

TA-Designer

Versione 1.22

Manuale dell'utente

TA-Designer - Progetto IT - [schema idraulico .jpg]

File Modifica Progetto Aiuto

11.03.2011
15:34

Impostazioni

...und die Sache ist geregelt!

Acqua calda
Start
Stop

Elementi

- Link
- abc Testo
- Linea
- Rettagolo
- Cerchio
- dati interni
- Simboli
- 1611E0WE.dat

Nuova pagina

schema idraulico.jpg

circuitto di riscaldamento 1.jpg

circuitto di riscaldamento 2.jpg

Nessun grafico

Installazione del software

Il software di programmazione può essere scaricato dalla nostra homepage www.ta.co.at. Avviare il programma di installazione TA-Designer_1_22.exe e seguire le istruzioni per l'installazione del programma.

Panoramica delle funzioni UVR16x2 e CAN-MTx2

La panoramica delle funzioni di UVR16x2 e del monitor CAN-MTx2 si crea con il TA-Designer.

Nella panoramica delle funzioni si possono visualizzare anche i valori di altri apparecchi con tecnologia X2 integrati nella rete CAN del regolatore (UVR16x2, RSM610, CAN-I/O45, CAN-BC2 e CAN-EZ2).

Per la visualizzazione della panoramica delle funzioni su UVR16x2 è necessaria una versione del sistema operativo di almeno V1.24.

Il software di programmazione è compreso nella SD-Card fornita oppure può essere scaricato dalla nostra homepage www.ta.co.at Avviare il programma di installazione TA-Designer_1_22.exe e seguire le istruzioni per l'installazione del programma.

CAN-TOUCH

Per il *TA-Designer* 1.20 la versione del sistema operativo CAN-Touch minima necessaria è 2.09, se non devono essere visualizzati valori di apparecchi con tecnologia X2 (UVR16x2, RSM610, CAN-I/O45, CAN-EZ2, CAN-BC2).

Se devono essere visualizzati anche valori di apparecchi con tecnologia X2, è necessario un CAN-Touch con versione minima del sistema operativo 2.12 e revisione hardware 2 (Hw. Rev. 2).

La revisione hardware si legge in basso a sinistra all'avvio del CAN-TOUCH.

Il software di programmazione è compreso nella scheda SD compresa nella fornitura o può essere scaricato dalla nostra homepage www.ta.co.at. Avviare il programma di installazione TA-Designer_1_22.exe e seguire le istruzioni per l'installazione del programma.

Schema online C.M.I.

Il C.M.I. consente una visualizzazione online con la quale tramite il Web-Browser attraverso la rete LAN o Internet viene visualizzata una rappresentazione grafica degli stati attuali dell'impianto. Lo schema online **per C.M.I.** è interattivo, vale a dire che in base alla programmazione possono essere modificati anche valori ed impostazioni. Può essere composto da diverse pagine.

Questo schema online è costituito per ogni pagina da un file grafico (ad es. schema idraulico) e dai relativi file html e cgi in cui sono definiti i parametri di visualizzazione ed un file config.tas.

I file (File grafico, config.tas, *.html e *.cgi) possono essere salvati trascinandoli con „Drag & Drop“ in C.M.I. I file salvati sulla scheda SD sono visualizzati nel C.M.I. alla voce „Stato/Scheda SD/schematic_files“.

Requisiti del sistema

C.M.I.: versione minima del sistema operativo **1.35**

UVR16x2: versione minima del sistema operativo **V1.35**

RSM610: versione minima del sistema operativo **V1.20**

CAN-I/O 45: versione minima del sistema operativo **V1.17**

CAN-EZ2: versione minima del sistema operativo **V1.17**

CAN-BC2: versione minima del sistema operativo **V1.16**

UVR610: versione minima del sistema operativo **V1.00**

UVR1611: versione minima del sistema operativo **A3.25**

CAN-I/O 35/44: versione minima del sistema operativo **A2.02**

CAN-BC: versione minima del sistema operativo **A1.10**

CAN-EZ: versione minima del sistema operativo **A2.04**

Schema online BL-NET

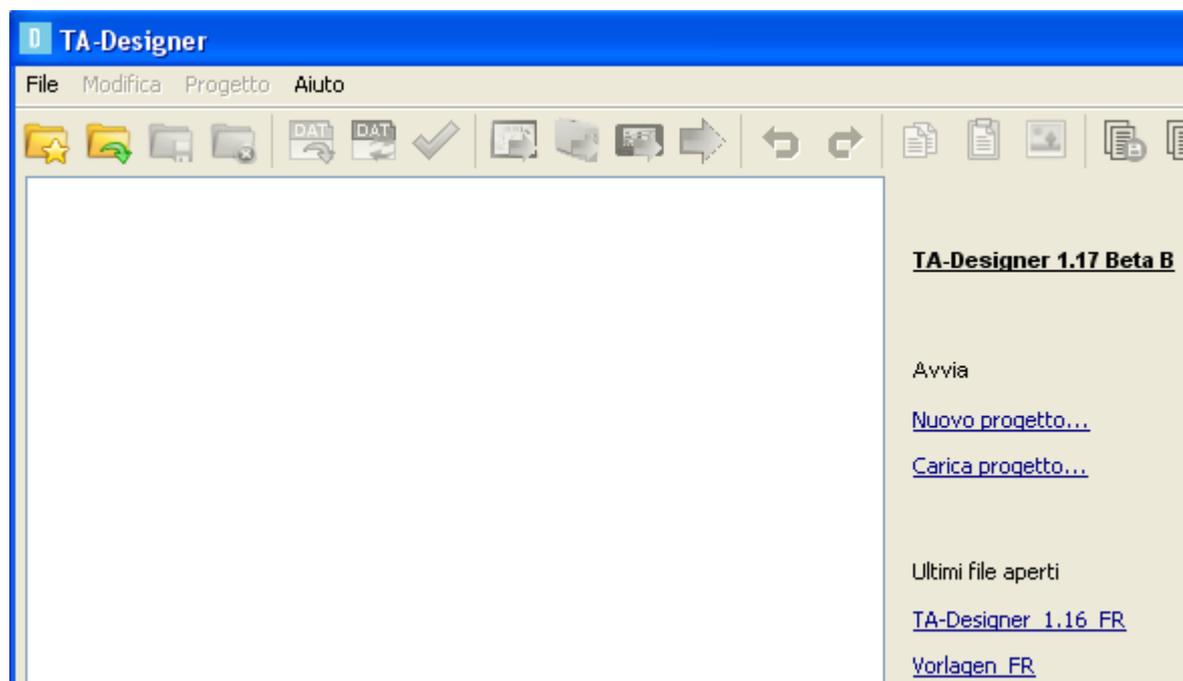
Il Bootloader consente una visualizzazione online con la quale tramite il Web-Browser attraverso la rete LAN o Internet può essere visualizzata una rappresentazione grafica degli stati attuali dell'impianto.

Questo schema online è costituito da un file grafico (ad es. schema idraulico) e dal relativo file HTML nel quale sono definiti i parametri di visualizzazione.

I file (*.gif e *.html) possono essere salvati con il programma **Memory Manager** nel Bootloader.

Schermata iniziale

Dopo l'avvio del TA-Designer compare una schermata dalla quale è possibile iniziare nuovi progetti oppure caricare progetti esistenti. Inoltre vengono visualizzati gli ultimi file aperti.



Scorciatoie di tastiera (shortcut)

Area di disegno	
Ctrl + a	Seleziona tutto
Ctrl + c	Copia oggetto selezionato
Ctrl + v	Inserisci
Ctrl + z	Annulla l'ultima azione
Ctrl + y	Ripristina l'ultima azione annullata
Tasti freccia # ###	Sposta oggetto selezionato
Ctrl + tasti freccia # ###	Modifica le dimensioni di un oggetto piatto selezionato
Canc	Cancella oggetto selezionato
f	Oggetto selezionato in primo piano
b	Oggetto selezionato sullo sfondo
Esc	Annulla selezione, termina linee disegno
Invio	Proprietà dell'oggetto selezionato
Ctrl + invio	Dimensioni dell'oggetto selezionato
Ctrl + rotellina di scorrimento del mouse	Zoom della vista della pagina in TA-Designer
Ctrl	Modifica senza deformazione delle dimensioni di immagini e simboli selezionati trascinandone un angolo con il tasto sinistro del mouse
Tasto Maiusc ↑	Visualizzazione delle definizioni degli elementi
Alt	Visualizzazione della griglia (solo CAN-TOUCH, schema online C.M.I. e BL-NET) e delle coordinate di posizione degli oggetti inseriti
Panoramica della pagina	
F2	Rinomina pagina selezionata
Immagine##	Sposta pagina (cambia sequenza)
Ctrl + n	Nuova pagina
Ctrl + c	Copia pagina selezionata
Ctrl + v	Inserisci pagina selezionata
Progetti	
Ctrl + p	Nuovo progetto
Ctrl + o	Apri progetto
Ctrl + F4	Chiudi progetto
Ctrl + s	Salva progetto (a seconda delle impostazione di base)
Ctrl + d	Carica dati di funzionamento (file *.dat)
Generale	
F1	Apri manuale (file Guida)

Creazione di grafici

CAN-TOUCH, Schema online C.M.I., Panoramica delle funzioni UVR16x2

I grafici possono essere creati con un qualsiasi programma di grafica o di disegno, ad es. con il programma di grafica gratuito „Inkscape“ (Download dall'indirizzo <http://inkscape.org/download/>).

È inoltre anche possibile disegnare degli schemi idraulici semplici con il TA-Designer. A tal fine l'utente ha a disposizione dei simboli idraulici. Tuttavia possono essere usati anche simboli idraulici di propria progettazione.

I file grafici per il **CAN-TOUCH** devono essere un file *.jpg, *.bmp o *.png. Un grafico di sfondo su tutta la superficie deve avere il rapporto 4 : 3 (1024 : 768 Pixel).

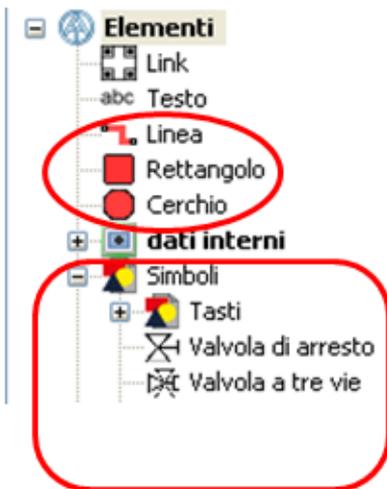
I file grafici per lo **schema online C.M.I.** e della **panoramica delle funzioni UVR16x2** devono essere disponibili nel formato file *.bmp, *.gif, *.jpg o *.png.

Panoramica delle funzioni UVR16x2: le dimensioni dell'immagine completa sono 480: 272 (pixel), quelle dell'immagine standard sono 430: 242 (pixel).

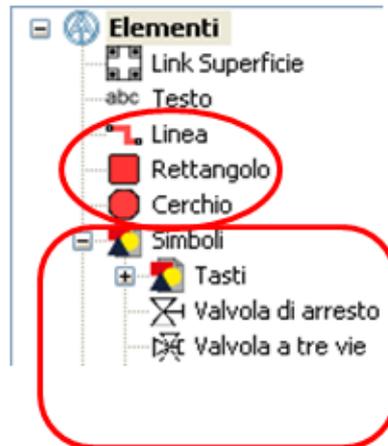
Funzione dei simboli del TA-Designer

(solo CAN-TOUCH, schema online C.M.I. e panoramica delle funzioni UVR16x2)

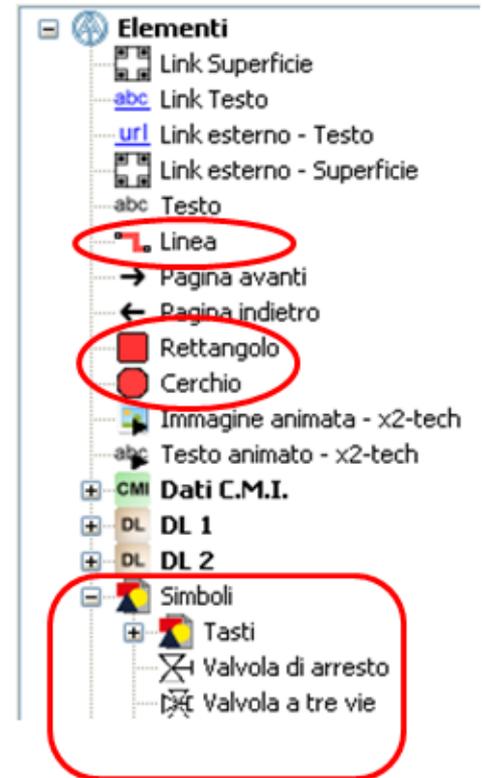
CAN-Touch



UVR16x2

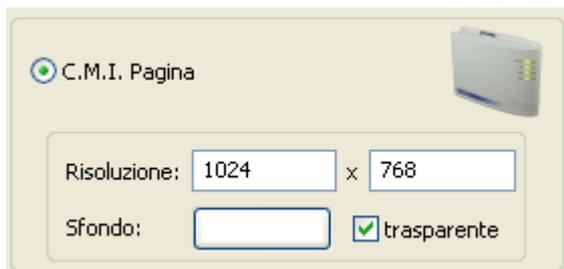


C.M.I.

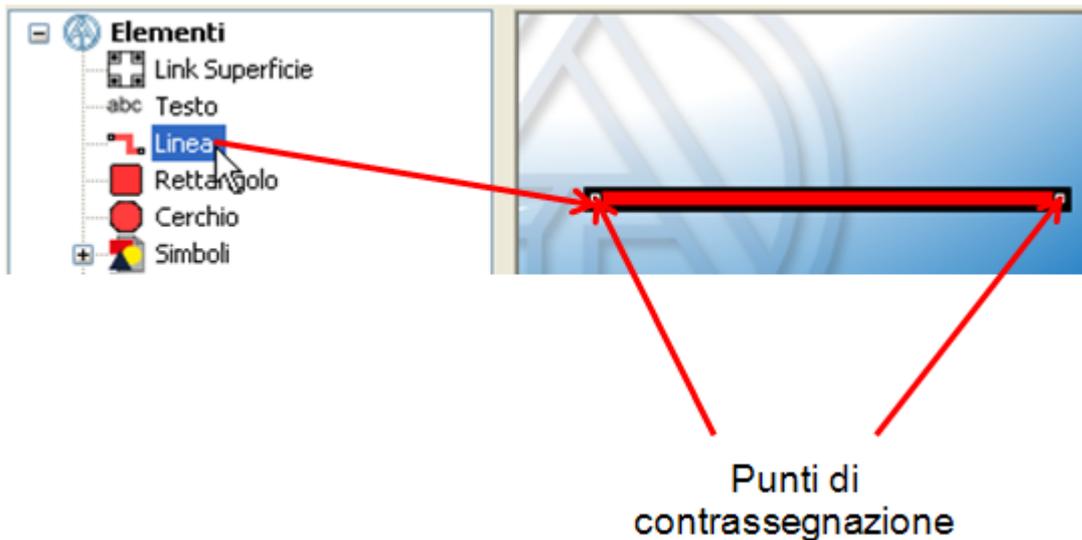


Semplici disegni idraulici possono essere disegnati con l'ausilio di una funzione di linee e di simboli dall'albero di selezione nel TA-Designer. Questo disegno può essere completato con altri grafici o immagini.

In caso di creazione di una nuova pagina C.M.I. è possibile scegliere lo sfondo e la risoluzione.



Inserimento ed elaborazione di linee



Una linea viene trascinata nella pagina con Drag & Drop. Ogni linea **contrassegnata** ha due punti di contrassegnazione. Nel caso di linee sottili, questi punti di contrassegnazione sono quasi invisibili. Facendo clic su una linea contrassegnata con il tasto destro del mouse viene visualizzato un menu di selezione:



Qui è possibile impostare la selezionabilità (vedi Capitolo "[Selezionabilità](#)"), la disposizione in primo piano o sullo sfondo (vedi capitolo "[Primo piano/Sfondo](#)") e le proprietà della linea.

Proprietà



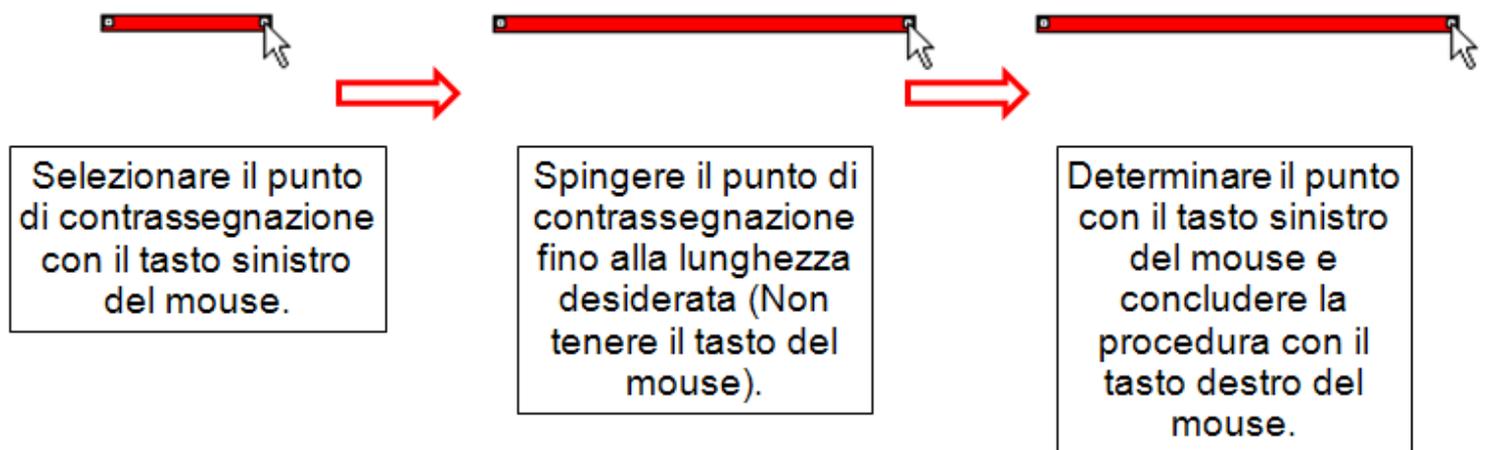
Può essere impostato lo spessore delle linee e dei bordi ed il colore delle linee e dei bordi. Lo spessore dei bordi può essere impostato anche su 0.

Modifica di una linea

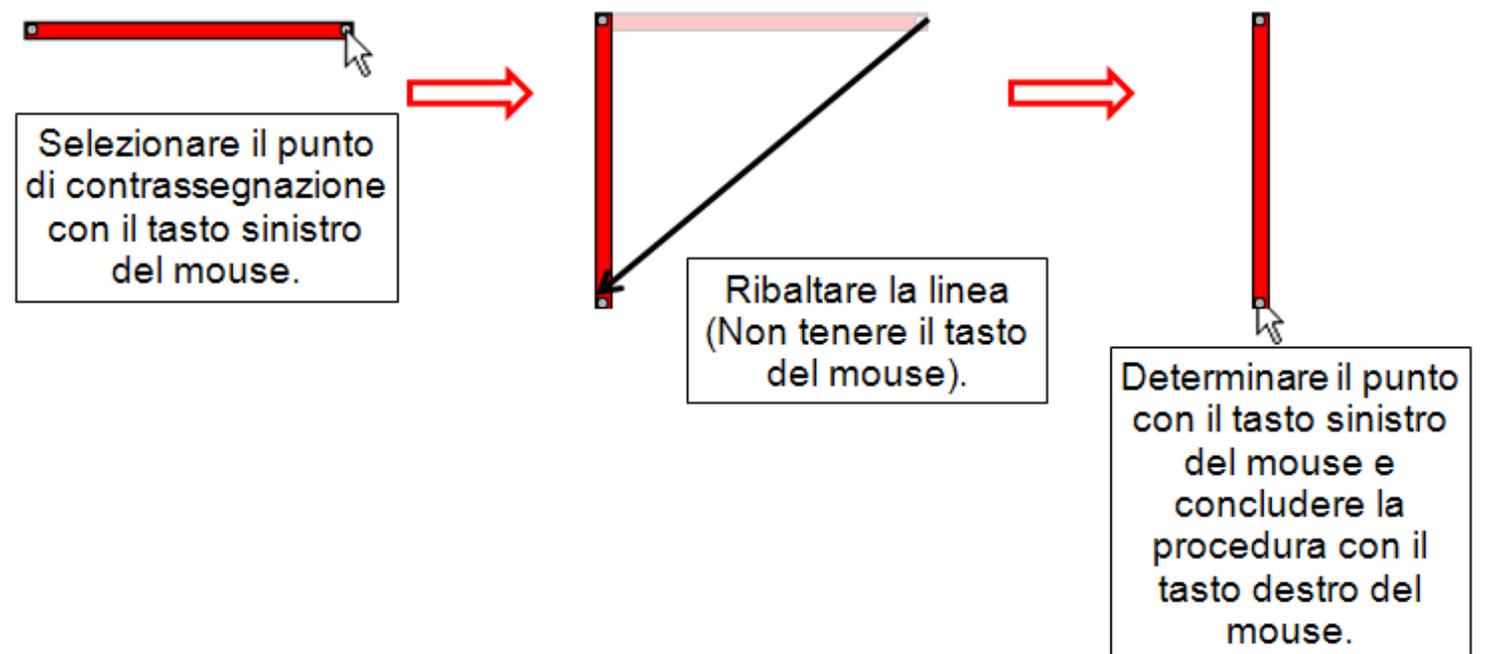
Se la linea non è ancora contrassegnata è necessario selezionarla con il tasto sinistro del mouse, affinché i punti di contrassegnazione siano visibili.

Trascinando un **punto di contrassegnazione**, la linea può essere allungata, ridotta o essere trasformata in una linea verticale o angolata. Non è possibile disegnare linee oblique.

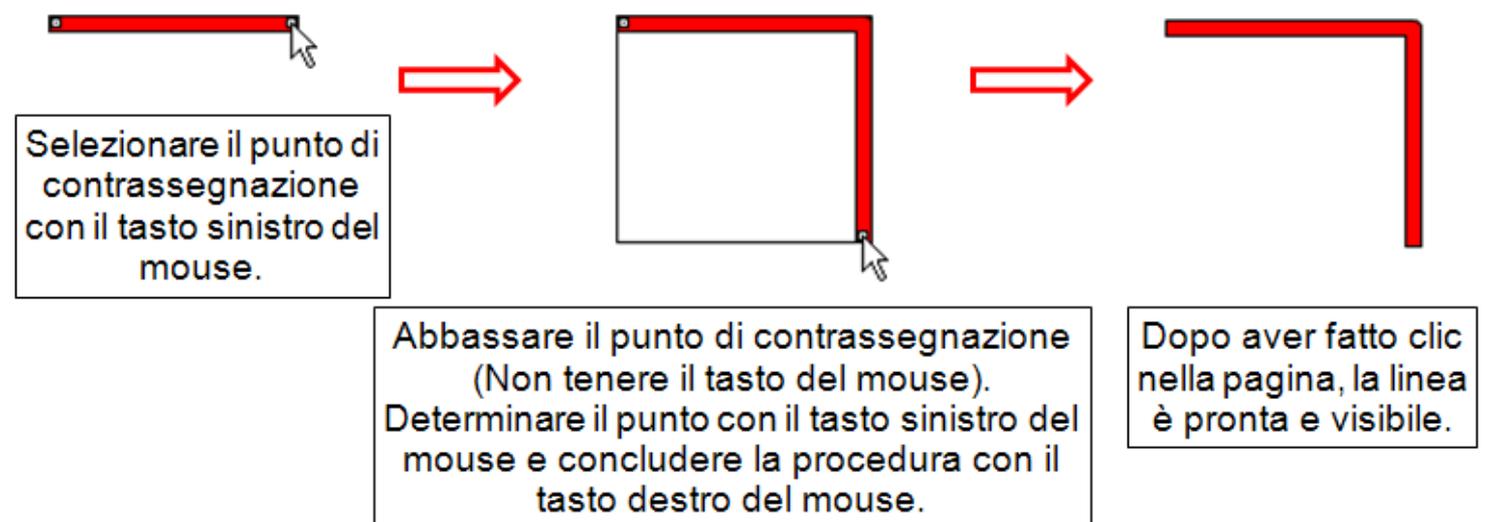
Allungamento o riduzione di una linea



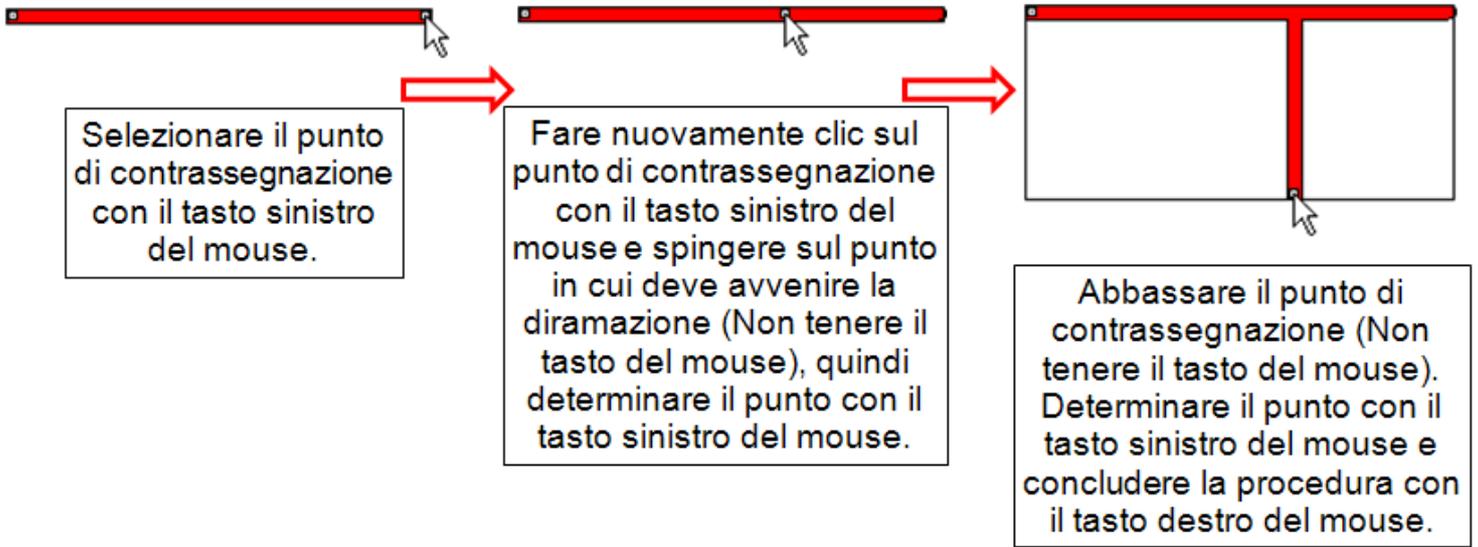
Linea verticale



Linea angolata



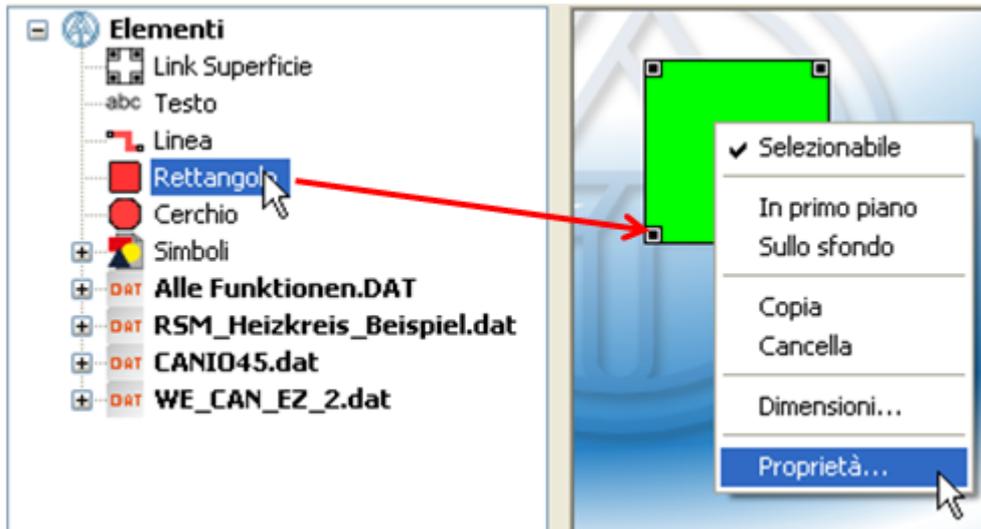
Diramazioni



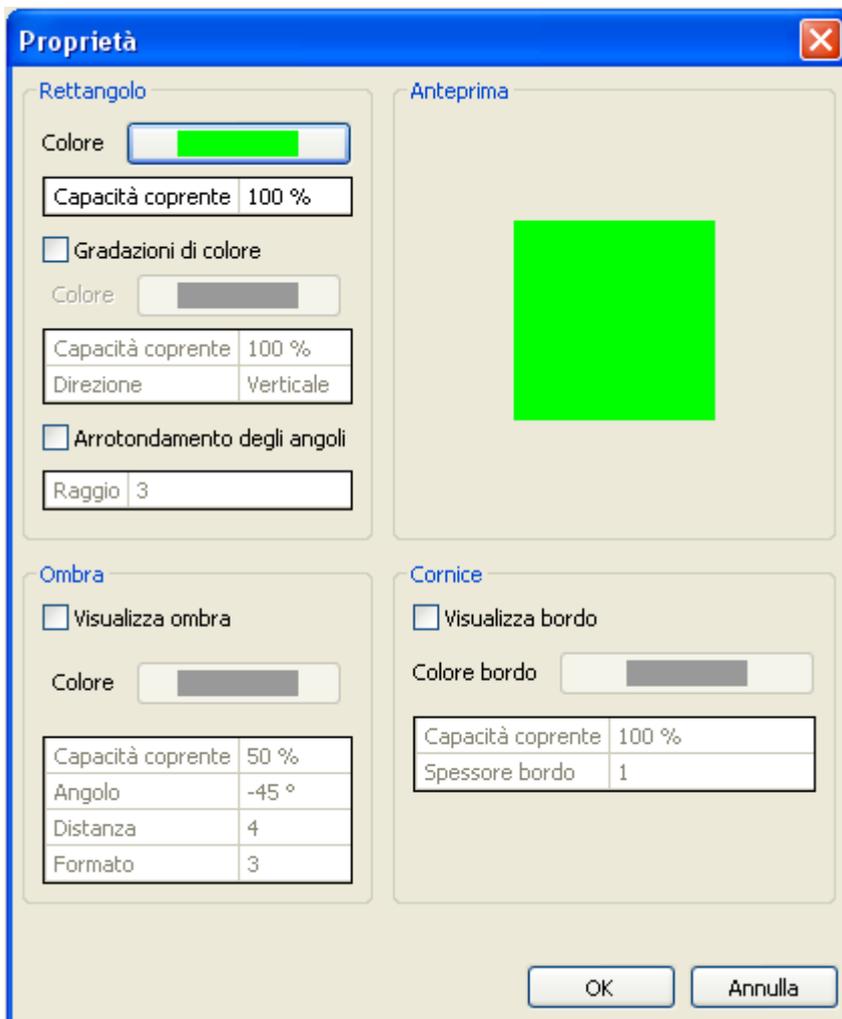
Inserimento di un cerchio o rettangolo

Dall'albero di ricerca è possibile trascinare nella superficie di disegno dei cerchi e dei rettangoli.

Esempio: Rettangolo

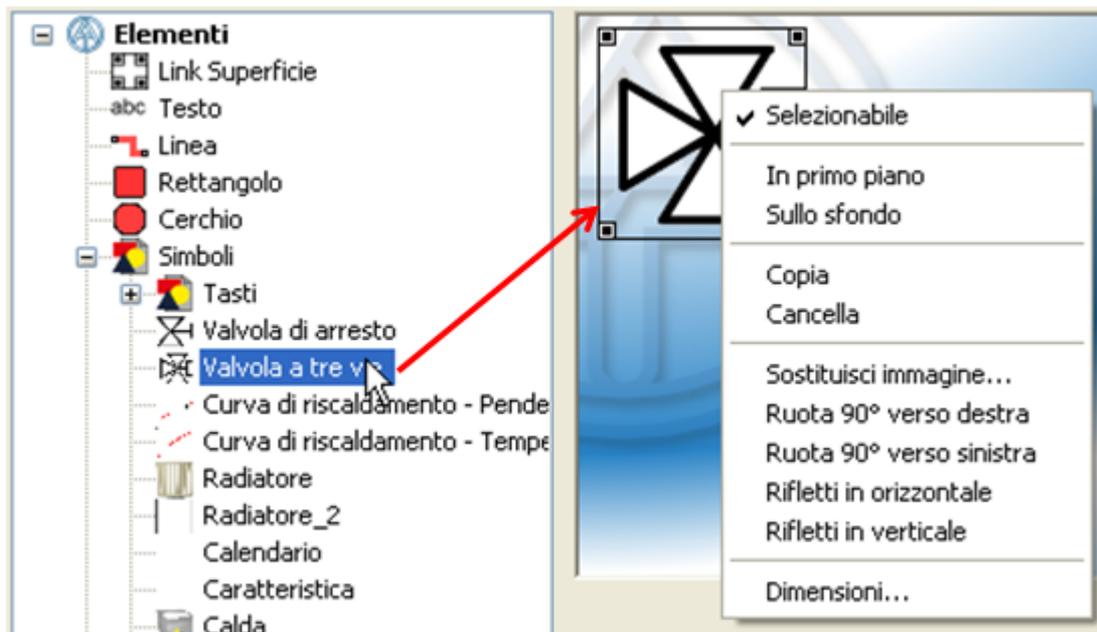


Con "**Proprietà**" è possibile modificare il colore ed altre proprietà della superficie:



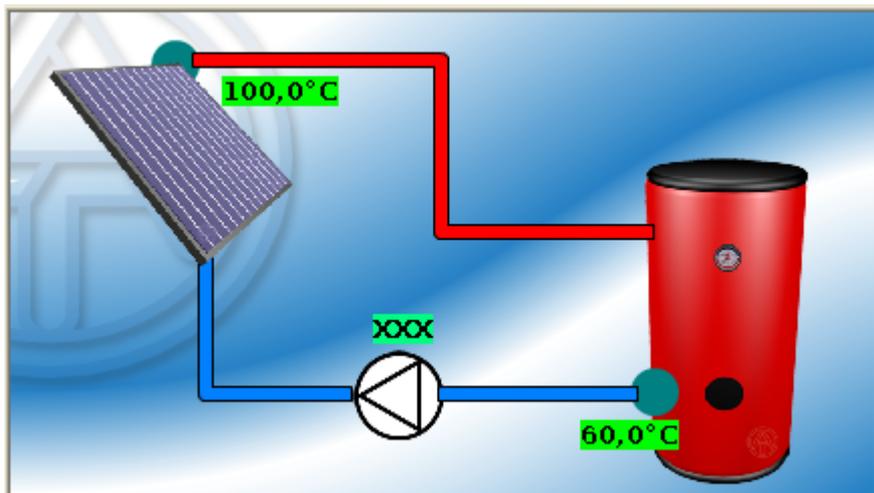
Inserimento di simboli

Nell'albero di ricerca nel campo "Simboli" sono predefiniti dei simboli idraulici. Questi simboli possono essere usati per la funzione di disegno.

