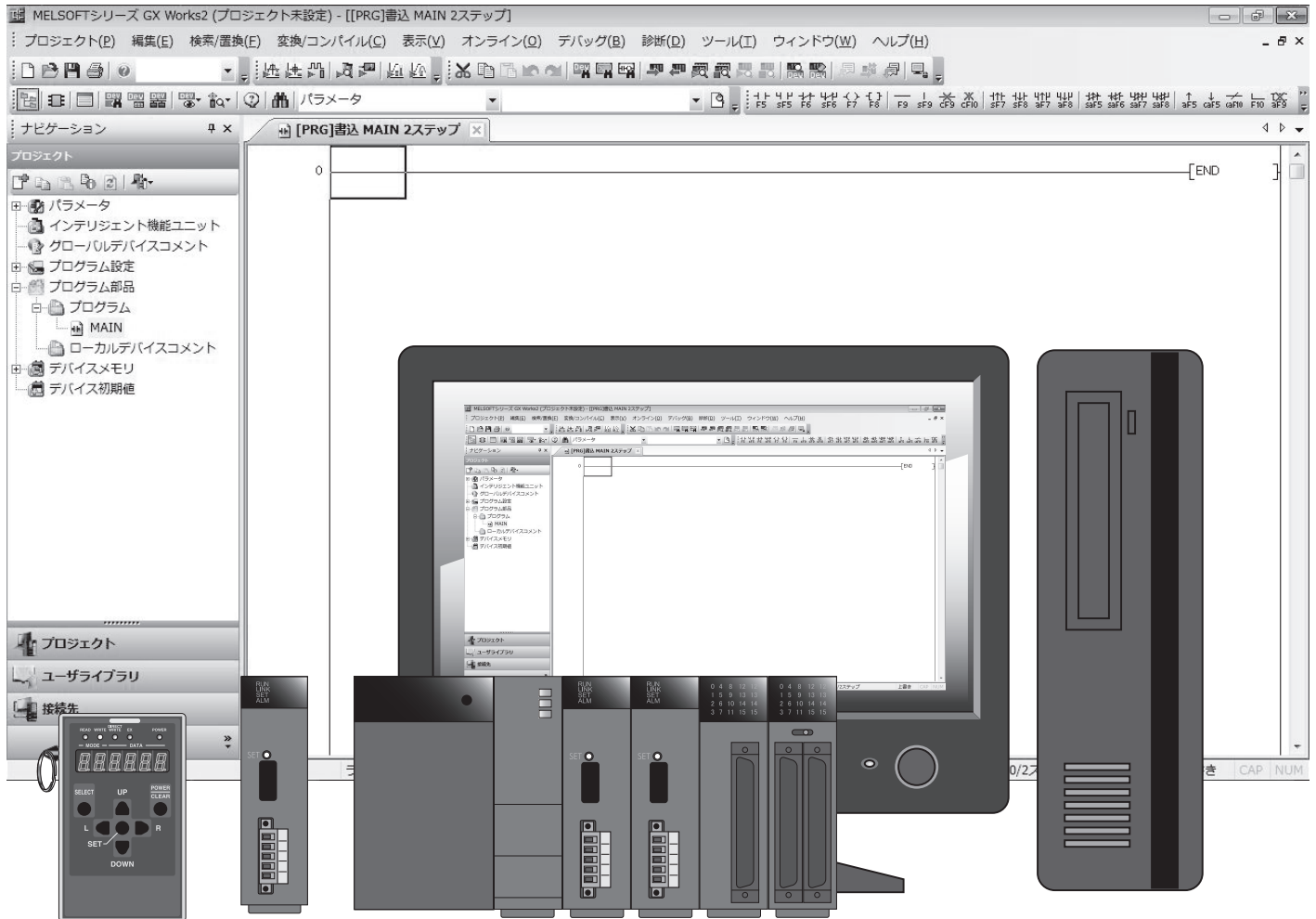


# AnyWireASLINK

## 스타트업 가이드 (초기설정편)



# 시작하며

본 가이드에서는 AnyWireASLINK 시스템 시작 시, 배선 후에 필요한 기본적인 설정 내용에 대해 알기 쉽게 설명하고 있습니다.

- 1) AnyWire의 어드레스 설정
- 2) GX Works2를 이용한 설정
- 3) GX Works2를 이용한 IO 확인

- 사용상 주의사항

엔지니어링 툴, CPU에 관한 자세한 내용은  
각각의 사용자 매뉴얼을 참조하시기 바랍니다.

