



Value & Technology

工业触摸屏 ViewJetCmore 系列 入门手册

[第一版]

光洋电子(无锡)有限公司

目录

前言.....	1
使用注意事项	2
第一章 ViewJetCmore 作画工具软件的安装.....	3
一. 安装 ViewJetCmore 作画工具软件的计算机系统要求	3
二. ViewJetCmore 作画工具软件的安装	3
三. ViewJetCmore 作画工具软件的启动	10
四. ViewJetCmore 作画工具软件的卸载	10
第二章 作画基础知识	12
一、工程(Project)	12
二、画面(Screen).....	13
三、部品(Part)	15
四、变量(Tag).....	17
五、事件(Event)	32
六、密码>Password)	36
七、语言(Language).....	38
八、系统状态数据(PLC 〈一〉 触摸屏)	40
第三章 ViewJetCmore 作画工具软件的使用流程	43
一、画面制作软件启动	43
二、新建一个工程，工程属性的设置	46
三、ViewJetCmore 触摸屏本体的基本设定	47
四、变量定义	48

五、画面编辑	50
六、画面编辑时的便利功能	52
七、工程保存	55
八、模拟运行	55
九、把画面传送到触摸屏上	56
十、实际联机试运行	57
第四章 简单画面的制作	58
一、软件系统的启动，工程文件的建立	60
二、各画面的建立	60
三、各画面共同内容——背景画面的制作	62
四、变量的定义	65
五、画面 1 的制作	68
六、画面 2 的制作	76
七、画面 3 的制作	78
八、画面 4 的制作	86
第五章 PLC 连接和通讯设定	89
第六章 ViewJetCmore 触摸屏本体介绍	92
一、ViewJetCmore 产品本体规格一览表	92
二、ViewJetCmore 产品包说明	95
三、ViewJetCmore 本体接口	96
四、ViewJetCmore 本体安装	98
五、ViewJetCmore 本体操作	99

六. ViewJetCmore 本体维护 102

七. ViewJetCmore 的扩展使用 104

八. ViewJetCmore 选购件一览表 104

前言

感谢使用本公司的 ViewJetCmore 系列触摸屏产品。

ViewJetCmore 系列触摸屏是 K O Y O 公司最新推出的新一代工业触摸屏产品，其主要特点如下：

- 提供 6、8、10、12、15 英寸全尺寸系列产品，方便选择；
- 全系列产品采用 DC24V 工作电源，安全、可靠；
- 提供 AC 电源选件，配置灵活；
- 作画软件使用简单、方便，可以快速入门；
- 允许部品重叠配置，灵活、方便；
- 软件采用部品配置式作画，简单、高效；
- 采用变量（TAG）定义式组态方式，使用更灵活；
- 软件带完全离线式模拟运行功能，无须 PLC、触摸屏，就可在 PC 上模拟运行；
- 采用 1024*1024 型电阻膜式按键，没有操作盲区；
- 工程中的信息可以导出到 EXCEL 文件中，也可以把 EXCEL 文件内容导入系统；
- TFT 型产品具有 65536 色表现力，可以更逼真地显示各种图片画面；
- 提供 15 英寸超大显示屏，达到 1024*768 的显示分辨率，能够显示更多信息、数据；
- 标准配备以太网、USB 接口，传送画面数据更快捷、方便；
- 可以通过串行口、以太网口与计算机连接，更多选择，方便应用；
- 通过以太网口可以实现网络访问，轻松实现 Web、Email、FTP 等网络功能；
- 画面数据处理速度更快，反应迅速，操作流畅；
- 提供高性能的 PID 回路调节表示器功能；
- 报警数据、显示信息数据、捕捉画面数据的记录和备份功能；
- 超大容量存储器空间并可增设 CF1、CF2、USB 存储器，方便大容量数据处理；
- 对应多达 9 种语言支持，并可以自由切换，方便现场使用；
- 支持多种文字字体（需要扩展存储器支持）的显示，更方便；
- 支持声音输出功能，报警、提示信息更直观；
- 提供 USB 设备连接口，可以连接键盘、条码读入机、USB 存储器等 USB 设备；
- 多级密码系统，对应不同应用需要；
- 事件管理功能，轻松实现各种应用需要；
- 背光灯寿命可达 5 万小时以上，并且 8、10、12、15 英寸触摸屏的背光灯可以更换。
- 通过扩展框架，可以直接连接控制 PLC 的 I/O 模块，无须 PLC 系统，也可以完成控制(开发中)。
- 光洋 PLC 寄存器数据的一览读出（开发中）
- 光洋 PLC 梯形图程序的显示（开发中）

本书是用户使用 ViewJetCmore 系列触摸屏的入门资料，用于指导用户快速进入 ViewJetCmore 世界。本书不是对 ViewJetCmore 系列触摸屏所有功能的详细介绍手册。关于 ViewJetCmore 系列触摸屏功能及其作画工具软件的详细说明，请参见其它的 ViewJetCmore 系列触摸屏的手册资料。

由于产品性能的改进、提高等原因，ViewJetCmore 系列触摸屏本体以及其作画工具软件的性能、功能等可能会与本书的叙述有所不同，这点请预先了解。另外，虽然我们尽力保证我们的资料做的全面，正确，但如果由于输入、校准、印刷上等的疏忽而出现了错误，也请谅解！

如有任何产品或其使用上的疑问，可与本公司无锡总部或驻各地办事机构联系。

使用注意事项

使用上的注意事项：

- 请在规格规定的环境（振动、冲击、温度、湿度等）中使用本产品；
- 请在对本产品有足够的理解的基础上使用本产品；
- 接线、走线请务必正确；
- 在使用中，防止异物掉进产品开口中；
- 请在触摸屏周围保留足够的散热空间；
- 本产品需要专业的维修人员才能修理，请不要随意打开、分解、修理本产品；
- 触摸屏面板是用玻璃做的，请不要用硬物按压或敲打，以免破碎。
- 不要用机械笔、螺丝刀、或尖的器具点击触摸屏面板，因为这样会损伤面板从而引发故障。
- 对于已超过有效期的电池，请尽早更换；
- 请在断电的情况下进行产品的检修、维护工作；
- 报废后的电池、背光灯、触摸屏的处理请按有关规定进行。

安全上的注意事项：

- 请不要在有可燃性、爆炸性气体的环境中使用本产品；
- 请不要在与人体安全有关的用途中使用本产品；
- 对于具有 F G 端子的产品，请务必进行接地处理；
- 请不要使用规定以外的电源供电；
- 请在断电状态下进行接线；
- 通电运行中，请不要触碰各接线端子；
- 对于有关人身、财产安全的开关，请尽量不要安排在触摸屏上；
- 为了预防电击或灼伤，在更换液晶背光灯时，请先关闭电源并让其内部温度降至室温。而且，确保本体内高压电已完全释放；
- 请不要把本产品安装在火源的附近；
- 在使用中，防止金属物掉进散热孔中。

安全警告：

- 设计系统时要充分考虑到怎样预防人身事故和设备损坏的发生。系统要有外部保护和安全电路，以便即使触摸屏发生故障或程序发生错误时也能保证系统的安全。
- 不要在触摸屏上制作与安全、人员或重大伤害有关的按钮（如急停安全开关等）。设计时应考虑系统能够兼容触摸屏的错误和故障。
- 确保接地保护端的安全接地，否则会有电击的危险！
- 如果触摸屏发生故障，要立即关掉电源并且将其放在一旁，不要随意打开、分解、修理！
- 使用中应避免使用触摸屏直接输出驱动诸如马达之类的负载，不管 PLC 梯形图电路是否互锁。

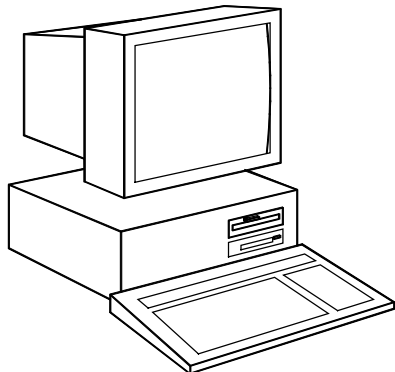
其它注意事项：

- 未经许可，禁止转载、复制本书的部分或全部内容用于其它商业用途；
- 本公司不对使用该产品而引起的任何直接的和间接的损失、损害负责；
- 在阅读本书时如有任何不明之处，请与本公司联系。

第一章 ViewJetCmore 作画工具软件的安装

一. 安装 ViewJetCmore 作画工具软件的计算机系统要求

(1) 硬件系统要求



- 1: 个人电脑拥有 333MHz 或者更高的 CPU 主频。
推荐: Intel Pentium/Celeron 系列 或 AMD K6/Athlon/Duron 系列或者其兼容机。
- 2: 800x600 像素 SVGA 显示器 (推荐 1024×768 像素)。
- 3: 300MB 的空余硬盘空间。
- 4: 128MB 内存 (推荐 512MB 内存)。
- 5: 用来安装软件的 CD-ROM 或者 DVD。
- 6: 为将工程传送到触摸屏, 需要 USB 口或者 10/100Mbps 以太网口。

(2) 操作系统软件要求

ViewJetCmore 作画工具软件需要在 Windows 操作系统下运行 (Windows XP Pro/XP Home/2000 SP4 版)。

(3) 计算机显示器

任意尺寸的监视器都能工作, 但是更大的监视器能增加 ViewJetCmore 工具软件的显示效果。

(4) 计算机后备电源

我们强力推荐为你运行 ViewJetCmore 工具软件的电脑加装电源保护装置。一个好的保护装置将保护您的电脑免于异常状态。安装一个不间断电源 (UPS) 将会提供根本的保护。UPS 将在交流电源和电脑之间提供完全的电气隔离, 并且将在停电或者低电压状态时, 为电脑提供备用电池。

二. ViewJetCmore 作画工具软件的安装

(1) 安装前注意事项

- 你必须具有管理员权利或者是管理员成员之一才能安装 ViewJetCmore 工具软件。
- ViewJetCmore 工具软件的安装支持从演示版升级为正式版。在安装正式版本时不需要删除演示版本内容。



(2) 安装步骤

步骤 1: 装入 CD

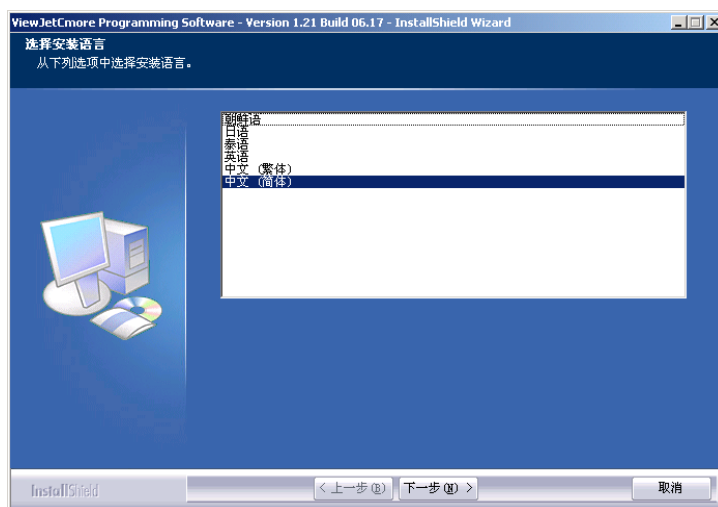
将 ViewJetCmore 工具软件的 CD 放入计算机 CD 驱动器中。

步骤 2: 开始安装

本 CD 将启动自动安装程序。运行后将显示如右所示的画面。

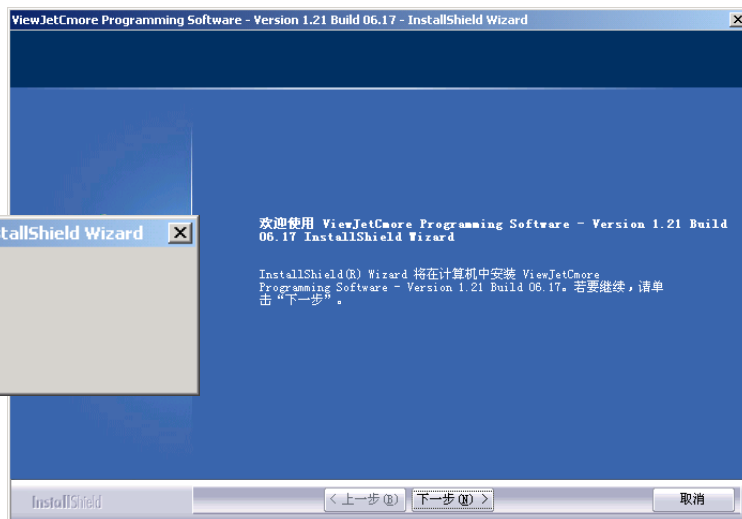
步骤 3：语言的选择语言

本安装程序支持多语言安装，请选择需要安装的语言。（英文/日文/中文/太文等）



步骤 4：关闭您的防病毒软件

安装中安装程序会提示您关闭防病毒软件。如果关闭了，选择[OK]继续。



步骤 5：注册检查

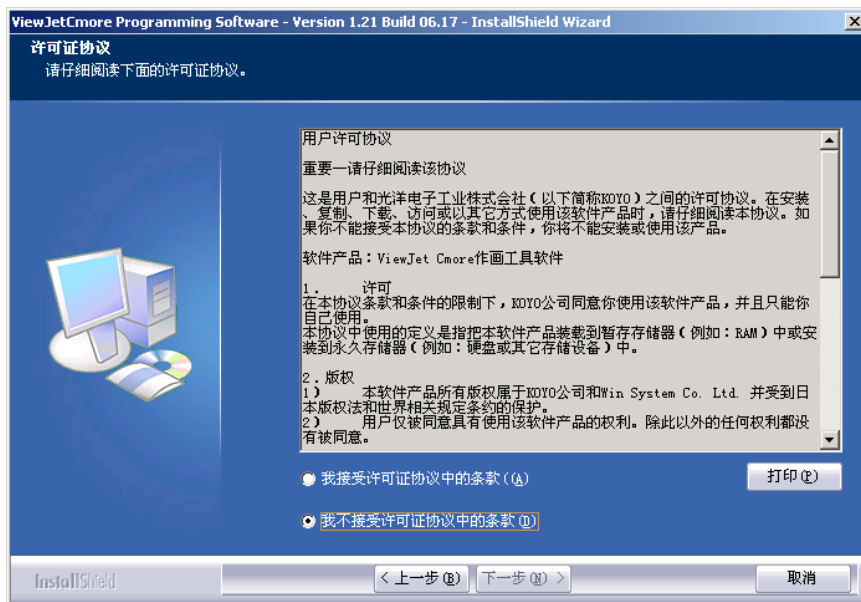
如果您选择的用户没有管理员权利，那么将会显示该错误信息。您必须是管理员或者是具有管理员权限的用户，才能安装该 Cmore 程序软件。按下错误信息窗的[OK]键，安装过程将被终止。

请您在获得管理员权利后重新进行安装。



步骤 6：许可协议

该画面显示了软件的许可协议，请仔细阅读。如果您同意本协议的条款和条件，选择“Accept（接受）”，并且按下[Next]按钮继续安装。



步骤 7：输入您的姓名和公司名

该画面需要您输入您的姓名和公司名信息。您可以指定有权运行本软件的用户。如果您选择“任何使用该电脑的人（all users）”，那么所有用户都可以使用该软件，如果您仅仅想您个人使用 ViewJetCmore 工具软件，那么请选择“仅仅我使用（使用者姓名）”。



步骤 8：输入您的产品密钥。

请输入您的产品密钥。ViewJetCmore 工具软件本身不需要密钥。如果不输入密钥，能继续安装 ViewJetCmore 工具软件，并能完全使用该软件。只是随 ViewJetCmore 工具软件一起安装的 Symbol Factory 图形库将是演示版。



演示版本安装信息：

当密钥处为空时，按下 Next 按钮就将显示如下信息。



按下[确定]按钮，将继续进行软件的安装。

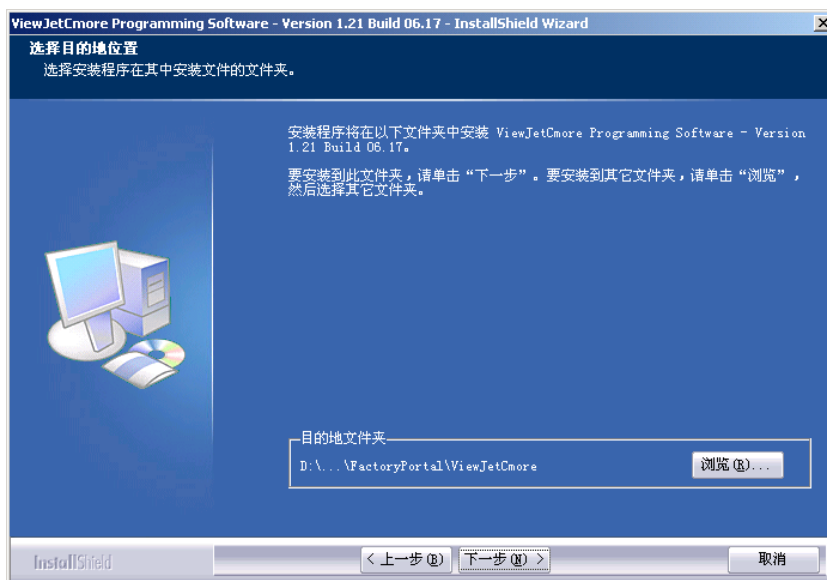
错误信息显示：

当您输入的密钥错误时，将弹出错误信息。选择“OK”并且重新输入密钥。



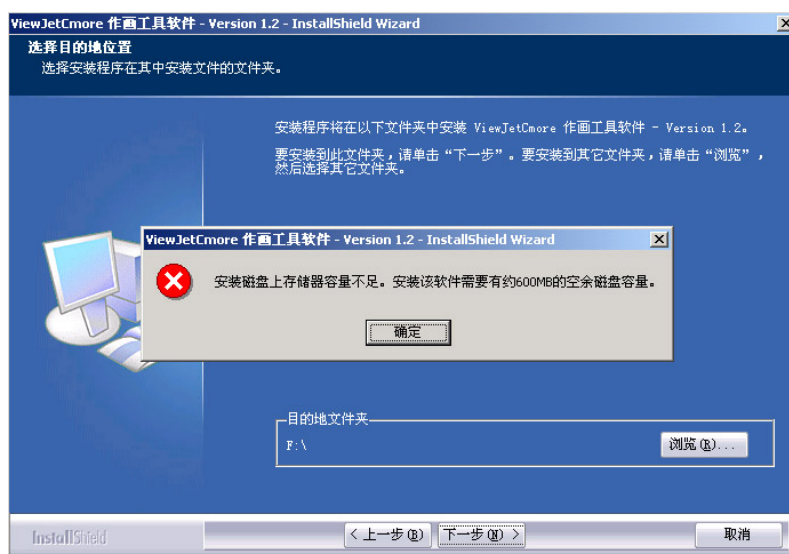
步骤 9： 选择安装目录

该对话框让您选择安装 ViewJetCmore 工具软件的目录。默认情况下将存放在 C:/Program Files/ViewJetCmore 文件夹。大多数软件的默认目录都是这里。



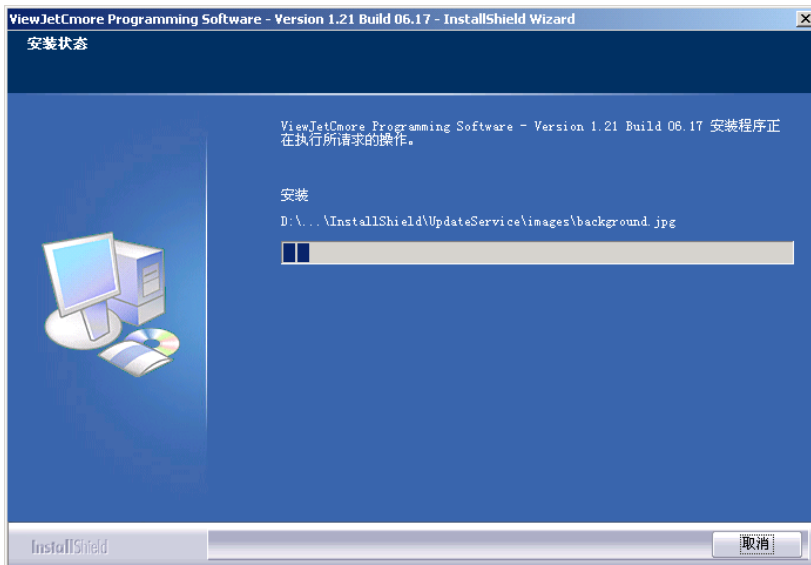
硬盘空间错误信息

该错误信息提示：在您所要安装的磁盘区域内没有足够的硬盘空间。请释放出至少 300MB 空间，然后重试。在按下[确定]按钮后，该安装将终止。



步骤 10: 程序安装

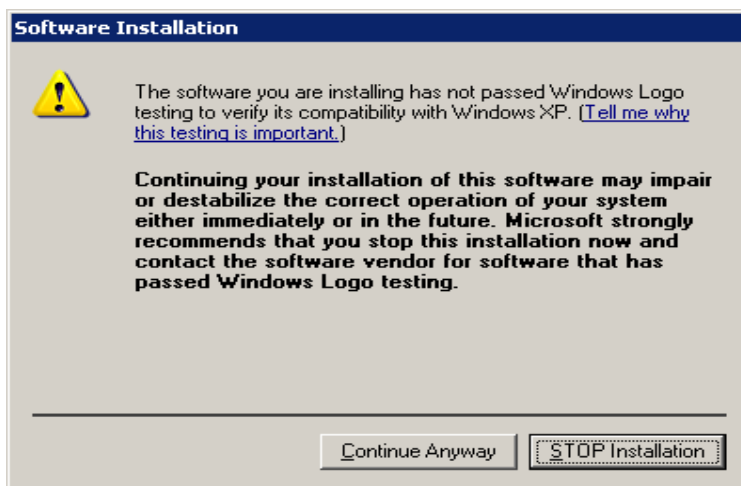
当程序安装开始后，屏幕上显示出安装进行中的状态信息。根据您的 PC 的运行速度，这将花费几分钟时间。请等待几分钟直到安装结束后，再使用其他应用软件。



步骤 11: WindowsXP 中 ViewJetCmore 工具软件 USB 驱动测试

ViewJetCmore 工具软件安装程序将安装一个 USB 的驱动。安装该 USB 驱动需要把 PC 机连接到 ViewJetCmore 触摸屏上的 USB 口上。

如果您是运行 Windows XP (Pro 或者 Home) 时，一个 Windows 提示对话框将弹出，请点击“Continue Anyway (任何时候继续)”然后安装 USB 驱动。



步骤 12: 安装 ViewJetCmore 工具软件开始图标

ViewJetCmore 工具软件将在开始菜单中生成一个包括开始图标、帮助文件图标和 Readme 文本文档图标的程序项。如果您想要在桌面上放置一个快捷方式图标和在快速启动栏中放置一个快速启动图标，请保持选中的选项；如果您不希望生成这些图标，那么请删除相应的选中选项。



步骤 13: 重新启动 Windows 信息

您在步骤 11 中点击“Next”按钮后，将显示安装完成的窗口。您可以选择要重新启动或稍后启动计算机。

该软件不需要重新启动计算机就可使用，如果使用该程序中出现错误，那么请重新启动计算机。



步骤 14: ViewJetCmore 工具软件 USB 驱动的最后安装

当您用 USB 电缆将 ViewJetCmore 触摸屏和 PC 相连，Windows 将会发现该触摸屏并且启动“Hardware Update Wizard（硬件更新向导）”，推荐您选择“Install the software automatically（自动装入软件）”然后点击“Next”按钮。

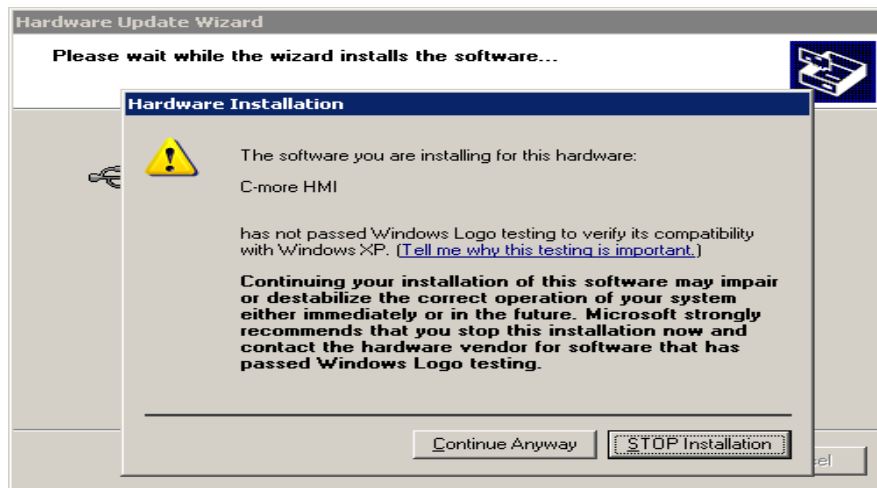
（注意：Windows 2000 不会显示该警告信息！）



Windows 将会发现 USB 驱动并且再次显示“Windows XP Logo Test”信息。请选择“Continue Anyway（任何时候继续）”允许 USB 驱动的安装。

（ViewJetCmore 工具软件也支持以太网的连接。如果您的 ViewJetCmore 触摸屏有以太网口，那么您可以通过它来连接。）

（注意：Windows 2000 不会显示该警告信息！）



接下来，硬件更新向导会检查 ViewJetCmore 触摸屏驱动的安装，如果安装完毕，请选择“Finish（完成）”按钮。（注意：Windows 2000 不会显示该警告信息！）

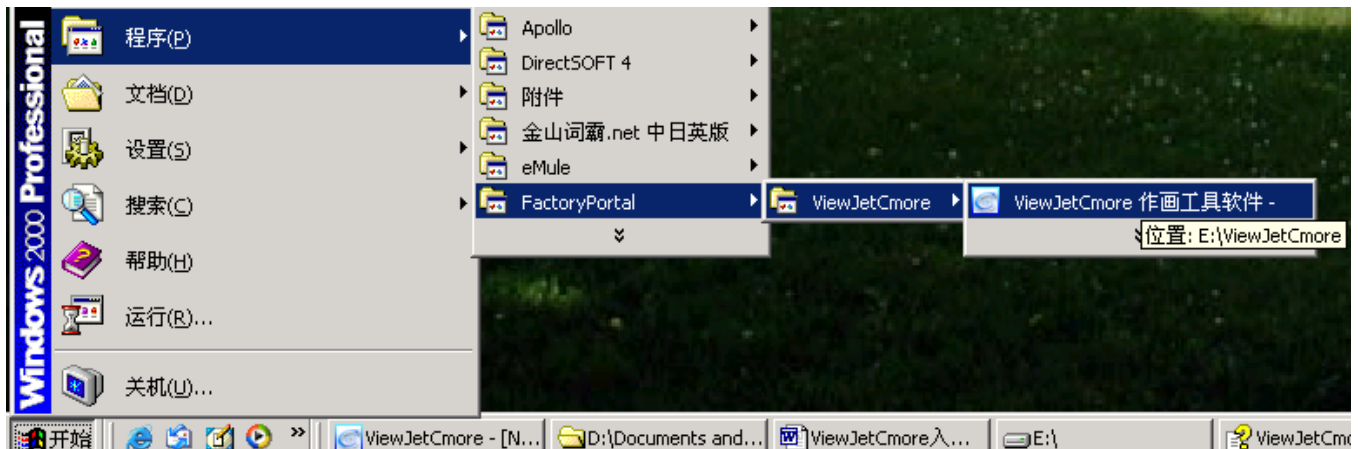


至此，你已成功安装了 ViewJetCmore 工具软件。您可以通过选择在开始菜单中的“ViewJetCmore 工具软件”来使用该软件。如果你安装了桌面图标，您也可以使用该图标。

三. ViewJetCmore 作画工具软件的启动

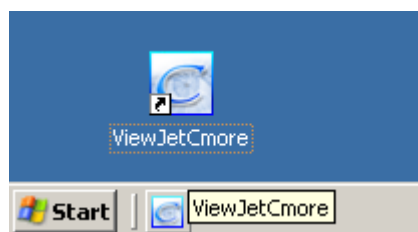
方法 1: 开始菜单

当安装完毕后，您可以通过点击开始菜单[开始 > 程序>FactoryPortal>ViewJetCmore Programming Software]来启动 ViewJetCmore 工具软件。



步骤 2: 快速启动图标/桌面快捷方式图标

最快启动该软件的方式是点击桌面快捷方式图标或者点击快速启动栏中的快速启动图标。当然，这需要您在安装的过程中选择安装才能生成这些图标。



注意：只有当您在安装 ViewJetCmore 工具软件的步骤 12 中选择安装了快速启动图标和桌面快捷方式图标，这些图标才会显示。

四. ViewJetCmore 作画工具软件的卸载

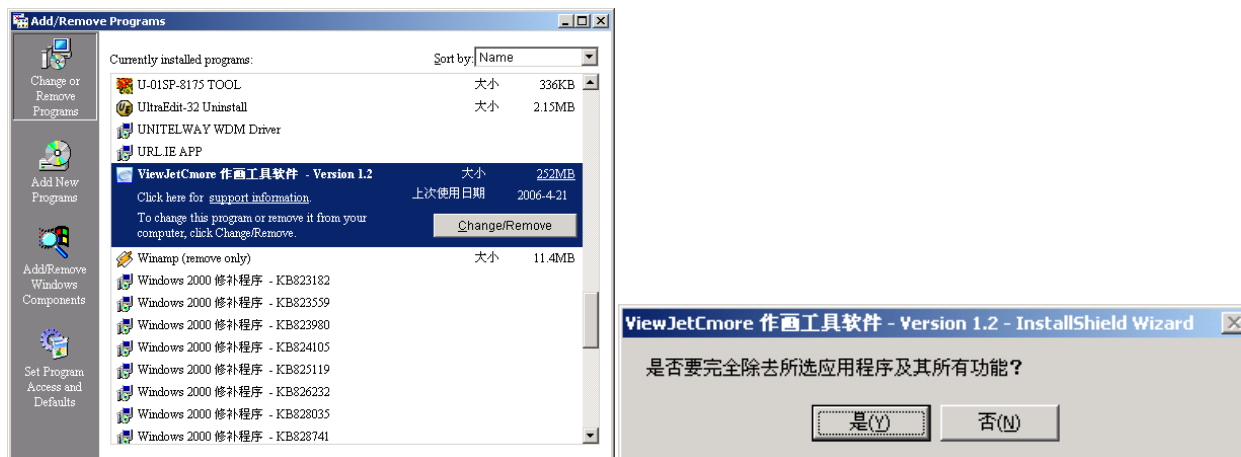
(1) 开始卸载前的注意事项

- 需要获得管理员身份才能进行卸载。
- 在卸载前请对您的文件、数据进行备份，例如工程文件，库文件。
- 在卸载前请断开 PC 和 ViewJetCmore 触摸屏之间的 USB 电缆。

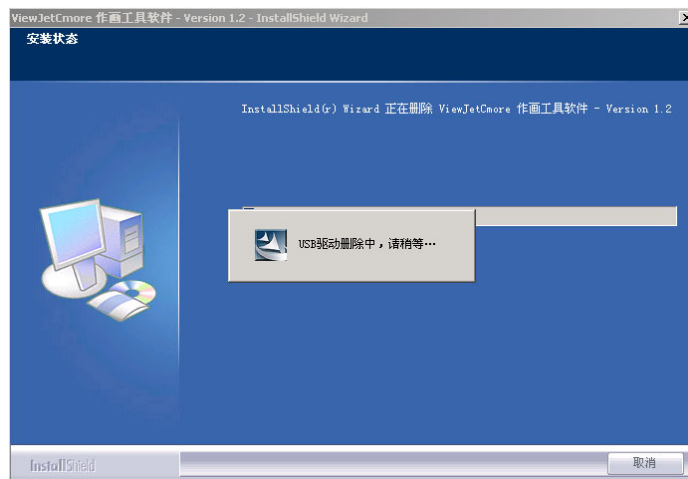
(2) 软件卸载步骤

步骤 1: 开始卸载

- 1.打开控制面板。开始>设置>控制面板。
- 2.运行 添加/删除程序 项。
- 3.选择 ViewJetCmore 工具软件（ViewJetCmore Programming Software Version）。
- 4.点击 “change/Remove”。
- 5.点击 “Yes”。



现在系统将对 ViewJetCmore 工具软件进行卸载。首先，该屏幕将显示卸载信息。ViewJetCmore 用 USB 驱动程序也同时被卸载，但该 USB 驱动的卸载需要花费较长的时间。



步骤 2：卸载完成

程序卸载完成后，将弹出完成窗口。请点击“Finish”。



第二章 作画基础知识

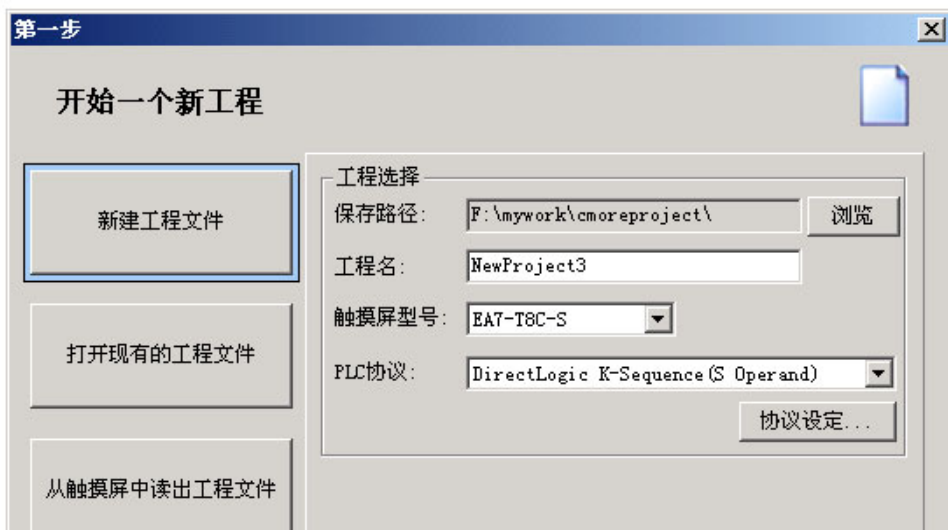
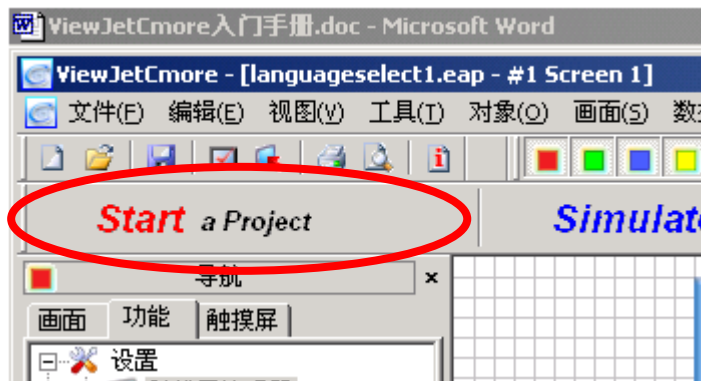
在正式进入 ViewJetCmore 作图工具软件进行 ViewJetCmore 触摸屏画面制作前，为了使你能更好地理解 ViewJetCmore 触摸屏，尽快进入 ViewJetCmore 世界，请花些时间阅读一下本章的基本知识内容。

关于计算机的有关知识以及操作请参见相关的专业书籍。下面是与 ViewJetCmore 有关的一些知识。

一、工程(Project)

是 你 为 某 个 应 用 需 要 而 制 作 的 ViewJetCmore 触摸屏的所有画面的综合。它为单文件结构，你为某个应用所制作的所有画面都包含在一个.eap 文件中。你可以直接用该.eap 文件进行各种复制、备份工作。而不需要进行特别的操作。

你在开始一个新的工程时，可以通过点击作图工具的[Start a Project](开始一个工程)来打开开始工程窗口，如下图



选择窗口中的新建工程文件，你就可以开始一个新的工程。窗口右边的工程选择是关于新建工程的一些信息。

保存路径：为新建工程文件存盘时在计算机磁盘上的保存文件夹位置。你可以改变该路径内容，以把该工程文件存放到你指定的地方。另外，你可以通过 [文件] 菜单的 [工程选项] 项来设置是否启动自动保存选项，以及是否保存工程文件的备份文件 (*.bak 文件)。为了你工程文件系统的安全性，建议你启动自动保存选项，以及保存工程文件的备份文件。

工程名：为你新建的工程文件的磁盘保存名字，你将来在再次打开该工程文件时也使用该名字。系统会自动给出一个缺省的工程名，但我们建议你为新建工程定一个有意义的工程名称，以便将来方便。你可以通过〔文件〕菜单的〔工程信息〕项来给工程加上详细的说明信息。

触摸屏型号：在这儿选择你本次应用中所选择的触摸屏型号。需要时，你可以在将来通过〔设置〕菜单的〔触摸屏管理器〕项来修改触摸屏型号。

P L C 协议：用于选择与触摸屏通讯的对象 P L C 机种。同样，需要时，你可以在将来通过〔设置〕菜单的〔触摸屏管理器〕项来修改触摸屏型号。

二、画面(Screen)

画面是构成工程的主要组成单位，画面由部品组成，一个画面上最多可以放置 5 0 0 个部品。一个工程系统可以有 1 个或多个画面组成，每个工程中最多可以包含 9 9 9 幅画面。但注意以上数据受触摸屏带有的总的用户画面存储容量有关，同时由于 ViewJetCmore 中文字字体文件也占用用户画面存储器，所以还受所用文字字体文件大小的限制。目前各型号 ViewJetCmore 的用户画面存储器大小为：

6 英寸、8 英寸、1 0 英寸触摸屏：1 0 M B，包含用户画面和字体数据；

1 2 英寸、1 5 英寸：4 0 M B，包含用户画面和字体数据。

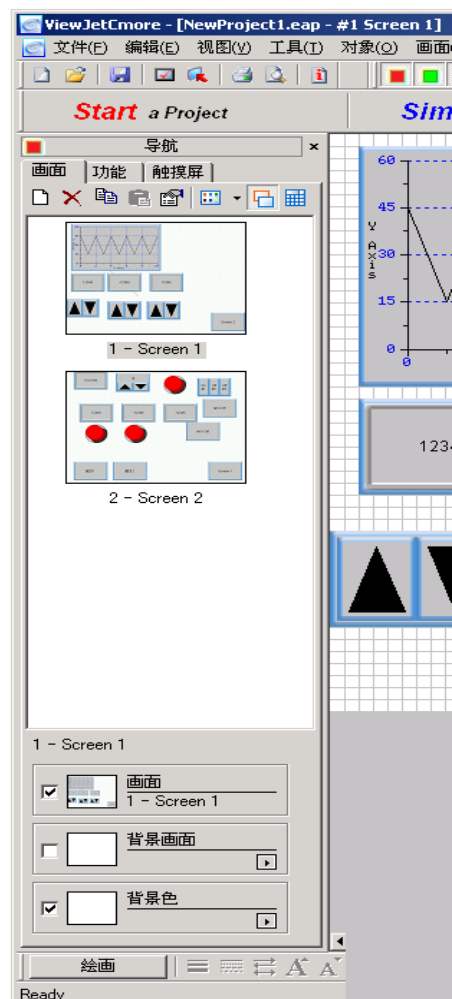
ViewJetCmore 的画面由以下 3 要素组成：

当前画面：为你某个时候要显示的画面，其上主要放置每个画面的专用部品。

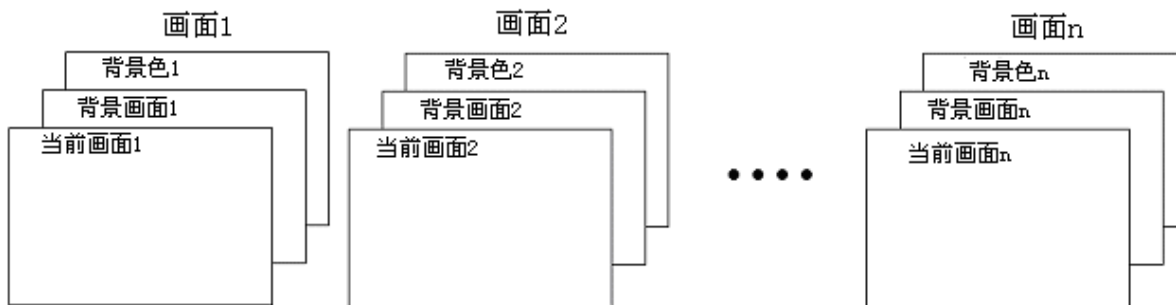
背景画面：当有很多画面有相同的内容时，你可以把这些相同的内容放到同一个画面中，作为其它画面的背景画面使用。这样可以节省很多的作图时间和资源。

背景颜色：需要时，你可以为你的画面加上特定的背景颜色，以使画面更有特点。

实际显示时的某个画面是以上 3 个要素综合作用的结果，但背景画面和背景颜色并不是必需的。

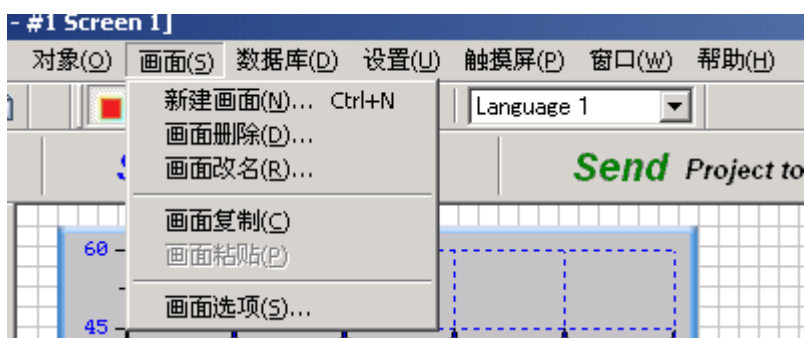


在作图软件的导航窗的画面页中有所有画面的列表显示。你选种某个画面后，在下面就会有对应于该画面的相关信息显示，包括：当前画面号与画面名；其背景画面使用情况；其背景颜色信息。你可在这儿选定对应于当前画面的背景画面、背景颜色等内容。



(1) 工程中画面的管理

在 ViewJetCmore 工程中，以画面名、画面号的方式来管理画面。你可以通过右键快捷操作或 [画面] 菜单操作对工程画面进行复制、删除、粘贴、改名的操作，你还可以通过画面选项中的密码功能为相应的画面加上密码，这样在运行时，每次要进入该画面时，会弹出一个密码输入窗口，只有你输入正确的密码后，才允许跳入相应的画面。



(2) 工程中各画面之间的跳转

可以通过 2 种方法来实现画面间的跳转。

- 一、是使用画面控制 (Control) 对象部品来实现画面的直接跳转；具体方法参见第四章例子。
- 二、是通过 PLC 存储器来控制画面跳转。如下所示，在相应的设置项中设置好画面号寄存器（例子中为 R2000），则每次该寄存器中数据改变时，系统会跳转到相应的画面上去。



注意：如果寄存器中数据对应的画面号不存在，则系统保持当前画面。

三、部品(Part)

所有你通过 ViewJetCmore 作图软件配置到画面上的内容，都称为部品。作图软件对象列表中以对象的形式分类列出了 12 类 50 种部品。对于每种对象部品，如果其有多个部品可选，则选中某个对象部品时，相应的在部品列表中会列出所有同种部品。

下表列出 ViewJetCmore 支持的 12 类 50 种部品。

序号	对象类	对象部品	主要作用
1	Shape（图形）	直线、四边形、圆、三角形、框体	用于制作外形、底图、动画，或者用于制作自定义部品。
2	Button（按钮）	按钮、开关、单选开关、带灯开关、步进开关、3 状态开关、键盘按钮	用于各种输入的按钮、开关
3	Indicator(指示器)	指示灯、阀、数据显示、多状态文本显示器	对应变量的指示
4	Enter(输入设备)	数据输入、数值增加/减少、拨码开关、滑块	用于外部数据的输入
5	Meter/Graph（图表）	趋势图、折线图、模拟仪表、棒图、PID 面板形棒图、PID 面板形趋势图	应用中各种寄存器数据的图形、仪表方式显示
6	Bitmap（位图）	Bitmap 图象按钮、静态 Bitmap 图象、动态 Bitmap 图象、多状态 Bitmap 图象、动画 Bitmap 图象	利用外部导入的位图图形来设计自定义各种部品外观、或动画表示
7	Recipe（配方）	配方	用于多种原材料的配方控制
8	Alarm（报警）	报警历史、报警信息	显示记录的事件报警信息
9	Text（文字）	固定文字、指示灯型文字、看板文字、动态文字、Bitmap 图象文字、文字输入	各种文本显示方式
10	Clock（时钟）	模拟时钟、数字时钟	本体日历时钟的显示
11	Control（控制）	画面切换、画面选择器、弹出窗口框体	用于各个画面之间的切换控制
12	System（系统）	时间调节、激活屏幕保护、显示调节、语言设定、音量调节	一些系统功能的用户画面控制应用

以上列出的这些部品，都是已经预先定义好并预装在软件中的，另外与 PLC 连接的通讯程序也已预先配置在软件中。在你使用时，你只需要调出相应的部品，在其属性窗口中设置好相关参数，并配置到画面上合适的地方即可。这样的画面制作方式，我们称之为组态式画面制作方式。

在制作画面时，配置部品到画面上去的方法有以下 3 种。

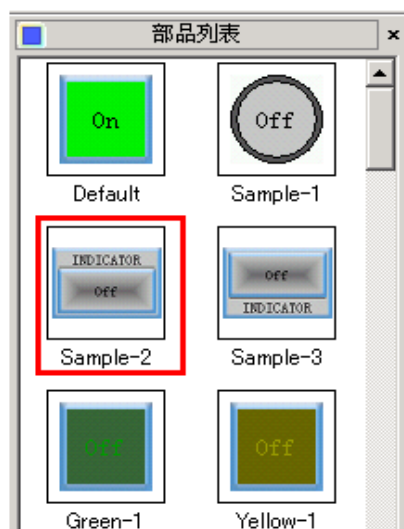
方法一：双击对象列表中的对象部品，则该对象部品被配置到画面中央，同时打开对应该部品的属性窗口，你需要在属性窗口中输入完相关属性项后，按[OK]键，才能完成设置，此时可通过鼠标把该部品移动到合适的位置上。

方法二：点中对象列表中某个部品，按住鼠标把该部品拖动到合适的位置，放开鼠标，系统则会打开相应的属性窗口，在属性窗口中输入相关属性项后，按[OK]键，完成设置。

方法三：选中对象列表中某种部品后，如果其有多个可选部品，则会显示在下面的部品列表中，选中某个部品，按住鼠标把该部品拖动到合适的位置，放开鼠标，系统则会打开相应的属性窗口，在属性窗口中输入相关属性项后，按[OK]键，完成设置。



