

26



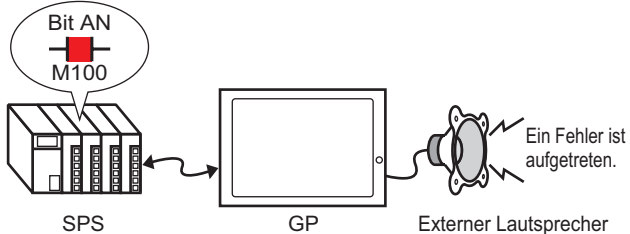
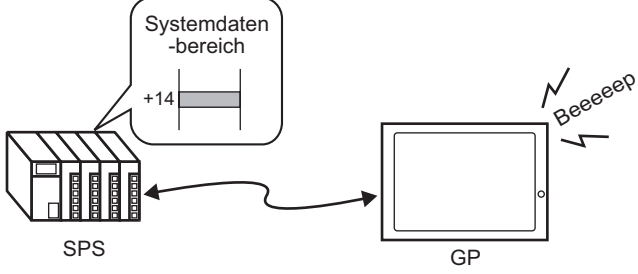
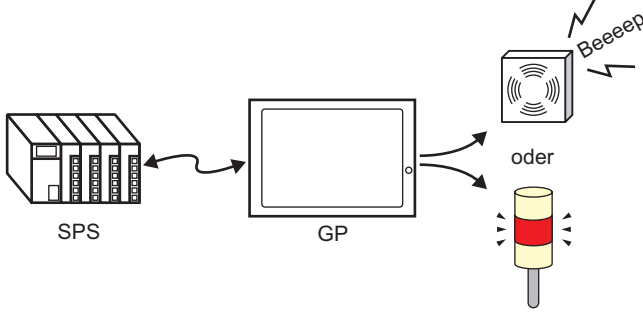
Verwenden von Audio- Benachrichtungen

In diesem Kapitel wird erläutert, wie Audio-Benachrichtungen, beispielsweise Summer und ähnliche Sounds, in GP-Pro EX eingerichtet und ausgeführt werden.

Bitte lesen Sie zunächst "26.1 Einstellungsmenü" (seite 26-2) , und gehen Sie dann zur entsprechenden Seite.

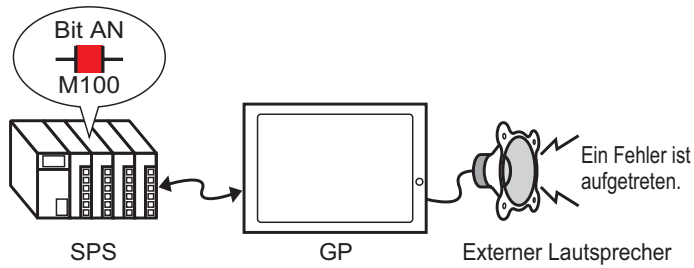
26.1	Einstellungsmenü.....	26-2
26.2	Ankündigung der Alarme mit Sound	26-3
26.3	Ertönen des GP-Summers über einen Teilnehmer (SPS).....	26-7
26.4	Auslösen eines Summers von der GP	26-10
26.5	Einstellungsanleitung	26-13
26.6	Einschränkungen	26-16

26.1 Einstellungsmenü

Ankündigung der Alarme mit Sound	
 <p>SPS GP Externer Lautsprecher</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Einrichtungsverfahren (seite 26-4) ☞ Einleitung (seite 26-3)
Ertönen des GP-Summers über einen Teilnehmer (SPS)	
 <p>SPS GP</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Einrichtungsverfahren (seite 26-8) ☞ Einleitung (seite 26-7)
Auslösen eines Summers von der GP	
 <p>SPS GP</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Einrichtungsverfahren (seite 26-11) ☞ Einleitung (seite 26-10)

26.2 Ankündigung der Alarme mit Sound

26.2.1 Einleitung

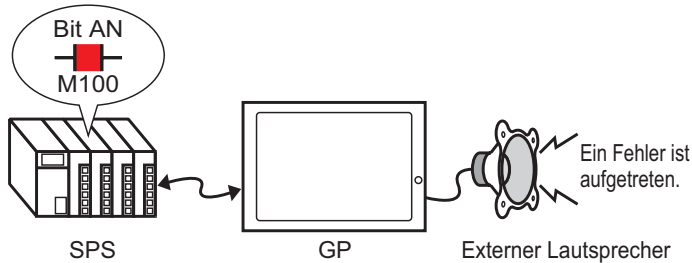



Wenn Sie die Sound-Ausgabe des GP mit einem Alarm verbinden, ist das GP in der Lage, auftretende Fehler mit Sound zu signalisieren. Für die Sound-Ausgabe ist ein externer Lautsprecher erforderlich (separat erhältlich.)

