

26



Uso delle Notifiche audio

Questo capitolo illustra come impostare e far funzionare le Notifiche audio, come i buzzer e suoni simili in GP-Pro EX.

Iniziare leggendo "26.1 Menu Impostazioni" (pagina 26-2), quindi andare alla pagina corrispondente.

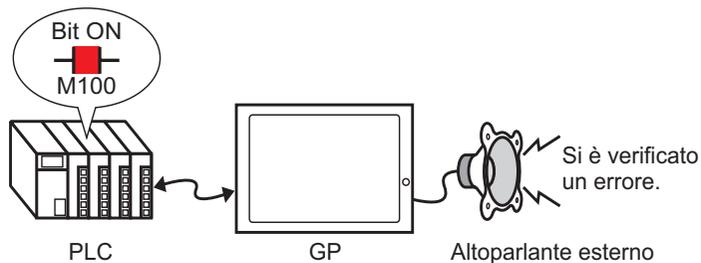
| | | |
|------|-----------------------------------------------------------|-------|
| 26.1 | Menu Impostazioni | 26-2 |
| 26.2 | Annunciare gli allarmi via audio | 26-3 |
| 26.3 | Attivazione del buzzer del GP da un dispositivo/PLC | 26-7 |
| 26.4 | Attivazione del suono buzzer nell'unità GP | 26-10 |
| 26.5 | Guida alle impostazioni | 26-13 |
| 26.6 | Limitazioni | 26-16 |

26.1 Menu Impostazioni

| Annunciare gli allarmi via audio | |
|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>PLC GP Altoparlante esterno</p> | <ul style="list-style-type: none"> ☞ Procedura di configurazione (pagina 26-4) ☞ Introduzione (pagina 26-3) |
| Attivazione del buzzer del GP da un dispositivo/PLC | |
| <p>PLC GP</p> | <ul style="list-style-type: none"> ☞ Procedura di configurazione (pagina 26-8) ☞ Introduzione (pagina 26-7) |
| Attivazione del suono buzzer nell'unità GP | |
| <p>PLC GP</p> | <ul style="list-style-type: none"> ☞ Procedura di configurazione (pagina 26-11) ☞ Introduzione (pagina 26-10) |

26.2 Annunciare gli allarmi via audio

26.2.1 Introduzione

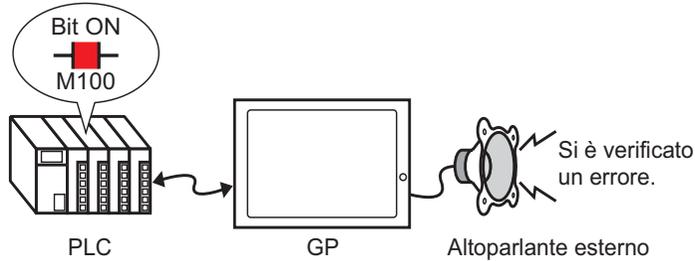


Se si collega l'output audio dell'unità GP ad un allarme, l'unità GP potrà annunciare errori con l'audio. L'output audio richiede un altoparlante esterno (venduto a parte).

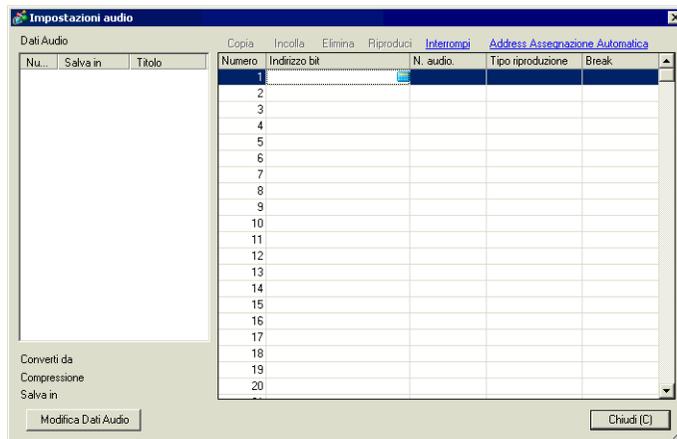
26.2.2 Procedura di impostazione

NOTA

- Fare riferimento alla guida per le impostazioni per altri dettagli.
 "26.5.1 Guida alle impostazioni comuni (Audio)" (pagina 26-13)



