

标准画面  
原点回归

样本画面说明书

三菱电机株式会社

## 关于样本的使用

---

在使用样本画面及其说明书等文件之前，请首先同意以下各项。

- (1) 只有正在使用本公司产品或有意使用本公司产品的用户才能使用。
- (2) 本公司提供的文件的知识产权归属本公司所有。
- (3) 禁止对本公司提供的文件进行窜改、转载、转让、销售。  
但是，可以将部分或全部内容用于用户制作的机器或系统内的本公司产品上。也可以转载、复制、引用、重新排版于本公司用户制作的规格书、设计书、嵌入式产品的使用说明书中。
- (4) 使用本公司提供的文件或从其抽出的数据所造成的任何损失，本公司不予负责。  
请用户自行承担 responsibility。
- (5) 请遵守本公司提供的文件中的使用条件。
- (6) 本公司有权利不经通知修改或删除文件。
- (7) 使用本公司提供的文件时，请务必熟读产品手册以及手册中介绍的相关手册。  
同时请务必充分注意安全事宜，正确使用。

# 目录

---

修订记录.....	4
1. 概要 .....	5
1.1 关于标准画面样本的引用方法 .....	5
2. 系统构成 .....	5
3. 关于 GOT .....	5
3.1 自动选择的系统应用程序 .....	5
3.2 画面创建软件的连接机器设置 .....	5
3.3 画面创建软件的以太网设置 .....	5
4. 画面规格 .....	6
4.1 显示语言 .....	6
4.2 画面一览表/切换 .....	6
4.3 画面说明 .....	7
4.3.1 原点回归 1 (B-30001) .....	7
4.3.2 原点回归 2 (B-30002) .....	8
4.4 使用软元件一览表 .....	9
4.5 注释一览表 .....	9
5. 模板 .....	10

修订记录

样本画面说明书

修订日期	管理编号*	修订内容
2014/8	BCN-P5999-0314	初版

\* 管理编号记载在右下方。

工程数据

修订日期	工程数据	GT Designer3*	修订内容
2014/8	Home-Position-Return_V_Ver1_C.GTX	1.117X	初版

\* 制作工程数据时使用的画面创建软件的版本。打开文件时请使用相同版本或更高版本的画面创建软件。

## 1. 概要

本资料是使用以太网连接 GOT2000 和 MELSEC-Q 系列可编程控制器(Q06UDEHCPU)时,对动作对象执行原点确认及原点回归指令的样本画面的说明书。

### 1.1 关于标准画面样本的引用方法

在标准画面样本中,为了配合客户的使用目的备有多种格式画面。请通过[引用创建(画面)],将样本画面引用到用户画面数据。关于[引用创建(画面)]的详细内容,请参照「GT Designer3 (GOT2000)帮助」。

## 2. 系统构成



\*1: 关于电缆的详细内容,请参照「GOT2000 系列连接手册(三菱电机机器连接篇)」。

## 3. 关于 GOT

### 3.1 自动选择的系统应用程序

种类	系统应用程序名称		
基本功能	基本系统应用程序		
	标准字体	中文(简体)	
通讯驱动程序	以太网连接	以太网(MELSEC), Q17nNC, CRnD-700, 网关	
扩展功能	标准字体		日语
	轮廓字体	黑体	英数假名
			日语汉字
			中文(简体)汉字

### 3.2 画面创建软件的连接机器设置

#### 详细设置

项目	设置值	备注
GOT 网络号	1	
GOT 站号	2	
GOT 标准以太网设置	参照下表	
GOT 机器通讯用端口号	5001	
重试次数(次)	3	
启动时间(秒)	3	
通讯超时时间(秒)	3	
发送延迟时间(ms)	0	

#### GOT 标准以太网设置

项目	设置值	备注
将 GOT 标准以太网设置反映到 GOT 本体	勾选	
GOT IP 地址	192.168.3.18	
子网掩码	255.255.255.0	
默认网关	0.0.0.0	
周边 S/W 通讯用端口号	5015	
透明用端口号	5014	

### 3.3 画面创建软件的以太网设置

	本站	网络号	站号	机器	IP 地址	端口号	通讯方式
1	*	1	1	QnUD(P)V/QnUDEH	192.168.3.39	5006	UDP

4. 画面规格

4.1 显示语言

画面可以显示日语/英语/中文(简体)3 种语言。如下所示各种语言的字符串，登录在注释组号 381、382 的列号 1~3 中。将列号写入语言切换软件中即可显示与列号相应的语言。

列号	语言
1	中文(简体)
2	日语
3	英语

4.2 画面一览表/切换



基本画面 B-30001：原点回归 1



基本画面 B-30002：原点回归 2

4.3 画面说明

4.3.1 原点回归 1(B-30001)