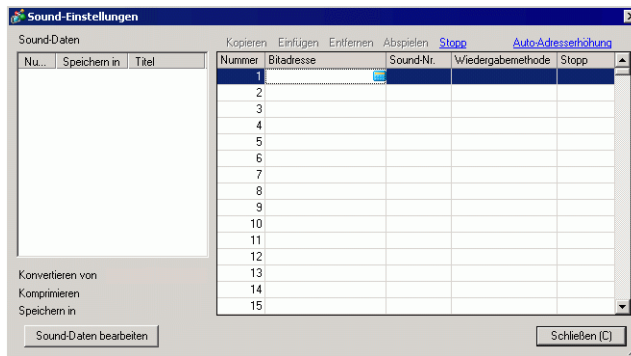
26.2.2 Einrichtungsverfahren

ANMERKUNG

- Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.
 ☞ "26.5.1 Allgemeine Einstellungen (Sound) - Einstellungsanleitung" (seite 26-13)



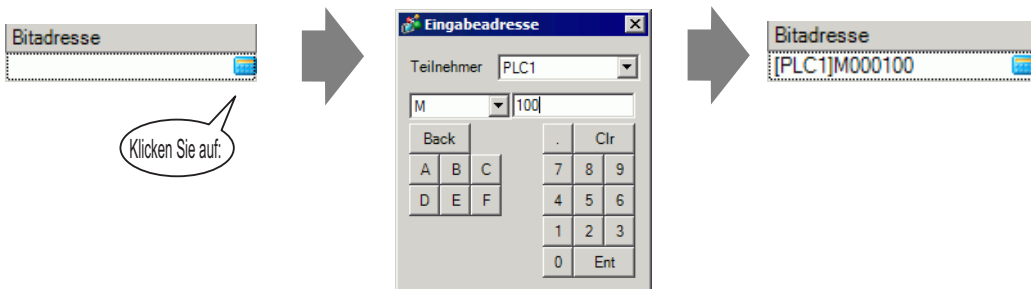
- 1 Klicken Sie auf [Menü Allgemeine Einstellungen (R)] Option - [Sound-Einstellungen (H)] oder klicken Sie auf .
- 2 Das Dialogfeld "Soundeinstellungen" wird angezeigt.



- 3 Legen Sie die [Bitadresse] fest, um den Sound abzuspielen. (Zum Beispiel: M100)


Klicken Sie auf das Symbol, um das Tastenfeld "Adresseingabe" anzuzeigen.

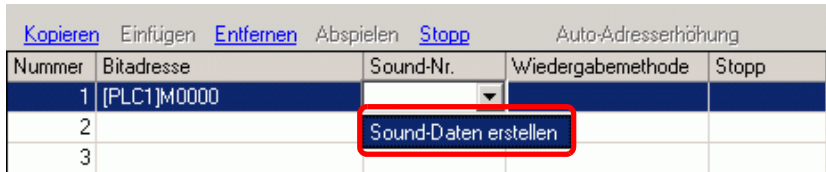
Wählen Sie Teilnehmer "M" aus, geben Sie "100" als Adresse ein und drücken Sie auf die Eingabetaste.

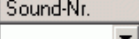


ANMERKUNG

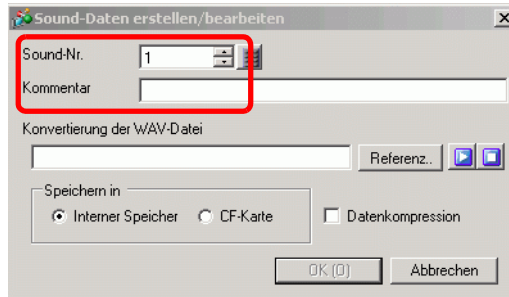
- Wenn Sie die Bitadresse für Sound-Ausgabe mit der Bitadresse für Alarmvorkommnisse verbinden, können auftretende Fehler mit Sound angekündigt werden.

