時



RS-232インターフェース、  
または  
RS-232通信ユニットへ



CPU  
ユニットへ



詳細は・・・

GOT1000シリーズ 接続マニュアル(マニュアル番号:SH-080511)

### 3-3. GOTとシーケンサが通信できるか確認する

#### ● I/O チェックを行う

I/O チェックは、GOT とシーケンサが通信できるかをチェックする機能です。  
このチェックが正常終了すれば、通信インターフェースの設定、接続ケーブルの装着が正しく行われていることが確認できます。

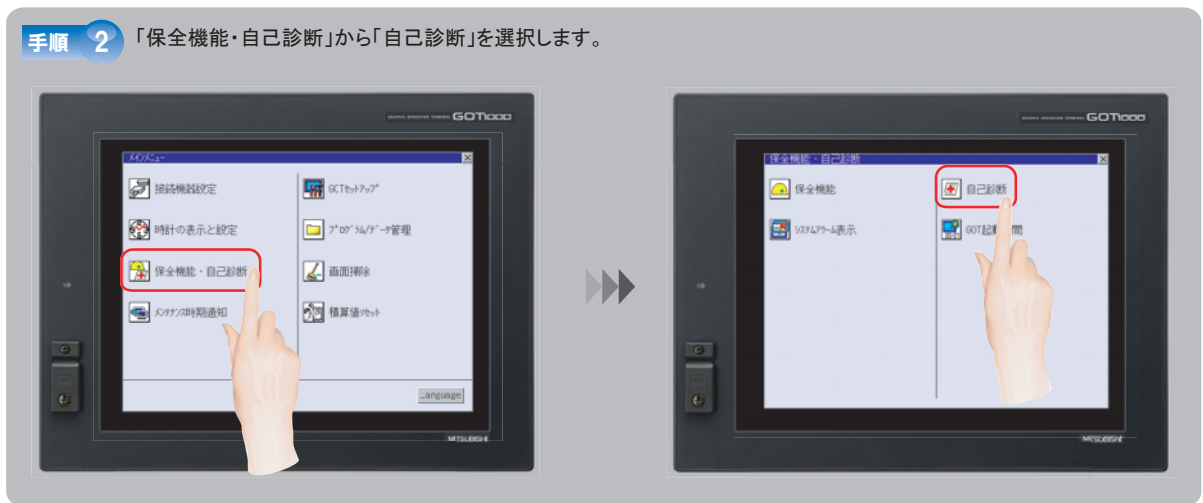


- \* : タッチ位置はGOTの機種によって異なります。  
【タッチ位置の工場出荷時の設定】  
・GT1595: GOT画面左上隅の1点押し  
・GT1585, GT157□, GT156□, GT155□:
- \* : タッチ位置は、作画ソフトウェアの  
「共通設定」-「システム環境」-「GOTセットアップ」で変更できます。



詳細は . . .

GT Designer2 Version□  
画面設計マニュアル(マニュアル番号: SH-080509)



はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

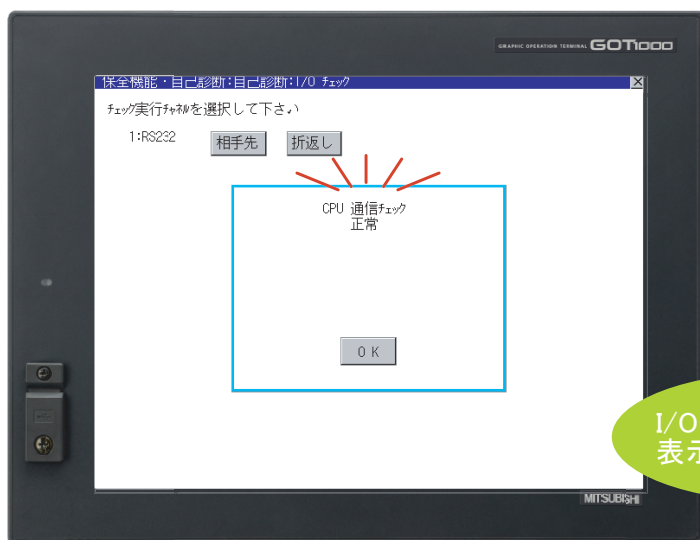
付録  
こんなこともできます

# STEP 2

## プロジェクトデータを転送しよう

1. パソコンとGOTをつないでみよう
2. データを送ってみよう
3. GOTとシーケンサをつないでみよう

GOT かんたん導入ガイド



I/Oチェックの結果が表示されます。

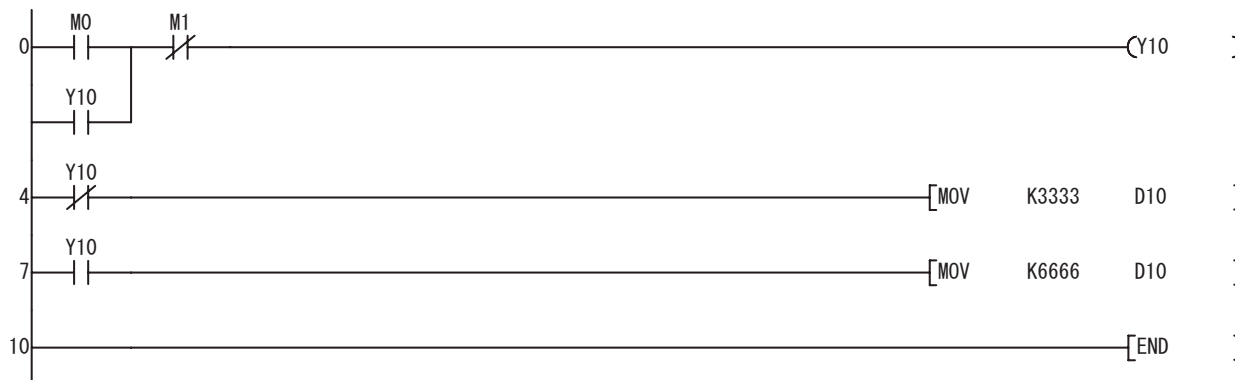


詳細は . . .

GT15本体取扱説明書(マニュアル番号:SH-080507)

### ● シーケンスプログラム

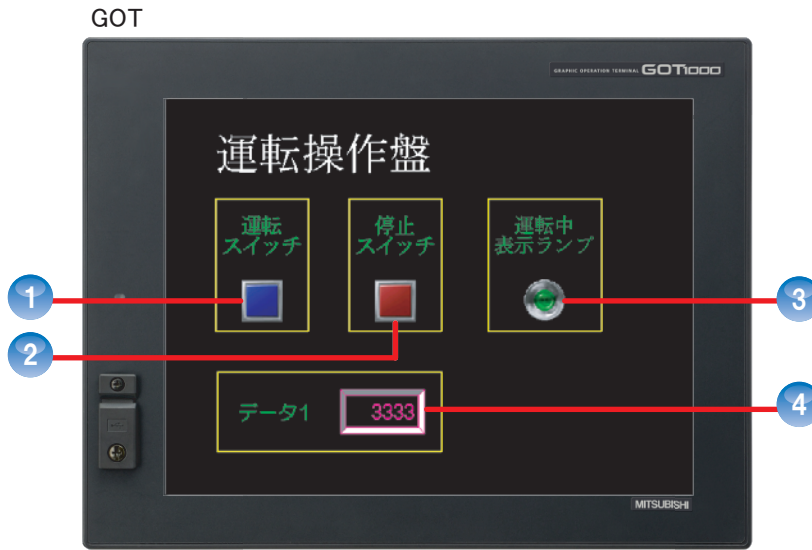
本導入ガイドで使用するシーケンスプログラムです。  
STEP3に進む前に、GX Developer からシーケンサに書込みを実施してください。



1. 作画した画面を表示しよう

2. 運転スイッチを押してみよう
3. 停止スイッチを押してみよう

GOTの電源を入れます。  
作成した画面が表示されます。



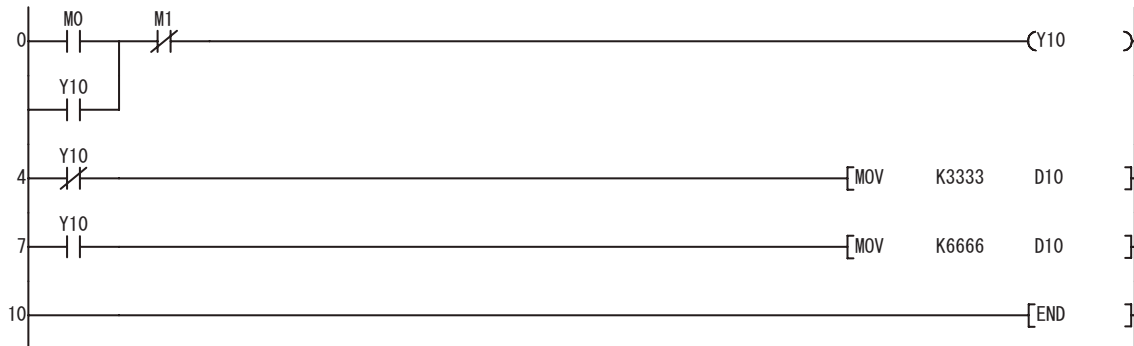
設定したオブジェクトの動作は下記のようになります。

- 1 運転スイッチ・・・タッチすると、運転を開始します。
- 2 停止スイッチ・・・タッチすると、運転を停止します。
- 3 運転中表示ランプ・・・運転している間、ランプが点灯します。
- 4 数値表示・・・シーケンサに格納されている値を表示します。

次ページから、各オブジェクトの動作イメージを説明します。

※ シーケンスプログラムは、前ページに掲載したプログラムを使用します。

シーケンスプログラム



詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
画面設計マニュアル(マニュアル番号: SH-080509)