- 1 Nel menu [Impostazioni comuni (R)], selezionare [Audio (H)], o fare clic su .
- 2 Apparirà la finestra di dialogo [Impostazione audio].

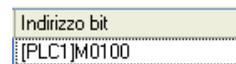
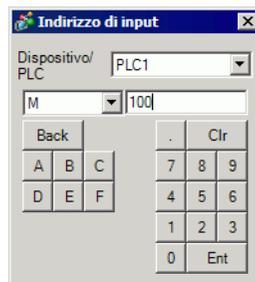


- 3 Impostare l'[Indirizzo bit] per riprodurre l'audio (ad esempio, M1000).

Fare clic sull'icona per visualizzare un tastierino di inserimento indirizzi.



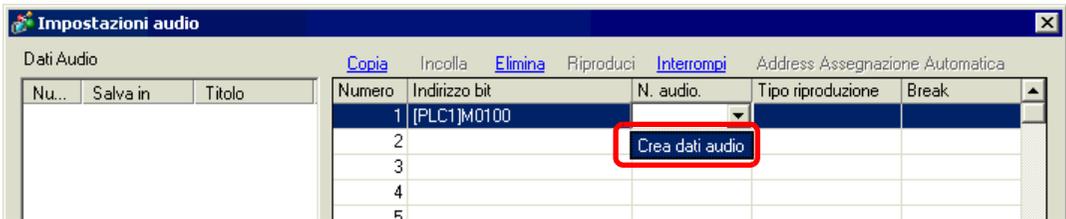
Selezionare il dispositivo "M", l'ingresso "100" come indirizzo e premere il tasto "Ent".



NOTA

- Se si collega l'indirizzo bit per l'output audio ad un indirizzo bit per un evento di allarme, si potrà fornire un annuncio di errore con audio.

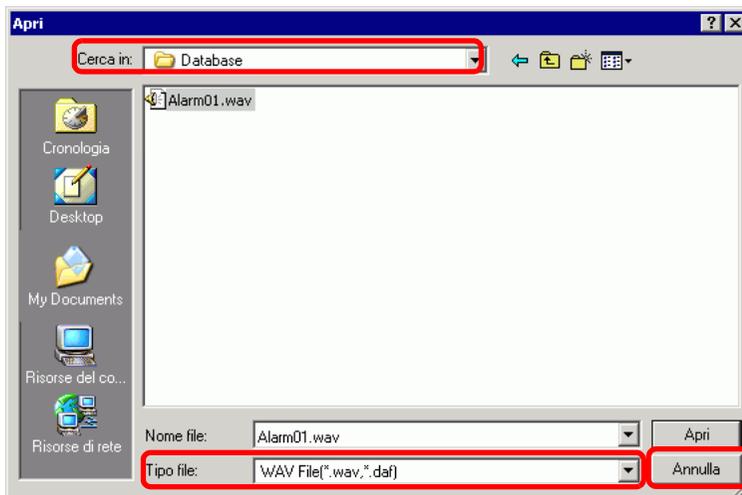
- 4 Successivamente, specificare il suono da riprodurre. Selezionare la cella [N. audio], fare clic su  e selezionare [Creare dati audio].



- 5 Si aprirà la finestra di dialogo [Creazione/Modifica dati audio]. Specificare il [N. audio] e il [Titolo]. (Ad esempio, [N. audio] 1, test [Titolo]).