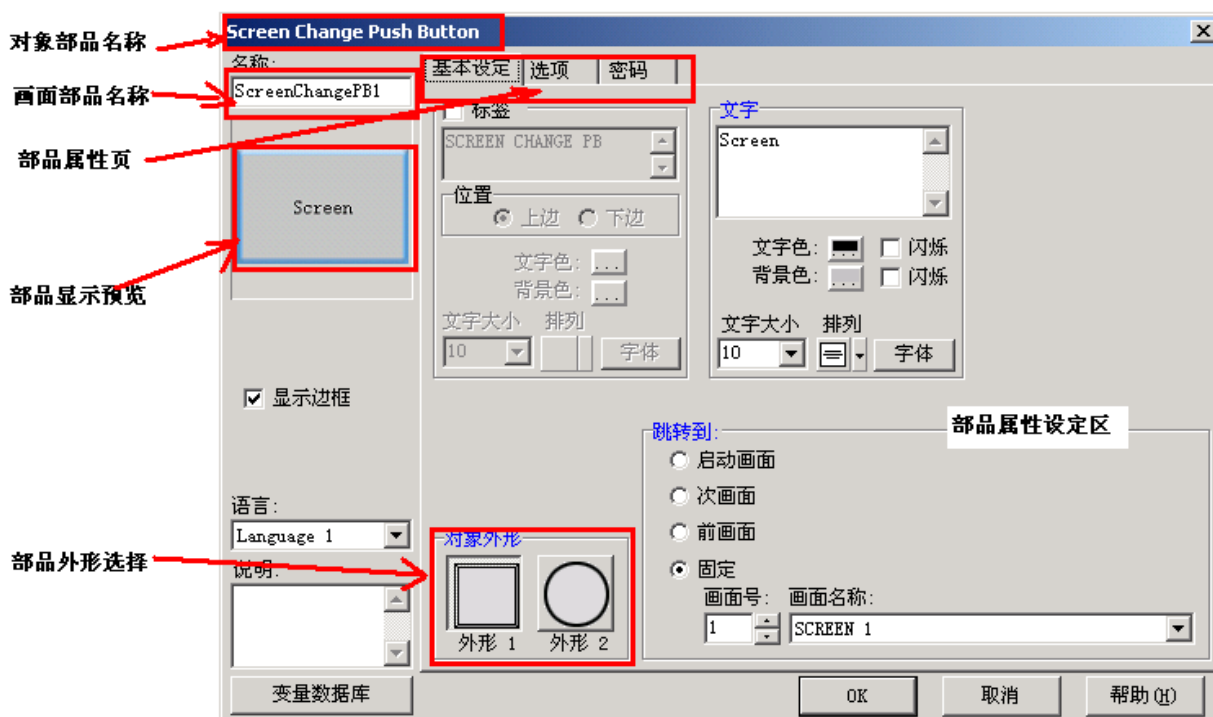
方法一/方法二：
对对象列表的操作。



方法三：对部品列表的操作

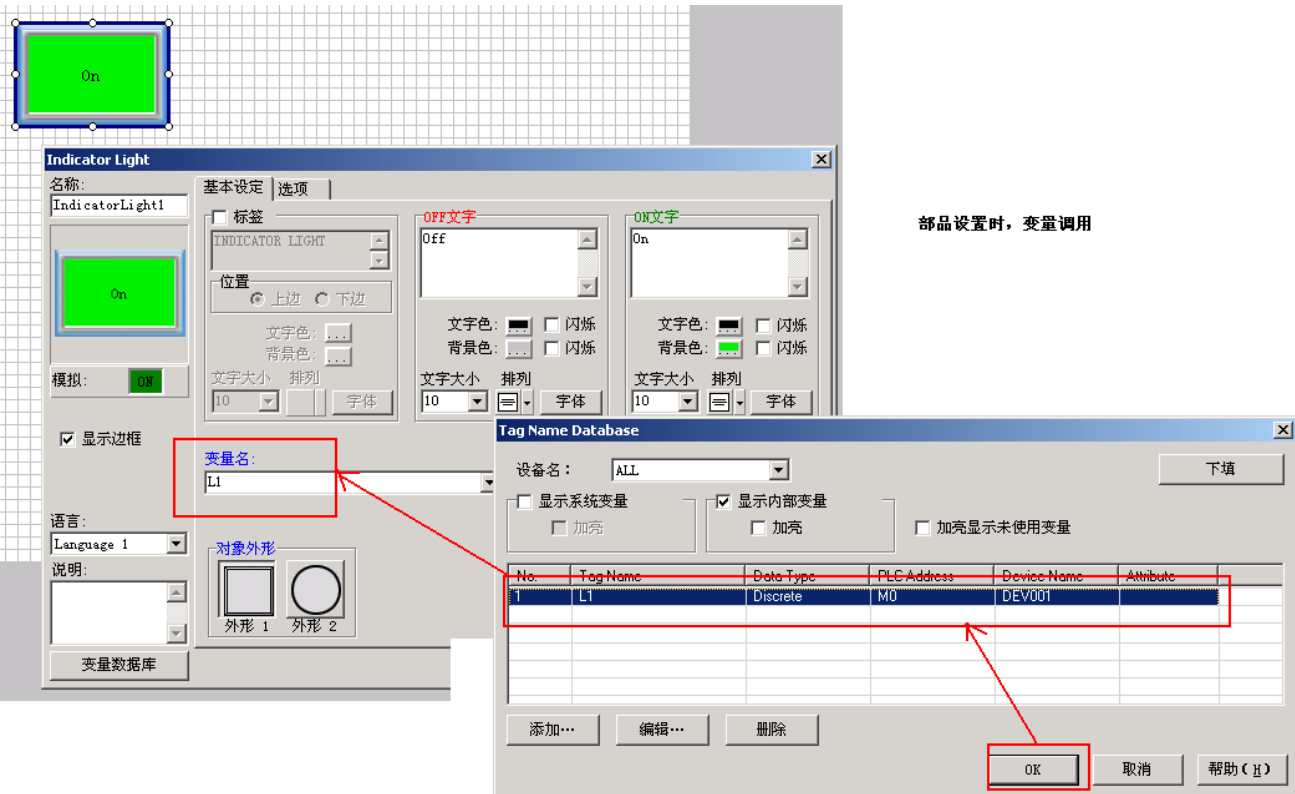
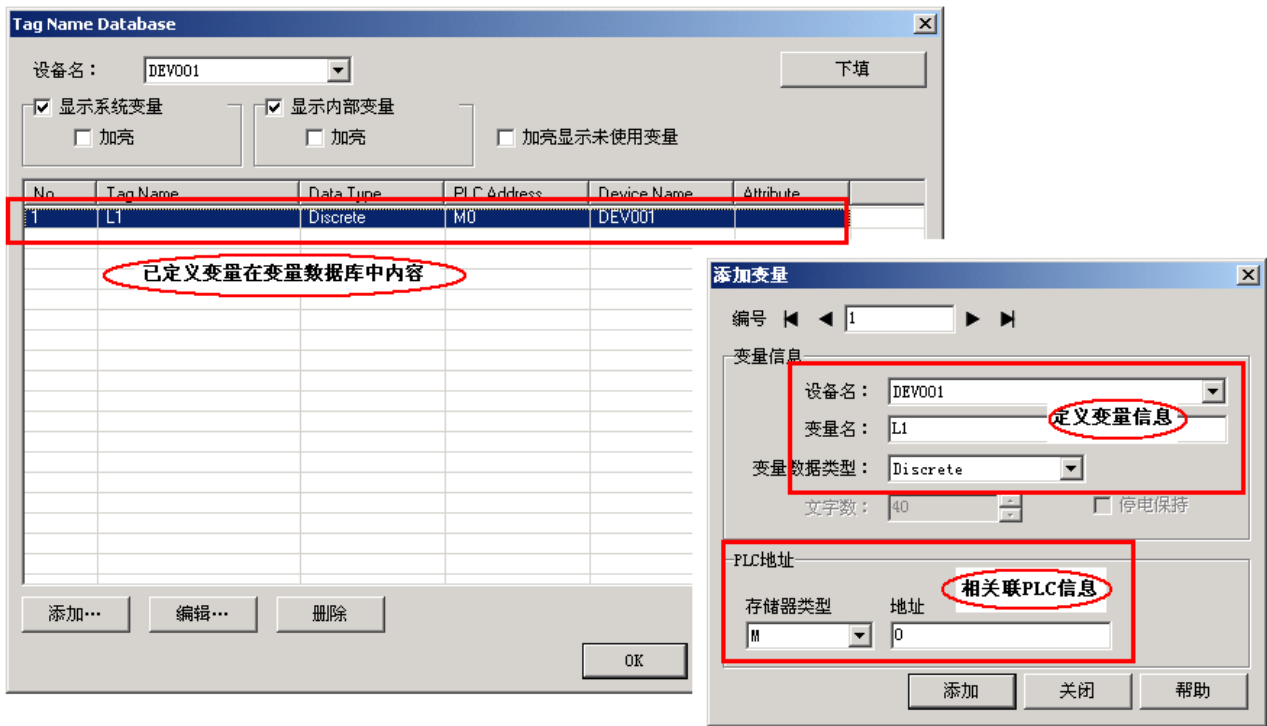
注意：方法一，方法二中，如果操作对象有多个部品可选时，其选中的是部品列表中的第一个部品，如果要选择部品列表中的其它部品，请使用方法三。

已经配置到画面上的部品，你可以通过鼠标进行任何的移动、大小改变等操作，ViewJetCmore 部品可以无级缩放。双击画面上的某个部品，可以打开相应的部品属性窗口，在这儿，你可以改变部品的各种属性。ViewJetCmore 允许部品重叠，重叠部品能同时动作，但有按键动作时，最上面的按键将覆盖下面所有的按键动作。每个画面最多允许有 500 个部品。



四、变量(Tag)

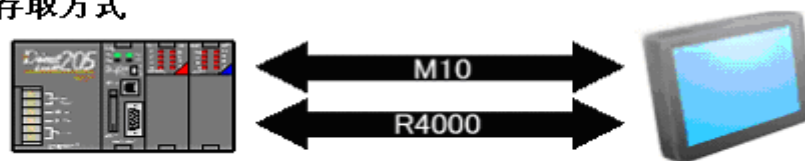
在 ViewJetCmore 中，与各部品相关的 PLC 地址、系统内部存储器等，都是通过变量来定义、使用的。所有在部品中使用的变量都需要预先通过变量定义的方式进行与 PLC 地址或系统内部存储器的关联定义，然后才能使用。例如，如果要使 PLC 的地址（M0）与 ViewJetCmore 的指示灯连接起来，你不能直接在指示灯部品中设置 M0，而必须先 在变量数据库中定义某个变量（例如 L1）与 M0 关联，在指示灯部品中使用 L1 即可。



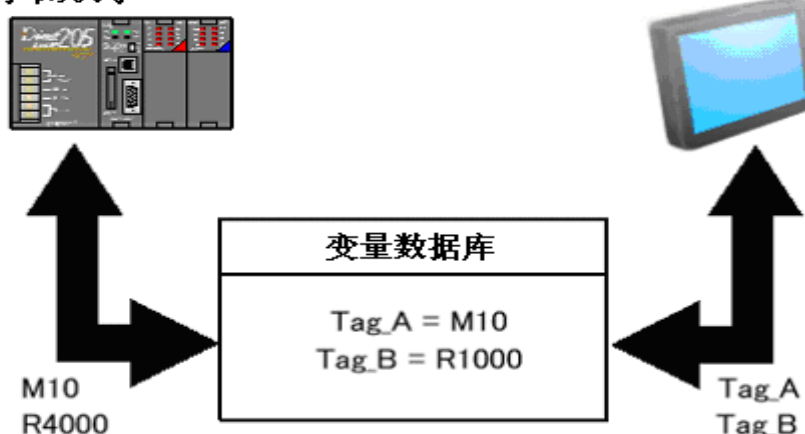
部品设置时，变量调用

这与以前的在画面部品上直接定义 PLC 地址的方式有所不同。我们把在画面部品上直接定义 PLC 地址的方式叫直接地址存取方式；而把通过变量定义的方式叫做变量地址存取方式。2 者的差别如下图所示。

直接地址存取方式



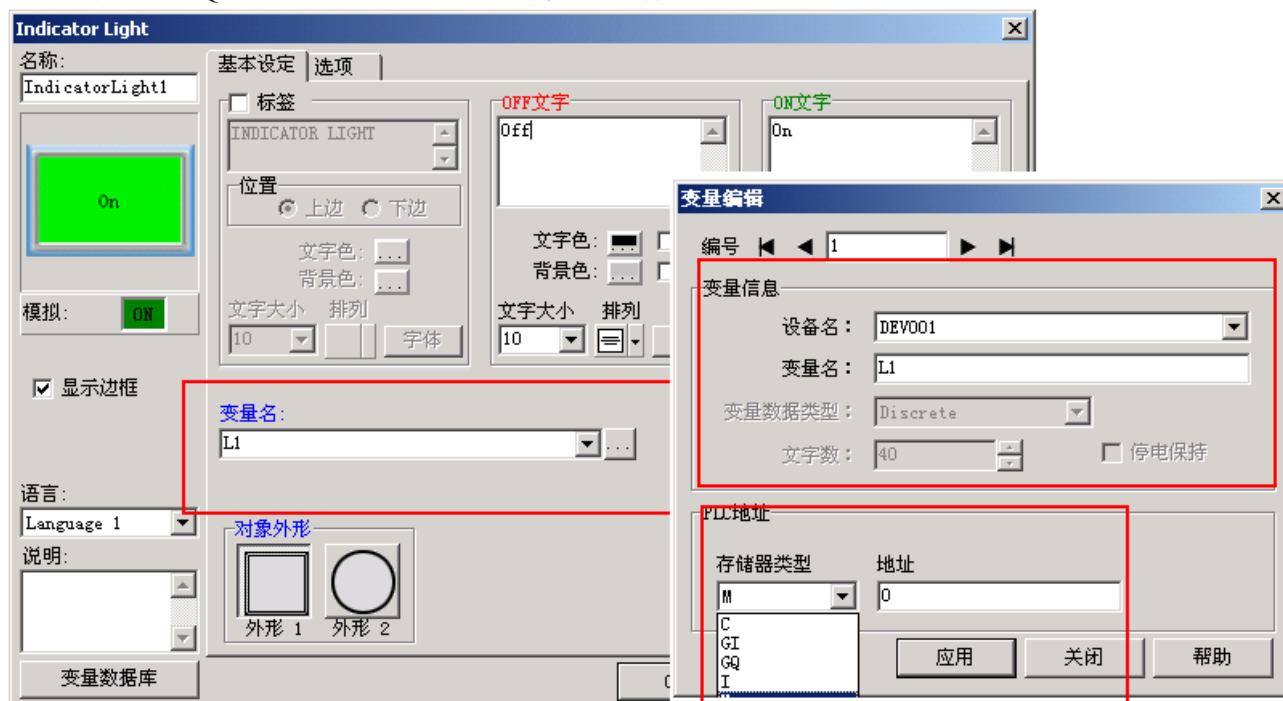
变量地址存取方式



一、从变量的数据类型来分，主要分开关量、寄存器量、字符串变量三种。定义变量时必须指定其数据类型。

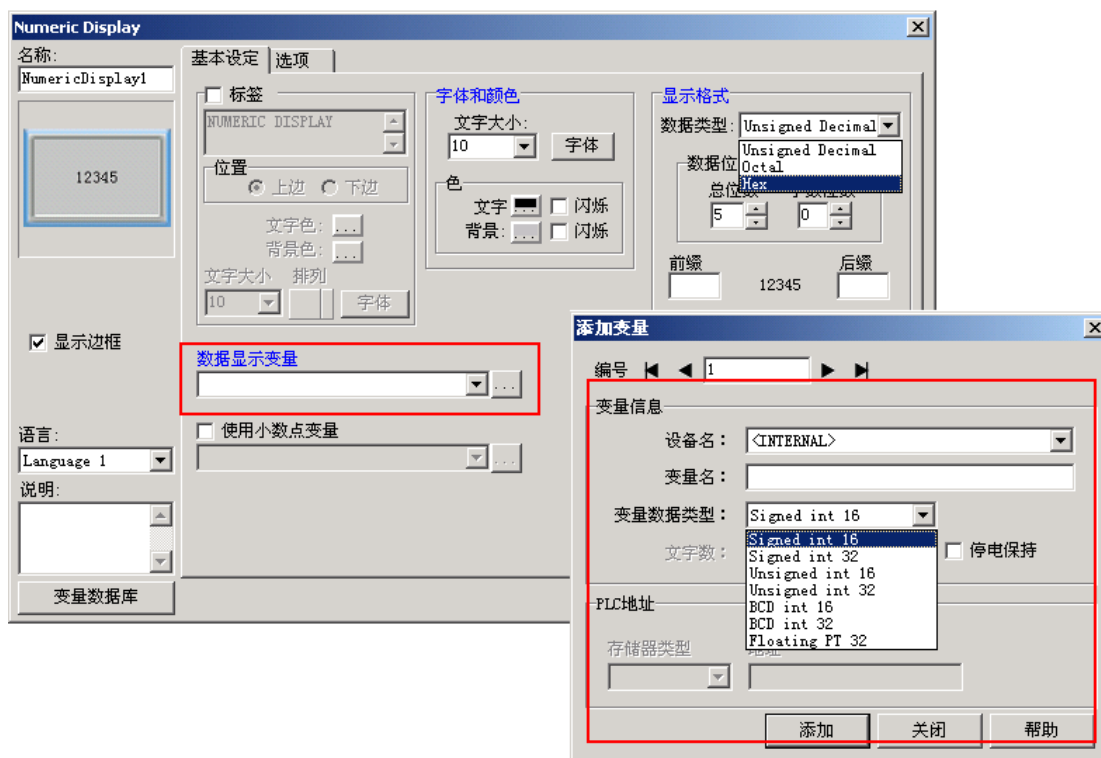
开关量(Discrete Tag)

为只有通/断（ON/OFF）2 状态的变量，主要用于按钮、指示灯以及各种标志位的定义。对应于 PLC 中的 I、Q、M、S、SP、T、C 等位功能存储器。



寄存器变量(Register Tag)

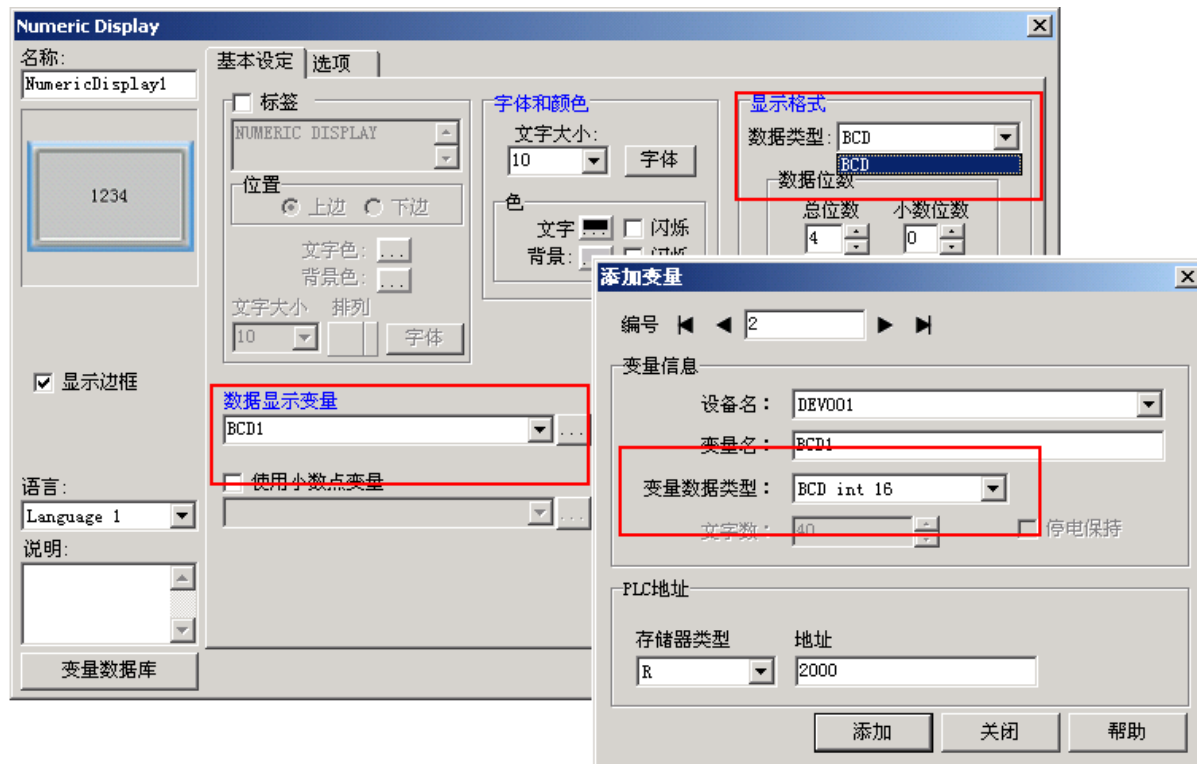
为连续的数字型变量，主要用于数值显示、设定、各种数字量的模拟仪表表示等。主要对应于 PLC 中的 R 功能存储器。



寄存器变量根据其数据类型，可以分成以下几种：

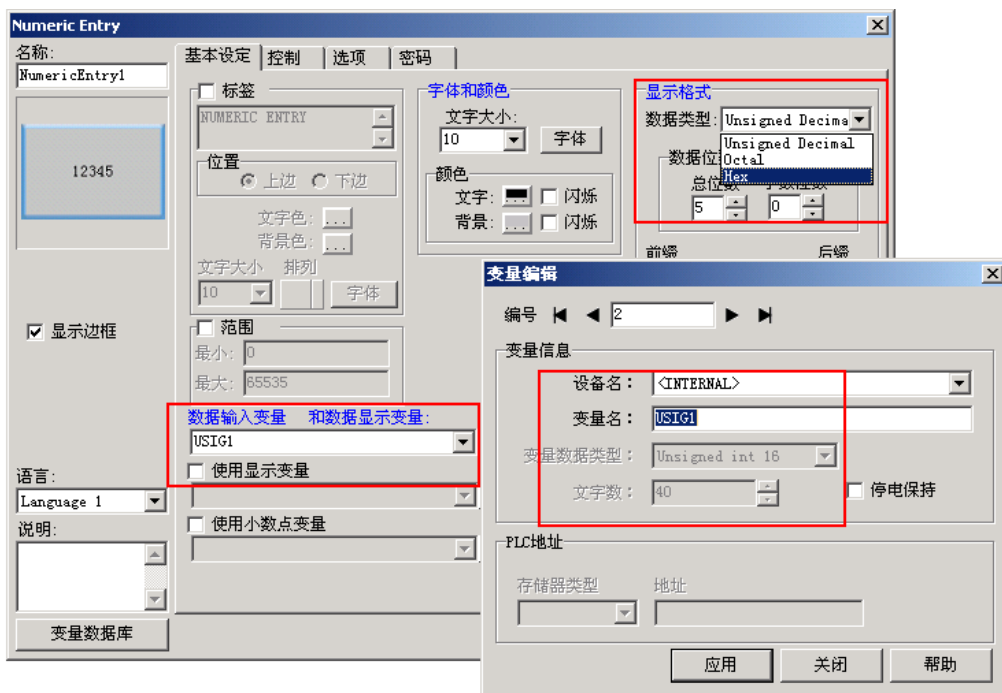
1) 16 位 BCD 数

大部分的 PLC 数据会作为 BCD 数来存取。定义为 BCD 数的变量，只能以 BCD 的形式显示。



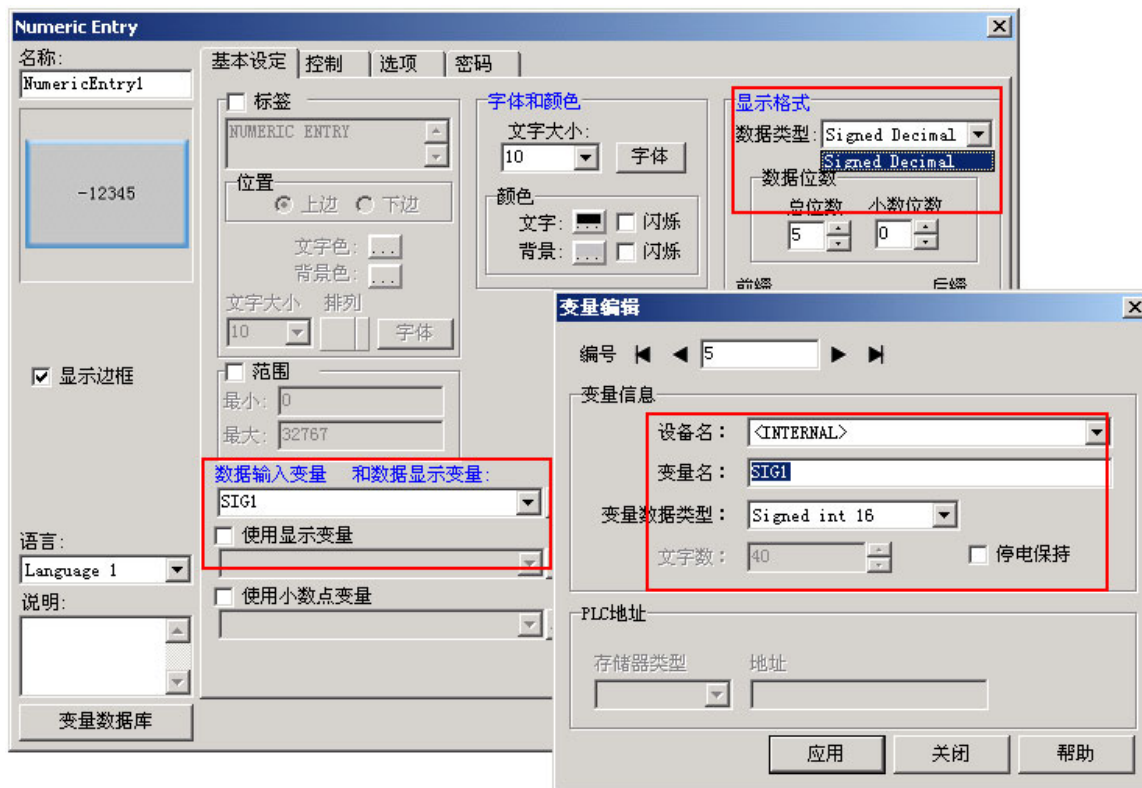
2) 16 位无符号数

定义为 16 位无符号数的变量，可以以无符号 10 进制数、16 进制数、8 进制数的形式来显示其内容。



3) 16 位带符号数

定义为 16 位带符号数的变量，只能以带符号 10 进制数的形式来显示其内容。



4) 32 位数

上面介绍了 3 种 16 位数据变量的定义及其使用方式。除了 16 位数据外，ViewJetCmore 还支持 32 位数据的使用，其定义使用方法与 16 位数据相同。

寄存器变量数据类型使用建议：

- 寄存器数据仅使用正数的场合，请使用 BCD 变量；
- 寄存器数据有正、负 的场合，请使用带符号数变量；
- 希望原样显示寄存器数据的场合，请使用无符号数变量。

字符串变量(Ascii String)

需要使用字符串的输入、显示时，使用该变量。

当该变量影射到 PLC 寄存器的时候，字符串中每个字符对应的 ASCII 码值将存放到 PLC 寄存器中。

例如，如果使用光洋 PLC，定义一个字符串变量为 STR1，影射到 PLC 寄存器 R2500 开始的寄存器组中。制作如下画面，则当通过字符串输入部品把字符串“1234”输入到 STR1 中时，可以看到 R2500 中被存入了 3132（对应字符串‘12’）；R2501 中被存入了 3334（对应字符串‘34’）。

变量编辑

编号 6

变量信息

设备名 DEV001

变量名 STR1

变量数据类型 Ascii String

文字数 40

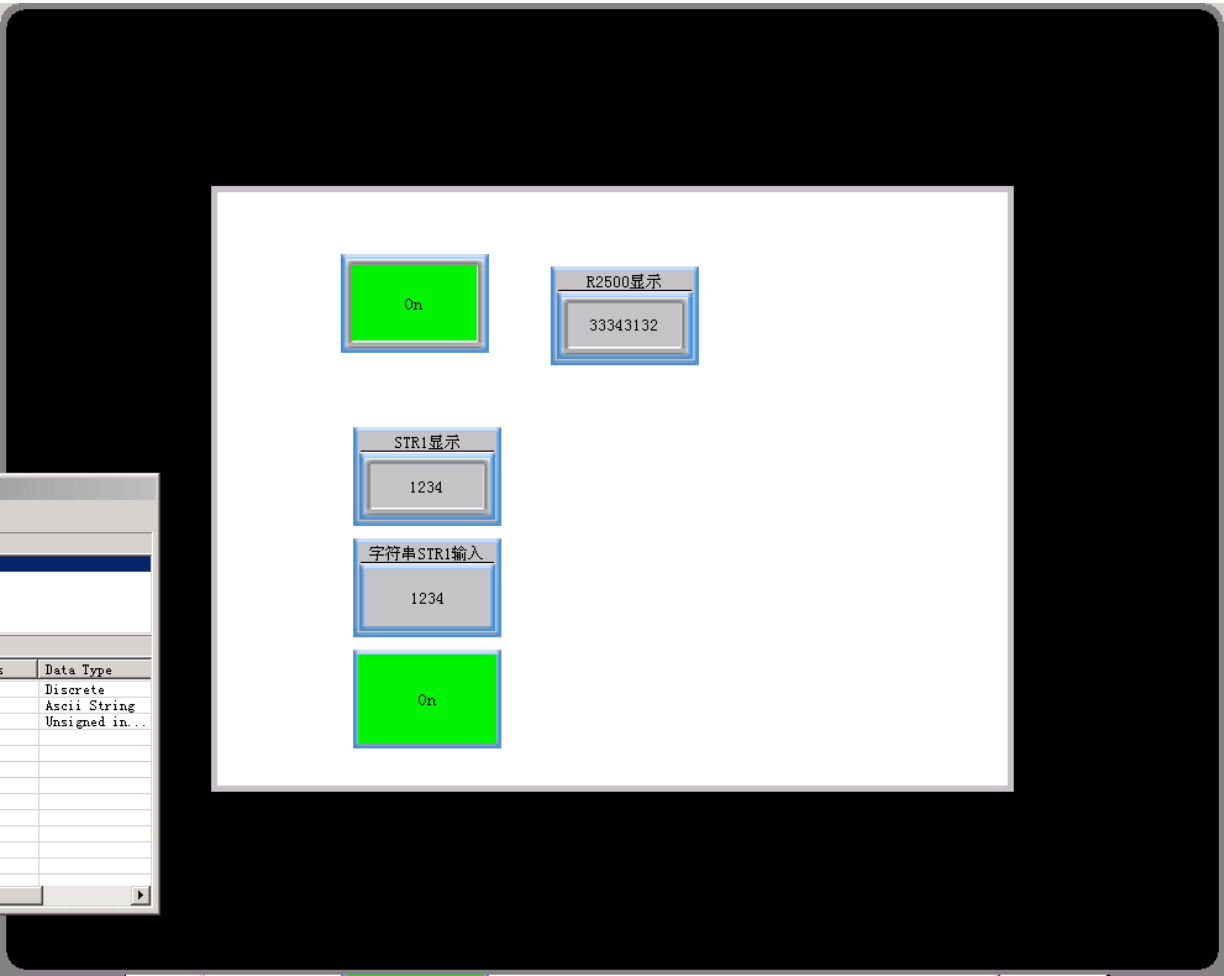
停电保持

PLC地址

存储器类型 R

地址 2500

应用 关闭 帮助

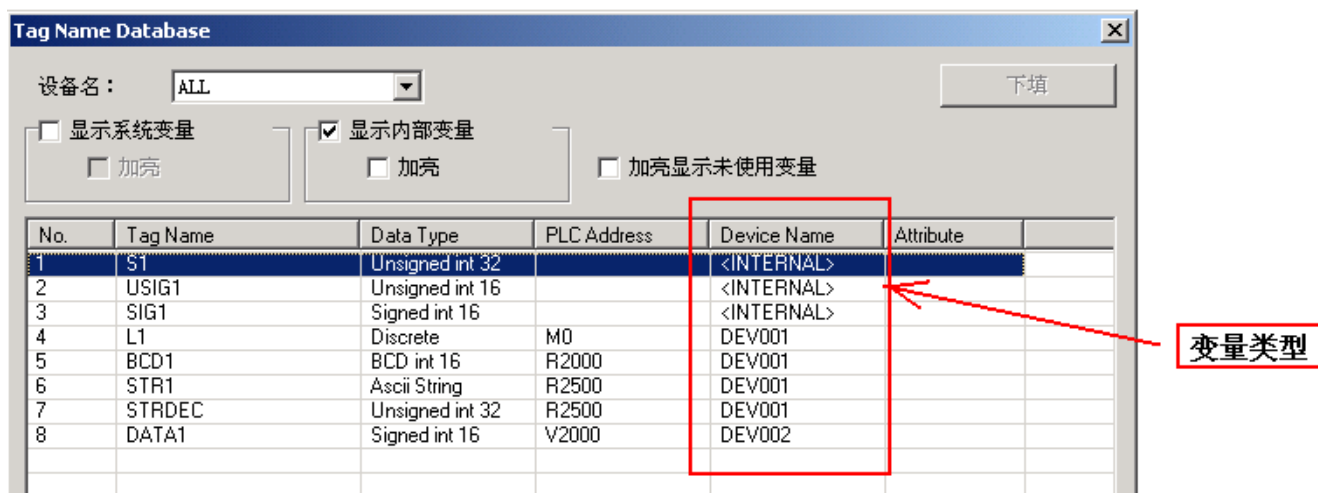


各类变量所占用的存储器大小如下表所示：

数据类型	数据长度	说明
开关量	1 位	用于位地址指定
无符号 16 位数	2 字节	指定地址数为无符号 16 位整数
无符号 32 位数	4 字节	指定地址数为无符号 32 位整数
带符号 16 位数	2 字节	指定地址数为带符号 16 位整数
带符号 32 位数	4 字节	指定地址数为带符号 32 位整数
16 位 BCD 数	2 字节	指定地址数为 16 位 BCD 整数
32 位 BCD 数	4 字节	指定地址数为 32 位 BCD 整数
32 位浮点数	4 字节	指定地址数为 32 位浮点数
字符串	2~40 字节	字符串长度可以由用户定义

二、从变量对应的地址性质来分，ViewJetCmore 中变量又分内部变量、设备变量、系统变量三种。
内部变量(Internal Tag)

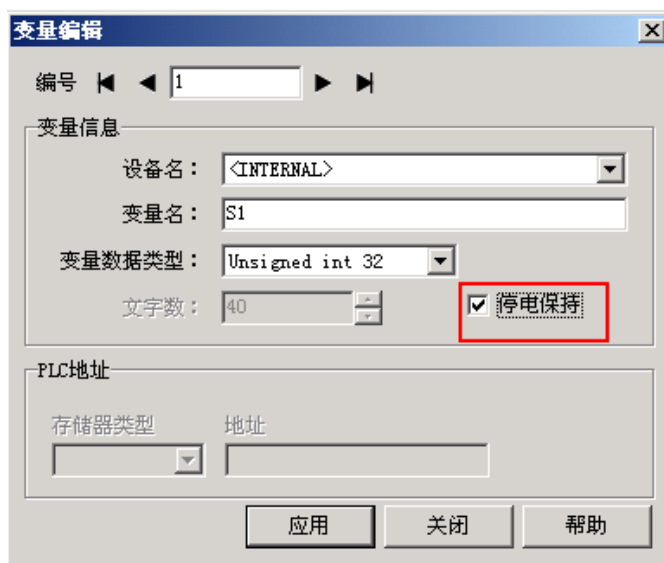
使用触摸屏本体内部 SRAM 存储器的变量，内部变量总的可用存储器空间为 256KB。



内部变量不占用 PLC 存储器空间，在每个工程中都可以使用内部变量。内部变量的定义方式与设备变量是一样的，只是其设备名选择为内部变量。有效使用好内部变量，可以使得控制程序更简洁、快速。例如，使用内部变量来控制动画动作；利用内部变量来作为按钮、数据输入的互锁条件；利用内部变量作为配方的数据源等等。

内部变量可以设置成停电保持，方法为：在定义内部变量时，选中停电保持选项，则该内部变量将具有停电保持功能

注意：内部变量的停电保持功能是通过电池来实现的，请随时注意触摸屏电池的使用情况，如果电池电压不足，请尽快更换电池。以保证停电保持的数据不丢失。



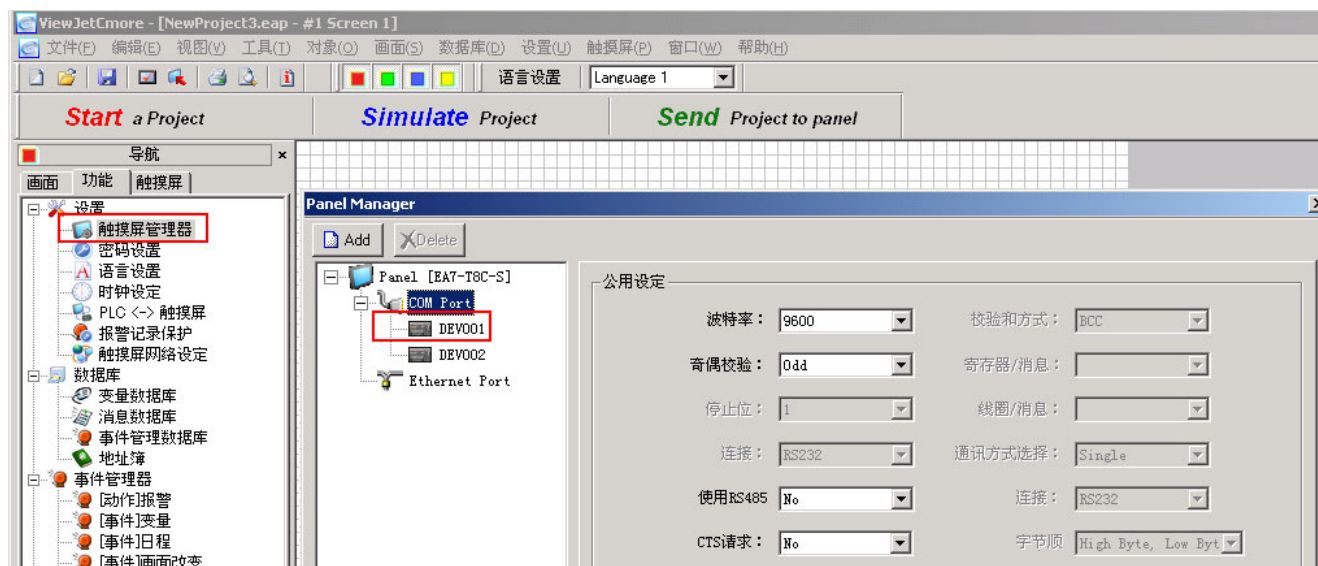
设备变量(Device Tag)

设备变量是影射到 PLC 功能存储器上的变量。每一台连接到触摸屏上的 PLC，都被认为是一台设备。PLC 的动作情况主要通过设备变量反映到触摸屏上。

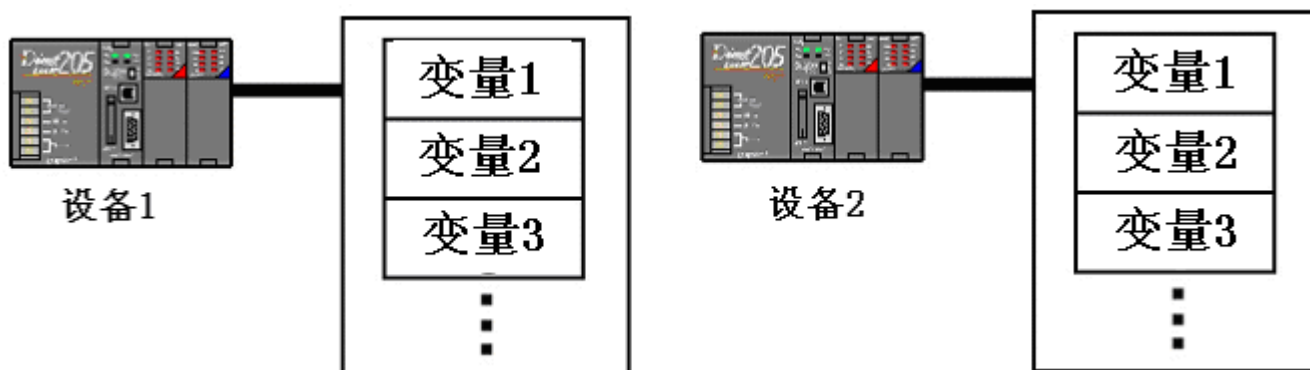
设备（Device）

设备是指通过通讯口连接到触摸屏上的现场控制设备，一个触摸屏最多可以同时连接 64 个设备，包括串行口连接设备和以太网连接设备。目前连接的主要设备为 PLC。

设备的添加通过触摸屏管理器进行。双击导航窗下[功能]页[设置]项下[触摸屏管理器]，会出现如下所示的触摸屏管理窗口，单击其[Add]（添加）按钮，可以添加一个设备，选中某个设备后，其相应的通讯参数设定内容会出现在右边。当有 2 个以上的设备存在时，可以点击[COM Port]或[Ethernet Port]来设定多个设备的公共通讯参数项。



添加好设备后，就可以设置对应于该设备的设备变量。每个设备的设备变量需要分别设置。如下图所示例子中，连接了 2 台 PLC，每台 PLC 都有 Tag1、Tag2、Tag3 三个变量，则该 6 个变量需要分别定义，而且不能同名。定义时要注意使用不同的设备名称。



系统变量(System Tag)

为 ViewJetCmore 内已经预先定义好用途的变量，主要是一些系统的标志变量。系统变量也为一种内部变量，但其与普通的内部变量不同，它们大部分是只读型变量，在制作画面时，你可以直接应用在你的部品中，而不需要重新定义。

下面是 ViewJetCmore 支持的所有系统变量一览表。

系统变量名称	数据类型	读/写	数据范围	说明
SYS Bit ON	开关量	只读		常通 (ON)
SYS_Clock200ms	开关量	只读		以 100ms 间隔交替 ON/OFF
SYS_Clock500ms	开关量	只读		以 250ms 间隔交替 ON/OFF
SYS_ClockSec	开关量	只读		以 0.5s 间隔交替 ON/OFF
SYS_ClockMin	开关量	只读		以 30s 间隔交替 ON/OFF
SYS_CountValue	带符号 32 位数	只读		系统计数器当前值，每次增加 1
SYS_CountMax	带符号 32 位数	读/写		系统计数器的最大值
SYS_CountMin	带符号 32 位数	读/写		系统计数器的最小值
SYS_CountInterval	无符号 32 位数	读/写	0~4294967295	系统计数间隔 单位: ms 100 表示 100ms, 500 表示 500ms (最小 50ms)
SYS_CountRepeat	开关量	读/写		ON 时，系统计数器到达最大值后，恢复为最小值，继续计数
SYS DATE YYYY	无符号 16 位数	只读		4 位公历年数据
SYS DATE YY	无符号 16 位数	只读	0~99	2 位公历年数据
SYS DATE MM	无符号 16 位数	只读	1~12	2 位公历月数据
SYS DATE DD	无符号 16 位数	只读	1~31	2 位公历日数据
SYS DAY Week	字符串	只读	SUN/MON/TUE/ WED/THU/FRI/SAT	星期数据
SYS TIME HH	无符号 16 位数	只读	0~23	2 位小时数据
SYS TIME MM	无符号 16 位数	只读	0~59	2 位分钟数据
SYS TIME SS	无符号 16 位数	只读	0~59	2 位秒数据
SYS Keypad Current	字符串	只读		当前键文字
SYS Keypad Max	字符串	只读		最大键值
SYS Keypad Min	字符串	只读		最小键值
SYS Keypad Value	字符串	只读		当前键值
SYS SystemScreenPW	16 位 BCD 数	读/写	0~9999	进入系统模式画面的密码 0 表示没有系统密码
SYS Builtin DRAM TotalMemory	无符号 32 位数	只读	0~4294967295	单位: KB (K 字节)
SYS Builtin DRAM UsedMemory	无符号 32 位数	只读	0~4294967295	单位: KB (K 字节)
SYS Builtin DRAM FreeMemory	无符号 32 位数	只读	0~4294967295	单位: KB (K 字节)

系统变量名称	数据类型	读/写	数据范围	说明
SYS Built-in SRAM TotalMemory	无符号 32 位数	只读	0~4294967295	单位：KB（K 字节）
SYS Built-in SRAM UsedMemory	无符号 32 位数	只读	0~4294967295	单位：KB（K 字节）
SYS Built-in SRAM FreeMemory	无符号 32 位数	只读	0~4294967295	单位：KB（K 字节）
SYS Built-in FLASH TotalMemory	无符号 32 位数	只读	0~4294967295	单位：KB（K 字节）
SYS Built-in FLASH UsedMemory	无符号 32 位数	只读	0~4294967295	单位：KB（K 字节）
SYS Built-in FLASH FreeMemory	无符号 32 位数	只读	0~4294967295	单位：KB（K 字节）
SYS CF1 TotalMemory	无符号 32 位数	只读	0~40000000	单位：KB（K 字节）（0-40GB）
SYS CF1 UsedMemory	无符号 32 位数	只读	0~40000000	单位：KB（K 字节）（0-40GB）
SYS CF1 FreeMemory	无符号 32 位数	只读	0~40000000	单位：KB（K 字节）（0-40GB）
SYS CF2 TotalMemory	无符号 32 位数	只读	0~40000000	单位：KB（K 字节）（0-40GB）
SYS CF2 UsedMemory	无符号 32 位数	只读	0~40000000	单位：KB（K 字节）（0-40GB）
SYS CF2 FreeMemory	无符号 32 位数	只读	0~40000000	单位：KB（K 字节）（0-40GB）
SYS USB TotalMemory	无符号 32 位数	只读	0~40000000	单位：KB（K 字节）（0-40GB）
SYS USB UsedMemory	无符号 32 位数	只读	0~40000000	单位：KB（K 字节）（0-40GB）
SYS USB FreeMemory	无符号 32 位数	只读	0~40000000	单位：KB（K 字节）（0-40GB）
SYS CF1 ReadyToUse	开关量	只读		ON 表示 CF1 存储设备可用
SYS CF2 ReadyToUse	开关量	只读		ON 表示 CF2 存储设备可用
SYS USB ReadyToUse	开关量	只读		ON 表示 USB 存储设备可用
SYS CF1 WriteStatus	开关量	只读		ON 表示 CF1 存储设备存取中
SYS CF2 WriteStatus	开关量	只读		ON 表示正向 CF2 中写入记录数据。记录数据包括报警、信息、画面捕捉数据等。
SYS USB WriteStatus	开关量	只读		ON 表示正向 CF2 中写入记录数据。记录数据包括报警、信息、画面捕捉数据等。
SYS CF1 Eject	开关量	读/写		置 ON 请求取出 CF1，从新变为 OFF 后，可以取出 CF1 卡。
SYS CF2 Eject	开关量	读/写		置 ON 请求取出 CF2，从新变为 OFF 后，可以取出 CF2 卡。
SYS USB Eject	开关量	读/写		置 ON 请求取出 USB，从新变为 OFF 后，可以取出 USB 卡。

系统变量名称	数据类型	读/写	数据范围	说明
SYS_Copy_LogToCF1	开关量	读/写		保存记录数据到 CF1 卡时置为 ON，写入完成后为 OFF。
SYS_Copy_LogToCF2	开关量	读/写		保存记录数据到 CF2 卡时置为 ON，写入完成后为 OFF。
SYS_Copy_LogToUSB	开关量	读/写		保存记录数据到 USB 卡时置为 ON，写入完成后为 OFF。
SYS_Current_ScreenName	字符串	只读		当前画面名
SYS_Current_ScreenNumber	无符号 16 位数	只读	1~999	当前画面号
SYS_ERR_ErrorStatus	开关量	只读		当有错误发生时，置为 ON。
SYS_ERR_ErrorCode	16 位 BCD 数	只读		存放发生错误时的错误代码
SYS_ERR_ErrorMessage	字符串	只读		存放发生错误时的错误信息
SYS_ERR_Log_Error	开关量	只读		ON 表示记录数据时发生或发生过错误。
SYS_ERR_ScreenCapture_Error	开关量	只读		ON 表示画面捕捉时发生或发生过错误。
SYS_ERR_Email_Error	开关量	只读		ON 表示发送 Email 时发生过错误。执行以下 2 个动作： 一、在屏幕左上角显示错误的 Email 地址 5 秒钟； 二、发送错误的 Email 地址到“SYS_ERR_Email Address”
SYS_ERR_SendFTP_Error	开关量	只读		ON 表示 FTP 传送时发生过错误。执行以下 2 个动作： 一、在屏幕左上角显示错误的 FTP 地址 5 秒钟； 二、发送错误的 FTP 地址到“SYS_SendERR FTP Address”
SYS_ERR_LowBattery	开关量	只读		电池电压低时，置为 ON。
SYS_ERR_PowerFail_Count	16 位 BCD 数	只读	0~9999	发生电源跌落的次数，到达 9999 后，自动恢复为 0
SYS_Handshake_Error	开关量	只读		有握手错误时为 ON
SYS_ERR_Backlight_Bulb_Turned_Off	开关量	只读		当背光灯关闭时为 ON，保持 ON 直到

系统变量使用例子—系统模式画面进入的密码设定

在 ViewJetCmore 上安排了一种系统画面模式，在该模式下可以直接对 ViewJetCmore 本体的一些工作参数进行设置、调整；测试触摸屏的各种功能；备份/恢复系统工程数据；清除存储器以及恢复各种数据到出厂默认设置。

