

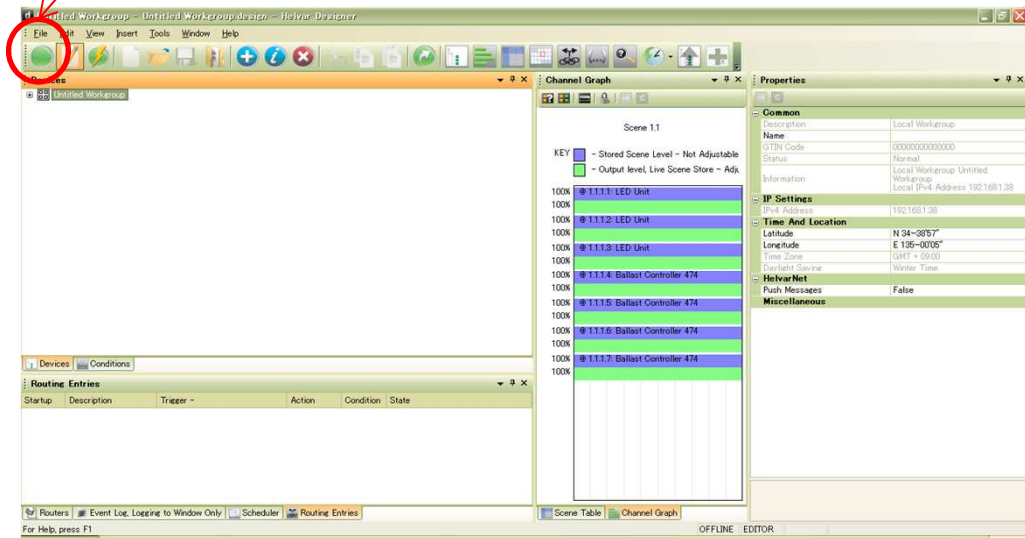
Designerで事前に行ったプログラムデータを現場で入力する方法

バーチャルでデータを作り保存しておく

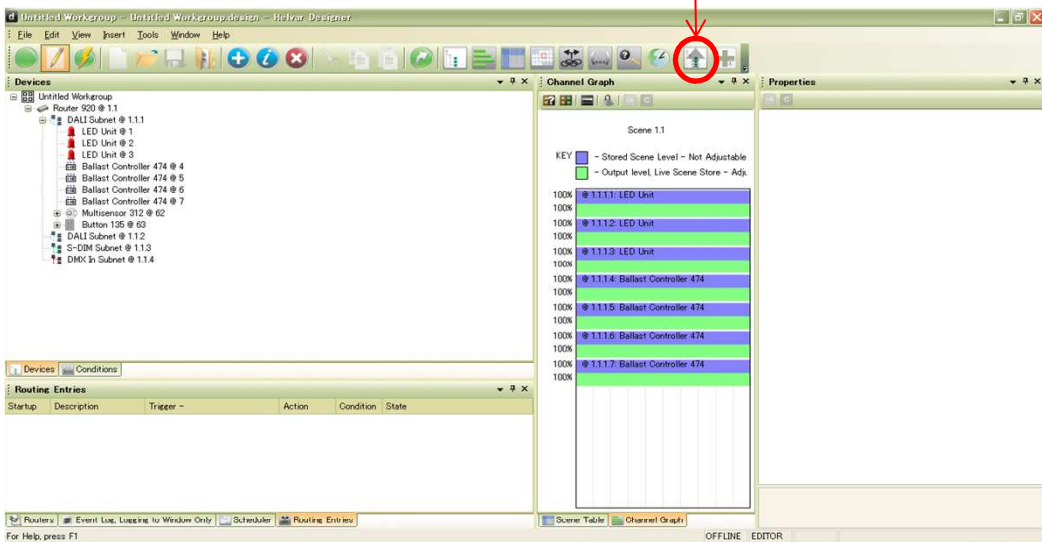



現場にてルーターと接続しワークグループを呼び出してください

