# 26 ブザー音・音声

この章では、GP-Pro EX の「ブザー音・音声」についての基本的な説明と基本操作について説明します。

まず「26.1 設定メニュー」(26-2 ページ)をお読みいただき、目的に合った説明ページへ読み進んで ください。

26.1	設定メニュー	
26.2	アラーム発生を音声で知らせたい	
26.3	接続機器から GP のブザーを鳴らしたい	
26.4	GP から外部のブザーを鳴らしたい	
26.5	設定ガイド	
26.6	制限事項	

# 26.1 設定メニュー



# 26.2 アラーム発生を音声で知らせたい

26.2.1 詳細



GP の音声出力をアラームと関連付けておけば、異常発生を音声で知らせることができます。音声出 力には外部スピーカー(市販品)が必要です。 26.2.2 設定手順

MEMO ・ 設定内容の詳細は設定ガイドを参照してください。



1 [共通設定 (R)] メニューの [サウンド設定 (H)] を選択するか、 🕠 をクリックします。

2 [サウンド設定]のダイアログボックスがを開きます。

ロンドナータ		E <u>停止 アドレスの自動割</u>	付	
番号 書き込み先 タイトル	No. ビットアドレス	サウンド番号	再生方法	中断
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	0			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
	16			
	17			
	18			
"换元:	19			
· · · · ·	20			
.4mm. .4%1 u 生.	21			
e 心の元・	1 99			

3 サウンドを再生する [ビットアドレス]を設定します。(例:M100)

アイコンをクリックすると、 デ/ アドレス入力用キーボードが ア 表示されます。 て

デバイス「M」を選択し、 アドレスに「100」を入力し て「Ent」キーを押します。

ビットアドレス	🔜 アドレス入力(ሮット) 🛛 🛛 🛛	ビットアドレス
	接続機器 PLC1	
クリック	M         Ioo           Back         .         Clr           A         B         C         7         8         9           D         E         F         4         5         6           1         2         3         0         Ent	٢

MEMO ・ 音声出力のビットアドレスと、アラーム発生時のビットアドレスを関連付けておけば異常発生を音声で知らせることもできます。

4 次に再生するサウンドを設定します。[サウンド番号]のセルを選択し、 ▼ をクリックして[サウンドデータ作成]を選択します。

<mark>コピ</mark> ー 貼	り付け <mark>削除</mark>	再生(停止	7	アドレスの自動割	付	
No.	ビットアドレス			サウンド番号	再生方法	ŧ
1	[PLC1]M00010	00		-		
2				サウンドデータ作	詞	
3			U			

5 [サウンドデータの作成 / 編集] ダイアログボックスが開くので、[サウンド番号] と[コメント] を 設定します。(例:[サウンド番号]1、[コメント]test)

💰 サウンドデータの作成/編集	×
サウンド番号 🏮 📃 🏢	
コメント [test	
変換元Waveファイル名	
	参照 🚺 🗋
- 書き込み先	
<ul> <li>内部メモリ</li> <li>C CFカード</li> </ul>	□ データ圧縮
	OK(()) キャンセル

6 [参照]ボタンをクリックすると[ファイルを開く]ダイアログボックスが表示されるので、変換したいファイルの[ファイルの場所 (I)]、[ファイル名 (N)]を設定して[開く (O)]をクリックします。

77	ィイルを開く				? ×
	ファイルの場所型:	🔁 Database		- 🖻 🖻 🗕	]-
	<b>逐</b> 履歴	🐠 Alarm01.wav			
	ご デスクトップ				
	الرلاتية بك الرلاتية بك				
	ער דאר דאר קר בארב אר				
I		ファイル名( <u>N</u> ):	Alarm01.wav	•	<u> </u>
L	マイ ネットワーク	ファイルの種類(工):	wavファイル (*.wav,*.daf)	•	キャンセル

7 [書き込み先]を選択します。変換後のファイルは GP 本体に転送した時に、[書き込み先]で指定したエリアに格納されます。

診サウンドテータの作成/編集	×
サウンド番号 1 三 三	
コメント  test	
変換元Waveファイル名	
C:¥Program Files¥Pro-face¥GP-Pro EX¥Database¥Ak 😿 💽 💷	
- 書き込み先	
OK((2) キャンセル	