4 Geben Sie als nächstes den Sound an, der abgespielt werden soll. Wählen Sie die Zelle [Sound-Nr.] aus, klicken Sie  und wählen Sie danach [Sound-Daten erstellen] aus.

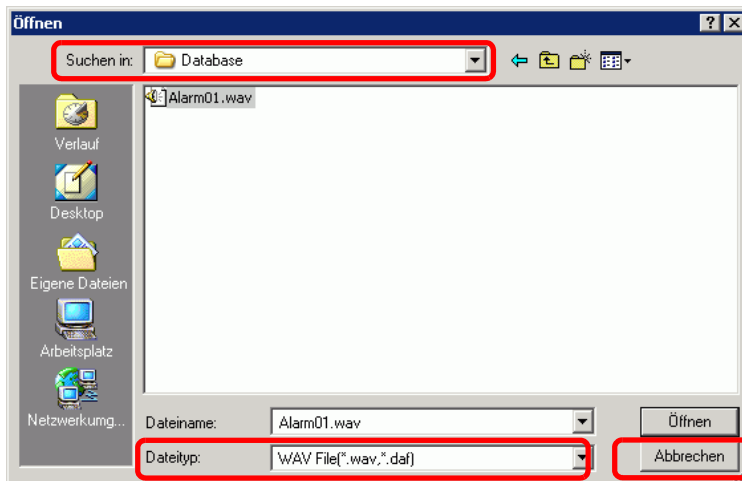


Nummer	Bitadresse	Sound-Nr.	Wiedergabemethode	Stopp
1	[PLC1]M0000			
2				
3				

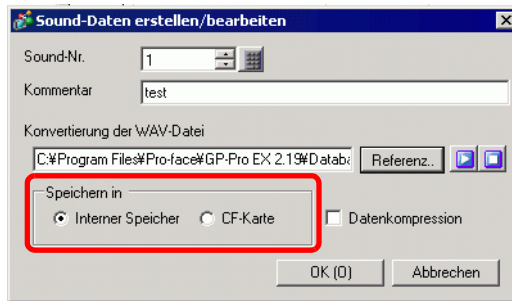
5 Das Dialogfeld [Sound-Daten erstellen/bearbeiten] wird angezeigt. Legen Sie die [Sound-Nr.] und den [Kommentar] fest. (z.B.: [Sound-Nr.] 1, [Kommentar] Test).



6 Klicken Sie auf die Schaltfläche [Durchsuchen], um das Dialogfeld [Öffnen] anzuzeigen. Wählen Sie den Ort und den Dateinamen der Datei, die Sie konvertieren möchten und klicken auf [Öffnen].



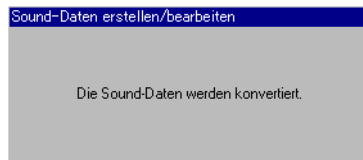
7 Wählen Sie [Speichern in]. Die konvertierte Datei wird im Bereich, der bei der Übertragung zum GP in [Speichern in] festgelegt wurde, gespeichert.



ANMERKUNG

- Wenn Sie [Speichern in] - [CF-Karte] auswählen, ohne das CF-Karten-Ausgabeverzeichnis zu bestimmen, wird eine Nachricht zum Erstellen des [CF-Karten-Ausgabeverzeichnis] angezeigt. Klicken Sie auf [Ja]. Wenn das Dialogfeld [Projektinformationen] angezeigt wird, wählen Sie das Optionsfeld [CF-Karte verwenden] aus und bestimmen das Verzeichnis.

8 Bei Anklicken der Schaltfläche [OK] beginnt die Konvertierung.



9 Wählen Sie je nach Bedarf die Funktionen [Wiedergabe-Methode] und [Stopp] für die konvertierten Soundedinstellungen aus.