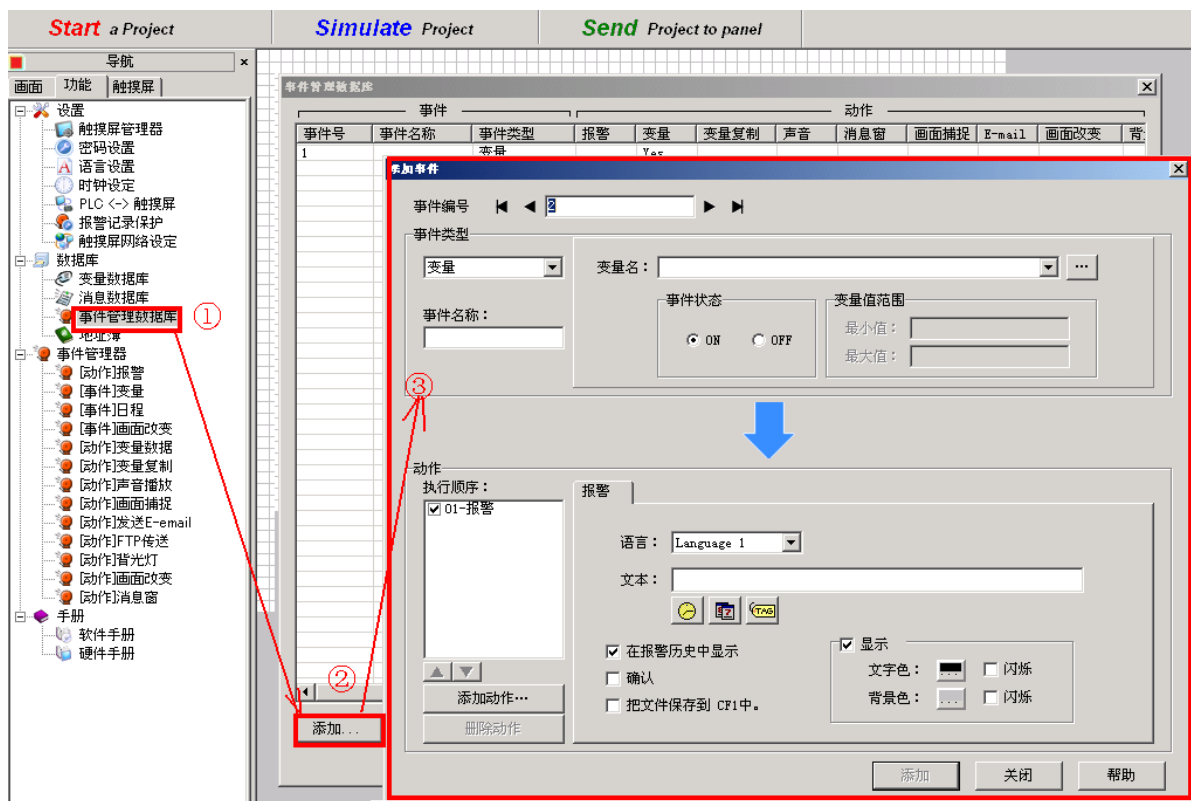
一般情况下，按住屏幕左上角 3 秒种，可以直接进入系统画面。为了防止系统画面的非预期进入，ViewJetCmore 允许你设置一个系统画面密码，设置了该密码后，在进入系统画面前，会首先出现一个密码输入窗口，只有输入了正确的系统画面密码后，才能进入系统画面，否则将回到用户模式画面。

（关于系统画面模式请参见第六章 五 ViewJetCmore 本体操作。）

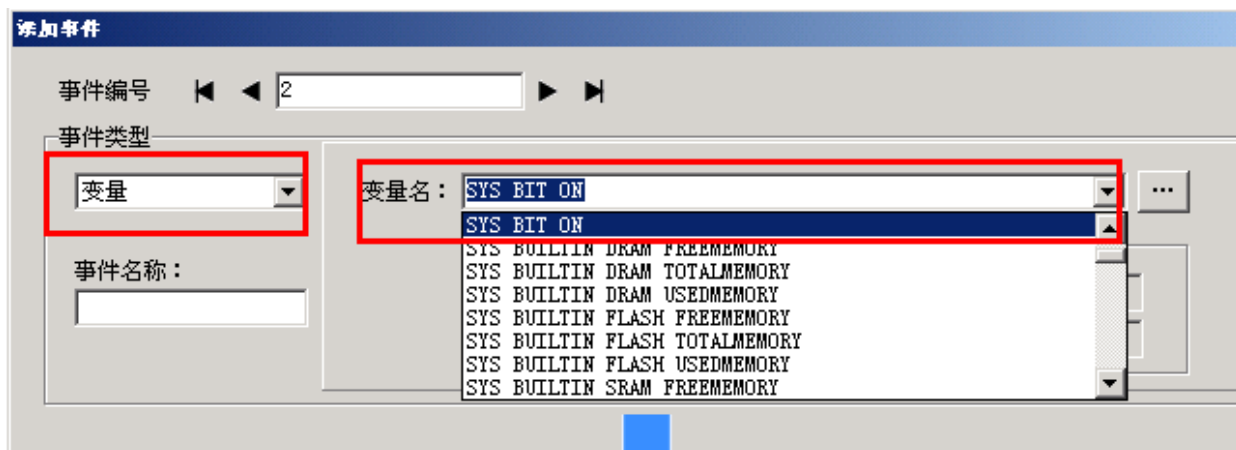
Enter Security Code			
7	8	9	Enter
4	5	6	
1	2	3	
-	0	CL	
			Cancel

系统画面密码设置方法如下：

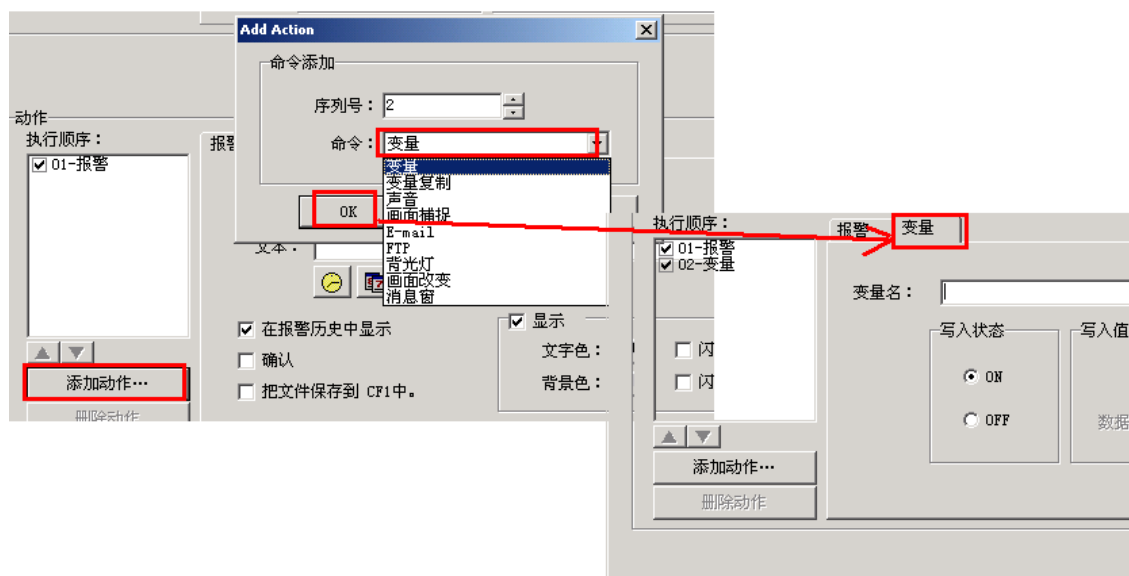
1) 双击画面制作软件工具导航窗下功能页的[事件管理数据库]，则会打开事件管理数据库窗口，点击[添加]按钮，会打开添加事件窗口



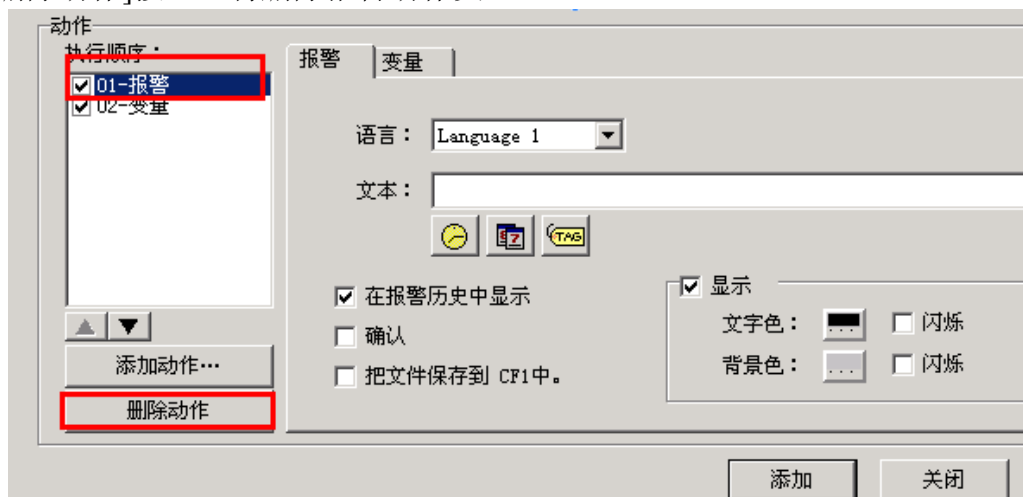
2) 选择事件类型为变量，选择其变量名为[SYS BIT ON]



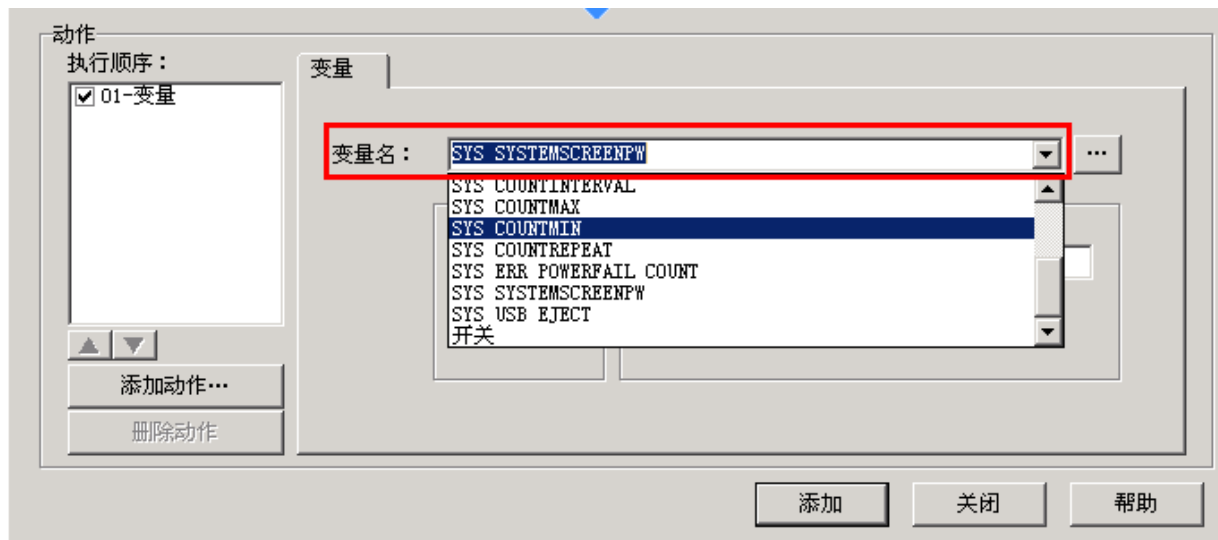
3) 此时缺省的变量动作为[报警]，按[添加动作]键，弹出动作添加窗口，选择变量。点击[OK]。



4) 此时，动作页中将出现报警、变量 2 个动作页。选中动作执行顺序中的[报警]项，点击[删除动作]按钮，将删除报警动作页



5) 选择变量动作中的变量名为 SYS SYSTEMSCREENPW

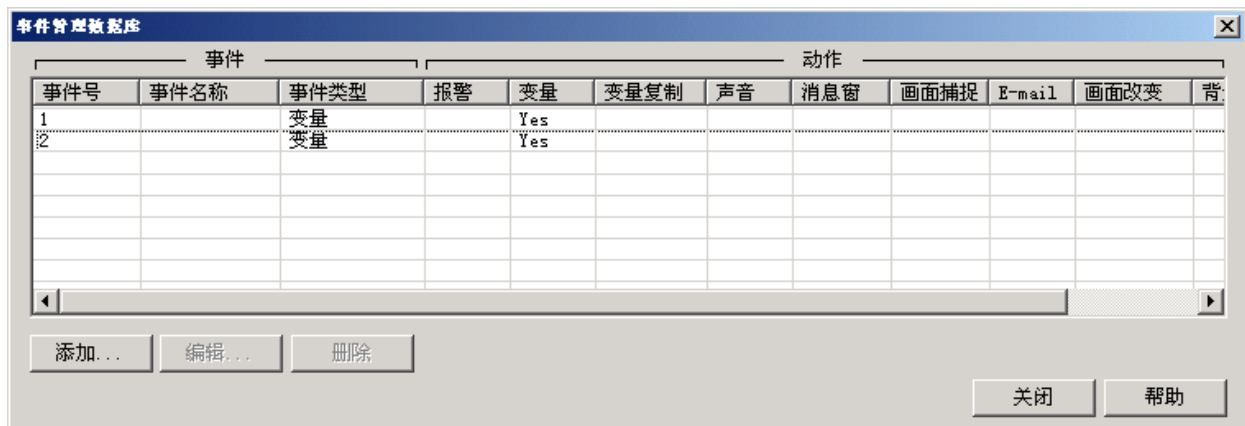


6)

在其写入值栏中写入你希望的密码值，例如 1234（1~4 位 BCD 数值）。点击[添加]按钮，则把该变量定义动作写入了系统。



7) 按[OK]键, 关闭[添加事件窗口], 这时在[事件管理数据库]窗口中, 你可以找到你的定义内容。



选中某个事件项，按[编辑]键，可以对该事件项进行修改，按[删除]键，可以删除选中的事件项。按[关闭]键，关闭事件管理数据库窗口。

至此，你完成了系统画面密码设置工作。把设置好系统画面密码的工程传送到 ViewJetCmore 本体上去后，该密码就起作用了。从而可以限制普通用户进入系统画面模式。

变量定义

每个工程中最多可以登录 30,000 个变量，包括系统变量、内部变量、设备变量。注意所有的变量不能同名，不管其是否影射到同一个设备上。系统变量不需要定义，内部变量、设备变量需要定义，它们的定义方式是相同的。

所有的变量全定义在变量数据库（Tag Name Database）中，变量数据库如下所示。

Tag Name Database

设备名：

ALL

下填

☒ 显示系统变量

☐ 加亮

☒ 显示内部变量

☐ 加亮

☐ 加亮显示未使用变量

No.	Tag Name	Data Type	PLC Address	Device Name	Attribute	
52	SYS Copy LogToCF1	Discrete		<INTERNAL>		
53	SYS Copy LogToCF2	Discrete		<INTERNAL>		
54	SYS Copy LogToUSB	Discrete		<INTERNAL>		
55	SYS Current Screen Nu...	Unsigned int 16		<INTERNAL>		
56	SYS Current Screen Name	Ascii String		<INTERNAL>		
57	SYS ERR LowBattery	Discrete		<INTERNAL>		
58	SYS ERR PowerFail Count	BCD int 16		<INTERNAL>		
59	SYS ERR Handshake	Discrete		<INTERNAL>		
60	SYS ERR Backlight Bulb...	Discrete		<INTERNAL>		
61	SYS ERR ErrorStatus	Discrete		<INTERNAL>		
62	SYS ERR ErrorCode	BCD int 16		<INTERNAL>		
63	SYS ERR ErrorMessage	Ascii String		<INTERNAL>		
64	SYS ERR Log Error	Discrete		<INTERNAL>		
65	SYS ERR ScreenCaptur...	Discrete		<INTERNAL>		
66	SYS ERR Email Error	Discrete		<INTERNAL>		
67	SYS ERR SendFTP Error	Discrete		<INTERNAL>		
68	L1	Discrete	M0	DEV001		
69	L2	Discrete	C0	DEV002		

添加...

编辑...

删除

OK

取消

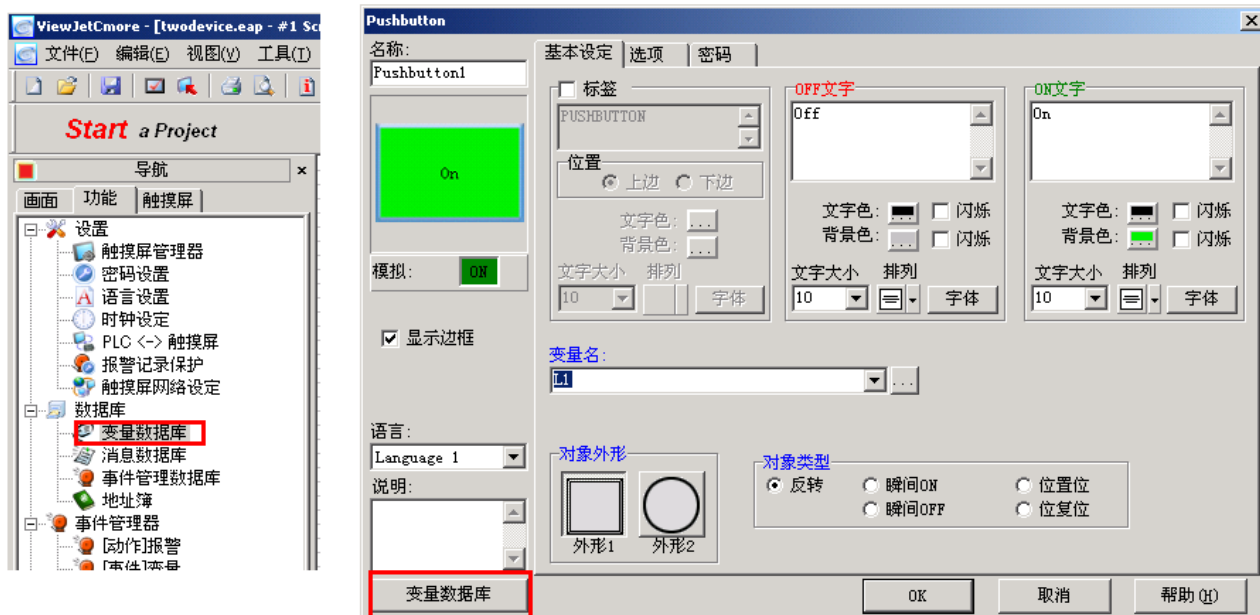
帮助(H)

窗口中有一些显示选择项，用于区分显示各种类型的变量，方便使用。

打开变量数据库的方法有 2 种：

- 一是在软件导航窗中功能页下的[变量数据库]项，双击它将打开变量数据库窗口，进行变量添加、编辑工作；
- 二是在每个部品的属性窗口中，点击其左下的[变量数据库]按钮，同样可以打开变量数据库窗口，进行变量添加、编辑工作。

变量定义可以在开始工程后成批进行；也可以在制作各画面时，边配置部品边定义，没有统一的规定。



定义变量的方法

在打开变量数据库后，点击其左下的[添加]按钮，可以打开添加变量窗口，以加入新的变量。添加变量窗中各项说明：

变量信息

编号：变量在打开的变量表中的编号。

设备名：变量对应的设备数据的来源，有多台设备连接时，请务必注意正确选择。

变量名：你给所定义变量取的合法的名字，注意其唯一性。

变量数据类型：指定所定义变量的数据类型。

文字数：指定字符串变量的长度。

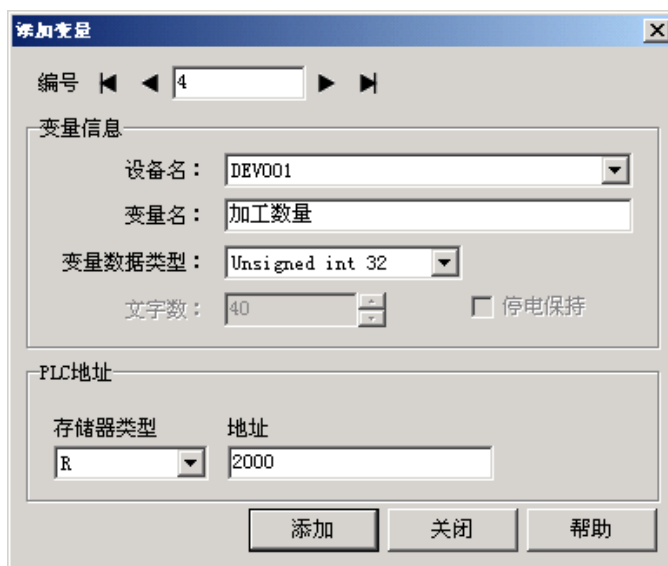
PLC 地址

存储器类型：对应于变量的 PLC 功能存储器的识别记号。例如光洋 PLC 为 I、Q、M、C、T、R 等。

地址：对应于变量的 PLC 功能存储器的地址码。

注意该码值使用与编制 PLC 程序时同样的码值。例如对应于光洋 PLC，其为 8 进制数。

例如：右上图所示的定义中，PLC 作为设备 1 连接，把变量“加工数量”定义为无符号 32 位整数，其内容与设备 1 的 PLC 寄存器 R2001，R2000 相对应。



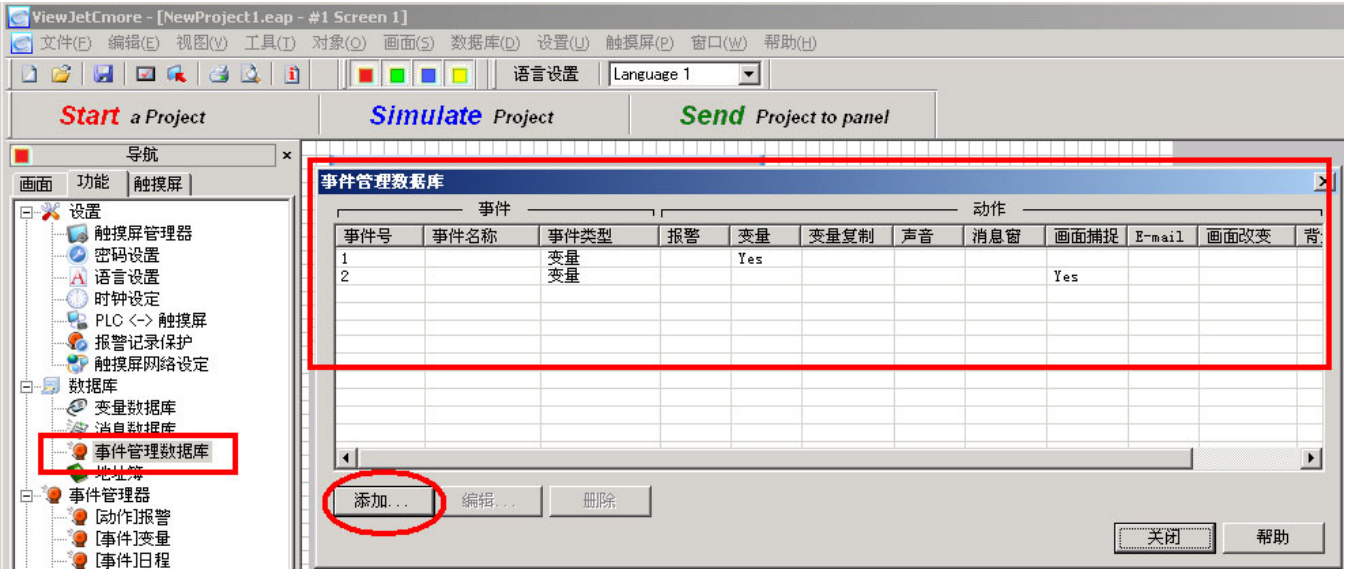
在变量数据库中选中某个变量后，你可以点击下面的[编辑]按钮，打开变量编辑窗口进行编辑，也可以点击[删除]按钮删除选中的变量。

注意：

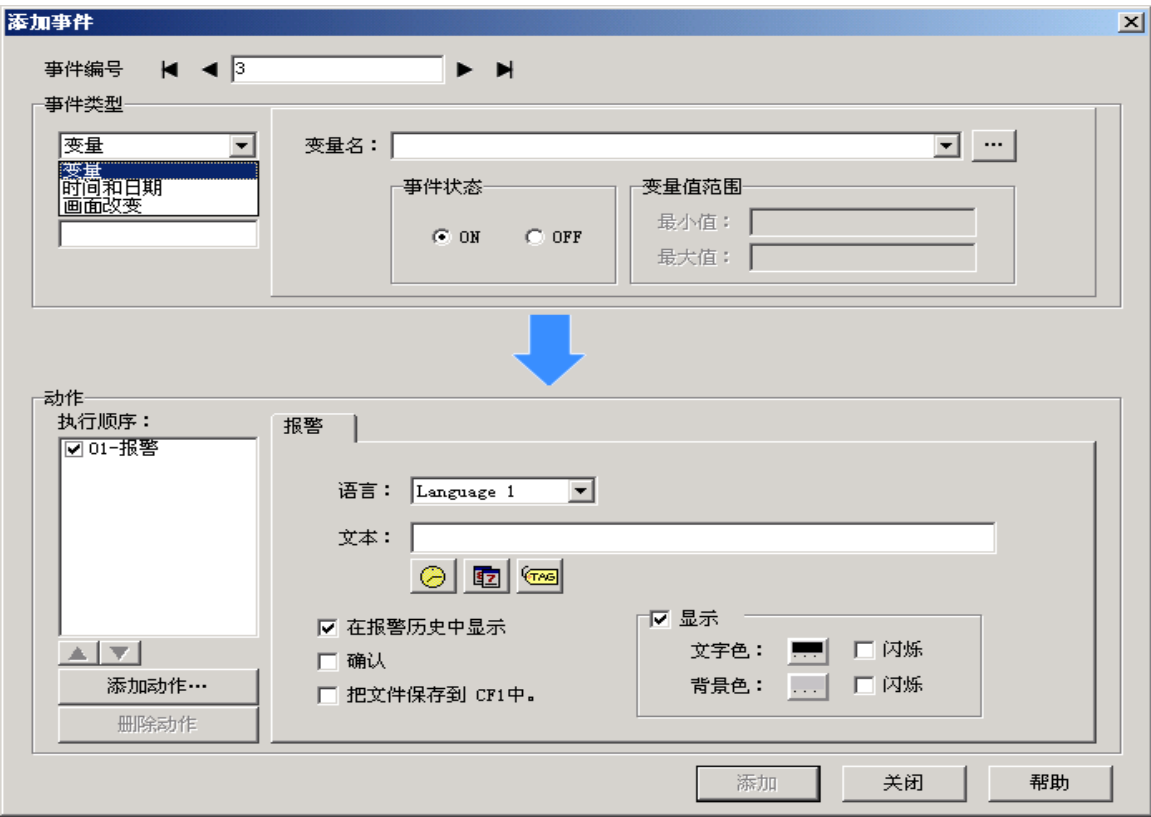
1. 系统变量不能被修改，更不能被删除。
2. 在变量数据库中添加了变量或对变量进行了编辑、删除等修改后，请务必按[OK]关闭变量数据库窗口，否则你所做的修改将被取消！

五、事件(Event)

事件是工程中除画面外的另一个重要组成部分。在某个工程中，画面是必需的，但事件功能并不是必需的。**ViewJetCmore** 中的事件功能统一由 [事件管理数据库] 来管理。点击导航窗中功能页的 [事件管理数据库] 项（或选择 [数据库] 菜单的 [事件管理数据库] 项），则系统会弹出 [事件管理数据库] 窗口，其中列出了你已经设置好的所有事件项。如下图。



在这儿，你可以添加新的事件项或对已有的事件项进行编辑、修改。要添加新的事件项，请单击窗口下面的 [添加] 按钮，系统会弹出一个事件设置窗口。



每个事件项由一个事件类型和多个事件动作组成。

事件类型用于定义发生事件动作的条件；事件动作用于定义当事件条件成立时发生的事件动作。
ViewJetCmore 中定义了 3 种事件类型和 10 种事件动作，用于定义各种事件动作。具体可参见导航窗中功能页的 [事件管理器] 项。

一、 事件类型

变量：当所指定变量发生某种状态变化时，事件动作条件成立，执行相应的事件动作。

对于开关量变量,为其 **ON** → **OFF** 或 **OFF** → **ON** 的边沿检出时，事件条件成立；

对于寄存器型变量，当其当前值从设定的 [变量值范围限制] 中跳出时，事件条件成立。

时间和日期：当内部时钟到达设定的时刻时，事件条件成立。你还可以设置动作的重复执行条件。

画面改变：当指定画面打开或关闭时，事件条件成立。

二、 事件动作

报警：为缺省的常用事件动作项。如果选择了该动作，则当事件条件成立时，会在触摸屏屏幕下方显示该条报警信息，所要显示的内容，在编辑报警事件项时定义。如果选中 [在报警历史中显示] 项，则相同的内容会在 [报警历史]/[报警信息] 部品中显示。

变量数据：动作为把指定的数值写入指定的变量中。

变量复制：动作为把源变量的数据复制到目标变量中。

声音播放：动作为播放指定的声音文件（需要声音放大）或使蜂鸣器发出一定的蜂鸣声。

消息窗：动作为弹出指定的消息窗口。

画面捕捉：动作为把指定的画面数据保存下来。

画面改变：动作为画面跳转到指定的画面。

背光灯：动作为控制背光灯的 **ON** / **OFF** 状态。

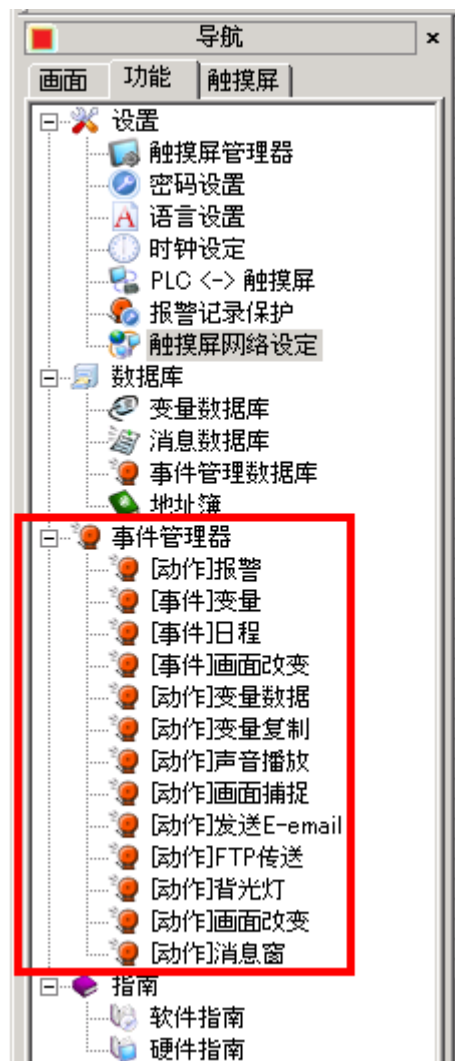
Email 发送：动作为向指定的 Email 地址发送 Email 信息。

FTP 传送：动作为与指定的 FTP 服务器进行 FTP 文件传送。

注：对应每个事件，可以定义多个事件动作。

三、 事件设定例子——报警的设定

下例中，当开关变量“开关 1”变为 **ON** 时，发出报警信息：“炉内温度过高”（在 **ViewJetCmore** 触摸屏最后一行上显示）；并把该报警信息加入报警一览表中。

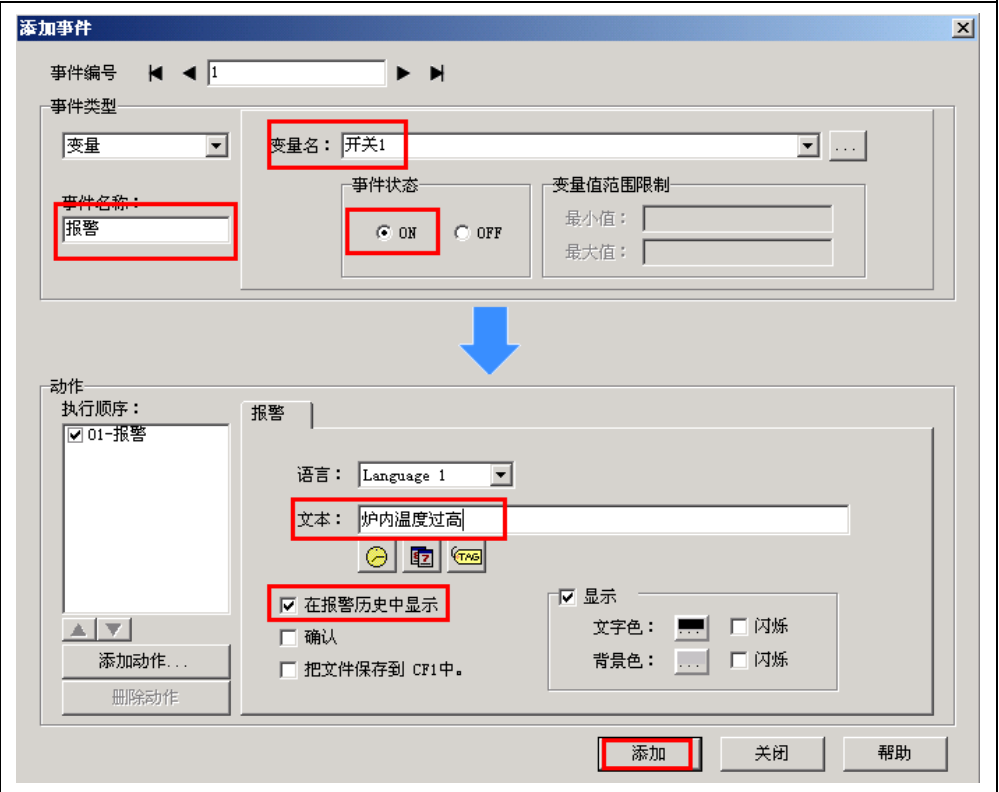


设定方法如下：

点击导航窗中[功能]页标签，使导航窗显示[功能]页，双击其[数据库]项下的[事件管理数据库]，系统会打开[事件管理数据库]窗口，如下图所示。



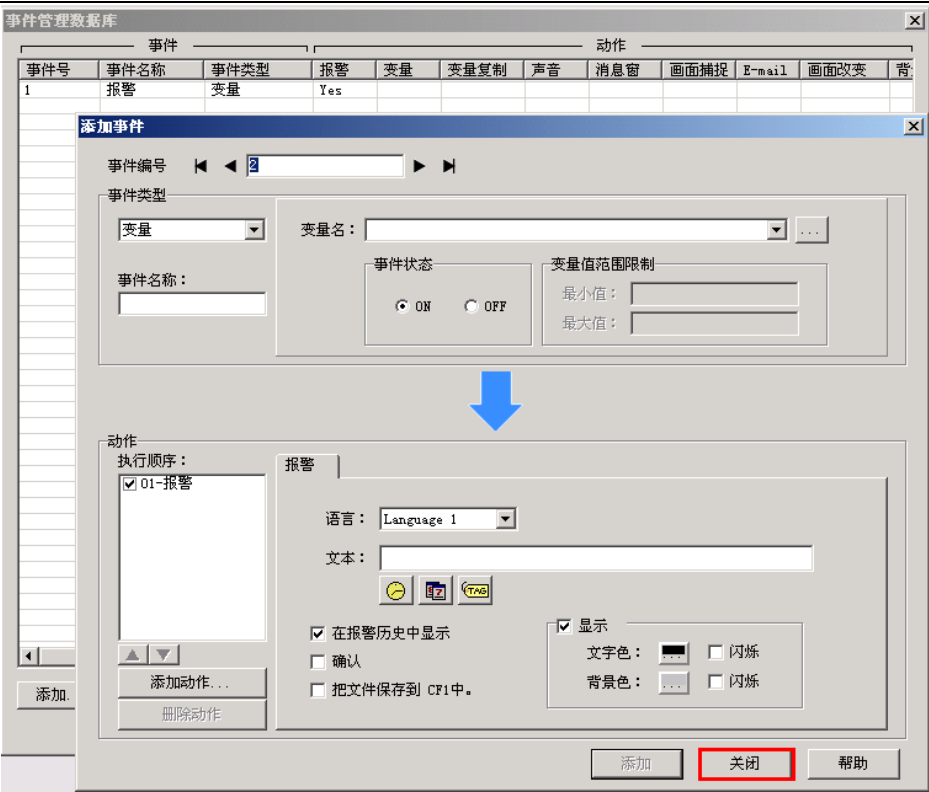
点击[事件管理数据库]窗口中[添加]按键，打开[添加事件]窗口，设置添加事件属性如右图：
事件类型：变量
事件名称：报警
变量名：开关 1
事件状态：ON
报警文本：炉内温度过高
在报警历史中显示选项：选中
其它属性不变



点击[添加事件]窗口中[添加]按钮，把该事件项添加到事件管理数据库中。

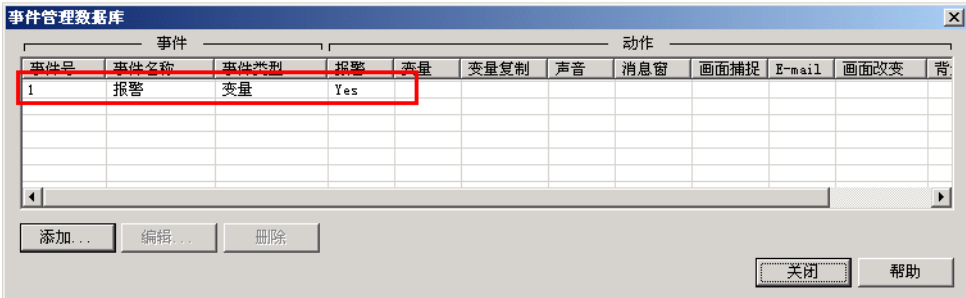
当有多个事件项要设定时，可以继续新的事件项的设置。

设置完成后点击[添加事件]窗口中[关闭]按钮，关闭[添加事件]窗口。



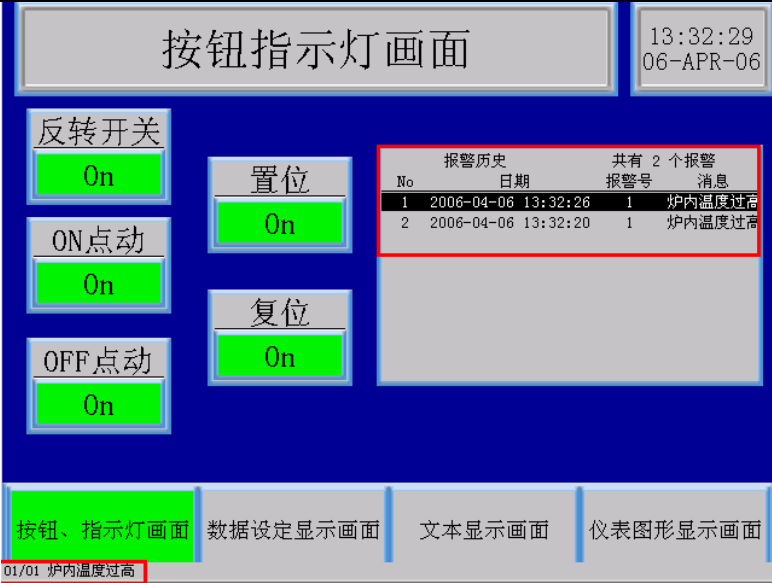
点击[添加事件]窗口中[关闭]按钮，关闭[添加事件]窗口。[事件管理数据库]窗口显示如右图。

按[关闭]键关闭[事件管理数据库]窗口。



以上就完成了该报警事件的设置工作。把该工程文件传送到ViewJetCmore 触摸屏中，每次“开关1”变量为ON，在触摸屏下方会显示相应的报警信息。

同时，由于我们在报警信息设置时选择了[在报警历史中显示]，所以发生的报警信息会在[报警信息]或[报警历史]部品中反应出来。



六、密码(Password)

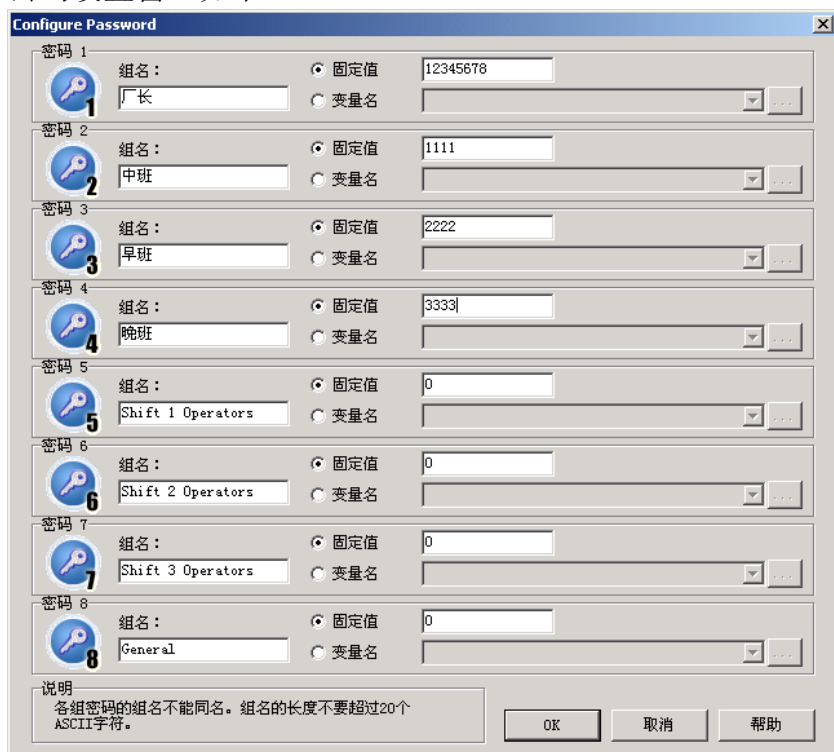
密码用于限制对指定部品、画面、系统数据等对象的操作、存取。对于设置了密码的对象，必须输入了相应的密码，才允许进一步的操作。ViewJetCmore 支持多达 8 组密码。

1、密码设置

点击[导航]窗口[设置]页下[密码设置]项，或选择[设置]菜单的[密码设置]项会打开密码设置窗口。



密码设置窗口如下：



在这儿可以对所有密码项进行设置。每组密码设置包括 3 项：

[组名]：为使用该密码的使用者名称，每个组名长度为最大 20 个字符。

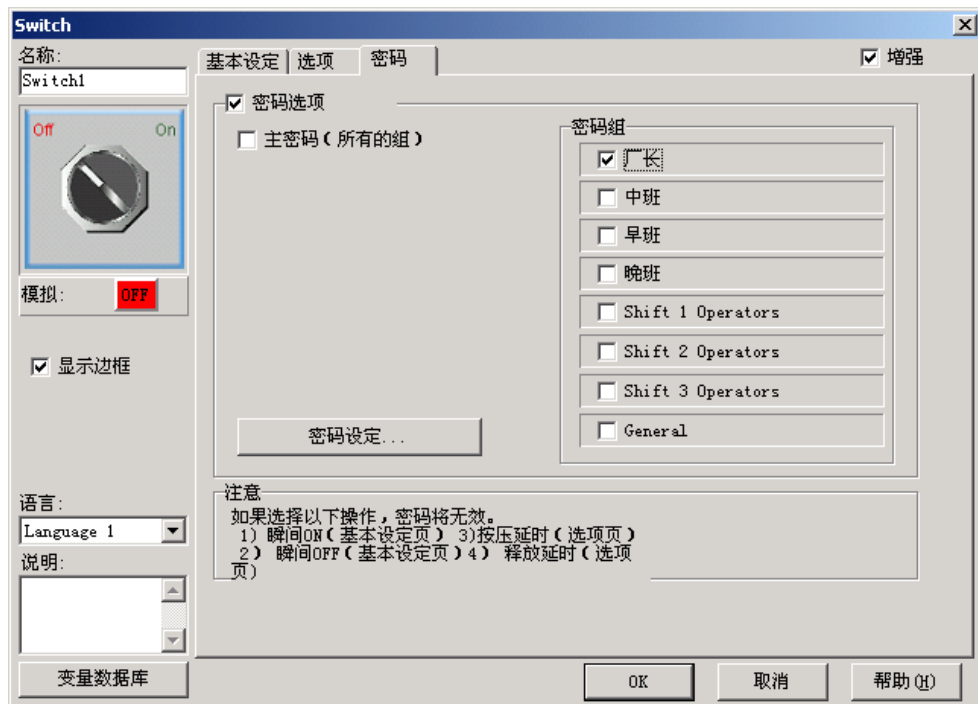
密码可以有 2 种指定方法：固定值和可变量。

[固定值]：指定一个[0 – 4294967295]间的固定数值作为密码；

[变量名]：指定一个变量，其内容作为密码。该密码为可变的。改变变量中的值，相应的密码也改变了。

2、密码使用例

对于具有密码功能的部品，相应的其属性设置中会有密码一页，下图为开关部品的密码设定页。

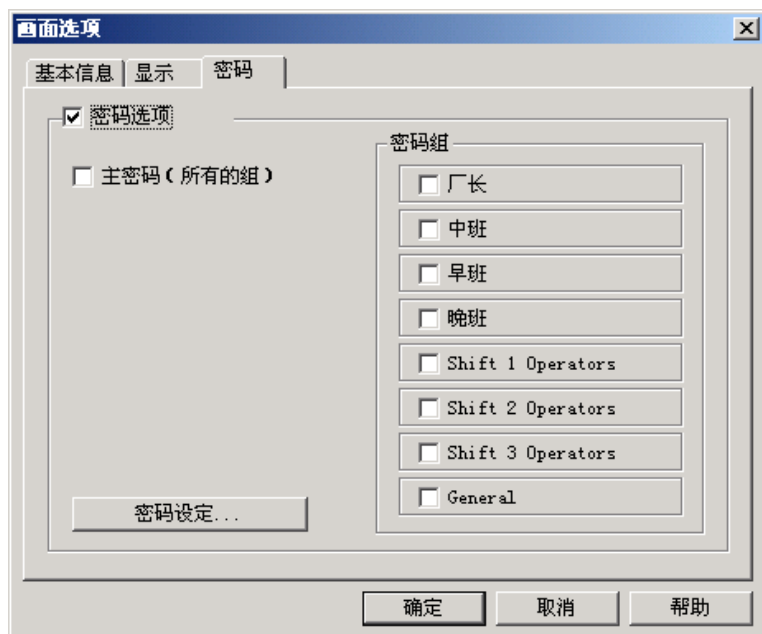


选中[密码选项]，将使密码对该部品有效。

选中[密码组]中相应的密码选项，该密码将有效，操作时，输入该密码就可以继续操作。对于一个部品可以选择一个或多个密码有效。当选中了[主密码]选项，将使所有的密码都有效。

点击[密码设定...]按键，可以打开密码设置窗口，进行密码的设置、修改。

画面选项属性窗口[密码] 设定页如下：

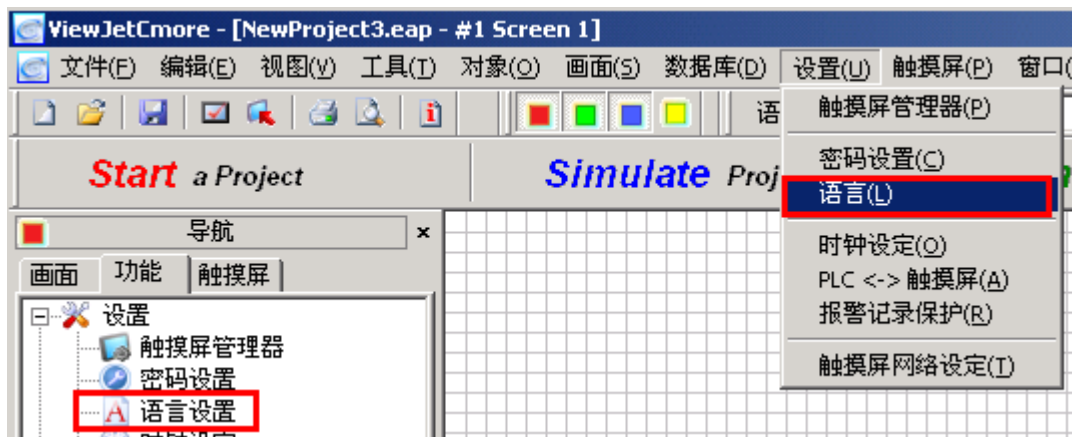


七、语言(Language)

ViewJetCmore 触摸屏支持多语言显示功能，最多支持 9 种语言的使用（目前支持 7 种），每种语言又可以支持多种显示字体。（由于存储器容量的限制，使用多语言、多字体显示时，需要采用 CF 卡扩充存储器）。