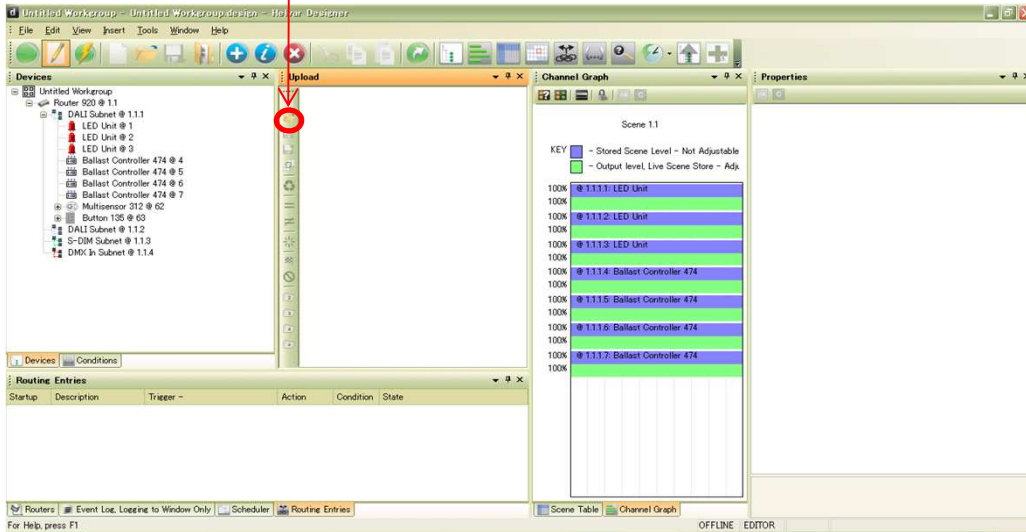
※接続しワークグループ呼出中はパソコンの操作をしないでください




アップロードをクリックしアップロードビューを開いてください

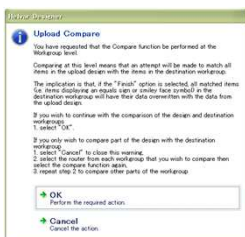
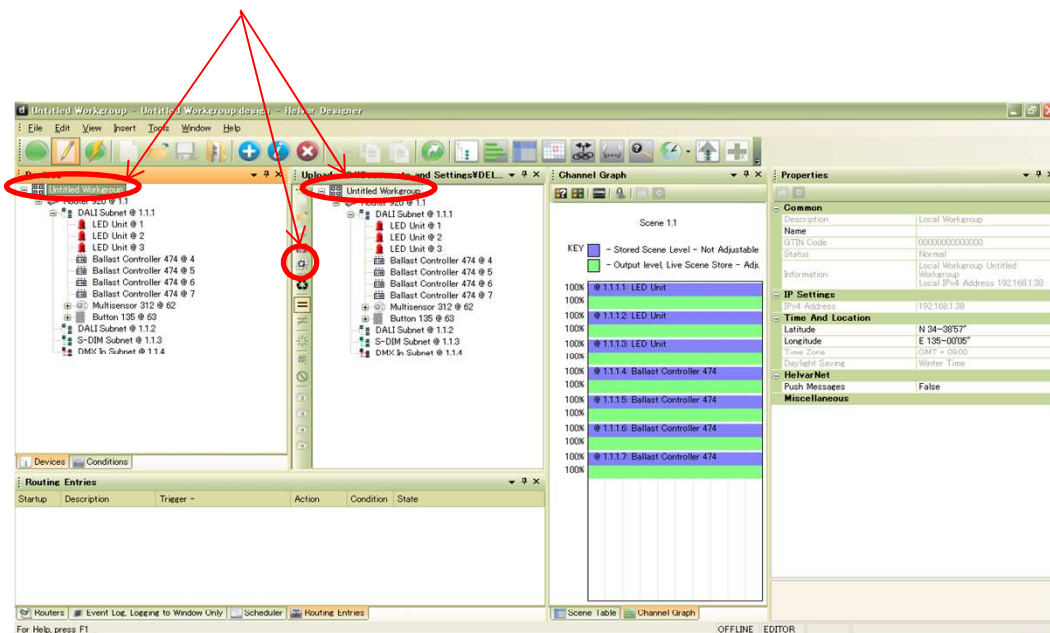



