

SGCommander 操作方法

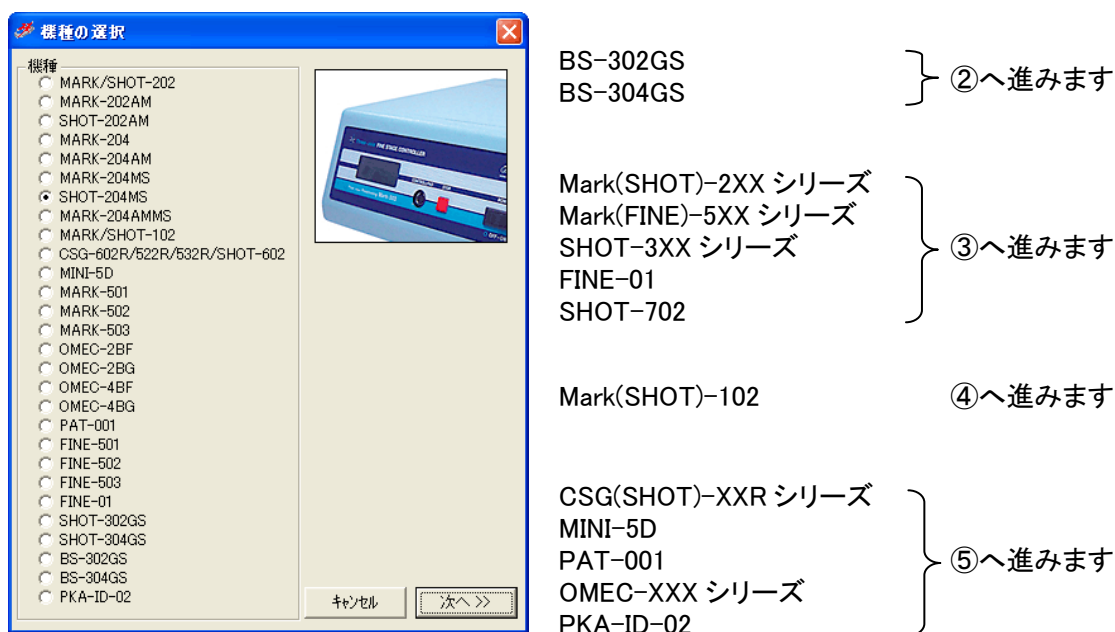
1. ウィザード

SGCommander を起動するとウィザードが表示されます。

画面に従って設定を行います。

①機種を選択

使用するコントローラ/ドライバを選択します。



機種

- MARK/SHOT-202
- MARK-202AM
- SHOT-202AM
- MARK-204
- MARK-204AM
- MARK-204MS
- SHOT-204MS
- MARK-204AMMS
- MARK/SHOT-102
- CSG-602R/522R/532R/SHOT-602
- MINI-5D
- MARK-501
- MARK-502
- MARK-503
- OMEC-2BF
- OMEC-2BG
- OMEC-4BF
- OMEC-4BG
- PAT-001
- FINE-501
- FINE-502
- FINE-503
- FINE-01
- SHOT-302GS
- SHOT-304GS
- BS-302GS
- BS-304GS
- PKA-ID-02

キャンセル 次へ>>

BS-302GS
BS-304GS } ②へ進みます

Mark(SHOT)-2XX シリーズ
Mark(FINE)-5XX シリーズ
SHOT-3XX シリーズ
FINE-01
SHOT-702 } ③へ進みます

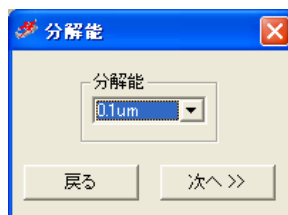
Mark(SHOT)-102 } ④へ進みます

CSG(SHOT)-XXR シリーズ
MINI-5D
PAT-001
OMEC-XXX シリーズ
PKA-ID-02 } ⑤へ進みます

②分解能の設定 (BS-302GS/304GS 時のみ表示されます)

コントローラの分解能に合わせて選択します。

(⑤へ進みます。)