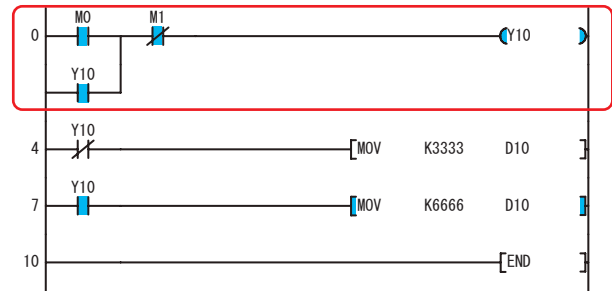
# STEP 3

## 使ってみよう

1. 作画した画面を表示しよう
2. 運転スイッチを押してみよう
3. 停止スイッチを押してみよう



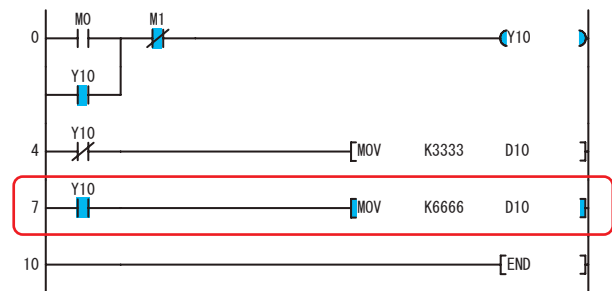
GOT : 運転スイッチをタッチします。



シーケンスプログラム : デバイスM0がONになったので、デバイスY10がONになります。



GOT : 運転中表示ランプがON表示になります。



シーケンスプログラム : デバイスY10がONになったので、デバイスD10に数値『6666』が格納されます。



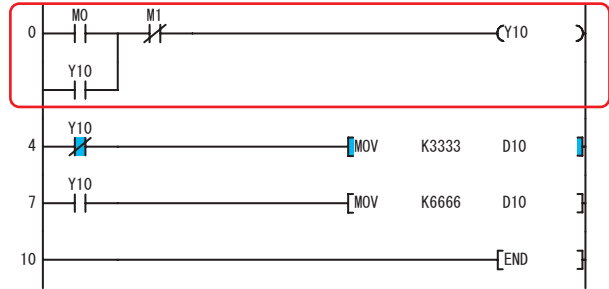
GOT : 数値表示に数値『6666』が表示されます。

# STEP 3

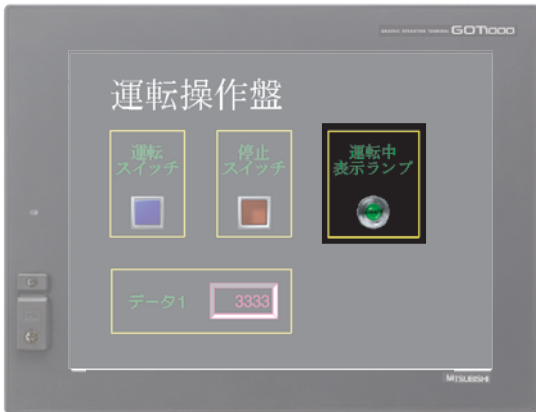
1. 作画した画面を表示しよう
2. 運転スイッチを押してみよう
3. 停止スイッチを押してみよう



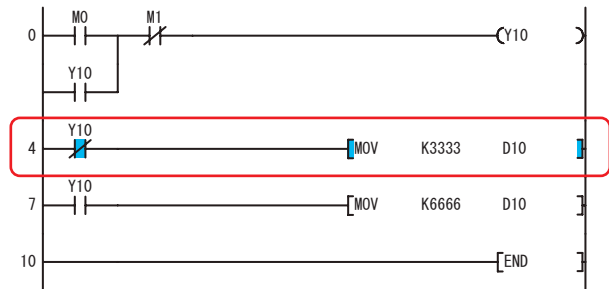
GOT : 停止スイッチをタッチします。



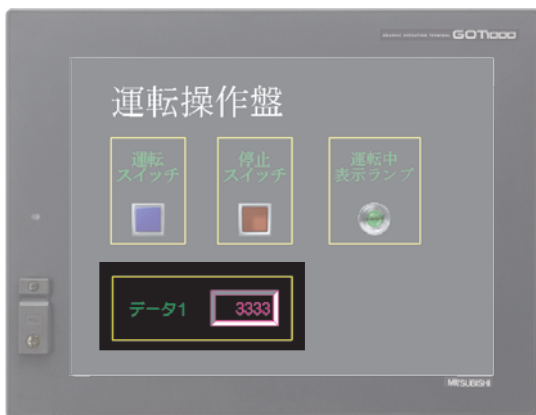
シーケンスプログラム : デバイスM1がONになったので、デバイスY10はOFFになります。