- MEMO ・ CF カードフォルダ出力先を設定せずに [書込み先]で [CF カード]を選択した場合、
   [CF カード出力フォルダ]の作成を確認するメッセージが表示されるので [はい]をクリックしてください。[プロジェクト情報]ダイアログボックスが表示されたら、[CF カードを使用する]にチェックを入れます。
- 8 [OK] ボタンをクリックすると、変換が始まります。



9 変換できたサウンドに[再生方法]、[中断]の有無を設定します。
 (例:[再生方法]リピート再生、[中断]有)。

<u>ar-</u> I	貼り付け <u>削除 再生</u>	停止	アドレスの自動書	时		
No.	ビットアドレス		サウンド番号	再生方法	中断	
1	[PLC1]M000100		1(内部) 、	リピート再生	有	
2						

10 設定完了です。

# 26.3 接続機器から GP のブザーを鳴らしたい

#### 26.3.1 詳細



接続機器 (PLC など) から GP 内部のブザーを鳴らすことができます。鳴らすためには接続機器 (PLC など) に GP のシステムデータエリアを設定する必要があります。

#### 26.3.2 設定手順

MEMO

 ・ 設定内容の詳細は設定ガイドを参照してください。
 「<sup>GP</sup>「6.13.6 [ システム設定ウィンドウ ] の設定ガイド システムエリア設定」(6-109 ページ)
 「「付録 1.4.2 システムデータエリア」(A-10 ページ)



1 システム設定ウィンドウタブを選択して[システム設定ウィンドウ]を開きます。

システム設定ウィンドウ	<b>₽ x</b>
表示器設定	
機種設定	
<u>本体設定</u>	
<u>フォント設定</u>	
周辺機器設定	
<u>周辺機器一</u> 質	
接続機器設定	
<u>プリンタ設定</u>	
バーコード設定	
<u>スクリプト設定</u>	
🋐 シス   🏭 アド   🔊 共	🏭 画…

 MEMO
 ワークスペースに[システム設定ウィンドウ]タブが表示されていない場合は、[表示 (V)]メニューから[ワークスペース(W)]を選択し、[システム設定ウィンドウ(S)]を選 択します。 2 [表示器設定]の中から [本体設定]を選択します。

システム設定ウィンドウ	₽ 🗙
表示器設定	
機種設定	
本体設定	
フォント設定	
周辺機器設定	
周辺機器一覧	
接続機器設定	

3 [システムデータエリア]の[システムデータエリアを使用する]にチェックをいれ、[コントロール:(1ワード)]にもチェックをいれます。このアドレスを利用して接続機器(PLC など)から GP 内部のブザーを鳴らします。

表示設定 操作設定 動作設:	定 システムエリ	ア設定	
機器設定			
システムエリア機器	PLC1		<b>.</b>
システムデータエリア ―――			
システムエリア先頭アドレス	[PLC1]D0000	0	
読込みエリアサイズ	p 🗄 🗄		
✓ システムデータエリアを使用	<b>ह</b> ेव्ह		
システムデータエリアの項目	目選択	使用ワード数 16	
▼ 表示中画面番号:(1	ワード)	[PLC1]D00000	
💌 エラーステータス:(1ワ・	-ド)	[PLC1]D00001	
▶ 時計データ(現在値)	:(4ワード)	[PLC1]D00002	
🔽 ステータス:(1ワード)		[PLC1]D00006	
▼ 予約(Write):(1ワード	9	[PLC1]D00007	
▼ 切替画面番号:(1ワ	-ド)	[PLC1]D00008	
▼ 画面表示ON/OFF:	(1ワード)	[PLC1]D00009	
▶ 時計データ酸定値)	:(4ワード)	[PLC1]D00010	
🔽 א-פוערם אני		[PLC1]D00014	
▼ 予約(Read):(1ワード	9	[PLC1]D00015	
🗆 ウィンドウコントロール	:(1ワード)		

4 3 で設定した、[コントロール:(1ワード)] アドレスの4 ビット目が OFF している状態で、1 ビット目を ON すると GP 本体のブザーが鳴ります。

 ビット位置
 15 14 ~ 4 ~ 1 0

 0
 0
 1 0

MEMO • 4 ビット目が ON している状態で 1 ビット目を ON しても、ブザーは鳴りません。 コントロールワードアドレス:4 ビット目ブザー音出力(0) or 非出力(1)