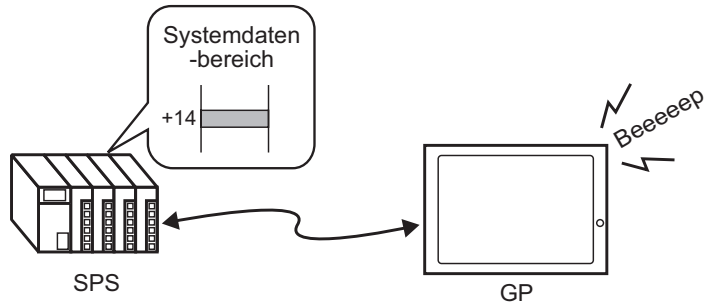
(z.B.: [Wiedergabe-Methode] Wiederholen, [Stopp] Aktiviert)

Kopieren Einfügen Entfernen Abspielen Stop Auto-Adresserhöhung				
Nr.	Bitadresse	Sound-Nr.	Abspielmethode	Stop
1	[PLC1]X00000	1(Intern)	Wiederholen	Aktiviert
2				
3				

10 Der Vorgang ist abgeschlossen.

26.3 Ertönen des GP-Summers über einen Teilnehmer (SPS)

26.3.1 Einleitung

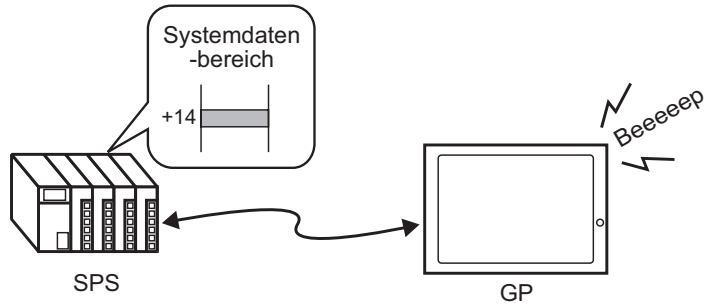


Der interne GP-Summer kann über einen Teilnehmer/eine SPS zum Tönen gebracht werden. Der Systemdatenbereich des GP muss auf die SPS eingestellt sein, um den Summer ertönen zu lassen.

26.3.2 Einrichtungsverfahren

ANMERKUNG

- Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.
 - ☞ "5.17.6 [Systemeinstellungen] Einstellungshinweise ♦ Systembereichs-Einstellungen" (seite 5-190)
 - ☞ "A.1.4.2 Systemdatenbereich" (seite A-10)



1 Wählen Sie die Registerkarte [Systemeinstellungen] aus, um das Systemeinstellungsfenster anzuzeigen.



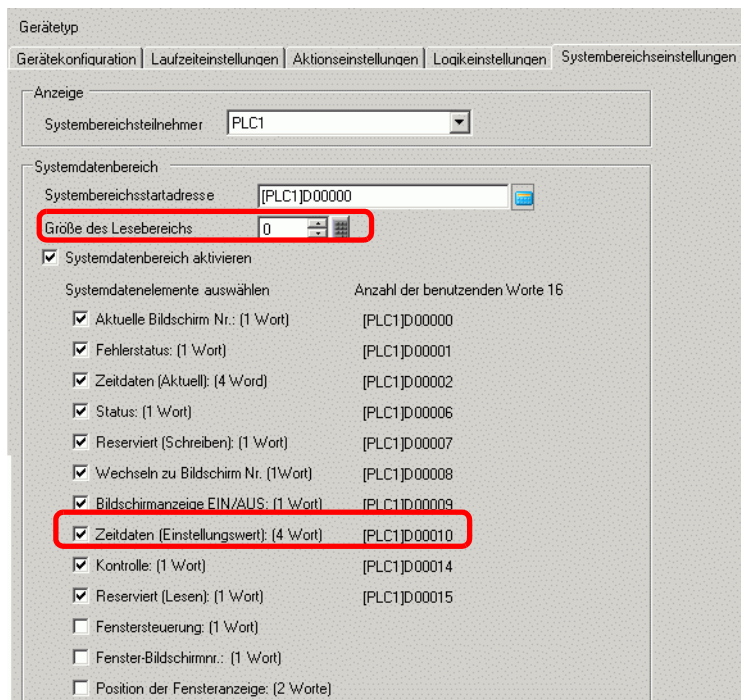
ANMERKUNG

- Wenn im Arbeitsbereich die Registerkarte [Systemeinstellungen] nicht angezeigt ist, wählen Sie im Menü [Ansicht (V)] den Befehl [Arbeitsbereich (W)] aus und klicken dann auf [Systemeinstellungen].