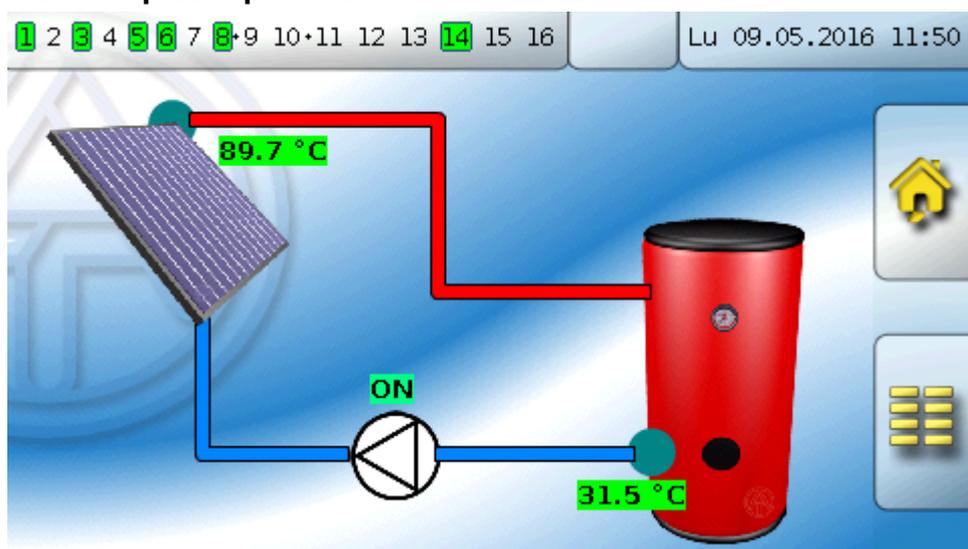


Dopo l'introduzione nella pagina mediante drag&drop è possibile adattare le dimensioni e la posizione dei simboli (vedi capitolo "[Caricamento e modifica](#)"). Come tutti gli altri oggetti, i simboli possono essere ruotati, riflessi e sostituiti, messi in primo piano o sullo sfondo ed è possibile stabilire la selezionabilità.

Esempio di una funzione solare semplice per UVR16x2:



Vista di questa parametrizzazione in UVR16x2:



Cancellazione di linee o simboli

Facendo clic con il tasto destro del mouse sull'oggetto, compare il menu seguente che permette di cancellare l'oggetto con il comando "**Cancella**".



Un oggetto può essere cancellato anche **selezionandolo** e premendo il tasto "**Canc**" del PC.

Schema online BL-NET

Il grafico può essere creato con un qualsiasi programma di grafica o di disegno oppure con **TAPPS 1.xx** rispettando i seguenti punti:

1. Il grafico deve essere disponibile in BL-NET in formato *.**gif**. Nel caso in cui non sia disponibile alcun programma di grafica, grafici semplici possono essere creati anche con **TAPPS 1.xx**. La conversione del file in diversi formati può essere eseguita nel programma accessorio di Windows „Paint“. I grafici più complessi possono essere realizzati ad es. con il programma di grafica gratuito „Inkscape“ (Download all'indirizzo <http://inkscape.org/download/>).

La funzione di disegno nel TA-Designer non è disponibile per lo schema online BL-NET.

2. Il file grafico non deve superare la grandezza massima di 196 Kilobyte! Per tenere bassi i tempi di caricamento durante la visualizzazione dello schema online, il file grafico deve essere tenuto possibilmente piccolo.

Programmazione

Panoramica del menu

Menu „File“



- # Avvio di un nuovo progetto
- # Caricamento, chiusura o salvataggio di progetti esistenti
- # Apertura della directory del progetto
- # Impostazioni di progetto
- # Creare o modificare [messaggi](#) (CAN-TOUCH)
- # Aggiorna oggetti obsoleti
- # Caricamento o sostituzione dei dati di funzionamento
- # Esporta
- # Converti
- # Modifica della lingua
- # Impostazioni di base
- # Uscire dal programma
- # Caricamento di un progetto da una lista degli ultimi progetti elaborati (Storico).

Accanto ad alcune voci di menu sono visibili degli Shortcut

Menu „Modifica“



- # [Caricamento di una immagine](#) (Grafico)
- # [Assegnazione di una password](#) per una pagina o
- # [Impostazioni](#) per Schema online C.M.I.

Menu „Progetto“



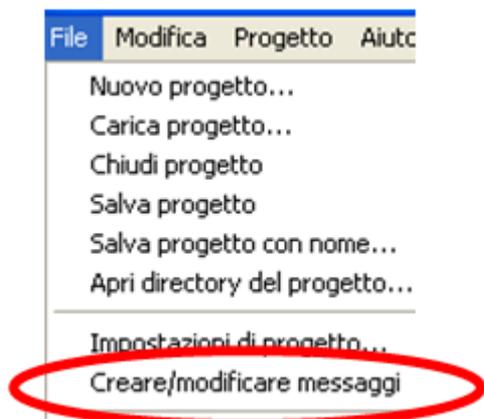
- # Visualizzazione dei progetti aperti e [commutazione](#) tra i progetti

Menu „Aiuto“



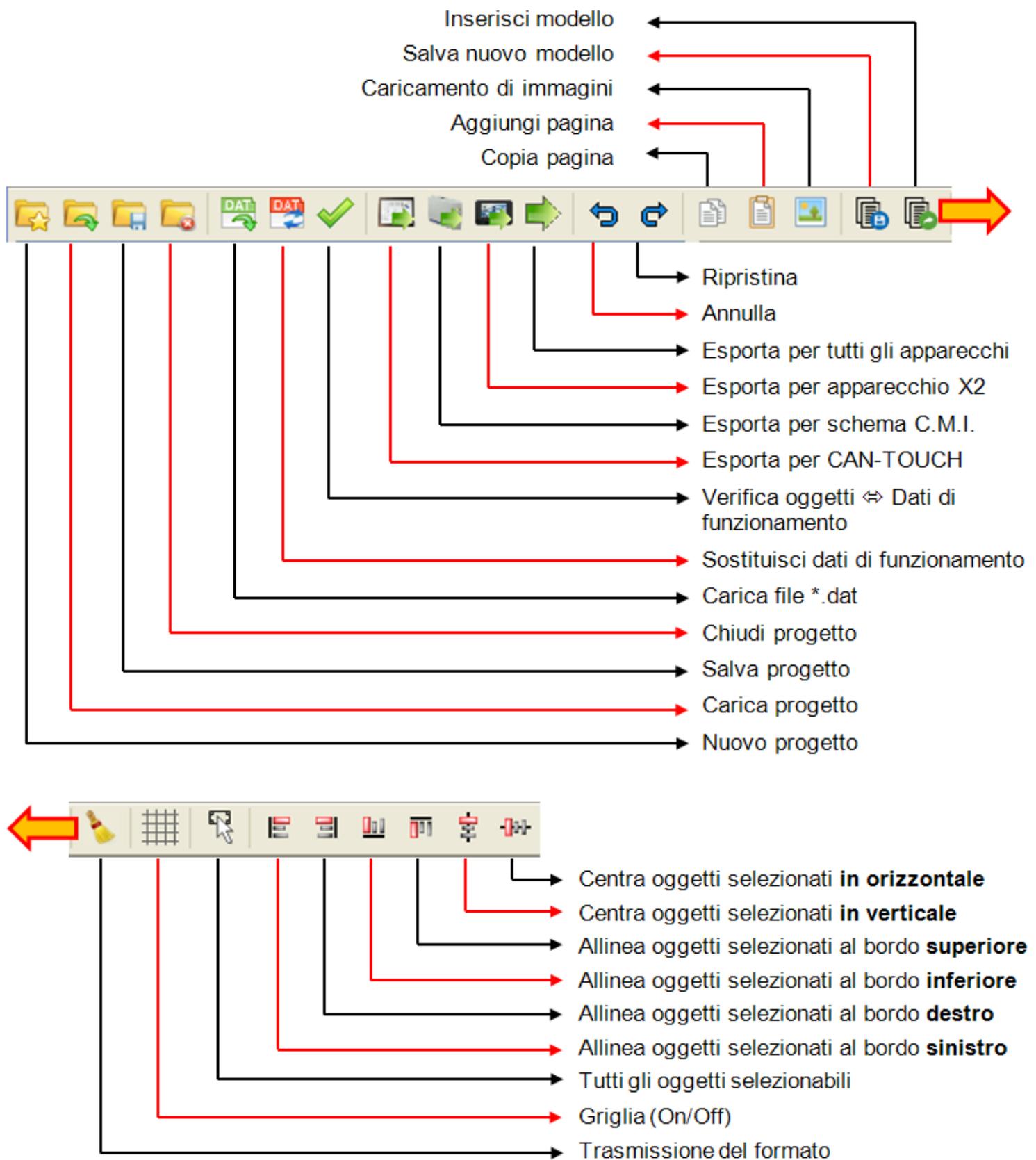
- # Manuale (File Guida)
- # Informazioni sulla versione del **TA-Designer**

Avvertenza: La voce di menu "**Creare/modificare messaggi**" nel menu "**File**" serve solo per la programmazione del CAN-TOUCH.



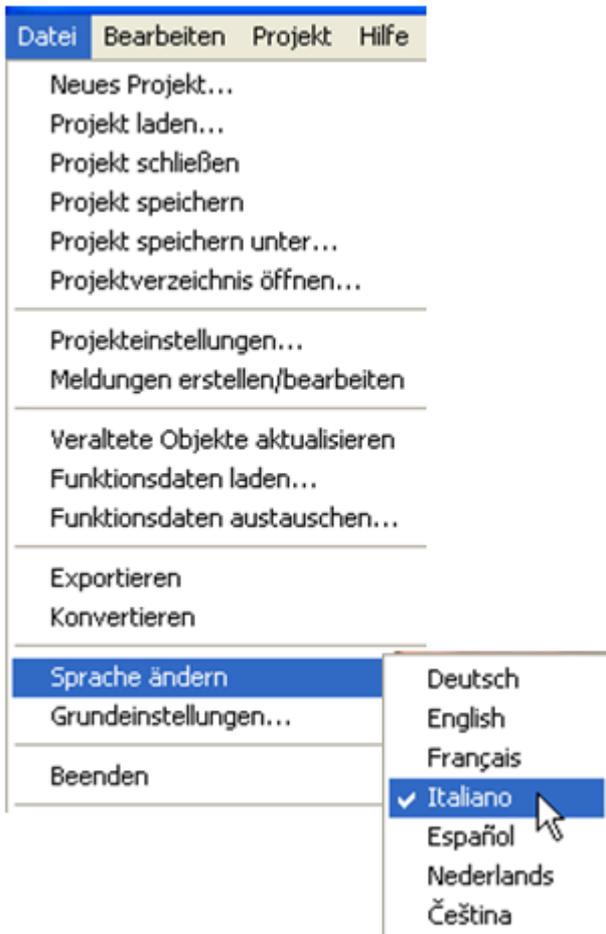
Barra degli strumenti

Con l'ausilio di queste icone è possibile avviare con un clic le azioni più frequentemente usate.

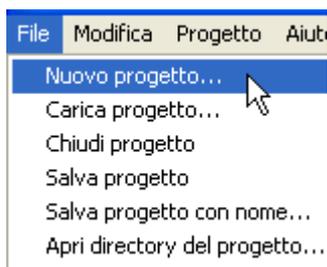


Istruzioni „Passo dopo passo“

- 1. Preparazione:** Creazione dei grafici (nel caso in cui venga utilizzato un programma di grafica personale) e predisposizione dei dati di funzionamento (File *.dat) per dispositivi bus CAN.
- 2.** Avviare il programma *TA-Designer*
- 3.** All'occorrenza: Modificare la lingua e riavviare il programma



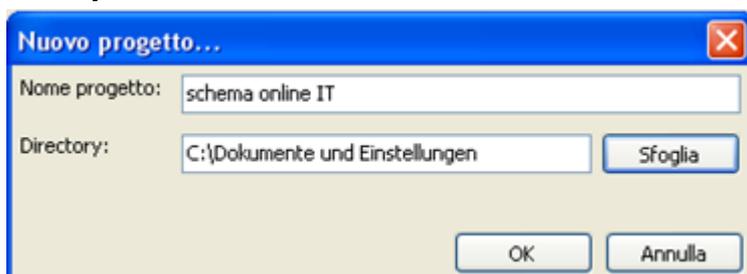
- 4.** Selezionare il menu "File/Nuovo progetto..."



In alternativa: Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti.

- 5.** Selezione della directory del progetto ed immissione del nome del progetto.

Esempio:



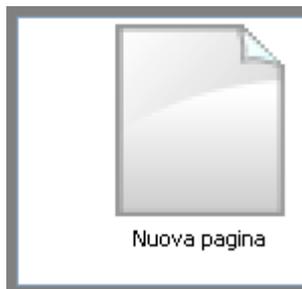
Nella barra del titolo del programma vengono visualizzati il nome del progetto e la pagina attualmente aperta:

Esempio:

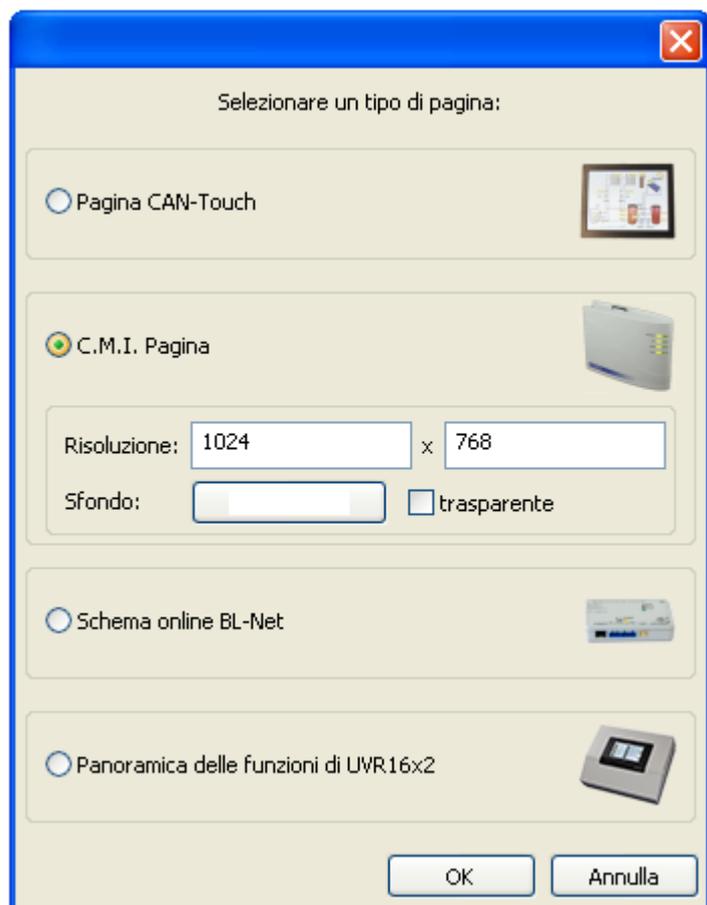


6. Selezione delle **impostazioni di progetto** per CAN-TOUCH o schema online UVR16x2 nel menu "**File/Impostazioni di progetto...**" e delle **impostazioni pagina** per lo schema online C.M.I. nel menu "**Modifica/Impostazioni...**". Per ulteriori spiegazioni fare riferimento al capitolo "[Programmazione/Impostazioni di progetto](#)".

7. Impostare una **Nuova pagina** facendo doppio clic su „Nuova pagina“



Viene visualizzata la seguente finestra di selezione:



Selezione facendo doppio clic su un simbolo o la dicitura o la selezione del dispositivo desiderato e conferma con „**OK**“.

Per una pagina C.M.I. è possibile selezionare la risoluzione ed il colore di sfondo (per la pagina e lo sfondo del browser).

8. Opzionalmente (consigliato per apparecchi CAN-Bus): Selezione dei dati di funzionamento (File *.dat).

Per creare la panoramica delle funzioni dell'UVR16x2 è possibile caricare soltanto i file *.dat di apparecchi X2. Non è possibile utilizzare file *.dat di altri apparecchi bus CAN.

Una copia del file *.dat selezionato viene copiata da **TA-Designer** in directory progetto.



In alternativa: Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti.

Attenzione:

Nel caso in cui nel regolatore vengano inserite o cancellate successivamente delle funzioni, modificando in questo modo la sequenza delle funzioni, sarà necessario sostituire i file *.dat e rettificare le associazioni errate.

9. Caricamento di grafici ed immagini

Schema online BL-NET

Selezione del grafico *.gif

CAN-TOUCH, Schema online C.M.I., Panoramica delle funzioni UVR16x2

Gli schemi idraulici semplici possono essere creati direttamente con TA-Designer (vedi capitolo "[Funzione dei simboli del TA-Designer](#)"). Dopo il salvataggio, questo grafico, quando si crea una pagina CAN-Touch, viene salvato nella cartella "TA-Designer" della directory del progetto e può essere usato anche per lo schema online C.M.I. Quando il grafico viene creato con la creazione di una pagina C.M.I., dopo il salvataggio questo viene salvato nella cartella "CMI" della directory del progetto come file *.png.

Immagini o grafici disegnati con altri programmi possono essere inseriti con "Immagini o grafici disegnati con altri programmi possono essere inseriti con "[Carica figura](#)":

Facendo clic con il tasto destro del mouse sul simbolo vuoto della figura nella barra inferiore viene visualizzato un campo di selezione.



„**Rinomina...**“: Il nome della pagina può essere modificato e viene visualizzato nello schema online come nome TAB.

Con „**Carica figura...**“ è possibile selezionare un'immagine o un grafico che viene inserito nella pagina. Il file grafico deve essere un file *.gif, *.jpg, *.bmp o *.png.



Il grafico per la pagina contrassegnata può essere selezionato anche nel menu „**Modifica / Sfondo...**“.

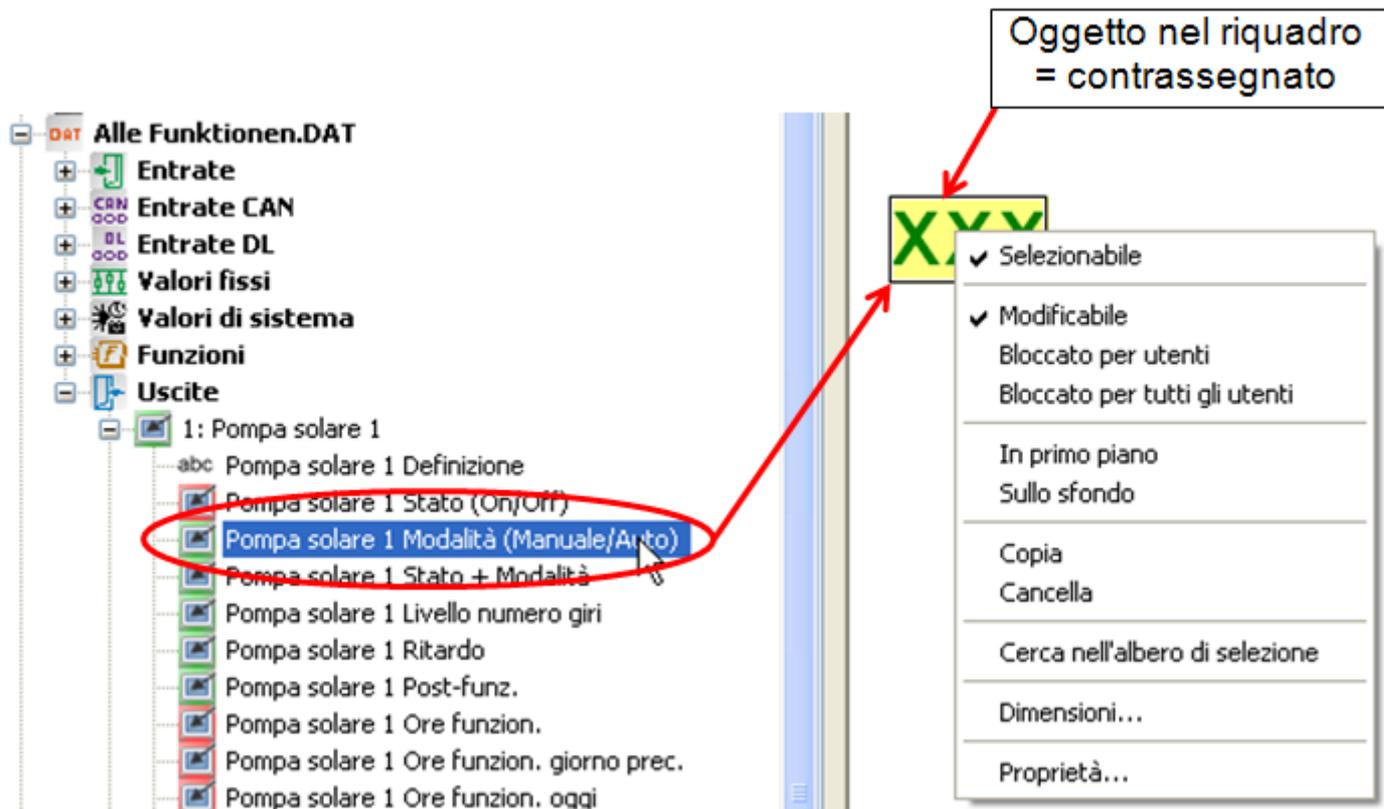
In alternativa: Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti.

Con „**imposta come pagina iniziale**“ successivamente delle pagine programmate possono essere impostate come pagina iniziale.

10. Determinare l'inserimento di altre immagini e grafici all'occorrenza e la selezionabilità (vedi capitolo "[Selezionabilità](#)")

11. Immissione dei valori, di link e di testi con trascinamento dall'albero di selezione-ricerca sinistro nella pagina e determinazione delle proprietà (vedi capitolo "[Immissione di valori](#)", "[Immissione di link](#)", "[Inserimento die testi](#)" o "[Selezionabilità](#)").

Esempio: Schema online C.M.I.

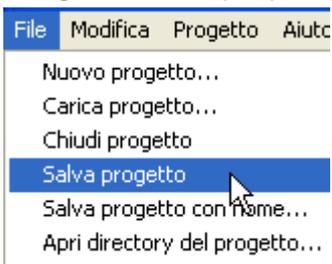


12. CAN-TOUCH: Creare all'occorrenza dei messaggi (Vedi capitolo „[Messaggi](#)“).

13. Funzione di controllo

Verifica se tutti gli oggetti sono compresi nei dati di funzionamento attualmente caricati (file *.dat): Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti (Vedi capitolo „[Funzione di controllo](#)“).

14. Salvataggio della programmazione in „File/Salva progetto...“, quando tutti i valori sono inseriti nel grafico e le proprietà sono state impostate.

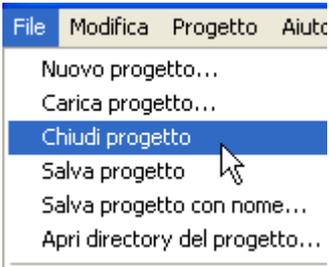


In alternativa: Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti.

Per il salvataggio si applica la preimpostazione nel menu "File/Impostazioni di base" (vedi capitolo "[Salva / Esporta](#)").

Per esportare solo uno o più file per gli apparecchi senza salvare il file *.xml, si usano i pulsanti specifici sulla barra degli strumenti (vedi capitolo "[Salva / Esporta](#)"). In questo modo si ha il vantaggio per cui la programmazione viene testata senza che anche il file *.xml venga modificato.

15. Chiusura del progetto



Attenzione: Prima della chiusura del progetto è assolutamente necessario salvare il progetto poiché altrimenti le impostazioni andranno perse.

In alternativa: Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti.

16. Copia i file

CAN-TOUCH

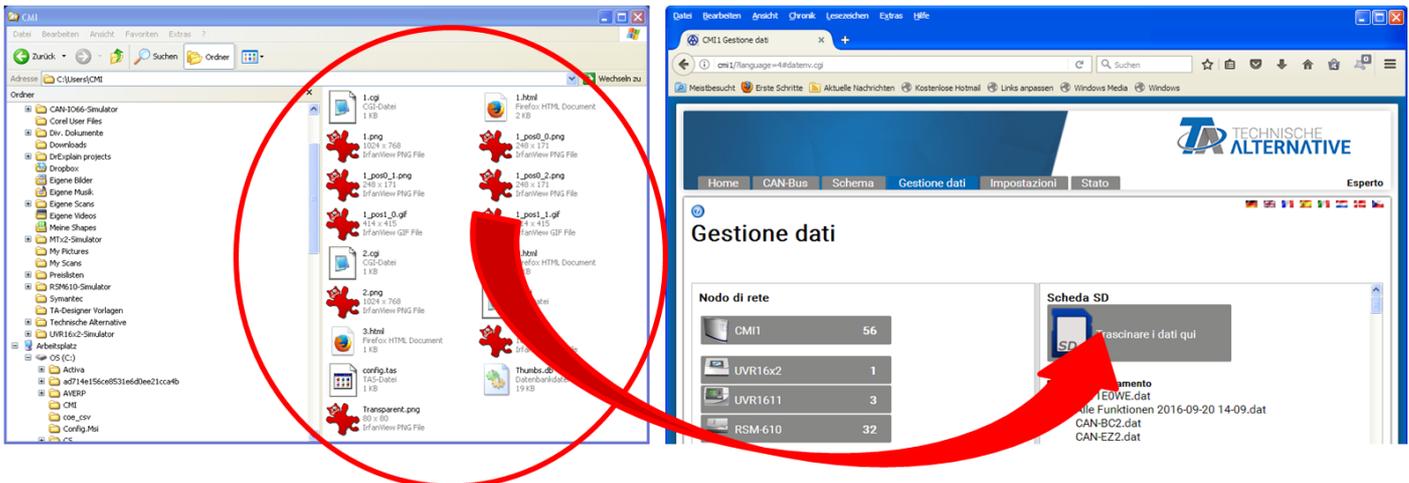
Copiare **tutti** i file nella sottocartella **CAN_TOUCH** della directory del progetto (diversi file *.raw, rispettivamente un settings.ct e messages.ct) sulla directory Root della scheda SD per il CAN-TOUCH (nessuna sottocartella). Le cartelle **dat**, **font**, **menu**, **prg** e **system** sulla SD-Card non devono essere cancellate.

Onlineschema C.M.I.

Copiare i file nella cartella **CMI** (config.tas e per ogni pagina rispettivamente un file *.cgi, *.html e file grafico) sulla scheda SD del C.M.I..

Esistono 2 possibilità:

1. Copia diretta sulla scheda SD sul PC in una cartella „**schematic_files**“ che eventualmente deve essere creata.
2. Trascinamento Drag & Drop da Explorer sull'icona della scheda SD nella gestione dati del C.M.I..



I file vengono trascinati con Drag & Drop verso l'icona della scheda SD e quindi copiato sulla scheda SD.

Panoramica delle funzioni UVR16x2

Dopo l'esportazione, nella cartella **UVR16x2** si troverà un file *.x2d. Questo file viene copiato sulla scheda SD del regolatore e quindi caricato mediante la gestione dei dati.

Il file *.x2d non si può caricare nel regolatore mediante il C.M.I..

Schema online BL-NET

Trasmissione del file *.html e *.gif dalla cartella **Onlineschema_BINet** con il programma **Memory Manager** nel Bootloader BL-NET.

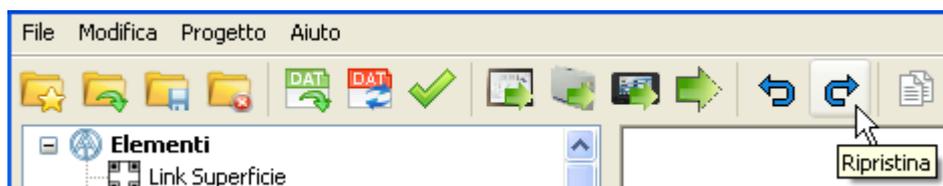
Annulla / Ripristina



Con "**Annulla**" è possibile annullare le operazioni effettuate in precedenza sull'area di disegno.



Lo stesso risultato si ottiene facendo clic con il tasto destro del mouse **nell'area di disegno** (menu contestuale) oppure con la combinazione di tasti "**Ctrl + z**".



Con "**Ripristina**" vengono ripristinate tutte le operazioni precedentemente annullate nell'area di disegno.

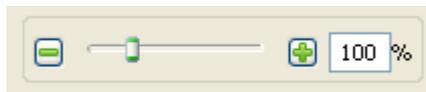


Lo stesso risultato si ottiene facendo clic con il tasto destro del mouse **nell'area di disegno** (menu contestuale) oppure con la combinazione di tasti "**Ctrl + y**".

Ingrandisci vista

Con l'ausilio della combinazione di tasti Ctrl + rotella del mouse, la vista della pagina può essere ingrandita da 10% e 400% a scatti del 10%.

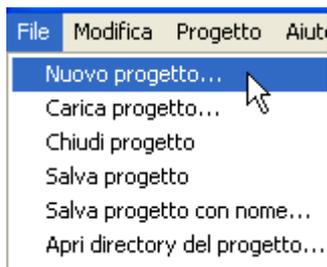
Inoltre trascinando il tasto o facendo clic su + e - a destra in basso è possibile modificare la vista della pagina:



Facendo clic su questo simbolo la vista viene riprodotta al massimo ingrandimento.

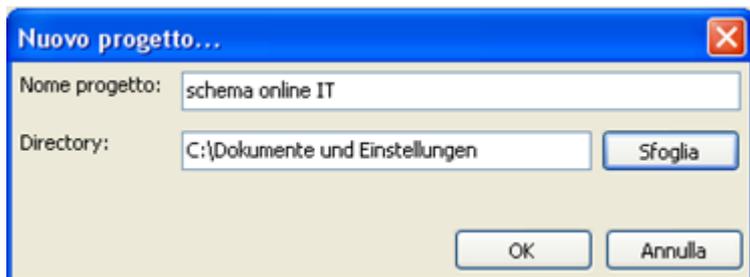
Progetti

Prima di iniziare la programmazione vera e propria, è necessario creare un nuovo progetto. Selezionare il menu **"File/Nuovo progetto..."**



In alternativa: Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti. Selezione della directory del progetto ed immissione del nome del progetto.

Esempio:



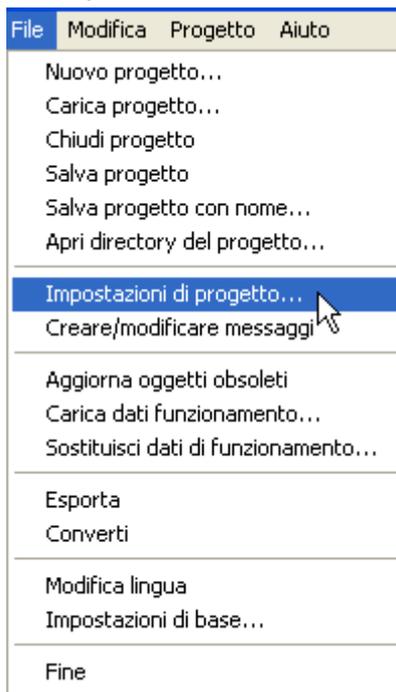
Nella barra del titolo del programma vengono visualizzati il nome del progetto e la pagina attualmente aperta:

Esempio:



Impostazioni di progetto

Le impostazioni nel menu **"File/Impostazioni di progetto"** valgono per tutto il progetto aperto.



Impostazioni di progetto

CAN-Touch UVR16x2

Indirizzo CAN: 16

Disattiva retroilluminazione dopo: 1,5 Minuto(i)

Retroilluminazione Luminosità: 90 %

Corr. Sonde: 0,0 K

Lingua del CAN-Touch: Tedesco

Colore riquadro assegnazione giorni (quando selezionato):

Pagina iniziale personalizzata: Sfogliare...

OK Annulla

Indirizzo CAN:

In questa voce di menu è possibile modificare il numero di nodo CAN del CAN-TOUCH (Impostazione di fabbrica: 16).

Attenzione! Nella rete CAN non devono essere assegnati 2 numeri di nodo identici!

Disattivare la retroilluminazione dopo:

Selezione della durata di attivazione della retroilluminazione dopo l'ultimo sfioramento del CAN-TOUCH. La riattivazione dell'illuminazione avviene con il successivo sfioramento dello schermo CAN-TOUCH.

Campo di regolazione: 0,5 fino a 5 minuti

Impostazione di fabbrica: 1,5 minuti

Luminosità retroilluminazione:

Selezione della luminosità della retroilluminazione del CAN-TOUCH.

Campo di regolazione: 10 -100%

Impostazione di fabbrica: 90%

Correzione del sensore (per il sensore di temperatura):

Campo di regolazione: -85K fino a +85K

Impostazione di fabbrica: 0,0K

Lingua del CAN-Touch:

Selezione della lingua per il link „Impostazioni“ del CAN-TOUCH. Inoltre vengono visualizzate delle unità in base alla lingua.