1、语言设置

点击[导航]窗口[设置]页下[语言设置]项，或选择[设置]菜单的[语言]项会打开语言设置窗口。



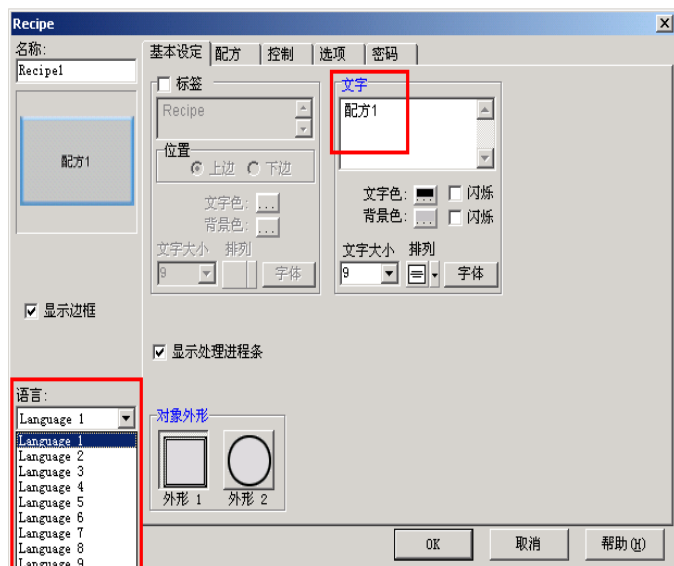
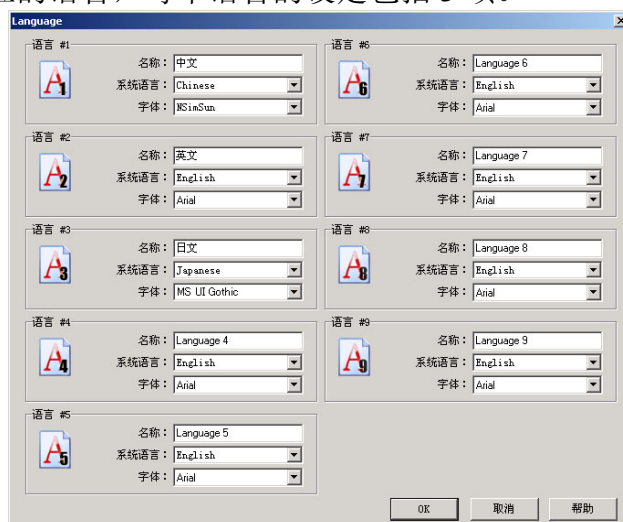
在这儿，根据需要，把语言#1—#9 设置成相应的语言，每个语言的设定包括 3 项。

[名称]: 给每种语言设定的名称，方便使用；

[系统语言]: 设置该种语言使用的系统语言；

[字体]: 设置该种语言使用的显示字体。

注：由于对 UNICODE 的支持，一种系统语言下也可以显示多种语言。例如选择系统语言为 Chinese（中文）的情况下，可以显示中文、英文、日文假名等



2、多语言的使用

每个部品的属性设置页中，都有如右所示的语言选择框，当你选择了某种语言后，在相应的文字信息显示栏输入相应的信息，则在触摸屏上显示该部品时，选择了某个语言，对应的文字信息就会显示在画面部品上。

3、多语言使用例子

下面的例子中，使用语言 1、语言 2。语言 1 信息为中文；语言 2 信息为英文；2 者系统语言都选择中文；其它语言不选择。其语言设置如右图。

对于某个开关部品，其动作时的文字设定入如下：



语言 1—中文的文字信息设定	语言 2—英文的文字信息设定

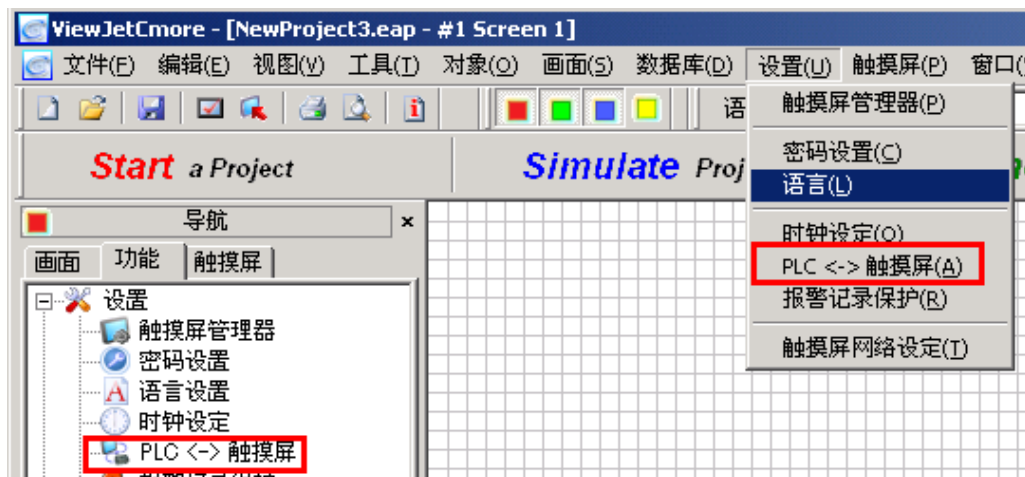
在实际运行（或模拟运行）时的显示效果如下：（画面制作例子请参见第四章）

以语言 1—中文显示时的显示效果	以语言 2—英文显示时的显示效果

八、系统状态数据(PLC <—> 触摸屏)

在 ViewJetCmore 中，定义了一些用于报告系统状态的标志信息，可以方便 PLC 与 ViewJetCmore 触摸屏交换信息。当你需要使用这些状态信息时，可以设置相应的变量与这些状态信息相关联，从而取得或控制这些系统状态信息，完成希望的控制目的。

在 ViewJetCmore 作图软件中，双击[导航]窗口[设置]页中的[PLC<—>触摸屏]项，或选择[设置]菜单的[PLC<—>触摸屏]项，可以打开系统状态信息窗口。

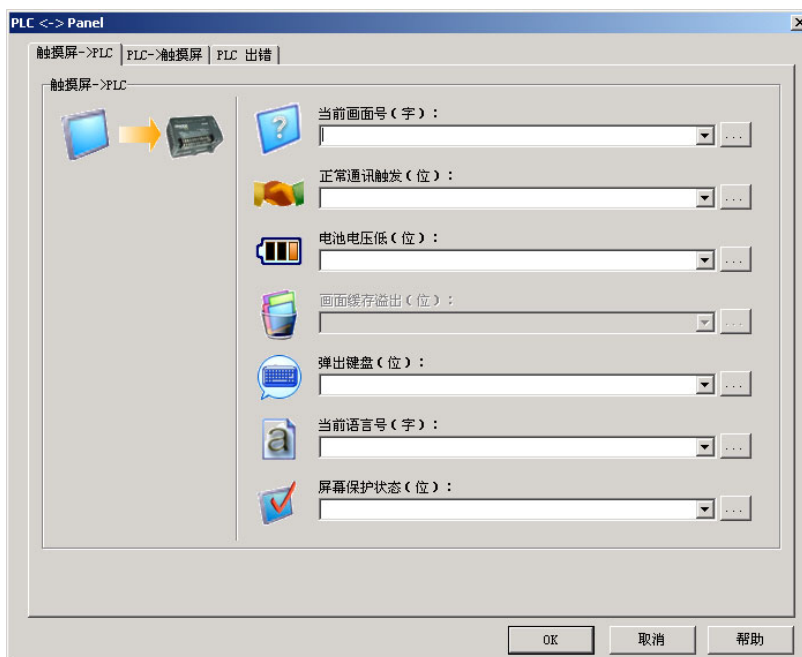


系统状态信息共分 3 大类，每类占用一页。

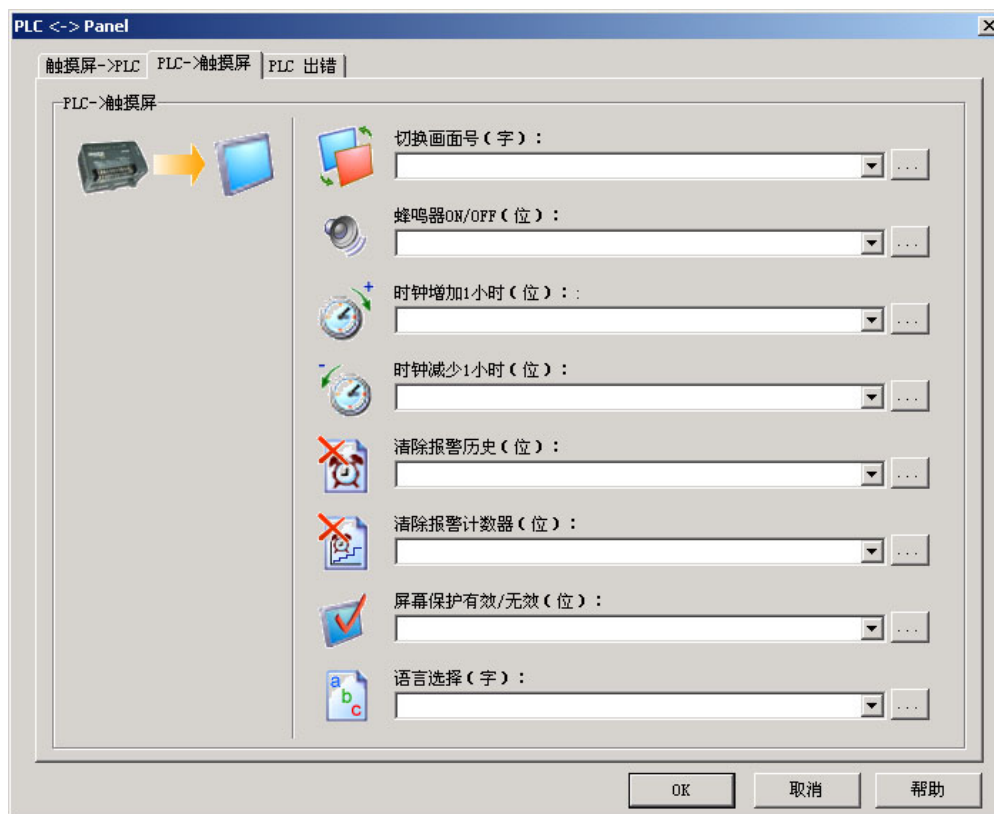
1、[触摸屏—>PLC]

如上图所示，是由触摸屏发送给 PLC 的状态信息。其含义分别说明如下：

- 当前画面号（字）：该字变量中存放触摸屏当前显示中的画面号。
- 正常通讯触发（位）：用于指示当前触摸屏与 PLC 的通讯是否正常。正常时，该位以 5 分钟周期进行 ON—>OFF—> ON ... 的状态切换。
- 电池电压低（位）：当触摸屏中电池电压低于规定值时，该位为 ON。
- 画面缓存溢出（位）：当画面缓存溢出时，触摸屏置位该变量。（目前不支持）
- 弹出键盘（位）：当有弹出键盘显示时，触摸屏置位该变量。
- 当前语言号（字）：当前显示语言的语言号存放在该变量中。
- 屏幕保护状态（位）：当触摸屏处于屏幕保护状态时，置位该变量；当触摸屏取消屏幕保护状态时，复位该变量。



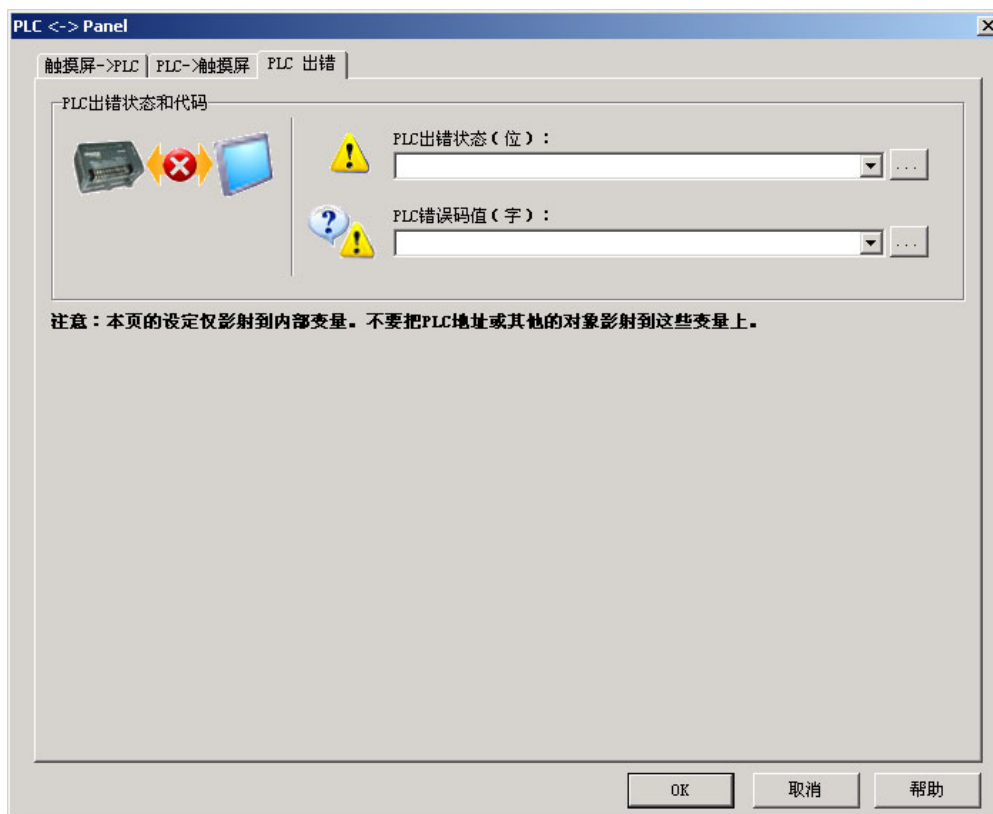
2、[PLC—>触摸屏]



如上图所示，是由 PLC 发送给触摸屏的控制状态信息。其含义分别说明如下：

- 切换画面号（字）：用于控制触摸屏切换到指定的画面显示。仅在该变量数据改变时切换一次。如果指定号码的画面不存在。触摸屏将忽略该值但不显示错误。
- 蜂鸣器 ON/OFF（位）：蜂鸣器有效与否的开关。ON 时蜂鸣器有效；OFF 时蜂鸣器无效
- 时钟增加 1 小时（位）：该变量每次 OFF—>ON 的上升沿，增加时钟 1 小时。
- 时钟减少 1 小时（位）：该变量每次 OFF—>ON 的上升沿，减小时钟 1 小时。
- 清除报警历史（位）：该变量每次 OFF—>ON 的上升沿，清除触摸屏中报警历史数据。
- 清除报警计数器（位）：该变量每次 OFF—>ON 的上升沿，清除触摸屏中报警历史计数值。
- 屏幕保护有效/无效（位）：该变量每次 OFF—>ON 的上升沿，关闭触摸屏背光灯；每次 ON—>OFF 的下降沿，打开触摸屏背光灯，取消屏幕保护功能。
注：在屏幕保护状态下，打开触摸屏背光灯，取消屏幕保护功能的条件：
①屏幕保护有效/无效（位）产生 ON—>OFF 变化；
②按压触摸屏表面；
③发生报警事件（需要设置报警动作有效）；
④发生诸如通讯出错等的错误。
- 语言选择（字）：选择显示相应的语言文字。有效范围为 1-9。但该变量数据在 1-9 范围以外时，系统忽略该数据。

3、[PLC 出错]



如上图所示，当触摸屏与 PLC 通讯过程中发生错误时，将在触摸屏上闪烁显示出相应的通讯错误信息，其显示周期为：显示错误信息 3 秒—>停止显示 1 秒—>显示错误信息 3 秒.....，如此循环显示。同时将给出该页 2 个 PLC 出错状态信息。其含义分别说明如下。注意该页的变量不能关联到设备对象上，而只能使用 ViewJetCmore 的内部变量。

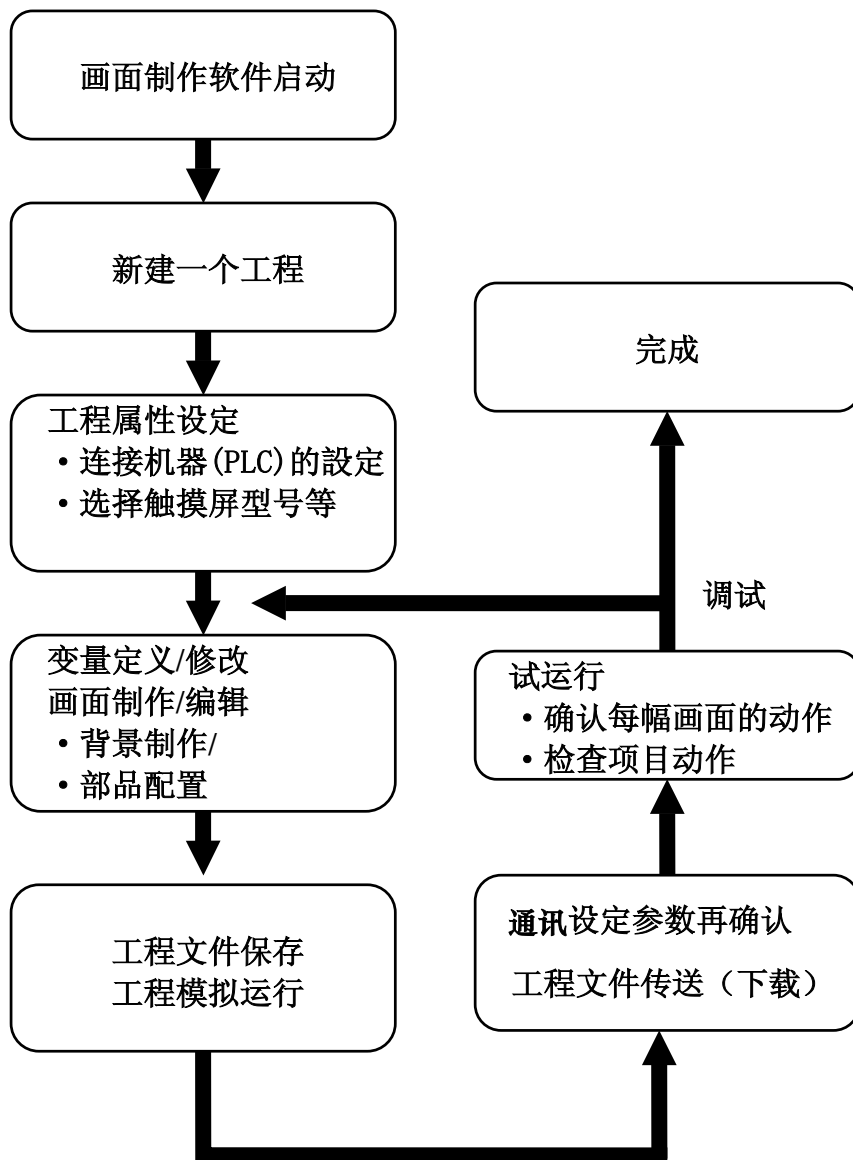
PLC 出错状态（位）：对应通讯错误信息的显示，该变量循环 ON/OFF；当有错误显示时，该变量为 ON；不显示错误信息时，该变量为 OFF。

PLC 错误代码（字）：对应通讯错误信息的显示，该变量中存放对应的错误代码。当有错误显示时，该变量中存放对应的错误代码；不显示错误信息时，该变量为 0。

注意：上面所介绍的系统状态信息变量并不是必需的。在应用中你仅需定义必要的变量即可。如果在应用中，不需要用到这些系统状态信息，则你不需要定义任何的系统状态信息变量。

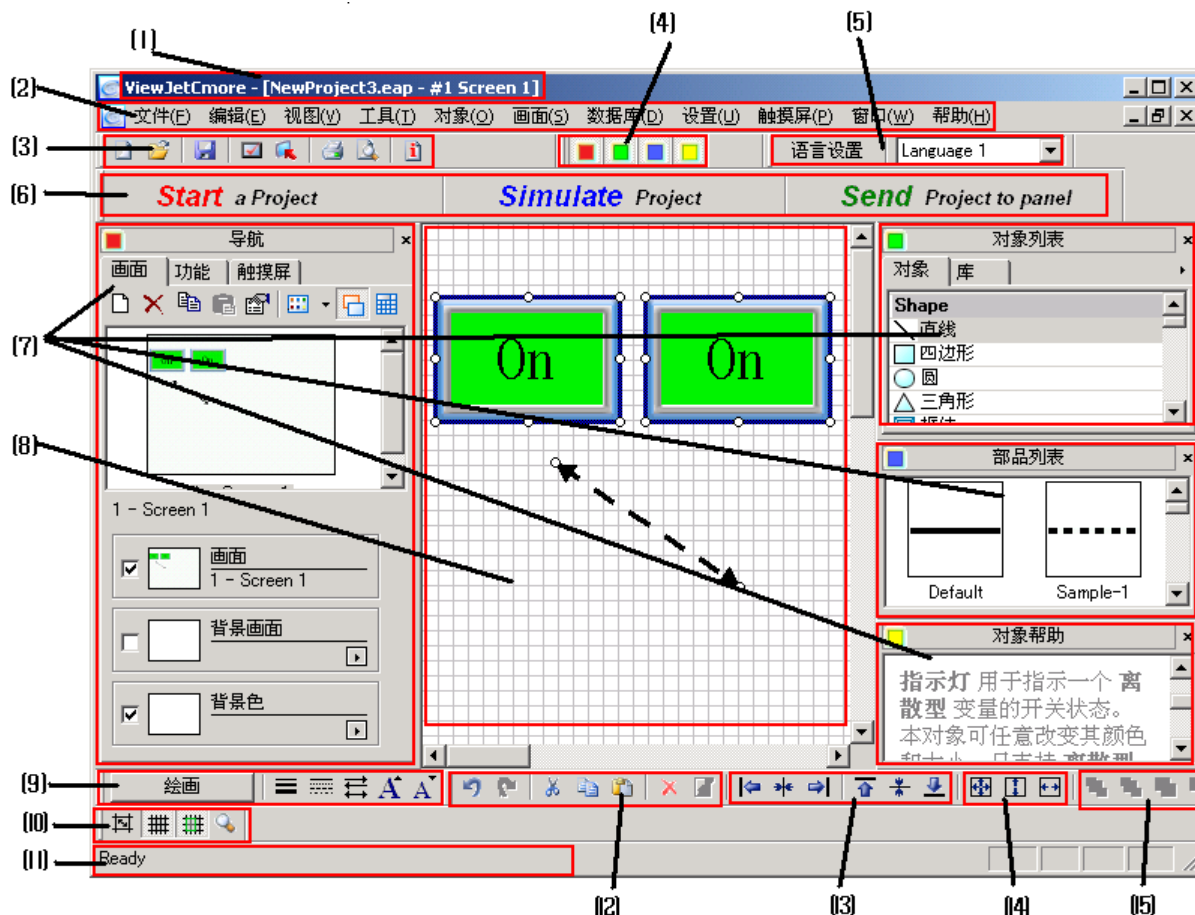
第三章 ViewJetCmore 作画工具软件的使用流程

ViewJetCmoreh 画面制作基本流程如下：



一、画面制作软件启动

可以通过[开始菜单]或[快速启动图标/桌面快捷方式图标]来启动 ViewJetCmore 工具软件。具体请参见第一章相关内容。软件启动后，显示如下画面。每次启动软件后，会自动打开一个缺省的新工程（新工程名为 Newproject*.eap.*为从 1 开始的数字顺序号），同时，自动建立一个新的 1 号画面。你可以直接编制新的画面内容，或自己建立一个新工程或打开一个已存在的工程。

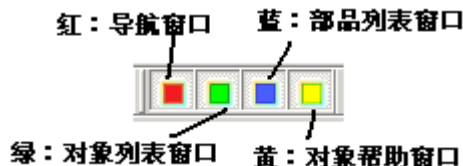


ViewJetCmore 工具软件编辑画面各部分说明如下：

- (1)：工具软件以及编辑中工程名、画面名显示区域。
- (2)：工具软件菜单项，菜单项包含所有的软件操作内容。
- (3)：工程操作相关快捷键（移动鼠标到快捷键图标，会有说明文字跟随窗出现，同时(11)信息条上也有说明文字出现。），包括：



- (4)：窗口控制快捷键，用于控制导航、对象列表、部品列表、对象帮助四个辅助窗口的开/关。



- (5)：语言选择项，用于选择在工具软件画面编辑窗口以哪种语言来显示信息；共有 9 种语言可供选择。
- (6)：开始工程、模拟运行、画面下传三步操作步骤选择按钮。

(7): 导航、对象列表、部品列表、对象帮助四个辅助窗口内容。

导航窗口：与操作相关的窗口，又分画面（对应[画面]菜单功能）、功能（对应[数据库]和[设置]菜单功能）、触摸屏（对应[触摸屏]菜单功能）三页；

对象列表窗口：所有系统支持的部品对象都分类显示在该窗口中，可以直接双击某个部品对象项，以把该部品配置到画面中，并打开其属性窗口；

部品列表窗口：如果在[对象列表窗口]中所选中的对象部品有多个类型可选，则所有的内容一览显示在该窗口中；

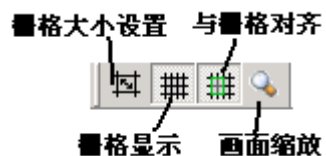
对象帮助窗口：显示所选择的对象部品的相关帮助信息。

(8): 画面编辑区：用于编辑用户画面。部品将被配置到该区域。

(9): 部品绘画菜单、快捷键，包括：



(10): 画面栅格控制、显示画面大小控制快捷键，包括：

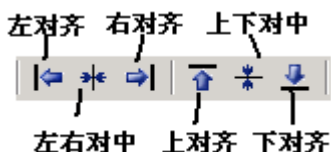


(11): 操作状态条，用于显示当前执行的操作情况以及当前鼠标所在菜单项或快捷键的说明信息。

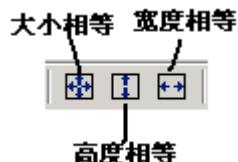
(12): 部品编辑快捷键，包括：



(13): 部品对齐快捷键，包括：



(14): 部品大小调整快捷键，包括：

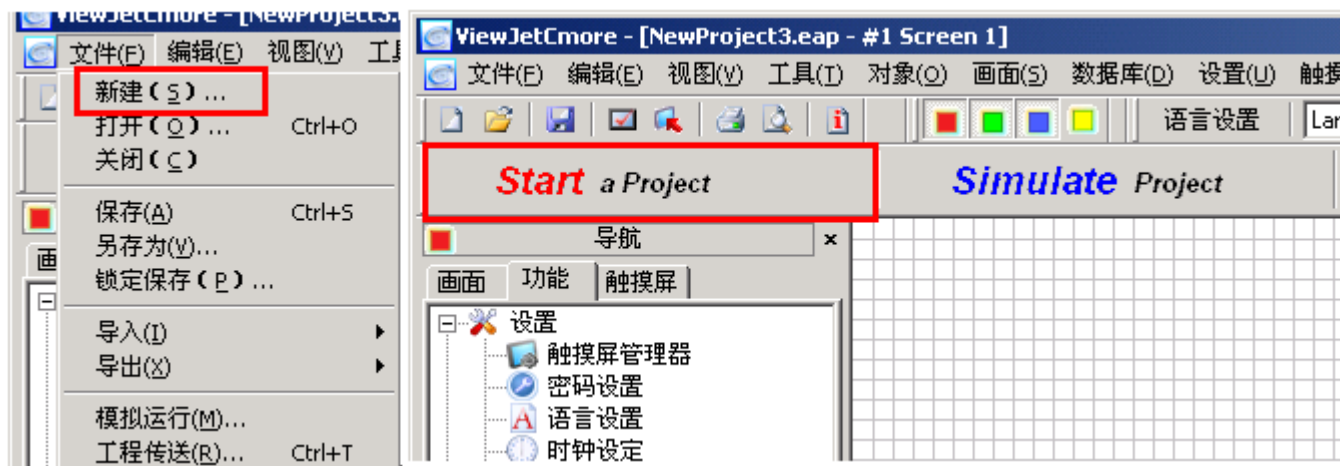


(15): 部品重叠位置调整以及成组化快捷键，包括：



二、新建一个工程，工程属性的设置

启动 ViewJetCmore 工具软件后，选择文件菜单的[新建]项或点击画面上的[Start a project]按钮。



系统打开开始一个新工程窗口，点击其上的[新建工程文件]按钮，在其右边的[工程选择]项中对新建的工程内容进行定义。

保存路径：指定新建的工程文件的磁盘保存位置。

工程名：给新做的工程取的名字。

触摸屏：指定使用的触摸屏型号。

PLC 协议：指定你要使用的 PLC 的厂家及使用的通讯协议。点击其下的[协议设定]按钮，可以对使用协议的通讯参数进行设置。（注意：请务必把触摸屏的通讯速度/数据位长度/奇偶校验位/停止位等通讯参数设置成与 PLC 的通讯参数一致。）

定义好工程选择项内容后，点击[OK]按钮，系统将按设定好内容新建一个工程文件，并进入画面编辑模式，自动打开画面 1。你就可以开始新工程的画面制作工作了。



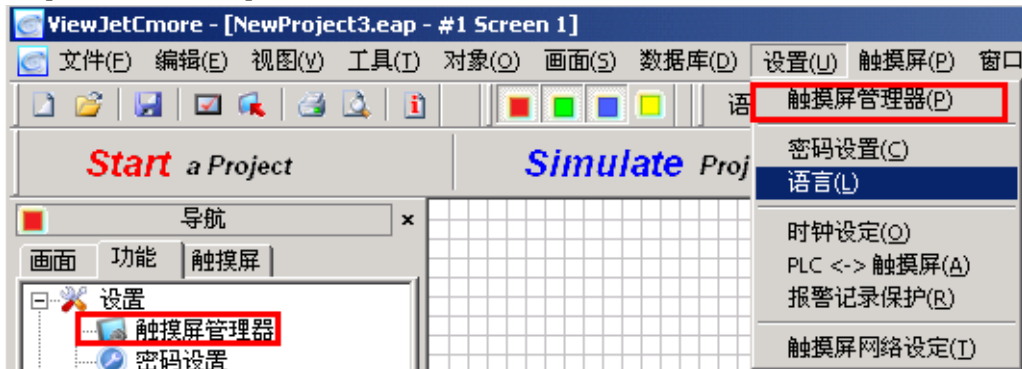
要打开一个现存的工程文件修改其内容，请选择[打开现有的工程文件]。

要从触摸屏中上传画面，请选择[从触摸屏读出工程文件]。注意：如果触摸屏中的工程文件是被锁定保护的，你将不能读出该工程文件内容。

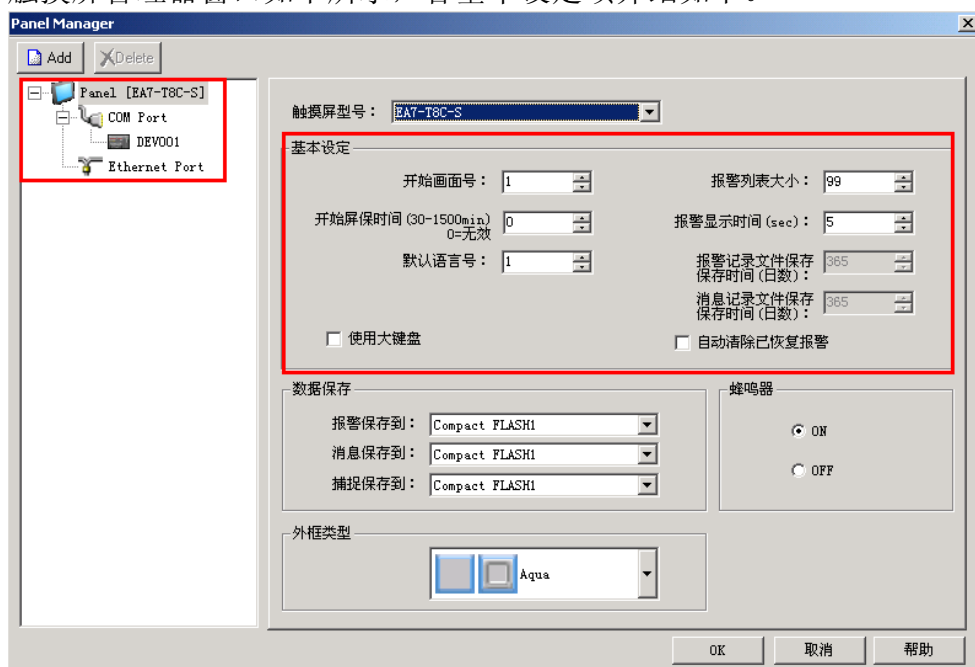
三、ViewJetCmore 触摸屏本体的基本设定

在把工程画面传送到 ViewJetCmore 本体上去以前，你需要对 ViewJetCmore 本体进行简单的设定，以确定 ViewJetCmore 的基本工作参数。这些参数在[触摸屏管理器]中进行。

在 ViewJetCmore 作图软件中，双击[导航]窗口[设置]页中的[触摸屏管理器]项，或选择[设置]菜单的[触摸屏管理器]项，可以打开触摸屏管理器窗口。



触摸屏管理器窗口如下所示，各基本设定项介绍如下。



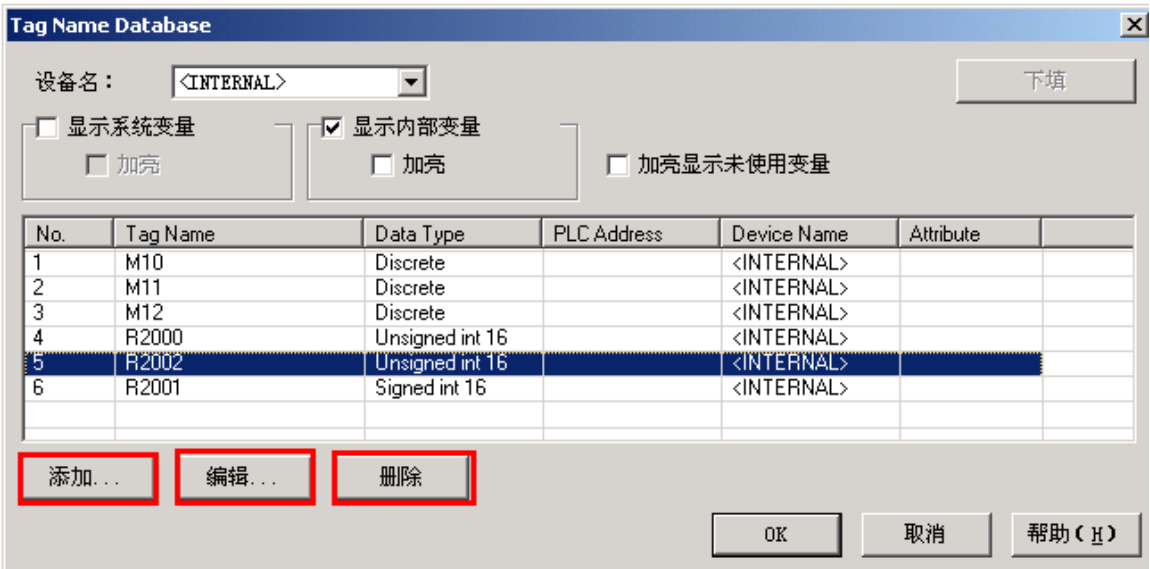
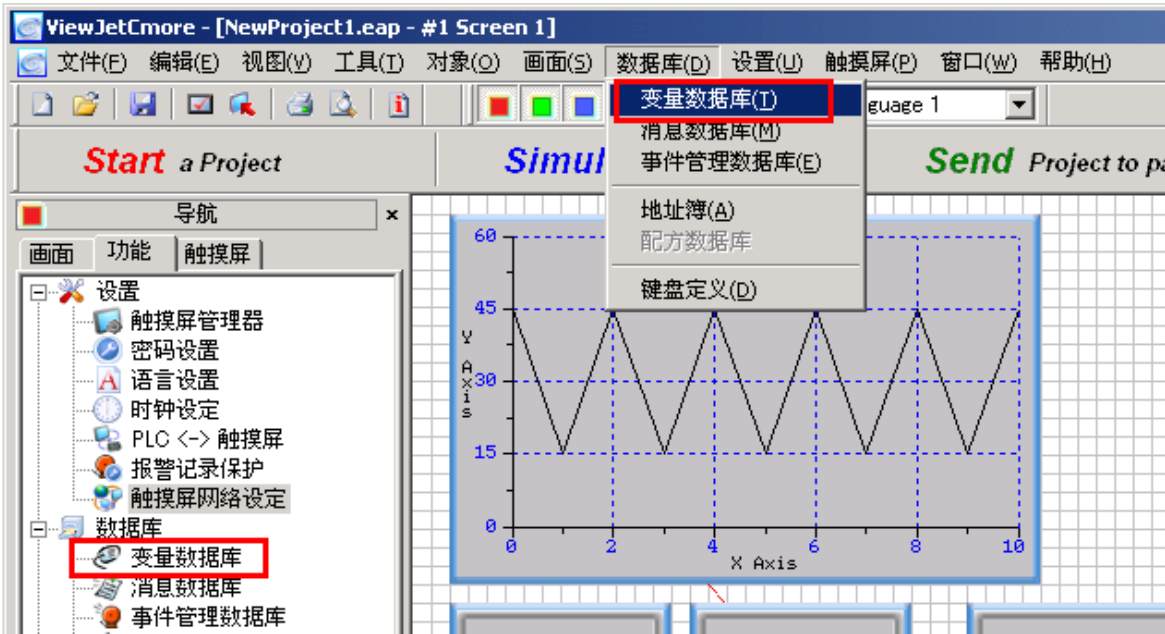
- 触摸屏型号：可以在这儿重新选择工程使用的 ViewJetCmore 触摸屏的型号。
- 开始画面号：指定 ViewJetCmore 触摸屏上电时显示的初始画面。如果指定的画面不存在，则显示一个错误信息。
- 开始屏保时间：指定启动屏幕保护的时间。如果在指定时间内没有对 ViewJetCmore 的操作，则启动屏幕保护。设定为 0 表示没有设定屏幕保护功能。
- 默认语言号：指定上电时使用的语言种类号码。
- 报警列表大小：指定通过事件管理器报警记录功能记录的报警信息的最大条数。当超过时，从第一条开始覆盖保存。
- 报警显示时间：指定事件管理器报警动作产生的报警信息在选择显示时的显示时间。
- 蜂鸣器 ON/OFF：指定按下 ViewJetCmore 按钮、开关时，是否发出 BEEP 声音。

另外，通过左边的树型目录可以对将与 ViewJetCmore 触摸屏连接的设备进行增加、删除，以及设定、编辑其通讯参数。（当要连接多个设备时，必须在这儿设置其参数。）

四、变量定义

由于 ViewJetCmore 采用变量地址存取方式与 PLC 进行通讯。其与画面上各部品相关的 PLC 地址、系统内部存储器等，都是通过变量来定义、使用，所有在部品中使用的变量都需要预先通过变量定义的方式进行与 PLC 地址或系统内部存储器的关联定义，然后才能使用。所以在开始新的画面编辑之前，先要进行变量定义工作。所有的变量定义工作在变量数据库中完成。

选择[数据库]菜单的[变量数据库]项或[导航]窗口[功能]页 中[数据库]下的[变量数据库]项，可以打开变量数据库一览窗口如下。



在变量数据库一览窗口可以选择显示不同类型的变量：

设备名：选择需要显示其对应变量的设备对象，此时，不对应到该设备对象上的变量将不显示。

显示系统变量选项：选中将显示系统变量，可以选择加亮显示。

显示内部变量选项：选中将显示内部变量，可以选择加亮显示；由于系统变量为一种特殊的内部变量，所以选择不显示内部变量时将不显示系统变量。

加亮显示未使用变量：以黄颜色显示没有使用的变量，方便管理。

在变量数据库一览窗口：

- 点击[添加]按钮，打开[添加变量]窗口，进行新变量的定义；
- 点击[编辑]按钮，打开[变量编辑]窗口，可对已定义变量的内容进行修改；
- 点击[删除]按钮，打开[变量删除]询问窗口，选择[是]将删除所选变量。

在做完所有修改后，点击[OK]键将把所有修改存盘；点击[取消]键将取消本次所有修改内容。

[添加变量]

- 编号：系统自动给出的变量在变量一览表中的顺序编号。
- 设备名：指明所定义变量所在的设备对象。可以是内部变量，也可以是所定义的 PLC 对象（设备 1、设备 2 ……）。
- 变量名：你所定义的变量名称，最长不超过 40 个字节。注意，所有变量名不能相同，即使其所连接的设备对象不同。
- 变量类型：指定你所定义的变量的数据类型。
- 文字数：仅当变量类型为字符串时有效，指定字符串变量的长度，其有效长度为 2-40 个字符。
- 停电记忆选项：仅当设备名为内部 (INTERNAL) 时有效，指定是否停电保持该内部变量值。
- PLC 地址：当设备名指定为 PLC 设备时，该下各选项有效，用于指定与定义的变量相关联的 PLC 地址。
- 存储器类型：指定 PLC 地址的数据类型识别记号（光洋 PLC 称功能存储器识别记号）。
- 地址：指定 PLC 地址的地址数据（光洋 PLC 称功能存储器地址码）。

对于 PLC 设备型变量，可以使用下填（Filldown）功能进行变量的连续定义。

上面的例子中选中（用鼠标点击需要选择行）变量 A 后，连续按[下填]按钮 5 下，则系统自动生成 5 个变量如下：

No.	Tag Name	Data Type	PLC Address	Device Name	Attribute	
1	A	Discrete	M0	DEV001		
2	A(1)	Discrete	M1	DEV001		
3	A(2)	Discrete	M2	DEV001		
4	A(3)	Discrete	M3	DEV001		
5	A(4)	Discrete	M4	DEV001		
6	A(5)	Discrete	M5	DEV001		

在已有变量名后加[n]生成新的变量名。N 从 1 开始顺次排列。PLC 地址从已有的地址开始，生成顺次加 1 的地址。

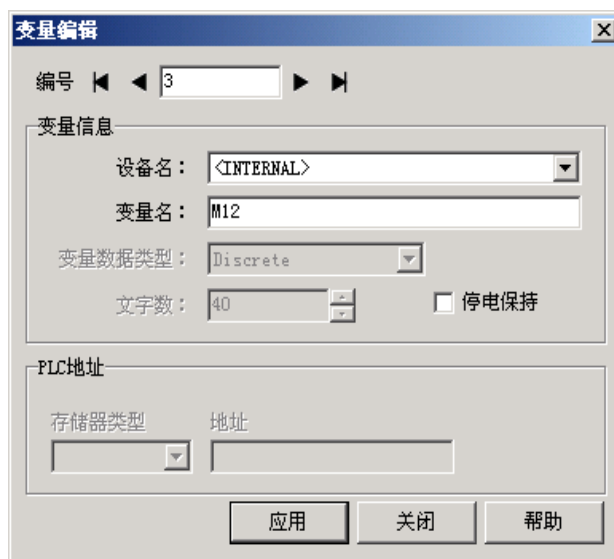
使用下填功能定义变量注意点：

- 只有 PLC 设备变量可以使用变量下填定义功能；
- 如果已有同名变量存在，将跳过该变量名称；（变量不能重名）
- 如果定义的 PLC 地址已有别的变量对应，不影响下填内容。（PLC 地址可以对应到多个变量上）；
- 如果定义变量对应 PLC 地址已超出 PLC 范围，将取消本次定义。

[变量编辑]

[变量编辑]窗口的内容与[添加变量]窗口一样。只是其能修改的项目有限制。一般只能修改设备名和变量名 2 项。修改后，所有使用该变量的部品所对应的变量也跟着一起改变。

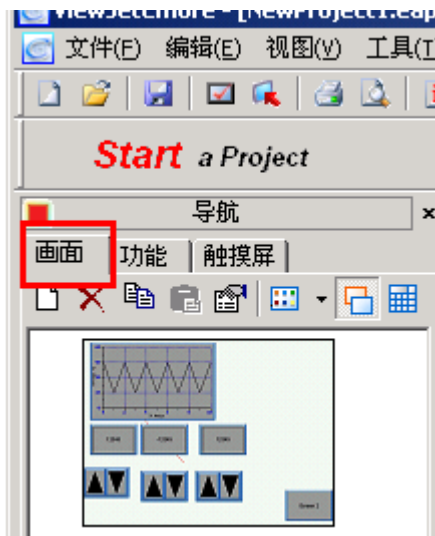
注：在[添加变量]窗口按编号处的方向键，也可以选择已有的变量，对其进行编辑。



五、画面编辑

定义好变量后，就可以进入画面制作工作了。一个工程可以由一个或多个画面组成。每个工程能编制的画面数在不考虑触摸屏画面存储空间的情况下，最多可以达到 999 个。实际使用时，由于受每个画面内容的复杂程度、使用语言种类、字体文件种类、系统登录事件数量、报警信息、消息条文等的影响，可能会有差异。你也可以使用扩展存储器（CF 卡，USB 存储器）来扩充画面存储器的大小。一般要使用多语言显示时，要用到扩展存储器。

ViewJetCmore 工具软件中，所有的用户画面都由[导航]窗口[画面]页来管理。工程中的所有用户画面都将一览显示在此。在这儿可以进行用户画面的建立、复制、删除、改名、加注释、设置进入密码等工作。但注意没有单独的画面保存项，所有画面的保存通过文件保存菜单来实现。



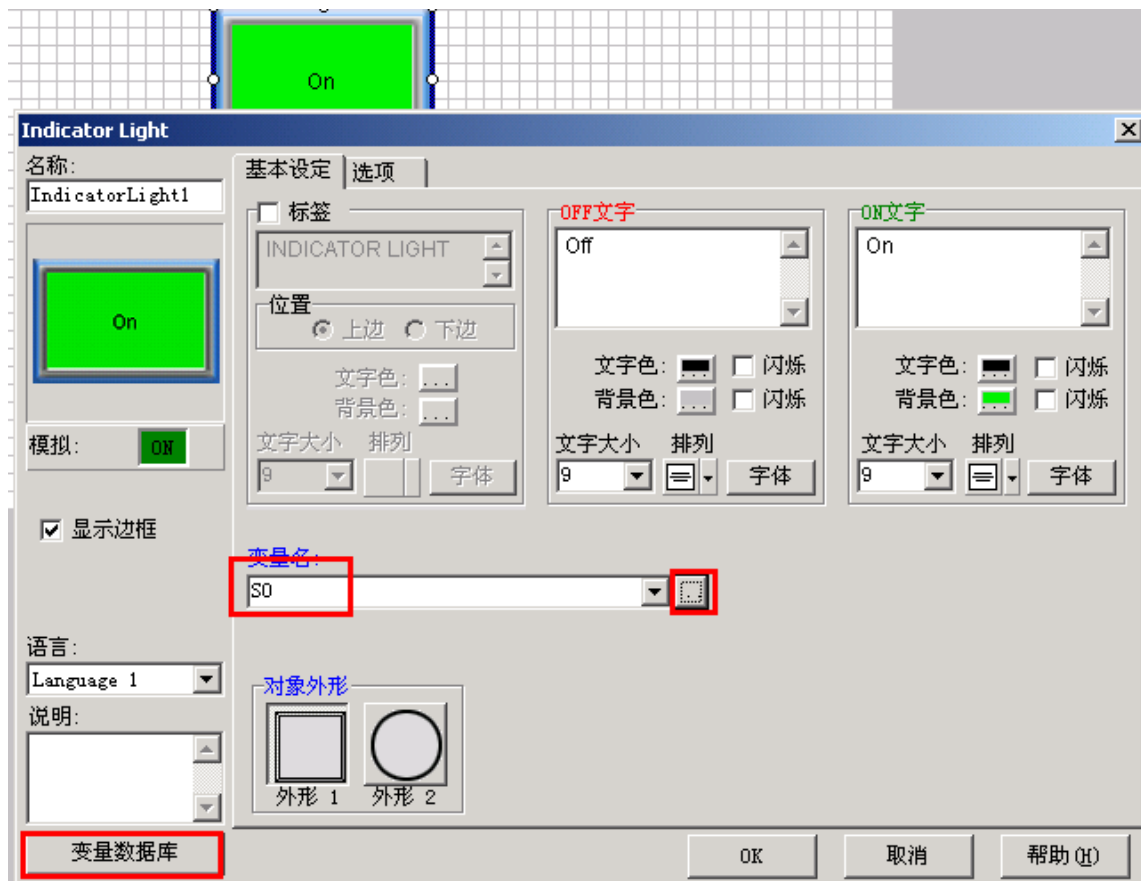
把鼠标移动到画面一览中的某个画面上，点击右键，将弹出画面操作菜单。也可以直接点击画面页的各画面操作图标启动相应画面操作功能。