2 Wählen Sie [Geräteeinstellungen] unter [Gerätetyp] aus.



3 Im [Systemdatenbereich] markieren Sie die Kontrollkästchen [Systemdatenbereich aktivieren] und [Kontrolle: (1 Wort)]. Diese Adresse dient dazu den internen GP-Summer von der SPS aus ertönen zu lassen.



4 Wenn Sie Bit 1 unter [Steuerung: (1 Wort)] unter der in Schritt 3 festgelegten Adresse AN schalten, während Bit 4 AUS ist, ertönt der Summer des GP-Geräts.

Bit-Position	15	14	~	4	~	1	0
	0	0		0		1	0

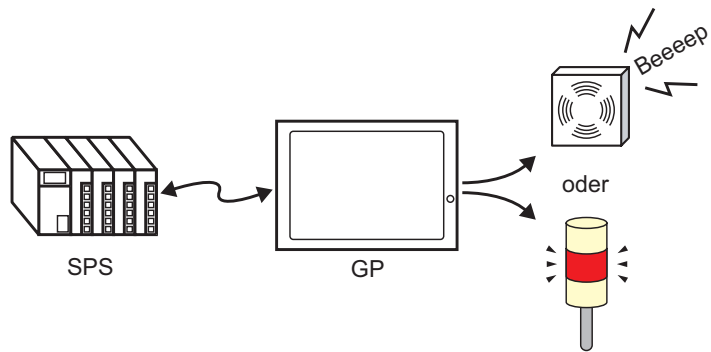
ANMERKUNG

- Wenn Sie Bit 1 AUS schalten während Bit 4 AN ist, tönt der Summer nicht. Steuerwort-Adresse: Bit 4 kontrolliert, ob an den Summer (0) ausgegeben wird oder nicht (1).

☞ "A. 1.4.2 Systemdatenbereich" (seite A-10)

26.4 Auslösen eines Summers von der GP

26.4.1 Einleitung

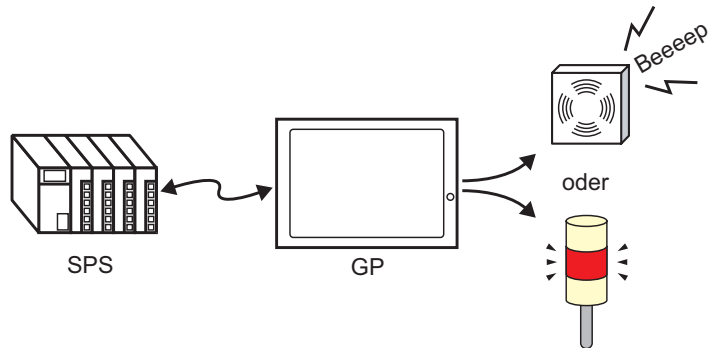


Die GP AUX-Terminalverbindung kann für externe Audio-Ausgabegeräte verwendet werden.

26.4.2 Einrichtungsverfahren

ANMERKUNG

- Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.
 - ☞ "5.17.6 [Systemeinstellungen] Einstellungshinweise ♦ Systembereichs-Einstellungen" (seite 5-190)
 - ☞ "A.1.4.2 Systemdatenbereich" (seite A-10)



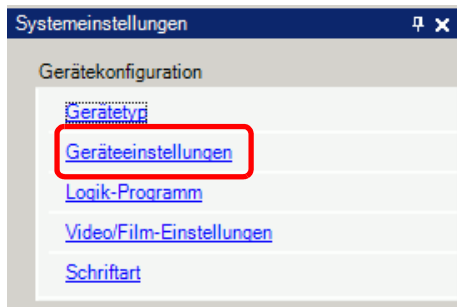
1 Wählen Sie die Registerkarte [Systemeinstellungen] aus, um das Systemeinstellungsfenster anzuzeigen.



