



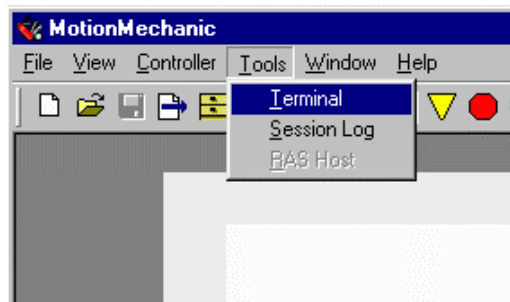
RPS – Flash variabelen wijzigen

LET OP: Het ter beschikking stellen van dit document betekent geenszins dat "Multicam Inc", of "Ketele NV" enige verantwoordelijkheid dragen voor problemen die rechtstreeks of onrechtstreeks zouden kunnen ontstaan door het wijzigen van variabelen, of door het herladen van firmware, of kortweg door het gebruik van "Motion Mechanic". Dit document is enkel bedoeld als hulp, om meer inzicht te krijgen in de werking van de Multicam machines. Dient u bepaalde gegevens in uw machine te wijzigen, neem dan steeds contact op met uw leverancier.

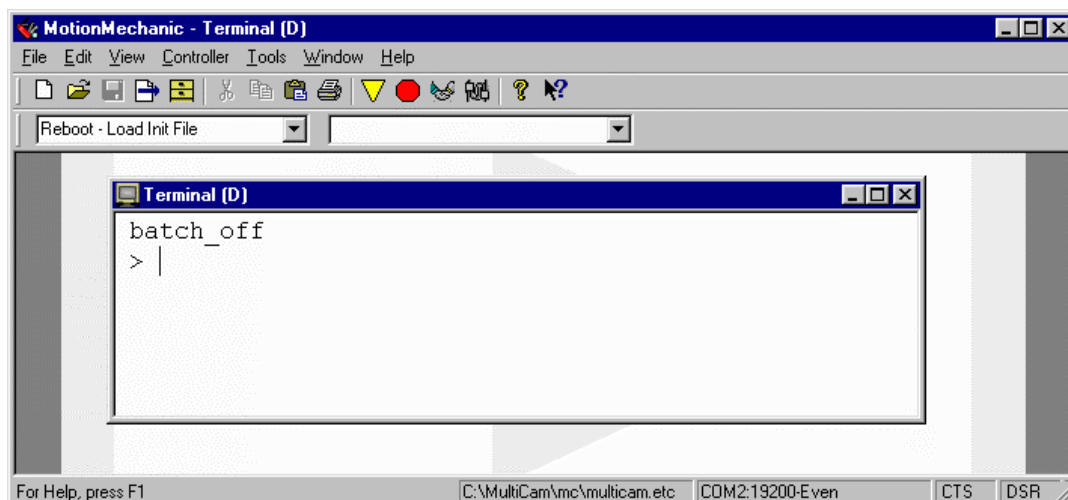
Dit document beschrijft hoe de verschillende flash variabelen kunnen worden gewijzigd en weer in het geheugen van de machine bewaard. Dit gebeurt in de H971 controle kaart van een Multicam freessysteem. Nota: Sinds begin 2001 worden kaarten van de J generatie gebruikt, nochtans blijft de werkwijze dezelfde.

RPS, afkorting van Router Productivity Suite, is het bewegings controle programma van MultiCam. Dit programma moet correct geïnstalleerd zijn op uw PC of "Motion Mechanic" zal niet juist werken. Gelieve eventueel de documentatie te lezen betreffende het installeren van RPS software, indien deze zich niet op uw PC bevindt. Overtuig u ervan via het Machine tool icoon in Control Panel dat de com-poort correct ingesteld is, dat de baud snelheid 19200 Baud bedraagt en dat de pariteit Even is. Sinds begin 2001 kan het ook zijn dat uw machine een ethernet verbinding heeft met de PC. In dat geval dient u de com verbindingen natuurlijk niet te controleren.

1. **Start \ MultiCam \ Motion Mechanic.**
2. **Klik op het menu Tools, dan op Terminal.**



Druk de F9 toets om het 'groter dan' symbool te krijgen (>) en controleer de communicatie. Ofwel selecteert u bovenaan in het venster "reboot – don't load init file" + [Enter]



U zal in de lijst van de variabelen merken dat er twee soorten variabelen zijn:

- 1 floating point variabelen, t.t.z. getallen met cijfers na het decimaal teken.
- 2 integer variabelen, t.t.z. gehele getallen zonder decimaal teken.

De werkwijze voor het opvragen en wijzigen van variabelen is als volgt:

Nota: indien u bovenaan nog niet geklikt hebt op "reboot – don't load init file", dan doet u dat nu. Er verschijnen enkele regels met codes op het terminal venster. U wacht tot u het groter dan (>) teken ziet.

- A Opvragen van gegevens. De instructie die moet ingetikt worden staat tussen haken. Deze haken hoeft u natuurlijk niet in te tikken.

[VAR get_float f.] + [Enter] voor floating point variabelen waarbij VAR het variabele nummer is dat u in de lijst kan terugvinden.

[VAR get_integer .] + [Enter] voor integer variabelen waarbij VAR het variabele nummer is dat u in de lijst kan terugvinden.

Nadat u één van deze instructies hebt ingetikt zal de waarde die zich in de machine in deze variabele bevindt, op het beeldscherm van uw PC afgebeeld worden.

- B Programmeren van nieuwe gegevens. De instructie die moet ingetikt worden staat tussen haken. Deze haken hoeft u natuurlijk niet in te tikken.

[VALUE VAR set_float] + [Enter] voor floating point variabelen waarbij VAR het variabele nummer is dat u in de lijst kan terugvinden, en waarbij VALUE het nieuwe getal is dat u wenst te programmeren.

[VALUE VAR set_integer] + [Enter] voor integer variabelen waarbij VAR het variabele nummer is dat u in de lijst kan terugvinden, en waarbij VALUE het nieuwe getal is dat u wenst te programmeren.

- C Na het wijzigen van parameters is het om veiligheidsredenen belangrijk dat u een copie neemt van de flash waarden die zich in de machine bevinden. Om dit te doen tikt u het volgende in:

[upload_params] + [F2]

U geeft nu een naam in, best uw firmanaam + [Enter]. Daarna tikt u nogmaals [Enter] tot u de lijst met variabelen over uw scherm ziet lopen.

- D Tenslotte klikt u bovenaan op "Reboot – load init file" + [Enter]. U hoeft niet te wachten tot alle codes van het heropstarten op het beeldscherm zichtbaar zijn. U mag het "terminal" venster en het "motion mechanic" venster meteen weer sluiten