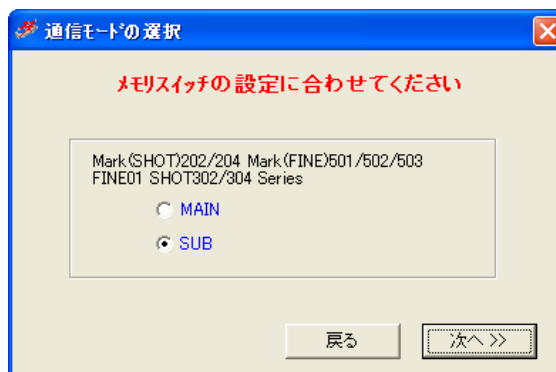


③通信モードの選択

(Mark(SHOT)-2XX,Mark(FINE)-5XX,SHOT-3XX シリーズ,FINE-01,SHOT-702 時のみ表示されます)

コントローラのメモリスイッチ COMM/ACK の設定に合わせて通信モードを選択します。

(⑤へ進みます。)



④通信モードの選択 (Mark(SHOT)-102 時のみ表示されます)

コントローラのディップスイッチの設定に合わせて通信モードを選択します。

(⑤へ進みます。)



⑤通信設定

RS232C の通信設定を行います。

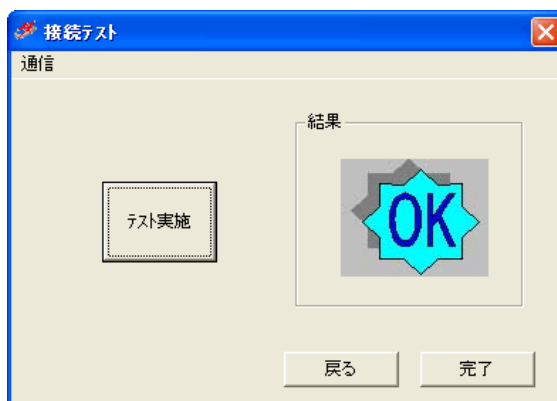


⑥接続テスト

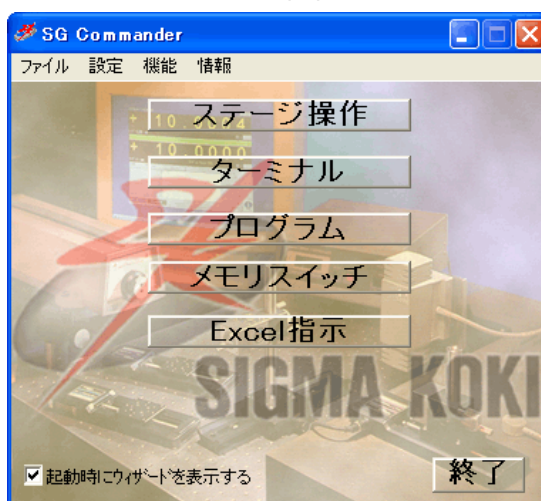
テスト実施ボタンをクリックすると接続テストを行い結果を表示します。

完了ボタンをクリックするとウィザードを終了し、メイン画面を表示します。

テスト結果が NG だった場合は、通信設定の内容、コントローラ本体の設定、ケーブル接続状態等を確認してから、再度通信テストを行ってください。

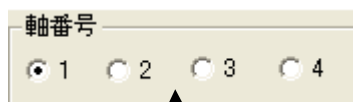


メイン画面

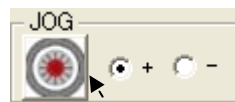


2. ステージ操作

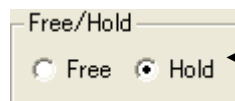
接続されている各軸の自動ステージを画面上の各ボタン操作で動作させることができます。