AnyWireASLINK의 슬레이브 유닛에 대한 자세한 사항은  
각 제품 가이드를 확인하시기 바랍니다.

- 마스터 유닛 타입에 대해

본 가이드에는 QJ51AW12AL의 사용 예가 기재되어 있습니다.

다른 마스터를 사용할 경우에는 매뉴얼을 확인하고 차이점에 주의하시기 바랍니다.

# 1) AnyWire의 어드레스 설정

## ■ AnyWire의 ‘어드레스’란?

‘어드레스(Address)’는 말 그대로 슬레이브 유닛이 사용하는 메모리의 선두 주소를 결정하는 것입니다. 10진수로 설정합니다.

점유 점수는 슬레이브 유닛에 따라 다르지만 설정한 어드레스 번호를 포함하며 이후 자신의 점수분을 점유합니다.

[ BL296SB-08F-V50(입력 8개 접점 슬레이브 유닛)의 예 ]

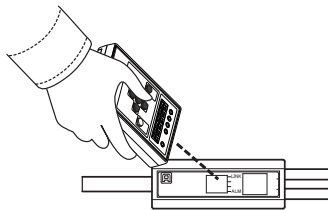


## ■ 어드레스 설정 방식

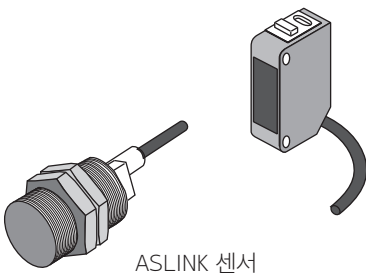
① 전용 어드레스 라이터(ARW-04)를 사용하여 적외선 통신으로 설정합니다.



어드레스 라이터(ARW-04)

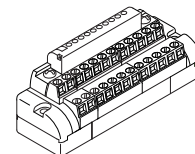
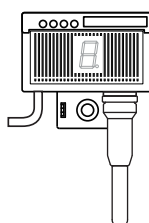


② 사용하는 모든 슬레이브 유닛을 설정할 필요가 있습니다.



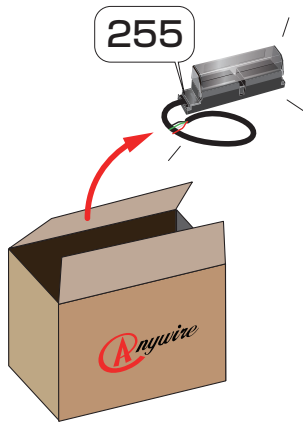
ASLINK 센서

ASLINK 포카요케



ASLINK 터미널

- ③ 설정할 수 있는 어드레스 번호는 입력/출력 모두 각각 '0~254'까지입니다.  
빈 공간을 만들어 설정할 수도 있습니다.  
어드레스 번호 '255'는 출하시 상태를 나타내는 특별한 번호이므로 사용할 수 없습니다.



### 포인트

- 입출력 혼합 슬레이브 유닛에 설정하는 어드레스도 하나이며, 입력/출력 모두 같은 어드레스 번호를 선두 메모리 구역에 할당합니다.
- 시스템 개조, 슬레이브 유닛의 증설 등을 고려하여 미리 빈 공간을 만들어둘 수도 있습니다.
- 마스터 유닛에는 어드레스 미설정 감지 기능(어드레스 255번을 미설정으로 감지)이 있으므로 어드레스 설정을 잊어버려도 괜찮습니다! ※자세한 사항은 마스터 유닛의 매뉴얼을 참조하여 주십시오.

- ④ 입력 슬레이브 유닛끼리, 출력 슬레이브 유닛끼리 어드레스 번호 중복과 점유 구역의 중복이 없도록 합니다.

입력 구역	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32
	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48

**NG**

4개 접점 입력  
어드레스 44번

1개 접점 입력  
어드레스 44번

입력(출력)끼리의 어드레스 번호 중복

**OK**

8개 접점 입력  
어드레스 0번

입력과 출력 어드레스 번호 중복

8개 접점 출력  
어드레스 0번

출력 구역	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32
	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48

**OK**

1개 접점 출력  
어드레스 44번

점유 구역에 빈 공간을 만든 어드레스 설정

**NG**

8개 접점 출력  
어드레스 6번

어드레스 0번의 점유 구역과 중복

## ■ 어드레스 자동인식 실행

접속된 모든 슬레이브 유닛에 대한 어드레스 설정이 완료되면 어드레스 자동인식을 실행합니다.