- 6 Fare clic sul pulsante [Seleziona] per aprire la finestra di dialogo [Apri]. Selezionare la posizione e il nome del file che si desidera convertire e fare clic su [Apri].



7 Selezionare [Salva in]. Il file convertito, quando trasferito nell'unità GP, verrà memorizzato nell'area specificata in [Salva in].



NOTA

- Se si seleziona [Salva in] - [CF-card] senza specificare la cartella CF-card, apparirà un messaggio per creare la [Cartella CF-card]. Fare clic su [Sì]. Quando apparirà la finestra di dialogo [Informazioni progetto], selezionare la casella [Attiva CF-card] e specificare la cartella.

8 Fare clic sul pulsante [OK] e inizierà la conversione.



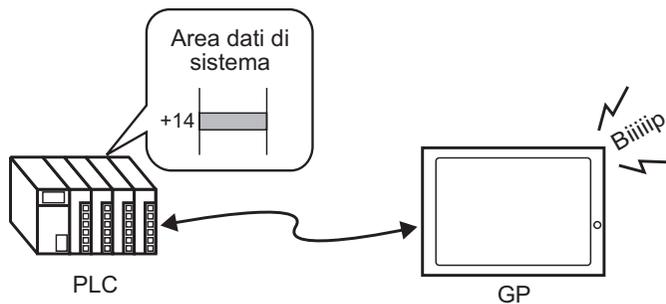
9 Se necessario, selezionare le funzioni [Metodo playback] e [Stop] per l'audio convertito. (Ad esempio: Ripeti [Metodo playback], Attiva [Arresto])

| Numero | Indirizzo bit | N. audio. | Tipo riproduzione | Break |
|--------|---------------|-------------|-------------------|----------|
| 1 | [PLC1]M0100 | 1 [Interno] | Ripeti | Attivato |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |

10 Il processo è completo.

26.3 Attivazione del buzzer del GP da un dispositivo/PLC

26.3.1 Introduzione

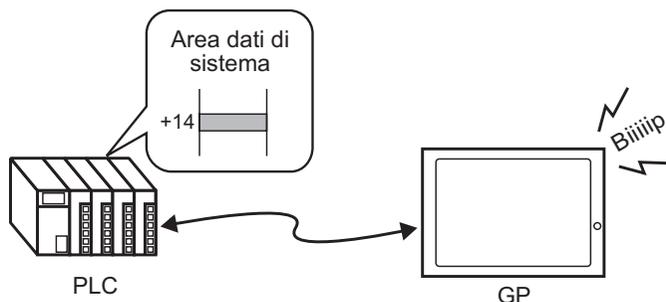


Si può attivare il suono del buzzer interno GP da un dispositivo/PLC. Si deve impostare l'area di sistema dell'unità GP sul PLC per attivare il suono del buzzer.

26.3.2 Procedura di impostazione

NOTA

- Fare riferimento alla guida per le impostazioni per altri dettagli.
- ☞ "5.17.6 [Impostazioni di sistema] - Guida ♦ Impostazioni area di sistema" (pagina 5-181)
- ☞ "A.1.4.2 Area dati di sistema" (pagina A-11)