操作対象の軸を選択します。



ボタンをクリックすると JOG 運転を開始します。
+/- で移動方向を選択できます。
JOG 運転を停止する場合は、STOP ボタンをクリックします。



モータの励磁 (Hold) または励磁解除 (Free) を行います。



速度を入力してボタンをクリックすると、速度が設定されます。

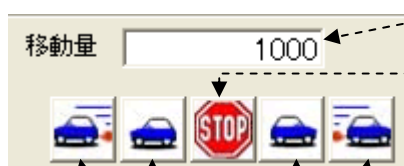


対象軸の現在位置が表示されます。

機械原点へ復帰します。

論理原点へ復帰します。

現在位置を0(論理原点)にします。



移動量を入力します。

ステージを停止します。

入力された移動量分
移動します。

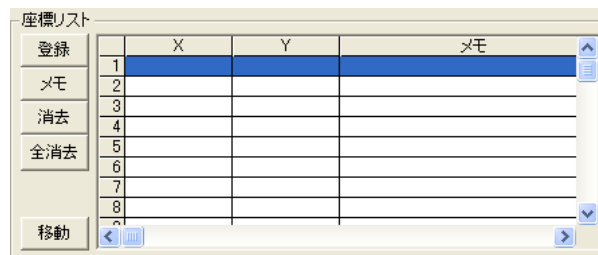
クリックしている間移動します。

■BS-302GS/304GS 用ステージ操作画面（他のコントローラと操作画面が異なります）



①座標リスト

座標リストには 99 行まで登録可能です。



(1)登録ボタン

座標リストの選択中の行に現在位置を登録します。

(2)メモボタン

クリックするとメモ入力画面が表示されます。メモを入力し OK ボタンをクリックすると座標リストの選択中の行にメモを登録します。

(3)消去ボタン

座標リストの選択中の行の内容を消去します。

(4)全消去ボタン

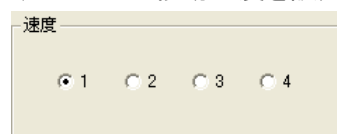
座標リストのすべての行の内容を消去します。

(5)移動ボタン

座標リストの選択中の行の位置にステージを移動します。

②速度

(1)1～4 のいずれかをクリックすると、ステージの移動速度を設定画面で設定した速度に変更します。



③移動ボタン

(1)ZERO ボタン

ステージの現在位置を論理(電気)原点に設定し、現在位置表示を 0 にします。

(2)E-ORG ボタン

論理(電気)原点へステージを移動します。

(3)STOP ボタン

移動中のステージを停止します。

(4)M-ORG ボタン

機械原点へステージを移動します。

(5)相対動作/JOY ボタン

クリックする毎に表示が変わります。

(6)矢印ボタン

(JOY 時)

マウス左ボタンを押している間、X 軸または Y 軸のステージを移動します。

マウスから指を離すと停止します。

(相対動作時)

クリックすると指定した移動距離、移動速度でステージを移動します。

移動距離(mm)、移動速度(mm/s)は画面で指定可能です。



| | |
|----------------------|----------------------|
| 移動距離 | 移動速度 |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |

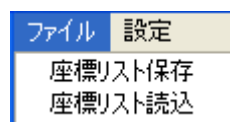
④ファイルメニュー

(1)座標リスト保存

座標リストの内容をファイルに保存します。

(2)座標リスト読込

指定したファイルから座標リストの内容を読み込み、画面に表示します。



⑤設定メニュー

ステージ操作用の設定画面が表示されます。

⑥設定画面

(1)Use Axis

X 軸、Y 軸に割り当てるステージの実際の軸を設定します。

(2)Axis Direction

X 軸、Y 軸のステージ移動方向を設定します。

(3)速度

X 軸、Y 軸の速度を各々4 種類設定します。

これらの速度がステージ操作画面の速度 1~4 に相当します。

(4)加減速時間

X 軸、Y 軸の速度の加減速時間を設定します。



3. ターミナル

ターミナル画面では、コントローラに対してコマンド制御を行います。

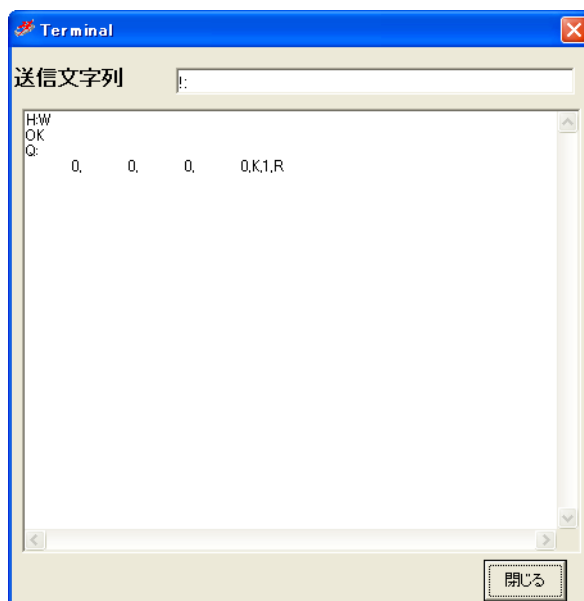
各コマンドを送信してコントローラや自動ステージを制御します。

またステータスチェックコマンド(Q:)やI/O 確認コマンド(I:)等により現在の自動ステージやI/O の動作状態を確認できます。

この画面では Windows のハイパーターミナルと同様、機器との通信による設定変更や状態確認ができます。

送信文字列にコマンドを入力し、Enter キーで送信します。

下部のテキストボックスに受信データを表示します。



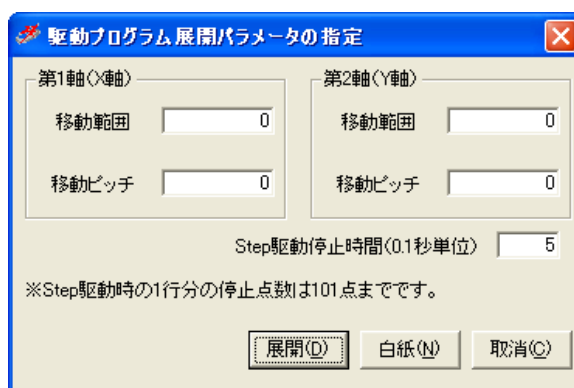
4. プログラム

(Mark/SHOT-2XX シリーズ,Mark-5XX シリーズ(ROM バージョン 2.00 以降)、FINE-5XX シリーズ,SHOT-3XX シリーズ,FINE-01 のみ使用できます)



①プログラム作成

- ・新規のプログラムを作成する時にプログラム作成ボタンをクリックすると作成画面が表示されます。
- ・白紙ボタンをクリックするとプログラム設定項目と白紙画面が現れるので各項目へデータを入力します。
- ・また各軸の移動範囲と移動ピッチを入力すると、自動的にプログラムを作成し展開ボタンにより展開します。
- ・作成したプログラムは、保存したり、コントローラへ送信して実際に自動ステージを運転させることができます。



②プログラムの編集

- ・メイン画面内に表示されているプログラムの内容を編集する場合は、メニューの行編集よりプログラムの行ごとに挿入／複写／追加／切り取り等が行えます。

※プログラムの行編集を行った場合、必ず行番号整理を行ってください。

- ・プログラムのデータの書き替え(上書き)は、カーソルを移動させて行なってください。

| プログラム | | |
|---------|-------------------|-----------|
| ファイル(F) | 行編集(E) | |
| 行番号 | 行追加(A) Ctrl+A | 出力 |
| | 行挿入(I) Ctrl+I | |
| 1 | 行切り取り(X) Ctrl+X | 0 13S |
| 2 F | 行複写(C) Ctrl+C | - - |
| 3 | 行貼り付け(P) Ctrl+V | 0 13P1P20 |
| 4 | 行挿入貼り付け(T) Ctrl+T | 0 13S |
| 5 | 行番号整理(N) Ctrl+N | 0 13P1P20 |
| 6 | | 20 13S |
| 7 I N | | - - |

③プログラム送信

- ・メイン画面内のプログラムデータをコントローラへ送信(ダウンロード)します。
送信が正常に行われると、「プログラム送信に成功しました。」の文字が下部に表示されます。
- ・コントローラは2つ(1番／2番)のプログラムを記憶できます。
プログラムを送信する時は、1番または2番にチェックを入れて選択してください。