<sup>CPP</sup>「付録 1.4.2 システムデータエリア」(A-10 ページ)

# 26.4 GP から外部のブザーを鳴らしたい

#### 26.4.1 詳細



GPのAUX端子には外部のブザーを鳴らすことができる出力が用意されています。

26.4.2 設定手順





1 システム設定ウィンドウタブを選択して[システム設定ウィンドウ]を開きます。

システム設定ウィンドウ	<b>₽ ×</b>
表示器設定	
機種設定	
本体設定	
<u>フォント設定</u>	
周辺機器設定	
<u>周辺機器一間</u>	
接続機器設定	
ブリンタ設定	
バーコード設定	
<u>スクリプト設定</u>	
「 ZA…	• • ··· •

 MEMO
 ワークスペースに[システム設定ウィンドウ]タブが表示されていない場合は、[表示 (V)]メニューから[ワークスペース(W)]を選択し、[システム設定ウィンドウ(S)]を選 択します。 2 [表示器設定]の中から [本体設定]を選択します。



3 [システムデータエリア]の[システムデータエリアを使用する]にチェックをいれ、[コントロール:(1ワード)]にもチェックをいれます。

表示設定 操作設定 動作設3	宦 システムエリ	7設定
- 機器設定		
システムエリア機器	PLC1	
-システムデータエリア		
システムエリア先頭アドレス	[PLC1]D0000	0 💼
読込みエリアサイズ	P 🗄 🏼	
▼ システムデータエリアを使用	1वठ	
システムデータエリアの項目	目選択	使用ワード数 16
▼ 表示中画面番号:(1	ワード)	[PLC1]D00000
☑ エラーステータス:(1ワ・	-15)	[PLC1]D00001
▶ 時計データ(現在値)	(4ワード)	[PLC1]D00002
🔽 ステータス:(1ワード)		[PLC1]D00006
▼ 予約(Write):(1ワード	)	[PLC1]D00007
▶ 切替画面番号:(1ワ	-K)	[PLC1]D00008
☑ 画面表示ON/OFF:	(1ワード)	[PLC1]D00009
▶ 時計データ設定値)	:(4ワード)	[PLC1]D00010
(א-סוע-םאעב 🔽	1	[PLC1]D00014
▼ 予約(Read):(1ワード	;)	[PLC1]D00015
ר-ם-ערבליאטיד 🗆	(1ワード)	

4 3で設定した [コントロール: (1 ワード)] アドレスの 5 ビット目が OFF している状態で 1 ビット目を ON すると外部のブザーを鳴らす接点が ON します。外部に電源とブザーや回転灯などを用意し接続すると動作させることができます。



 MEMO
 5 ビット目が ON している状態で1 ビット目を ON しても外部のブザーを鳴らす接点は ON しません。 コントロールワードアドレス:5 ビット目 AUX 出力(0) or 非出力(1)
 「付録 1.4.2 システムデータエリア」(A-10 ページ)

# 26.5 設定ガイド

### 26.5.1 共通設定(サウンド設定)の設定ガイド

🎽 サウンド設定						×
サウンドデータ	⊐Ľ~ !	貼り付け 削除 再生 停止	<u>アドレスの自動書</u>	陆		
番号 書き込み先 タイトル	No.	ビットアドレス	サウンド番号	再生方法	中断	
	1					
	2					
	3					
	4					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	11/					
	10					
変換元:	20					
圧縮:	20					
書き込み先:	20				<u> </u>	-
サウンドデータ編集					<u>閉じる(C</u> )	ړ

設定項目	設定内容
サウンドデータ	登録されているサウンドデータをリスト表示します。
番号	登録されている[サウンド番号]を表示します。
書き込み先	サウンドデータの格納先を [ 内部メモリ ] または [CF カード ] で表示します。
タイトル	登録されているサウンドデータのコメントを表示します。
変換元	サウンドデータの変換元のファイル名を表示します。
圧縮	データの圧縮の有無を表示します。
書き込み先	[サウンドデータ]のリストで選択されているサウンドの[書き込み先]を表示します。
サウンド データ編集	サウンドデータを編集するダイアログボックスが表示されます。サウンド設定の データを編集、追加、削除したり、再生できます。[使用アドレス]にはサウン ドデータ再生に使用されるビットアドレスの一覧が表示されます。
	次のページに続きます。