### [ 어드레스 자동인식이란? ]

마스터 유닛이 접속된 슬레이브 유닛의 구성, 어드레스 번호 등을 EEPROM에 기억시키는 조작입니다.  
이 조작을 통해 전송선 단선 감지기능이 작동합니다.

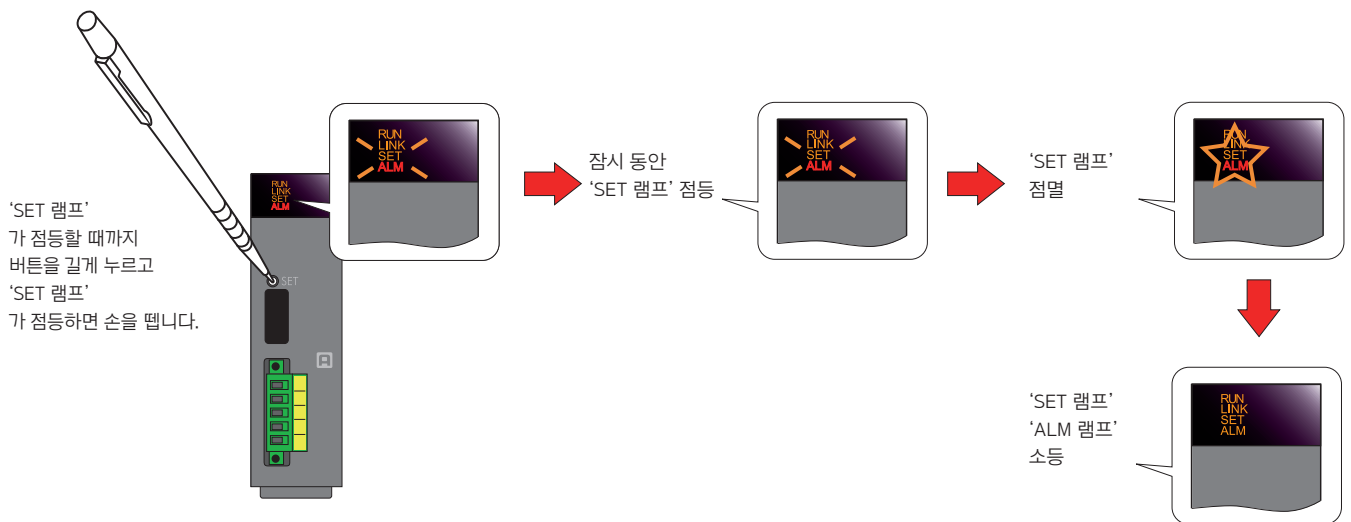
- 시스템 시작 시
- 시스템 변경 시

이럴 때,  
반드시 실행하십시오

## ■ 어드레스 자동인식 조작 방법

어드레스 자동인식 조작 방법은 두 가지가 있습니다.

### ① 마스터 유닛 본체에 있는 SET 버튼을 길게 누르는 방법



### ② 시퀀서 측의 Y 출력을 사용하는 방법

자세한 내용은 마스터 유닛의 매뉴얼을 참조하십시오.  
실행 시의 LED 작동은 ①의 경우와 같습니다.

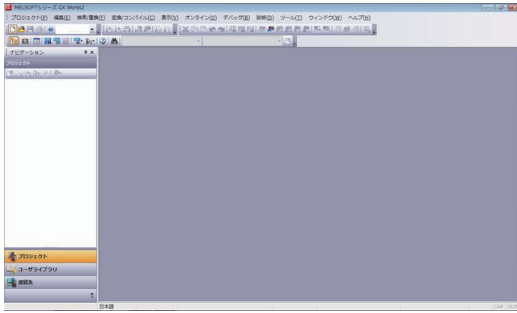
## [ 포인트 ]

어드레스 자동인식을 실행할 때는 모든 슬레이브 유닛의 LINK 램프가 점멸 상태인 것을 확인하십시오.

마스터 유닛 통전 초기에는 어드레스 자동인식을 실행하기 전까지 본체의 ALM 램프가 반드시 점등 상태가 됩니다.