1 Selezionare la scheda Impostazioni di sistema per aprire le [Impostazioni di sistema].



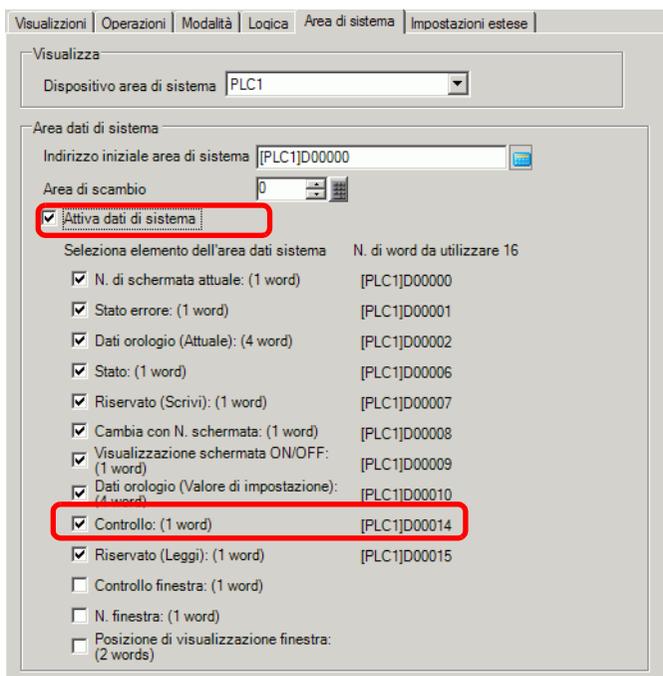
NOTA

- Se la scheda [Impostazioni di sistema] non viene visualizzata nell'area di lavoro, nel menu [Vista (V)], puntare su [Area di lavoro (W)] e selezionare [Impostazioni di sistema (S)].

2 In [Visualizza], selezionare [Visualizza unità].



3 In [Area di sistema], selezionare le caselle [Attiva dati di sistema] e [Controllo: (1 word)]. Quest'indirizzo viene utilizzato per attivare il suono del buzzer interno dell'unità GP dal PLC.



4 Se si porta su ON il Bit 1 nell'indirizzo [Controllo: (1 word)] specificato nel passaggio 3 mentre il bit 4 si trova su OFF, suonerà il buzzer dell'unità GP principale.

| | | | | | | | |
|-------------------|----|----|---|---|---|---|---|
| Posizione del bit | 15 | 14 | ~ | 4 | ~ | 1 | 0 |
| | 0 | 0 | | 0 | | 1 | 0 |

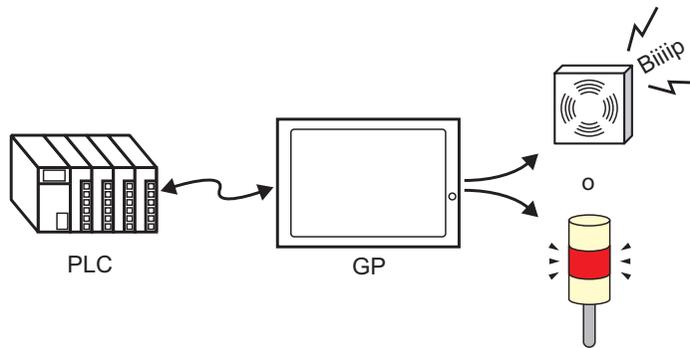
NOTA

- Se si porta su ON il bit 1 mentre il bit 4 si trova su ON, il buzzer non suonerà. Indirizzo word di controllo: il bit 4 controlla l'uscita verso il buzzer (0) o non emette l'audio via buzzer (1).

☞ "A.1.4.2 Area dati di sistema" (pagina A-11)

26.4 Attivazione del suono buzzer nell'unità GP

26.4.1 Introduzione

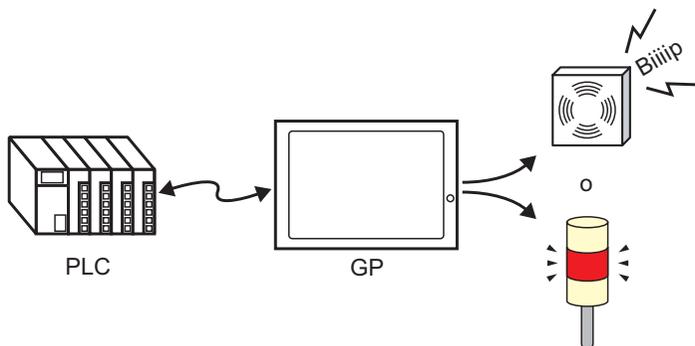


Il connettore del terminal AUX dell'unità GP può essere utilizzato per dispositivi di output audio esterni.