通过[工具]菜单的[画面库]可以打开画面库窗口进行同样的画面管理工作。

注意：在 ViewJetCmore 工具软件中，以单文件形式来管理工程画面文件。无论一个工程包含多少个画面，其总是保存为一个工程文件（*.eap）。对于锁定保存的工程文件为(*.epp)。

画面的编制工作，主要是在其上配置各种部品，进行变量关联操作。部品配置例：把一个与变量 S0 关联的指示灯配置到画面上。

双击[对象一览表]中指示灯图标，系统把一个指示灯部品配置到画面上，同时打开其属性窗口。



[标签]选项：用于给部品加上用户自定义的标签文字，使显示更直观；

[OFF 文字/ON 文字]：用于设定指示灯 ON/OFF 时各自显示的文字大小、颜色，背景颜色等属性。

[变量名]：点击变量名右边的按键，将打开变量数据库一览窗口，选择相应的 S0 变量，点击 [OK]，S0 将出现在变量名栏。这样就完成了本指示灯部品与变量 S0 的关联工作。

当在变量数据库中没有找到该变量，需要定义新的变量时，可以参考上一步骤进行变量的定义；也可以在部品属性页点击其左下的[变量数据库]按键，打开变量数据库进行变量定义。

[对象外形]：用于选择合适的部品外形。

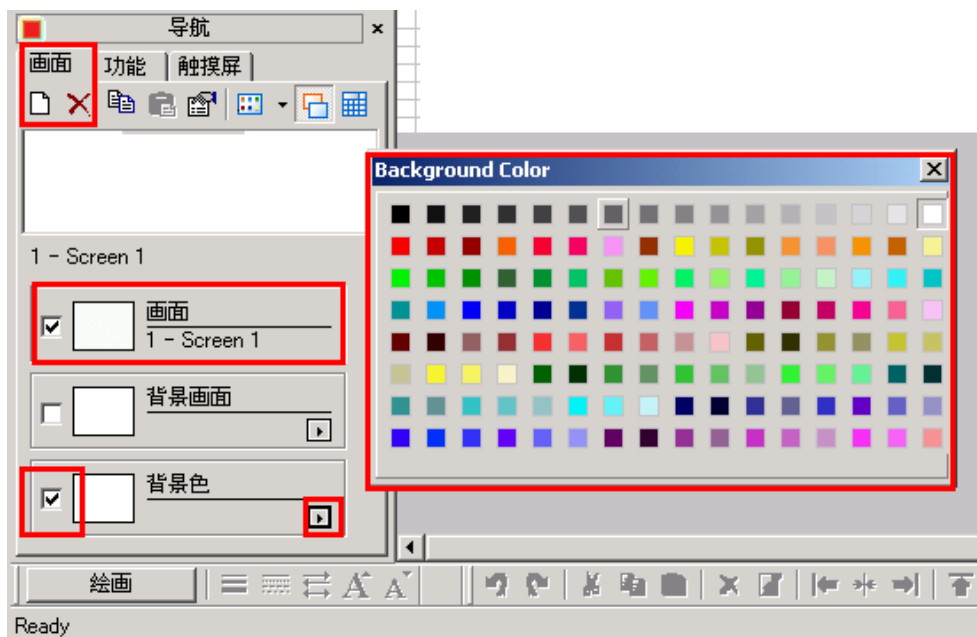
设置好其相应的参数，点击[OK]，关闭指示灯属性窗口，把该部品移动到画面上合适的地方，改变部品大小到合适的程度，即完成可该指示灯部品的配置工作。其它部品的配置方式相同。

六、画面编辑时的便利功能

为了方便 ViewJetCmore 工具软件的使用，在软件中提供了很多便利的部品编辑功能，方便用户画面的编辑，现简述如下：

1) 画面背景色的使用

你可以利用该功能，给每个画面加上需要的背景颜色。在[导航]窗口的[画面]页下，有关于画面背景色的选择项，选中使用画面背景色以后，点击其右边的箭头，系统会打开一个背景颜色选择窗口，你可以在这 128 种颜色中选择一种，作为你当前编辑画面的背景颜色。



2) 背景画面的使用

你可以指定任意存在的其它画面，作为当前画面的背景画面使用。当工程中有多个画面有相同的内容时（例如：画面切换按钮、日期时钟的显示等），你可以把这些内容组织在一个画面上，把该画面作为其它画面的背景画面调用，这样可以节省设计时间和减少存储器的使用等，使系统效率更高。



3) 栅格的显示与对齐

ViewJetCmore 工具软件支持栅格显示功能，以方便用户画面的制作，在触摸屏上并不显示栅格。与栅格的显示与对齐功能有关的操作有右图所示的 3 个。



- 栅格大小：用于设置显示栅格的象素大小，可以水平、垂直分别设置。缺省大小为 10*10。

栅格大小设置窗口如下：



- 栅格显示：选择是否显示栅格。
- 与栅格对齐：指定在配置、移动部品时，是否与栅格线对齐。没有指定时，移动以像素为单位进行；指定有效时，以栅格为移动单位。

4) 复制功能

在制作多个同类部品时，可以利用复制功能，方便制作同类部品。复制功能可以通过菜单项实现，也支持鼠标右键快捷操作、鼠标键盘的组合操作。也支持画面复制功能。

注意：由于复制功能是完全复制，变量不能自动改变，需要手动修改。

5) 多个部品的对齐功能

ViewJetCmore 工具软件支持多个部品的各种对齐功能，可以方便实现部品对齐，使作图更简单，画面更美观。

6) 重叠画面的前后次序的改变

ViewJetCmore 支持部品的重叠，重叠的部品可以方便改变其先后次序。

7) 成组化功能

ViewJetCmore 支持部品的成组化功能，可以把多个部品组成一个组，同时移动位置、改变大小，进行复制、删除操作。但属性的修改还需要按单个部品进行。

8) 显示比例调整功能

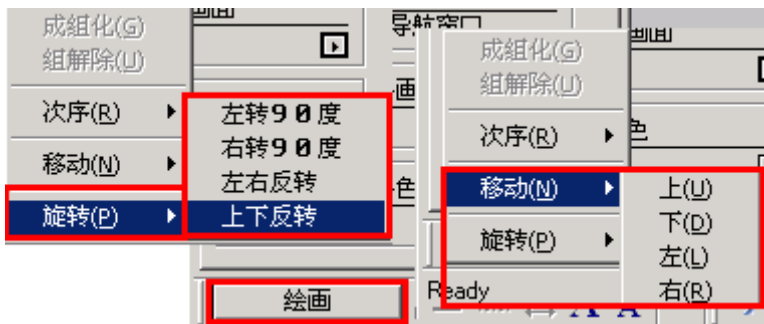
你可以利用该功能，选择合适的画面显示比例。点击画面下方的键，可以打开显示比例调整窗口，选择合适的显示比例。

9) 多个部品的大小调整功能

ViewJetCmore 支持多个部品的大小调整功能，可以单独调整宽度或高度，也可以 2 者一起调整。要实现该功能，首先要选择需要调整大小的部品组合，注意部品选择时的先后次序，后选择的部品被调整到与第一个选择的部品相同。支持鼠标右键快捷操作、鼠标键盘的组合操作。

10) 部品的微移动、旋转

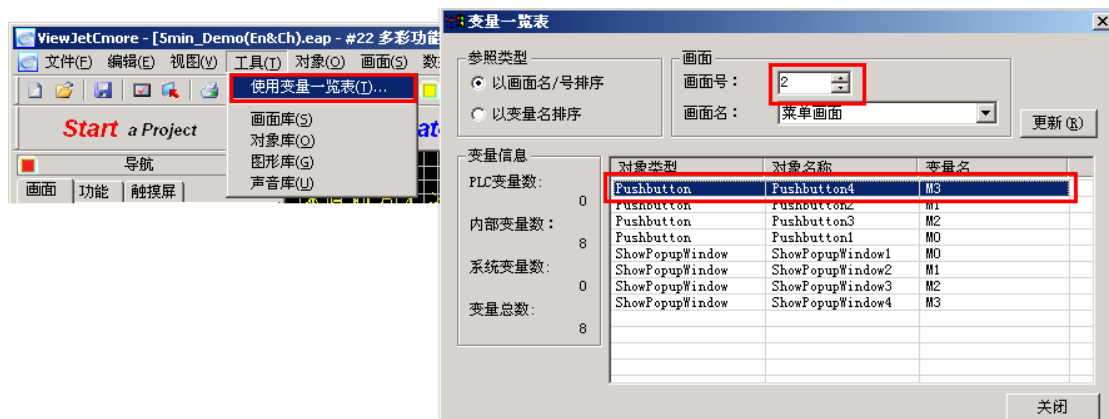
选择某个部品后，点击画面左下的[绘画]，可以对选择部品进行微移动、旋转操作。移动分上、下、左、右四个方向，每次移动量与栅格对齐项的选择有关。没有选择栅格对齐时，每次移动一个象素距离；选择了栅格对齐后，每次移动一个栅格距离。旋转功能仅对图形（shape）对象有效。



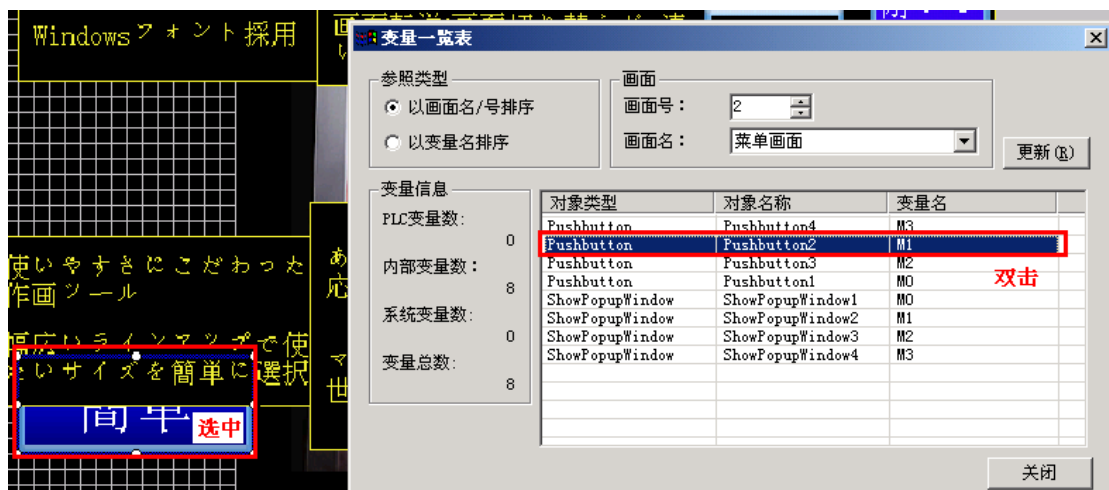
11) 通过变量一览表选择编辑部品

当画面上配置的部品较多或有重叠部品时，你通过点击方式选择部品会变得困难，这时可以使用该功能方便选中某个部品。

首先需要通过[工具]菜单[使用变量一览表]项，打开[变量一览表]窗口，选择合适的画面后，该画面中使用的变量就会列表显示在该窗口中。



双击要选择的部品栏，画面中的相应部品会被选中。



七、工程保存

制作好各画面，设置好各工程参数后的工程内容，可以保存到磁盘上。保存通过[文件]菜单的几个有关的保存菜单项实现，保存的方法具体说明如下：

[保存]：以已有的工程文件名来保存当前工程(*.eap)；

[另存为]：以新的指定的文件名保存当前工程(*.eap)；

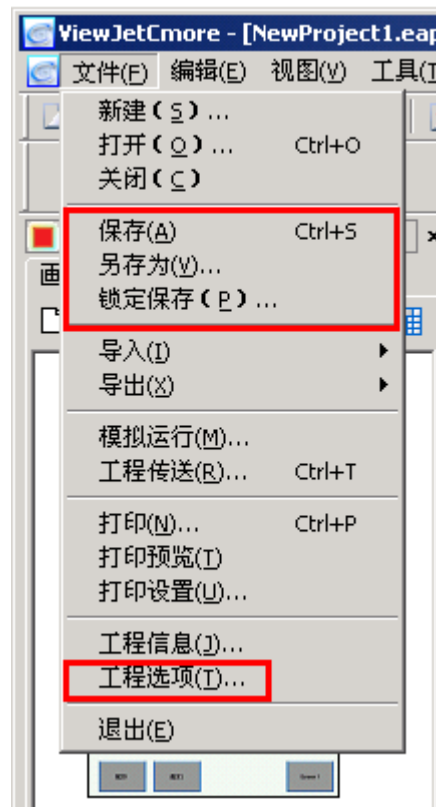
[锁定保存]：对于已编辑完成，需要下载到触摸屏上，而又不希望下载到触摸屏的内容被人上传到软件中进行复制、编辑的，你可以选择该保存项，生成的带保护的锁定保存工程文件 (*.epp) 将不能再被打开。其下载到触摸屏后也将被禁止上传。

为了工程文件的安全，你可以选择更多的文件保存选项：

一是可以选择定时对工程文件进行自动存盘处理；

二是可以选择在保存工程文件时自动生成原工程文件的备份文件，以防止偶然的非法操作对工程文件造成无可挽回的损失。

以上 2 个选项通过[文件]菜单的[工程选项]项来打开选择。



八、模拟运行

ViewJetCmore 工具软件具有完全的离线式模拟运行功能。你制作好的画面，无需下载到 ViewJetCmore 触摸屏中，也无需连接相应的 PLC 设备。你可以在计算机上，利用 ViewJetCmore 模拟运行软件，对工程的运行情况进行一个比较全面的了解。

点击[Simulate Project]按钮，将打开模拟运行触摸屏型号选择窗口，选择好相应的触摸屏型号，点击[开始]按钮，将根据工程文件中对系统的设定，显示初始画面。你可以用鼠标来模拟触摸按键的动作，观察相应的显示结果，以判断画面的正确性。



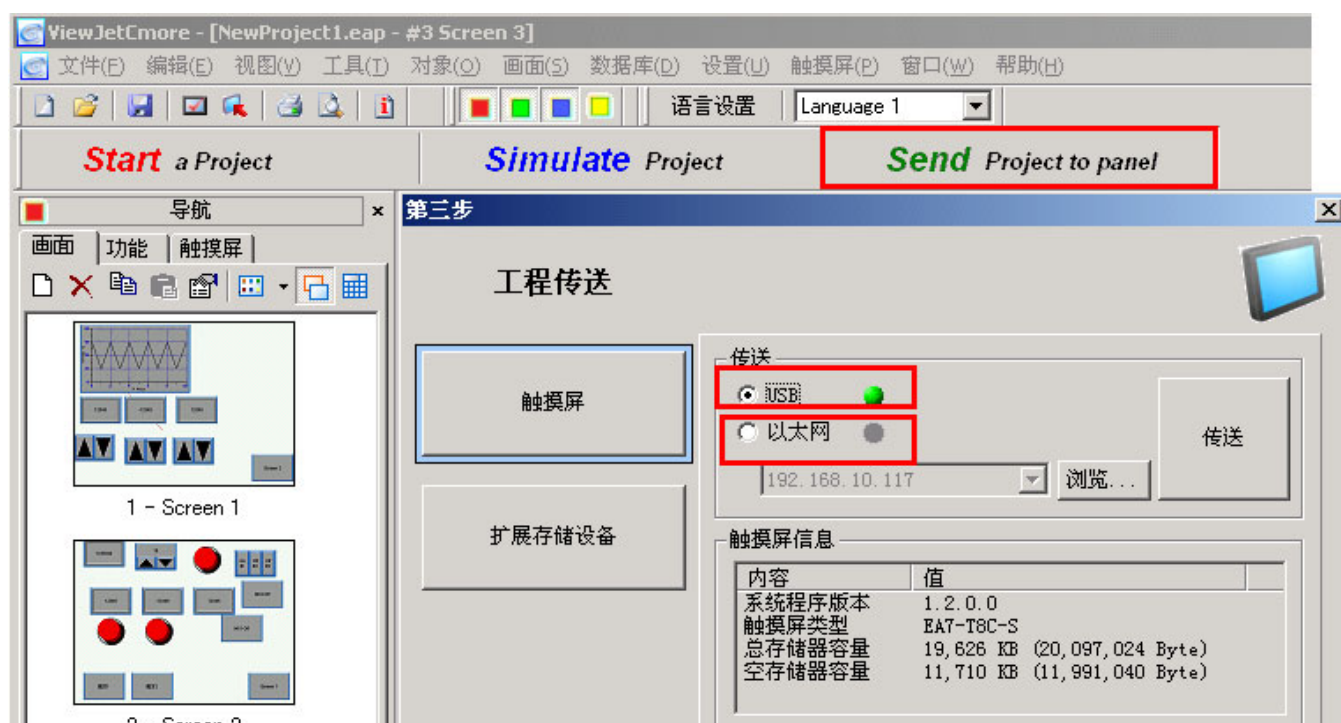
九、把画面传送到触摸屏上

画面编辑调试好以后，就可以把工程文件下载到触摸屏中。点击[Send Project to panel]按键，将弹出工程传送窗口，选择[触摸屏]以选择工程传送操作的对象。

画面的下载可以通过 USB 口进行，也可以通过以太网口进行。选定一个传送口后，另一个传送口将变成灰色以示没有选择。如果选择的传送口右边的灯为红色，说明作图软件和触摸屏没有可靠连接，不能传送，其右边的[传送]按键也变成灰色，不可操作；如果选择的传送口右边的灯为绿色，说明作图软件和触摸屏已可靠连接，可以传送画面，其右边的[传送]按键也变成可以操作。右下的[触摸屏信息]栏显示当前连接触摸屏的基本情况；[工程信息]栏显示当前工程文件的大小信息

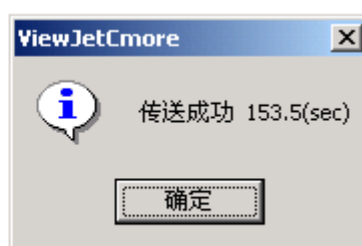
注意：

- 1) 使用 USB 口传送画面时，只能使用 ViewJetCmore 上的 B 型 USB 口（方型接口），同时需要预先在软件中安装 ViewJetCmore 的 USB 驱动程序（软件自带在\USB DRIVER 目录下）。
- 2) 使用以太网口传送画面时，计算机和 ViewJetCmore 必须在同一个子网中。



在可以进行画面传送的状态下，点击[传送]按键，将进行工程画面数据的传送，软件显示传送进程条窗口，按该窗口的[关闭]按键，将终止本次传送进程。

传送成功后，将显示传送成功信息窗口，按[确定]键关闭该窗口。



十、实际联机试运行

把触摸屏与 PLC 设备通过通讯电缆（RS-232C/RS-422/RS-485/以太网，每种连接需要的协议、电缆、通讯单元都不尽相同）连接起来，就可以观察实际的运行情况了。



在进行实际运行时，计算机以及 ViewJetCmore 作图工具软件、下载电缆不是必需的。如果实际运行后发现有需要修改的地方，可以在软件中修改后重新下载、运行。

第五章为 ViewJetCmore 本体与光洋 PLC 进行串行通讯时的接线例子。其它通讯连接电缆的制作方法，请参见软件帮助文件等相关资料。

第四章 简单画面的制作

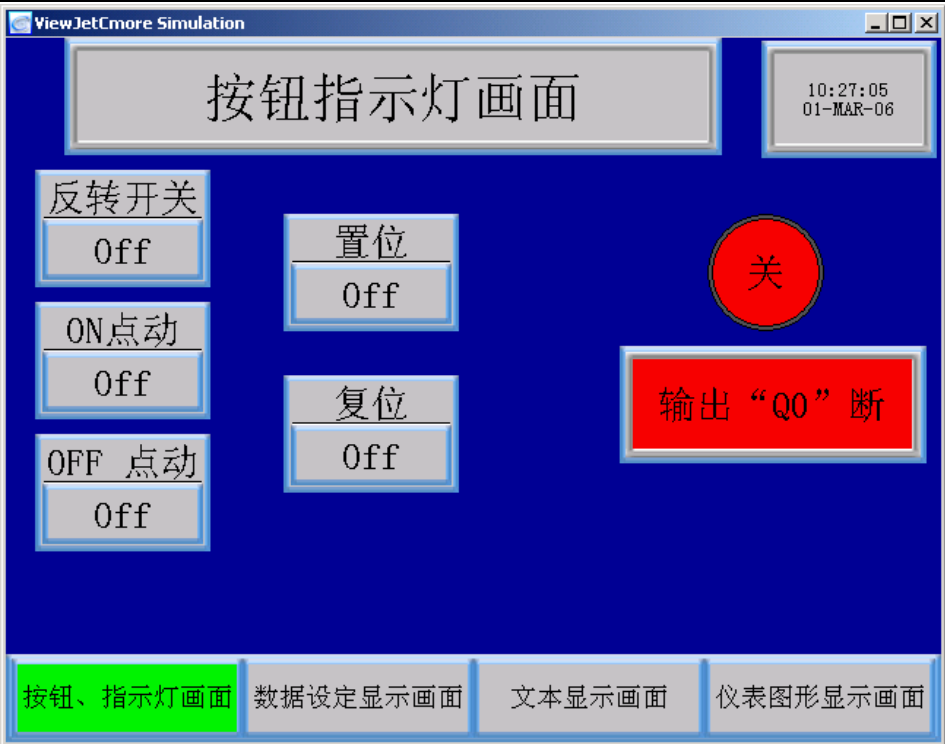
下面我们一起来使用 ViewJetCmore 作图工具软件制作一个简单的工程系统。系统以使用光洋 PLC 与 ViewJetCmore 触摸屏连接为例。该系统主要包括以下四幅画面：

画面 1：按钮、指示灯画面

主要演示用按钮来控制某个开关的通断、用指示灯来表示某个状态信号的通断。

本画面演示按钮的 5 种工作方式，以及指示灯的 2 种显示方式。

本画面所有部品对应变量全部使用开关 1，对应到设备 1（PLC）的 Q0，数据类型为开关量。

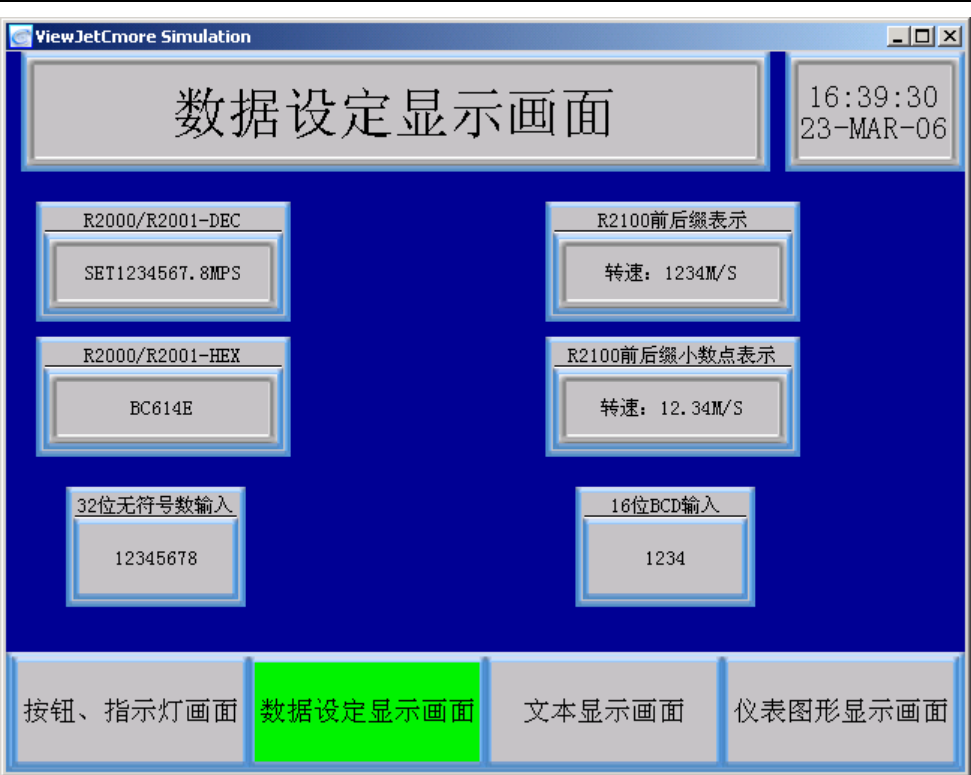


画面 2：数据设定显示画面

主要演示数据寄存器内容的写入以及读出显示。

本画面演示输入一个 16 位或 32 位数据到 PLC 的 1 个或 2 个寄存器中，并以指定格式读出显示的方法。

为了说明的方便，本画面变量名直接取与设备地址相同的名称。并在部品上给出对应的地址名称。变量设备地址使用设备 1（PLC）的 R2000，R2001，R2100。数据类型：R2000（R2001）为 32 位无符号数；R2100 为 16 位 BCD 数。



画面 3：文本显示画面

主要演示对应于某个寄存器值的不同文本信息的显示，对应于开关状态的 ON/OFF 文本显示，以及利用 Bitmap 文本方式显示各种字体的方法。

本画面部品对应变量中，看板文字显示部品使用信息号（变量），对应设备 1（PLC）的 R3000，数据类型为 16 位 BCD 数。；指示灯型文字部品使用开关 1（变量），对应设备 1（PLC）的 Q0，数据类型为开关量。

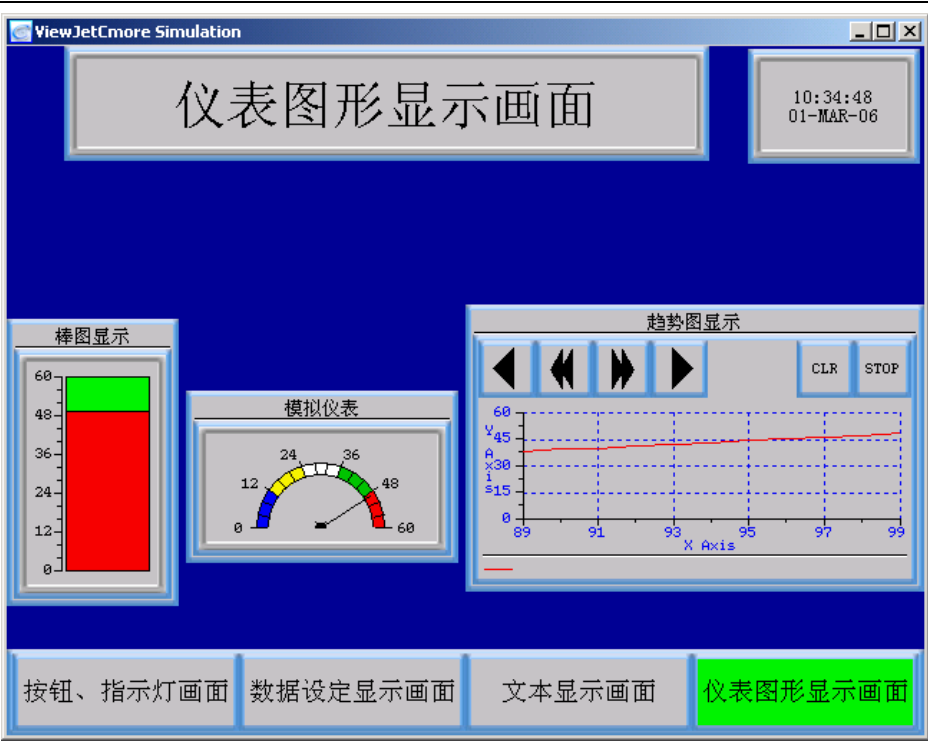


画面 4：仪表图形显示画面

主要演示 3 种仪表图形表示方式：

棒图、模拟仪表和趋势图。

本画面所有部品对应变量全部使用图表数据，对应设备地址使用设备 1（PLC）的 R2010。也就是用图表的方式反映 R2010 中数据的变化。数据类型为 16 位 BCD 数。



下面让我们开始该工程画面的制作吧！

一、软件系统的启动，工程文件的建立

启动 ViewJetCmore 作图工具软件，建立一个新工程，名称为 DEMO.EAP（输入时.eap 可以省略），触摸屏型号选择 EA7-T8C-C，连接 PLC 选择光洋 K-协议，使用默认的协议设定。

以上各项设定好后，点击[OK]键，系统将建立一个新的工程，同时自动进入画面编辑模式，建立画面 1，默认的画面名称为 Screen1。此时，你可以编辑工程画面了。

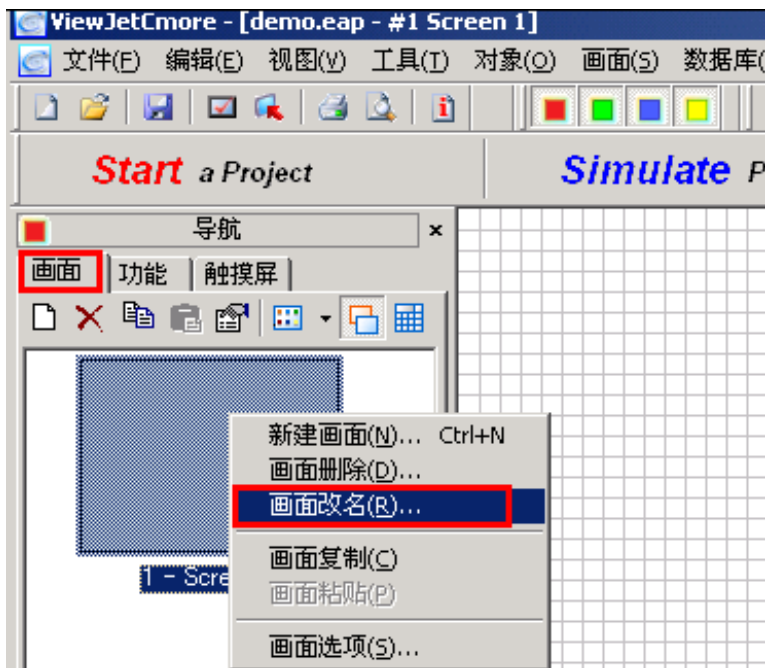


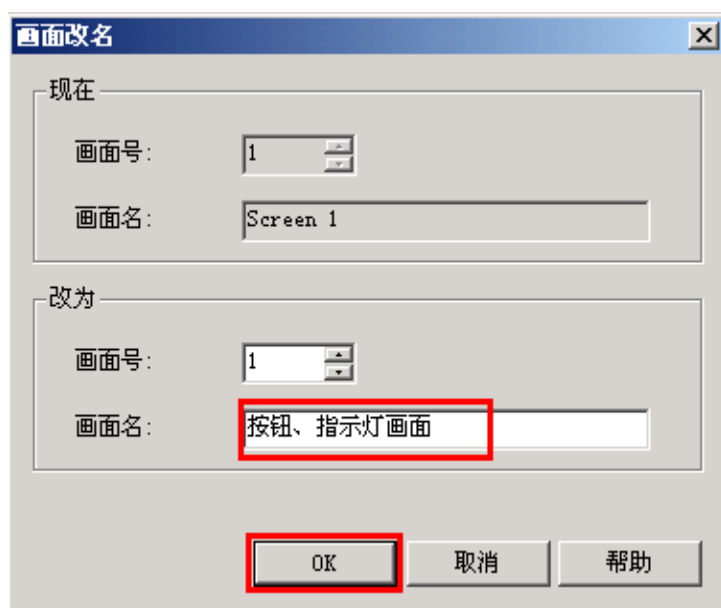
二、各画面的建立

工程画面的建立可以先建立若干个空画面，再在每个画面中添加内容；也可以先制作完一个画面，再开始一个新画面；也可以在画面制作过程中随时添加新的画面。本例中，我们使用先建立若干个空画面，再在每个画面中添加内容的方法。

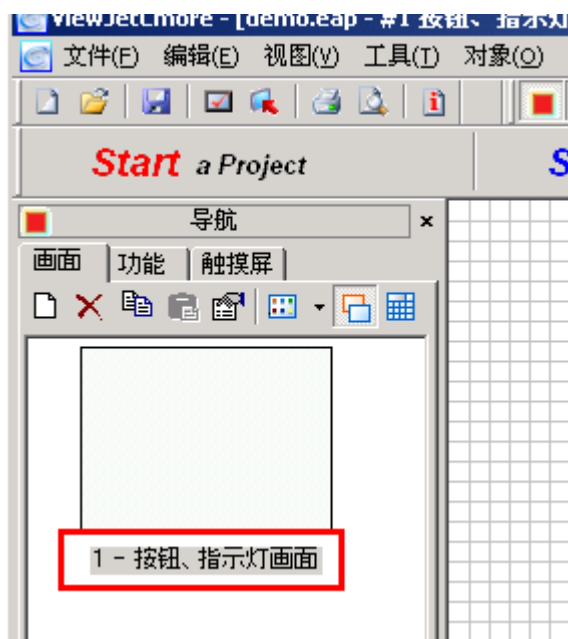
1、画面 1 的名称的修改

点击[导航]窗口[画面]页标签，使之显示画面页，已建立的画面会列表显示在其下面的窗口中。此时应该仅有画面 1 显示。鼠标移动到画面 1 上，点击鼠标右键，会出现画面操作右键快捷菜单，选择其中的[画面改名]，则弹出[画面改名]窗口，其上显示画面 1 的当前画面号和名称，以及要改成的画面号和画面名称。此时可以修改当前画面的画面号和画面名称。这儿只修改画面名称，我们在[改为]下的[画面名:]中输入：按钮、指示灯画面，然后点击[OK]键关闭[画面改名]窗口，可以看到，画面 1 的名称已经修改成我们希望的名称。





画面改名窗口



改名后的画面 1 显示

2、画面 2 的建立

点击[导航]窗口[画面]列表页上的键,将

弹出[新建画面]窗口。

本例中各项设定如下:

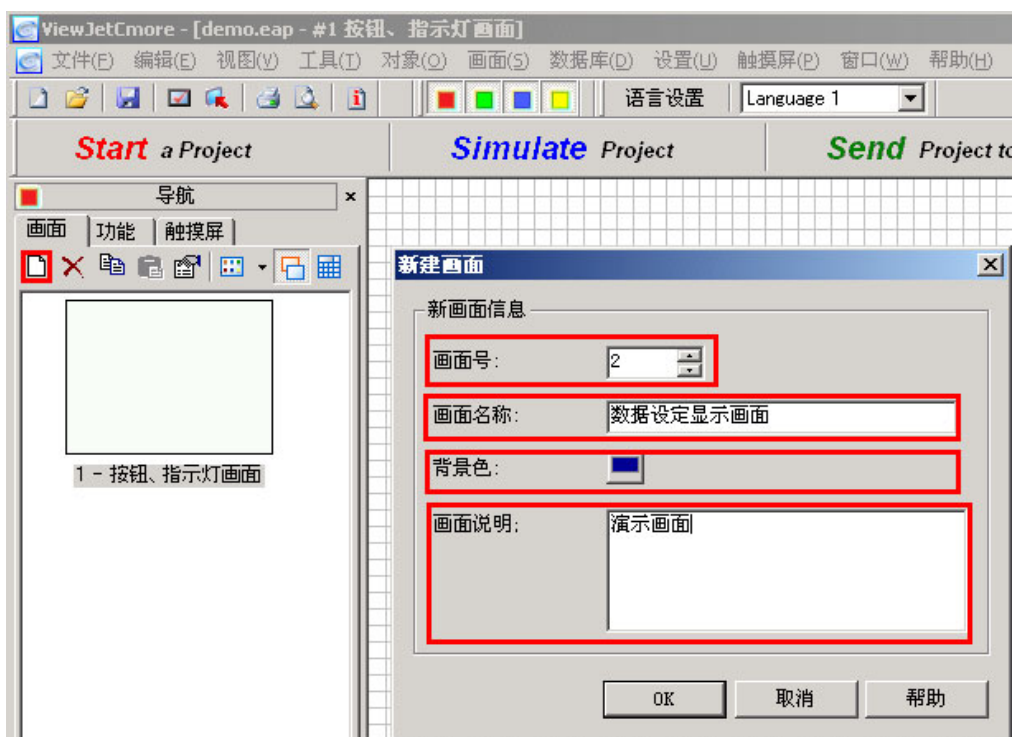
画面号: 2

画面名称: 数据设定显示画面

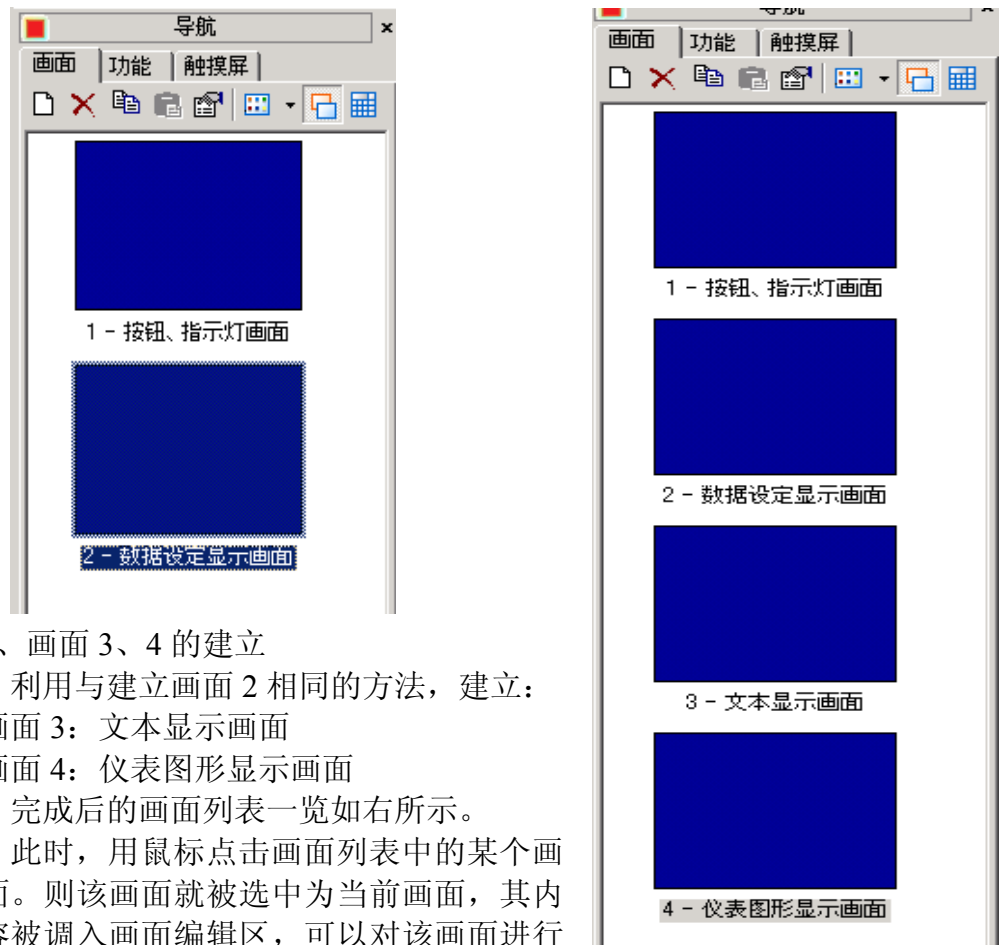
背景色: 指定该画面的背景颜色为兰色

画面说明: 对本画面的说明性描述文字,主要用于将来系统的维护。

设定完各项后,点击[OK]键,关闭[新建画面]窗口,你可以在画面列表中发现已建立了 2 号画面。



注: 已存在的画面,可以通过其鼠标右键快捷菜单的[画面选项]打开[画面选项]窗口,对其的画面说明、画面背景等内容进行设定、修改。



3、画面 3、4 的建立

利用与建立画面 2 相同的方法，建立：
画面 3：文本显示画面
画面 4：仪表图形显示画面

完成后的画面列表一览如右所示。
此时，用鼠标点击画面列表中的某个画面。则该画面就被选中为当前画面，其内容被调入画面编辑区，可以对该画面进行编辑制作。同时，窗口顶端的工程名、画面名处也显示为该画面名称。

三、各画面共同内容——背景画面的制作

观察本工程的 4 个画面，可以发现每个画面有相同的内容：画面下方的画面选择菜单条和画面右上方的日历时钟显示器。你可以在每个画面输入这些相同的内容来实现，但那样将做很多的重复劳动。这儿我们利用 ViewJetCmore 作图工具软件的背景画面功能，把这些内容制作在一个单独的画面中（例如画面 10），再把该画面（例如画面 10）作为其他画面的背景画面来调用，就能把该部分内容嵌入到各个画面中。这种方法，既节省时间又节省存储器空间。

对照画面 2 的建立，新增一个画面 10，名称为：共用菜单。画面 10 编辑如下：

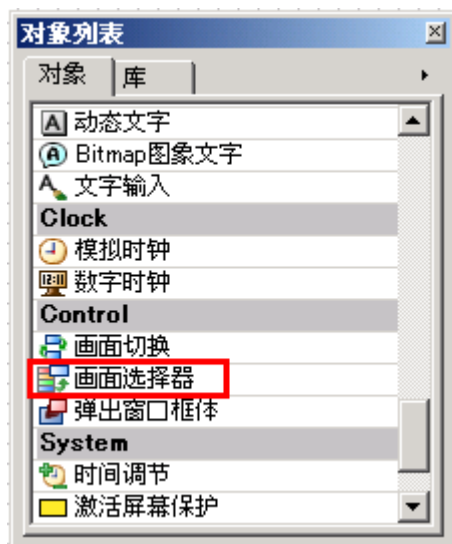
点击画面列表中的共用菜单画面，选择该画面为当前画面，设置画面 10 属性如右图所示：
不使用背景画面，不使用背景色



画面 10 的制作

1、画面选择菜单条的制作

双击[control]下的[画面选择器]对象部品，系统会把一个[画面选择器]部品放到画面中间，并打开[画面选择器]部品的属性窗口，设置该部品的各属性如下。



基本设定页

外形：外形 1

项目数：4

对象类型：固定按钮

焦点画面：

文字色：黑色

背景色：绿色

非焦点画面：

文字色：黑色

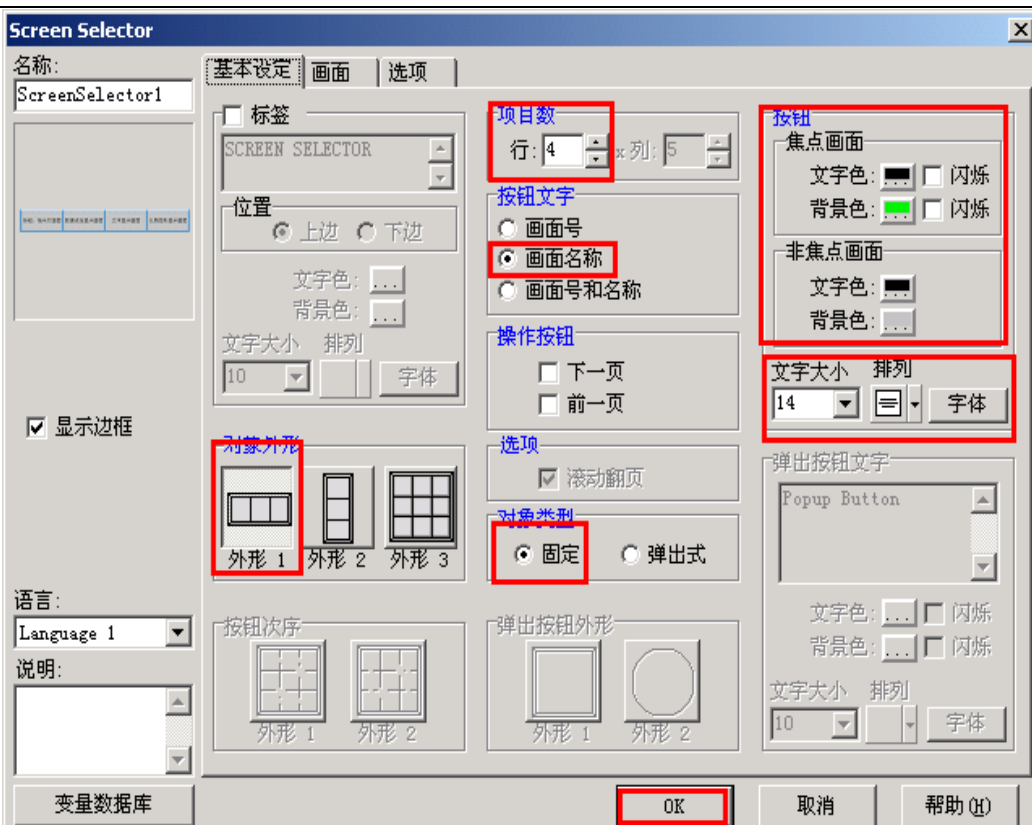
背景色：绿色

文字大小：14

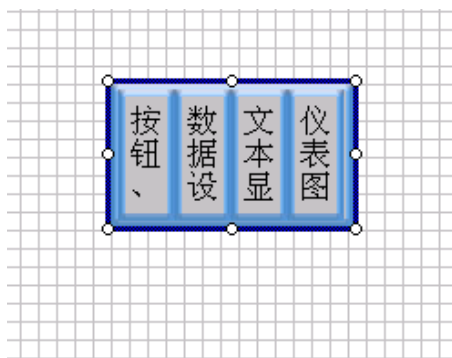
其它属性：不变。

画面页/选项页

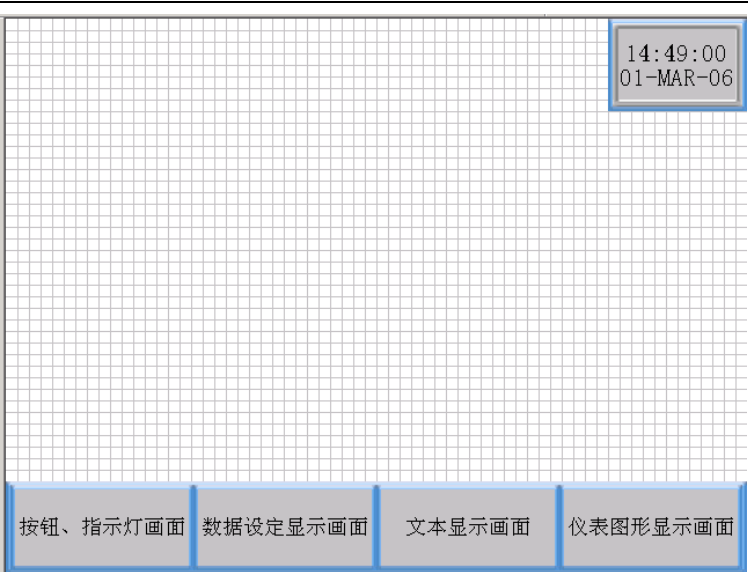
不变



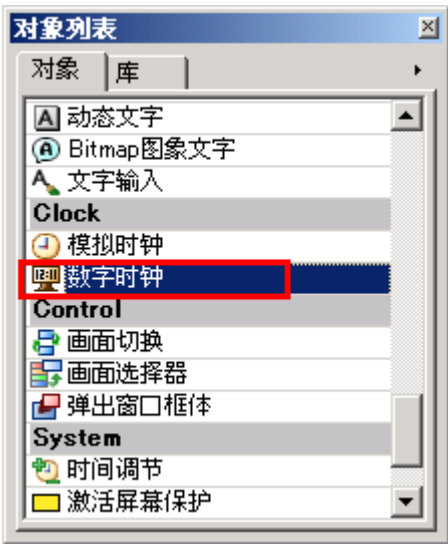
属性设置完成，点击[OK]键，关闭属性窗口，在画面编辑区显示该部品如右图所示。



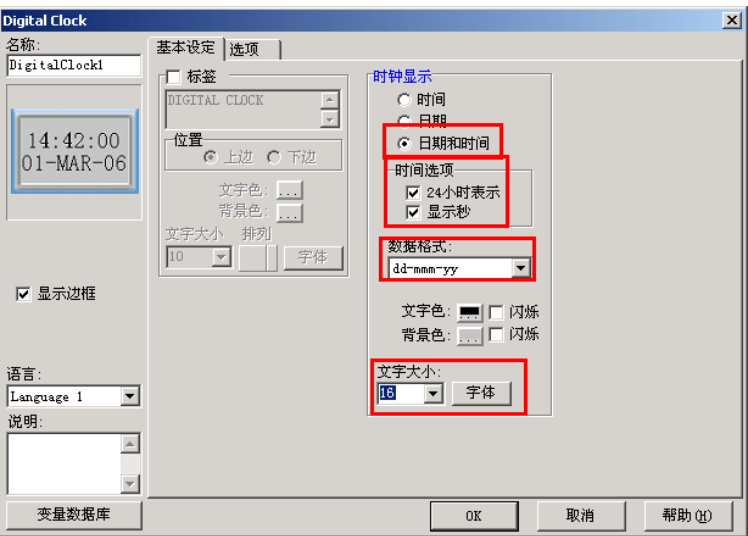
点击选中该[画面选择器]部品，把它拉大并移动到画面的下方，如右图所示。



2、日历时钟部品的配置
双击[Clock]下的[数字时钟]对象部品，系统会把一个[数字时钟]部品放到画面中间，并打开该部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右。



时钟显示：选择“日期和时间”
时间显示：选择“24 小时”并“显示秒”
数据格式：dd-mm-yy
文字大小：16



点击[OK]，关闭属性窗口，拉大并移动该部品到画面右上角的位置，显示结果如上图。
以上，完成了共用画面——画面 10 的制作。

四、变量的定义

本例子中要用到的变量如下表所示：

序号	变量名称	变量类型	对应 PLC 地址	设备名称
1	开关 1	开关量	Q0	DEV001
2	R2000	32 位无符号数	R2000（R2001）	DEV001
3	R2100	16 位 BCD 数	R2100	DEV001
4	信息号	16 位 BCD 数	R3000	DEV001
5	图表数据	16 位 BCD 数	R2010	DEV001

建议：同一画面上的变量对应的 PLC 数据尽量采用连续的 PLC 地址。

下面让我们在 ViewJetCmore 作图工具软件中定义上表中的变量。

点击导航窗中[功能]页标签，使导航窗显示[功能]页，双击其[数据库]项下的[变量数据库]，系统会打开[变量名数据库一览]窗口，如右图所示。

点击[变量名数据库一览]窗口中的[添加]按键，会打开[添加变量]窗口如右图。这时，我们就可以进行变量的定义添加工作了。

1、开关 1 变量的定义输入

设置如下：

编号：自动生成 1

设备名：选择 DEV001

变量名：开关 1

变量数据类型：Discrete（开关量）

PLC 地址

存储器类型：Q

地址：0

点击[添加变量]窗口的[添加]按钮，系统就把开关 1 变量添加到[变量名数据库一览]表中，同时[添加变量]窗口的 编号自动加 1，等待你进行下一个变量的输入。如果没有新的变量要输入，点击[关闭]按钮关闭[添加变量]窗口，结束变量添加输入。

No.	Tag Name	Data Type	PLC Address	Device Name	Attribute
1	开关1	Discrete	Q0	DEV001	

2、R2000 变量的定义输入

设置如下：

编号：自动生成 2

设备名：选择 DEV001

变量名：R2000

变量数据类型：Unsigned int 32

（32 位无符号数）

（实际占用 2 个寄存器：R2000, R2001）

PLC 地址

存储器类型：R

地址：2000

点击[添加变量]窗口的[添加]按钮，系统就把R2000 变量添加到[变量名数据库一览]表中，同时[添加变量]窗口的 编号自动加1，等待你进行下一个变量的输入。如果，没有新的变量要输入，点击[关闭]按钮关闭[添加变量]窗口，结束变量添加输入。

Tag Name Database

设备名：

ALL

下填

☐ 显示系统变量
☐ 加亮

☒ 显示内部变量
☐ 加亮

☐ 加亮显示未使用变量

No.	Tag Name	Data Type	PLC Address	Device Name	Attribute
1	开关1	Discrete	Q0	DEV001	
2	R2000	Unsigned			

添加...