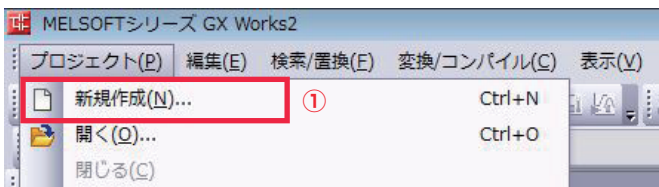
## 2) GX Works2를 이용한 설정

### ■ GX Works2를 실행한다



### ■ 신규 프로젝트를 작성한다

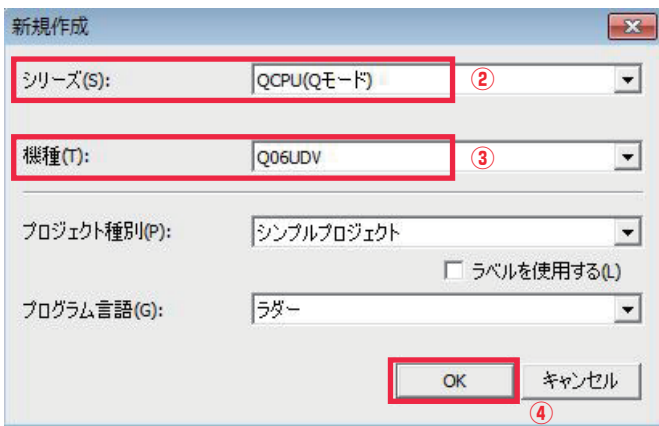
① '프로젝트' → '신규 작성' 선택



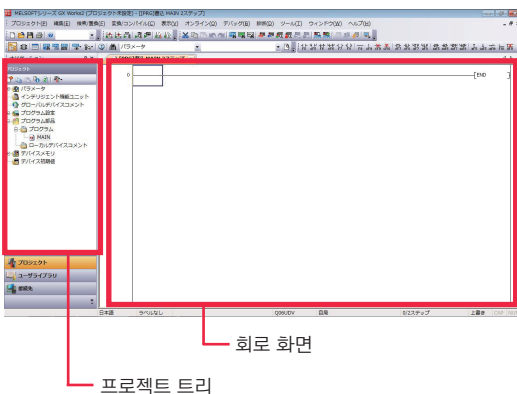
② '시리즈' 선택(여기서는 'QCPU(Q모드)'를 선택)

③ '기종' 선택(여기서는 'Q06UDV'를 선택)

④ 'OK' 버튼 클릭



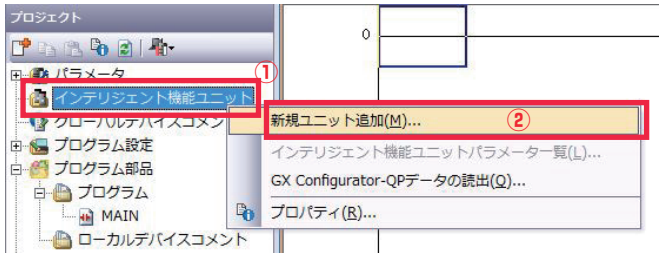
⑤ 프로젝트 트리와 회로 화면이 표시됩니다(신규 프로젝트 작성 완료)



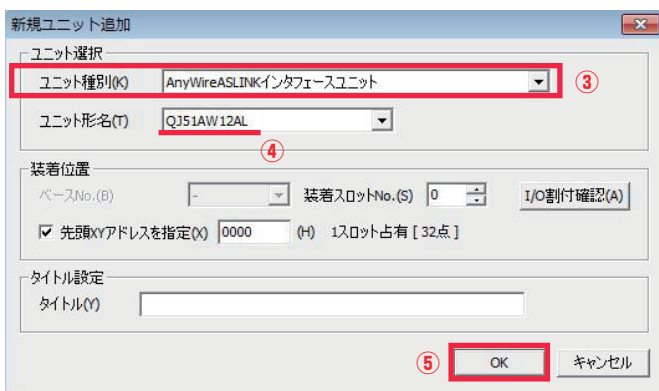
## ■ 인텔리전트 기능 유닛의 신규 유닛 추가

'AnyWireASLINK 마스터 유닛'을 추가합니다.