アップロードビューの  ファイルをクリックし作っておいたプログラムデータを選択し開いてください




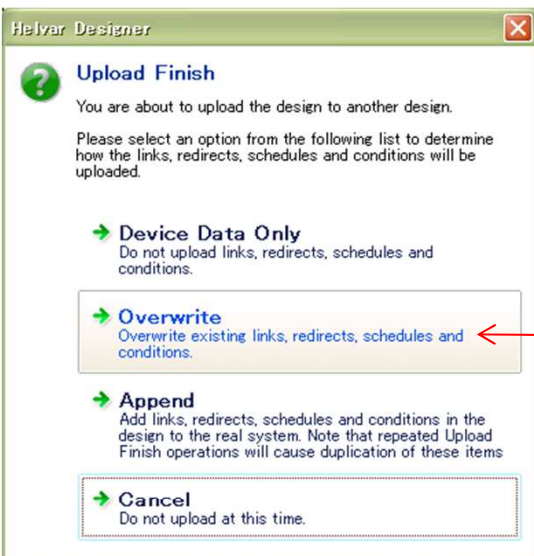
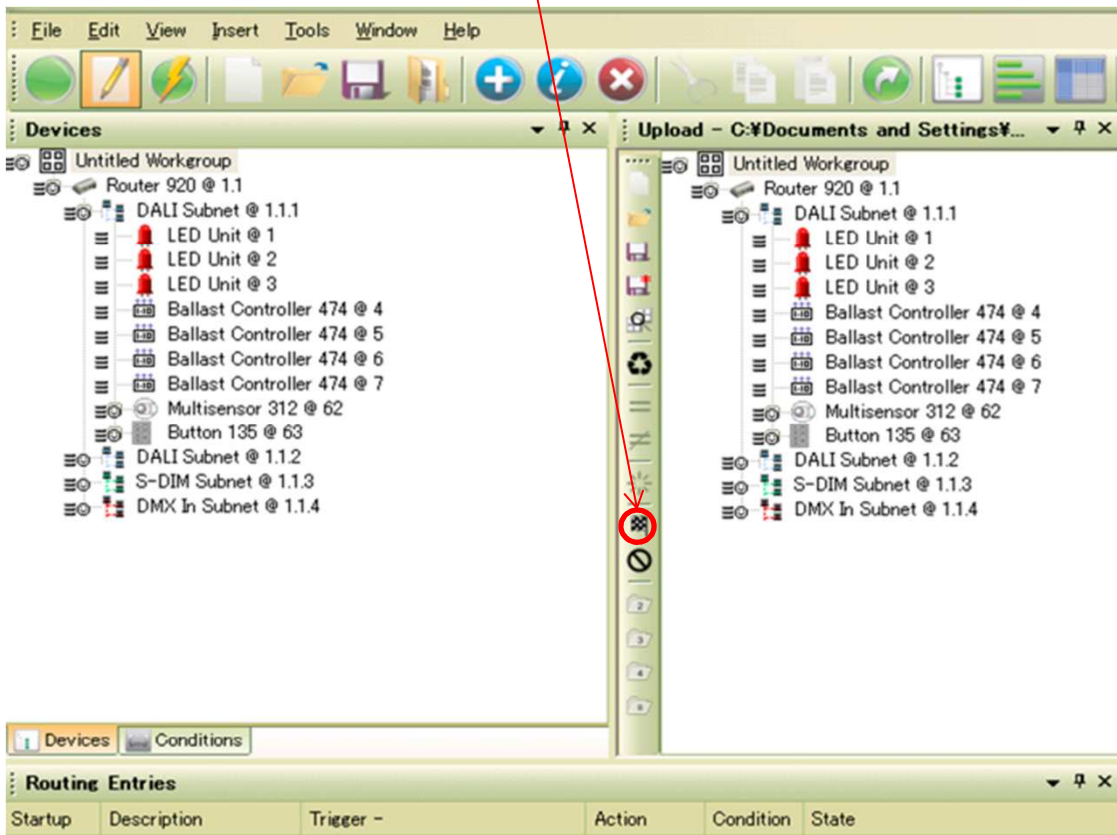
次にルーターから呼び出したワークグループとアップロードするワークグループをマッチさせます。