Colore riquadro assegnazione giorni

Nella selezione di un giorno, il campo del giorno nel CAN-TOUCH viene dotato di un riquadro di contrassegnazione. Il colore di questo riquadro può essere selezionato qui.

Pagina iniziale definita dall'utente:

Con la selezione di un grafico (file *.jpg, *.bmp o *.png in rapporto 4 : 3) con il boot del CAN-TOUCH dopo 3 secondi di visualizzazione della pagina iniziale TA, per 27 secondi viene visualizzata questa pagina iniziale definita dall'utente. Quando non si seleziona alcun grafico, con il boot è visibile solo la pagina iniziale TA.

Panoramica delle funzioni UVR16x2 e CAN-MTx2

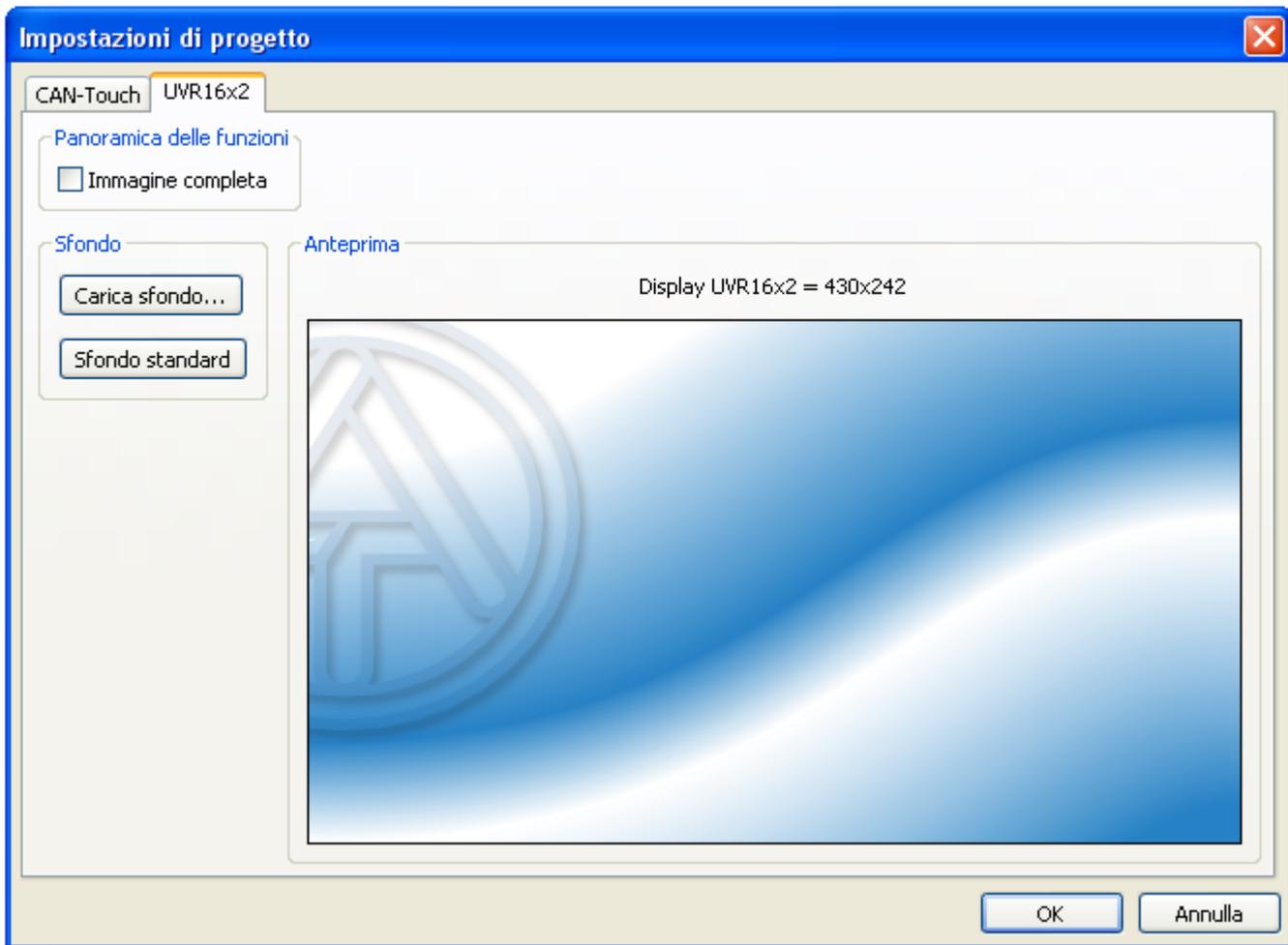


Immagine completa: se si seleziona "Immagine completa", nel display del regolatore la barra di stato superiore e i tasti laterali verranno coperti dall'immagine.

Esempi di pagine iniziali:

Visualizzazione standard - la barra di stato superiore e i tasti laterali sono visibili



Visualizzazione a immagine completa



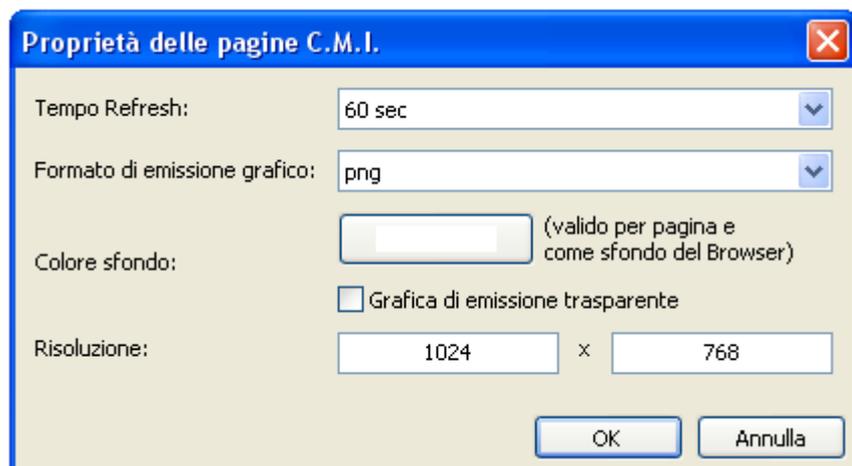
Se si tiene selezionata per 3 secondi l'immagine di sfondo compaiono 3 tasti, mediante i quali è possibile richiamare le informazioni sulla versione del regolatore ovvero le impostazioni di base, **oppure accedere al menu principale del regolatore.**

Sfondo: L'immagine di sfondo standard è il logo TA blu. Con "**Carica sfondo...**" si può caricare un'altra immagine (formato file ***.bmp**, ***.gif**, ***.jpg** o ***.png**). Le dimensioni dell'immagine completa sono **480x272** (pixel), mentre per l'immagine standard **430x242** (pixel). In caso di proporzioni della pagina diverse, l'immagine viene adattata alle dimensioni del display, il che può causare distorsioni.

Impostazioni dello schema online

Le impostazioni qui selezionate valgono **solo per la pagina attualmente visualizzata**.

Schema online C.M.I.



Tempo Refresh: Impostazioni dell'intervallo di tempo per l'aggiornamento dei valori attuali (mai, o impostabili da 30 secondi a 60 minuti). Un aggiornamento immediato è possibile nello schema online premendo il tasto F5 sul PC.

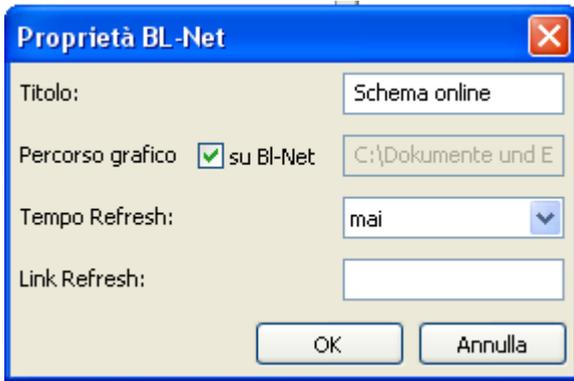
Formato di emissione grafico: Possibilità di impostazione con quale formato deve essere emesso il grafico oppure essere salvato in C.M.I.. I grafici *.png hanno bisogno di maggiore spazio di memoria, offrono tuttavia una visualizzazione senza perdite.

Colore di sfondo: Il colore di sfondo del browser e delle pagine può essere selezionato per la pagina attualmente visualizzata e per il browser.

Risoluzione: Impostazione della risoluzione dello schermo

Schema online BL-NET





Titolo: Titolo HTML del file (visibile nella barra del titolo del browser)

Percorso grafico: „su BL-Net“ è preimpostato, tuttavia su un Web-Server può essere indicato anche uno spazio memoria

Tempo Refresh: Impostazioni dell'intervallo di tempo per l'aggiornamento dei valori attuali (mai, o impostabili da 30 secondi a 60 minuti)

Link Refresh: Possibilità di immissione di un testo per un link nel campo inferiore dello schema online con un aggiornamento immediato dei valori.

Salvataggio di un progetto con un altro nome

(solo CAN-TOUCH, schema online C.M.I. e panoramica delle funzioni UVR16x2)

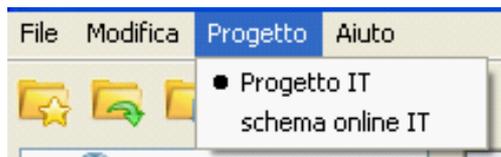
Un progetto aperto può essere salvato nella voce di menu „**File / Salva progetto con nome...**“ in una cartella a scelta con un nuovo nome.



Commutazione tra progetti

È possibile caricare contemporaneamente diversi progetti con diversi nomi. Tramite la voce di menu „Progetto“ si seleziona il progetto che deve essere visualizzato e modificato.

Esempio:



Il progetto contrassegnato con un punto viene attualmente visualizzato.

Nella barra del titolo del programma vengono visualizzati il nome del progetto e la pagina attualmente aperta:

Esempio:

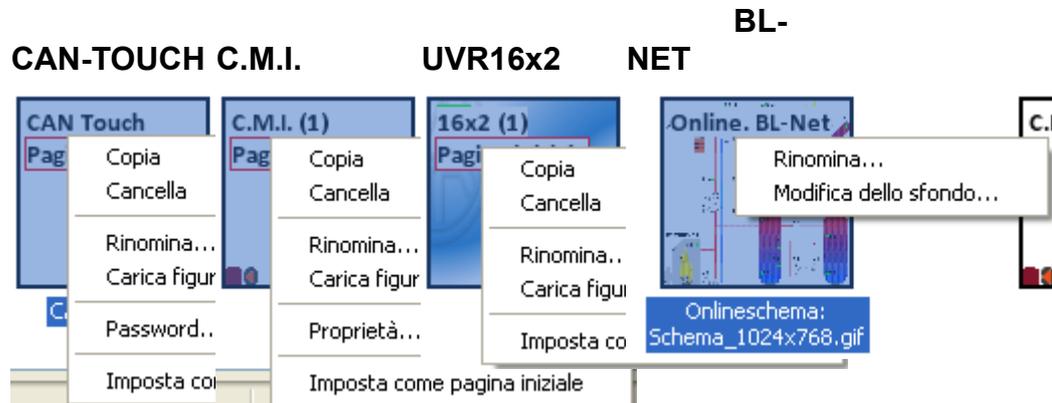


Modifica di pagine

(solo CAN-TOUCH, schema online C.M.I. e panoramica delle funzioni UVR16x2)

Il passaggio alla programmazione da una pagina all'altra avviene facendo doppio clic su una delle pagine visualizzate in basso.

Durch Klick mit der rechten Maustaste auf das Seitensymbol erscheint ein Auswahlfeld.



Copia: la pagina viene copiata e può essere incollata come nuova pagina nella panoramica delle pagine con "Inserisci".

Cancella: la pagina viene cancellata, se al momento non è visualizzata.

„**Rinomina...**“: Il nome della pagina può essere modificato e viene visualizzato nello schema online come nome TAB.

"**Carica figura...**" permette di caricare un'immagine nella pagina.



L'immagine per la pagina selezionata può essere selezionata anche nel menu "**Carica figura...**".

In alternativa: Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti.

CAN-TOUCH: Una copia del file grafico selezionato viene copiata da **TA-Designer** in una nuova directory *Directory progetto/TA-Designer* come file png.

Password...: impostazione valida solo per pagine **CAN-TOUCH**; si apre una finestra per l'immissione della password (vedere il capitolo "[Password \(CAN-TOUCH\)](#)")

Proprietà...: impostazione valida solo per pagine **C.M.I.**; permette di modificare le proprietà della pagina

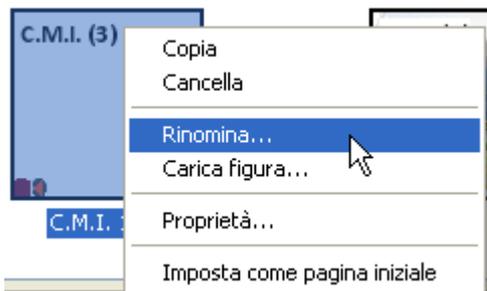
Con „**imposta come pagina iniziale**“ successivamente delle pagine programmate possono essere impostate come pagina iniziale.

Modifica dello sfondo...: impostazione valida solo per **BL-NET**; permette di cambiare l'immagine dello sfondo

Modifica sequenza

Dopo la selezione di una pagina nella panoramica della pagina, si può modificare la sequenza delle pagine usando il tasto **Immagine #** o **Immagine #** della tastiera.

Rinomina il nome della pagina



Facendo clic con il tasto destro del mouse sul simbolo della pagina, compare un campo di selezione. Con „**Rinomina...**“ è possibile rinominare il nome della pagina.



Altre possibilità per rinominare:

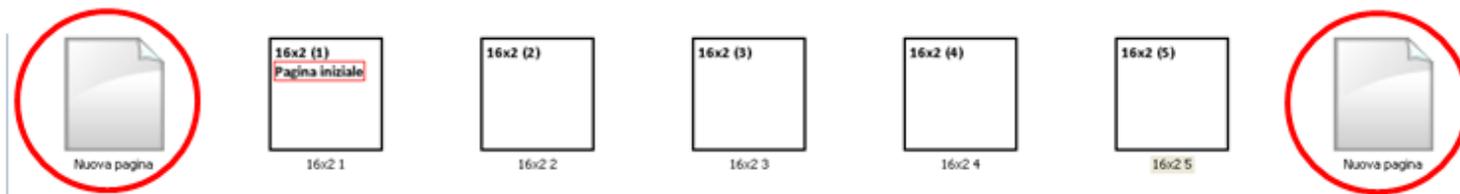
Contrassegnando il nome della pagina e facendo nuovamente clic con il tasto sinistro del mouse sul nome è possibile.

Contrassegnando il nome della pagina e premendo il tasto F2.

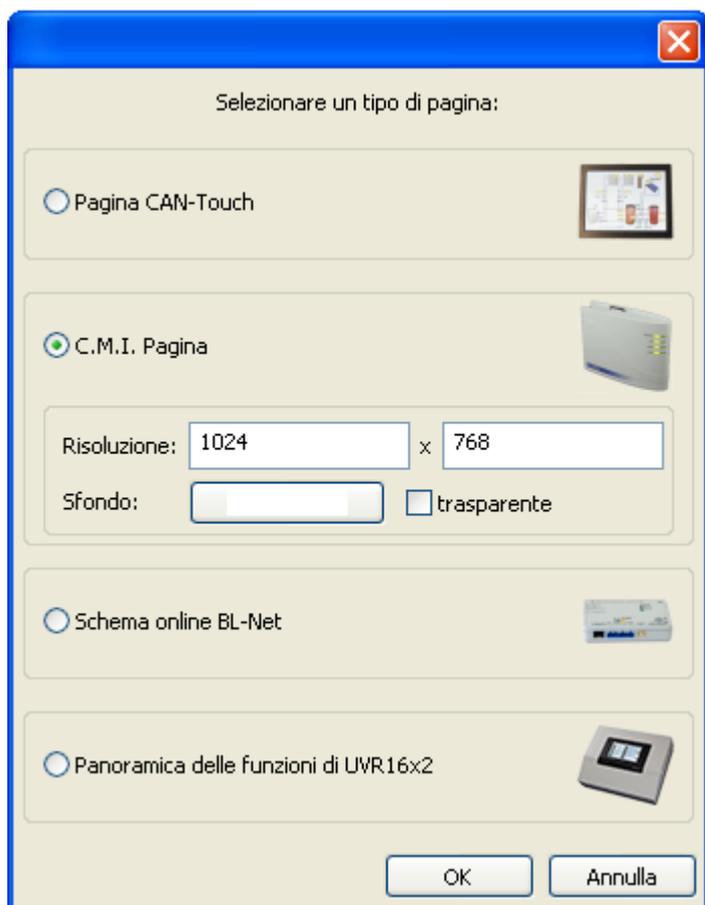
Nuova pagina

La creazione di ulteriori pagine, accessibili mediante link, avviene mediante doppio clic sul simbolo "Nuova pagina" nella panoramica della pagina in basso a sinistra oppure alla fine delle pagine già create.

Esempio:



Viene visualizzata la seguente finestra di selezione:



Selezione facendo doppio clic su un simbolo o la dicitura o la selezione del dispositivo desiderato e conferma con „**OK**“.

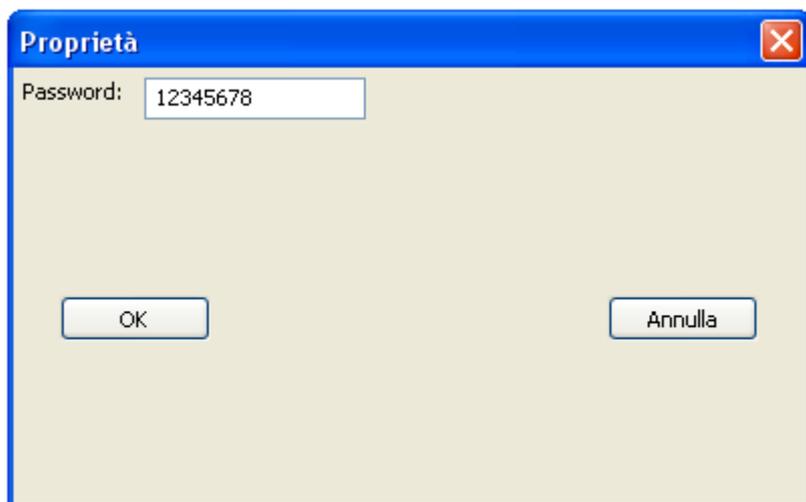
Per una pagina C.M.I. è possibile selezionare la risoluzione e il colore dello sfondo (per la pagina e lo sfondo del browser).

Assegnazione delle password (CAN-TOUCH)



Nel sottomenu „**Modifica/Password...**“ è possibile impostare una password per la pagina attualmente visualizzata. Questa pagina può essere quindi richiamata sul touchscreen immettendo la password. Per la prima pagina di avvio tuttavia non è utile. La logica di assegnazione delle password deve essere ben ponderata, poiché le password rendono difficile una ricerca rapida dei sottomenu.

Esempio:



La password può essere composta da al massimo 8 cifre e non contenere alcuna lettera o carattere speciale.

Dopo aver richiamato la pagina toccando un campo di rimando, viene visualizzato sul CAN-TOUCH prima un grafico per l'immissione della password:

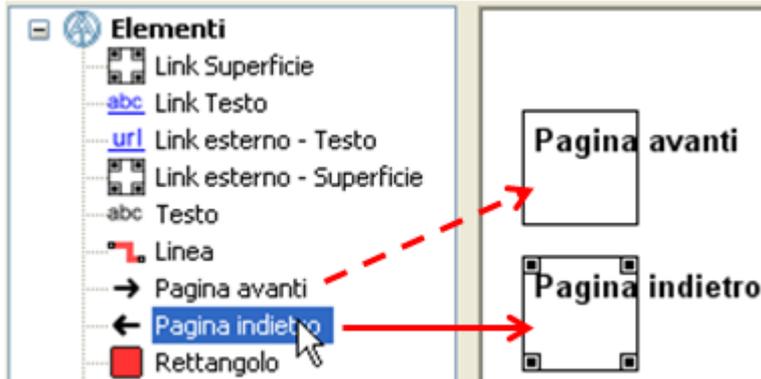


Pagina avanti / indietro (C.M.I.)

Con „**Pagina indietro**“ si generano dei link che consentono uno spostamento verso l'**ultima pagina** selezionata.

Con „**Pagina avanti**“ è possibile spostarsi verso la pagina dalla quale precedentemente si è passati con „**Pagina indietro**“.

Esempio:



Il link viene posizionato allo stesso modo di un qualsiasi altro link nel grafico. Trascinando i punti angolari è possibile determinare la dimensione del link.

La denominazione del link ha luogo con un inserimento libero del testo in **TA-Designer** o con il grafico stesso.



Facendo clic su un link con il tasto destro del mouse viene visualizzato un menu di selezione con la richiesta di selezionabilità, primo piano e sfondo.

La cancellazione di un link avviene contrassegnando ed azionando il tasto „Canc“ sul PC.

Copiare le pagine

(solo CAN-TOUCH, schema online C.M.I. e panoramica delle funzioni UVR16x2)

Questo metodo consente di copiare pagine intere e incollarle in un progetto. La pagina copiata viene incollata di nuovo **con il tipo di pagina originale**.

1. Contrassegnazione della pagina da copiare nella lista di selezione inferiore con un clic.



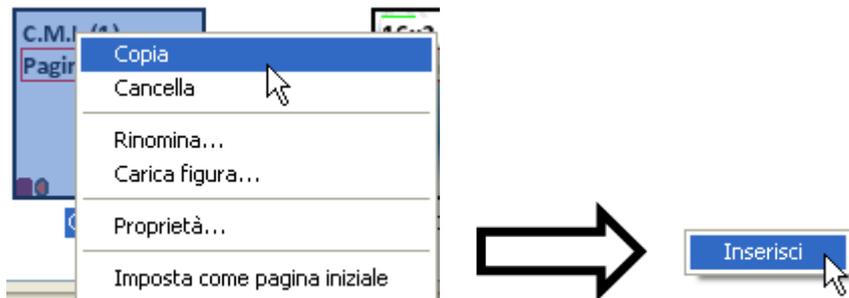
2. Copiare con un clic sul simbolo „Copia pagina“ nella barra degli strumenti o con la combinazione di tasti Ctrl + c.



3. Inserire con un clic sul simbolo „Aggiungi pagina“ nella barra degli strumenti o con la combinazione di tasti Ctrl + v.



La copia si può effettuare anche facendo clic con il tasto destro del mouse su una pagina selezionata nella panoramica delle pagine in basso:



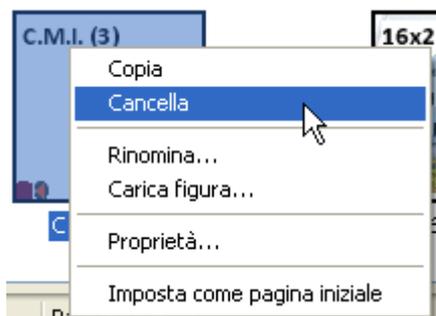
La pagina viene copiata e può essere incollata come nuova pagina nella panoramica delle pagine con **"Inserisci"**.

Una pagina copiata può essere inserita anche in un progetto esistente. I link già programmati tuttavia andranno persi e devono essere ridefiniti. Il file *.dat del progetto originario deve essere identico al file *.dat del progetto di destinazione.

CAN-TOUCH e panoramica delle funzioni UVR16x2: In questo modo è ad es. possibile creare una pagina identica protetta da password per fini di assistenza, accessibile solo al proprietario della password e che può contenere valori sensibili modificabili.

Cancellazione di una pagina

Per cancellare una pagina occorre **selezionarla** (clic del mouse) e premere il tasto "**Canc**" sul PC **da un'altra pagina** oppure dal menu contestuale della panoramica delle pagine in basso.



Se in altre pagine esistono link alla pagina che si vuole cancellare, viene emesso un avviso:

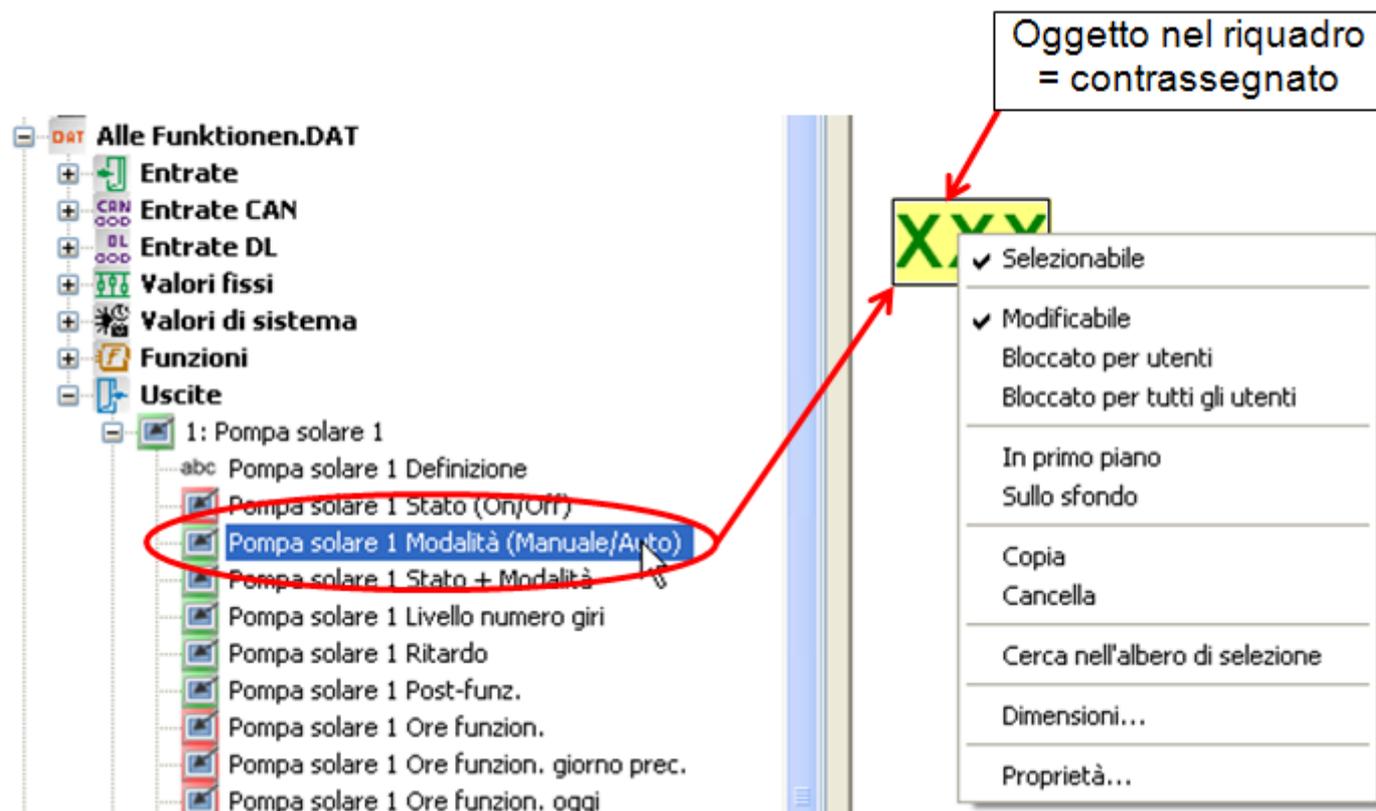


Modifica di oggetti

Inserimento e definizione delle dimensioni

Gli oggetti (valori, link, testi, oggetti di disegno o simboli) vengono trascinati dall'albero di selezione sulla sinistra nella rispettiva pagina mediante **Drag & Drop** (= trascinamento tenendo premuto il tasto sinistro del mouse). Successivamente si definiscono le proprietà.

Esempio: trascinamento di un valore dei dati di funzionamento di un regolatore nell'area di disegno



Un oggetto selezionato può essere spostato liberamente tenendo premuto il tasto sinistro del mouse oppure utilizzando i tasti cursore della tastiera.

Posizionamento

Facendo clic sul simbolo  nella barra degli strumenti, viene inserita una griglia da 10-Pixel (visibile solo con CAN-TOUCH, Schema online C.M.I. e BL-NET).

In questo modo l'icona è contrassegnata in bianco: 

La disattivazione della griglia avviene facendo nuovamente clic sull'icona.

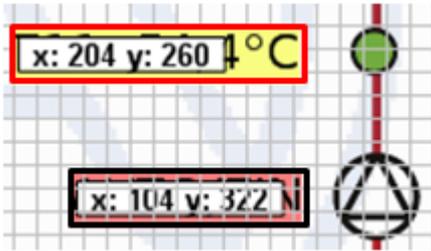
La griglia può essere visualizzata temporaneamente anche facendo clic con il mouse sul grafico e premendo e tenendo premuto il **tasto Alt** sulla tastiera.

Vengono visualizzate le posizioni di tutti gli oggetti inseriti con le coordinate x/y.

L'asse x è orizzontale, l'asse y verticale, i relativi punti zero sono a sinistra o in alto.

L'indicazione delle coordinate di un valore dipendono dall'allineamento (a sinistra, a destra o centrato). Nel caso di valori a sinistra, è considerato l'angolo superiore sinistro, mentre nel caso di valori a destra, l'angolo superiore destro. Nel caso di valori centrati, viene visualizzato come punto delle coordinate il centro della linea superiore.

Esempio:



Se un oggetto è stato selezionato, il colore della selezione (colore riquadro) diventa **rosso**.

Se un oggetto non è selezionato, il riquadro è **nero**.

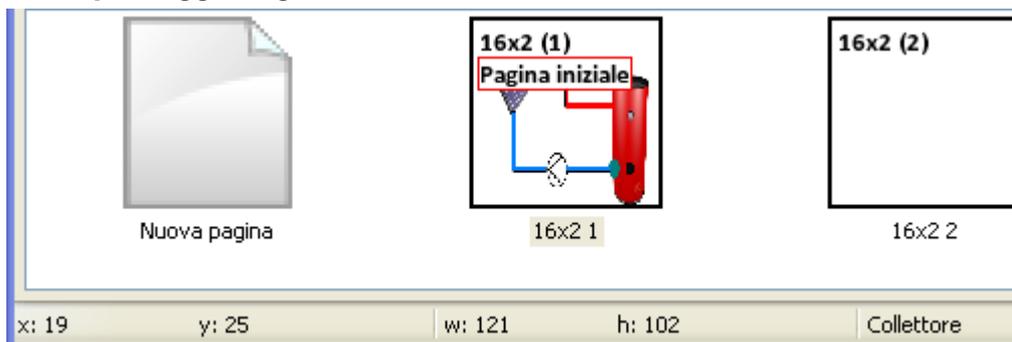
Quando la griglia è visualizzata, l'oggetto **selezionato** può essere spostato al suo interno con il mouse di 5 pixel alla volta.

Utilizzando i tasti cursore della tastiera e con griglia visualizzata, è possibile spostare l'oggetto di un pixel alla volta, ottenendo così un allineamento perfetto.

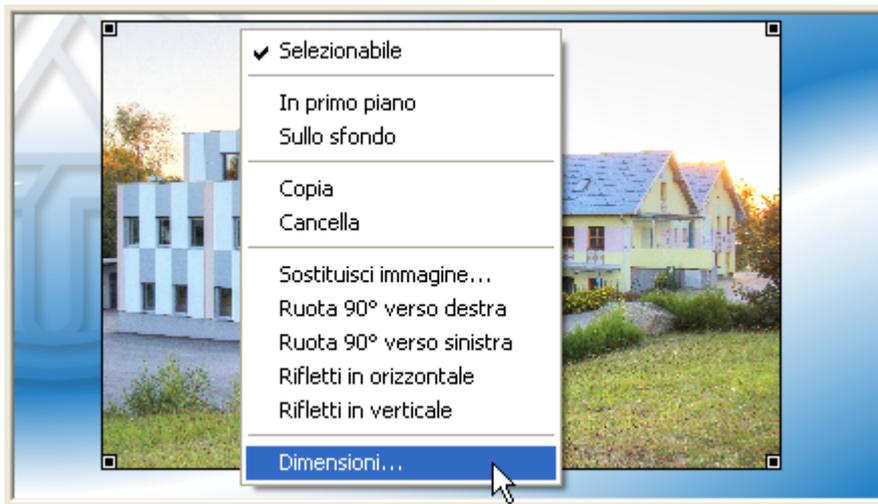
Le coordinate (x / y) degli oggetti **selezionati** sono visualizzate nel bordo inferiore. Per oggetti grafici e link è indicata anche la dimensione (w = larghezza, h = altezza).

Accanto compare la denominazione.

Esempio: oggetto grafico "collettore"



Dimensioni



Facendo clic con il tasto destro del mouse sull'oggetto, oppure selezionandolo e usando la combinazione di tasti **Ctrl+Enter**, compare il menu contestuale "**Dimensioni...**".

Qui è possibile modificare il posizionamento (coordinate X/Y) e le dimensioni (larghezza/altezza) dell'oggetto.

Esempio:



In alto a sinistra sono riportate le coordinate zero della pagina.

Trasmissione del formato



"**Trasmissione del formato**" permette di copiare il formato di un oggetto da un oggetto selezionato a uno o più altri oggetti:

1. Selezionare l'oggetto con il formato desiderato.

2. Facendo semplicemente clic con il mouse sul simbolo  nella barra degli strumenti, il formato viene trasferito a un altro oggetto. Facendo doppio clic su questo simbolo, è possibile copiare il formato su più altri oggetti. Se la funzione è attiva, il simbolo ha sfondo bianco: 

3. La forma grafica del cursore cambia in . Facendo clic su un oggetto, questo oggetto assume il formato dell'oggetto selezionato per primo. Se è stata selezionata la copia del formato per più oggetti, ora è possibile formattare gli altri oggetti.

La funzione termina facendo clic sul simbolo  oppure premendo il tasto Esc.

Selezionabilità

(solo CAN-TOUCH, schema online C.M.I. e panoramica delle funzioni UVR16x2)

Gli oggetti inseriti e contrassegnati possono essere trasformati selezionabili o non selezionabili in una finestra di selezione.

Possono essere immagini, grafici, linee, oggetti raggruppati, valori, link di ogni tipo o testi.