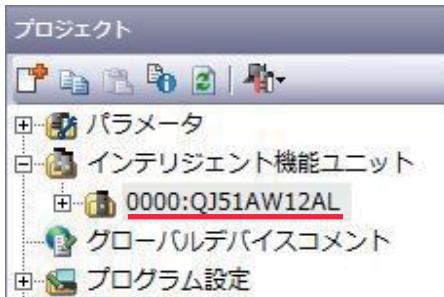
- ① 프로젝트 트리에 있는 '인텔리전트 기능 유닛' 오른쪽 클릭
- ② '신규 유닛 추가' 선택



- ③ '유닛 종류'에서 'AnyWireASLINK 인터페이스 유닛' 선택
- ④ '유닛 형식 이름'은 'QJ51AW12AL'로 입력됩니다.
- ⑤ 'OK' 버튼 클릭



- ⑥ 프로젝트 트리의 인텔리전트 기능 유닛에 'QJ51AW12AL'이 추가됩니다.



## 자주 있는 질문

0000:QJ51AW12AL

이 숫자는 '선두 XY 어드레스'를 나타냅니다.

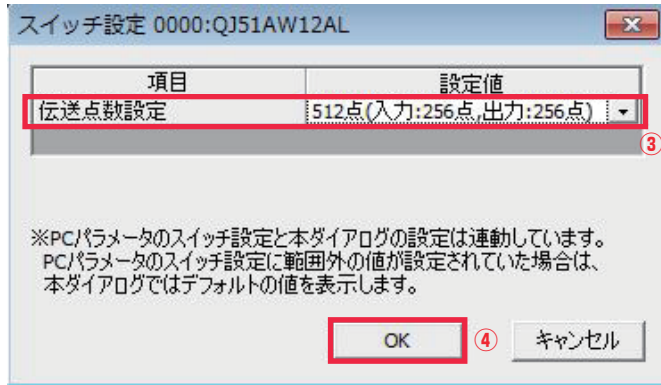
## ■ 전송 점수 설정

'AnyWireASLINK 시스템 전송 점수'를 설정합니다.

- ① 프로젝트 트리의 'QJ51AW12AL'을 더블클릭(또는 '+' 클릭)하여 하위 항목을 펼칩니다.
- ② 스위치 설정을 더블클릭



- ③ 시스템에 맞춰 '전송 점수' 를 선택 (여기서는 512개 (입력: 256개, 출력:256개))
- ④ 'OK' 버튼 클릭



## ■ 버퍼 메모리와 디바이스 할당

AnyWireASLINK 시스템은

마스터 유닛의 버퍼 메모리를 통해 시퀀서와 데이터를 주고받습니다.

버퍼 메모리와 시퀀서 디바이스를 대응시키는 방법은

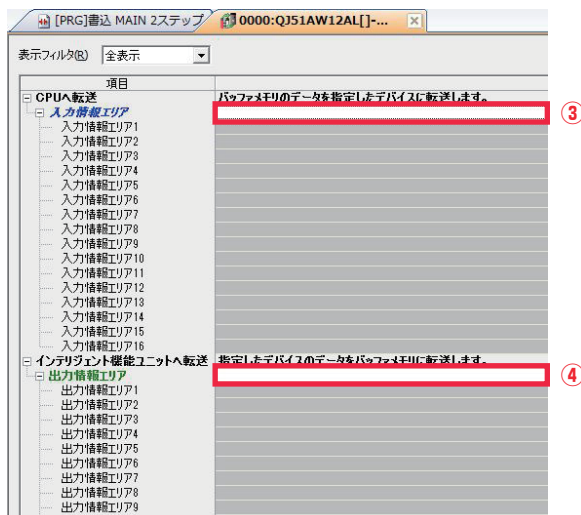
'자동 새로고침'과 '프로그래밍' 두 가지가 있습니다.

### [ 자동 새로고침을 활용하는 방법 ]

- ① 프로젝트 트리의 'QJ51AW12AL'을 더블클릭 (또는 '+' 클릭) 하여 하위 항목을 펼칩니다.
- ② 자동 새로고침을 더블 클릭



- ③ 버퍼 메모리의 입력 정보 구역 (256개) 과 대응시키고자 하는 디바이스의 선두를 입력합니다.
- ④ 버퍼 메모리의 출력 정보 구역 (256개) 과 대응시키고자 하는 디바이스의 선두를 입력합니다.