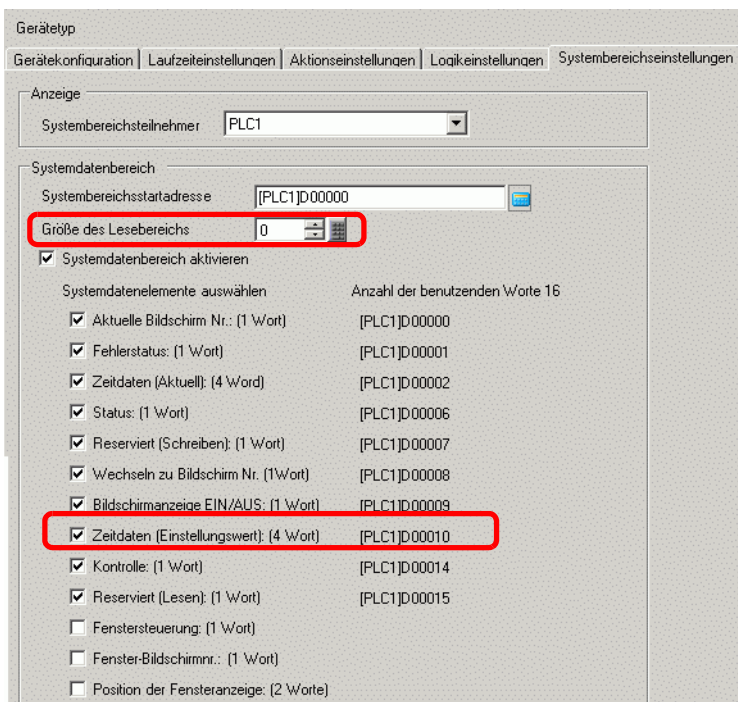
ANMERKUNG

- Wenn im Arbeitsbereich die Registerkarte [Systemeinstellungen] nicht angezeigt ist, wählen Sie im Menü [Ansicht (V)] den Befehl [Arbeitsbereich (W)] aus und klicken dann auf [Systemeinstellungen].

2 Wählen Sie [Geräteeinstellungen] unter [Gerätetyp] aus.



3 Im [Systemdatenbereich] markieren Sie die Kontrollkästchen [Systemdatenbereich aktivieren] und [Kontrolle: (1 Wort)].



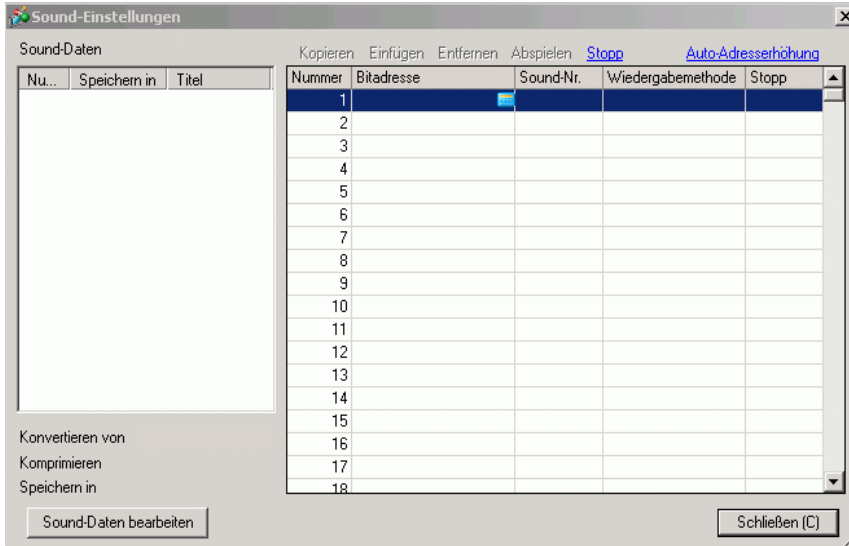
4 Wenn Sie Bit 1 unter [Steuerung: (1 Wort)] unter der in Schritt 3 festgelegten Adresse AN schalten, während Bit 5 AUS ist, schaltet der Kontakt zum Tönen eines externen Summers auf AN. Man kann daraufhin eine externe Stromversorgung und einen Summer oder ein Drehlicht bedienen, indem man sie miteinander verbindet.