GOT : 運転中表示ランプがOFF表示になります。



シーケンスプログラム : デバイスY10がOFFになったので、デバイスD10に数値『3333』が格納されます。



GOT : 数値表示に数値『3333』が表示されます。

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

## 1. こんな画面も作れます

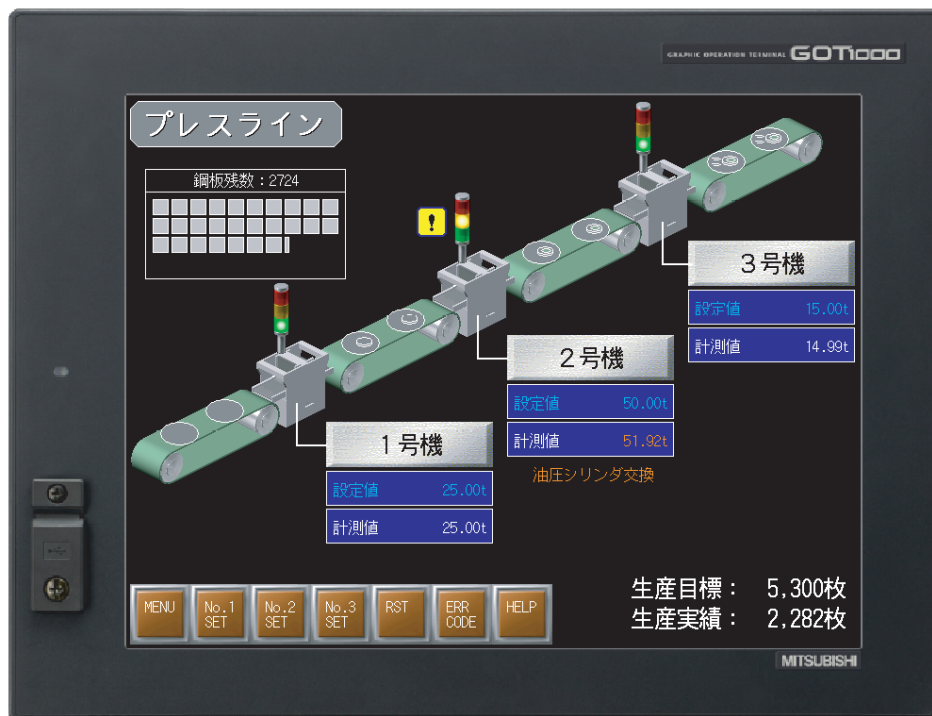
2. こんな機能もあります

前ページまでで配置・設定してきたオブジェクトの他に、基本図形や他のオブジェクトを追加して、下図のような画面を作成できます。

画面例1



画面例2





GOT には、現場で役立つ機能がたくさんあります。  
ここでいくつかご紹介します。

## ランプ, スイッチ

### ランプ表示



ランプの点灯色を変える。

### ビットスイッチ



タッチしてビットデバイスをON/OFFする。

### データ書き込みスイッチ



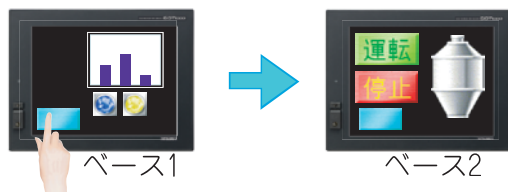
タッチしてワードデバイスの値を変更する。

### 拡張機能スイッチ



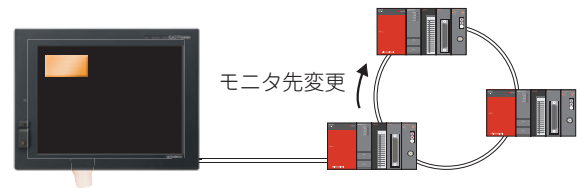
タッチして画面をユーティリティなどに切り換える。

### 画面切り換えスイッチ



タッチしてベース, ウィンドウ画面を切り換える。

### 局番切り換えスイッチ



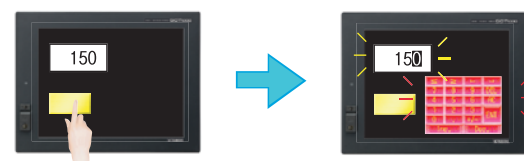
モニタする接続機器の局番を切り換える。

### キーコードスイッチ



数値/アスキー入力用のキーとして使用する。

### データ変更スイッチ



指定したキーウィンドウを指定した位置に表示して、該当するオブジェクトにカーソルを表示する。

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

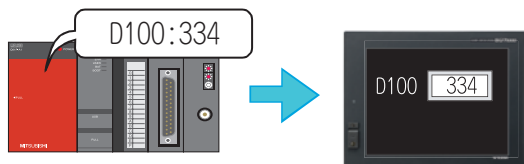
STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