### 포인트

자동 새로고침을 활용하는 방법의 경우, 스위치 설정에서 선택한 전송 점수와 관계없이 입력/출력 각각 256개 (고정) 의 새로고침을 실시합니다.  
256개 이외의 점수에 대응하는 경우, 프로그래밍을 활용하는 방법을 실시합니다.



- ⑤ 선두 디바이스를 입력합니다 (여기서는 입력 정보 구역이 X100, 출력 정보 구역이 Y100)
- ⑥ 자동으로 입력 (출력) 정보 구역 1~16에 디바이스의 이름이 입력됩니다.
- ⑦ 'X'를 클릭하여 화면을 닫습니다.



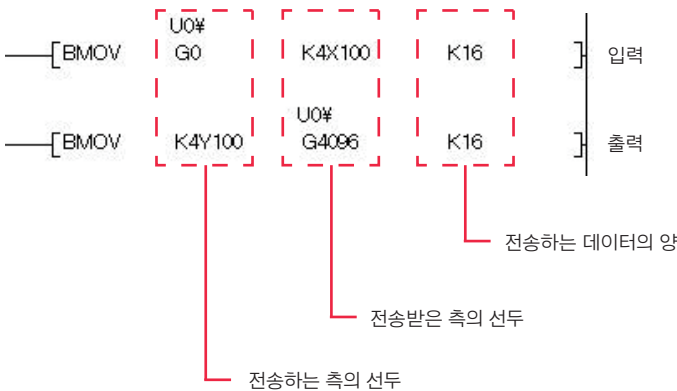
## 포인트

'X'를 눌러 자동 새로고침 화면을 닫기 전까지 설정한 내용은 적용되지 않습니다.

설정 후 'X'를 눌러 자동 새로고침 화면을 닫은 후 'PC 기록'을 합니다.

## [ 프로그래밍을 활용하는 방법 ]

프로그래밍 예



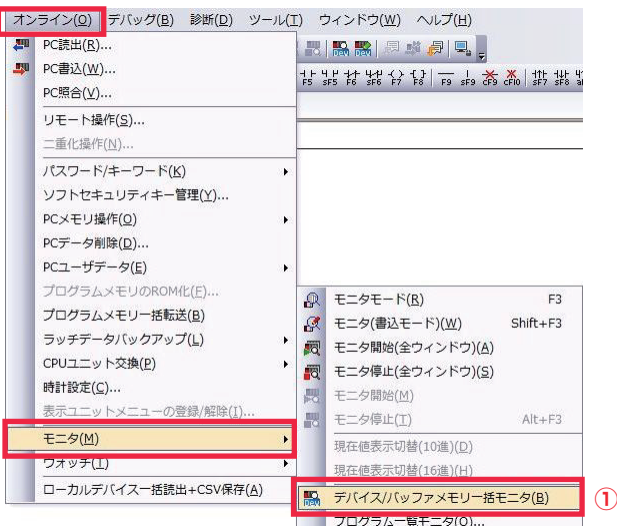
## 자주 있는 질문

- U0#** 마스터 유닛의 선두XY  
선두XY (16진수) 를 16 (10진수) 로 나눈 수  
예: 선두XY0020의 경우에는 'U2#'
- G0 (4096)** 버퍼 메모리 어드레스 (10진수)  
입력 정보 구역은 '0~15'  
출력 정보 구역의 선두는 '4096~4111'  
※버퍼 메모리에 대한 자세한 사항은 각 마스터 유닛의 매뉴얼을 참조하십시오.
- K16** 전송하는 데이터의 양 (단위 단위)  
예: 32의 경우에는 'K2'

## ■ GX Works2를 이용한 IO 확인

GX Works2를 사용하여 IO를 확인합니다.

- ① '온라인' → '모니터' → '디바이스/버퍼 메모리 일괄 모니터'를 선택합니다.



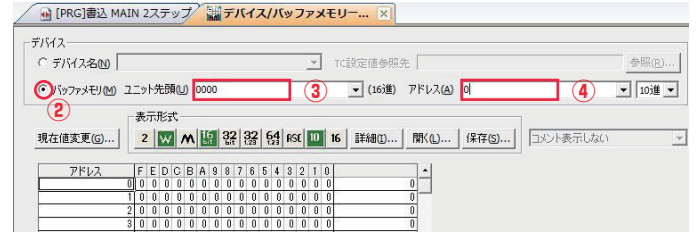
## [ 디바이스 모니터 ]

- ② '디바이스'를 선택한다
- ③ 모니터할 디바이스를 입력한다(여기서는 X100)



## [ 버퍼 메모리 모니터 ]

- ② '버퍼 메모리'를 선택한다.
- ③ 유닛 선두 (선두XY 어드레스) 를 입력한다 (여기서는 0000)
- ④ 모니터할 버퍼 메모리 어드레스를 입력한다 (여기서는 0)



### 포인트

버퍼 메모리와 디바이스의 대응이 올바르게 설정되지 않은 경우 디바이스를 사용한 입력 모니터나 출력 동작을 확인할 수 없습니다.