概要

对动作对象执行原点确认及原点回归指令。

详细

1. 监视原点信息。动作对象在 origin 时，指示灯亮灯。
2. 执行原点回归指令，执行指令后，动作对象回到原点之前，开关闪烁。
3. 为当前显示的画面，显示中的画面不被切换。
4. 未使用的基本画面切换开关。
5. 切换至上次显示画面。
6. 切换语言。

备注

- 请创建以下 2 个梯形图程序。其一、在原点回归指令软元件的上升沿时，执行原点回归处理，原点回归结束后，将原点回归指令软元件 OFF 的梯形图程序，其二、动作对象在 origin 时，将原点信息指示灯软元件 ON 的梯形图程序。
- 在 6 的开关中，画面显示语言与系统语言同步切换。

4.3.2 原点回归 2(B-30002)



概要

对动作对象执行原点确认及原点回归指令。

详细

1. 监视原点信息。动作对象在 origin 时，指示灯亮灯。
2. 执行原点回归指令，执行指令后，动作对象回到原点之前，开关闪烁。
3. 为当前显示的画面，显示中的画面不被切换。
4. 未使用的基本画面切换开关。
5. 切换至上次显示画面。
6. 切换语言。

备注

- 请创建以下 2 个梯形图程序。其一、在原点回归指令元件的上升沿时，执行原点回归处理，原点回归结束后，将原点回归指令元件 OFF 的梯形图程序，其二、动作对象在 origin 时，将原点信息指示灯元件 ON 的梯形图程序。
- 在 6 的开关中，画面显示语言与系统语言同步切换。



## 4.4 使用软元件一览表

画面上的开关和指示灯等中进行设置的一部分软元件，在[公共设置]中也可能被设置。批量更改此类软元件时，推荐使用[批量更改]。关于[批量更改]的详细内容，请参照「GT Designer3 (GOT2000) 帮助」。

### 4.4.1 连接机器的软元件

类型	软元件编号	用途
位	M0～M15	原点监视用
	M100～M115	原点回归指令用
字	未使用	

### 4.4.2 GOT 内部软元件

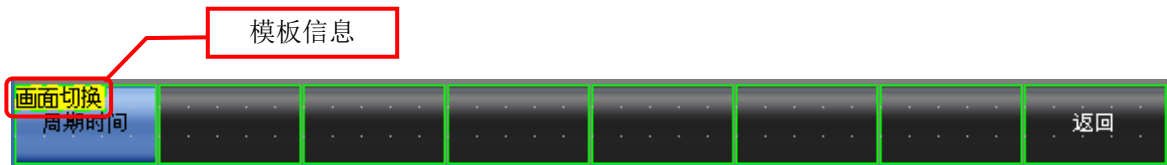
类型	软元件编号	用途
位	未使用	
字	GD60000	基本画面切换
	GD60021	语言切换
	GD60022	系统语言切换

## 4.5 注释一览表

注释组号	使用处
381	B-30001
382	B-30002

## 5. 模板

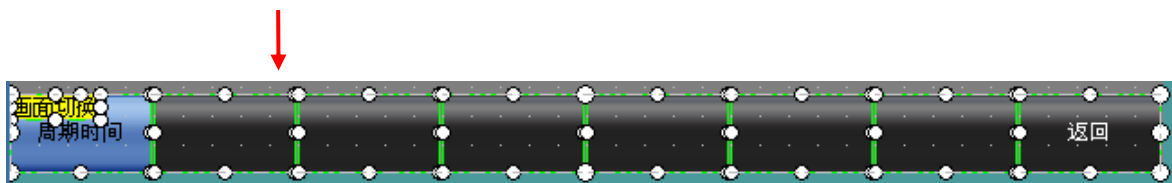
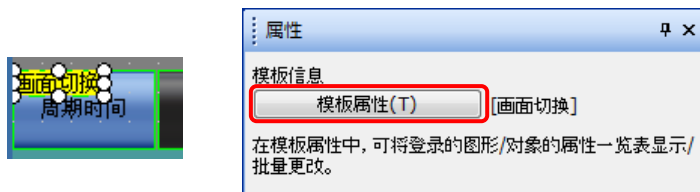
模板是指图形和对象的集合体。因为将相关设置都作为模板的属性一并进行了登录，所以可以简单地批量更改软元件、颜色等。关于更改属性设置值的详细内容，请参照「GT Designer3 (GOT2000) 帮助」。



模板信息仅在画面创建的编辑画面上显示，不会显示在 GOT 的显示画面中。

例:更改开关(各画面)的图形颜色时

- (1) 选择[模板信息]，点击[模板属性](或双击[模板信息])



登录在模板中的图像、对象将变为被选择状态。

- (2) 双击[开关(各画面)\_图形颜色]的[设置值]，选择要更改的颜色