编辑...

删除

添加变量

编号

3

变量信息

设备名：

DEV001

变量名：

变量数据类型：

Signed int 16

文字数：

40

☐ 停电保持

PLC地址

存储器类型地址

添加

关闭

帮助

照以上的方法，进行其它 3 个变量的添加输入，各变量的设置如下：

3、R2100 变量
编号：自动生成 3
设备名：选择 DEV001
变量名：R2100
变量数据类型：BCD int 16
存储器类型/地址：R/2100

4、信息号变量
编号：自动生成 4
设备名：选择 DEV001
变量名：信息号
变量数据类型：BCD int 16
存储器类型/地址：R/3000

5、图表数据变量
编号：自动生成 5
设备名：选择 DEV001
变量名：图表数据
变量数据类型：BCD int 16
存储器类型/地址：R/2010

设置结束后，关闭[添加变量]窗口，变量一览表表示如右。

Tag Name Database

设备名：

ALL

下填

☐ 显示系统变量
☐ 加亮

☒ 显示内部变量
☐ 加亮

☐ 加亮显示未使用变量

No.	Tag Name	Data Type	PLC Address	Device Name	Attribute
1	开关1	Discrete	Q0	DEV001	
2	R2000	Unsigned int 32	R2000	DEV001	
3	R2100	BCD int 16	R2100	DEV001	
4	信息号	BCD int 16	R3000	DEV001	
5	图表数据	BCD int 16	R2010	DEV001	

添加...

编辑...

删除

OK

取消

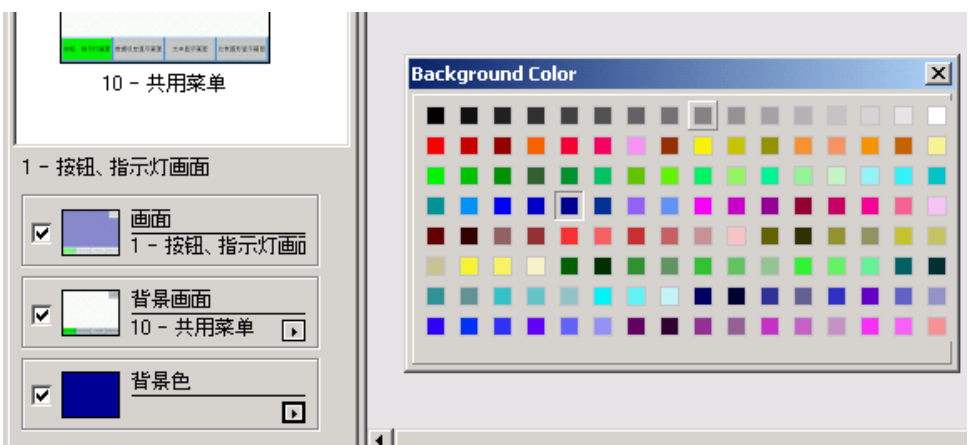
帮助(H)

点击[OK]键，可以保留所有添加，关闭[变量名数据库一览]窗口。如果需要修改某个变量的内容，可以选中该变量行，点击[编辑]按钮，打开[变量编辑]窗口，对该变量定义进行编辑、修改。

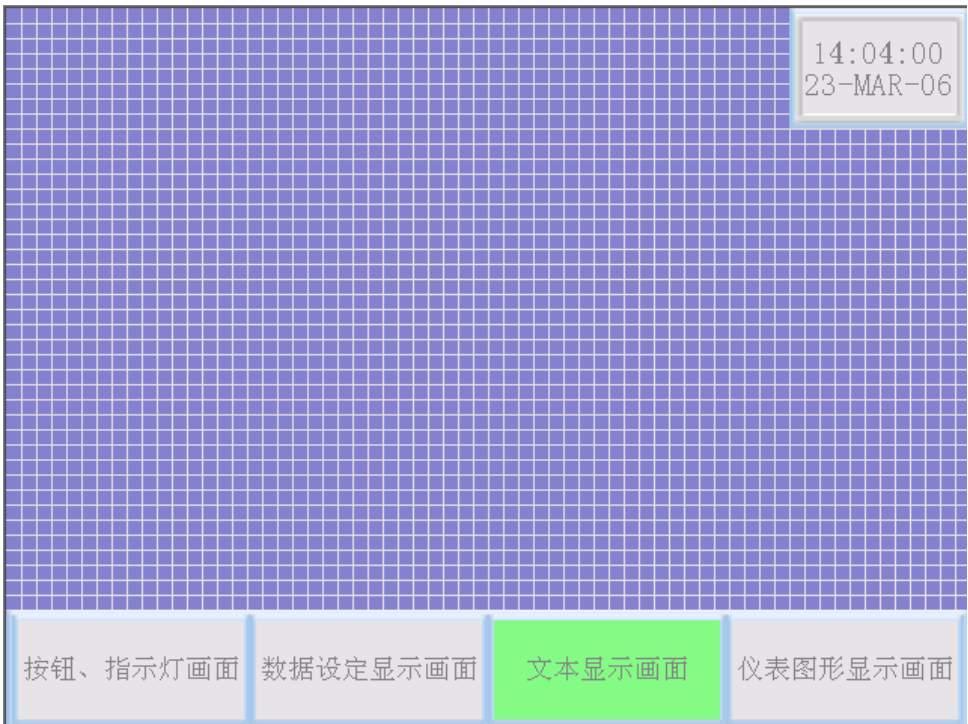
67

五、画面 1 的制作

点击[导航]窗口[画面]页标签，使之显示画面页，已建立的画面会列表显示在其下面的窗口中。点击画面列表中的画面 1，选择该画面为当前画面，设置画面 1 属性如右图所示：
使用画面 10 作为背景画面，使用兰色背景色。

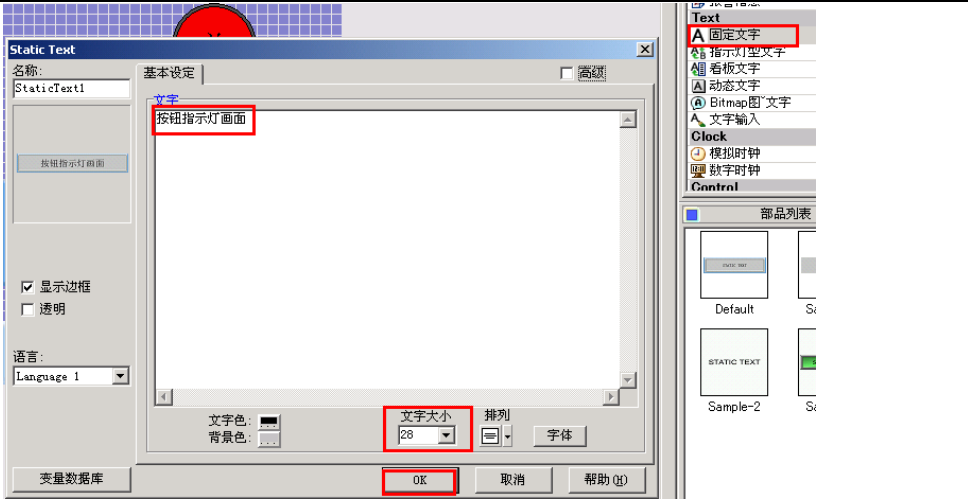


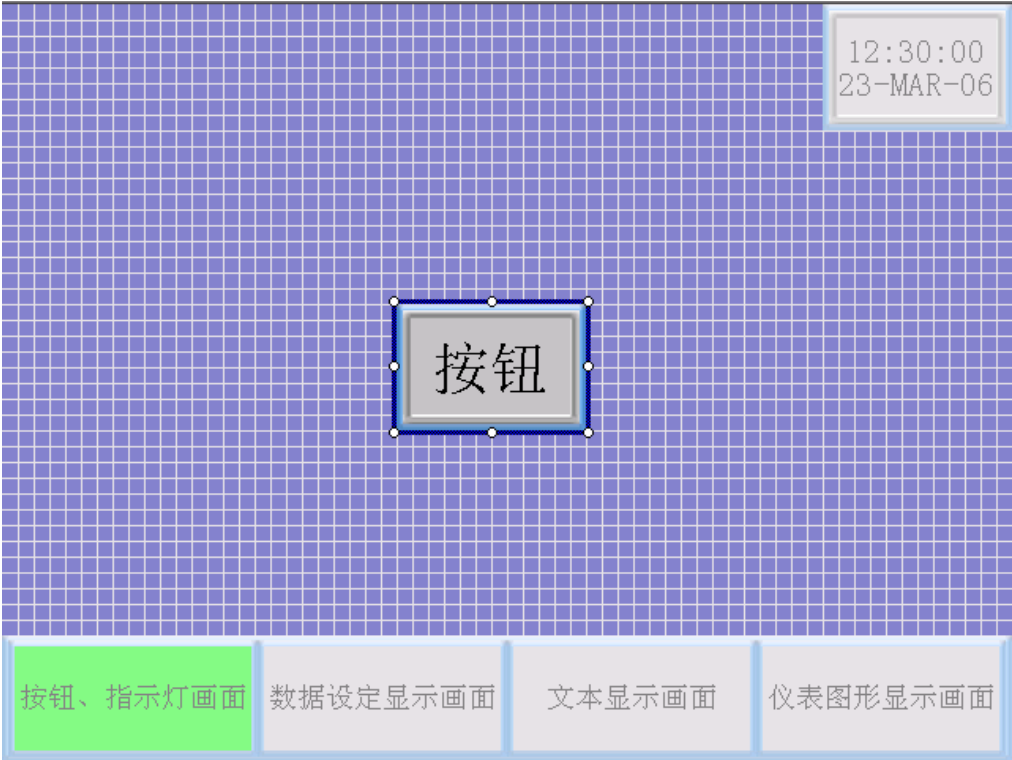
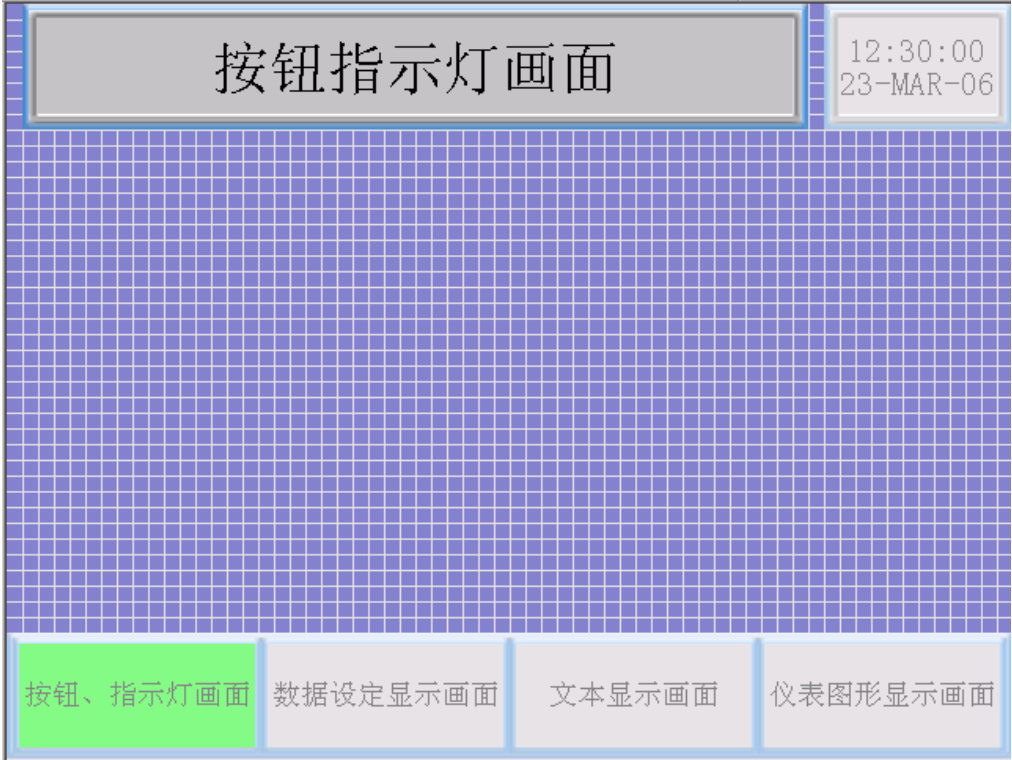
画面 1 显示如右图所示



画面名称条的制作

双击[Text]下的[固定文字]对象部品，系统会把一个[固定文字]部品放到画面中间，并打开[固定文字]部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右图。
文字：按钮指示灯画面
文字大小：28
其它属性：不变



点击[OK]按键，关闭[固定文字]属性窗口，画面显示如右图。	
用鼠标改变该部品的大小，并拖动到画面上合适的地方，画面显示如右图。	

反转开关部件的制作

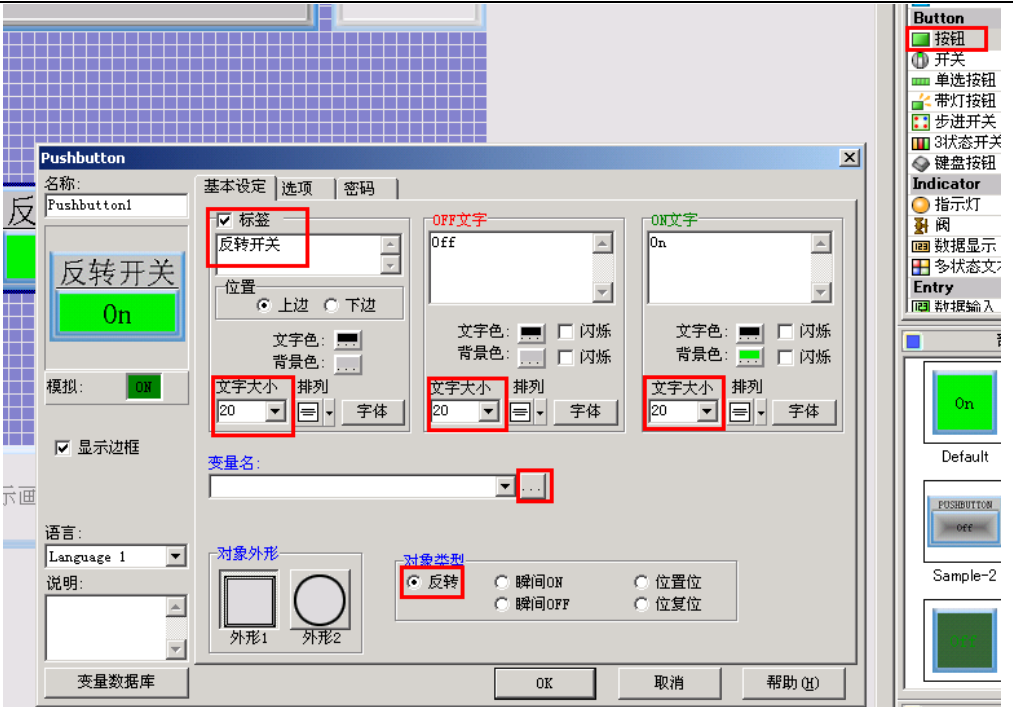
双击[Button]下的[按钮]对象部品，系统会把一个[按钮]部品放到画面中间，并打开[按钮]部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右图：

选中标签，其文字大小为 20，文字内容为“反转开关”；

OFF 文字大小为 20，其它属性不变；

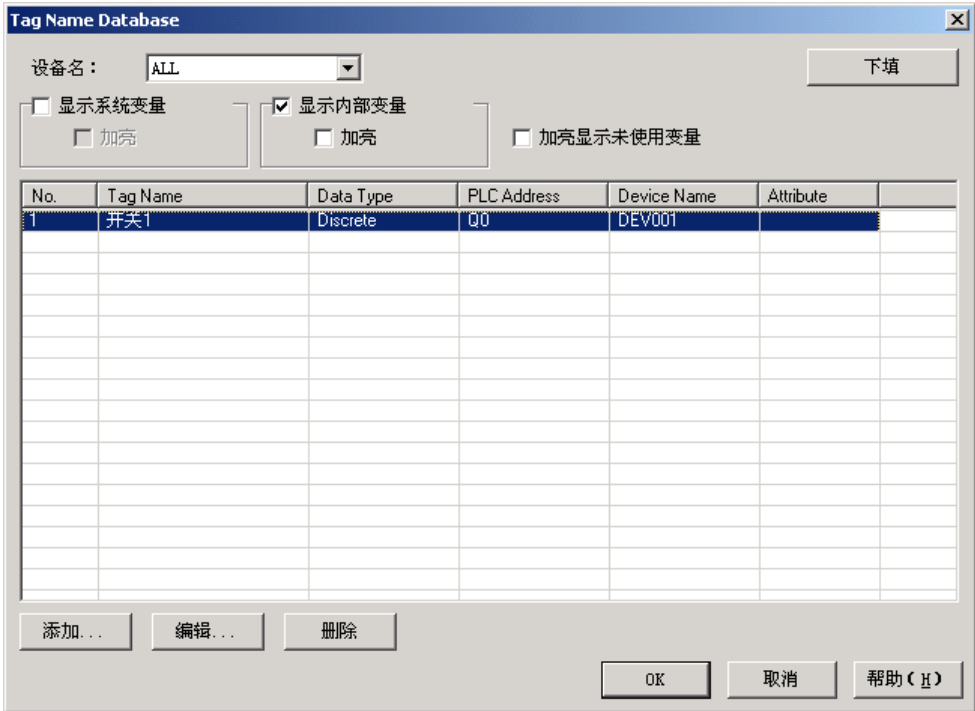
ON 文字大小为 20，其它属性不变；

对象类型选择反转。

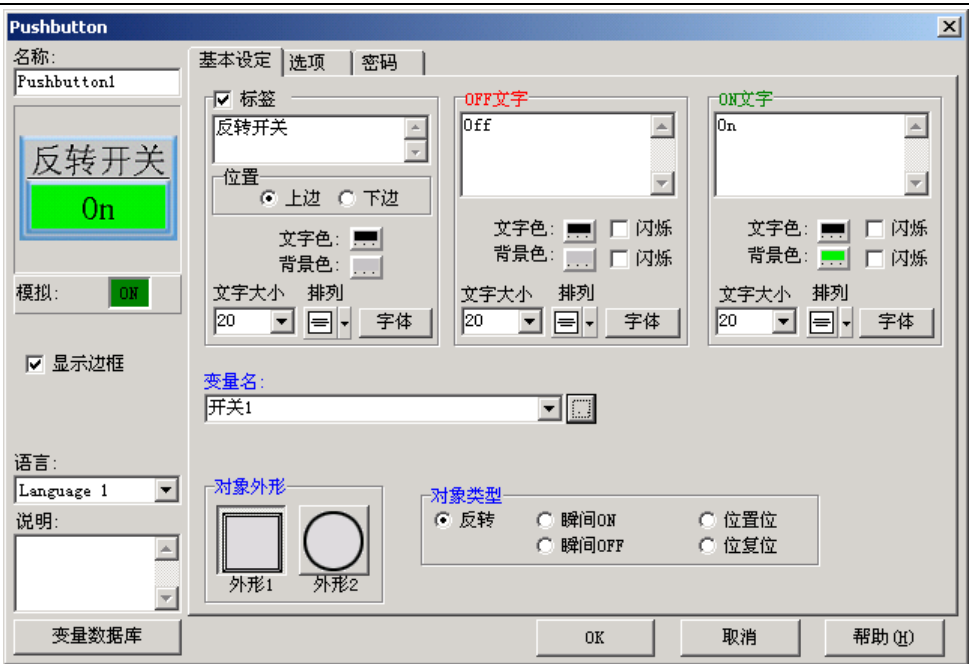


对应变量的选择

点击变量名框右边的  键，系统会打开[变量名数据库一览]窗口，由于按钮部品仅对应开关量，所以打开的一览表中仅有开关量显示；又由于你没有选择显示系统变量，所以该一览表表示中不显示系统变量，而仅显示用户定义的开关量变量。本例子中只有“开关 1”一个变量。



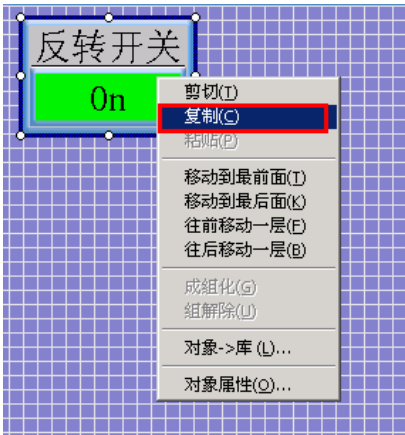
选中“开关 1”变量，点击 OK，系统关闭[变量名数据库一览]窗口，返回按钮部品属性窗口，此时变量名栏中已选择了“开关 1”变量了。



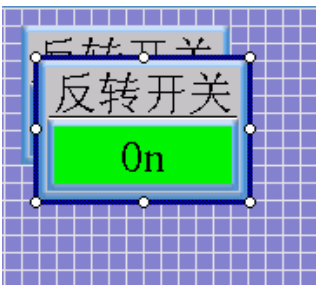
点击 OK，关闭属性窗口，拖动该部品到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。



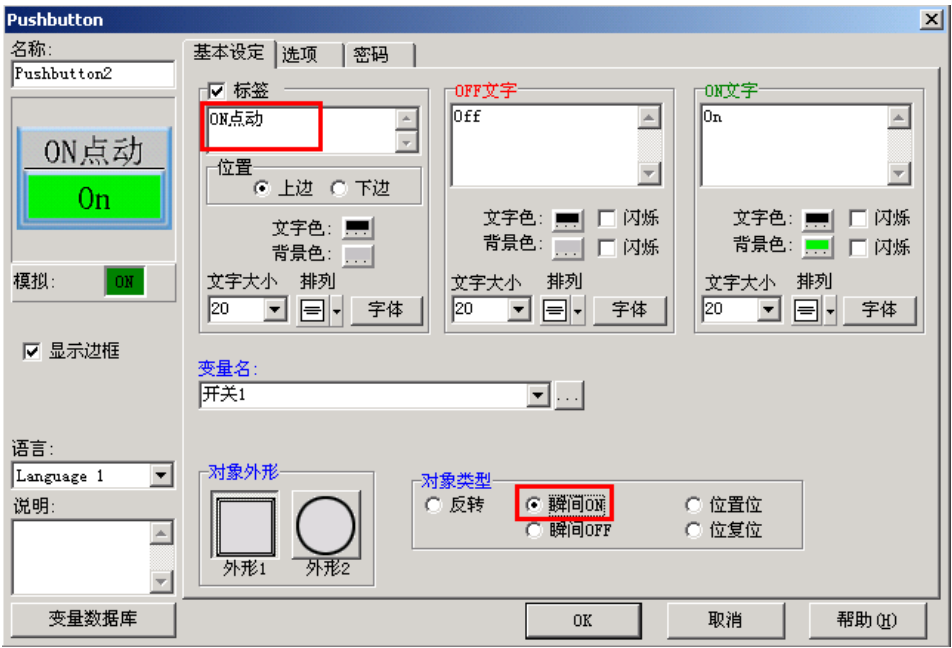
ON 点动开关的制作
你可以模仿“反转开关”的方法来制作点动开关；由于本例中各按钮的属性基本相同，下面我们用部品复制的方式来制作“ON 点动开关”。
选中“反转开关”，点击鼠标右键，弹出部品快捷菜单，选择[复制]。



按鼠标右键，打开右键菜单，执行粘贴操作，系统复制一个“反转开关”到画面上。

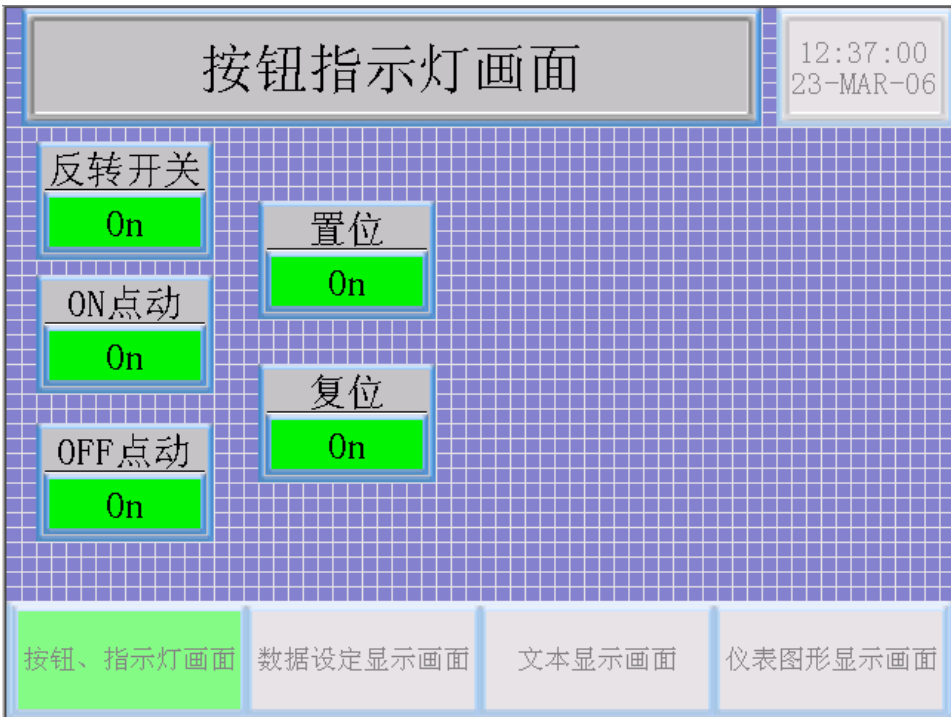


双击新复制的“反转开关”，打开其属性窗口，修改其标签文字为“ON 点动”；对象类型为“瞬间ON”。



点击 OK，关闭其属性窗口。拖动该部品到画面上相应的位置，即完成“ON 点动”按钮部品的制作。

使用同样方法，制作“OFF 点动”、“置位”、“复位”开关，制作完成后的画面如右所示。



输出指示灯的制作

双击[Indicator]下的[指示灯]对象部品，系统会把一个[指示灯]部品放到画面中间，并打开[指示灯]部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右图：

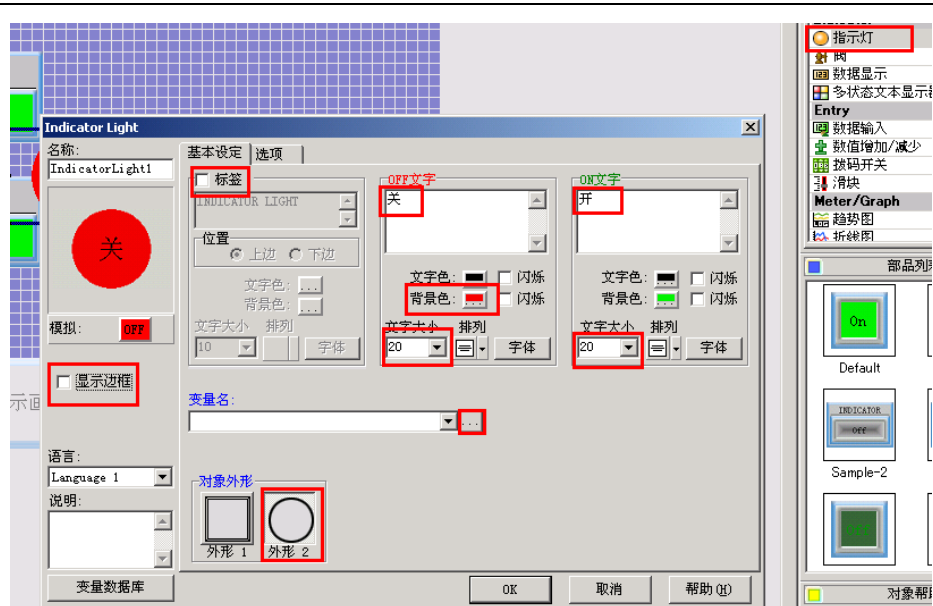
不选中“显示边框”；

不选中“标签”；

OFF 文字为“关”，大小为 20，背景色为红色，其它属性不变；

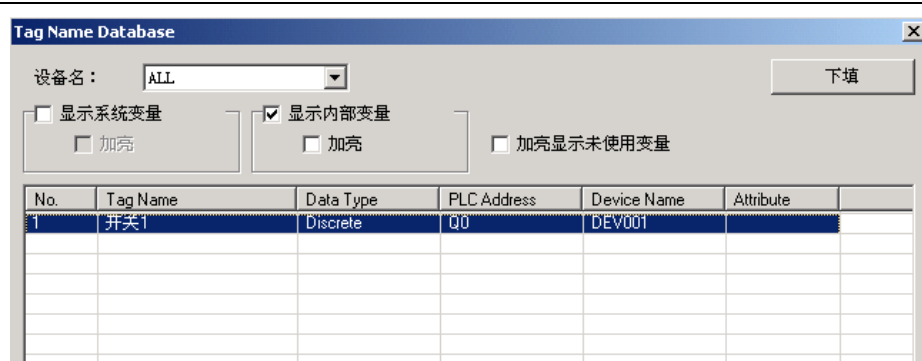
ON 文字为“开”，大小为 20，其它属性不变；

对象外形选择外形 2。

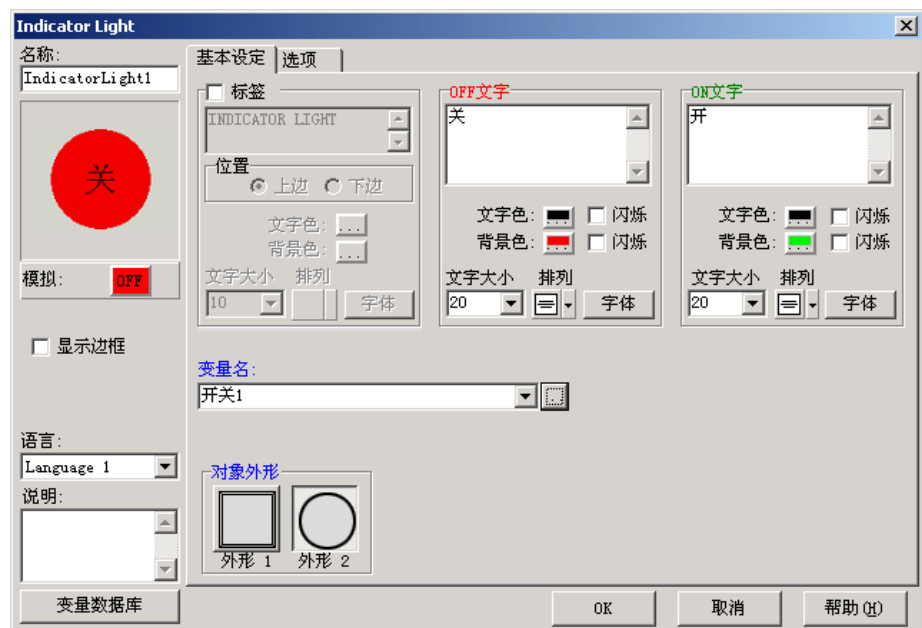


对应变量名的选择

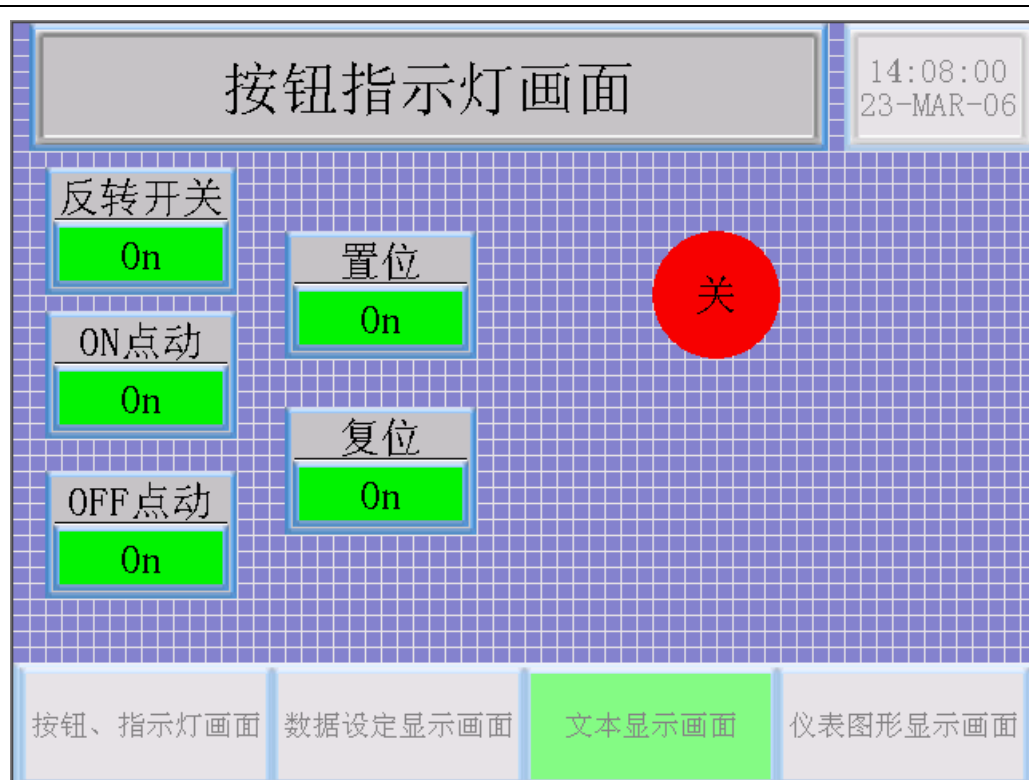
点击变量名框右边的  键，系统会打开[变量名数据库一览]窗口，由于指示灯部品仅对应开关量，所以打开的一览表中仅有开关量显示。本例子中只有“开关 1”一个变量。



选中“开关 1”变量，点击 OK，系统关闭[变量名数据库一览]窗口，返回指示灯部品属性窗口，此时变量名栏中已选择了“开关 1”变量了。



点击 OK, 关闭属性窗口, 拖动该部品到画面上合适的位置, 该指示灯部品即制作完成, 显示如右图。



文字型指示灯的制作用部品复制功能复制一个指示灯, 打开其属性窗口, 修改其属性如下:

选中“显示边框”;

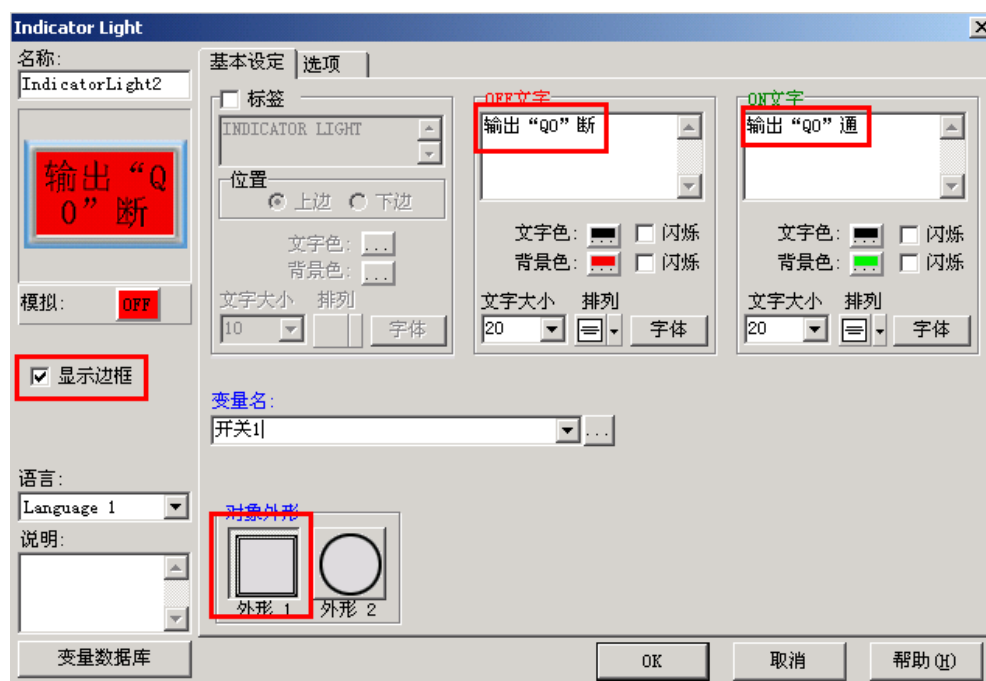
OFF 文字为:

输出“Q0”断

ON 文字为:

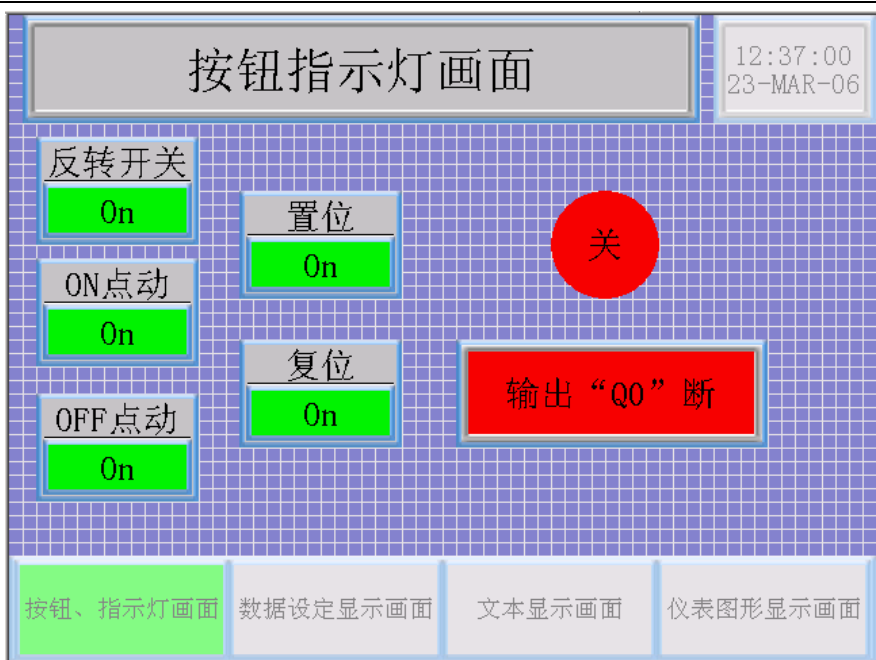
输出“Q0”通

对象外形选择外形 1



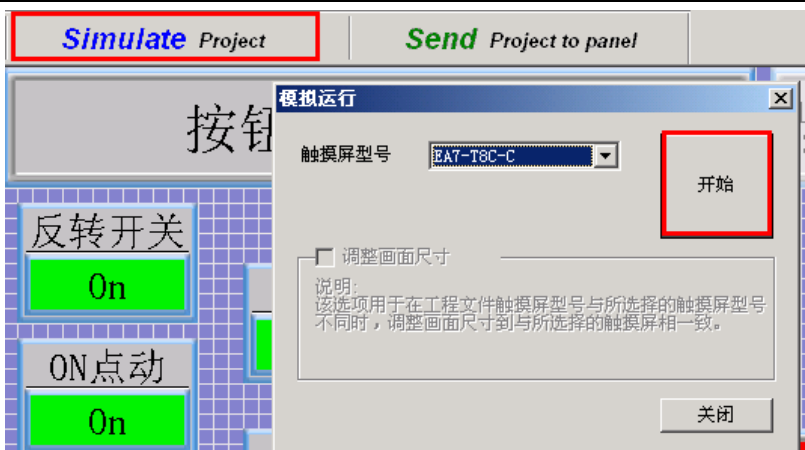
点击 OK，关闭属性窗口，改变该部品大小，拖动到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。

到此，画面 1 已制作完成。



画面 1 的模拟运行

以上制作完成了画面 1。我们可以使用模拟运行功能来看一下实际的运行效果，以检查画面的正确性。点击作图软件上的 [Simulate Project] 按键，系统会打开模拟运行开始窗口，选择希望模拟的触摸屏，点击[开始]按键，系统将会打开模拟运行画面，你可以用鼠标模拟按键动作，看是否得到希望的结果。



下图为模拟运行画面。（左边为画面列表和当前画面使用变量一览表表示窗口）



六、画面 2 的制作

仿照画面 1，设置好画面 2 的背景画面、背景色，并制作好其画面名称条后画面 2 显示如右图所示。



“R2000/R2001-DEC”数据显示部品的制作：

双击[Indicator]下的[数据显示]对象部品，系统会把一个[数据显示]部品放到画面中间，并打开[数据显示]部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右图：

选中“标签”，并输入 标 签 文 字 “R2000/R2001-DEC”；

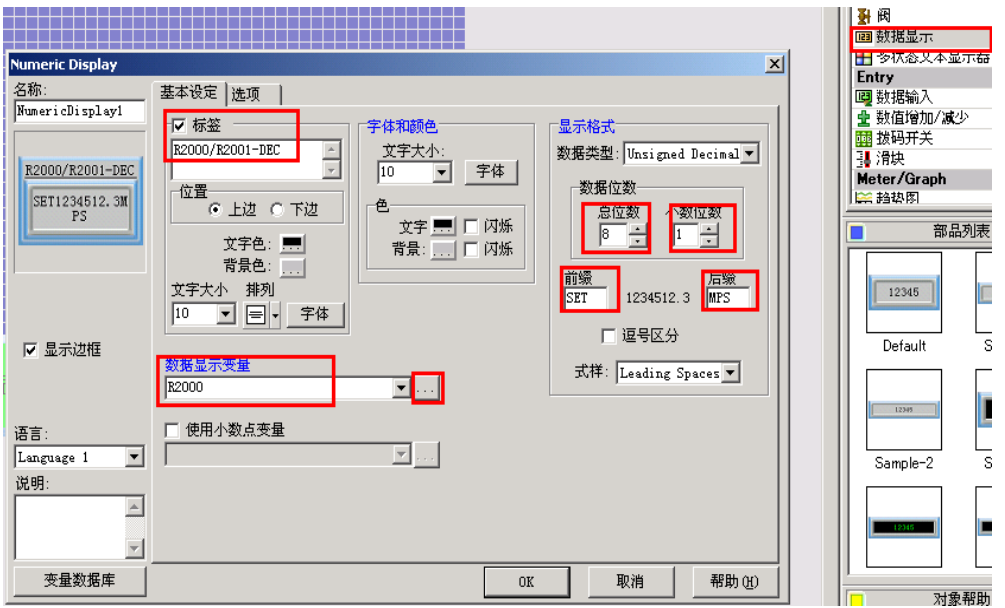
数据总位数为 8，小数点位数为 1；

前缀文字：SET

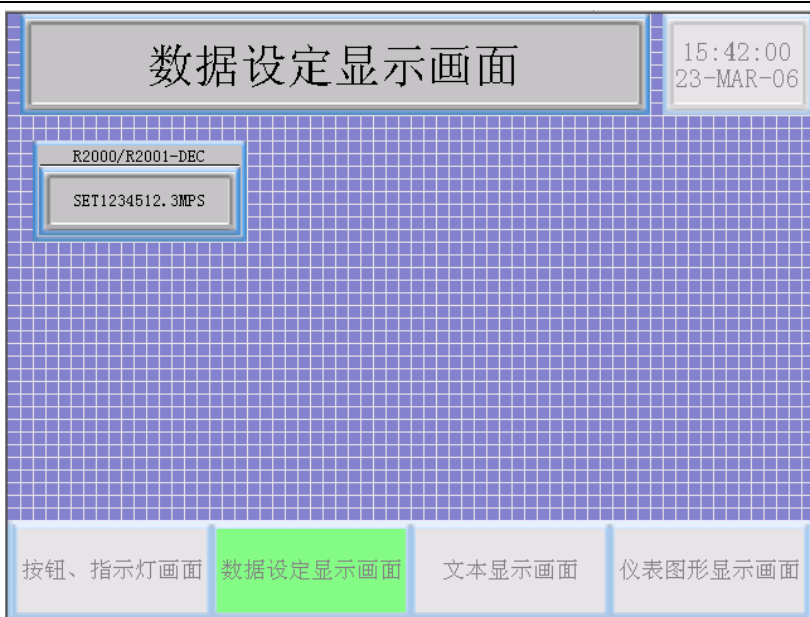
后缀文字：MPS

数据显示变量选择 R2000；

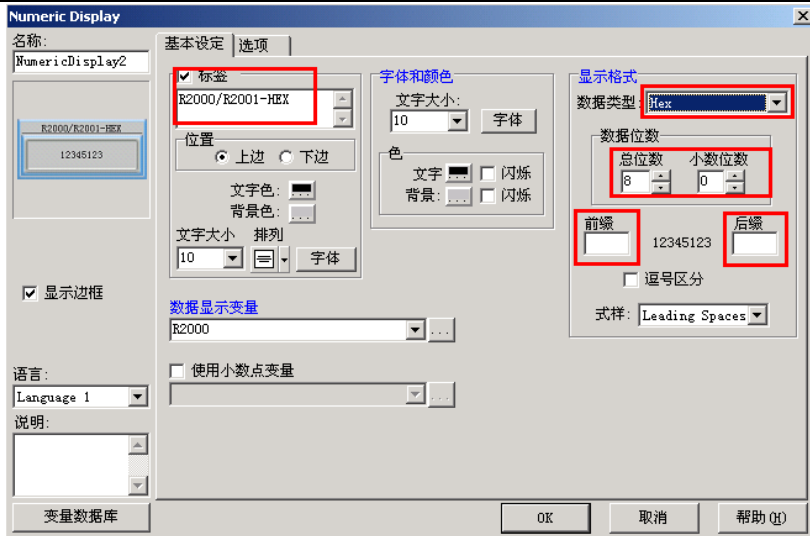
其它属性不变。



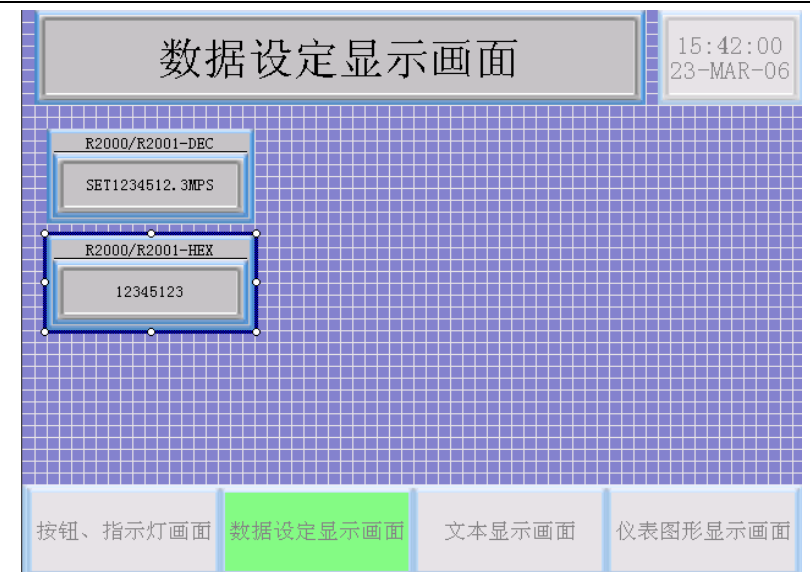
点击 OK 键，关闭属性窗口，改变该部品大小，拖动到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。