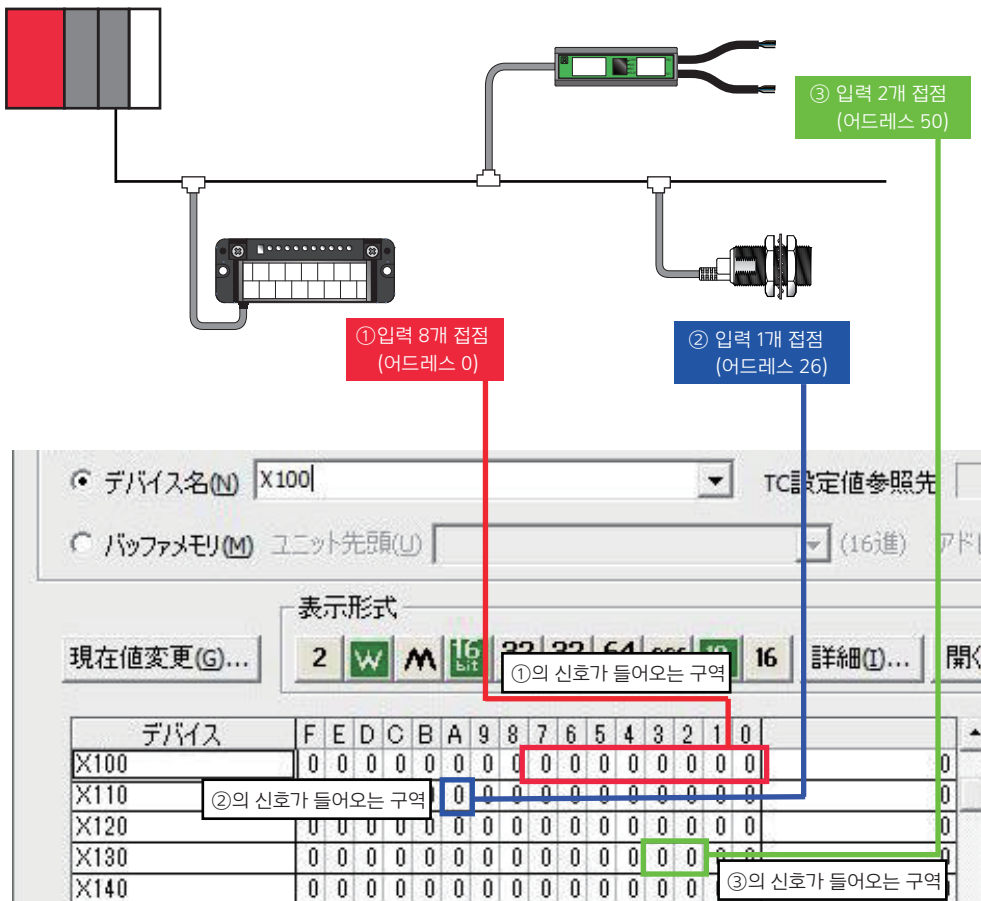
출력의 경우에는 디바이스를 Y100 (예) 으로 합니다.

### 포인트

버퍼 메모리와 디바이스의 대응 설정이 작동하고 있는 경우 버퍼 메모리로의 직접 기록을 통한 출력 확인은 불가능합니다.

출력의 경우에는 버퍼 메모리 어드레스를 4096으로 합니다.

## [ 디바이스 모니터 예 ]



◆AnyWireASLINK  
어드레스 번호와의 대응◆

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32
63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48
79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64

## 【연락처】

---

**Anywire** 주식회사 AnyWire

본사 : 우편번호 617-8550 교토부 나가오카쿄시 바바즈쇼1

문의 : 메일로 문의      [info\\_k@anywire.jp](mailto:info_k@anywire.jp)  
: 웹 사이트로 문의      <http://www.anywire.jp>