Nel caso in cui si sovrappongano gli oggetti inseriti, i primi immessi saranno sovrapposti dagli oggetti susseguenti.

Esempio:



Il simbolo del muro è stato trascinato nella pagina come primo oggetto, quindi l'immagine dell'accumulatore ed infine il simbolo del bruciatore.

Senza la modifica della selezionabilità, tutti gli oggetti sono ancora selezionabili e possono essere modificati o spostati.



Nel caso in cui un oggetto selezionabile venga contrassegnato facendo clic, si procede con la modifica in primo piano. La selezione è contrassegnata da un riquadro con punti angolari.



Facendo clic con il tasto destro del mouse viene visualizzato un menu di selezione. **Eliminando** il segno di spunta su "**Selezionabile**", l'oggetto viene fissato nella pagina e non può essere più selezionato o modificato. I livelli predefiniti (in successione al trascinamento) restano invariati.

Tutti gli oggetti selezionabili



Facendo clic sull'icona nella barra degli strumenti, tutti gli oggetti nella pagina diventano selezionabili. Fino a quando è attiva questa funzione, tutti gli oggetti possono essere contrassegnati (selezionati) e



modificati. La funzione attiva viene indicata evidenziando il simbolo:

Se nella pagina vi sono diversi oggetti che si sovrappongono o coprono, gli ultimi oggetti immessi vengono visualizzati nel piano avanzato e coprono pertanto gli oggetti precedentemente immessi.

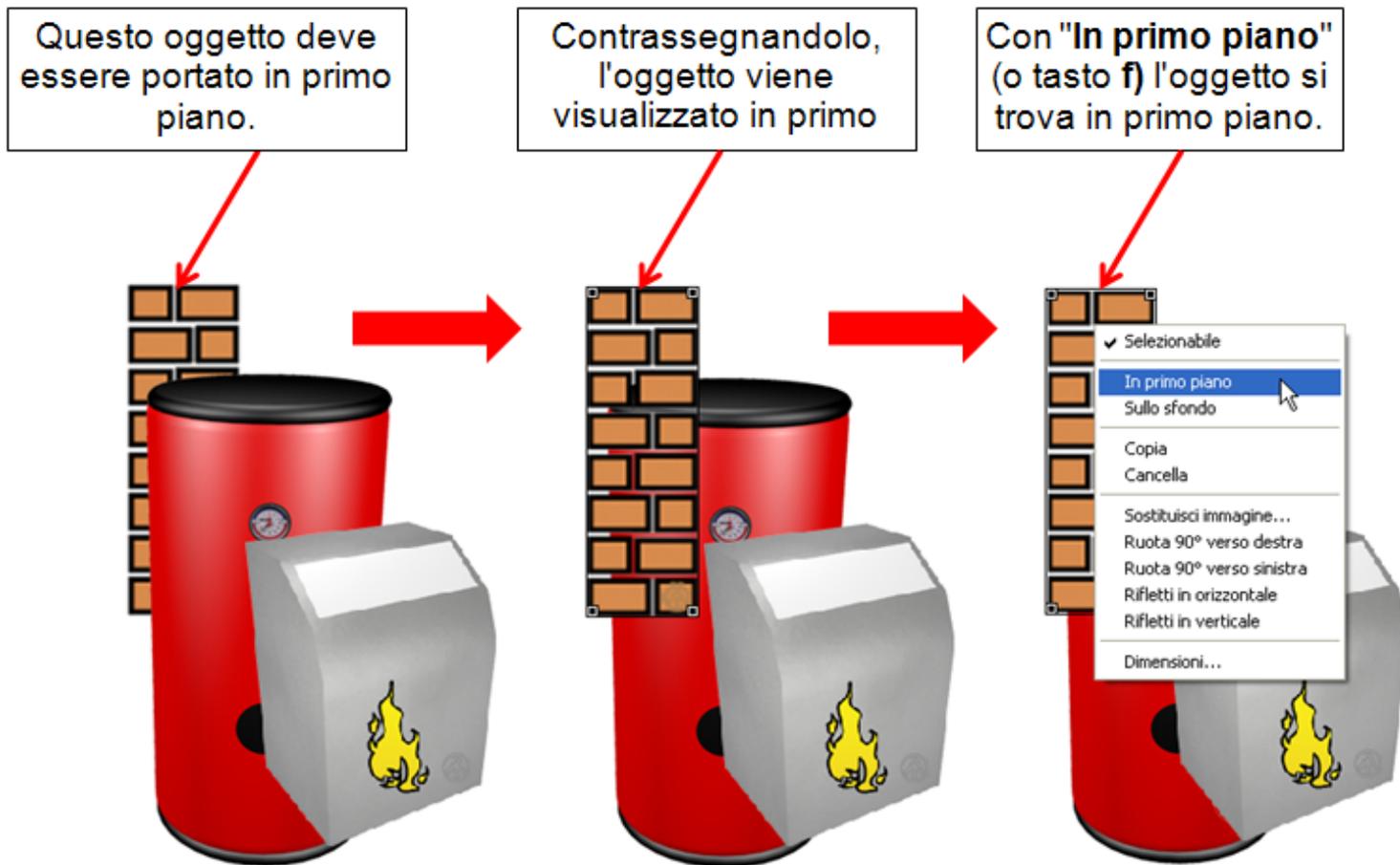
In questo modo un oggetto già impostato come "non selezionabile" può essere modificato (riflettere, ruotare, spostare, modificare la dimensione), modificare la selezionabilità o sostituirlo con un altro oggetto.

Primo piano / Sfondo

Si può portare in primo piano un oggetto selezionato con il comando **"In primo piano"** oppure mediante il tasto **f**. Viene quindi visualizzato come se fossa stato appena trascinato nella pagina.

Allo stesso modo, è possibile spostare un oggetto selezionato sullo sfondo, con il comando **"Sullo sfondo"** oppure mediante il tasto **b**. Viene visualizzato pertanto come se fosse stato posizionato come primo oggetto nella pagina.

Esempio:



Modifica della dimensione

Nel caso in cui un oggetto selezionabile venga contrassegnato facendo clic con il tasto sinistro del mouse, per la modifica viene visualizzato in primo piano. La selezione è contrassegnata da un riquadro con punti angolari. Trascinando i punti angolari è possibile modificare la dimensione dell'oggetto. Premendo **contemporaneamente** il tasto **Ctrl**, ha luogo la modifica della dimensione con un rapporto **bloccato** della lunghezza e della larghezza, pertanto non distorto.



Le dimensioni dell'oggetto selezionato possono essere modificate anche con la combinazione di tasti **Ctrl + tasti freccia # ###**.

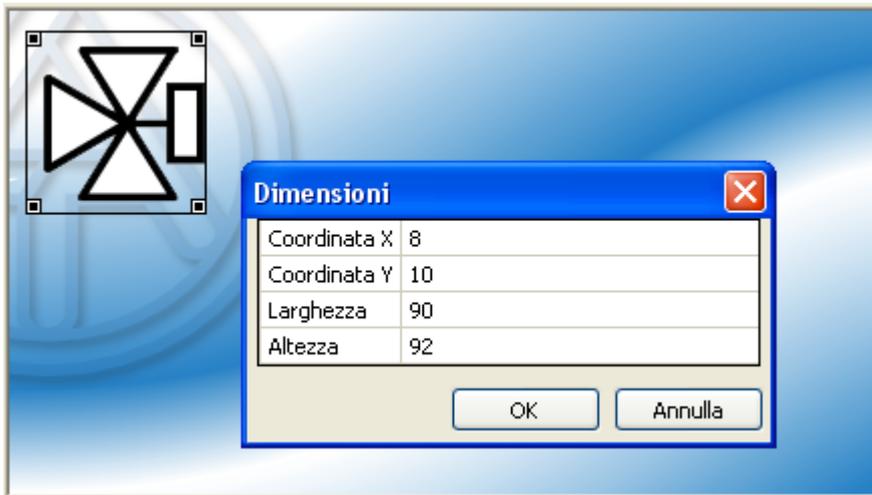
Con la scorciatoia di tastiera **Ctrl+invio** si apre la finestra "**Dimensioni**".

Qui è possibile modificare il posizionamento (coordinate X/Y), la larghezza e l'altezza di un oggetto selezionato oppure di un gruppo selezionato.

In questo modo è possibile, ad esempio, adattare un'immagine alla modalità di immagine completa modificandone la larghezza e l'altezza.

Esempio:

In alto a sinistra sono riportate le coordinate zero dell'oggetto.



Ruotare e riflettere



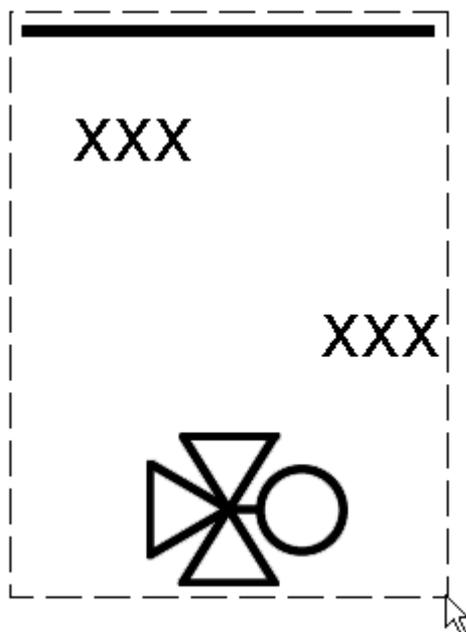
Facendo clic con il tasto destro del mouse su un oggetto, compare un menu contestuale. Selezionando l'azione desiderata, l'oggetto viene ruotato o riflesso.

Raggruppa

(solo CAN-TOUCH, schema online C.M.I. e panoramica delle funzioni UVR16x2)

Trascinando un riquadro su un gruppo di oggetti **selezionabili** tenendo premuto il tasto **sinistro** del mouse è possibile **raggruppare** questi oggetti e/o renderli **insieme** selezionabili o non selezionabili.

Esempio:



Nell'esempio 4 oggetti (1 linea, 2 valori, 1 immagine simbolo) sono stati delimitati da un riquadro.



Facendo successivamente clic con il tasto **destro** del mouse viene visualizzato un campo di selezione con le operazioni desiderate.

Facendo clic con il tasto **sinistro** del mouse e tenendo premuto contemporaneamente il tasto **Ctrl** è possibile selezionare singoli oggetti. In questo modo è possibile contrassegnare nella pagina oggetti anche non in correlazione tra loro e quindi raggrupparli e/o renderli insieme selezionabili o non selezionabili.

Facendo clic con il tasto sinistro del mouse nella pagina e premendo successivamente il tasto Ctrl + a si selezionano tutti gli oggetti selezionabili della pagina.

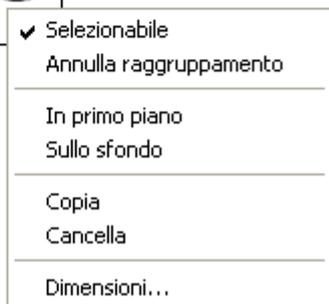
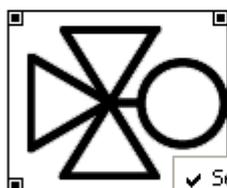
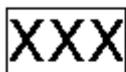
Modifica di un gruppo di oggetti

Quando un gruppo di oggetti è già raggruppato, si comporta come un unico oggetto. Può essere spostato, portato in primo piano o sullo sfondo oppure è possibile modificare la selezionabilità.

A tal fine il gruppo deve essere selezionabile (Vedi capitolo "[Selezionabilità](#)"). Un **qualsiasi** oggetto del gruppo viene contrassegnato con il tasto **sinistro** del mouse. In questo modo si contrassegnano **tutti** gli oggetti del gruppo.

Facendo clic con il tasto **destro** del mouse viene visualizzato un campo di selezione ed il raggruppamento può essere annullato oppure può essere modificata la selezionabilità del gruppo.

Esempio:



Con "**In primo piano**" o "**Sullo sfondo**" o ancora con i tasti **b** o **f**, il gruppo selezionato viene spostato rispettivamente in primo piano o sullo sfondo.

Allineamento di oggetti

Nella barra delle icone si trovano icone che permettono di allineare gli oggetti **selezionati** in base a diversi criteri.



- Centra oggetti selezionati **in orizzontale**
- Centra oggetti selezionati **in verticale**
- Allinea oggetti selezionati al bordo **superiore**
- Allinea oggetti selezionati al bordo **inferiore**
- Allinea oggetti selezionati al bordo **destra**
- Allinea oggetti selezionati al bordo **sinistro**

Prima si devono **selezionare** gli oggetti da allineare in modo uniforme.

Poi si trascina un **riquadro** sugli oggetti, oppure si selezionano i singoli oggetti singolarmente con il pulsante **sinistro** del mouse tenendo contemporaneamente premuto il tasto **Ctrl**.

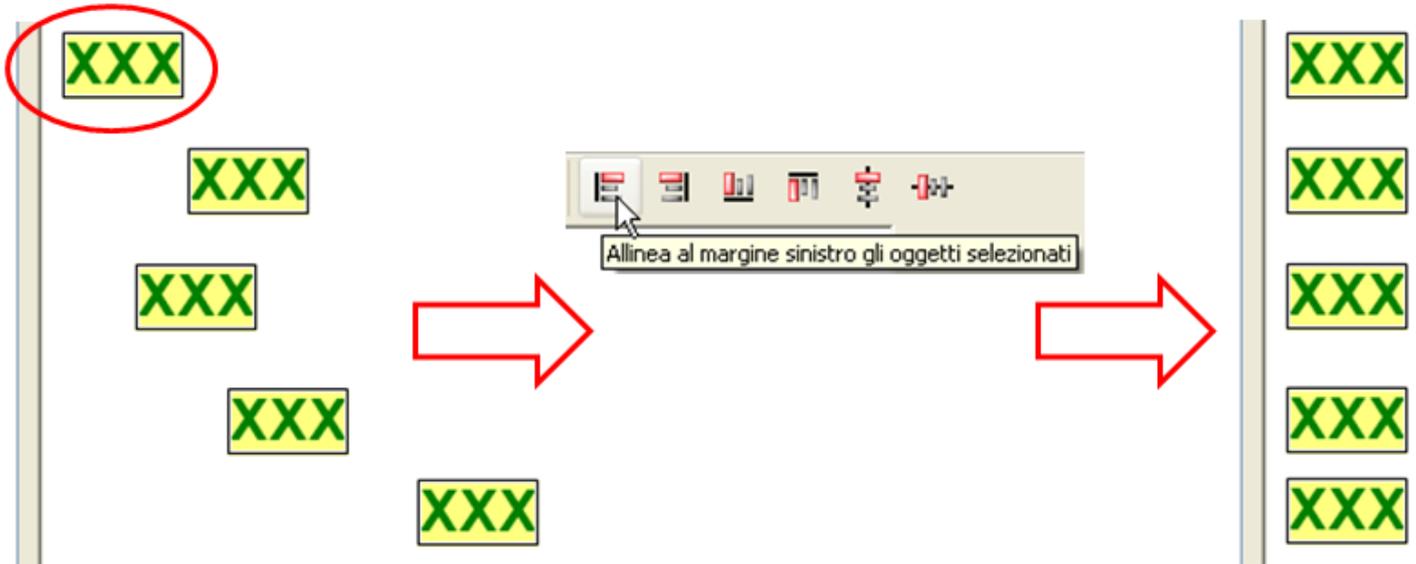
Infine si fa clic sull'icona desiderata.



Allineamento di oggetti al bordo sinistro o destro

L'allineamento viene effettuato in base all'oggetto che si trova più a sinistra o rispettivamente più a destra.

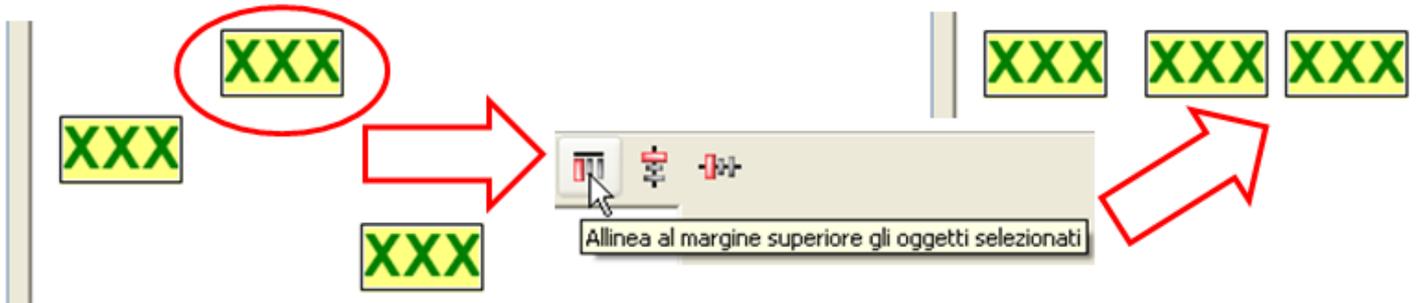
Esempio: allineamento al bordo sinistro



Allineamento di oggetti al bordo inferiore o superiore

L'allineamento viene effettuato in base all'oggetto che si trova più in basso o rispettivamente più in alto.

Esempio: allineamento al bordo superiore



Centrata verticale o orizzontale di oggetti

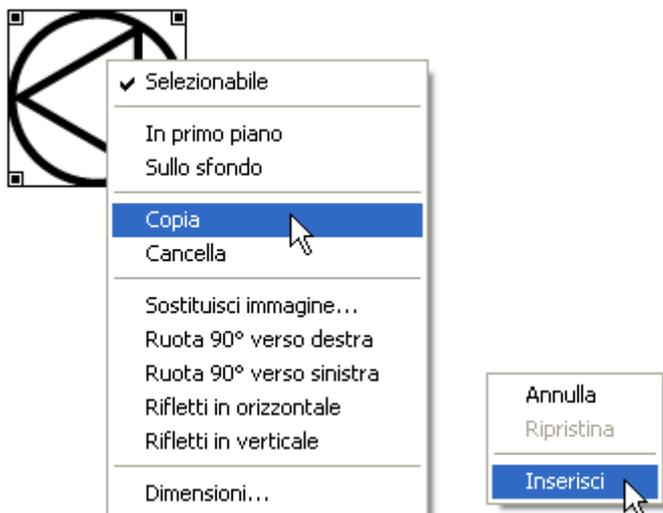
La centratura verticale ed anche orizzontale si effettua sempre in base all'oggetto più in alto.

Esempio: centratura verticale



Copia di elementi e gruppi di elementi

CAN-TOUCH, Sschema online C.M.I., Panoramica delle funzioni UVR16x2

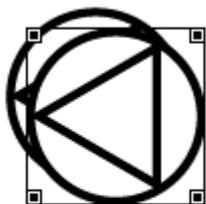


Facendo clic con il tasto destro del mouse su un oggetto, compare un menu di selezione. Con "**Copia**" seguito da "**Inserisci**" è possibile incollare elementi o gruppi di elementi della stessa pagina in un'altra pagina dello stesso progetto, oppure in una pagina di un altro progetto.

Gli elementi o gruppi di elementi **selezionati** possono essere copiati e rispettivamente incollati anche con le combinazioni di tasti **Ctrl + c** e **Ctrl + v**.

Per l'inserimento nella stessa pagina, l'oggetto viene immesso poco accanto all'oggetto copiato.

Esempio:



Nello stesso si possono copiare anche interi gruppi di elementi racchiusi in un riquadro comune.

Copia di interi contenuti di pagina

Con la combinazione di tasti **Ctrl + a** si selezionano **tutti** gli elementi **selezionabili** della pagina. Infine questi oggetti possono essere **incollati** in un'altra pagina dai menu contestuali "**Copia**" e "**Inserisci**" (oppure con le combinazioni di tasti **Ctrl + c** e **Ctrl + v**).

Il copia e incolla di una pagina **CAN-TOUCH** o **UVR16x2** in una pagina **C.M.I.** o di una pagina **C.M.I.** in una pagina **CAN-TOUCH** è **interamente** possibile.

È possibile copiare ed inserire una pagina **CAN-TOUCH** o **C.M.I.** in una pagina **UVR16x2**, ma a causa dei cambiamenti dei rapporti di pagina per UVR16x2 non può dare dei risultati soddisfacenti.

In questo modo è possibile convertire una pagina CAN-TOUCH o UVR16x2 finita in una pagina per uno schema online C.M.I.. A tal fine deve essere installato sul PC il carattere **DejaVuSans**, altrimenti verranno modificati i caratteri dello schema online C.M.I. Può essere scaricato dalla nostra homepage www.ta.co.at. Il modo al contrario non è consigliabile poichè in questo caso vengono applicati sono gli oggetti del grafico.

Schema online BL-NET

Copia e incolla si possono eseguire mediante selezione e combinazione dei tasti **Ctrl + c** e **Ctrl + v**, ma soltanto all'interno di una pagina o tra due pagine BL-NET.

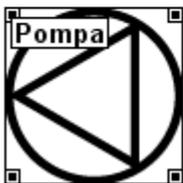
Visualizzazione delle definizioni degli elementi

Dopo aver fatto clic nel campo grafico, premendo e tenendo premuto il tasto Shift  della tastiera vengono visualizzate le definizioni degli elementi.

Esempio: (Ritaglio)

Alle Funktionen.DAT: Pompa solare 1 Modalità (Manuale/Auto)

Alle Funktionen.DAT: T.collettore Valore

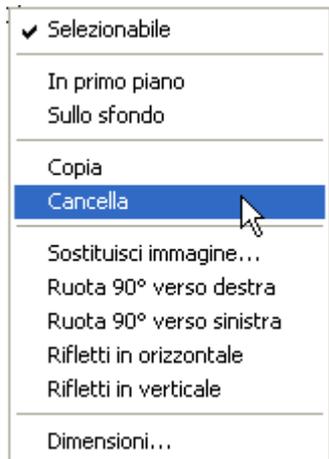


I valori modificabili vengono visualizzati in nero, mentre quelli non modificabili in rosso.

Cancellazione di oggetti

La cancellazione di oggetti si esegue mediante selezione e tasto "**Canc**" del PC.

Facendo clic con il tasto destro del mouse su un oggetto, compare un menu contestuale. Con "**Cancella**" viene selezionato anche l'oggetto selezionato.



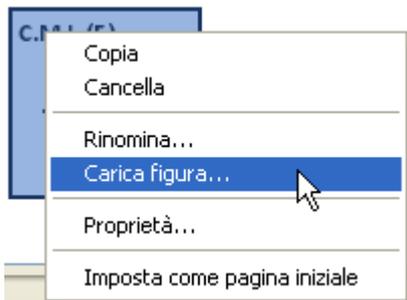
Immagini

Caricamento e modifica

(solo CAN-TOUCH, schema online C.M.I. e panoramica delle funzioni UVR16x2)

Carica figura

Con „Carica figura...“ è ad es. possibile caricare un grafico di sfondo.



Le immagini vengono caricate (incollate nella pagina) facendo clic con il tasto destro del mouse sul simbolo della pagina nella panoramica inferiore della pagina.



Il caricamento di una immagine può avvenire selezionando i sottomenu „Carica figura...“.

In alternativa: Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti.

I file per il **CAN-TOUCH** devono essere file di formato ***.jpg**, ***.bmp** o ***.png**. Un grafico di sfondo per piena copertura della superficie deve avere rapporto 4: 3 (1024: 768 pixel).

I file per lo **schema online C.M.I.** e per la **Panoramica delle funzioni UVR16x2** devono essere nei formati ***.bmp**, ***.gif**, ***.jpg** o ***.png**.

Panoramica delle funzioni UVR16x2: Oggetti più grandi della pagina vengono ridimensionati e allineati alle dimensioni della pagina. Le dimensioni dell'immagine completa sono 480: 272 (pixel), quelle dell'immagine standard sono 430: 242 (pixel).

Esempio:



Infine si possono modificare le proprietà dell'immagine (vedere il capitolo "[Modifica di oggetti](#)").

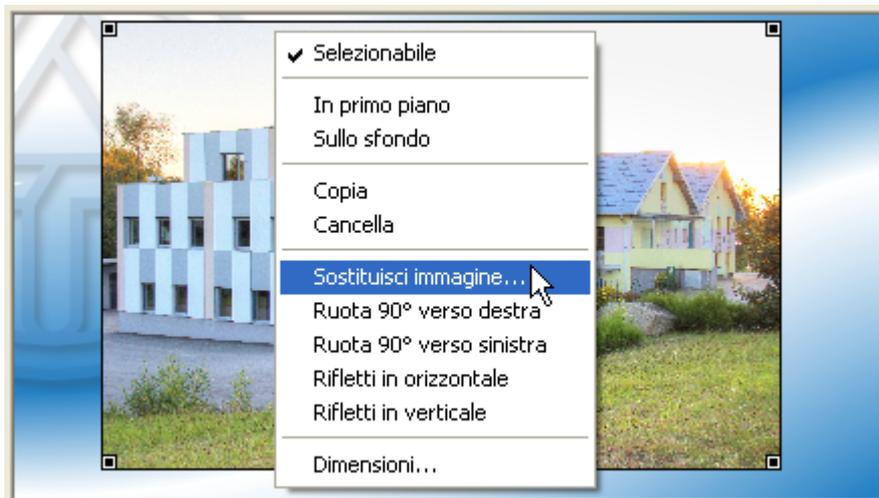
Sostituisci immagine

Questa funzione permette di scambiare un'immagine con un'altra immagine. La nuova immagine sarà adattata alle dimensioni dell'immagine originale. Le dimensioni e la posizione dell'immagine possono quindi essere modificate.

Nel caso in cui debba essere sostituito un grafico di sfondo non selezionabile è necessario che il grafico venga reso prima selezionabile (vedi capitolo "[Selezionabilità](#)").

Dopo la contrassegnazione con il tasto destro del mouse, viene visualizzato un menu di selezione con il quale è possibile selezionare l'immagine che deve sostituire l'immagine contrassegnata.

Esempio:



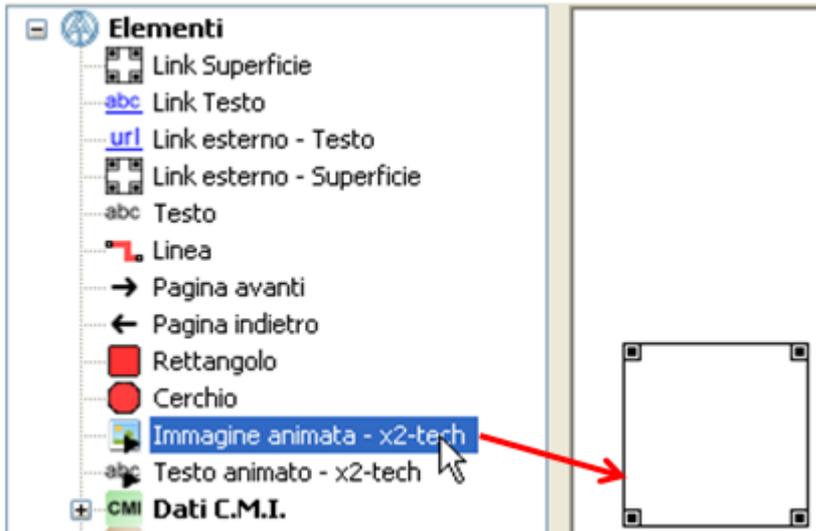
La nuova immagine viene caricata, dopodiché può essere modificata. I livelli predefiniti (in successione al trascinamento) restano invariati.

Immagini animate sulle pagine C.M.I.

Con questa funzione è possibile visualizzare immagini diverse in caso di modifica di stato dei valori (valori digitali o analogici). In questo modo lo stato del valore viene visualizzato mediante una propria immagine. **Immagini animate possono essere collegate soltanto a valori di dispositivi con tecnologia X2.**

Collegamento con un valore:

1. Posizionamento dell'immagine animata nell'area di disegno e adattamento delle dimensioni trascinando gli angoli oppure tramite la scorciatoia di tastiera **Ctrl+Invio**.

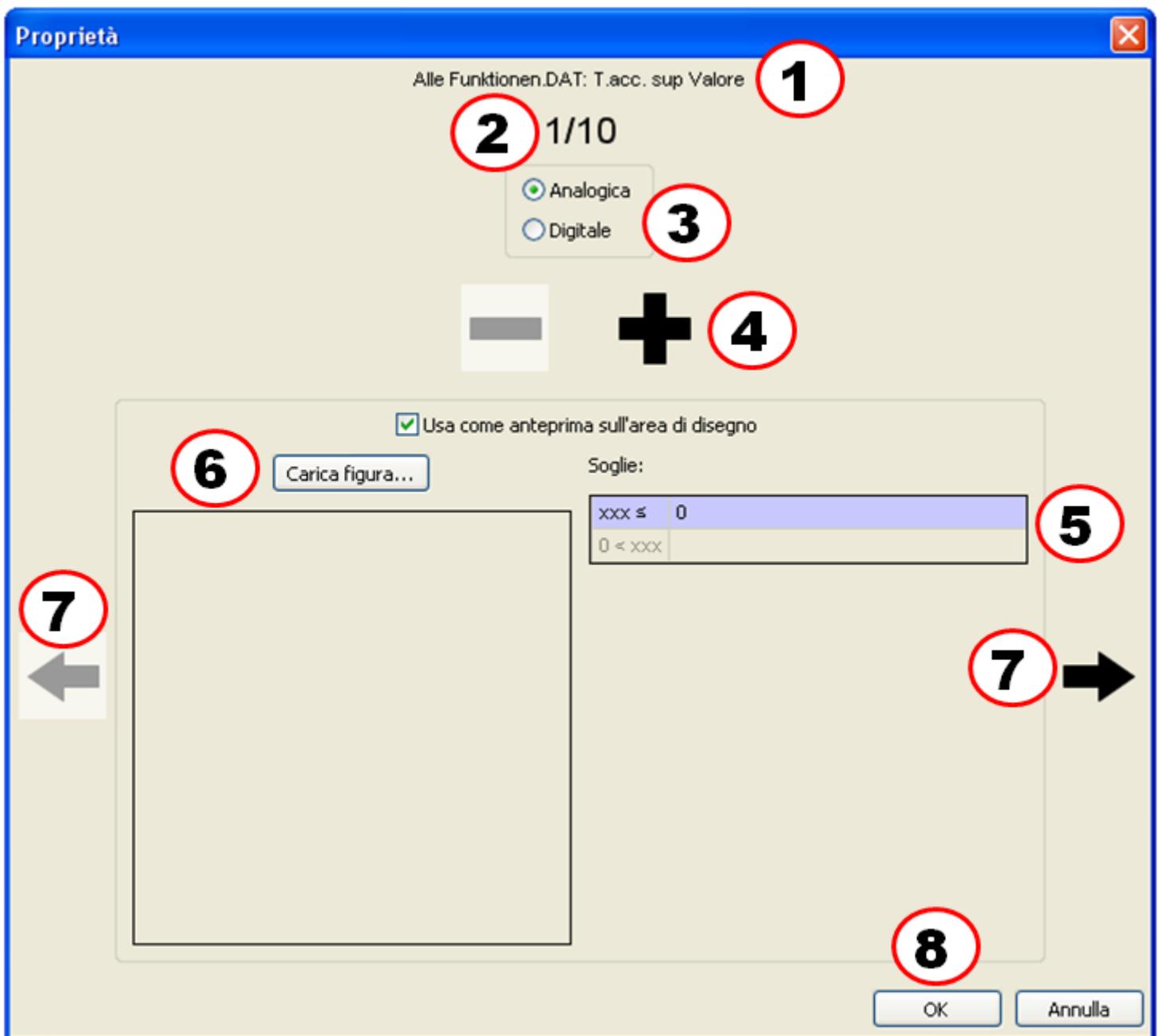
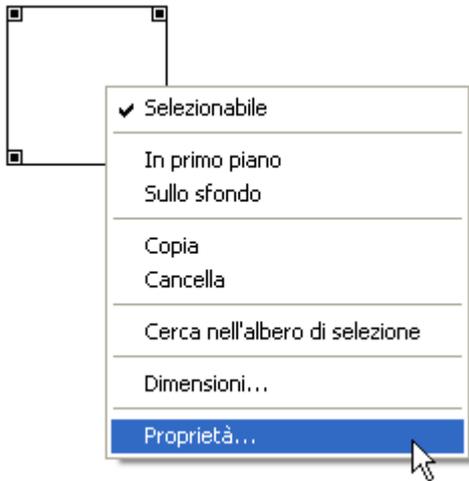


2. Il valore che deve essere collegato all'immagine viene trascinato in quest'area. L'indicatore del mouse cambia, diventa a doppia freccia, e il riquadro della superficie dell'immagine diventa rosso.



Se ora si esegue l'azione "**Cerca nell'albero di selezione**" per l'area dell'immagine, si vedrà il collegamento con il valore collegato.

3. Impostazione delle "**Proprietà**" dell'immagine animata mediante doppio clic, immissione con "Invio" con area selezionata oppure clic con il tasto destro del mouse e selezione delle "Proprietà".



1. Visualizzazione del valore assegnato

2. Prima di un massimo di 10 immagini possibili (valori analogici). Per i valori digitali sono possibili solo 2 immagini.

3. Selezione di valore analogico o digitale

4. Per i valori analogici è possibile prevedere fino a 10 soglie con immagini proprie. Facendo clic su "+" o "-" è possibile impostare il numero delle soglie.

Per i valori digitali sono impostate 2 soglie o risp. immagini fisse (off/no / on/sì).

5. Immissione dei valori soglia per i valori analogici. I valori soglia vengono immessi senza virgola (ad es. 50 °C -> immissione: 50).

6. Caricamento della rispettiva immagine per ogni valore soglia (formati di file ammessi: *.**bmp**, *.**gif**, *.**jpg** o *.**png**.)