26.4.2 Procedura di impostazione

NOTA

- Fare riferimento alla guida per le impostazioni per altri dettagli.
 - ☞ "5.17.6 [Impostazioni di sistema] - Guida ♦ Impostazioni area di sistema" (pagina 5-181)
 - ☞ "A.1.4.2 Area dati di sistema" (pagina A-11)



1 Selezionare la scheda Impostazioni di sistema per aprire le [Impostazioni di sistema].



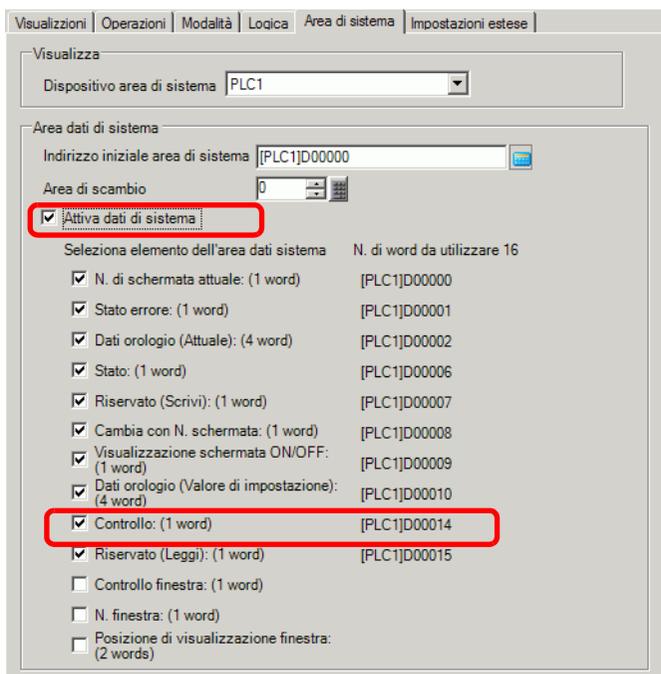
NOTA

- Se la scheda [Impostazioni di sistema] non viene visualizzata nell'area di lavoro, nel menu [Vista (V)], puntare su [Area di lavoro (W)] e selezionare [Impostazioni di sistema (S)].

2 In [Visualizza], selezionare [Visualizza unità].



3 In [Area di sistema], selezionare le caselle [Attiva dati di sistema] e [Controllo: (1 Word)] .



4 Se si porta su ON il Bit 1 nell'indirizzo [Controllo: (1 word)] specificato nel passaggio 3 mentre il bit 5 si trova su OFF, il contatto per l'audio di un buzzer esterno si porterà su ON. Ci si può, quindi, collegare a una fonte di alimentazione esterna e un buzzer o una luce rotante per farli funzionare.

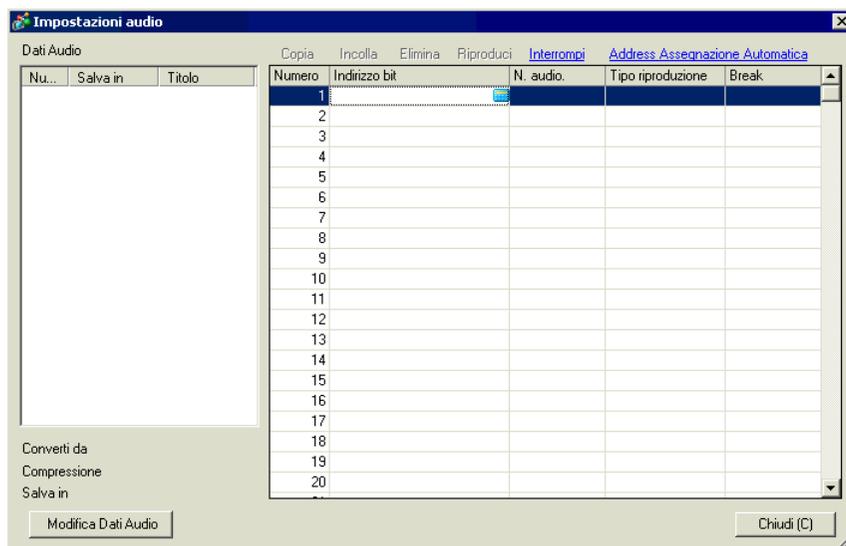
| | | | | | | | |
|-------------------|----|----|---|---|---|---|---|
| Posizione del bit | 15 | 14 | ~ | 5 | ~ | 1 | 0 |
| | 0 | 0 | | 0 | | 1 | 0 |