Bit-Position	15	14	~	5	~	1	0
	0	0		0		1	0

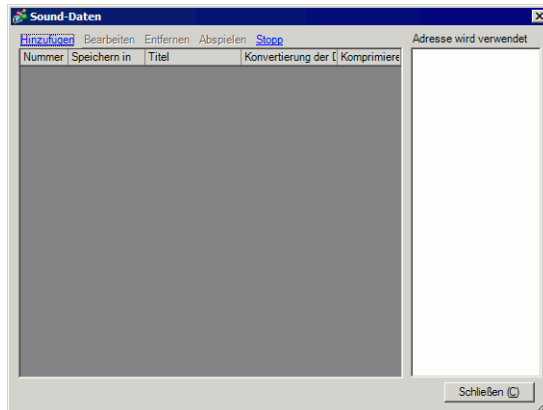
- ANMERKUNG**
- Wenn Sie Bit 1 AN schalten, während Bit 5 AN ist, wird der Kontakt zum Tönen eines externen Summers nicht AN geschaltet.
Steuerwort-Adresse: Bit 5 steuert den AUX-Ausgang (0: Aktiviert, 1: Deaktiviert)
- ☞ "A.1.4.2 Systemdatenbereich" (seite A-10)

26.5 Einstellungsanleitung

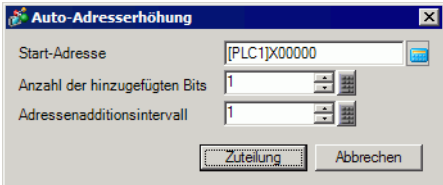
26.5.1 Allgemeine Einstellungen (Sound) - Einstellungsanleitung



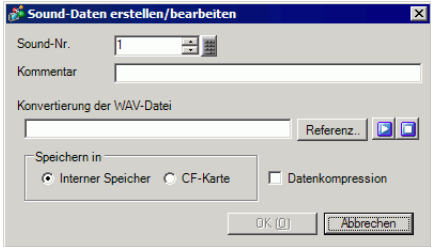


Einstellung	Beschreibung
Sound-Daten	Aufführung der registrierten [Sound-Daten.]
Nummer	Anzeige der registrierten [Sound-Nr.]
Speichern in	Anzeige der Speicherstelle an der Sound-Daten gespeichert werden, entweder auf dem [Internen Speicher] oder der [CF-Karte].
Titel	Anzeige des Kommentars für die registrierten Sound-Daten.
Konvertieren von	Anzeige des Dateinamens der Sound-Daten vor Konvertierung.
Komprimieren	Zeigt an, ob Daten komprimiert sind oder nicht.
Speichern in	Anzeige der Stelle [Speichern in] des aus der Liste [Sound-Daten] ausgewählten Sounds.
Sound-Daten bearbeiten	Das Dialogfeld [Sounddaten] wird angezeigt. Die Daten im Dialogfeld [Sounddaten] lassen sich bearbeiten, hinzufügen, löschen oder abspielen. [Adresse wird verwendet] enthält eine Aufstellung der zum Abspielen der Sound-Daten verwendeten Bitadressen.



Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
Kopieren	Kopiert die Informationen der [Sound-Einstellungen] in der ausgewählten Zeile.
Einfügen	Fügt die kopierten Informationen der [Sound-Daten] ein.
Entfernen	Löscht die Informationen der [Sound-Daten] in der ausgewählten Zeile.
Abspielen	Spielt die ausgewählten [Sound-Daten] ab. Bei erneuter Auswahl dieser Option während der Wiedergabe wird der gerade gespielte Sound gestoppt und erneut abgespielt. Wenn man das Dialogfeld [Sound-Daten] während der Wiedergabe schließt, wird der Sound gestoppt.
Stopp	Stoppt das Abspielen des Sound.
Auto-Adresserhöhung	<p>Das Dialogfeld [Auto-Adresserhöhung] wird angezeigt. Konfigurieren Sie die Einstellungen zum Einfügen der festgelegten Adressen aus der [Start-Adresse].</p> 
Start-Adresse	Geben Sie die Startadresse der Auto-Adresserhöhung an.
Anzahl der hinzugefügten Bits	Legen Sie die Anzahl der Bit fest innerhalb des Bereichs 1 bis (Maximale Anzahl der Sound-Einstellungen - gegenwärtige Zeilenposition + 1.)
Adresse erhöhen um	Legen Sie die Zunahme für Auto-Adresserhöhung von 0 bis 4096 fest.
Nummer	Legen Sie die Registrierungsnummer der Sound-Daten von 1 bis 512 fest.
Bitadresse	Legen Sie die Bitadresse fest, um den Sound abzuspielen.