## 数値, 文字表示

### 数値表示



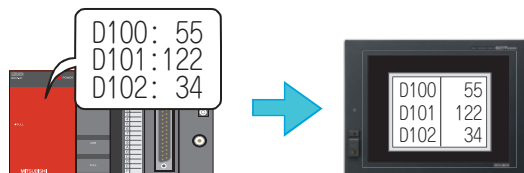
デバイスの値を数値で表示する。

### 数値入力



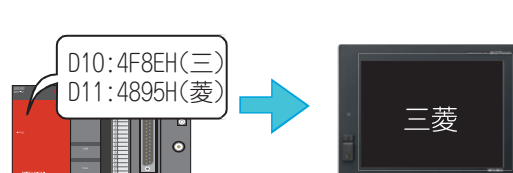
デバイスに値を書き込む。

### データリスト表示



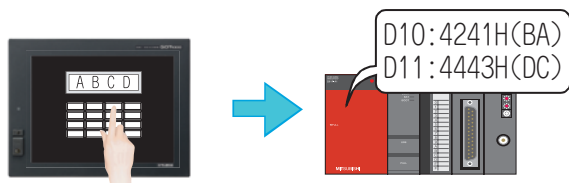
複数のデバイスの値を表形式で表示する。

### アスキー表示



デバイスの値を文字で表示する。

### アスキー入力



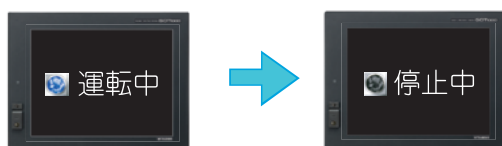
デバイスに文字コードを入力する。

### 時計表示



年月日/時刻を表示する。

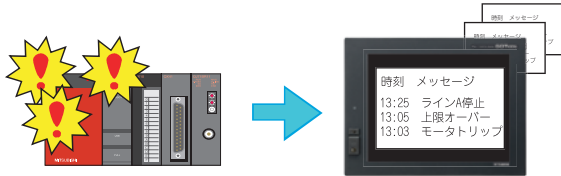
### コメント表示



コメントを表示する。

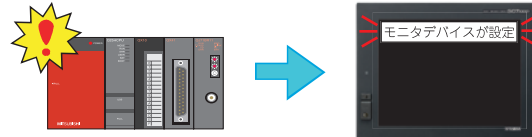
## アラーム

### 拡張アラーム表示



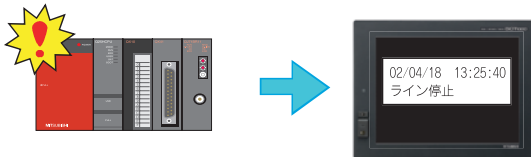
アラーム発生時に、GOTのエラーや通信のエラー、ユーザで作成したメッセージを履歴表示する。また、アラームを階層化して表示する。

### 拡張アラームポップアップ表示



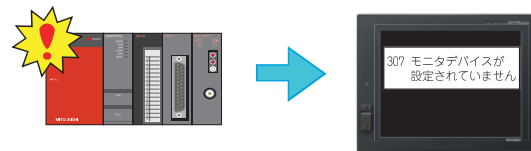
アラーム発生時に、GOTのエラーや通信のエラー、ユーザで作成したメッセージをポップアップして表示する。また、アラームを階層化して表示する。