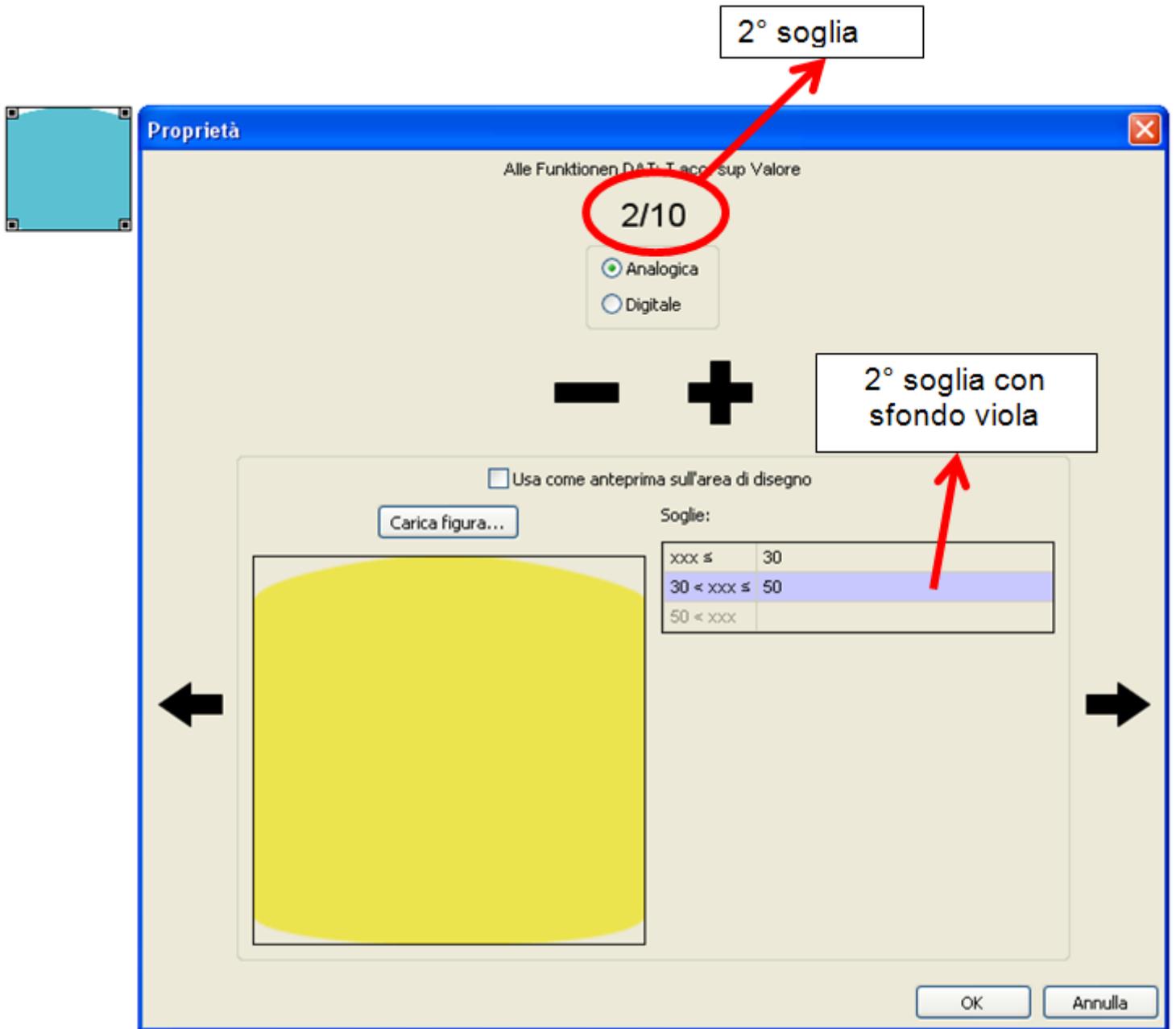
Sono ammessi anche file *.**gif animati**.

Selezione di quale immagine deve essere visibile nell'area di disegno. I file *.**gif** animati vengono visualizzati nell'anteprima sull'area di disegno come immagini statiche.

7. Avanti o Indietro servono a passare alla successiva soglia. Il numero della soglia attuale è visibile in alto, la soglia attuale è visualizzata con sfondo viola.

8. Conclusione con "OK"

Esempio: valore **analogico**, **3 soglie** (valore # 30 °C / 30 °C < valore # 50 °C / 50 °C < valore), visualizzazione attuale: 2° immagine, come anteprima sull'area di disegno è stata scelta un'altra immagine.



Esempio: valore **digitale**, anteprima dell'immagine "on" sull'area di disegno

immagine "off"

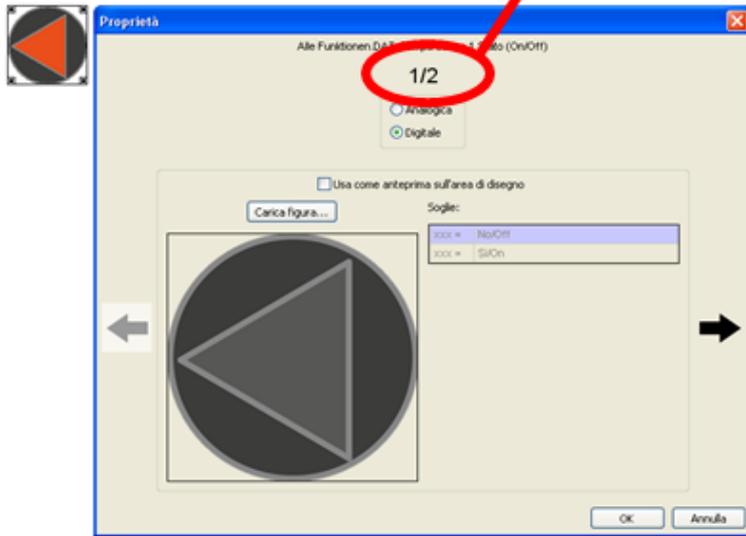
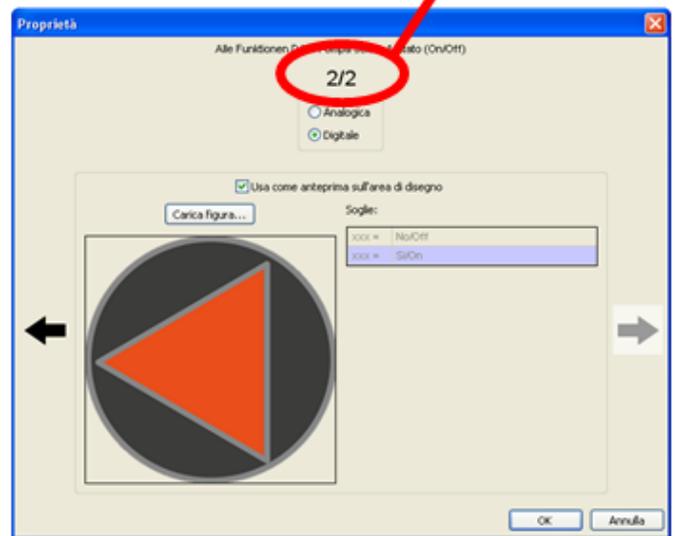


immagine "on"



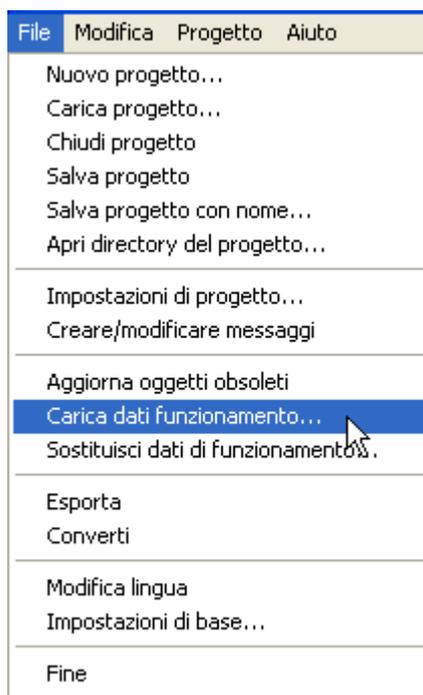
Immagini animate e testi [x2]

La funzione delle immagini animate è disponibile dalla versione 1.22 di TA-Designer anche per UVR16x2. L'uso dei file .gif non è tuttavia possibile.

Valori rilevati dai dati di funzionamento

Caricamento dei dati di funzionamento

Per poter incollare valori di dati di funzionamento di apparecchi bus CAN, è necessario prima caricare i dati di funzionamento dell'apparecchio (file *.dat).



In caso di progetto aperto, selezionare il menu „**File/Carica dati funzionamento...**“ e selezionare il file *.dat che deve essere aggiunto.

In alternativa: Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti.

Una copia del file *.dat selezionato viene copiata da **TA-Designer** in una nuova directory del progetto.

Attenzione: Nel caso in cui nel regolatore vengano inserite o cancellate successivamente delle funzioni, modificando in questo modo la sequenza delle funzioni, sarà necessario sostituire i file *.dat e rettificare le associazioni errate.

Sostituisci dati di funzionamento

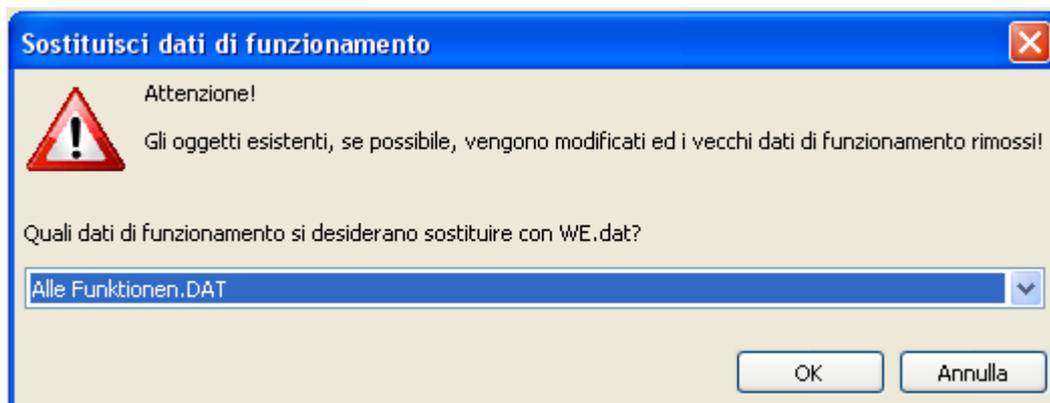


Facendo clic su questo simbolo è possibile sostituire i dati di funzionamento di apparecchi bus CAN nell'albero di ricerca quando il progetto TA-Designer è stato creato **con almeno la versione 1.12B1**. Una sostituzione può essere necessaria in caso di modifiche nella programmazione di **TAPPS** o **F-Editor**.

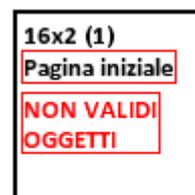
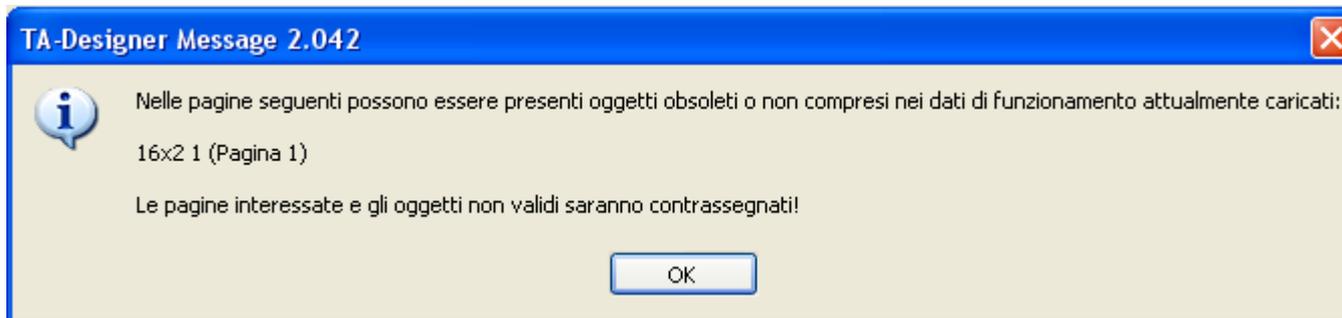
Dopo aver fatto clic ha luogo la selezione del nuovo file dat.

Dopo la selezione ha luogo la richiesta su quale file dat dell'albero di ricerca deve essere sostituito con il file selezionato.

Esempio:



Se durante la sostituzione vengono trovati degli oggetti non assegnabili nel nuovo file dat, viene emesso un messaggio.



16x2 1



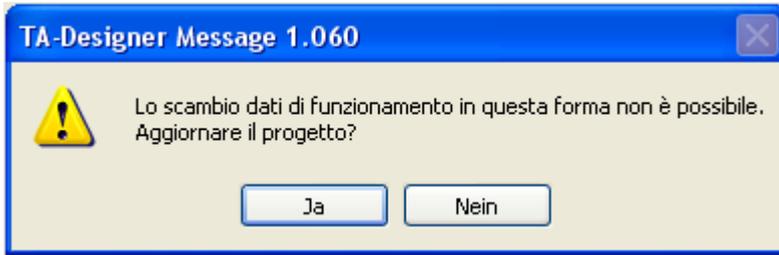
Queste pagine e gli oggetti vengono contrassegnati con **"Non valido"**:

Nella programmazione TAPPS sono possibili le seguenti modifiche senza creare oggetti non validi:

- Modifica del **numero di nodo** CAN dell'apparecchio
- Modifiche nella **successione** (Numerazione) delle funzioni
- Funzioni **supplementari**, entrate o uscite, variabili di rete, ecc.
- Modificare o cancellare **collegamenti**

• **Cancellare** delle funzioni. **Nota:** Quando si cancellano delle funzioni, ciò deve avvenire solo al termine di tutte le altre modifiche. Se dopo la cancellazione delle funzioni, si inseriscono nuove funzioni, in TA-Designer possono crearsi "oggetti non validi".

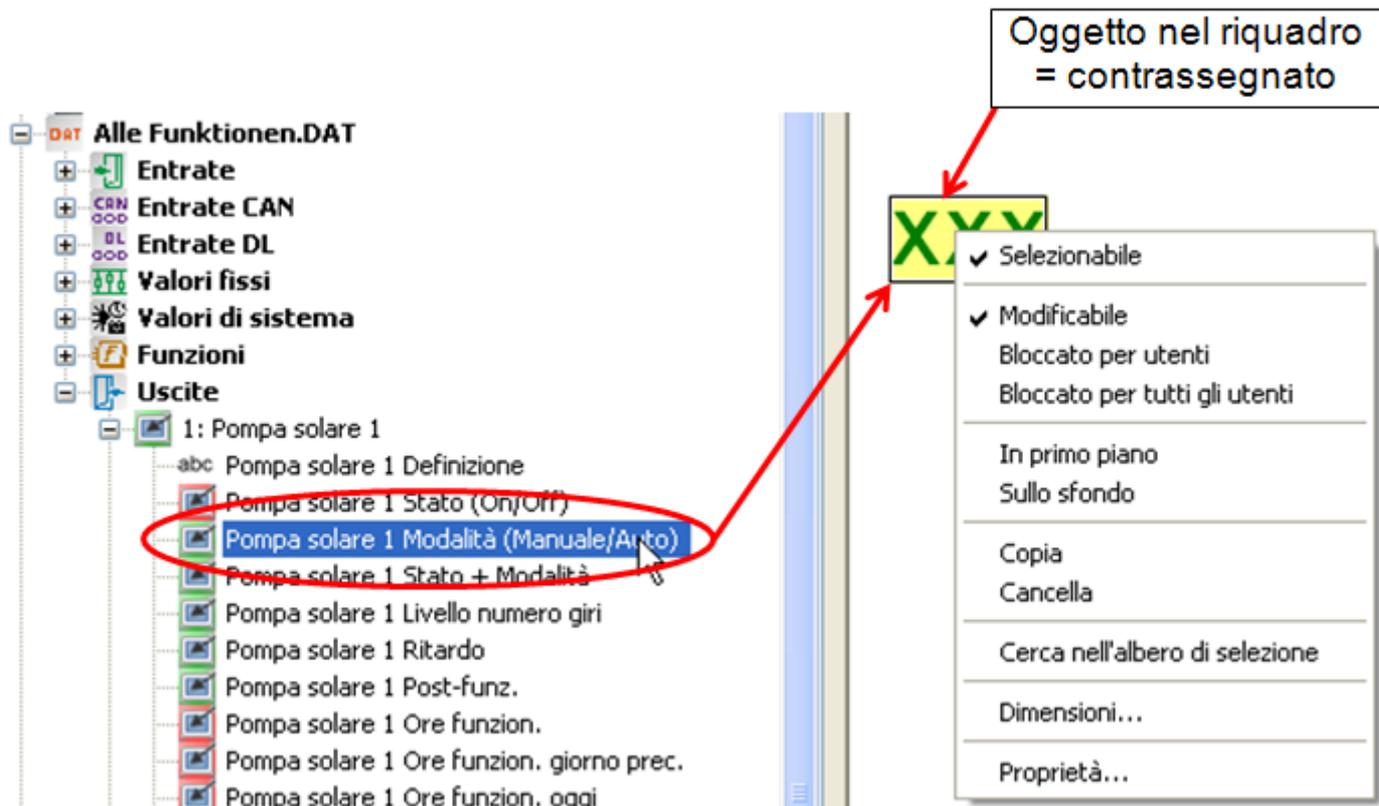
Quando si apre un progetto creato con una versione precedente di TA-Designer, potrebbe essere visualizzata la seguente richiesta:



Se si risponde alla richiesta con un "si" e se nel progetto sono presenti dati di funzionamento con dei numeri di nodo identici, l'aggiornamento deve essere interrotto:



Immissione di valori



L'immissione di valori avviene contrassegnando il relativo valore nell'albero di ricerca e trascinandolo, tenendo premuto il tasto del mouse, nella posizione desiderata nella pagina ("Drag & Drop"). Con il tasto destro del mouse si apre un menu contestuale.

Nel campo „Elementi“ sono disponibili i seguenti gruppi di valori:

CAN-TOUCH

Elementi

- Link
- abc Testo
- Linea
- Rettangolo
- Cerchio
- dati interni**
 - Ora
 - Data
 - Temp.
 - Umidita
 - P. rugiada
 - Su/Giù
 - Messagio
 - Pagina avanti
 - Pagina indietro
 - Impostazioni
- Simboli
- 1611EOWE.dat
- CAN-IO 1.dat
- CAN-BC 1.dat
- CAN-EZ 1.dat

Inserimento di linee, rettangoli, cerchi

Vedi capitolo „Dati interni“

Simboli idraulici, tasti

Valori dai dati di funzionamento di UVR1611

Valori dai dati di funzionamento di un Modulo CAN-I/O

Valori dai dati di funzionamento di un CAN-BC

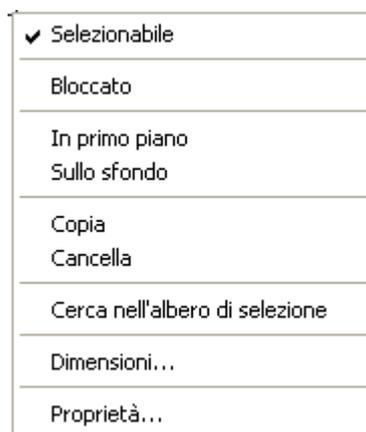
Valori dai dati di funzionamento di un CAN-EZ

Per ogni pagina è possibile visualizzare al massimo 64 oggetti CAN dai dati di funzionamento.



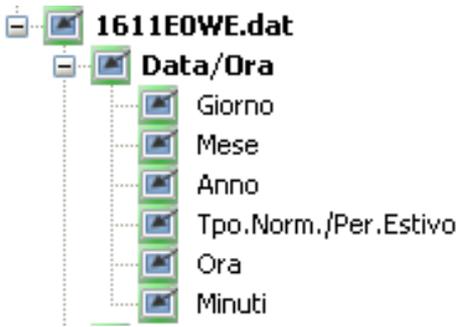
Dopo il posizionamento temporaneo del valore, viene visualizzata la seguente visualizzazione: Il riquadro indica che l'oggetto è contrassegnato.

Facendo clic con il mouse con il tasto sinistro è possibile selezionare un oggetto non contrassegnato e viene messo in un riquadro. Solo un oggetto contrassegnato può essere modificato.

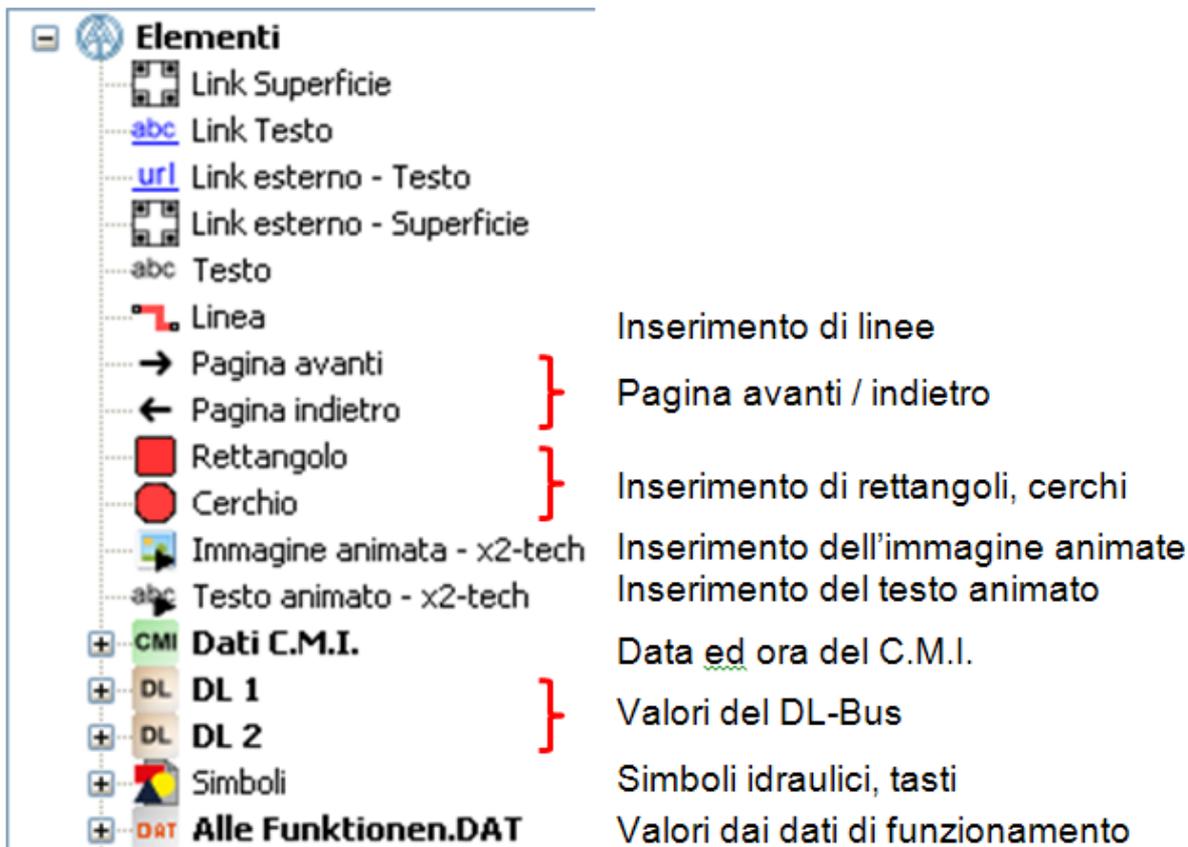


Facendo clic con il tasto destro del mouse si apre una selezione:

Nell'area dei dati di funzionamento del regolatore **UVR1611** sono disponibili anche data ed ora. Contrariamente ai valori dei "Dati interni", queste possono essere modificate sul CAN-TOUCH, ammesso che il regolatore abbia numero nodo 1.



Schema online C.M.I.



Per gli apparecchi CAN-Bus è preferibile utilizzare il metodo "**Valori da dati di funzionamento**", in quanto più semplice e chiaro.

Valori del DL-Bus (DL1, DL2)

Questi valori sono fissi e non possono essere modificati. Nel caso in cui in un regolatore UVR1611 nell'uscita 14 (Linea dati) l'ultima richiesta nella parametrizzazione è stata risposta con „si“ (**RET.ENT.=>LD.: si**), nel campo „DL2“ sono comprese le entrate di rete del regolatore.

Valori direttamente dai dati di funzionamento di un apparecchio CAN-Bus

Possono essere visualizzati tutti i valori predefiniti dai dati di funzionamento di un apparecchio CAN-Bus.

Nel caso in cui debbano essere visualizzati valori di diversi dispositivi CAN-Bus, nei singoli file *.dat è necessario programmare il relativo numero di nodo CAN pertinente.

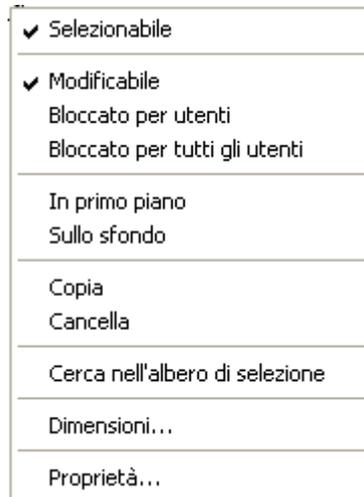
Alla rete bus CAN devono essere collegati tutti i dispositivi CAN-Bus i cui dati di funzionamento sono stati inseriti nel TA-Designer, altrimenti lo schema online non viene visualizzato.

Per ogni pagina è possibile visualizzare al massimo 64 oggetti CAN dai dati di funzionamento.



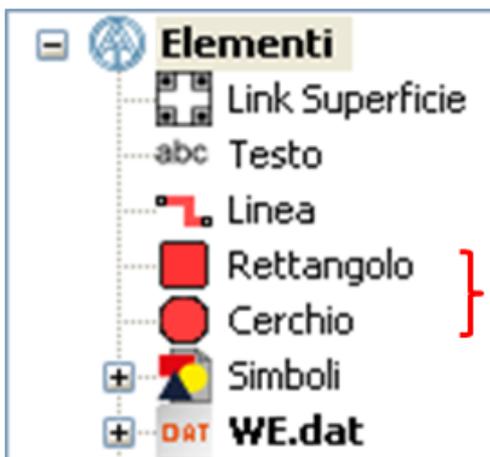
Dopo il posizionamento temporaneo del valore, viene visualizzata la seguente visualizzazione: Il riquadro indica che l'oggetto è contrassegnato.

Facendo clic con il mouse con il tasto sinistro è possibile selezionare un oggetto non contrassegnato e viene messo in un riquadro. Solo un oggetto contrassegnato può essere modificato.



Facendo clic con il tasto destro del mouse si apre una selezione:

Panoramica delle funzioni UVR16x2



Inserimento di linee

Inserimento di rettangoli, cerchi

Simboli idraulici, tasti

Valori dai dati di funzionamento di UVR16x2

Nella panoramica delle funzioni si possono visualizzare solo i valori di apparecchi con tecnologia X2 (UVR16x2, RSM610, CAN-I/O45 e CAN-EZ2).

Nella panoramica delle funzioni non è possibile scorrere. Gli oggetti che sono più grandi della pagina, vengono adattati alla grandezza della pagina.

Per ogni pagina è possibile visualizzare al massimo 64 oggetti CAN dai dati di funzionamento.

Schema online BL-NET

Elementi	
abc	Testo
DL	DL1
DL	DL2
CAN	CAN – Raccolta dati
NW	Entrate di rete
DAT	1611E0WE.dat
DAT	CAN-IO 1.dat
DAT	CAN-BC 1.dat
DAT	CAN-EZ 1.dat

Valori delle linee dati 1 e 2
(Raccolta dati tramite DL-Bus)

Valore della raccolta dati CAN

Entrate di rete del **Bootloader BL-NET**

Valori dai dati di funzionamento di UVR1611

Valori dai dati di funzionamento di un Modulo CAN-I/O

Valori dai dati di funzionamento di un CAN-BC

Valori dai dati di funzionamento di un CAN-EZ

I valori per lo schema online possono essere selezionati

1. dai gruppi di valori DL1, DL2 o
2. CAN-Raccolta dati oppure
3. dalle entrate di rete del BL-NET oppure
4. **direttamente dai dati di funzionamento (File *.dat).**

Nel caso di apparecchi CAN si consiglia di preferire il 4. metodo (Valori direttamente dai dati di funzionamento) poiché questi sono strutturati più semplici e chiari.

Quando si utilizzano i valori da “DL1”, “DL2” o la “raccolta dati CAN” è necessario considerare che un utilizzo **contemporaneo** di dati dal DL-Bus ed il CAN-Bus non è possibile. Nel programma **Winsol** viene impostato il metodo della raccolta dati (tramite DL-Bus o tramite CAN-Bus) ed in questo modo salvato nel Bootloader.

Le entrate di rete CAN del BL-NET possono essere usate per tutti i metodi.

Valori del DL-Bus (DL1, DL2)

Questi valori sono fissi e non possono essere modificati. Nel caso in cui in un regolatore UVR1611 nell'uscita 14 (Linea dati) l'ultima richiesta nella parametrizzazione è stata risposta con „si“ (**RET.ENT.=>LD.: si**), nel campo „DL2“ sono comprese le entrate di rete del regolatore.

Valori del CAN-Bus (Raccolta dati CAN)

In UVR1611 e CAN-EZ vengono creati 2 record di dati, in CAN-BC solo 1 record di dati. Nel programma **Winsol** ad ogni apparecchio viene assegnato un record di dati e quindi salvato nel Bootloader.

Per la selezione dei valori per lo schema online è necessario pertanto conoscere i record di dati impostati in **Winsol** per ogni apparecchio.

I valori nei record di dati vengono impostati con **TAPPS**, **F-Editor** o direttamente sul regolatore. Nel caso in cui nella programmazione siano stati modificati tramite **TAPPS**, sono predefiniti dei valori standard.

Entrate di rete del Bootloader BL-NET

Queste entrate di rete vengono configurate tramite il telecomando del Browser nel Bootloader.

Valori direttamente dai dati di funzionamento di un apparecchio CAN-Bus

Esempio

Possono essere visualizzati tutti i valori predefiniti dai dati di funzionamento di un apparecchio CAN-Bus.

Nel caso in cui debbano essere visualizzati valori di diversi dispositivi CAN-Bus, nei singoli file *.dat è necessario programmare il relativo numero di nodo CAN pertinente.

Alla rete bus CAN devono essere collegati tutti i dispositivi CAN-Bus i cui dati di funzionamento sono stati inseriti nel TA-Designer, altrimenti lo schema online non viene visualizzato.



Dopo il posizionamento temporaneo dei valori, viene visualizzata la seguente visualizzazione:
Il riquadro indica che l'oggetto è contrassegnato.

Facendo clic con il mouse con il tasto sinistro è possibile selezionare un oggetto non contrassegnato e viene messo in un riquadro. Solo un oggetto contrassegnato può essere modificato.

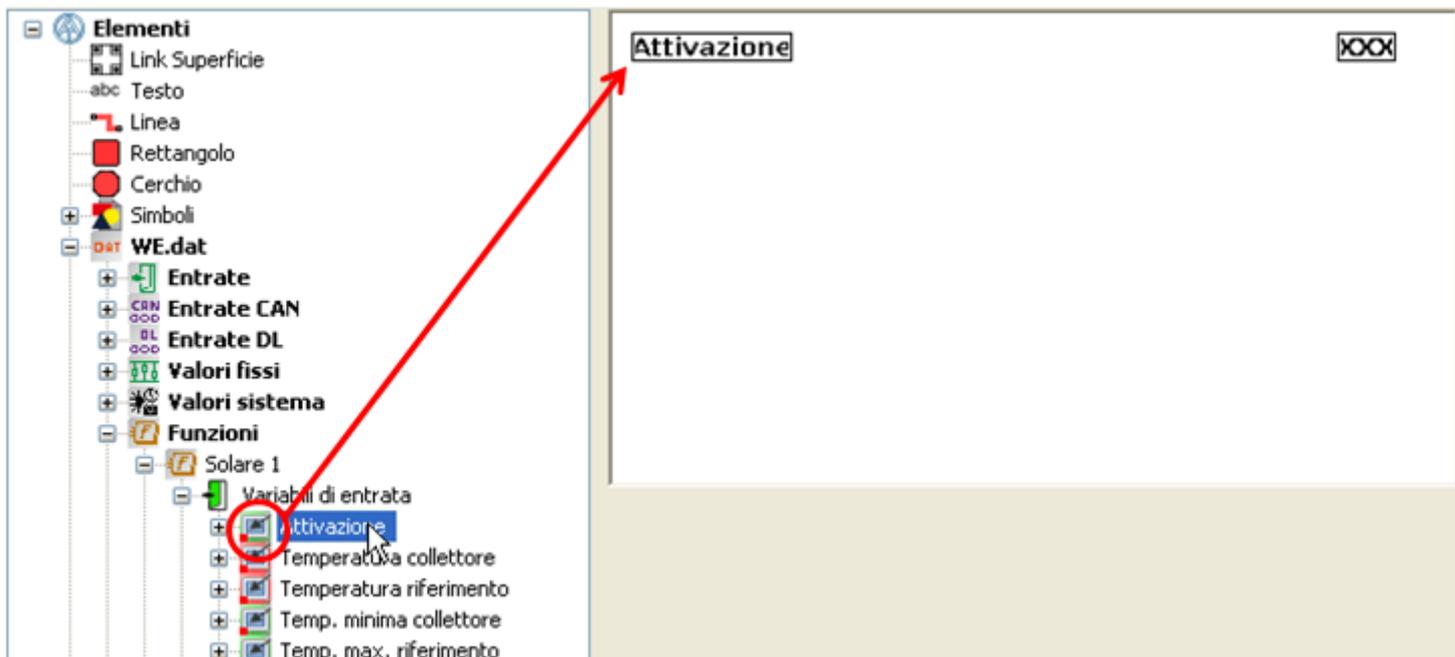
Facendo clic con il tasto destro del mouse si apre una selezione:

Proprietà...
Cerca nell'albero di selezione

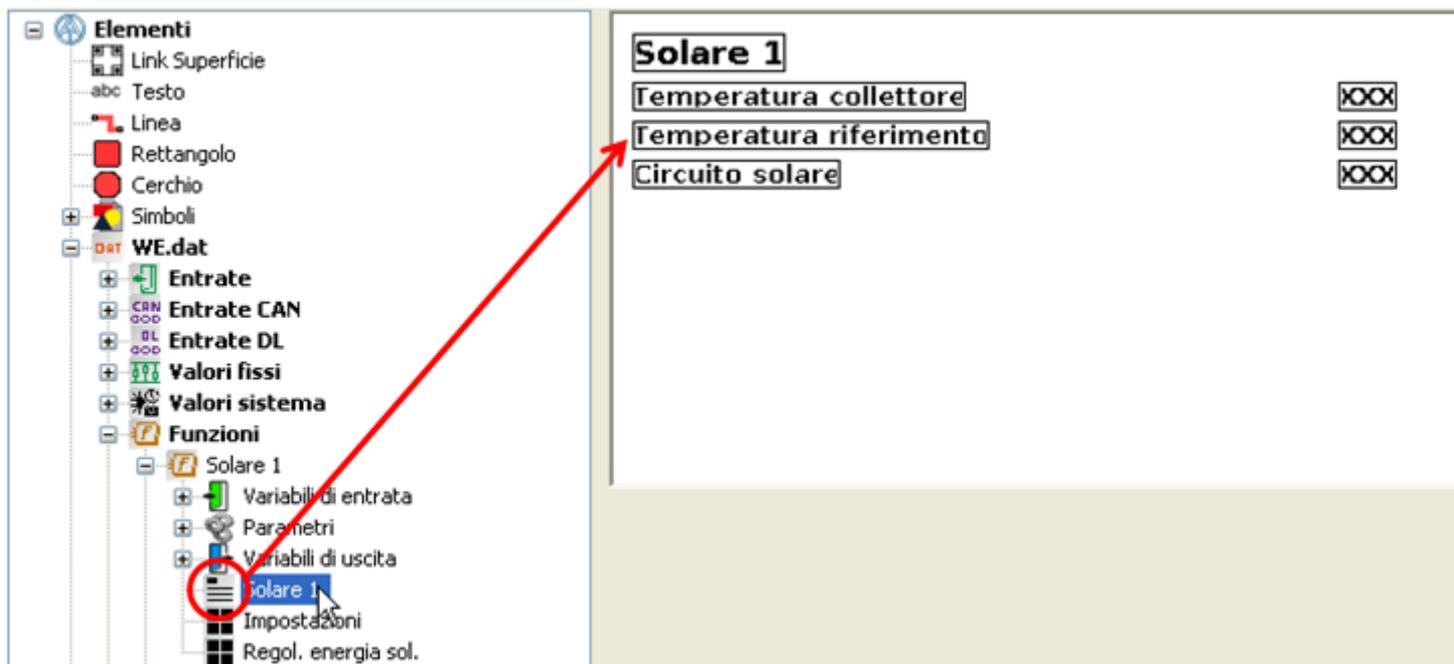
Inserimento di gruppi di valori

Dai dati di funzionamento di apparecchi X2 si possono trascinare nell'area di disegno anche interi gruppi di valori. Questo metodo permette di creare rapidamente una programmazione anche senza ricorrere a grafici.