NOTA

- Se si porta su ON il bit 1 mentre il bit 5 si trova su ON, il contatto audio per il buzzer esterno non si porterà su ON.
Indirizzo word di controllo: Il bit 5 controlla l'uscita AUX (0: attivata, 1: disattivata)
☞ "A.1.4.2 Area dati di sistema" (pagina A-11)

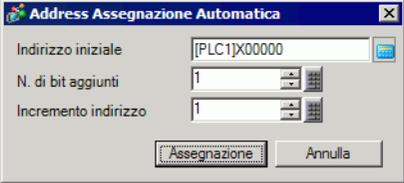
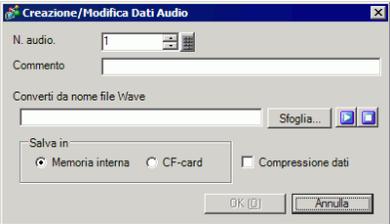
26.5 Guida alle impostazioni

26.5.1 Guida alle impostazioni comuni (Audio)



| Impostazione | Descrizione |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dati Audio | Elenca i dati audio registrati. |
| Numero | Visualizza il [N. audio] registrato. |
| Salva in | Visualizza la posizione in cui sono memorizzati i dati audio nella [Memoria interna] o nella [CF-card]. |
| Titolo | Visualizza il titolo per i dati audio registrati. |
| Converti da | Visualizza il nome file dei dati audio prima della conversione. |
| Compressione | Indica se l'area è compressa. |
| Salva in | Visualizza la posizione [Salva in] dell'audio selezionato nell'elenco [Dati audio]. |
| Modifica dati audio | <p>Apparirà la finestra di dialogo [Dati audio]. I dati nella finestra di dialogo [Dati audio] possono essere modificati, aggiunti, eliminati o riprodotti. [Indirizzo in uso] elenca indirizzi bit usati per riprodurre i dati audio.</p> |

Continua

| Impostazione | Descrizione |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Copia | Copia le informazioni sui [Dati audio] nella riga selezionata. |
| Incolla | Incolla le informazioni copiate sui [Dati audio]. |
| Elimina | Elimina le informazioni sui [Dati audio] nella riga selezionata. |
| Riproduci | Riproduce le informazioni sui [Dati audio] selezionate. Quando quest'opzione viene rifelezionata durante la riproduzione dell'audio, l'audio riprodotto viene arrestato e riprodotto nuovamente. Se la finestra di dialogo [Dati audio] è chiusa durante la riproduzione, l'audio si arresterà. |
| Interrompi | Arresta la riproduzione dell'audio. |
| Assegnazione automatica indirizzi | Apparirà la finestra di dialogo [Assegnazione automatica indirizzi]. Configurare le impostazioni per assegnare gli indirizzi specificati dall'indirizzo iniziale.  |
| Indirizzo iniziale | Specificare l'indirizzo per iniziare l'autoassegnazione. |
| N. di bit aggiunti | Impostare il numero di bit da aggiungere entro l'intervallo da 1 a (Massimo numero di impostazioni audio - Posizione riga attuale + 1). |
| Incremento indirizzo | Impostare l'incremento dell'autoassegnazione tra 0 e 4096. |
| Numero | Determinare il numero di registrazione dei dati audio tra 1 e 512. |
| Indirizzo bit | Designare l'indirizzo bit per riprodurre l'audio. |
| N. audio | Fare clic su [Crea dati audio] e apparirà la seguente finestra di dialogo [Creazione/Modifica dati audio].  |
| N. audio | Designare il numero dei dati audio tra 1 e 8999. |
| Titolo | Digitare il titolo per i dati audio da registrarsi entro un massimo di 30 caratteri. |
| Nome file Wave Converti-da | Quando si specifica il file Wave (onda) da convertire, il percorso al file di riferimento viene visualizzato in questo punto. |
| Selezione | Apparirà la finestra di dialogo [Apri], che consente la designazione del file Wave da convertire. |
|  | Riproduce il file di origine da convertire da file Wave. |
|  | Arresta la riproduzione dell'audio. |
| Salva in | Specifica in che parte dell'unità GP si desidera salvare il file audio convertito: la [Memoria interna] o la [CF-card]. |
| Compressione dati | Comprime i dati. Si può salvare la memoria. |