### ユーザアラーム表示



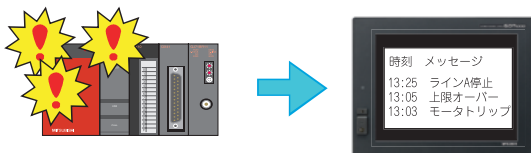
アラーム発生時に、ユーザで作成したメッセージを表示する。

### システムアラーム表示



アラーム発生時に、GOTのエラーや通信のエラーを表示する。

### アラーム履歴表示



アラーム発生時に、ユーザで作成したメッセージを履歴表示する。

### アラーム流れ表示



アラームを横にスクロールして表示する。

## 部品

### 部品表示



登録した部品を表示する。

### 部品移動表示



部品を移動表示する。

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

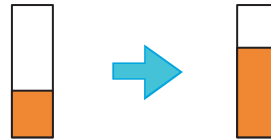
## グラフ, メータ

### パネルメータ表示



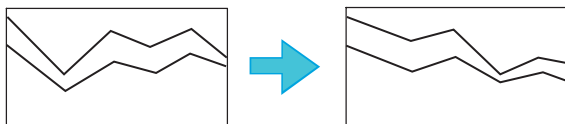
デバイスの値をメータで表示する。

### レベル表示



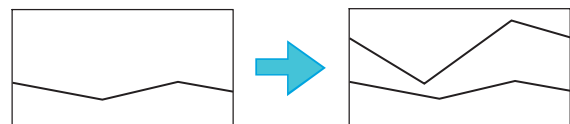
デバイスの値を全体に対しての比率で表示する。

### トレンドグラフ表示



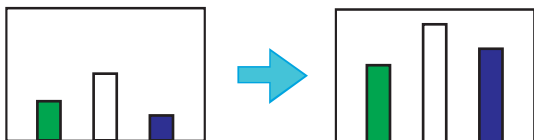
デバイスの値をトレンドグラフで表示する。

### 折れ線グラフ表示



デバイスの値を折れ線グラフで表示する。

### 棒グラフ表示



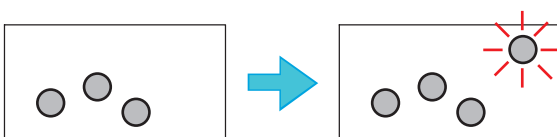
デバイスの値を棒グラフで表示する。

### 統計グラフ表示



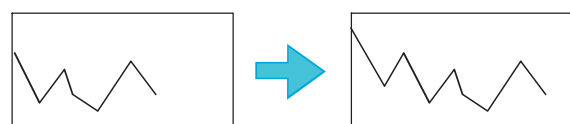
デバイスの値を全体に対しての割合でグラフ表示する。

### 散布グラフ表示



デバイスの値を散布グラフで表示する。

### ヒストリカルトレンドグラフ表示

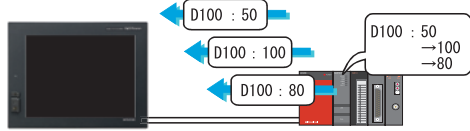


ロギング機能で収集した現在から過去のデータをトレンドグラフで表示する。

## 条件 → 動作

※ほんの一例です。他の機能もあります。

### ロギング機能



デバイスの値を収集し、蓄積する。

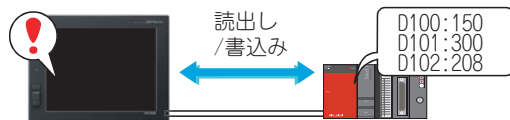
### タイムアクション機能



指定した日時にデバイスの書込みなどをする。

## レシピ

### レシピ機能



デバイスの状態を監視して、条件成立時にデバイス値の読出し／書込みを行う。  
1つのデバイスに1つの値を設定できる。

### 拡張レシピ機能

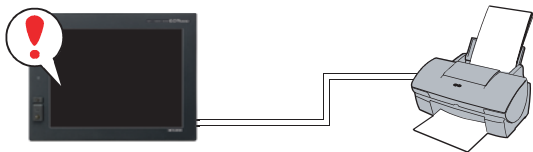


デバイスの状態を監視して、条件成立時にデバイス値の読出し／書込みを行う。  
1つのデバイスに複数の値を設定できる。  
ユーティリティでもデバイス値の読出し／書込みが可能。