Esempi:

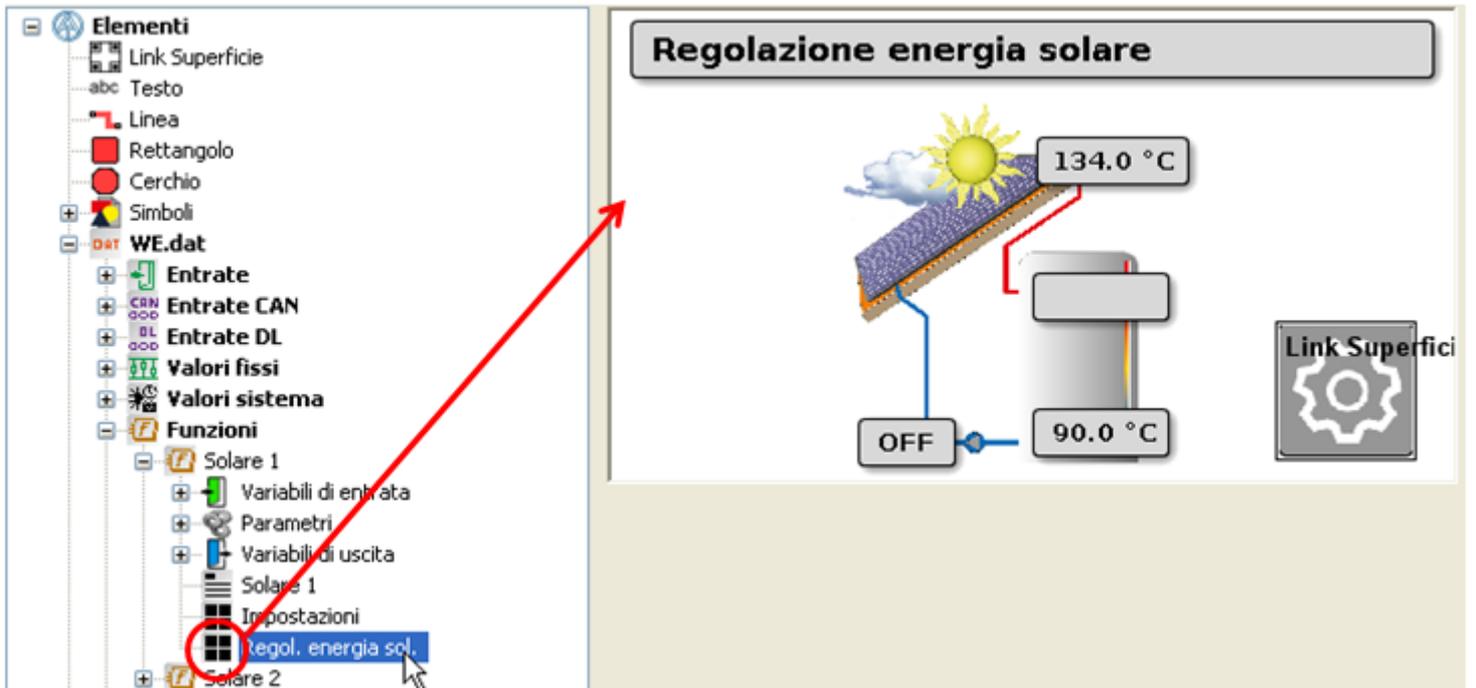


In questo esempio si inseriscono la definizione ed il valore nel disegno come gruppo di valori. Tutti i valori nel gruppo di valori sono raggruppati e selezionabili. Questi gruppi di valori sono indicati da un punto rosso a sinistra, sotto il simbolo del valore.



Possono essere inseriti anche gruppi più grandi di una funzione. Questi valori sono i valori più importanti di una funzione e sono stati preselezionati. Nell'esempio è stato inserito nella superficie il gruppo di valori per la funzione "Solare 1". Questi gruppi di valori si riconoscono dal simbolo .

Dopo l'annullamento del gruppo è possibile cancellare anche singoli valori o posizionarli diversamente. Nella superficie possono essere inseriti anche ulteriori valori o gruppi di valori.



Per diverse funzioni sono disponibili grafici predisegnati con i valori già inseriti. Questi si riconoscono dal simbolo .

Modificabile / bloccato

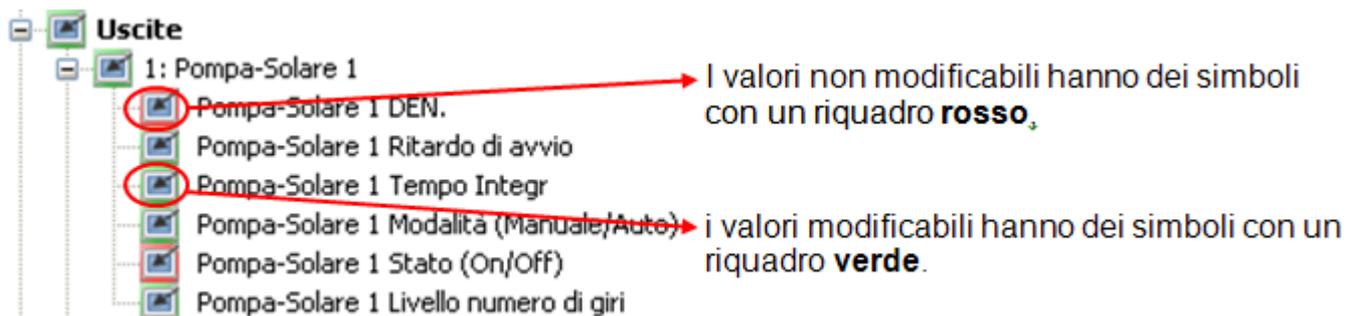
(solo CAN-TOUCH, schema online C.M.I. e panoramica delle funzioni UVR16x2)

Determinati oggetti sono modificabili, ma possono essere bloccati.

La selezione dei valori visualizzati deve essere adeguata per il futuro utente.

CAN-TOUCH: I valori sensibili **modificabili** (= non bloccati) devono essere visualizzati solo su pagine protette da una pass-word.

Schema online C.M.I. e panoramica delle funzioni UVR16x2: Il blocco può essere limitato ai gruppi utente.



Facendo clic con il tasto destro del mouse sull'oggetto contrassegnato viene visualizzato un sottomenu:

Schema online C.M.I.



Panoramica delle funzioni UVR16x2



Questo valore non può essere modificato. La selezione non è disponibile.

XXX

- ✓ Selezionabile
- ✓ Modificabile
- Bloccato per utenti
- Bloccato per tutti gli utenti
- In primo piano
- Sullo sfondo
- Copia
- Cancella
- Cerca nell'albero di selezione
- Dimensioni...
- Proprietà...

XYV

- ✓ Selezionabile
- ✓ Modificabile
- Bloccato per utenti
- Bloccato per Utente e Specialista
- Bloccato per tutti gli utenti
- In primo piano
- Sullo sfondo
- Copia
- Cancella
- Cerca nell'albero di selezione
- Dimensioni...
- Proprietà...

Questo valore è modificabile e può essere modificato da tutti.

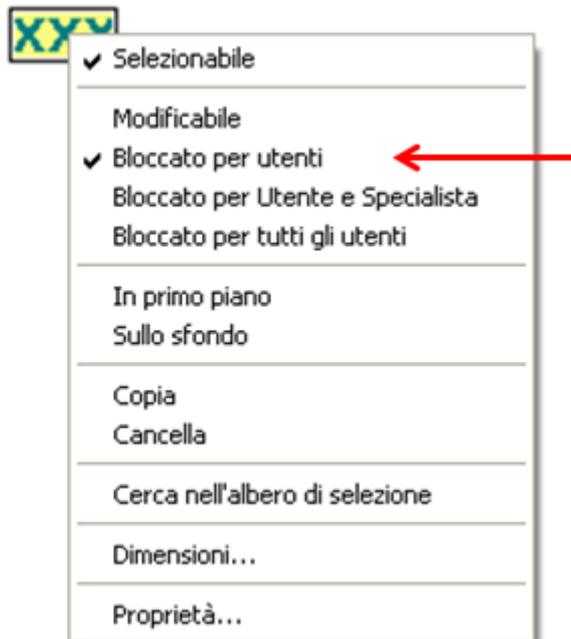
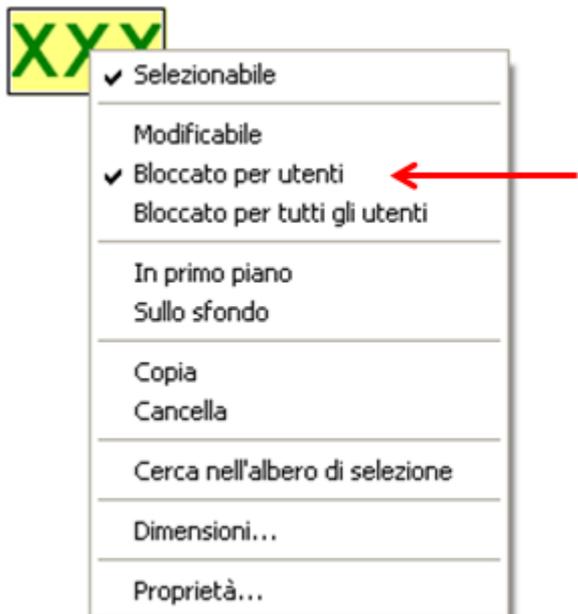
XYV

- ✓ Selezionabile
- Modificabile
- Bloccato per utenti
- ✓ Bloccato per tutti gli utenti
- In primo piano
- Sullo sfondo
- Copia
- Cancella
- Cerca nell'albero di selezione
- Dimensioni...
- Proprietà...

XYV

- ✓ Selezionabile
- Modificabile
- Bloccato per utenti
- Bloccato per Utente e Specialista
- ✓ Bloccato per tutti gli utenti
- In primo piano
- Sullo sfondo
- Copia
- Cancella
- Cerca nell'albero di selezione
- Dimensioni...
- Proprietà...

Questo valore è modificabile, ma bloccato per tutti gli utenti.

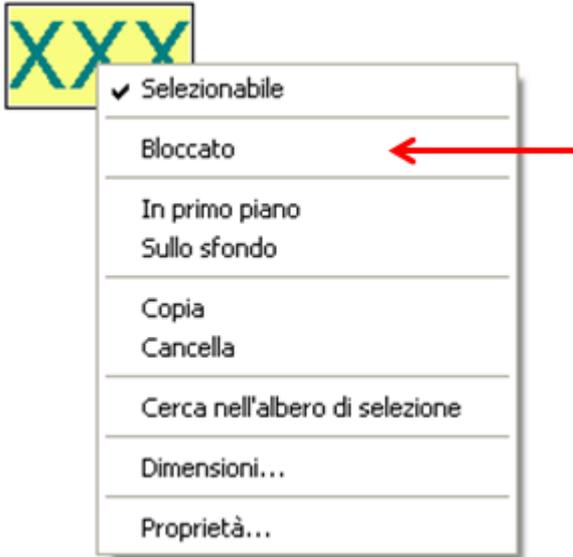


Questo valore è modificabile, ma bloccato per "Utente". Gli utenti registrati in C.M.I. come "Esperto" o in UVR16x2 come "Specialista" o "Esperto", possono modificare il valore.

CAN-TOUCH



In linea di principio questo valore non può essere modificato.



Questo valore può essere modificato, ma non bloccato (spunta per "bloccato" = non modificabile).

I valori di variabili di entrata di una funzione sono bloccati automaticamente.

Eccezioni: Autorizzazioni impostate su „Utente“ e che non sono collegate
Funzione Profilo: Start, Stop, Tatto, se non collegati

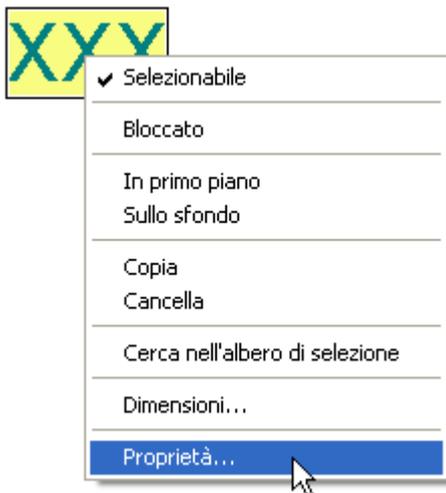
I valori di variabili di uscita di una funzione in linea di principio non possono essere modificati („**Stato** (On/Off)“).

Nel caso in cui pertanto l'uscita di commutazione dovesse essere commutabile manualmente è necessario che la „**Modalità** (Manuale/Auto)“ dalla lista delle **Uscite** venga posizionata nel disegno.

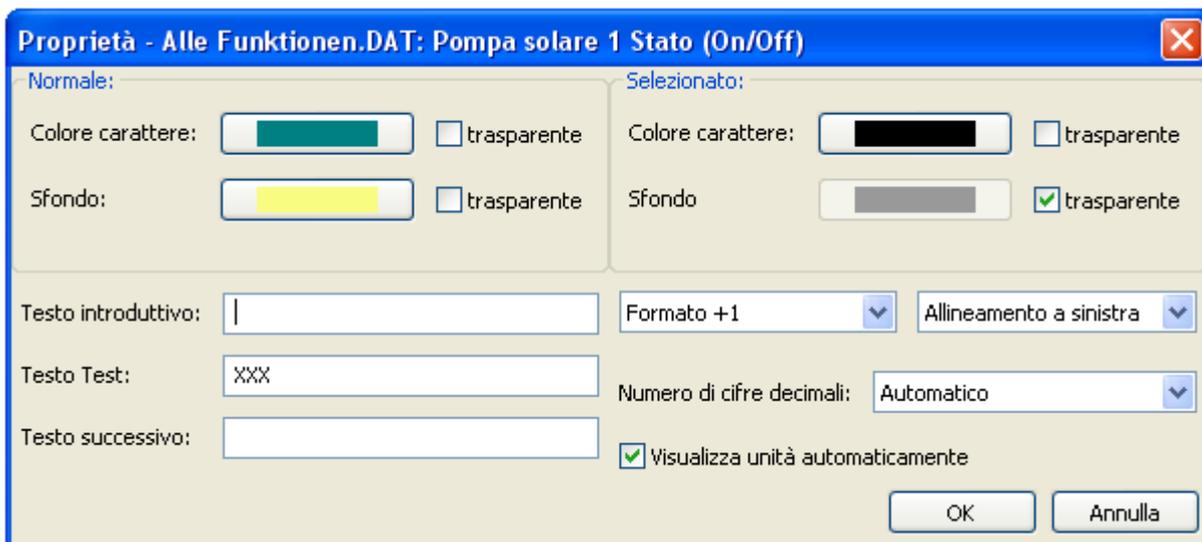
Proprietà

Determinazione del colore di scrittura, dello sfondo, del posizionamento, ed immissione di testi introduttivi e successivi e di un testo test come controllo.

CAN-TOUCH



Facendo doppio clic sul campo selezionato "XXX", facendo clic su "Proprietà" oppure selezionando e premendo il tasto **Invio**, compare la seguente finestra:



Nel campo „**Normale**“ vengono impostate le proprietà del valore quando allo **Stato normale** viene visualizzato sul touchscreen. Nel caso del programma temporale (assegnazione giorni), queste proprietà valgono per la visualizzazione dei **giorni assegnati**.

Nel campo „**Selezionato**“ vengono impostate le proprietà del valore **durante la modifica** sul touchscreen. Nel caso del programma temporale (assegnazione giorni), queste proprietà valgono per la visualizzazione dei giorni **non** assegnati.

I **Testi introduttivi** ed i **Testi successivi** sono visibili nel CAN-Touch. Con il **Testo successivo** è possibile visualizzare ad es. l'unità di misura nel caso in cui non venga inserita automaticamente. Il **Testo test** serve per un semplice posizionamento della visualizzazione nel grafico e viene visualizzato solo nella programmazione. I testi possono comprendere al massimo 31 caratteri.

Sono disponibili 5 tipi di caratteri che si differenziano per la grandezza.

Per un miglior posizionamento è inoltre possibile selezionare se la visualizzazione deve essere posizionata **allineata a sinistra**, **allineata a destra** o **centrata**.

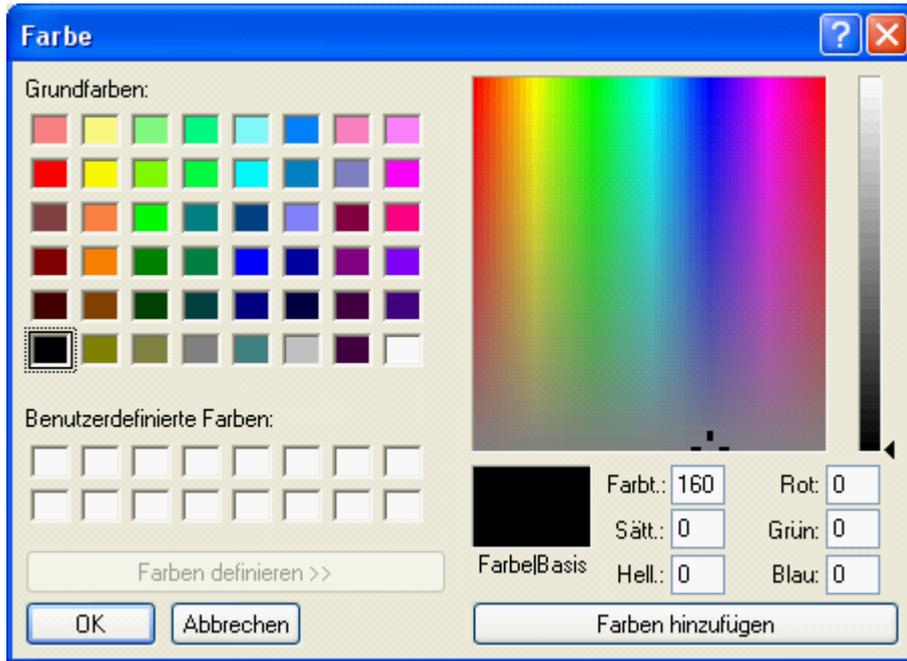
Numero di cifre decimali

In alcuni casi può essere preferibile, per motivi visivi, aumentare (aggiunta di zeri) o ridurre (nessun arrotondamento) le cifre decimali.

Unità automatiche: Nel caso in cui questa selezione sia contrassegnata con il segno di spunta, allora vengono visualizzati tutti i valori con le unità predefinite dai dati di funzionamento (impostazione di fabbrica).

Nel caso in cui tuttavia debbano essere visualizzate unità proprie e speciali, il segno di spunta viene cancellato e nel „**Testo successivo**“ impostato il nome desiderato dell'unità.

Modifica dei colori di scrittura e di sfondo preimpostati:



Reimpostazione: Carattere nero, sfondo trasparente.

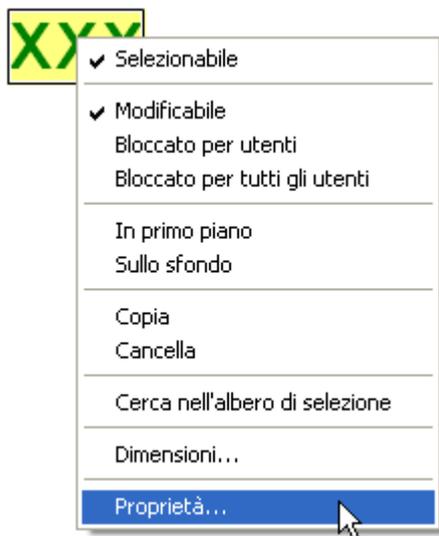
Facendo clic sul colore di scrittura o dello sfondo viene visualizzato un campo di selezione in cui è possibile impostare il colore desiderato.

Sono possibili anche colori personalizzati che restano salvati.

La lingua in questa finestra dipende dall'impostazione della lingua nel sistema operativo del PC.

Schema online C.M.I.

Quando ad un oggetto viene assegnata una formattazione, questa formattazione viene applicata per tutti gli oggetti **seguenti** di questo „Gruppo“. Si distingue in questo caso se l'oggetto fa parte del gruppo di oggetti **modificabili** o **non modificabili**.



Facendo doppio clic sul campo selezionato "XXX", facendo clic su "Proprietà" oppure selezionando e premendo il tasto **Invio**, compare la seguente finestra:



In questa finestra vengono impostate le seguenti **Proprietà**:

Carattere Impostazione del carattere e colore nella finestra seguente:



La lingua in questa finestra dipende dall'impostazione della lingua nel sistema operativo del PC. In base al dispositivo di visualizzazione non è certo il tipo di carattere desiderato sia visualizzato correttamente.

Allineamento a sinistra/destra

Colore di sfondo



Preimpostazione: Carattere verde, sfondo trasparente.

Facendo clic sul colore di scrittura o dello sfondo viene visualizzato un campo di selezione in cui è possibile impostare il colore desiderato.

Sono possibili anche colori personalizzati che restano salvati.

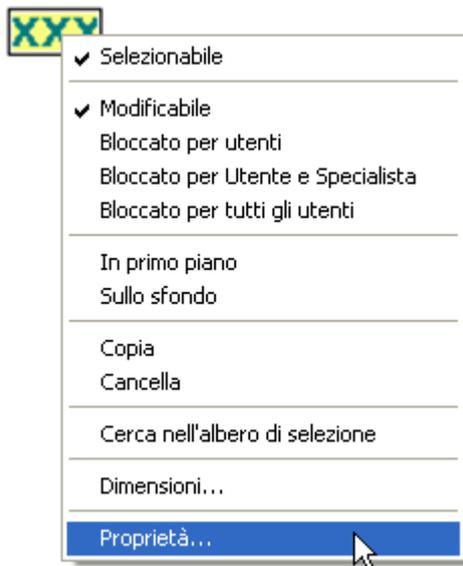
La lingua in questa finestra dipende dall'impostazione della lingua nel sistema operativo del PC.

Testo introduttivo, Testo test, Testo successivo

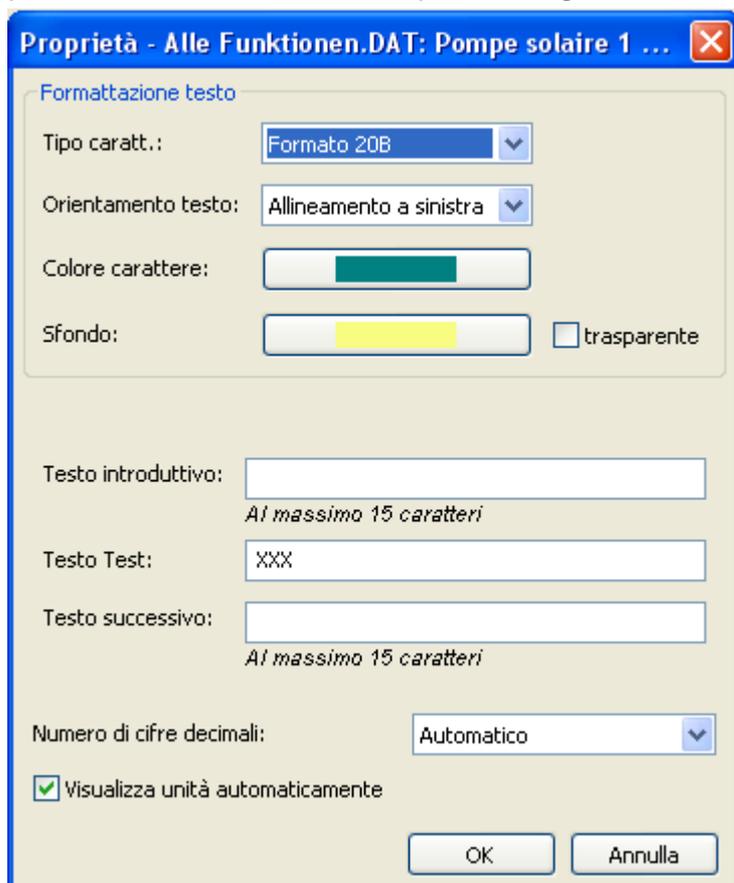
Testo introduttivo e **Testo successivo** sono visibili nello schema online. Il **Testo test** serve per un semplice posizionamento della visualizzazione nel grafico e viene visualizzato solo nella programmazione.

Selezione **con** o **senza** visualizzazione automatica dell'unità

Panoramica delle funzioni UVR16x2



Facendo doppio clic sul campo selezionato "XXX", facendo clic su "Proprietà" oppure selezionando e premendo il tasto **Invio**, compare la seguente finestra:



In questa finestra vengono impostate le seguenti **proprietà**:

Carattere

Orientamento testo: Allineamento a sinistra/destra

Colore carattere

Colore di sfondo



Modifica del colore di sfondo preimpostato:

Preimpostazione: Sfondo trasparente.

Facendo clic sul colore dello sfondo viene visualizzato un campo di selezione in cui è possibile impostare il colore desiderato.

Sono possibili anche colori personalizzati che restano salvati.

Testo introduttivo, Testo test, Testo successivo

Testo introduttivo e **successivo** sono visibili nella panoramica delle funzioni. Il **Testo test** serve per un semplice posizionamento della visualizzazione nel grafico e viene visualizzato solo nella programmazione.

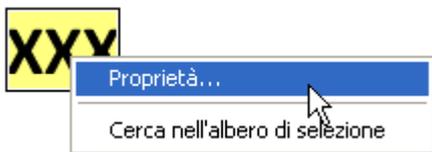
Numero di cifre decimali

In alcuni casi può essere preferibile, per motivi visivi, aumentare (aggiunta di zeri) o ridurre (nessun arrotondamento) le cifre decimali.

Selezione **con** o **senza** visualizzazione automatica dell'unità

Schema online BL-NET

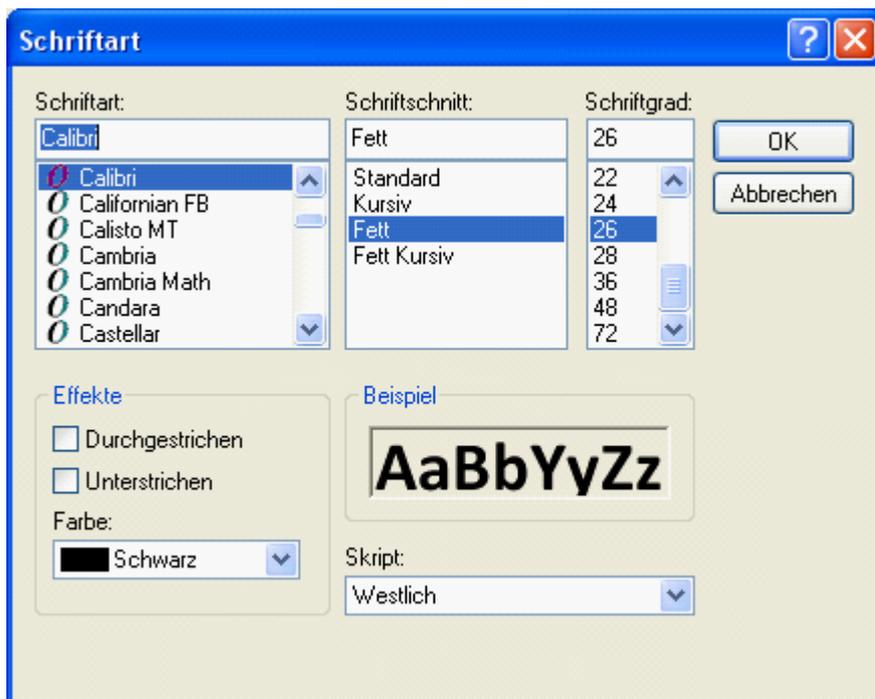
Quando ad un oggetto viene assegnata una formattazione, questa formattazione viene applicata per tutti gli oggetti **seguenti**.



Facendo doppio clic sul campo di testo contrassegnato „**XXX**“ o facendo clic su „**Proprietà**“ viene visualizzata la finestra:



In questa finestra, come nel CAN-Touch, vengono impostate le seguenti **Proprietà**:
 # **Carattere** Impostazione del carattere e colore nella finestra seguente:

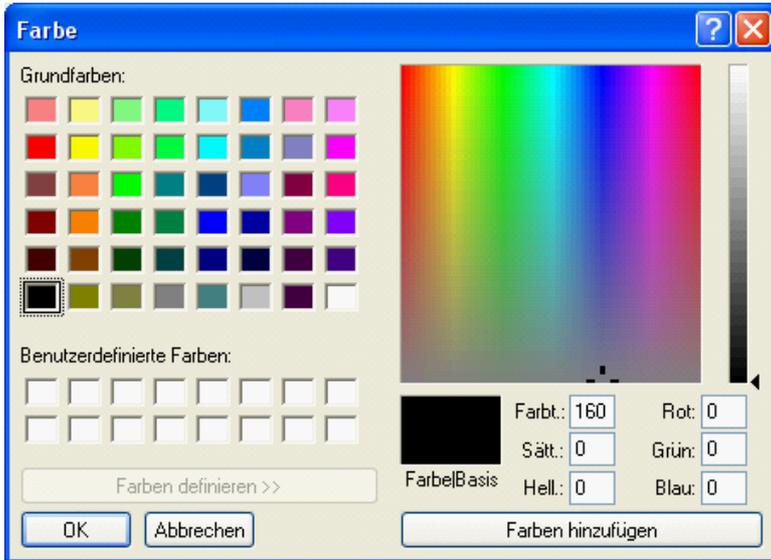


La lingua in questa finestra dipende dall'impostazione della lingua nel sistema operativo del PC.

Allineamento a sinistra/destra

Colore di sfondo

Modifica dei colori di scrittura e di sfondo preimpostati:



Preimpostazione: Carattere verde, sfondo trasparente.

Facendo clic sul colore di scrittura o dello sfondo viene visualizzato un campo di selezione in cui è possibile impostare il colore desiderato.

Sono possibili anche colori personalizzati che restano salvati.

La lingua in questa finestra dipende dall'impostazione della lingua nel sistema operativo del PC.

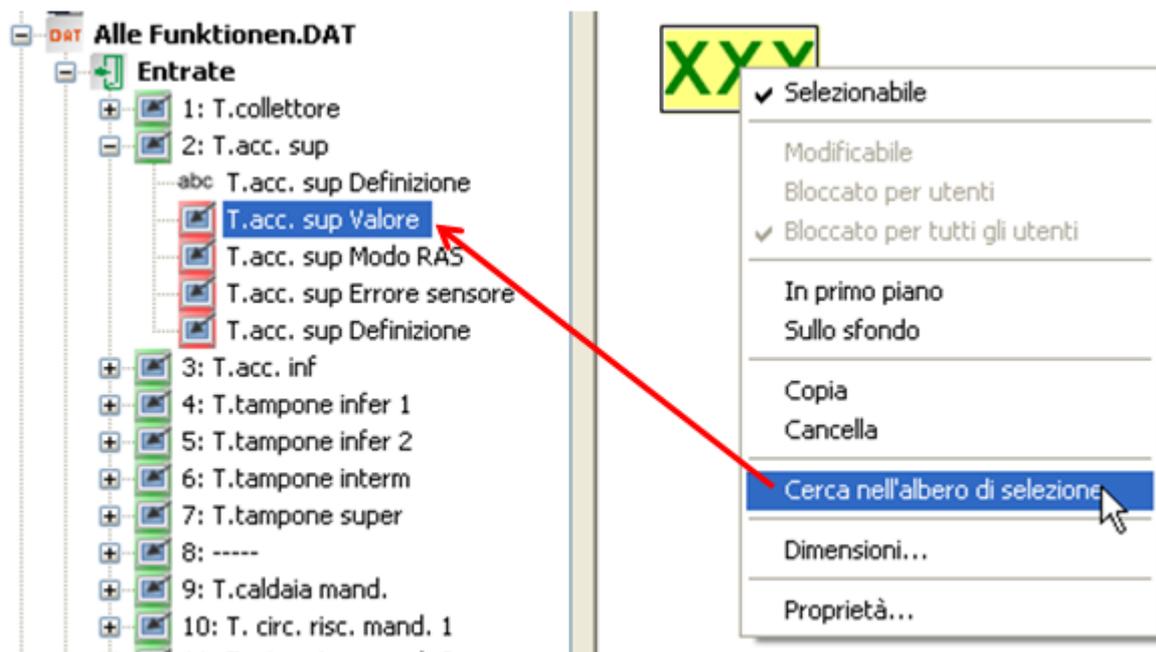
Testo introduttivo, Testo test, Testo successivo

Testo introduttivo e **Testo successivo** sono visibili nello schema online. Il **Testo test** serve per un semplice posizionamento della visualizzazione nel grafico e viene visualizzato solo nella programmazione.