“R2000/R2001-HEX”数据显示部品的制作：
复制一个“R2000/R2001-DEC”显示部品，双击该部品，打开其属性窗口，修改其属性如下：
标签文字改为：
“R2000/R2001-HEX”；
数据类型改为：HEX
数据总位数为 8，小数位数改为 0；
前缀、后缀内容删除。
其它属性不变。



点击 OK 键，关闭属性窗口，拖动该部品到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。



“R2100 前后缀表示”数据显示部品的制作：

复制一个“R2000/R2001-DEC”显示部品，双击该部品，打开其属性窗口，修改其属性如下：

标签文字改为：

“R2100 前后缀表示”；

数据显示变量选择为：R2100

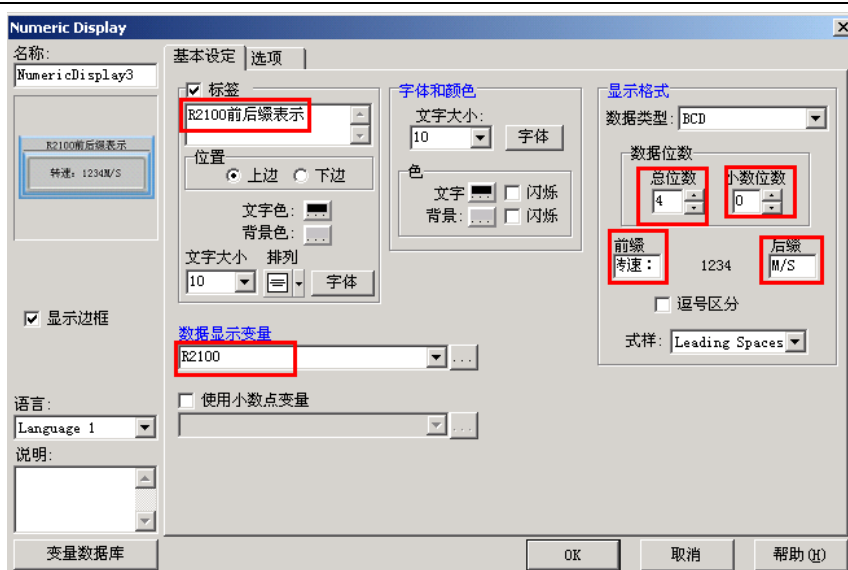
数据总位数改为 4；

数据小数位数改为 0；

前缀改为：转速；

后缀改为：M/S。

其它属性不变。



“R2100 前后缀小数点表示”数据显示部品的制作：

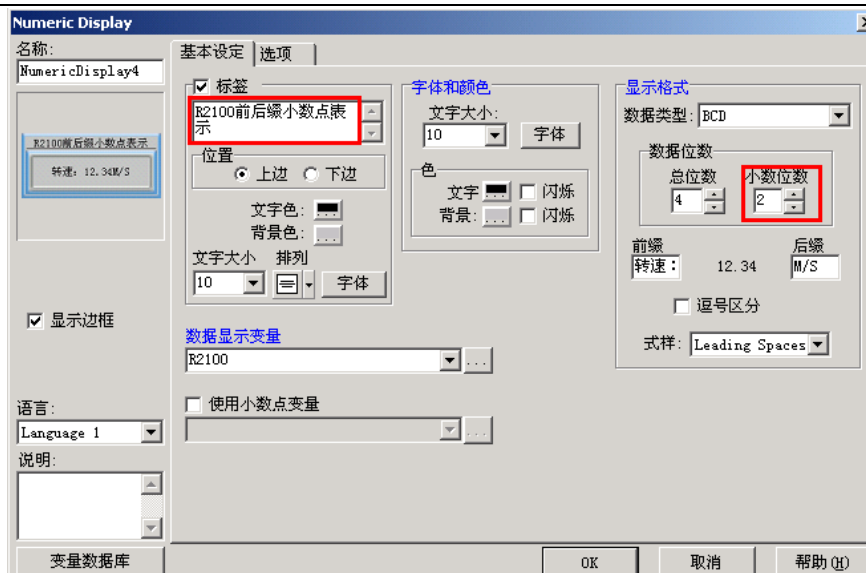
复制一个“R2100 前后缀表示”显示部品，双击该部品，打开其属性窗口，修改其属性如下：

标签文字改为：

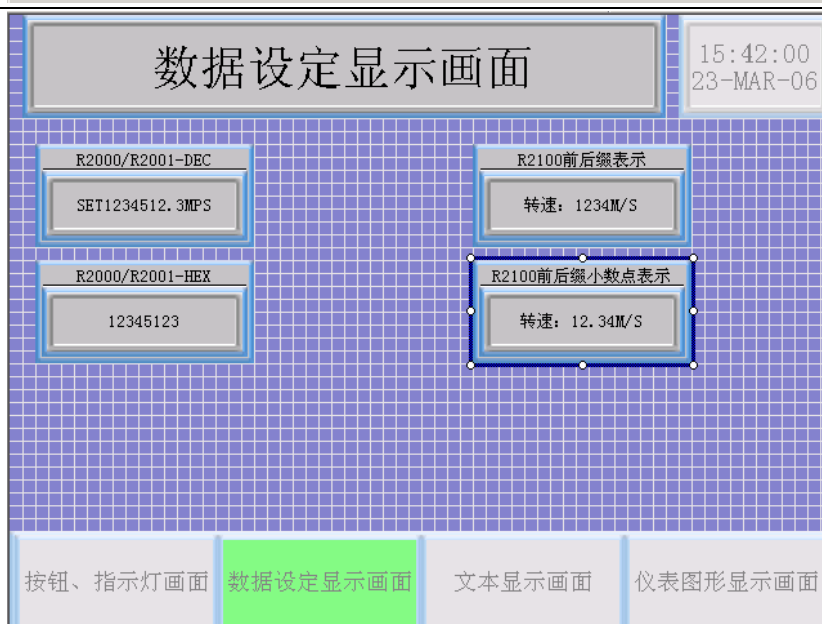
“R2100 前后缀小数点表示”；

数据小数位数改为 2；

其它属性不变。



制作好以上 2 个部品后的画面如右图所示。



“32 位无符号数输入”部品的制作：

双击 [Enter] 下的 [数据输入]对象部品，系统会把一个[数据输入]部品放到画面中间，并打开[数据输入]部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右图：

选中“标签”，并输入标签文字“32 位无符号数输入”；

数据输入和显示变量选择 R2000；

选中数据输入范围，并设定为：

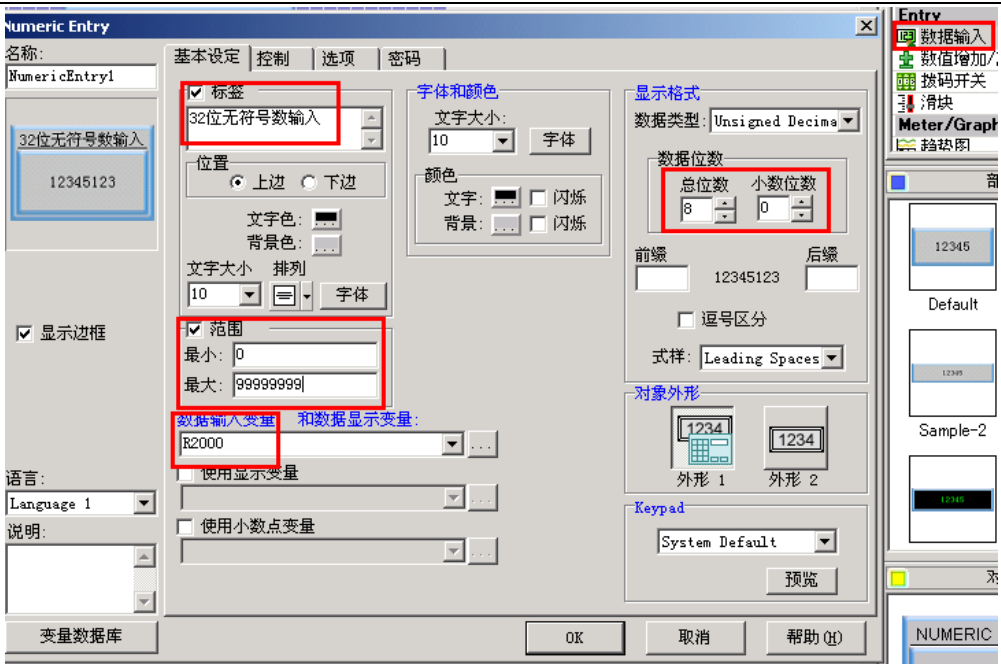
0~99999999

数据总位数为 8，小数点位数为 0；

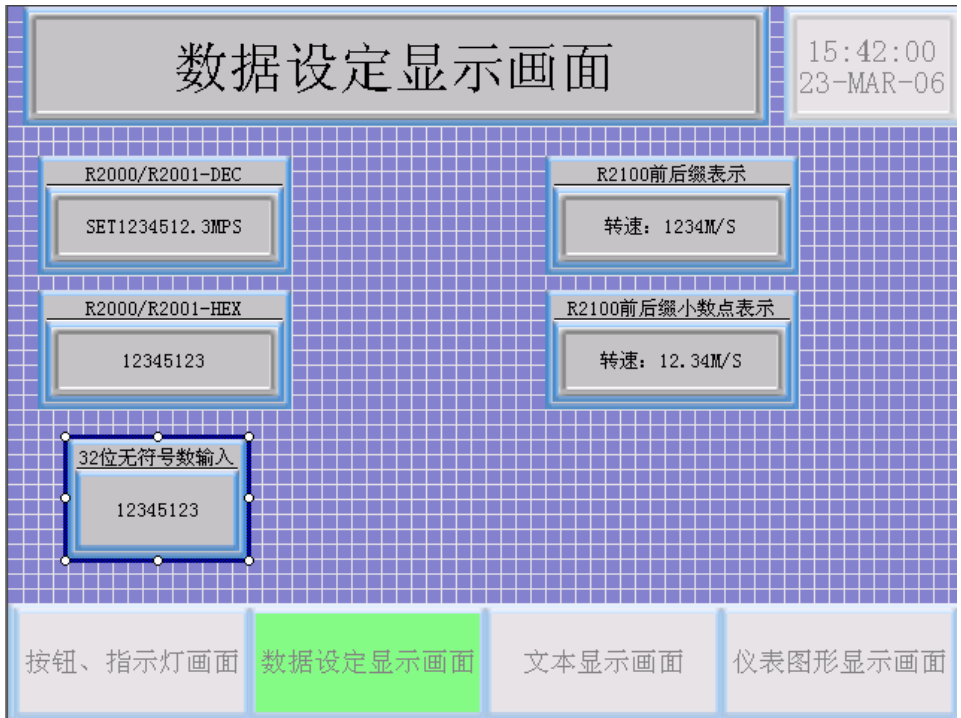
前缀文字：无

后缀文字：无

其它属性不变。



点击 OK 键，关闭属性窗口，拖动该部品到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。



“16 位 BCD 数输入”部品的制作：

复制一个“32 位无符号数输入”部品，双击该部品，打开其属性窗口，修改其属性如下：

标签文字改为：“16 位 BCD 数输入”；

数据输入和显示变量选择 R2100；

数据总位数为 4，小数点位数为 0；

其它属性不变。

The screenshot shows the 'Numeric Entry' configuration window. The 'Name' field is 'NumericEntry2'. Under 'Basic Settings', the 'Label' is '16位BCD输入' and the 'Variable' is 'R2100'. In the 'Display Format' section, 'Data Type' is 'BCD', 'Total Digits' is '4', and 'Decimal Digits' is '0'. The 'Object Appearance' section shows two preview styles, '外形 1' and '外形 2', both displaying '1234'. The 'Keypad' is set to 'System Default'.

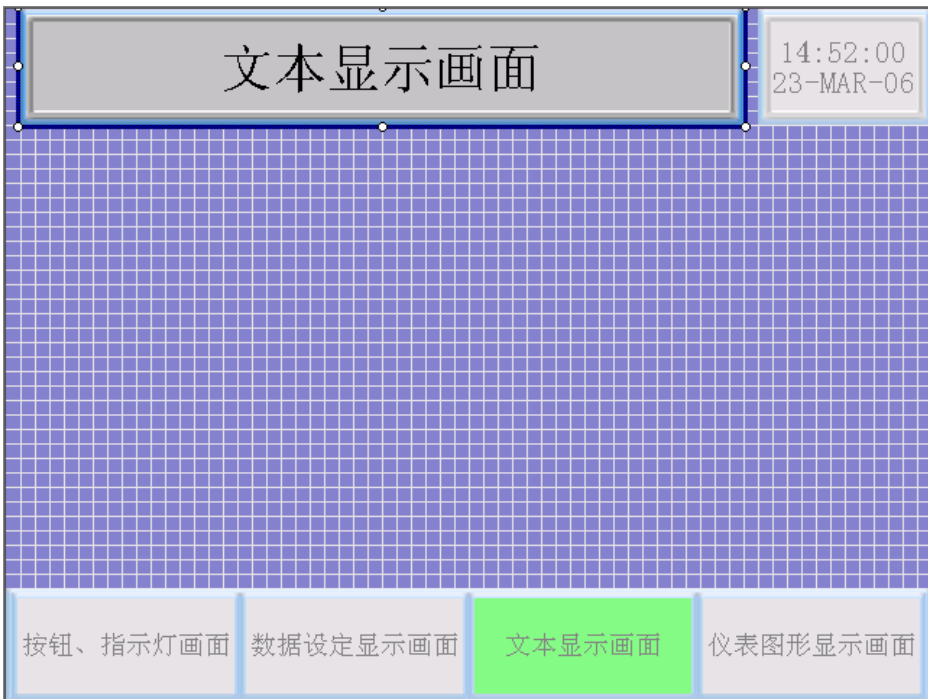
点击 OK 键，关闭属性窗口，拖动该部品到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。

The screenshot shows a graphical user interface titled '数据设定显示画面'. It contains several data input and display components: 'R2000/R2001-DEC' with value 'SET1234512.3MPS', 'R2000/R2001-HEX' with value '12345123', '32位无符号数输入' with value '12345123', 'R2100前后缀表示' with value '转速: 1234M/S', 'R2100前后缀小数点表示' with value '转速: 12.34M/S', and '16位BCD输入' with value '1234'. At the bottom, there are four buttons: '按钮、指示灯画面', '数据设定显示画面' (highlighted in green), '文本显示画面', and '仪表图形显示画面'. The top right corner shows a timestamp '15:42:00' and date '23-MAR-06'.

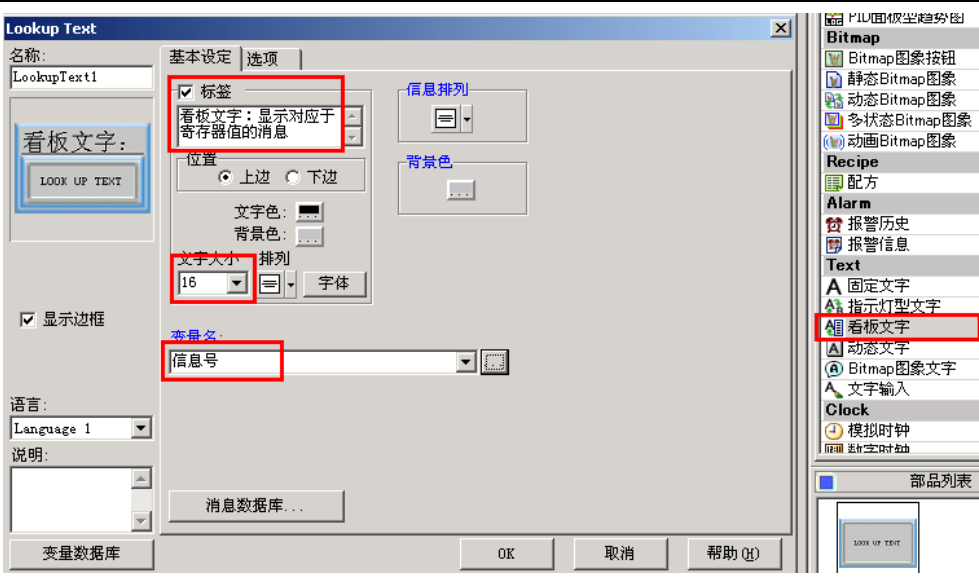
至此，完成了画面 2 的制作，你可以用模拟运行来看一下该画面的运行效果。用画面切换键切换到该画面；点击数据输入部品输入数据，看相应的数据显示部品中显示的数据是否正确等等。

七、画面 3 的制作

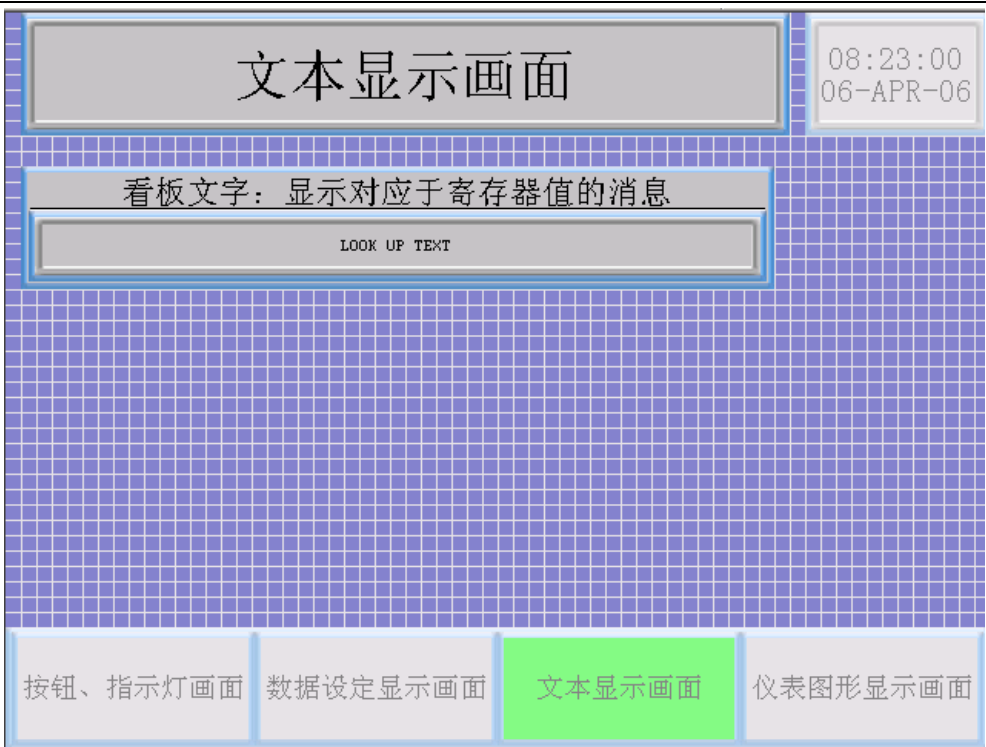
仿照画面 1，设置好画面 3 的背景画面、背景色，并制作好其画面名称条后画面 3 显示如右图所示。



看板文字部品的制作：
双击[Text]下的[看板文字]对象部品，系统会把一个[看板文字]部品放到画面中间，并打开[看板文字]部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右图：
选中标签，并输入标签文字“看板文字：显示对应于寄存器值的消息”；
文字大小：16
变量名选择：信号名
其它属性不变。



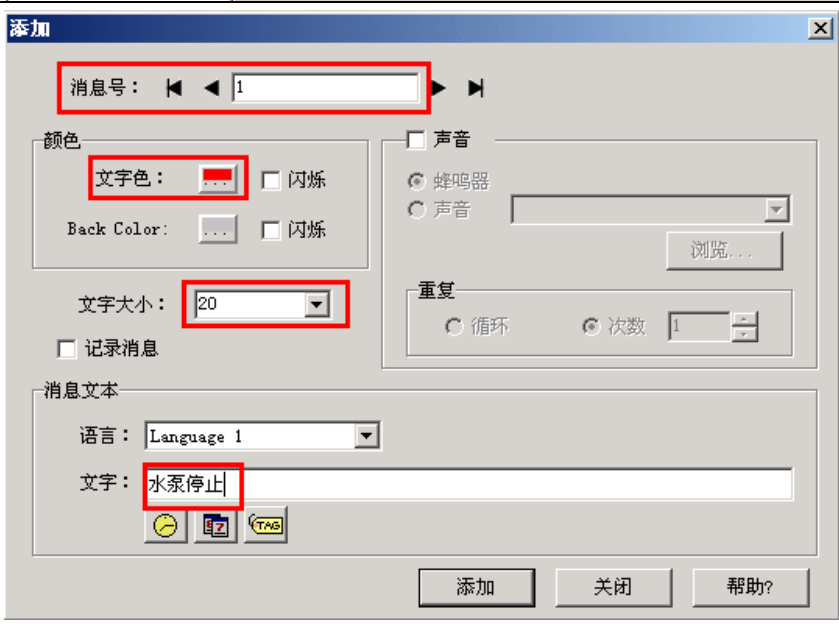
点击 OK 键，关闭属性窗口，改变该部品大小并拖动该部品到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。



看板文字显示信息内容的编辑。
点击导航窗中[功能]页标签，使导航窗显示[功能]页，双击其[数据库]项下的[消息数据库]，系统会打开[消息数据库]窗口，如右图所示。



点击[消息数据库]下的[添加]按钮，系统会打开消息添加窗口，这时就可以进行消息的添加了。
消息 1 的添加：
如右在消息添加窗口中设置消息 1 的属性内容：
消息号：1
文字色：红色
文字大小：20
文字：水泵停止
其它属性不变。



点击添加窗口的[添加]按钮，消息 1 就添加到消息数据库中。

这时消息添加窗口不关闭，你可以继续进行新的消息输入。

输入完所有消息，按[关闭]键关闭消息添加窗口。

本例中输入 5 条信息后的消息数据库显示如右图。



关于消息号：消息号是用于连接[看板文字]部品和消息数据库的桥梁。 [看板文字]部品中设置的变量（本例子中为：信息号）中的值即为要显示消息的消息号。当指定的消息没有定义时，[看板文字]部品将显示空白。

另外，消息一旦定义好后，其消息号将不能改变。即使在消息编辑窗口删除某个消息后，定义在其后面的消息的消息号也不能改变。

指示灯型文字部品的制作：

双击[Text]下的[指示灯型文字]对象部品，系统会把一个[指示灯型文字]部品放到画面中间，并打开[指示灯型文字]部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右图：

选中标签，并输入标签文字“指示灯型文字：对应开关的开关状态”；

文字大小：20

变量名选择：开关 1

OFF 文字：油泵停止

背景色：红色

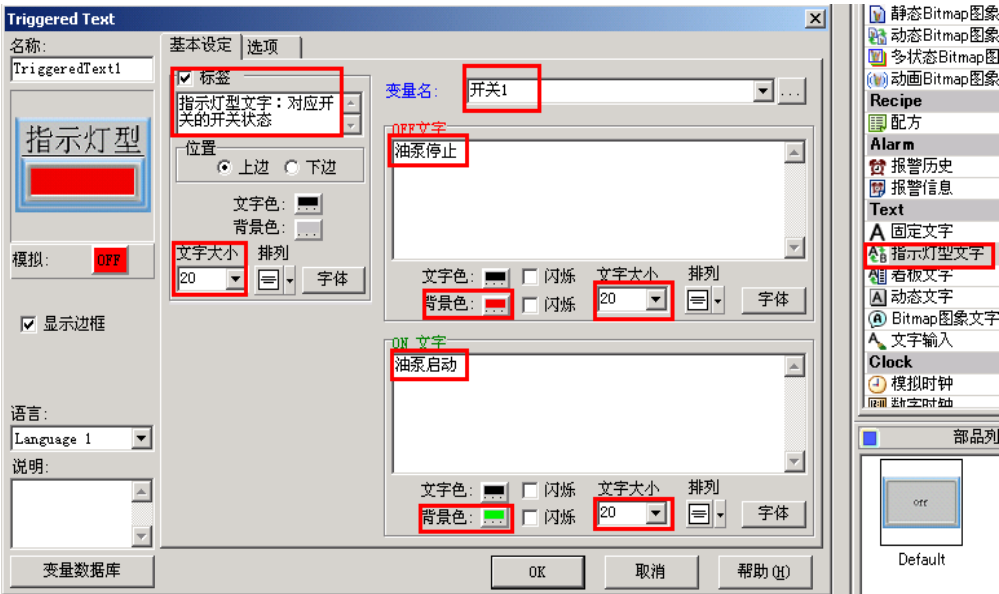
文字大小：20

ON 文字：油泵启动

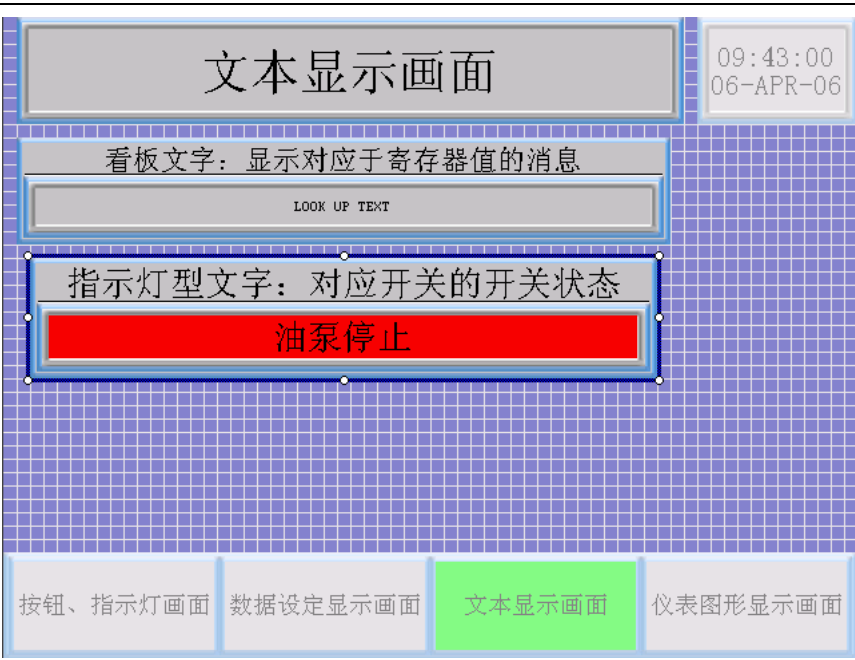
背景色：绿色

文字大小：20

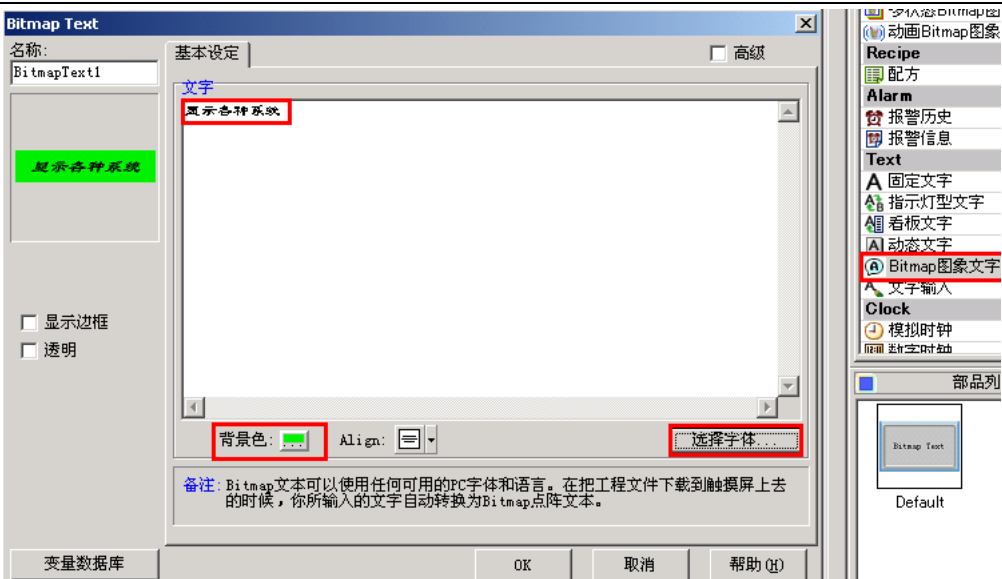
其它属性不变。



点击 OK 键，关闭属性窗口，改变该部品大小并拖动该部品到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。



[Bitmap 图象文字]部品的输入
双击[Text]下的[Bitmap 图象文字]对象部品，系统会把一个[Bitmap 图象文字]部品放到画面中间，并打开[Bitmap 图象文字]部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右图：
文字：显示各种系统
背景色：绿色
显示边框：不选择
其它属性不变



点击上图中[选择字体]按钮，打开字体选择窗口，选择合适的字体属性（本例中选择[隶书]、[粗斜体]、大小为 20），点击[确定]按钮，关闭字体设定窗口。

注意：字体窗口是调用的操作系统的资源；不同的操作系统该窗口会有所不同！



点击 OK 键，关闭 [Bitmap 图象文字] 部品属性窗口，改变该部品大小并拖动该部品到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。

照此，你可以制作其它需要的各个 [Bitmap 图象文字] 部品。本例完成后的画面如右。

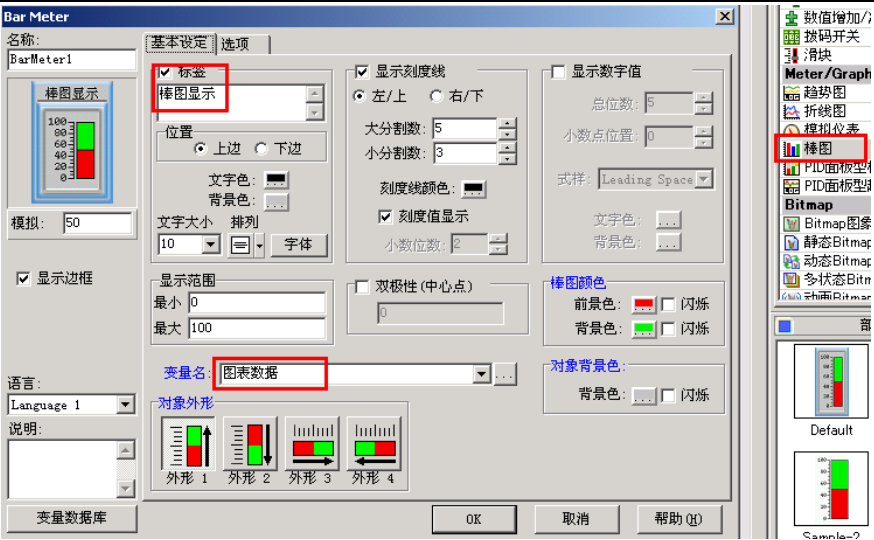
至此，完成了画面 3 的制作，你可以用模拟运行来看一下该画面的运行效果。用画面切换键切换到该画面；改变“信息号”变量的值，看[看板文字]部品显示的信息是否正确；改变“开关 1”变量的值，看[指示灯]型部品显示的内容是否正确。

八、画面 4 的制作

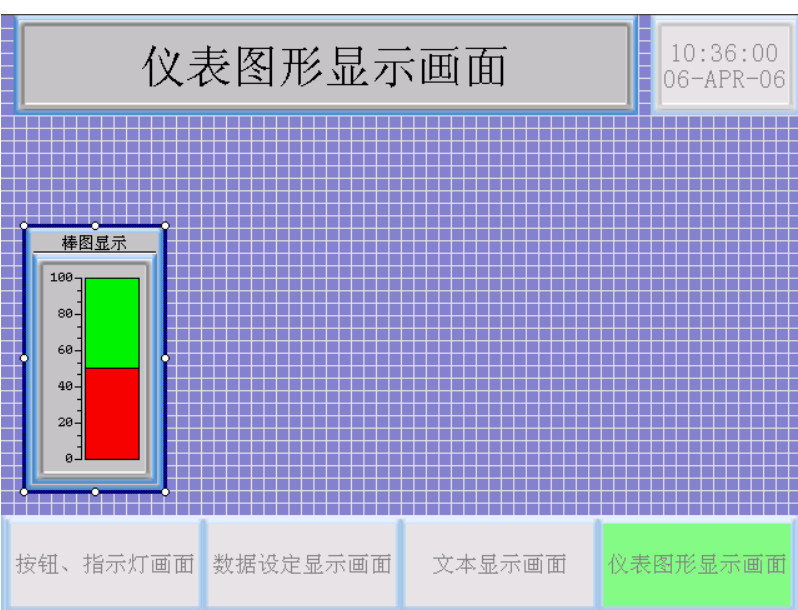
仿照画面 1，设置好画面 4 的背景画面、背景色，并制作好其画面名称条后画面 4 显示如右图所示。



棒图部件的制作
双击[Meter/Graph]下的[棒图]对象部品，系统会把一个[棒图]部品放到画面中间，并打开[棒图]部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右图：
标签：选中
标签文字：棒图显示
变量名：图表数据
其它属性不变



点击 OK 键，关闭[棒图]部品属性窗口，改变[棒图]部品大小并拖动该部品到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。



趋势图部件的制作

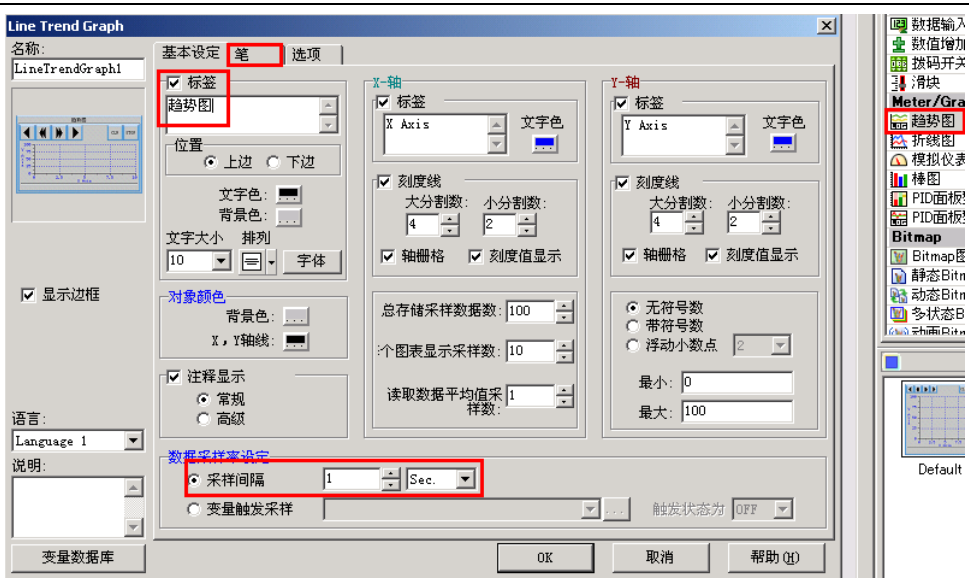
双击 [Meter/Graph] 下的 [趋势图]对象部品，系统会把一个[趋势图]部品放到画面中间，并打开[趋势图]部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右图：

标签：选中

标签文字：趋势图

变量名：图表数据

其它属性不变



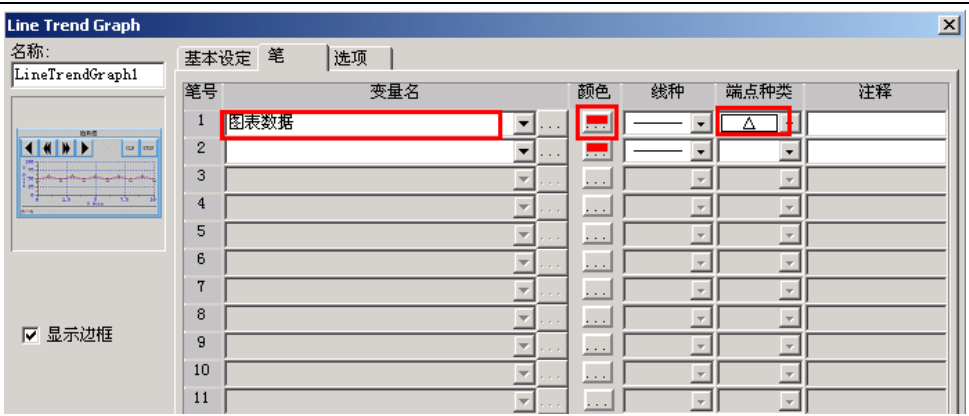
设置好该页属性后，点击 [笔]，打开笔属性设置页，设置其属性如右图：

变量名：图表数据

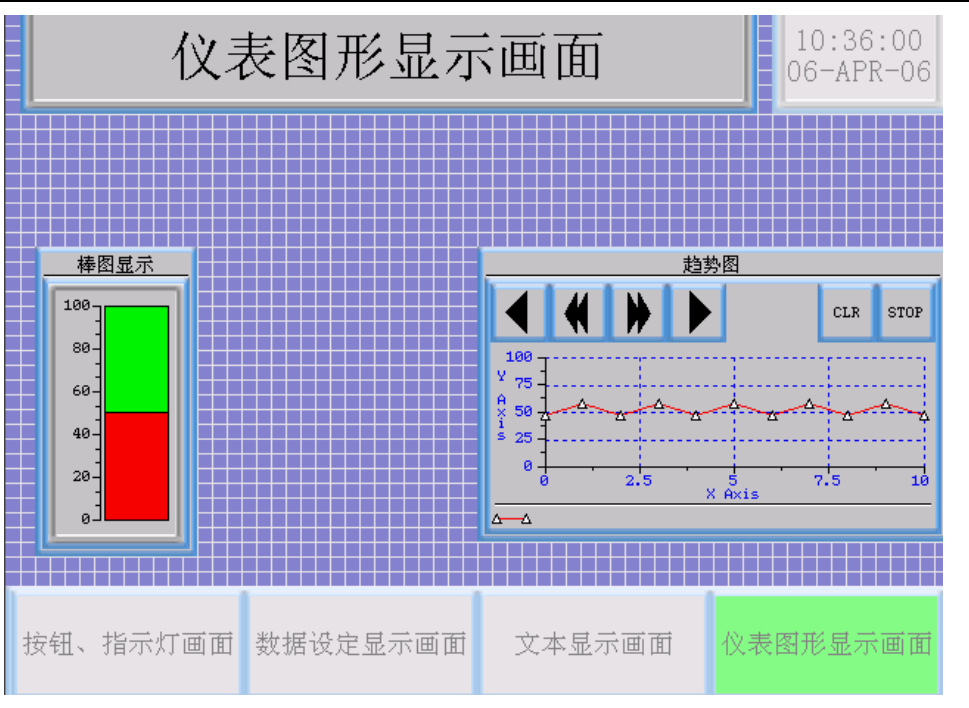
颜色：红色

端点种类：三角

其它属性不变



点击 OK 键，关闭[趋势图]部品属性窗口，改变[趋势图]部品大小并拖动该部品到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。



模拟仪表部品的制作

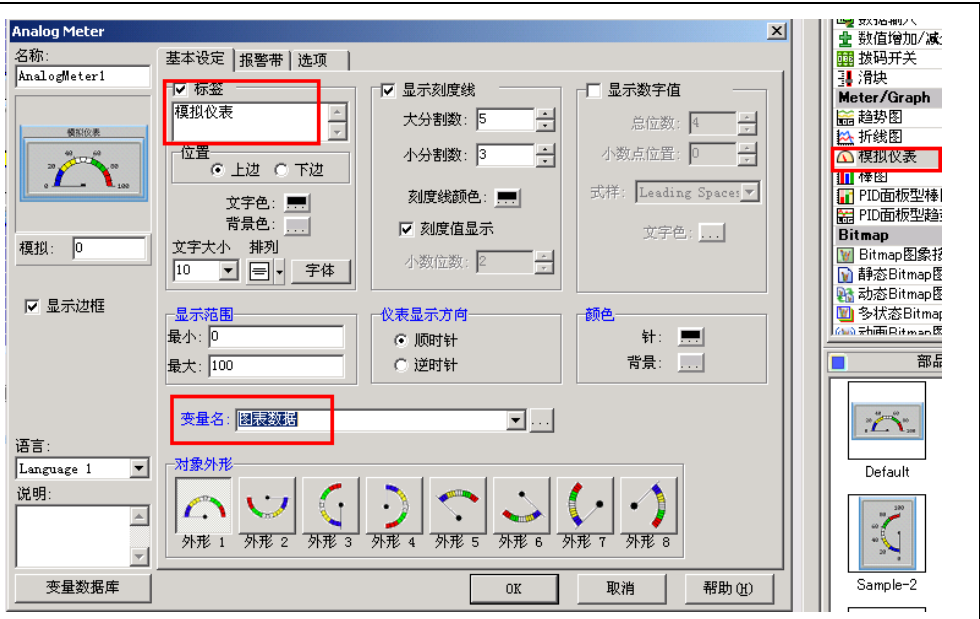
双击 [Meter/Graph] 下的 [模拟仪表] 对象部品，系统会把一个[模拟仪表]部品放到画面中间，并打开 [模拟仪表] 部品的属性窗口，设置该部品的各属性如右图：