## 外部入出力

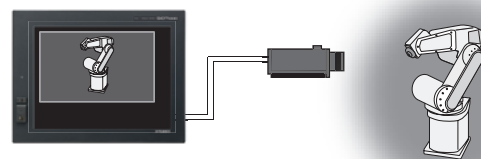
※ほんの一例です。他の機能もあります。

### レポート



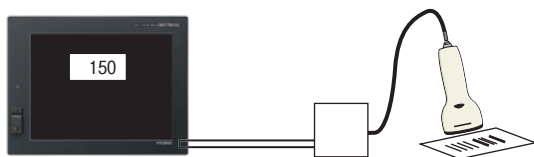
生産管理や生産状況などのデータを収集して、収集したデータ内容を印字する。

### ビデオ表示



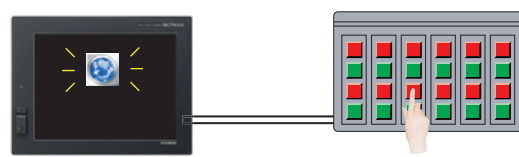
ビデオ映像を表示する。

### バーコード



バーコードリーダーで読み込んだデータをデバイスに書き込む。

### 操作パネル



操作パネルを使用して、デバイスの書込みを行う。

はじめに

STEP1  
プロジェクトデータを作成しよう

STEP2  
プロジェクトデータを転送しよう

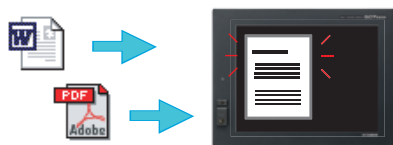
STEP3  
使ってみよう

付録  
こんなこともできます

## その他

※ほんの一例です。他の機能もあります。

### ドキュメント表示



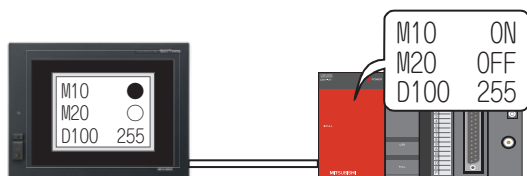
ドキュメントのデータをGOTに表示する。

### 言語切換え



複数の言語を切り換えて表示する。

### システムモニタ



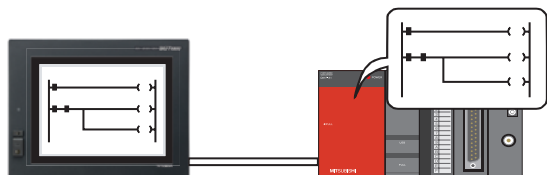
シーケンサのデバイス状態をモニタする。

### バックアップ/リストア



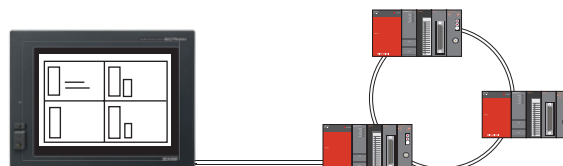
接続機器の設定内容をバックアップしたり、GOTからリストアする。

### 回路モニタ



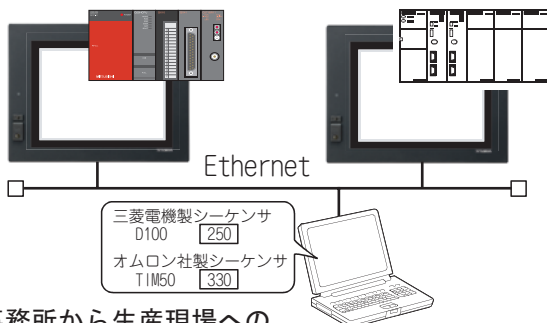
シーケンスプログラムの動作状態を表示する。

### ネットワークモニタ



MELSECNET/H, MELSECNET/10, MELSECNET (II), MELSECNET/Bのネットワーク状態をモニタする。

### ゲートウェイ機能



事務所から生産現場へのリモート監視, リモートメンテナンスを行う。

### MESインターフェース



GOTの接続機器のデータと情報システム（製造実行システム）のデータベースとの連携を、通信ゲートウェイなしに実現する。



詳細は・・・

GT Designer2 Version□  
基本操作・データ転送マニュアル(マニュアル番号: SH-080508)  
GT Designer2 Version□  
画面設計マニュアル(マニュアル番号: SH-080509)



# 三菱グラフィックオペレーションターミナル かんたん導入ガイド

商標、登録商標などについて  
Microsoft®、Windows®、Windows NT®、Windows Vista®は、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。  
Adobe®、Adobe Reader®は、Adobe Systems Incorporatedの登録商標です。  
Pentium®、Celeron®は、Intel Corporationの米国およびその他の国における商標および登録商標です。  
Ethernet®は、米国Xerox.co.ltdの登録商標です。  
MODBUS®は、Schneider Electric SAの登録商標です。  
PC-9800、PC98-NXは、日本電気株式会社の登録商標です。  
その他、本文中における会社名、商品名は、各社の商標または登録商標です。

写真の色等は印刷のため、実物と若干異なる場合があります。  
また画面においても、はめ込み合成のため実際の表示と異なる場合があります。



## 三菱電機株式会社

〒100-8310 東京都千代田区丸の内2-7-3 (東京ビル)

### お問い合わせは下記へどうぞ

本社機器営業部	〒100-8310 東京都千代田区丸の内2-7-3 (東京ビル)	(03) 3218-6760
北海道支社	〒060-8693 札幌市中央区北二条西4-1 (北海道ビル)	(011) 212-3794
東北支社	〒980-0011 仙台市青葉区上杉1-17-7 (仙台上杉ビル)	(022) 216-4546
関東支社	〒330-6034 さいたま市中央区新都心11-2 (明治安田生命さいたま新都心ビル ランド・アクシスタワー)	(048) 600-5835
新潟支社	〒950-8504 新潟市中央区東大通2-4-10 (日本生命ビル)	(025) 241-7227
神奈川支社	〒220-8118 横浜市西区みなとみらい2-2-1 (横浜ランドマークタワー)	(045) 224-2624
北陸支社	〒920-0031 金沢市広岡3-1-1 (金沢パークビル)	(076) 233-5502
中部支社	〒450-8522 名古屋市中村区名駅3-28-12 (大名古屋ビル)	(052) 565-3314
豊田支店	〒471-0034 豊田市小坂本町1-5-10 (矢作豊田ビル)	(0565) 34-4112
関西支社	〒530-8206 大阪市北区堂島2-2-2 (近鉄堂島ビル)	(06) 6347-2882
中国支社	〒730-8657 広島市中区中町7-32 (ニッセイ広島ビル)	(082) 248-5445
四国支社	〒760-8654 高松市寿町1-1-8 (日本生命高松駅前ビル)	(087) 825-0055
九州支社	〒810-8686 福岡市中央区天神2-12-1 (天神ビル)	(092) 721-2247

### インターネットによる三菱電機FA機器技術情報サービス

FAランドでは、GOT機種選定システム、各種ダウンロードサービス、Q&Aサービス等がご利用いただけます。



### GOT 機種選定システム

#### GOT 機種選定システム

- 使用するシーケンサやGOTの台数・機能などを  
選択し、システム構成や必要な機器のリストを  
自動作成! 簡単に機種選定できます。

#### 充実のダウンロードサービス

- オンラインマニュアル
- 体験版ソフトウェア
- サンプル作画画面
- テクニカルライブラリ **New**
- 製品外形CADデータ
- ソフトウェアアップデート
- パーツライブラリ **New**

メンバー登録無料!