Visualizzazione con o senza **unità automatica**

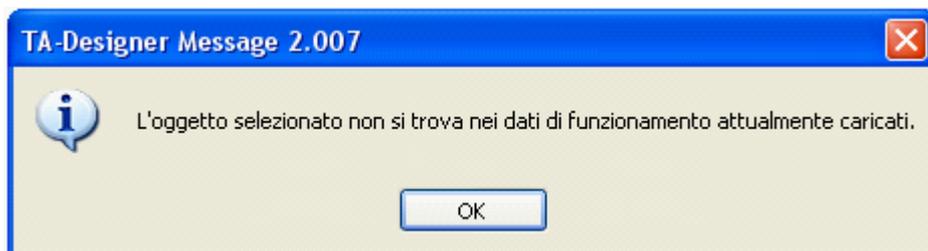
Cerca nell'albero di selezione

Con questa funzione è possibile rilevare l'assegnazione di un oggetto per l'inserimento nell'albero di selezione. Questa operazione alcune volte è utile nel caso di programmazioni particolarmente complesse.



L'albero di ricerca se necessario viene aperto e l'immissione contrassegnata a colori nell'albero di ricerca.

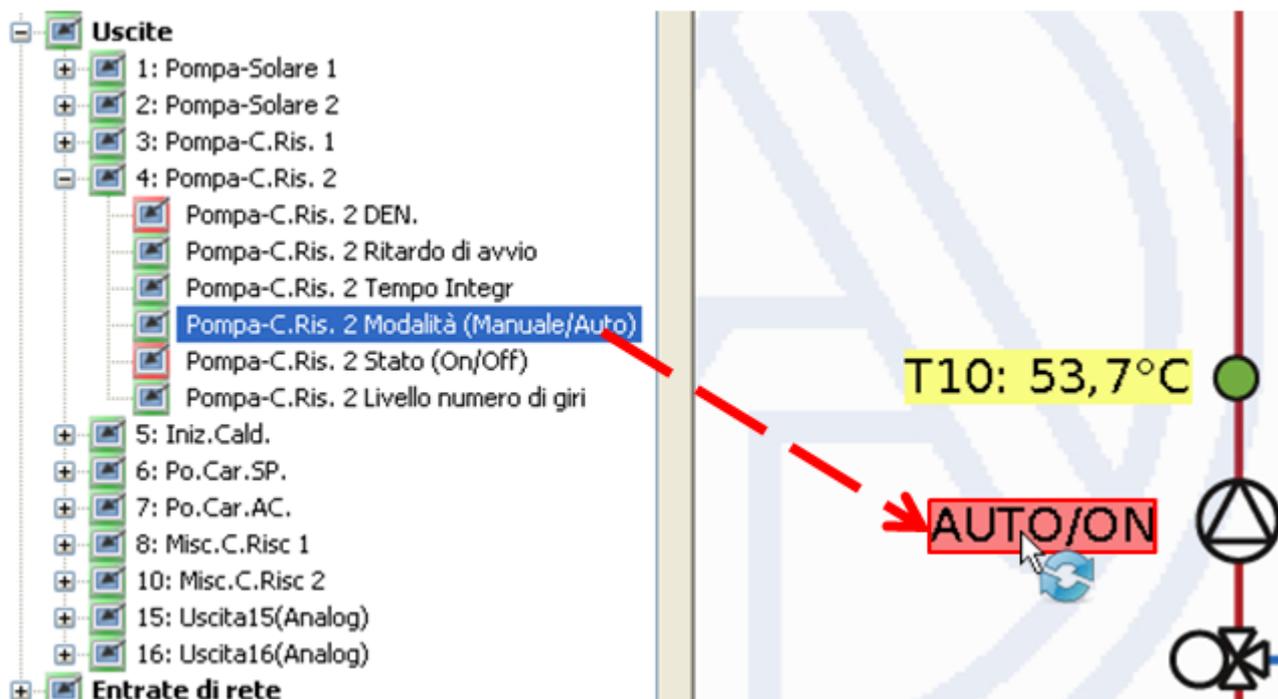
Quando si seleziona un oggetto che non ha alcun riferimento ad un file di funzionamento caricato, viene visualizzato il seguente messaggio (vedi anche capitolo „[Funzione di controllo](#)“):



Sostituzione di valori

Gli oggetti che sono già posizionati nel grafico possono essere sostituiti con nuovi oggetti dal menu di selezione ad albero. Ciò avviene facendo clic sul nuovo oggetto nel menu di selezione ad albero e trascinandolo tenendo premuto il tasto del mouse verso l'oggetto che deve essere sostituito.

In questo modo vengono applicate tutte le proprietà dell'oggetto originario (Posizione, Formattazione del testo, Testo introduttivo, Testo Test, Testo successivo, Visualizzazione dell'unità)



La sostituzione è possibile soltanto per singoli valori, non per gruppi di valori.

Funzione di controllo

Al termine della creazione del progetto è possibile verificare la conformità degli oggetti inseriti con i dati di funzionamento caricati (File *.dat). In questo caso viene controllato anche il numero di nodo.

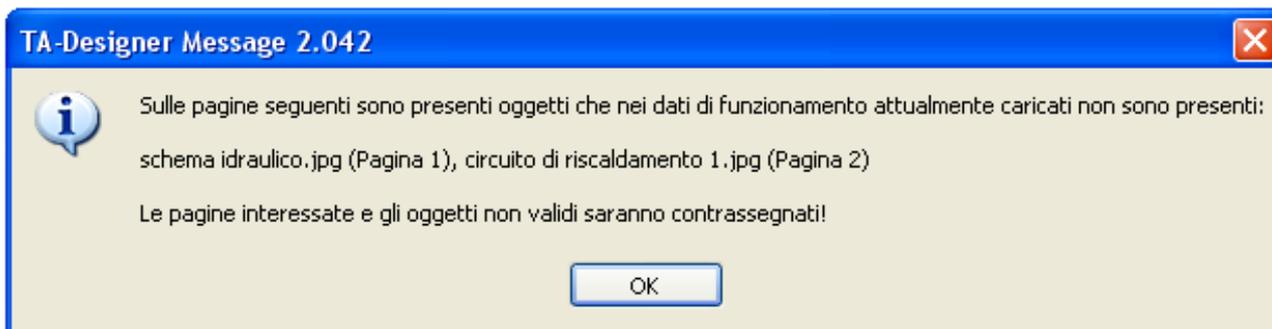
Facendo clic sull'icona  nella barra degli strumenti viene avviato il controllo.

Se il controllo è positivo, viene visualizzato il seguente messaggio:



Se invece vengono trovati oggetti non validi, viene emesso un avviso che rimanda alle pagine errate. Tutti gli oggetti non validi e le pagine errate vengono contrassegnate.

Esempio:



Oggetto non valido



schema idraulico.jpg



circuito di riscaldamento 1.jpg

Pagine errate (Esempio: CAN-TOUCH)

I contrassegni „non valido“ o „oggetti non validi“ possono essere eliminati facendo clic sull'icona  nella barra degli strumenti e disattivando.

Nel caso in cui debba essere salvato un progetto errato, viene chiesto se nonostante l'errore il progetto debba essere comunque salvato.



Nel caso in cui venga chiuso un progetto errato, ha luogo una richiesta simile poiché nella chiusura del progetto è possibile salvare il progetto.

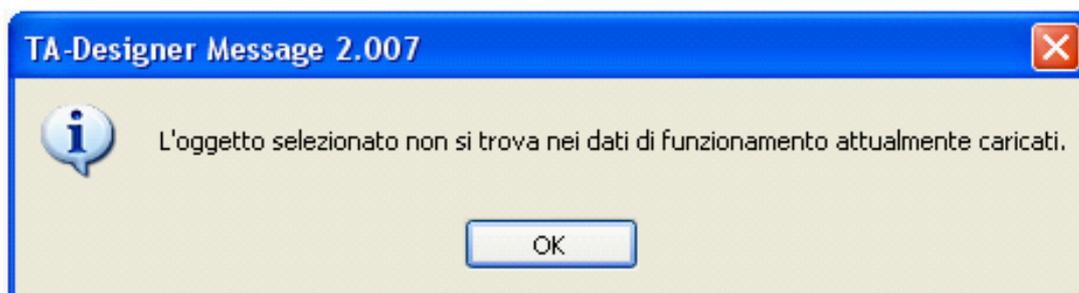


In caso di risposta „**Si**“ il progetto errato viene salvato e successivamente chiuso.

In caso di risposta „**No**“ le modifiche dall'ultimo salvataggio non vengono salvate ed il progetto viene chiuso.

Con „**Annulla**“ non ha luogo né un salvataggio né una chiusura del progetto.

Quando si seleziona un oggetto con la funzione "[Cerca nell'albero di selezione](#)" che non ha alcun riferimento ad un file di funzionamento caricato, viene visualizzato il seguente messaggio:



Oggetti obsoleti

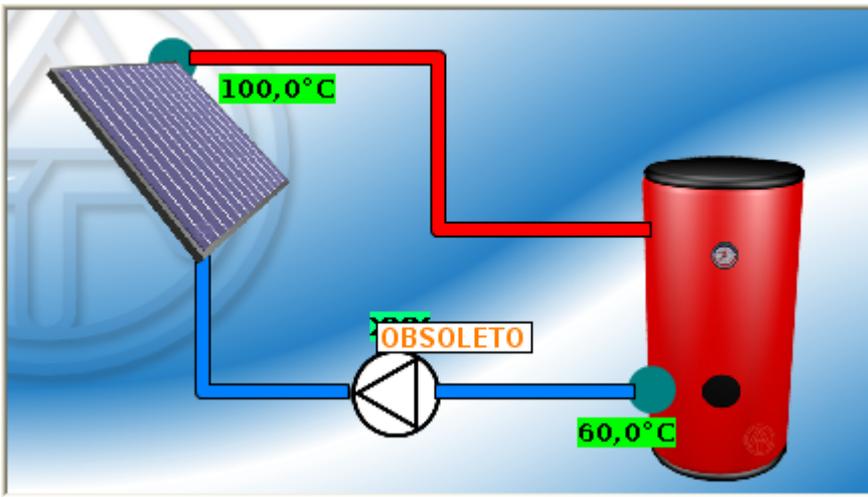
Casi di applicazione

I dati di funzionamento sono stati **eliminati** e poi di nuovo **aggiunti**, senza utilizzare il pulsante "Sostituisci dati di funzionamento...".

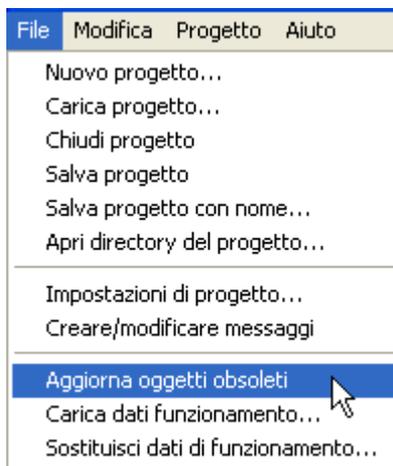
I dati di funzionamento sono stati sostituiti con il pulsante "Sostituisci dati di funzionamento...", nei nuovi dati di funzionamento sono state però eliminate ovvero aggiunte delle funzioni.

Quindi ci possono essere valori **obsoleti**.

Se viene avviata la funzione di verifica facendo clic sul simbolo , tali oggetti obsoleti vengono contrassegnati e viene visualizzato un messaggio.



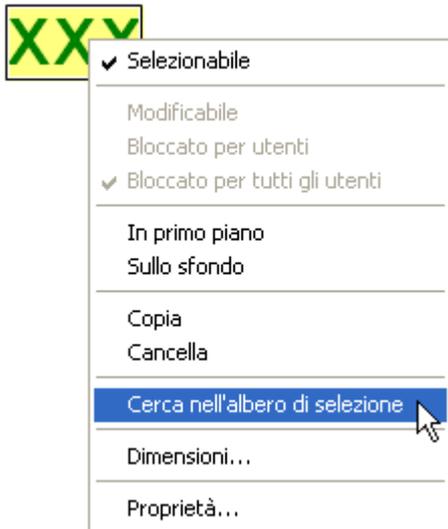
Con il comando " **File/Aggiorna oggetti obsoleti**", questi vengono collegati nuovamente con i dati di funzionamento nuovi caricati.



Quindi compare un messaggio, che indica se ora tutti gli oggetti si trovano nei dati di funzionamento, o meno.



Se i nuovi dati di funzionamento caricati non sono identici a quelli eliminati (funzioni eliminate o aggiunte), è assolutamente necessario verificare i collegamenti ai dati di funzionamento tramite il comando "[Cerca nell'albero di selezione](#)" ed eventualmente rettificarli tramite sostituzione (vedi "[Sostituzione di valori](#)").



Note su valori rilevati da dati di funzionamento di UVR1611

CAN-TOUCH

Per tutte le funzioni:	
Attivazione Valore	Nel caso in cui questo valore non sia programmato come „bloccato“ e la fonte si trova su „Utente“, sarà possibile disattivare o attivare la funzione.
Variabile di entrata, escluse tutte le „Attivazioni“, funzione profilo ed entrata Timer - Trigger	Questi valori non possono essere modificati mai, anche quando non sono collegati nella funzione.

Programmi orari	
Assegnazione giorni	È importante selezionare lo sfondo per „Normale“ e „Selezionato“ in diversi colori affinché sia riconoscibile quale giorno è contrassegnato e pertanto assegnato („Normale“ = assegnato“, „Selezionato“ = non assegnato)
Modifica numero programmi o finestra temporale	Una riduzione del numero di programmi o di finestre temporali nella programmazione del regolatore dopo la programmazione del CAN-Touch determina Timeout e guasti. Nel caso di un incremento non saranno visualizzati programmi supplementari e finestre temporali.

Circuito di riscaldamento:	
Modalità di funzionamento Modalità	La modalità di funzionamento attuale (ad es. RAS, TEMPO/AUTO, NORMALE, VACANZE, ecc.) può essere modificata
Modalità in funzionamento Tempo/ Auto	ABBASSATO o NORMALE (non modificabile), in base al programma temporale
Stato RAS	Stato del circuito di riscaldamento nella modalità RAS (ad es. TEMPO/AUTO)
Fine Party	Immissione del Fine Party, se è selezionata la modalità „PARTY“
Fine Vacanze/Festivi	Immissione della data dell'ultimo giorno di vacanze o della giornata festiva

Richiesta AC:	
Caricamento singolo avviamento/fine	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un testo introduttivo che può essere selezionato sul CAN-TOUCH.

Contatore:	
Azzeramento contatore	Per questo oggetto è assolutamente necessario immettere un testo introduttivo che può essere selezionato sul CAN-TOUCH.

Contatore della quantità di calore:
--

Megawattora (MWh)	Questo oggetto è visualizzato senza unità.
Azzeramento contatore	Per questo oggetto è assolutamente necessario immettere un testo introduttivo che può essere selezionato sul CAN-TOUCH.

Timer:	
Avvio/arresto	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un testo introduttivo che può essere selezionato sul CAN-TOUCH.

Funzione di controllo:	
Stato errore	Visualizzazione „OK“ oppure „ERRORE“
Messaggio di errore	Indicazione sul tipo di errore (ad es. „troppo alto“)
Cancella indicazione errore	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un testo introduttivo che può essere selezionato sul CAN-TOUCH.

Funzione profilo:	
Profilo Start/Stop	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un testo introduttivo che può essere selezionato sul CAN-TOUCH.

Funzione manutenzione:	
interruttore esterno	Se impostato su „Utente“, il valore è sempre ON (non modificabile)
Avvio/arresto funzione di manutenzione	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un testo introduttivo che può essere selezionato sul CAN-TOUCH. La funzione Start/Stop è attiva indipendentemente dalla variabile di entrata „Interruttore esterno“.

Uscite:	
Livelli del numero di giri	Questo valore può essere selezionato solo con le uscite 1, 2, 6 o 7 poiché altrimenti viene visualizzata una indicazione di Timeout
Modalità (Manuale/Auto)	Nell'oggetto Modalità è possibile modificare lo stato di commutazione dell'uscita (AUTO/ON o AUTO/OFF (in base allo stato di funzionamento), MANUALE/ON, MANUALE/OFF), purché non sia bloccato.
Stato (On/Off)	Visualizza solo lo stato dell'uscita e non può essere modificato.

Schema online C.M.I.

Per tutte le funzioni:	
Attivazione Valore	Nel caso in cui questo valore non sia programmato come „bloccato“ e la fonte si trova su „Utente“, sarà possibile disattivare o attivare la funzione.

Circuito di riscaldamento:

Modalità di funzionamento Modalità	La modalità di funzionamento attuale (ad es. RAS, TEMPO/AUTO, NORMALE, VACANZE, ecc.) può essere modificata. Nelle modalità VACANZE, PARTY, FESTIVI sono visualizzati i valori temporali e possono essere modificati.
---------------------------------------	--

Richiesta AC:	
Caricamento singolo avviamento/fine	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un Testo introduttivo che può essere selezionato per l'attivazione.

Contatore:	
Azzeramento contatore	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un Testo introduttivo che può essere selezionato per l'attivazione.

Contatore della quantità di calore:	
Megawattora (MWh)	Questo oggetto è visualizzato senza unità.
Azzeramento contatore	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un Testo introduttivo che può essere selezionato per l'attivazione.

Timer:	
Avvio/arresto	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un Testo introduttivo che può essere selezionato per l'attivazione.

Funzione di controllo:	
Cancella indicazione errore	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un Testo introduttivo che può essere selezionato per l'attivazione.

Funzione profilo:	
Profilo Start/Stop	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un Testo introduttivo che può essere selezionato per l'attivazione.

Funzione manutenzione:	
Avvio/arresto funzione di manutenzione	Per questi oggetti è assolutamente necessario immettere un Testo introduttivo che può essere selezionato per l'attivazione.

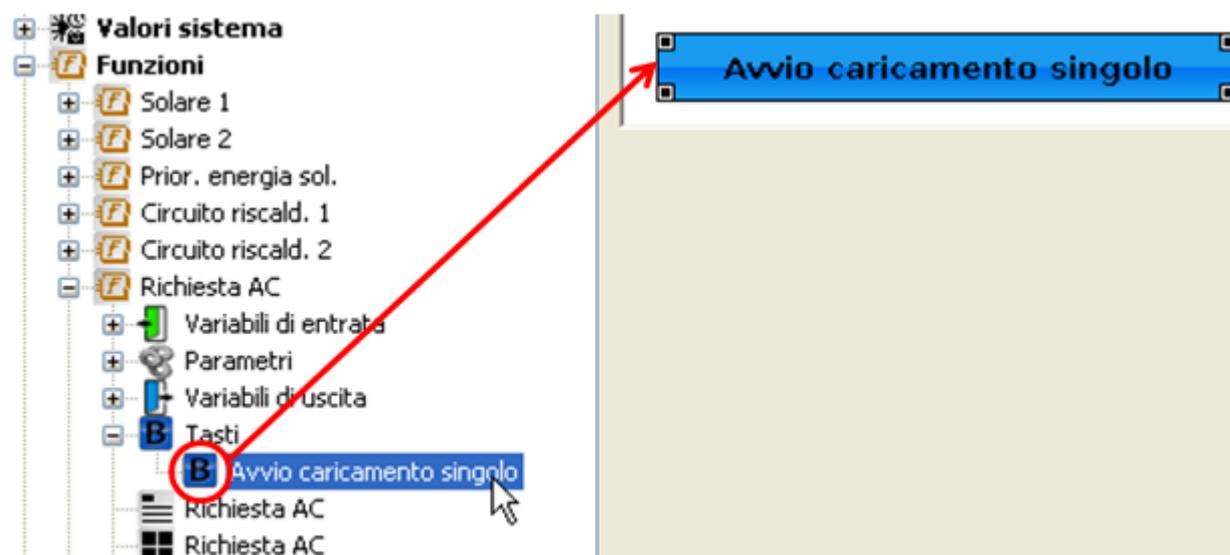
Uscite 1-14:	
Modalità (Manuale/Auto)	Nell'oggetto Modalità è possibile modificare lo stato di commutazione dell'uscita (AUTO o MANUALE), purché non sia bloccato.
Uscite analogiche 15-16	
Modalità (Manuale/Auto)	Come per le uscite 1-14, tuttavia viene visualizzato lo stato dell'uscita sotto e può essere modificato nella modalità manuale.

Tasti

Inserimento di tasti

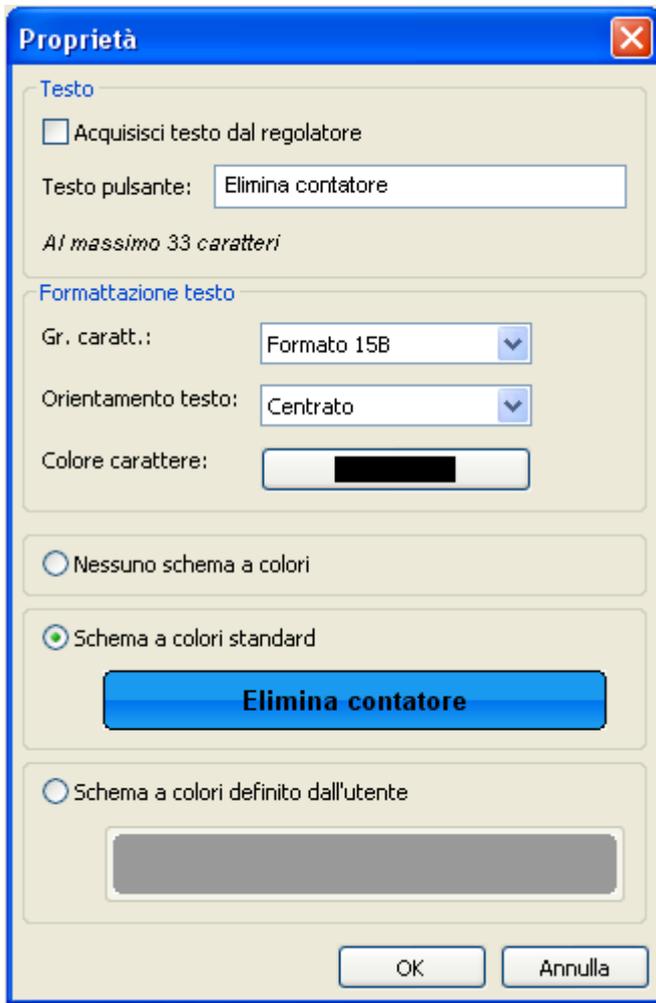
In determinate funzioni di apparecchi X2 sono disponibili anche "tasti" che permettono di eseguire le azioni nelle funzioni.

Esempio: Caricamento unico della richiesta di acqua calda



Proprietà

Per i tasti possono essere selezionati testi e colori della superficie. Il testo può essere rilevato dal regolatore o definito autonomamente. Se non è definita "**Nessuna combinazione colori**", lo sfondo dei tasti rimane trasparente.



I tasti che hanno 2 funzioni (ad es. Start / Stop), hanno delle possibilità di selezione avanzate per il 2° campo di commutazione:

Proprietà 

Testo

Acquisisci testo dal regolatore

non attivo:

attivo:

Al massimo 33 caratteri

Formattazione testo

	non attivo	attivo
Gr. caratt.:	<input type="text" value="Formato 15B"/>	<input type="text" value="Formato 15B"/>
Orientamento testo:	<input type="text" value="Centrato"/>	<input type="text" value="Centrato"/>
Colore carattere:	<input type="text" value="■"/>	<input type="text" value="■"/>

Nessuno schema a colori

Schema a colori standard

non attivo

attivo

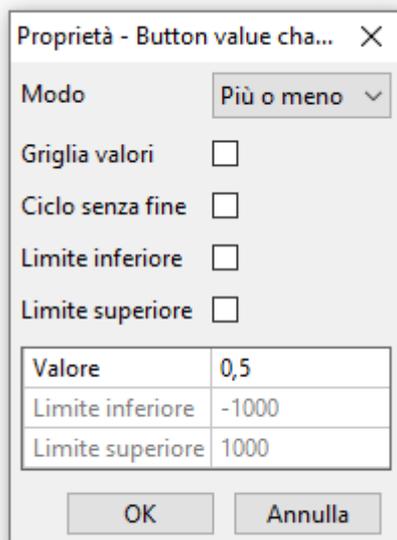
Schema a colori definito dall'utente

non attivo

attivo

Pulsante modifica valore

A questo pulsante viene assegnato un valore che può essere aumentato, ridotto o impostato ad una cifra specifica. L'assegnazione di un valore avviene allo stesso modo delle immagini animate.



Valore	0,5
Limite inferiore	-1000
Limite superiore	1000

Modo

1. Più o meno
 - a. Viene aggiunto il "valore". Per sottrarre, inserire un valore negativo (esempio: di 0,5).
2. Valore
 - a. Valore impostato alla cifra inferiore a "valore" (esempio: a 0,5).

Griglia valori

Il valore viene impostato con "più o meno" alla cifra a fianco, suddivisibile per il "valore".

Esempio: con "valore" a 0,5, la somma di un valore di 20,4 darebbe 20,5 come risultato. La sottrazione ("valore" -0,5) darebbe 20,0 come risultato.

Ciclo senza fine

Se si raggiunge il limite superiore e si svolge un'altra addizione, il valore viene impostato al limite inferiore. Allo stesso modo in caso di sottrazione al raggiungimento del limite inferiore, viene impostato il limite superiore.

Limite inferiore

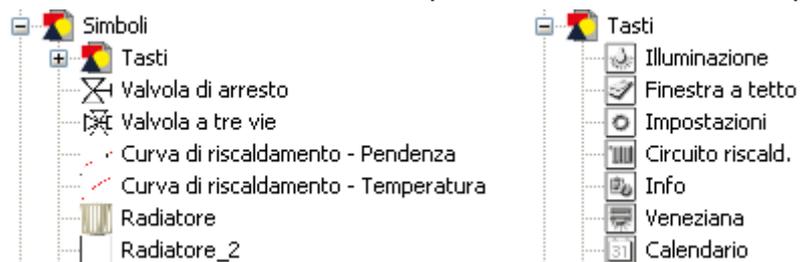
Il valore non può essere impostato al di sotto di questo limite.

Limite superiore

Il valore non può essere impostato al di sopra di questo limite.

Simboli

Nell'albero di ricerca sono disponibili simboli idraulici e pulsanti da incollare nell'area di disegno.



Come per tutti gli oggetti, anche questi simboli si incollano nell'area di disegno con Drag & Drop. I simboli possono essere ulteriormente modificati (dimensioni, rotazione, riflessione e altro; vedere il capitolo "[Modifica di oggetti](#)")

Link (collegamenti)

(solo CAN-TOUCH, schema online C.M.I. e panoramica delle funzioni UVR16x2)

Con l'ausilio dei link (= collegamenti) è possibile passare da una pagina ad una qualsiasi altra salvata (= sottomenu). Toccando o facendo clic sulla superficie del link, si passa alla pagina successiva.

Prima dell'inserimento di link nella pagina è necessario che tutte le pagine che devono essere raggiungibili con dei link siano impostate con la funzione „Nuova pagina“.

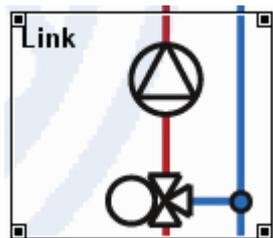
L'immissione di link avviene trascinando l'elemento "Link" nell'albero di ricerca tenendo premuto il tasto del mouse, nella posizione desiderata nel grafico („Drag & Drop“).

La grandezza del link (=Campo di contatto) nel grafico può essere impostata trascinando i **Punti angolari**.

CAN-TOUCH



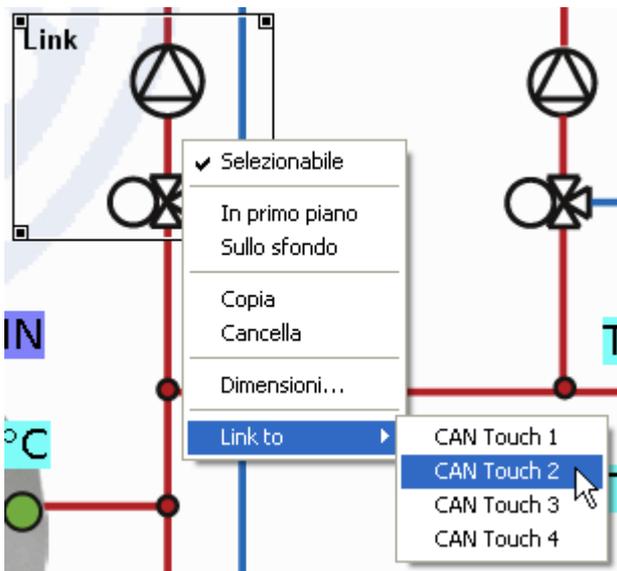
Esempio:



Per ogni pagina è possibile impostare al massimo 16 link.

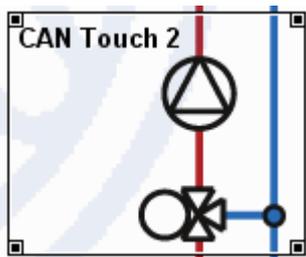
Facendo clic su un link con il tasto destro del mouse viene visualizzato un menu di selezione con la richiesta di selezionabilità, primo piano, sfondo, dimensioni ed i possibili link alle pagine già create.

Esempio:



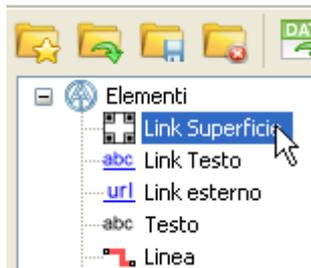
La selezione avviene contrassegnando. Sulla pagina di destinazione deve essere creato un link di rimando per poter passare ad altre pagine.

Esempio: Pagina 2 selezionata come destinazione

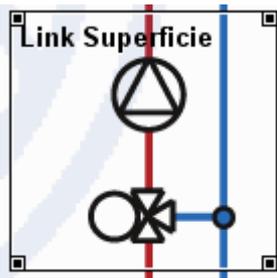


Quando viene impostato un link sulla pagina **personale**, toccando il campo del link la pagina viene **subito** aggiornata.

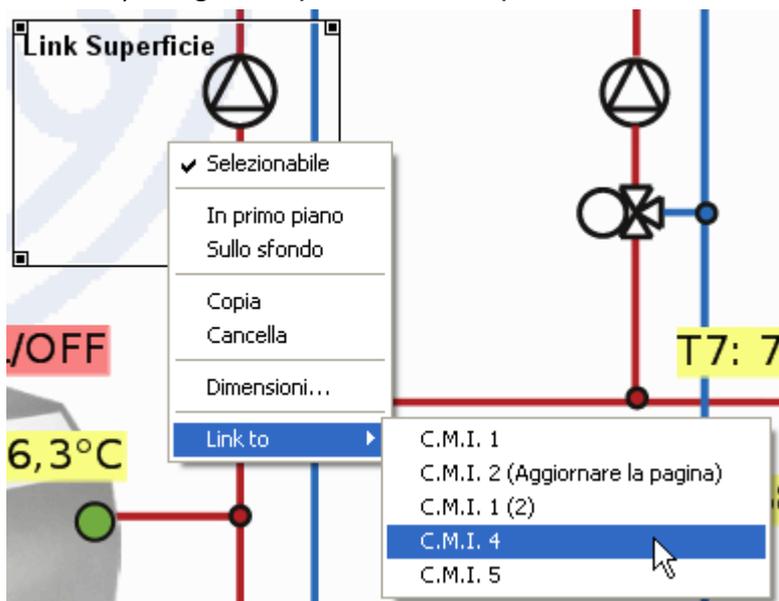
Schema online C.M.I.



Link Superficie



Il link **Superficie** genera un campo „invisibile“ nello schema online. La grandezza del link (=Campo di contatto) nel grafico può essere impostata trascinando i **Punti angolari**.



Facendo clic su un link con il tasto destro del mouse viene visualizzato un menu di selezione con la richiesta di selezionabilità, primo piano, sfondo, dimensioni ed i possibili link alle pagine già create. La selezione avviene contrassegnando.

Link Testo



Il **Link Testo** genera un testo che quando cliccato commuta la pagina.

Facendo clic su un link con il tasto destro del mouse viene visualizzato un menu di selezione con la richiesta di selezionabilità, primo piano, sfondo, dimensioni ed i possibili link alle pagine già create. La formattazione del testo può essere impostata con „**Proprietà**“.

Quando si imposta un link Superficie o Testo sulla **propria** pagina, facendo clic sull'area del link si aggiorna **subito** la pagina.

È sufficiente trascinare nel grafico il link "vuoto", la pagina non deve essere selezionata appositamente. Sulla pagina di destinazione deve essere creato un link di rimando per poter passare ad altre pagine.

Link esterno - Testo



Con l'immissione dell'URL di una pagina Web nelle „**Proprietà**“ con l'ausilio di questo link è possibile passare subito alla pagina Web indicata.

Il „Testo link“ è visibile nello schema online.