Continua

| Impostazione | Descrizione |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodo Playback | <p>Esistono 3 modalità: [Ripeti], [Play] e [Play (Bit OFF)].</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Ripeti] Emette l'audio mentre l'indirizzo bit si trova su ON. Quando più indirizzi bit si trovano su ON, ripete tutti i suoni nell'ordine in cui l'indirizzo bit si è portato su ON. Dal playback successivo, i suoni vengono emessi nell'ordine in cui sono stati impostati. • [Play]. Riproduce solo una volta quando l'indirizzo bit passa da OFF a ON. • [Play (Bit OFF)] Riproduce solo una volta, quando l'indirizzo bit passa da OFF a ON e porta automaticamente l'indirizzo bit su OFF. <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questo metodo di playback è valido solo quando l'area LS viene utilizzata come indirizzo bit. |
| Interrompi | Arresta la riproduzione del file audio quando l'indirizzo bit si porta da ON a OFF. |

26.6 Limitazioni

- Il massimo numero di suoni per le impostazioni audio è 512.
- Si può impostare il numero di suoni tra 1 e 8999.
- La capacità totale di memorizzare i dati audio nella [Memoria interna] è di circa 1 MB, anche quando i dati sono compressi. Quando si seleziona [CF-card] in [Salva in], la capacità totale è uguale allo spazio libero nella CF card.
- Usare i dati monoaurali PCM da 16 Bit e 8 KHz per i file Wave dei dati audio. Se si usano più di 8 KHz, attivare l'audio standard di Windows.
- Se si registrano dati audio impostando tutti gli [Indirizzi bit] su un indirizzo word, impostare l'indirizzo word entro 128 word.
- Quando più indirizzi bit si portano su ON allo stesso tempo, l'audio viene riprodotto in ordine di registrazione in [Audio (H)]. Se un altro playback ripetuto inizia durante un playback [Ripeti], l'audio verrà riprodotto in ordine di registrazione in [Audio (H)] dal playback ripetuto successivo. L'ordine, in ogni caso, può cambiare, sulla base dei tempi di comunicazione.
- Quando viene impostato [Stop], potrebbe verificarsi un ritardo dopo che il bit si porta su OFF prima dell'arresto dell'output.
- Durante il playback audio, mantenere il tempo ON od OFF del bit di trigger per il periodo più lungo tra il [Tempo del ciclo di comunicazione]^{*1} e 150 ms.
- L'audio di un film viene sovrascritto quando il bit di avvio impostazioni Audio viene portato su ON durante il playback del film.

*1 Il tempo del ciclo di comunicazione è l'ora da quando l'unità di visualizzazione chiede dati da trasferire dal dispositivo GP al PLC, fino a quando li riceve. Il tempo viene memorizzato sotto forma di dati binari nel LS203 del dispositivo interno. L'unità è di 10 millisecondi (ms).