### 三菱電機FA機器電話、FAX技術相談

#### ● 電話技術相談窓口

対象機種		電話番号	受付時間*1
GOT表示器	GOT1000/A900シリーズなど MELSOFT GTシリーズ	052-712-2417	月曜～金曜 9:00～19:00
FGOT/DU表示器	GOT-F900シリーズなど	052-725-2271	月曜～木曜 9:00～19:00 金曜 9:00～17:00
MELSEC-FX/F	Fシーケンサ全般	052-711-5111	
MELSEC-Q/Qn/A シーケンサ	シーケンサ一般(下記以外)	052-712-2578	
	ネットワーク、シリアルコミュニケーションユニット	052-712-6607	月曜～金曜 9:00～19:00
	位置決めユニット ※2	052-712-2579	
	アナログ、温調、温度入力、高速カウンタユニット	052-712-2370	月曜～木曜 9:00～19:00 金曜 9:00～17:00
MELSOFTシーケンサ プログラミングツール	MELSOFT GXシリーズ	052-711-0037	月曜～金曜 9:00～19:00
	SW□IVD-GPPA/GPPQなど		
MELSOFT通信支援 ソフトウェアツール	MELSOFT MXシリーズ	052-712-2370	
	SW□D5F-CSKP/OLEX/XMOPなど		
MELSEC/パソコンボード	Q80BDシリーズなど		
MELSEC計装/Q二重化	プロセスCPU (Q12/Q25PHCPU)	052-712-2830	月曜～木曜 9:00～19:00 金曜 9:00～17:00
	二重化CPU (Q12/Q25PRHCPU)		
MELSEC Safety ACサーボ	MELSOFT PXシリーズ	052-712-3079	
	安全シーケンサ (MELSEC-QSシリーズ)		
モーションコントローラ	MELSERVOシリーズ	052-712-6607	月曜～金曜 9:00～19:00
	モーションCPU (Q/Aシリーズ)		
インバータ	MELSOFT MTシリーズなど FREQROLシリーズ	052-722-2182	

#### ● FAX技術相談窓口

対象機種	FAX番号	受付時間*1
上記対象機種	052-719-6762	9:00～16:00 (受信は常時*3)

\*1: 土・日・祝祭日、春期・夏期・年末年始の休日を除く通常業務日  
\*2: ACサーボ、モーション窓口にて対応します  
\*3: 春期・夏期・年末年始の休日を除く

### 三菱電機トレーニングスクール

東京・大阪・名古屋・福岡・広島・仙台・高松の各FATEC (FAテクニカルセンタ) でGOTのスクールを開校しています。  
GOTの作画/プログラミングを初歩から勉強したい方におすすめです。

### 三菱電機GOT作画サポート

お客様の画面作成をサポートいたします。  
今まで他社の表示器をお使いだった方を含め、GOTを初めて使用する方に導入当初に作画のサポートをいたします。  
最寄の支社へお問い合わせください。

### ご採用に際してのご注意

このかんたん導入ガイドは、GOT1000シリーズの代表的な特長機能を説明した資料です。  
使用上の制約事項、ユニットの組み合わせによる制約事項などがすべて記載されているわけ  
ではありません。ご使用にあたりましては、必ず製品のユーザーズマニュアルをお読みい  
ただきますようお願い申し上げます。

当社の責に帰すことができない事由から生じた損害、当社製品の故障に起因するお客様で  
の機会損失、逸失利益、当社の子見の有無を問わず特別の事情から生じた損害、二次損害、  
事故補償、当社製品以外への損傷およびその他の業務に対する保証については、当社は責  
任を負いかねます。

●このかんたん導入ガイドは、エコマーク認定の再生紙を使用しています。

この印刷物は、2007年12月の発行です。なお、この印刷物に掲載した内容は、改善のために  
予告なく変更する場合がありますので、ご採用の際には、事前に弊社までお問い合わせください。

### 安全にお使いいただくために

- このかんたん導入ガイドに記載された製品を正しくお使いいただくために、ご使用前に必ず  
「マニュアル」をお読み下さい。
- この製品は一般工業等を対象とした汎用品として製作されたもので、人命にかかわるよ  
うな状況下で使用される機器あるいはシステムに用いられることを目的として設計、製造され  
たものではありません。
- この製品を原子力用、電力用、航空宇宙用、医療用、乗用移動体用の機器あるいはシス  
テムなど特殊用途への適用をご検討の際には、当社の営業担当窓口までご照会ください。
- この製品は厳重な品質管理体制の下に製造しておりますが、この製品の故障により重大  
な事故または損失の発生が予測される設備への適用に際しては、バックアップやフェール  
セーフ機能をシステムの的に設置してください。