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
Sound-Nr.	<p>Wenn man [Sound-Daten erstellen] anklickt, wird das Dialogfeld [Sound-Daten erstellen/bearbeiten] angezeigt.</p> 
Sound-Nr.	Legen Sie die Sound-Datennummer von 1 bis 8999 fest.
Kommentar	Geben Sie einen Kommentar mit bis zu 30 Zeichen für die Registrierung ein.
Konvertierung der Wave-Datei	Bei Angeben der Wave-Datei, die konvertiert werden soll, wird der Pfad, der auf die Datei verweist, hier angezeigt.
Durchsuchen	Öffnen das Dialogfeld [Öffnen], damit die zu konvertierende WAVE-Datei angegeben werden kann.
	Spielt die Quelldatei ab, die von Wave konvertiert werden soll.
	Stoppt das Abspielen des Sound.
Speichern in	Legen Sie fest, wo im GP, Sie die konvertierten Sound-Daten speichern wollen, entweder [Interner Speicher] oder [CF-Karte].
Daten-kompression	Komprimiert Daten. Speicherplatz kann gespart werden.
Wiedergabe-Methode	<p>Es gibt drei Modi: [Wiederholen], [Abspielen] und [Abspielen (Bit AUS)].</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Wiederholen] Gibt bei Bitadresse AN Sounds aus. Wenn mehrfache Bitadressen AN sind, werden alle Sounds in der Reihenfolge, in der die Bitadresse AN geschaltet wurden, wiederholt. Ab der nächsten Wiedergabe werden Sounds in der festgesetzten Reihenfolge ausgegeben. • [Abspielen] Spielt nur einmal ab, wenn Bitadresse von AUS zu AN wechselt. • [Abspielen (Bit AUS)] Spielt nur einmal ab, wenn Bitadresse von AUS zu AN wechselt und schaltet Bitadresse automatisch AUS. <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Wiedergabe-Methode ist nur bei Verwenden des LS-Bereichs als Bitadresse gültig.
Stopp	Stoppt die Wiedergabe der Sound-Datei, wenn Adresse von AN nach AUS schaltet.

26.6 Einschränkungen

- Die maximale Sound-Zahl für Sound-Einstellungen beträgt 512.
- Sie können eine Sound-Nr. von 1 bis 8999 festlegen.
- Die Gesamtspeicherkapazität des [Internen Speichers] für die Daten beträgt rund 1 MB, selbst wenn die Daten komprimiert sind. Bei Auswahl von [CF-Karten] in [Speichern in] ist die Gesamtkapazität gleich hoch wie der freie Speicherplatz auf der CF-Karte.
- Verwenden Sie die PCM 16-Bit 8 Khz Monauraldaten für Wave-Dateien der Sounddaten. Wenn mehr als 8 KHz verwendet werden, aktivieren Sie Windows Standard-Audio.
- Wenn Sie Sound-Daten mittels Festsetzen aller [Bitadressen] auf eine Wortadresse registrieren, darf die Wortadresse nicht mehr als 128 Worte betragen.
- Wenn mehrfache Bitadressen gleichzeitig AN gehen, wird Sound in der unter [Sound-Einstellungen] registrierten Reihenfolge abgespielt. Wenn während Wiedergabe [Wiederholen] eine weitere Wiedergabe beginnt, wird der Sound in der unter [Sound-Einstellungen] registrierten Reihenfolge ab der nächsten Wiedergabe wiederholt abgespielt. Die Reihenfolge könnte sich je nach Timing der Kommunikation ändern.
- Wenn [Stopp] festgesetzt wurde, kann es u.U. nach dem AUS schalten des Bit einen Moment dauern, bis die Ausgabe gestoppt wird.
- Während der Sound-Wiedergabe, wird die AN- oder AUS-Zeit des Trigger-Bit während der [Kommunikations-Zykluszeit]^{*1} oder 150 Ms lang beibehalten, je nachdem, welche länger ist.
- Wenn das Start-Bit der Soundeinstellungen während der Wiedergabe eines Filmes eingeschalten wird, wird Audio des Films aufgehoben.

*1 Die Kommunikations-Zykluszeit ist die Zeit, die es dauert, wenn die Geräteinheit Daten vom Teilnehmer zum GP anfordert, bis zu dem Zeitpunkt, zu dem die Geräteinheit die Daten erhält. Sie wird in der internen Adresse LS2037 als Binärdaten gespeichert. Die Einheit beträgt 10 Millisekunden (ms).