GP-Pro EX リファレンスマニュアル

設定項目	設定内容		
コピー	[サウンド設定]のデータを行選択し、コピーします。		
貼り付け	コピーした [ サウンド設定 ] のデータを貼り付けます。		
削除	行選択した [ サウンド設定 ] のデータを削除します。		
再生	選択した [サウンド設定]のデータを再生します。再生中に再度行うと、再生中の音を止めてから再生開始します。また再生中に [サウンド設定]ダイアログボックスを閉じた場合は停止します。		
停止	再生中の音声を停止します。		
アドレスの自動割付	[自動割付]ダイアログボックスが表示されます。先頭指定したアドレスから指 定した割合でアドレスを割り付ける設定を行います。		
開始アドレス	自動割付を開始するアドレスを設定します。		
追加ビット数	追加するビット数を1~(サウンド設定の最大数ー現在の行の位置+1)で設定します。		
アドレス加算幅	自動割付するアドレスの増分を0~4096で設定します。		
No.	サウンドデータの登録番号を1~512で指定します。		
ビットアドレス	サウンド再生を行うビットアドレスを指定します。		
サウンド番号	[サウンドデータの作成]をクリックすると次のような[サウンドデータの作成/ 編集]ダイアログボックスが表示されます。		
サウンド番号	サウンドデータ番号を1~8999で設定します。		
コメント	登録するサウンドデータのコメントを半角、全角 30 文字以内で設定します。		
変換元 Wave ファイル名	変換元 Wave ファイルを指定した後に、ファイルの参照先パスを表示します。		
参照	[ファイルを開く]ダイアログボックスを表示し、変換元 Wave ファイルを指定し ます。		
	変換元 Wave ファイルを再生します。		
	再生中の音声を停止します。		
書き込み先	変換したサウンドデータを GP の [ 内部メモリ ] または [CF カード ] のどちらに 保存するかを指定します。		
データ圧縮	データを圧縮します。メモリの節約ができます。		
	次のページに続きます。		

設定項目	設定内容
再生方法	[リピート再生]、[再生]、[再生(ビットOFF)]の3モードがあります。 • [リピート再生] ビットアドレスが ON している間、音声出力を行います。複数のビットアドレ スが ON している間はビットアドレスが ON した順番にすべてのサウンドを繰 り替えします。次回の再生からサウンドを設定した順番に出力されます。 • [再生] ビットアドレスが OFF $\rightarrow$ ON に変わったときに一度だけ再生します。 • [再生(ビットOFF)] ビットアドレスが OFF $\rightarrow$ ON に変わったときに一度だけ再生し、ビットアドレ スを自動的に OFF します。 MEMO • この再生方法はビットアドレスに LS エリアを使用したときのみ設定できます。
中断	再生中の音声をビットアドレスの OFF で中断します。

## 26.6 制限事項

- サウンド設定で設定できる最大数は 512 個です。
- サウンド番号には1から8999までの番号が付けられます。
- サウンドデータを格納できる総容量は[書き込み先]が[内部メモリ]の場合、圧縮した状態でも約1MBまでです。[CFカード]を選択の場合は、使用する CFカードの空き容量までとなります。
- サウンドデータは PCM、16 ビット、8 KHz、モノラルの WAV データです。
- [ビットアドレス]をワードアドレスにまとめてサウンドデータを登録する場合、ワードアドレスは 128 ワード以内に設定してください。
- 複数のビットアドレスが同時に ON した場合、[サウンド設定]で登録した順番にサウンドが再生 されます。[リピート再生中]に他のリピート再生が始まった場合、次回リピート時から[サウン ド設定]で登録した順番に再生されます。ただし、通信のタイミングによっては、設定の順番通 りにならない場合があります。
- [中断]を設定している場合、ビットが OFF してから出力を中断するまでに若干時間がかかる場合 があります。
- サウンド再生時、起動ビットの ON もしくは OFF 時間を [通信サイクルタイム]<sup>1</sup>か 150ms のどちらか長い時間、保持してください。

1 通信サイクルタイムとは、GP から接続機器にデータを要求して取り込むまでの時間です。内部デ バイスの LS2037 にバイナリデータで格納されます。単位は 10ms です。