标签：选中

标签文字：模拟仪表

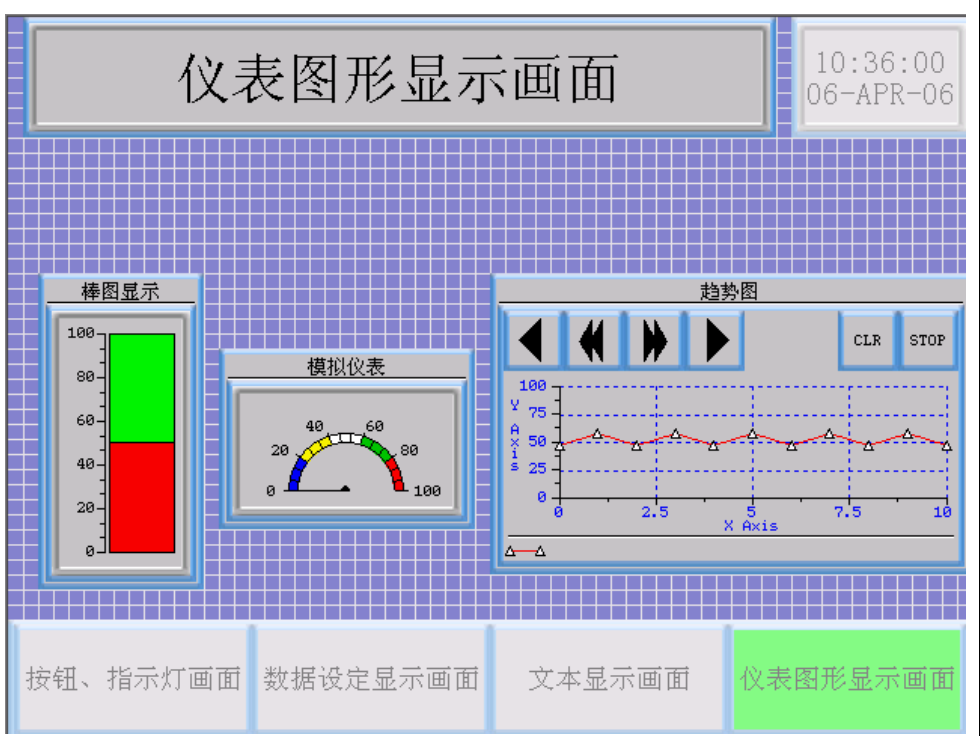
变量名：图表数据

其它属性不变



点击 OK 键，关闭[模拟仪表]部品属性窗口，改变 [模拟仪表] 部品大小并拖动该部品到画面上合适的位置，该部品即制作完成，显示如右图。

至此，完成了画面 4 的制作，你可以用模拟运行来看一下该画面的运行效果。用画面切换键切换到该画面；改变“图表数据”变量的值，看各仪表的显示是否正确。



以上各画面的制作次序没有严格的规定，你可以根据情况，自由选择制作次序。同时各画面上使用的变量的定义，可以在开始时，统一定义，也可以在画面制作过程中随时添加定义。

以上，我们完成了例子工程画面的制作。我们可以利用第三章的方法，把该工程传送到触摸屏上，把触摸屏与 PLC 用合适的通讯电缆连接起来，通电看一下实际的运行效果。

第五章

PLC 连接和通讯设定

本章介绍 ViewJetCmore 触摸屏与光洋 PLC 连接时的电缆连接示意图。，你可以按此图自己制作通讯电缆。

(1) RS-232C

6 芯电话口

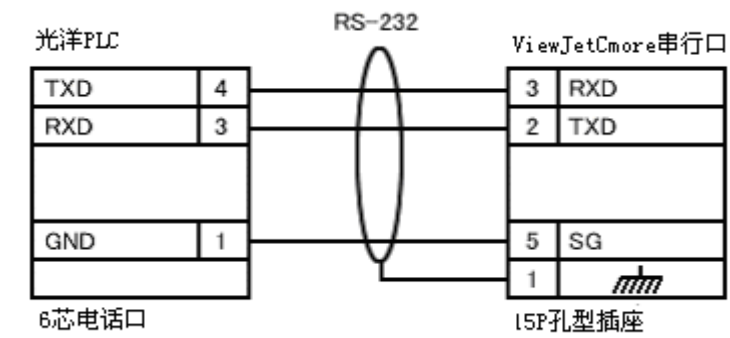
DL05/DL06/D0-DCM

DL205（230•240•250-1•260）

SU-5M / 6M

SM/SM1/SH/SH1/SN

注：用 SM/SM1/SH/SH1 以 K 协议方式与 ViewJetCmore 通讯时，必须把 6 芯口 6 号脚与 1 号脚 GND 短接。

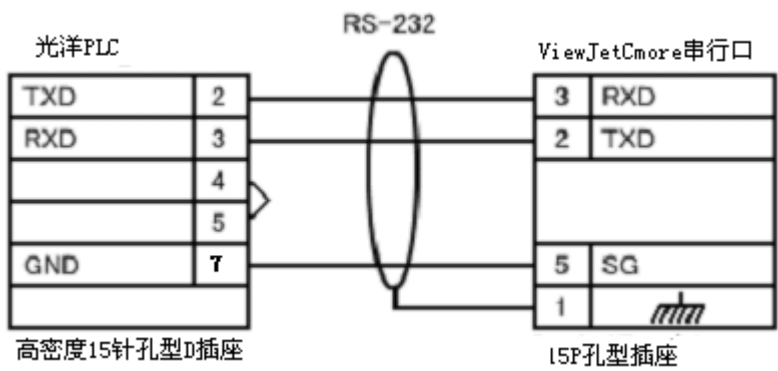


高密度 15 针孔型 D 型口

DL06

D0-DCM

D2-250-1/D2-260



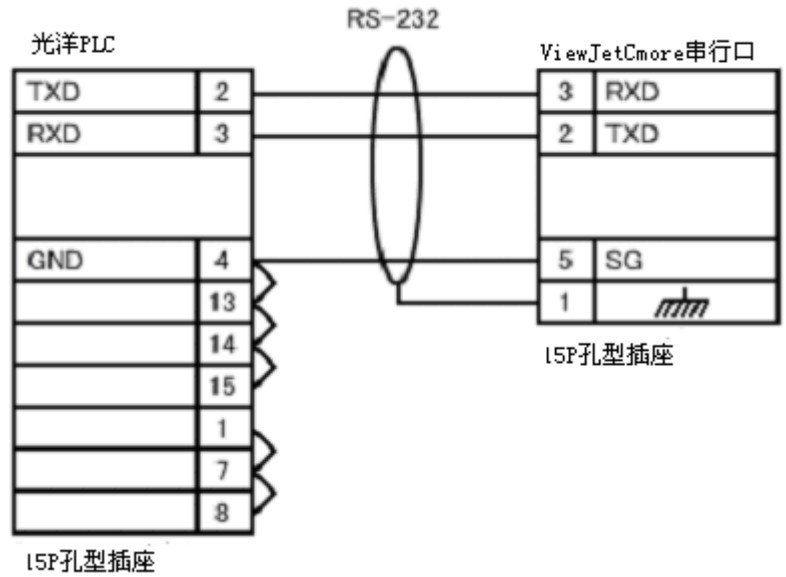
15 针孔型 D 型口

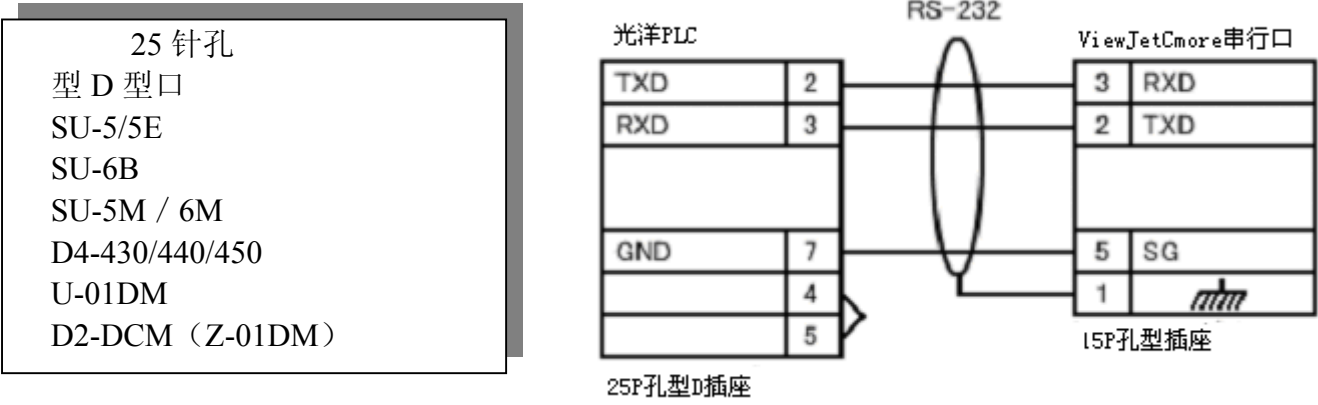
SU-5/5E

SU-6B

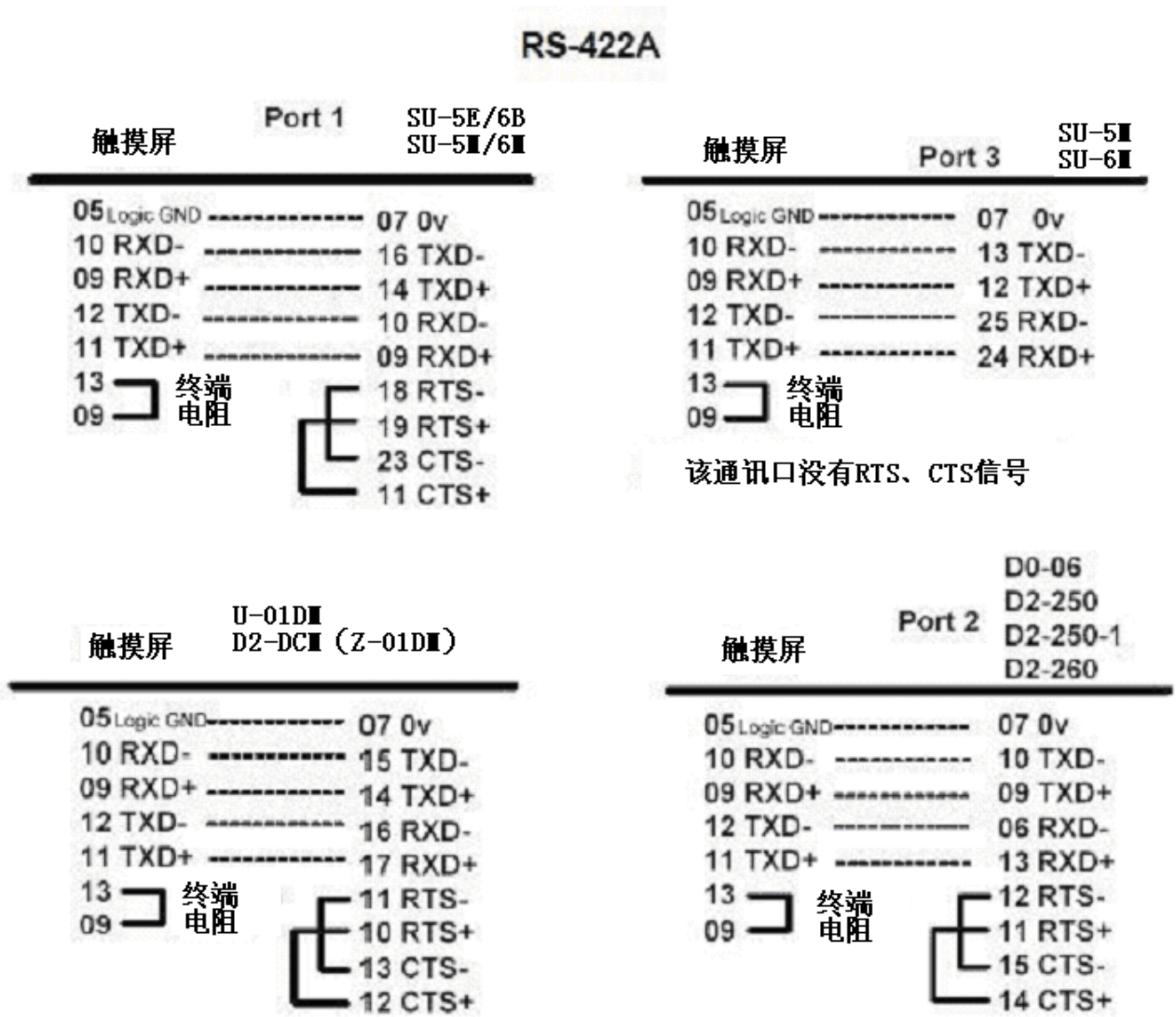
SU-5M / 6M

D4-430/440/450





(2) RS-422



触摸屏

U-01D■
D2-DC■（Z-01D■）

05

Logic GND

07

0v

10

RXD-

15

TXD-

09

RXD+

14

TXD+

12

TXD-

16

RXD-

11

TXD+

17

RXD+

13



终端电阻

09



11

RTS-



10

RTS+



13

CTS-



12

CTS+

触摸屏

Port 2

D0-06
D2-250
D2-250-1
D2-260

05

Logic GND

07

0v

10

RXD-

10

TXD-

09

RXD+

09

TXD+

12

TXD-

06

RXD-

11

TXD+

13

RXD+

13



终端电阻

09



12

RTS-



11

RTS+



15

CTS-

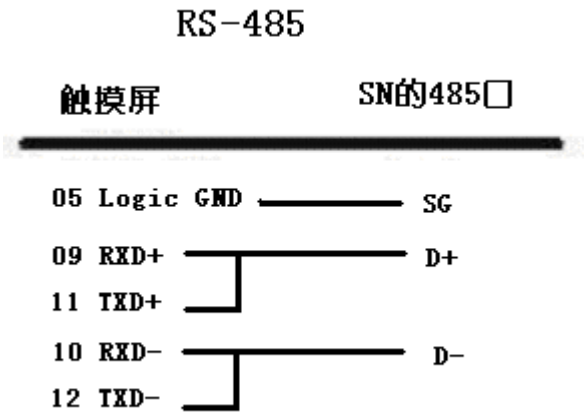


14

CTS+

注：需要时，在PLC端RXD+和RXD-间加接一个150欧姆终端电阻。

(3) RS-485(三线式)



其它公司 PLC 的通讯连接图，请参见 ViewJetCmore 作图工具软件的帮助文件。

第六章 ViewJetCmore 触摸屏本体介绍

一. ViewJetCmore 产品本体规格一览表

小型显示器系列产品规格:

型号			EA7-S6M-RC	EA7-S6C-RC	EA7-S6M-C	EA7-S6C-C	EA7-T6C-C
显示部分	显示尺寸		5. 7 英寸				
	显示材料		STN 单色 LCD	STN 彩色 LCD	STN 单色 LCD	STN 彩色 LCD	TFT 彩色 LCD
	显示色/灰阶		15 级辉度	256 色彩色	15 级辉度	256 色彩色	65536 色彩色
	显示点阵数		320×240 (QVGA)				
	有效显示尺寸(mm)		115.2W ×86.4H				
	灰度 (亮度) 调节		显示器本体系统配置画面中设定 (也可以通过在画面上设置部品实现)				
背光灯	背光灯		冷阴极管 (平均寿命: 连续点灯 50, 000 小时以上) *1				
	使用者现场更换		不可以				
	自动消灯屏保功能		显示器本体系统配置画面中设定 (也可以通过作画软件设定)				
触摸屏	触摸方式		模拟电阻膜, 分辨率: 1024W × 1024H				
存储器	画面/数据		FLASH 10MB/SRAM 256KB				
外部接口	PLC 连接用	串口	D-SUB-15P (孔型) ×1: RS-232C, RS-422/485 (2/4 线) (可选) *2				
		以太网口	无		10-BASE-T/100-BASE-TX 以太网 (RJ-45) *3		
	画面传送给用	USB	USB (B 型) 1.1 ×1				
		以太网口	无		10-BASE-T/100-BASE-TX 以太网 (RJ-45) *3		
	打印机连接		无				
	CF 卡 1		无		CF 插槽 (3.3V 限定) Type- I / II ×1		
	CF 卡 2		无		CF 插槽 (3.3V 限定) Type- I / II ×1 (选购)		
	以太网连接		无		10-BASE-T/100-BASE-TX 以太网 (RJ-45) *3		
	USB		USB (A 型) 1.1 ×1 *4				
	线输出/麦克风输入		无/无		立体声输出口×1/模拟输入×1		
外部 I/O		无		外部 I/O 插槽×1 (选购: 采用 DL05/06 模块) *5			
一般规格	规定电源电压		DC24V (有 AC110/220V 电源模块可选购, 型号: EA-AC)				
	允许电源电压变动		DC20.4V~DC28.8V				
	允许瞬间停电时间		5ms 以内				
	功耗		9W 以下	10W 以下	10W 以下	11W 以下	13W 以下
	保存/使用温度		-20℃~ 60 ℃/ 0℃~50℃				
	保存/使用湿度		10~90%/10~85%(RH)(不结霜)				
	抗干扰		干扰电压 AC1000V _{p-p} , 脉冲宽度 1 μ s,上升时间 1ns (模拟干扰测定)				
	耐压		DC1000V 1 分钟 (DC 电源端子~FG 端子间)				
	绝缘电阻		DC500V 20M Ω 以上 (DC 电源端子~FG 端子间)				
	耐振动		IEC61131-2 标准, 10~57Hz:0.075mm 57~150Hz:9.8m/s ² (X、Y、Z 方向各 10 次)				
	耐冲击		最大 147m/s ² 11ms(X、Y、Z 方向各 2 次)				
	耐静电放电		IEC61000-4-2 标准, 接触:4KV 空气中:8KV				
	耐腐蚀性气体		避免接触腐蚀性气体				
	保护构造/接地		表面部 IP65 相当 /D 种接地				
冷却方式		自然空冷					

中、大型显示器系列产品规格：

型号		EA7-T8C-C	EA7-T10C-C	EA7-T12C-C	EA7-T15C-C
显示部分	显示尺寸	8. 4 英寸	10. 4 英寸	12. 1 英寸	15. 0 英寸
	显示材料	TFT 彩色 LCD			
	显示色/灰阶	65536 色彩色			
	显示点阵数	640×480（VGA）		800×600（SVGA）	1024×768（XGA）
	有效显示尺寸(mm)	170.9W×128.2H	211.2W×158.4H	246.0W×184.5H	304.1W×228.1H
	灰度（亮度）调节	显示器本体系统配置画面中设定（也可以通过在画面上设置部品实现）			
背光灯	背光灯	冷阴极管（平均寿命：连续点灯 50，000 小时以上）*1			
	使用者现场更换	可以			
	自动消灯屏保功能	显示器本体系统配置画面中设定（也可以通过作画软件设定）			
触摸屏	触摸方式	模拟电阻膜，分辨率：1024W×1024H			
存储器	画面存储器	Flash 10MB	Flash 10MB	Flash 40MB	Flash 40MB
	数据存储器	SRAM 256KB	SRAM 256KB	SRAM 256KB	SRAM 256KB
外部接口	PLC 连接用	串口	D-SUB-15P（孔型）×1：RS-232C，RS-422/485（2/4 线）（可选）*2		
		以太网口	10-BASE-T/100-BASE-TX 以太网（RJ-45）*3		
	画面传送给用	USB	USB（B 型） 1.1×1		
		以太网口	10-BASE-T/100-BASE-TX 以太网（RJ-45）*3		
	打印机连接	无			
	CF 卡 1	CF 插槽（3.3V 限定）Type- I /Ⅱ×1			
	CF 卡 2	CF 插槽（3.3V 限定）Type- I /Ⅱ×1（选购）			
	以太网连接	10-BASE-T/100-BASE-TX 以太网（RJ-45）*3			
	USB	USB（A 型） 1.1×1 *4			
	线输出/麦克风输入	立体声输出口×1 /模拟输入×1			
外部 I/O	外部 I/O 插槽×1（选购：采用 DL05/06 模块）*5				
一般规格	规定电源电压	DC24V（有 AC100/200V 电源模块可选购，型号：EA-AC）			
	允许电源电压变动	DC20.4V~DC28.8V			
	允许瞬间停电时间	5ms 以内			
	功耗	15W 以下	17W 以下	20W 以下	33W 以下
	保存/使用温度	-20℃~ 60 ℃/ 0℃~50℃			
	保存/使用湿度	10~90%/10~85%(RH)(不结霜)			
	抗干扰	干扰电压 AC1000V _{p-p} ，脉冲宽度 1μ s,上升时间 1ns（模拟干扰测定）			
	耐压	DC1000V 1 分钟（DC 电源端子~FG 端子间）			
	绝缘电阻	DC500V 20MΩ 以上（DC 电源端子~FG 端子间）			
	耐振动	IEC61131-2 标准, 10~57Hz:0.075mm 57~150Hz:9.8m/s ² (X、Y、Z 方向各 10 次)			
	耐冲击	最大 147m/s ² 11ms(X、Y、Z 方向各 2 次)			
	耐静电放电	IEC61000-4-2 标准, 接触:4KV 空气中:8KV			
	耐腐蚀性气体	避免接触腐蚀性气体			
	保护构造/接地	表面部 IP65 相当 /D 种接地			
冷却方式	自然空冷				

AC 电源产品规格：

一般规格	型号	EA-AC
	规定电源电压	AC100/200V
	允许电源电压变动	AC85V~240V
	允许瞬间停电时间	40ms 以内
	功耗	最大 64VA
	保存/使用温度	-20℃~ 60 ℃/ 0℃~50℃
	保存使用湿度	10~90%/10~85%(RH)(不结霜)
	抗干扰	干扰电压 AC1000V _{p-p} , 脉冲宽度 1 μ s, 上升时间 1ns (模拟干扰测定)
	耐压	DC1000V 1 分钟 (AC 电源端子~FG 端子间)
	绝缘电阻	DC500V 20MΩ 以上 (AC 电源端子~FG 端子间)
	耐振动	IEC61131-2 标准, 10~57Hz:0.075mm 57~150Hz:9.8m/s ² (X、Y、Z 方向各 10 次)
	耐冲击	最大 147m/s ² 11ms(X、Y、Z 方向各 2 次)
	耐静电放电	IEC61000-4-2 标准, 接触:4KV 空气中:8KV
	耐腐蚀性气体	避免接触腐蚀性气体
	保护构造/接地	表面部 IP65 相当 / D 种接地
	冷却方式	自然空冷

ViewJetCmore 触摸屏产品重量、外型尺寸、安装空尺寸一览表：

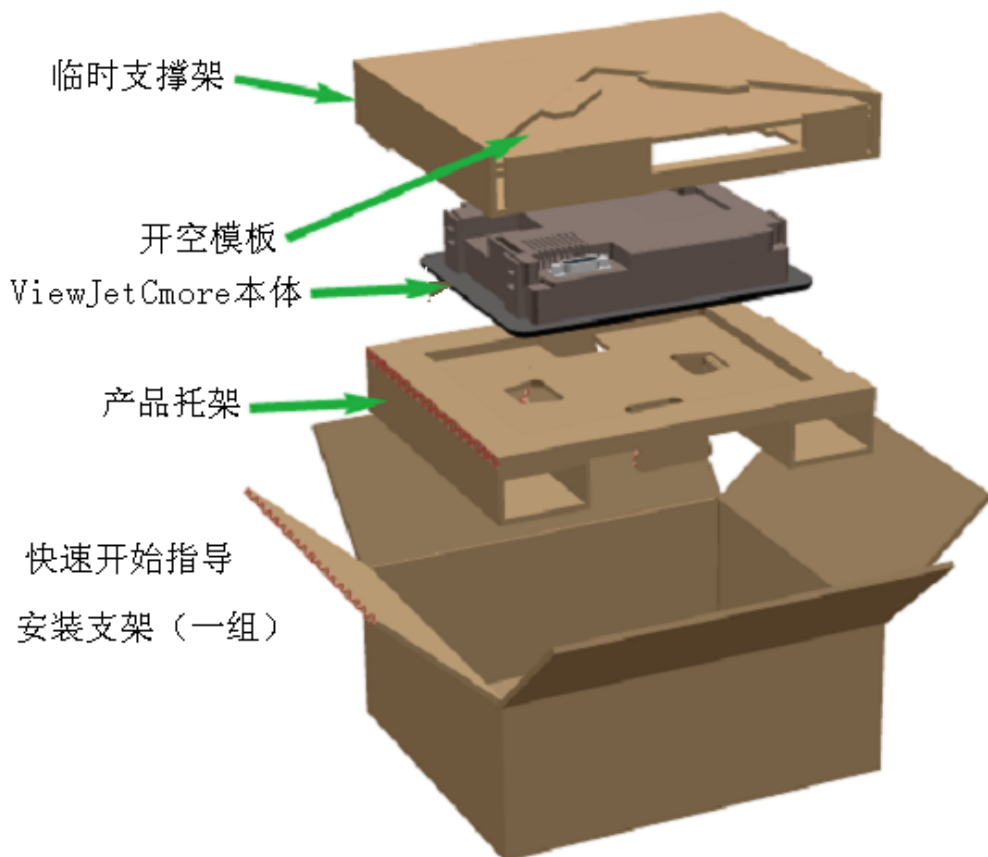
型号	重量 (g)	外型尺寸 (单位: mm)	安装空尺寸 (单位: mm) *6
EA7-S6M-RC	630	191.0W × 152.0H × 43.1D	179.0W × 140.0H
EA7-S6C-RC	600	191.0W × 152.0H × 43.1D	179.0W × 140.0H
EA7-S6M-C	650	191.0W × 152.0H × 43.1D	179.0W × 140.0H
EA7-S6C-C	620	191.0W × 152.0H × 43.1D	179.0W × 140.0H
EAT-T6C-C	650	191.0W × 152.0H × 43.1D	179.0W × 140.0H
EA7-T8C-C	1090	258.5W × 203.4H × 52.1D	235.0W × 179.7H
EA7-T10C-C	1480	310.6W × 253.6H × 52.9D	290.8W × 221.8H
EA7-T12C-C	1980	339.5W × 280.0H × 52.7D	319.5W × 260.0H
EA7-T15C-C	3030	396.8W × 310.8H × 52.0D	374.0W × 288.0H
EA-AC	170	90.3W × 76.2H × 36.1D *7	----

说明：

- *1: 25℃、24 小时连续工作时
- *2: RS-232C/RS-422/RS-485 任选一种
- *3: 为以太网通用品
- *4: 可以连接的设备仅限于一部分市场上销售的键盘、条码读入仪、存储器卡 (2006 年 5 月止)
- *5: 目前未支持 (2006 年 5 月止)
- *6: 允许误差值 +1mm, -0mm
- *7: 为安装到显示器本体上时的尺寸

二. ViewJetCmore 产品包说明

当你购买了 ViewJetCmore 产品后，请首先确认外包装上的产品型号是否是你所要的型号。打开包装箱后请首先确认其中有以下所列物品：



- (1) ViewJetCmore 本体
为你购买的触摸屏本体，显示屏上附有一张保护膜，用于运输、搬运途中对显示屏的保护，在把产品安装到机器上开始使用后，请把该张保护膜去掉。
- (2) 开空模板
方便用户现场开设触摸屏的安装空。
- (3) 产品托架
用于产品的缓冲，防撞击。
- (4) 临时支撑架
一方面用于产品的缓冲，防撞击；另一方面可用于制作触摸屏支撑架，用于设计阶段的产品直立放置。临时支撑架的制作方法请参见《快速开始指导》。
- (5) 快速开始指导
用于指导用户快速开始 ViewJetCmore 的安装、使用；但不是详细的说明资料。
- (6) 安装夹具（1 组）
用于 ViewJetCmore 的实际安装，6 寸屏为 2 个一组；其它屏为 8 个一组。

三. ViewJetCmore 本体接口

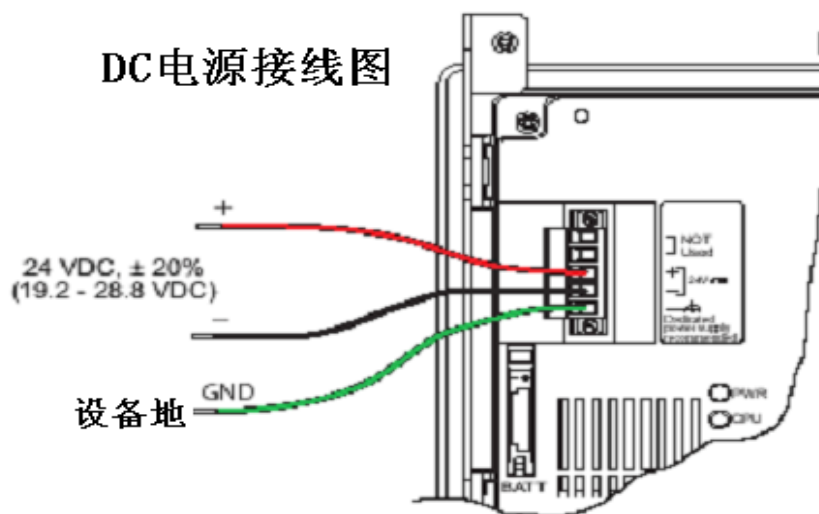
ViewJetCmore 主要用于与 PLC 连接，用于对 PLC 相关内容的显示、监视、设定等。其本体上带有多个接口，用于与外界其它设备连接以交换信息。

ViewJetCmore 本体上的接口如下图所示：



1) DC 电源输入口

通常, ViewJetCmore 为直流工作电源型, 你需要如图所示给 ViewJetCmore 接上直流工作电源, 各型号 ViewJetCmore 的消耗功率请参见规格一览表。



如果你选择了 AC 电源选购件 EA-AC, 则可以把 EA-AC 电源单元安装到该口上, 这样你就可以使用 AC 电源了。

2) 以太网口

为标准的 RJ45 型以太网接口, 支持 10-BASE-T/100-BASE-TX 连接。可用于通过计算机以太网接口传送用户画面到 ViewJetCmore, 读取 ViewJetCmore 信息, 控制 ViewJetCmore 动作; 或与 PLC 的以太网接口连接, 控制 PLC 动作; 或连到以太网网络中, 用于实现 Web 浏览, Email 传送, FTP 传送的网络功能。

注意: EA7-S6M-RC, EA7-S6C-RC 这 2 种机型没有以太网接口。

该通讯口的信号定义为标准的以太网信号，具体参见下表：

Pin	信号	Pin	信号	Pin	信号	Pin	信号
1	TD+	3	RD+	5	没有使用	7	没有使用
2	TD-	4	没有使用	6	RD-	8	没有使用

注：如果是自己制作电缆，请使用 5 类以太网线，并采用双绞线连接成对信号（1 与 2 用一对双绞线；3 与 6 用一对双绞线）。

3) USB 口（A 型）

用于连接通用的 USB 设备，目前可以连接的设备仅限于一部分市场上销售的键盘、条码读入仪、存储器卡（2006 年 1 月止，）。



Pin	信号
1	没有使用
2	D-
3	D+
4	GND

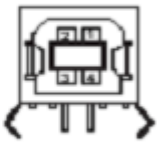
- 注意：
- 1）可连接的 USB 设备以后会逐渐增加，在使用这部分功能时，请与光洋公司联系确认。

2）所使用的电缆为标准的 USB A 型电缆。

4) USB 口（B 型）

仅用于计算机 ViewJetCmore 工具软件与本体的连接，可进行用户画面数据的传送；ViewJetCmore 本体信息的读取；ViewJetCmore 本体参数的设定，动作（显示画面控制、系统重启、时间校准、存储器清零、系统程序更新等）的控制。

Pin	信号
1	Vbus
2	D-
3	D+
4	GND
外壳	屏蔽线



5) 声音输入输出口

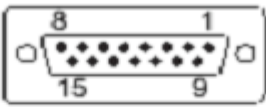
为 1 对 标准 3.5mm 微型插座。声音输出口没有带放大器，如果你要通过该输出口输出声音，你需要选择带放大器的音响设备。

6) 15P 串行口

用于连接 ViewJetCmore 本体与 PLC，在实际工作时，主要使用该通讯口。（当然，如果你所使用的 PLC 与 ViewJetCmore 本体都带有以太网口的话，你还可以通过以太网口连接 ViewJetCmore 本体与 PLC。）

该串行通讯口为 2 排 15 针 D 型孔型插座，支持 RS-232C，RS-422，RS-485 等 3 种通讯方式，但必须注意，该通讯口其实为 1 个串行口，某一时间只能选择其中的一种方式使用。

串行通讯口信号分配如右图所示。

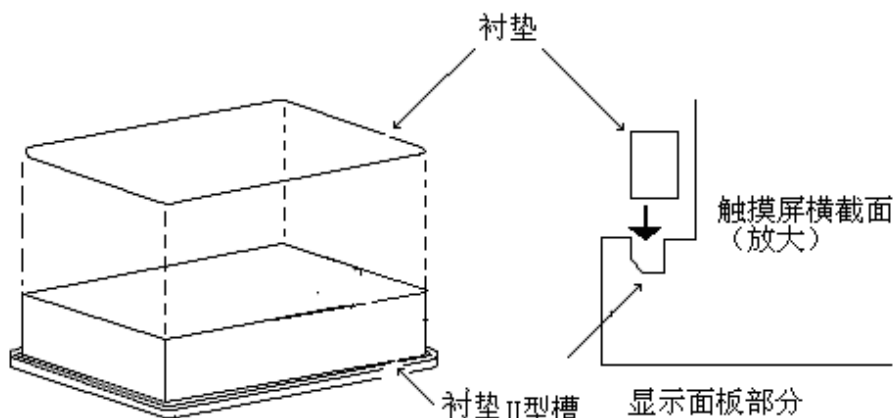


Pin	信号	Pin	信号	Pin	信号
1	外框 GND	6	LE	11	TXD+ (422/485)
2	TXD (232C)	7	CTS (232C)	12	TXD- (422/485)
3	RXD (232C)	8	RTS (232C)	13	终端电阻
4	Vcc	9	RXD+ (422/485)	14	没有使用
5	信号 GND	10	RXD- (422/485)	15	没有使用

四. ViewJetCmore 本体安装

ViewJetCmore 触摸屏只能水平安装。安装前，根据各屏的开空尺寸，先在相应位置开好安装空。同时检查随触摸屏提供的海绵衬垫是否在相应的位置。（衬垫位于触摸屏面板背面的 U 型槽中，用以防止正面来的油或水进入触摸屏内部，从而保证触摸屏前面板 IP65 的防护等级；同时衬垫还有缓冲作用，用于减少安装、运输、操作时对面板玻璃的压力。）

安装时必须带海绵衬垫。在触摸屏出厂时，海绵衬垫已预先安装到位。如果发现没有海绵衬垫，请及时与光洋公司联系。



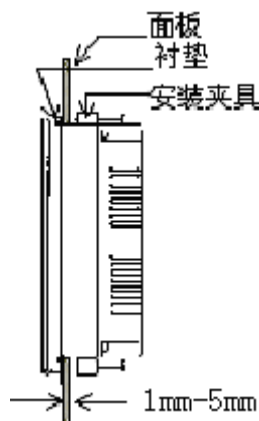
ViewJetCmore 的安装

从正面将触摸屏插入面板开空内，然后从面板的后面装上夹具，将触摸屏固定在面板上。请注意不要让衬垫的边缘露到触摸屏的外面，也别让其在触摸屏与安装面板间折叠着。

注意：

- 1) 面板厚度应在 1mm~5mm 之间。
- 2) 使用 2 个或 8 个固定夹具。
- 3) 建议使用 0.3~0.4Nm 的力矩拧紧夹具上的螺丝。并保证触摸屏与面板恰好接触，拧得太紧会使触摸屏外壳变形或损坏。
- 4) 安装表面必须平整，否则，即使是使用了衬垫也达不到 IP65 的标准。同时有可能在以后的使用中对触摸屏造成不好的影响。
- 5) 因为触摸屏采用的是液晶显示器，其最理想的视角是有限制的，安装时应先考虑好安装位置和视角。
- 6) 请在触摸屏四周保留足够的通风空间，以使触摸屏散发出的热量及时发散出去。其基本指导方针是使触摸屏与其它设备、装置、平面的距离保持 100mm 以上。

如果本产品被安装在一水平面上，则要采用强风散热，以使触摸屏不至于急速升温。



- 7) 尽量将触摸屏安装在不受其它装置散热影响的地方。

五. ViewJetCmore 本体操作

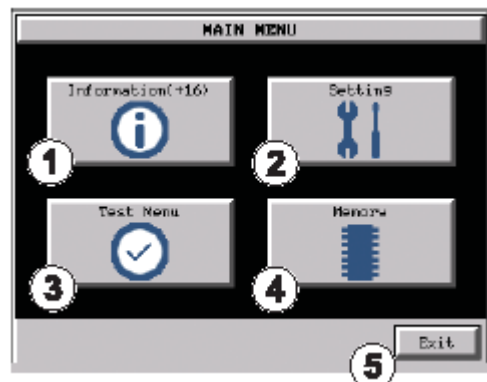
当你设计好了系统，把画面传送到 ViewJetCmore 本体中，并把 ViewJetCmore 本体与 PLC 连接好以后，ViewJetCmore 本体主要用于用户画面的显示、设定、控制工作，这时，我们称 ViewJetCmore 处于用户画面模式。

ViewJetCmore 还可以进入一种我们称之为系统画面模式的操作模式，在该模式下，我们可以在触摸屏上直接对 ViewJetCmore 本体的一些工作参数进行设置、调整；测试触摸屏的各种功能；备份/恢复系统工程数据；清除存储器以及恢复各种数据到出厂默认设置。

（当然，有很多的设置工作完全可以通过计算机在作图工具软件中实现。）

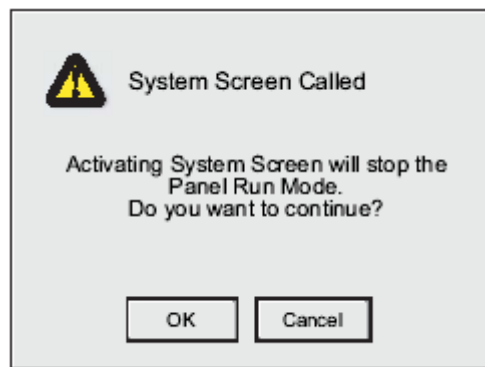
进入系统画面模式的方法：

在通电情况下，按住屏幕左上角 3 秒（该区域大小为作图软件中设置的一个栅格大小。）。则 ViewJetCmore 进入系统画面模式，首先显示的是如右所示的系统设置主菜单画面。（由于延迟等的原因，你可能感觉要 5 秒时间才能进入系统设置模式画面。）



注意：

对于已下载了用户画面数据的 ViewJetCmore，按住屏幕左上角 3 秒后，在进入系统设置主菜单画面前，首先会弹出如右所示的系统报警画面，提示你如果进入系统设置模式，则 ViewJetCmore 会终止与 PLC 的通讯，如果有数据自动记录功能的话，也会终止数据记录动作。这时，按[OK]进入系统设置主菜单画面；按[Cancel]则终止本次操作，返回用户画面模式，继续显示用户画面。如果在该系统报警画面显示情况下 60 秒内没有进行任何操作，则系统将关闭该系统报警画面，返回用户画面模式。



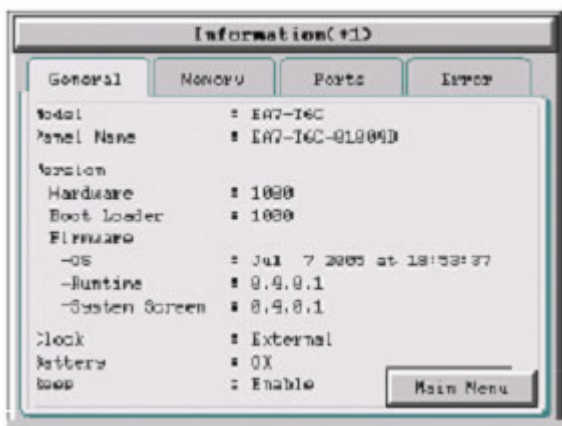
系统参数的设定

系统模式主菜单画面包括 5 个按钮，其中 4 个按钮用于进入各显示、设定子画面的，1 个按钮用于退出系统设置模式，进入用户画面模式。

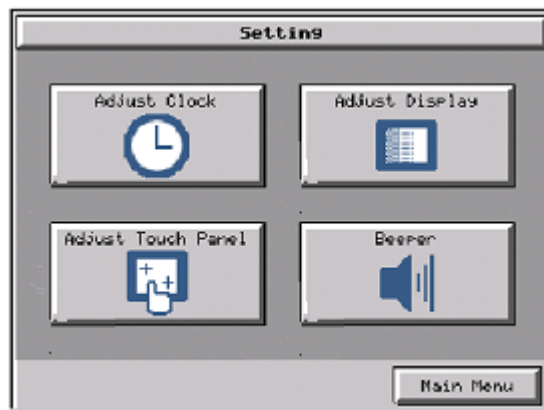
①信息—[Information]

按下该按钮进入系统信息显示画面，主要显示 ViewJetCmore 本体的一些基本情况以及下载到其中的用户工程的一些信息。包括 4 页信息：

- （1）常规（General）页：包括触摸屏型号，软硬件系统版本，时钟、电池、蜂鸣器设定等一些基本信息；
- （2）存储器（Memory）页：显示系统 RAM、FLASH、CF 卡以及 USB 存储器的使用情况；
- （3）端口（Ports）页：显示触摸屏串口，以太网口的设置情况；
- （4）错误（Error）页：显示系统发生的错误内容。



信息显示画面



设置画面

②设置—[Setting]

按下该按钮进入系统设置子菜单画面，又分 5 个子菜单。

(1) 时钟调整 (Adjust Clock)

按下该按钮，则进入触摸屏系统时钟设置画面，用于调整、设置本触摸屏的日历时钟。

(你也可以通过作图软件来同步、调整设置触摸屏的日历时钟。)

(2) 显示调整 (Adjust Display)

用于调整 STN 型触摸屏的对比度 (亮度固定为 7) 和 TFT 型触摸屏的亮度 (对比度固定)。

(你也可以通过作图软件来在画面上配置相应的部品来实现该功能。)

(3) 触摸屏调整 (Adjust Touch panel)

用于精确调整触摸屏的按键位置。共有 5 个调整位，操作时按画面提示进行即可，

(4) 蜂鸣器 (beeper)

用于设置是否使能触摸屏的蜂鸣器功能。

(你也可以通过作图软件来设置该功能。)

(5) IP 地址设置

在系统设置子菜单画面，按压屏幕左上角 3~5 秒种，则进入本体 IP 地址设定画面，用于设定本体的 IP 地址。(你也可以通过作图软件来设置触摸屏的 IP 地址。)

③测试菜单—[Test Menu]

按下该按钮，则进入触摸屏测试菜单画面。本画面中各菜单项功能主要是用于对触摸屏硬件本体的测试，主要分触摸屏按键检测 (Test Touch Panel)、显示器检测 (Test Display)、通讯端口检测 (Test Comm. Port) 和蜂鸣器/声音检测 (Test Beep/sound) 4 大类。

④存储器—[Memory]

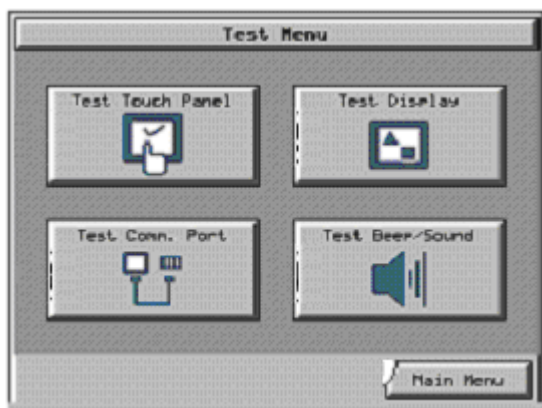
按下该按钮，则进入触摸屏存储器管理菜单画面。本画面中各菜单项功能主要是进行存储器的操作。主要包括：

备份（Backup）—用于把系统存储器内容备份到指定的存储器中；

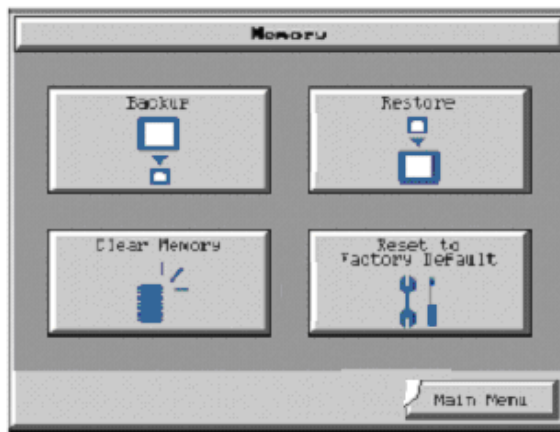
恢复（Restore）—用于把指定存储器中的内容复制到系统存储器中；

存储器清零（Clear Memory）—用于清除指定存储器上的所有内容；

恢复出厂设置（Reset to Factory Default）—用于把触摸屏存储器恢复成出厂时的缺省设置。



触摸屏测试菜单画面



存储器管理菜单画面

注意：按下恢复出厂设置按钮，系统会弹出一个提示窗口，如右图所示。此时按[OK]将进行系统恢复工作；按[Cancel]键系统返回存储器操作菜单画面。



注意：恢复出厂设置将删除所有的存储器内容！

⑤退出—[Exit]

按下该按钮，系统将退出系统画面模式返回用户画面模式，显示用户画面。

操作前的检查

首次开始操作前，请核查如下项目：

- 屏幕数据是否已经正确下载？
- 是否已经正确地进行各种系统设置？
- 接插件连接是否正确？
- 供电电源是否正确？
- 各种连接是否正确？

六. ViewJetCmore 本体维护

维护上的注意事项：

- 触摸屏是玻璃制造的，所以当清理表面时不要用力过大。力量过大可能会使玻璃屏幕破碎。
- 不要让尖细的物体、有机溶剂、氨水及强酸接触屏幕。
- 要清洗面板和外壳，可用稀释后的中性洗洁剂或工业酒精浸过的抹布或棉布擦拭。
- 在使用稀释中性溶剂时，一定要将抹布充分拧干。
- 当使用保护膜时，在换下旧保护膜后，要立即贴上新的。
(保护膜在购买本触摸屏产品时没有随机提供。但你需要时可以购买。)

定期检查

本触摸屏是为工业现场使用而设计的，一般不需要特别的维护。但为了更好的使用好本产品，建议定期对它进行如下检查。特别是在移动本触摸屏后，或对其进行了修改后，或是改变了外部接线后，更必须进行以下检查。

	项 目	说 明	标 准	措 施
1	电源电压	测量电源输入端电压	在一般规格规定的范围之内	调整电源电压
2	周围环境	环境温度 环境湿度 空气质量	在一般规格规定的范围之内	当触摸屏是安装在柜子里时，就得考虑柜子里的环境温度
3	安装	安装螺丝是否松弛 接插件是否松弛 电源输入端螺丝是否松弛 接线有无问题	没有松 没有松 没有松 断线或拉线过紧	拧紧螺丝 拧紧接插件螺丝 拧紧螺丝 改变接线
4	内部电池	确定更换时间	电源 OFF 时间：5 年	换电池

下表所列出的触摸屏部件如果在使用中有所损坏、遗失或到期自然损耗，你可以向本公司订购新的部件。有些部件的交换需要专业人员进行，请尽量送本公司处理。

型号	说明	型号	说明
D2-BAT-1	纽扣电池	EA-15-GSK	15 寸屏用海绵衬垫
EA-BRK-1	6 寸屏用安装夹具	EA-12-GSK	12 寸屏用海绵衬垫
EA-BRK-2	8-15 寸屏用安装夹具	EA-10-GSK	10 寸屏用海绵衬垫
EA-DC-CON	DC 电源接线端子排	EA-8-GSK	8 寸屏用海绵衬垫
EA-AC-CON	AC 电源接线端子排	EA-6-GSK	6 寸屏用海绵衬垫
EA-15-BULB	15 寸屏背光灯	EA-15-BEZEL	15 寸屏用面板外框
EA-12-BULB	12 寸屏背光灯	EA-12-BEZEL	12 寸屏用面板外框
EA-10-BULB	10 寸屏背光灯	EA-10-BEZEL	10 寸屏用面板外框
EA-8-BULB	8 寸屏背光灯	EA-8-BEZEL	8 寸屏用面板外框

LED 指示灯

在 ViewJetCmore 本体背面有 4 个指示灯用于指示触摸屏的工作状态，你可以通过这些灯的状态来初步了解触摸屏的工作情况；当触摸屏出现异常时，你也可以通过这些灯来初步了解触摸屏的故障情况。

PWR: 当 24V 电源工作正常时，本指示灯点亮。本指示灯为绿色；

CPU: 表示触摸屏的工作状态，有绿色、红色、橙色三种颜色

绿色灯亮：表示触摸屏正常工作；

红色灯亮：表示触摸屏存储器异常；

红色灯闪烁：表示触摸屏中没有操作系统存在；

橙色灯闪烁：表示触摸屏 LCD 背光灯异常；

没有点灯：表示触摸屏电源 OFF。

RxD: 为绿色指示灯，通讯口接收通讯数据时点亮；

TxD: 为绿色指示灯，通讯口发送通讯数据时点亮。

电池的更换

在 ViewJetCmore 本体背面有一个标着 BATT 的拉出槽架，用于安装纽扣电池（型号：D2-BAT-1 RB-10）。该电池为标准配备。但其使用寿命约为 5 年，5 年后你需要自己购买备品电池更换。当电池耗尽后，触摸屏会弹出一个系统报警窗口，提示你需要更换电池了。（如右图）

另外，作图软件系统中也提供了一个 SYSERRlowBattery 系统变量，该变量变为 ON，则表示触摸屏本体电池需要更换了。

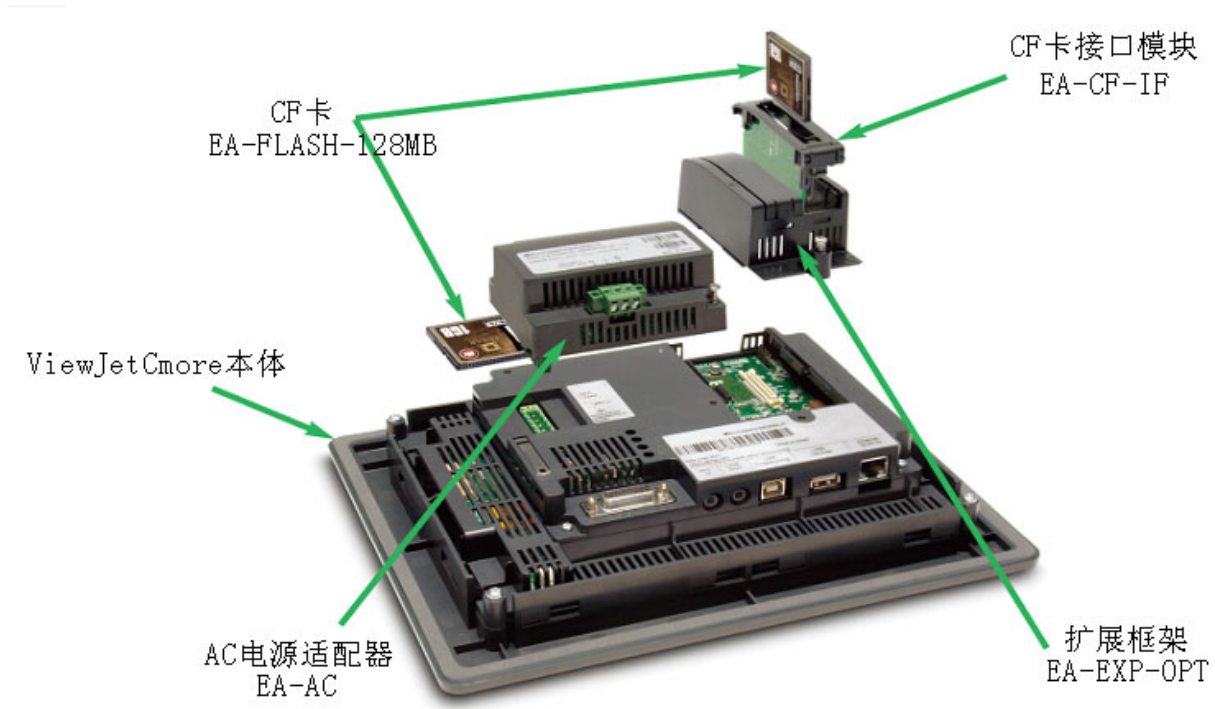


背光灯的更换

当系统报背光灯错误或作图软件中 SYSERRBacklightBulbTURNEDOFF 系统变量变为 ON 时，则表示你需要更换触摸屏背光灯了。背光灯的更换需要专业人员进行，请不要随意更换。建议送光洋公司处理。

七. ViewJetCmore 的扩展使用

ViewJetCmore 具有良好的可扩展性。利用其各种扩展接口，选购一些选购件，你可以进一步扩展 ViewJetCmore 的功能及使用范围。ViewJetCmore 的扩展示意图如下：



注：CF 卡扩展口 1 在 ViewJetCmore 本体上（-R 型没有），CF 卡扩展口 2 需要接口模块 EA-CG-IF 并通过扩展框架 EA-EXP-OPT 来使用。
各扩展功能件的安装使用方法请参见各相关资料。

特别注意：当使用了扩展存储设备后，如果要在带电的情况下取出它们，请注意不要随意的拔出，而要利用用户画面部品对相应的系统变量进行操作后，按提示拔出。否则，有可能损坏扩展存储器上的数据。

八. ViewJetCmore 选购件一览表

型号	说明	型号	说明
EA-AC	AC 电源单元	EA-15-COV2	15 寸屏用屏幕保护膜（3 张）
EA-EXP-OPT	I/O 扩展框架	EA-12-COV2	12 寸屏用屏幕保护膜（3 张）
EA-CF-IF	CF 卡接口模块	EA-10-COV2	10 寸屏用屏幕保护膜（3 张）
EA-FLASH-128MB	128MBCF 卡	EA-8-COV2	8 寸屏用屏幕保护膜（3 张）
		EA-6-COV2	6 寸屏用屏幕保护膜（3 张）

光洋电子(无锡)有限公司

Koyo ELECTRONICS (WUXI) CO., LTD.

地址：江苏省无锡市蠡溪路 118 号 邮编：214072

电话：0510-85167888 传真：0510-85161393

<http://www.koyoele.com.cn>

KEW-M9118A

2006 年 5 月第一次印刷