④プログラム呼出

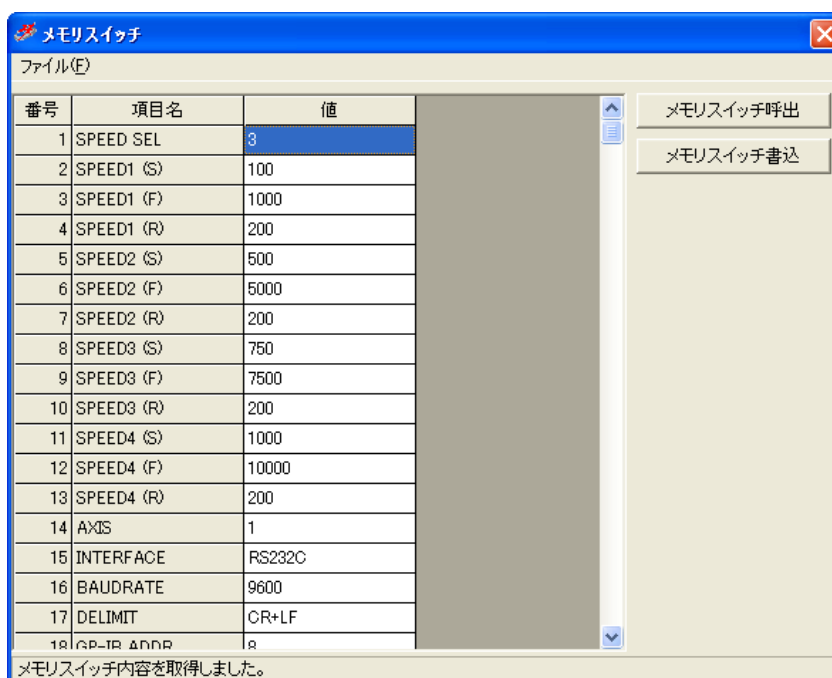
- ・コントローラよりプログラムデータを読み出します。(アップロード)
呼び出しが正常に行われると、「プログラムを取得しました。」の文字が下部に表示されメイン画面にプログラムデータが表示されます。
- ・コントローラは2つ(1番／2番)のプログラムを記憶しています。
プログラムの呼び出しを行う時は、1番または2番にチェックを入れて選択してください。
- ・呼び出されたプログラムデータは、CSV ファイルとして保存できます。
また編集(変更)された CSV ファイルを開くこともできます。ファイルメニューから行ってください。

⑤プログラム実行

- ・コントローラに記憶されているプログラムデータに従って自動ステージやI/Oの動作を実行します。
- ・コントローラは2つ(1番／2番)のプログラムを記憶しています。
プログラムの実行を行う時は、1番または2番にチェックを入れて選択してください。

5. メモリスイッチ

(Mark/SHOT-2XX,Mark/FINE-5XX,SHOT-3XX シリーズ,FINE-01,PKA-ID-02,SHOT-702 のみ使用
できます)



①メモリスイッチ呼出

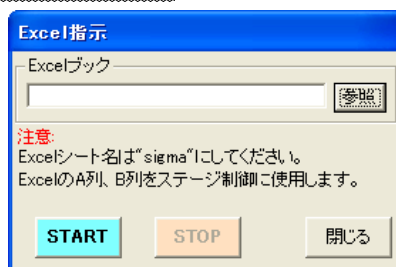
- ・コントローラよりメモリスイッチの内容を呼び出します。(アップロード)
呼び出しが正常に行われると、「メモリスイッチ内容を取得しました。」の文字が下部に表示され画面にメモリスイッチの内容が表示されます。
- ・呼び出されたメモリスイッチデータは、CSV ファイルとして保存できます。また編集(変更)された CSV ファイルを開くこともできます。ファイルメニューから行ってください。

②メモリスイッチ書込

- ・画面内のメモリスイッチの内容をコントローラへ送信(ダウンロード)します。
送信が正常に行われると、「メモリスイッチ内容の書き込みに成功しました。」の文字が下部に表示されます

6. Excel 指示

(Mark/SHOT-2XX,Mark/FINE-5XX,SHOT-3XX シリーズ,FINE-01,PAT-001,OMEC-XXX シリーズ,PKA-ID-02,SHOT-702 のみ使用できます)



- Excel ブックにコントローラへの指示内容を記述しておき、それを読み込んで実行することができます。参照ボタンをクリックして Excel ブックを選択してください。
START ボタンをクリックすると実行します。
STOP ボタンをクリックすると中止します。
- 指示内容を記述するシート名は“sigma”で始まる名前にしてください。
- A 列に 1 軸、B 列に 2 軸、C 列に 3 軸、D 列に 4 軸の指示内容を記述します。
(必ず使用するコントローラの軸数分のデータが必要です。使用しない軸は適当な文字(*など)を指定してください)
- 記述方法:
 - 数値・・・ステージを数値分相対移動します。
 - H・・・機械原点に移動します。(PKA-ID-02 では使用できません)
 - R・・・現在地を論理原点に設定します。
 - RH・・・論理原点に移動します。
- 記述例:

| | A | B | C | D | E | |
|---|------|--------|---|---|---|--|
| 1 | 1000 | 2000 * | | * | | |
| 2 | 1000 | 2000 * | | * | | |
| 3 | 3000 | 4000 * | | * | | |
| 4 | 3000 | 4000 * | | * | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |

\\sigma /Sheet2 /Sheet3 /

※コントローラ以外の機器の制御はできません。