Untitled WorkgroupとUntitled Workgroupをクリックにて選択し  Compare Pare From Selrcted Depth Downwardsをクリックしマッチさせます。



 をクリックするとUpload Compareの確認が出ます  
OKをクリックしてください

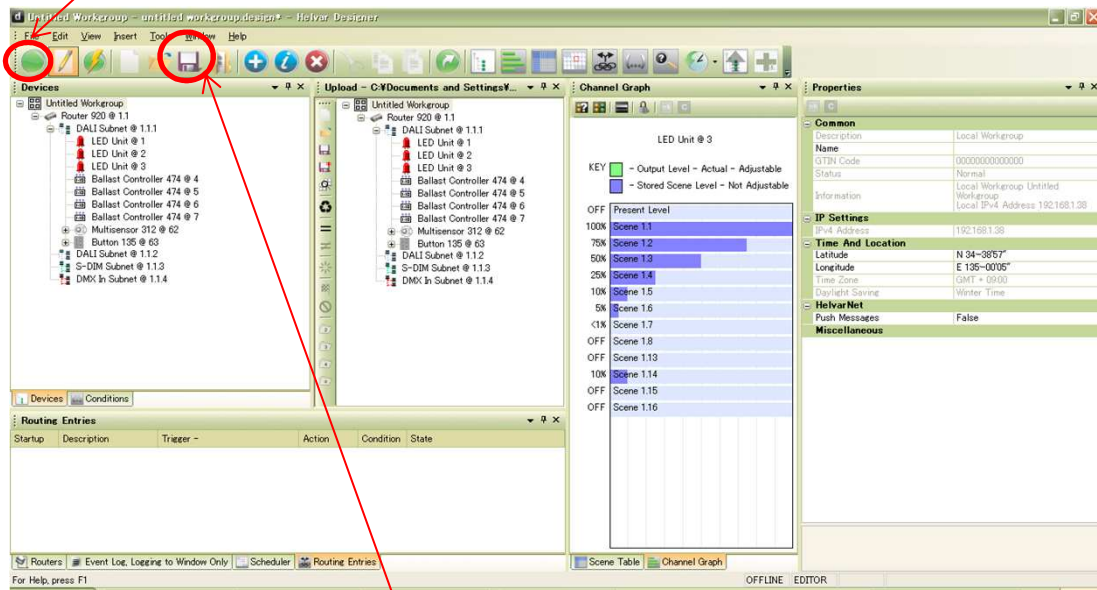
マッチすると  マークが付きます。  
 全てマッチし終わったらフィニッシュ(フラッグマーク)をクリックしてください



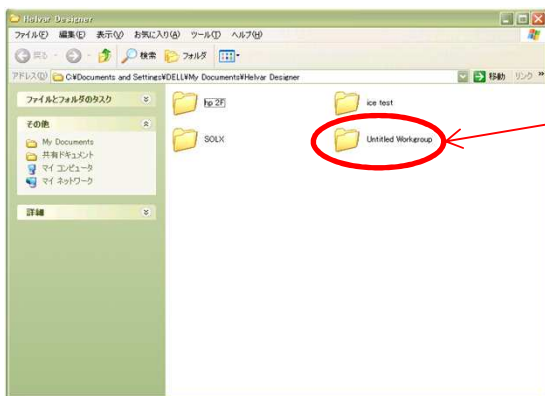
フィニッシュをクリックするとUpload Finishの選択確認が出ます

- ➔ Device Data Only  
デバイスのみアップロード
- ➔ Overwrite  
すべて上書き(新規はこれを選択)
- ➔ Append  
リンク・ルーティングエントリー内だけ
- ➔ Cancel  
キャンセル

Overwrite が完了したらConnect to Workgroup をクリックしコネクトを外します



コネクトを外したら Open Repository をクリックし開いてください



開くとワークグループと同じ名前のフォルダがあるので削除・または名前を変更してください

この作業はアップロードする前の過去ログに Designer がアクセスする事を防止する為に行います

削除または名前の変更が完了したら Designer を一度閉じて再度立ち上げてください

Designer を立ち上げたらコネクトしワークグループを開いて完了です