La formattazione del testo può essere impostata con „**Proprietà**“.

Esempio: Link a Technische Alternative

Technische Alternative

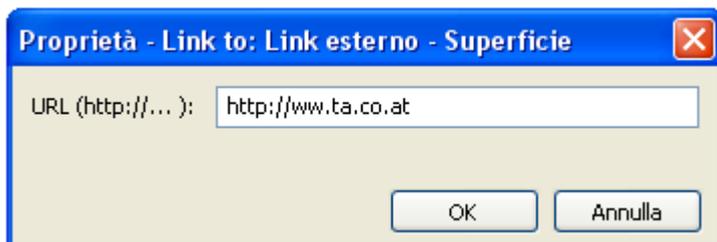


Link esterno - Superficie



Con l'immissione dell'URL di una pagina Web nelle „**Proprietà**“ con l'ausilio di questo link è possibile passare subito alla pagina Web indicata. Rispetto al "Testo link esterno" questa superficie link può essere ad esempio impostata per un oggetto grafico.

Esempio: Link a Technische Alternative



Panoramica delle funzioni UVR16x2



La grandezza del link (=Campo di contatto) nel grafico può essere impostata trascinando i Punti angolari.

Facendo clic su un link con il tasto destro del mouse viene visualizzato un menu di selezione con la domanda relativa a possibilità di selezione, primo piano, sfondo ed i possibili link a pagine già realizzate.

Esempio:

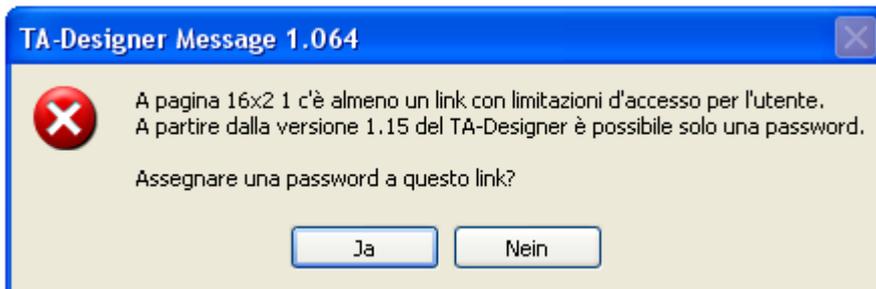


Sulla pagina di destinazione deve essere creato un link di rimando per poter passare ad altre pagine. Quando si imposta un link sulla propria pagina, facendo clic sull'area del link si aggiorna subito la pagina.

Il doppio clic sul pulsante link consente di immettere una password per accedere alla pagina collegata.

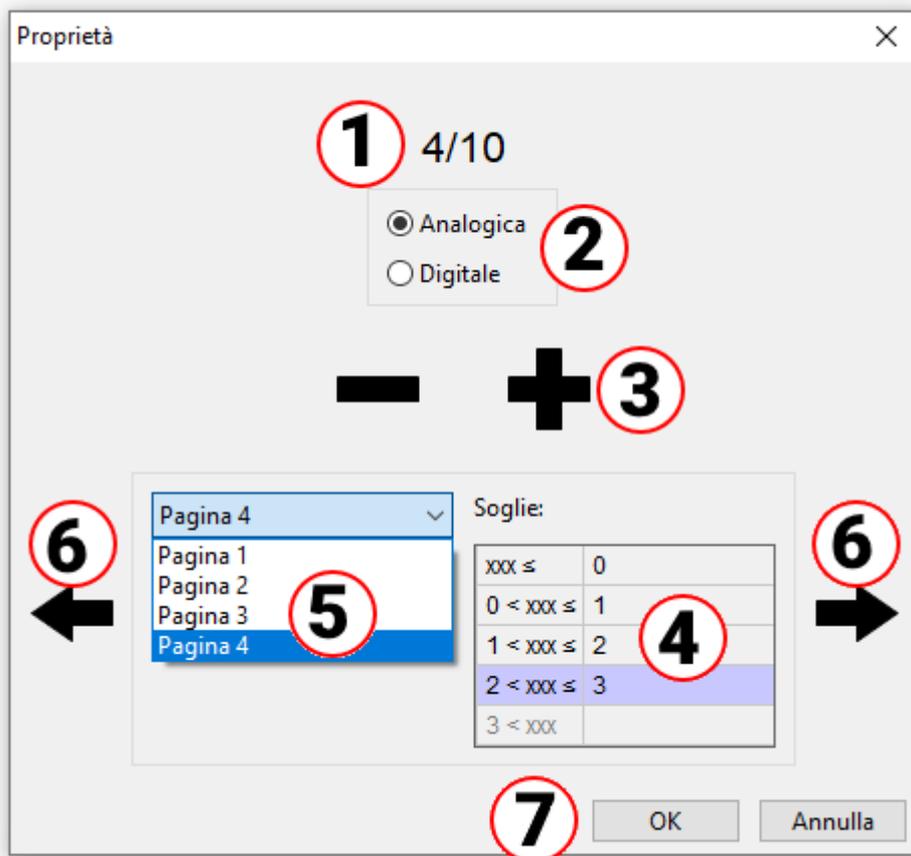


Quando si carica un progetto creato con una versione precedente di TA-Designer e nel quale è stato inserito un link con limitazioni d'accesso per l'utente, compare la richiesta seguente:



Pulsante link per valore

Si tratta di un pulsante link che modifica la destinazione a seconda del valore. L'assegnazione di un valore avviene allo stesso modo delle immagini animate.



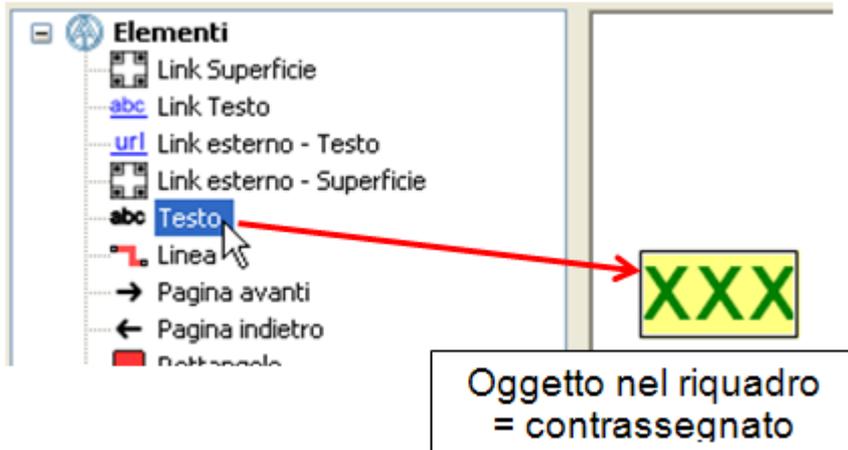
1. Primo di un massimo di 10 possibili destinazioni di link.
2. Selezione di valore analogico o digitale.
3. Per i valori analogici è possibile prevedere fino a 10 soglie. Facendo clic su "+" o "-" è possibile impostare il numero delle soglie. Per i valori digitali sono impostate 2 soglie fisse (OFF/ON oppure No/Sì).
4. Immissione dei valori soglia per i valori analogici. I valori soglia vengono immessi senza virgola o unità (ad es. 50,0 °C -> immissione: 50).
5. Impostazione della destinazione di link adeguata (= pagina) per ogni valore soglia (sono disponibili tutte le pagine x2 presenti).
6. Cambiare le diverse soglie per assegnare le pagine. Il numero della soglia attuale è visibile in alto, la soglia attuale è visualizzata con sfondo viola.
7. Conclusione con "OK"

Testi

Inserimento di testi

L'immissione di testi avviene trascinando l'elemento "**Testo**" nell'albero di ricerca tenendo premuto il tasto del mouse, nella posizione desiderata nel grafico („Drag & Drop“).

Il testo è sempre su una riga.



Facendo clic con il mouse con il tasto sinistro è possibile selezionare un oggetto non contrassegnato e viene messo in un riquadro. Solo un oggetto contrassegnato può essere modificato.

Proprietà del testo

Con il tasto destro del mouse, viene visualizzato un menu di selezione.



Determinazione del carattere, dell'orientamento testuale, del colore del carattere (solo CAN-TOUCH), dello sfondo e dell'immissione del testo.

CAN-TOUCH

Facendo doppio clic sul campo selezionato "**XXX**", facendo clic su "**Proprietà**" oppure selezionando e premendo il tasto **Invio**, compare la seguente finestra:



Sono disponibili 5 tipi di caratteri che si differenziano per la grandezza.

Per un miglior posizionamento è inoltre possibile selezionare se la visualizzazione deve essere posizionata **allineata a sinistra**, **allineata a destra** o **centrata**. Facendo clic sul colore di scrittura o dello sfondo viene visualizzato un campo di selezione in cui è possibile impostare il colore desiderato.

Per poter usare il carattere CAN-TOUCH sul proprio PC, per aggiungerlo ad esempio ad un grafico, è necessario il carattere **DejaVuSans**. Questo è usato dal CAN-Touch nelle dimensioni **13, 16, 22, 30 e 40** e può essere scaricato dalla nostra homepage www.ta.co.at.

Panoramica delle funzioni UVR16x2

Facendo doppio clic sul campo selezionato "XXX", facendo clic su "Proprietà" oppure selezionando e premendo il tasto **Invio**, compare la seguente finestra:



Sono disponibili 6 tipi di caratteri che si differenziano per la grandezza e scrittura.

Per un miglior posizionamento è inoltre possibile selezionare se la visualizzazione deve essere posizionata **allineata a sinistra**, **allineata a destra** o **centrata**. Facendo clic sul colore di scrittura o dello sfondo viene visualizzato un campo di selezione in cui è possibile impostare il colore desiderato.

Schema online C.M.I. und BL-NET

Facendo doppio clic sul campo selezionato "**XXX**", facendo clic su "**Proprietà**" oppure selezionando e premendo il tasto **Invio**, compare la seguente finestra:



In questa finestra, come nelle proprietà dei valori, sono impostate le seguenti **Proprietà**:

- # **Carattere**
- # **Allineamento a sinistra/destra**
- # **Colore di sfondo**
- # **Testo**

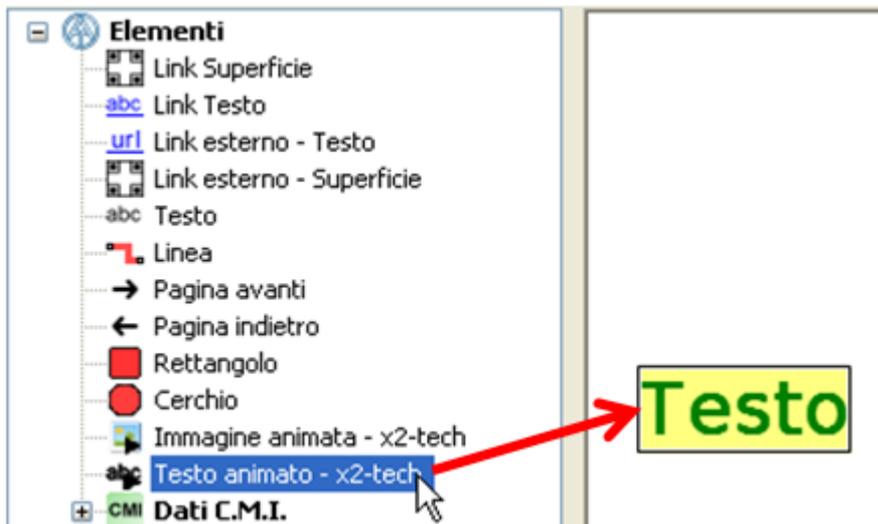
Testi animati sulle pagine C.M.I.

Con questa funzione è possibile visualizzare testi diversi in caso di modifica di stato dei valori (valori digitali o analogici). In questo modo lo stato del valore viene visualizzato mediante un testo proprio.

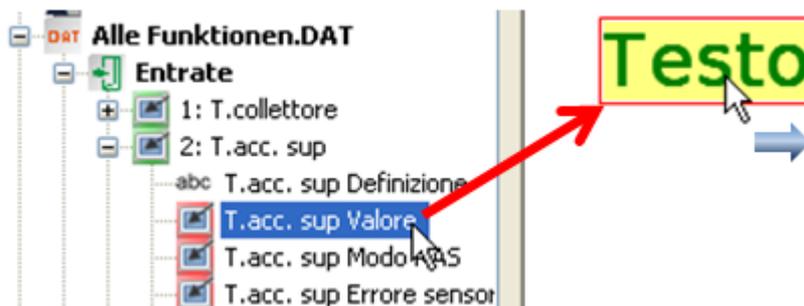
Testi animati possono essere collegati soltanto a valori di dispositivi con tecnologia X2.

Collegamento con un valore:

1. Posizionamento del testo animato nell'area di disegno.



2. Il valore collegato con il testo viene trascinato in quest'area. L'indicatore del mouse cambia, diventa a doppia freccia, e il riquadro del testo diventa rosso.



Se ora si esegue l'azione "**Cerca nell'albero di selezione**" per l'area del testo, si vedrà il collegamento con il valore assegnato.

3. Impostazione delle "**Proprietà**" del testo animato mediante doppio clic oppure clic con il tasto destro del mouse e selezione delle "Proprietà".





1. Visualizzazione del valore assegnato
 2. Primo di un massimo di 10 possibili testi. Per i valori digitali sono possibili solo 2 testi.
 3. Selezione di valore analogico o digitale
 4. Per i valori analogici è possibile prevedere fino a 10 soglie con testi propri. Facendo clic su "+" o "-" è possibile impostare il numero delle soglie. Per i valori digitali sono impostati 2 soglie e risp. testi fissi (off/no / on/si).
 5. Immissione dei valori soglia per i valori analogici. I valori soglia vengono immessi senza virgola (ad es. 50 °C -> immissione: 50).
 6. Caricamento del rispettivo testo per ogni valore soglia con "Proprietà", impostazione della formattazione e immissione del testo.
- Esempio:



In questa finestra si impostano le seguenti **proprietà**:

carattere

allineamento a sinistra/destra

colore di sfondo

testo

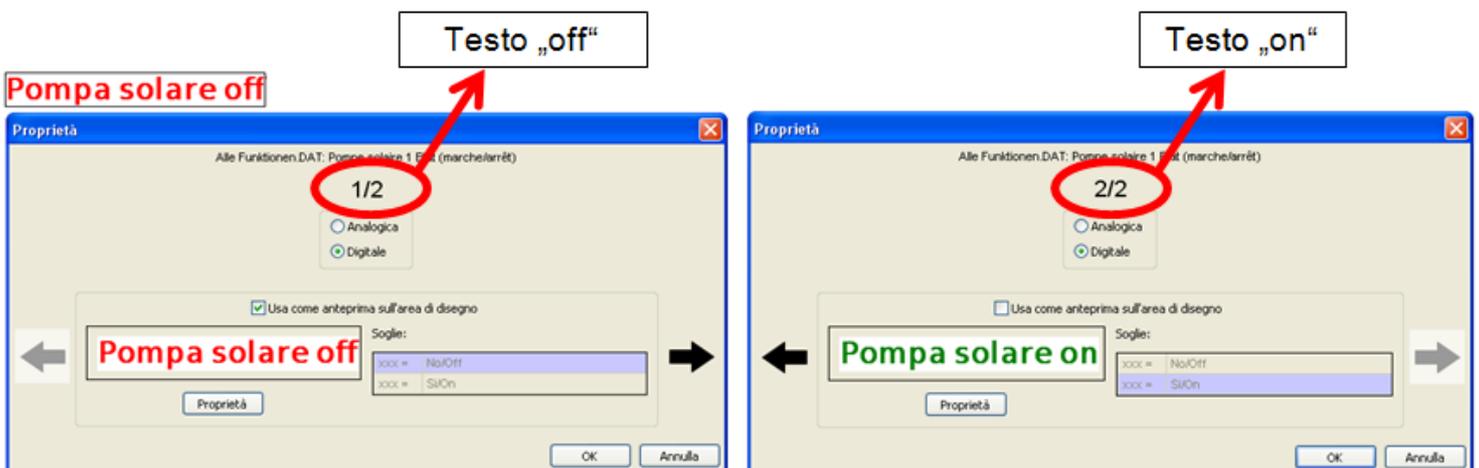
7. Avanti o Indietro servono a passare alla successiva soglia. Il numero della soglia attuale è visibile in alto, la soglia attuale è visualizzata con sfondo viola.

8. Conclusione con "OK"

Esempio: valore analogico, 3 soglie (valore # 30 °C / 30 °C < valore # 50 °C / 50 °C < valore), visualizzazione attuale: 3. testo, come anteprima sull'area di disegno è stato scelto un altro testo.



Esempio: valore digitale, anteprima del testo "off" sull'area di disegno



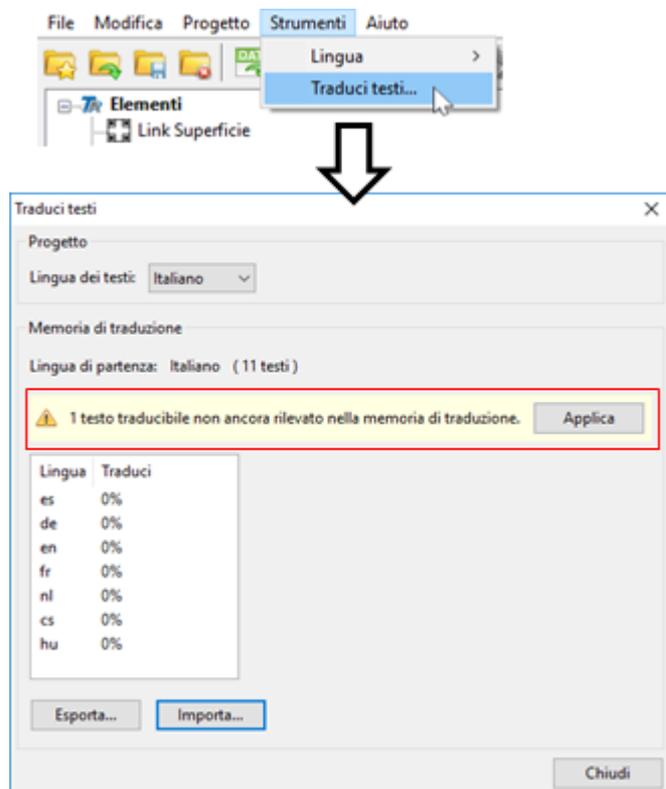
Memoria di traduzione

Traduzione testi (Memoria di traduzione)

La funzione "Traduzione testi" permette di creare traduzioni per testi del progetto da utilizzare nella lingua desiderata. Si tratta di tutti i testi che non originano dal regolatore o dai suoi dati di funzionamento, ma dal progetto TA-Designer stesso.

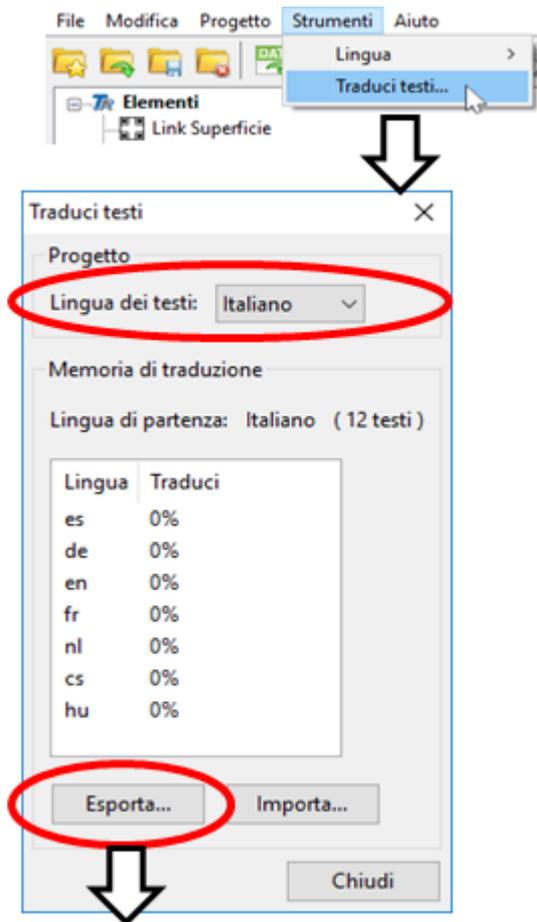
A tale scopo viene creata una **memoria di traduzione**, che viene salvata nel PC dell'utente indipendentemente dal rispettivo progetto e che può essere richiamata da TA-Designer.

Rilevamento di testi in memoria di traduzione

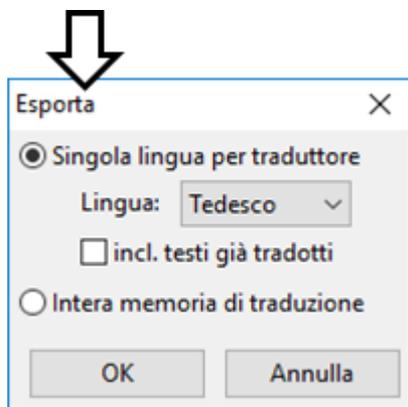


Testi nuovi devono essere registrati manualmente nella memoria di traduzione. Se nel progetto è presente un testo non ancora registrato, all'apertura della finestra di dialogo della traduzione nella schermata a sinistra compare il messaggio.

Esportazione della memoria di traduzione



Attualmente sono memorizzati 45 testi. Dopo aver definito la "**Lingua dei testi**", è possibile creare un file .csv per un traduttore.



La prima opzione di scelta riguarda la selezione della **lingua**, per la quale si deve creare il file csv e si sceglie se nel file csv devono essere registrati anche i testi già tradotti.

Un'applicazione tipica per l'esportazione dell'**intera memoria di traduzione** (tutte le lingue con tutte le traduzioni effettuate) nel file csv e del suo utilizzo su un altro computer.

Dopo la conferma con "**OK**" si definiscono la cartella e il nome per il file csv.

Struttura di un file .csv

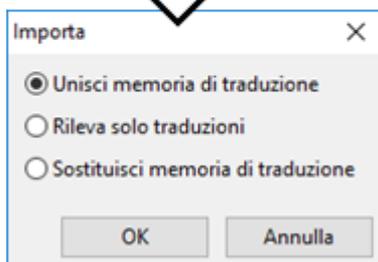
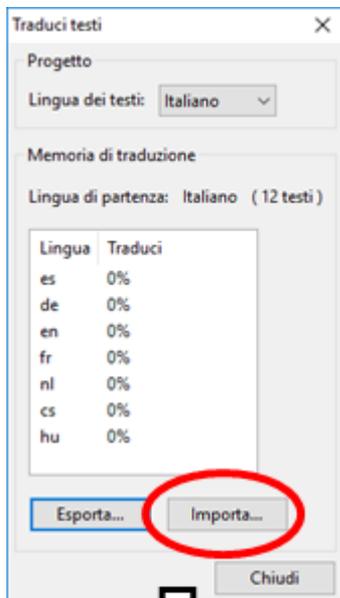
	A	B	C	D
1	de	[comment]	[length]	it
2	Status Anforderung		128	
3	eff. Solltemperatur		128	
4	Mischerposition		128	
5	Heizkreispumpe		128	
6	eff. Raumsoll		128	
7	T.Vorlauf Soll		128	
8	T.Vorlauf Ist		128	
9	Ausschaltdifferenz		128	
10	Einschaltdifferenz		128	
11	Raumeinfluss		128	
12	T.Vorlauf Max		128	

Nel file csv il programmatore può inserire dei commenti che spiegano i termini al traduttore.

Il traduttore scrive i testi tradotti nella colonna della propria lingua. In questo esempio il file csv è stato creato per la lingua inglese (colonna "en" = Inglese).

Importazione di una memoria di traduzione

Dopo la traduzione, la tabella può essere nuovamente importata in TA-Designer.



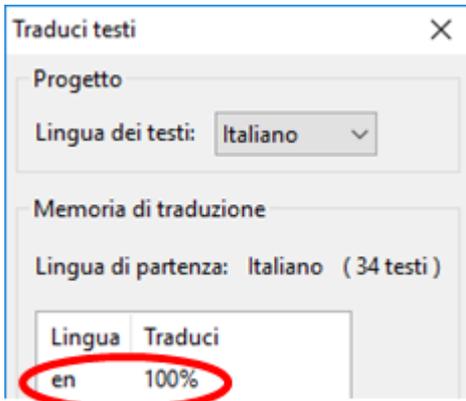
Componi memoria di traduzione: i testi esistenti vengono tradotti e quelli nuovi vengono rilevati con le rispettive traduzioni.

Rilevazione di sole traduzioni: vengono rilevate soltanto le traduzioni di testi esistenti.

Sostituisci memoria di traduzione: questa variante permette di sovrascrivere eventualmente voci esistenti della memoria di traduzione!

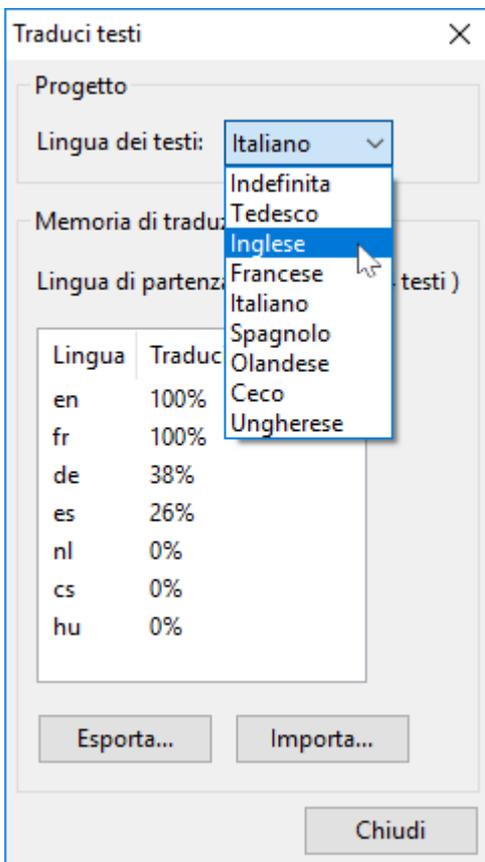
Concludere con **OK**.

Nel menu "**Traduci testi**" si vede se tutti i testi della memoria di traduzione sono tradotti (= 100 %).



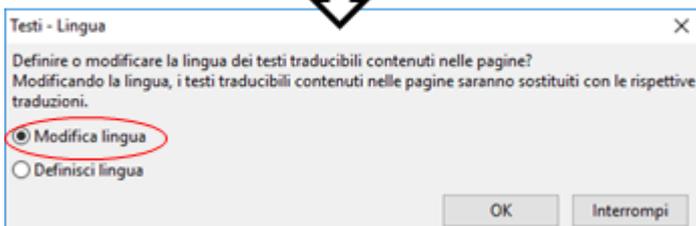
Applicazione dei testi tradotti

Esempio: in un progetto creato in **tedesco** si devono visualizzare i **testi traducibili in inglese** per un utente di **lingua inglese**.



La lingua originale era il **tedesco**. Pertanto prima della modifica vengono visualizzati i testi in tedesco. La lingua dei testi deve dunque essere **modificata in inglese**.

Se la lingua del programma viene modificata in TA-Designer, questa modifica viene rilevata anche nella voce **Lingua dei testi**.



Nella maggior parte dei casi è necessario **modificare** la lingua.

L'opzione **Definisci lingua** modifica anche la selezione in **Lingua dei testi** ed è necessaria soltanto se qui non è stata ancora selezionata la lingua corrispondente.

Dati interni (CAN-TOUCH)



Dal campo „**dati interni**“ dell'albero di ricerca è possibile inserire nel grafico **l'ora e la data**. Questi valori vengono applicati dal dispositivo bus numero di nodo 1 e **non** sono modificabili. Nel caso in cui l'ora e/ o la data dovessero essere modificabili, questi valori devono essere rilevati dai dati di funzionamento di UVR1611 o UVR16x2 (vedere il capitolo "[Data / Ora](#)").

Nel caso in cui il touchscreen sia dotato del modulo sensore è possibile anche il posizionamento della **temperatura ambiente, dell'umidità ambiente e del punto di rugiada**.

Le proprietà di queste visualizzazioni possono essere impostate come gli altri valori.

Allo stesso modo nel disegno può essere inserito un campo di commutazione „**Su/Giù**“ (vedi capitolo "[Inserimento di un campo di commutazione Su/Giù](#)").

Con il **Messaggio** attivo nella pagina può essere visualizzato un triangolo di avviso (vedi capitolo "[Messaggio](#)").

Con „**Pagina avanti**“ o „**Pagina indietro**“ si generano dei link che consentono di spostarsi verso l'ultima pagina selezionata (vedi capitolo "[Inserimento di un link „Pagina avanti“ o „Pagina indietro“](#)").

Con la voce „**Impostazioni**“ è possibile creare un link ad una pagina fissa pre-programmata nella quale poter modificare le impostazioni del CAN-TOUCH ed eseguire degli aggiornamenti nella rete bus CAN (vedi capitolo "[Inserimento del link „Impostazioni“](#)").

Inserimento di un campo di commutazione Su/Giù

La modifica di **valori modificabili** (= valori non bloccati) avviene solitamente tramite la visualizzazione di tasti freccia Su e Giù accanto al valore dopo aver toccato il valore.

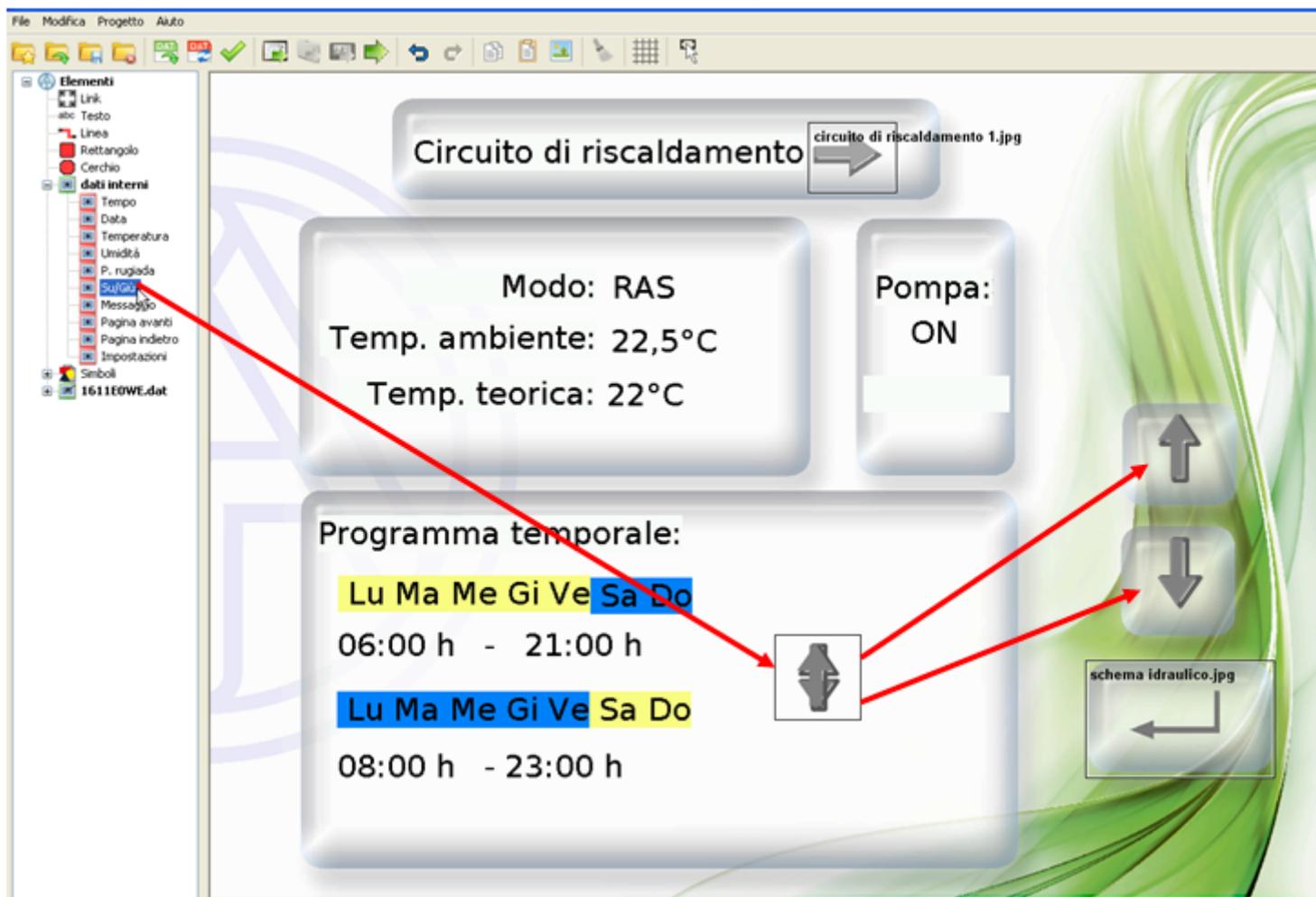
Con l'inserimento di un campo di commutazione Su e Giù è tuttavia possibile che la modifica di tutti i valori su questa pagina avvenga **sempre** tramite questi speciali campi di commutazione.

Questi campi di commutazione possono essere importati dal campo degli elementi „**dati interni**“ nel grafico. In tal caso i due segni vengono trascinati insieme nel campo del grafico e quindi successivamente posizionati separatamente.

Per ogni grafico è possibile inserire **un solo** campo di commutazione Su/Giù.

Quando si desiderano cancellare questi campi di commutazione è necessario che ogni campo di commutazione venga cancellato singolarmente.

Esempio:



Messaggio

Con questa funzione è possibile, quando si verificano determinati eventi regolabili, creare una **Pagina Pop-Up**.

Contemporaneamente è possibile evidenziare l'importanza del messaggio con un **segnale acustico** e/o il **lampeggio** della retroilluminazione.

Nel caso in cui il messaggio venga annullato con un tocco, si accede con un **link di ritorno** programmato all'ultima pagina visualizzata.

Su ogni pagina può essere visualizzato un **triangolo di avviso** fino a quando è ancora attivo almeno un messaggio. Toccando il triangolo di avviso si ritorna nuovamente alla pagina dei messaggi. Quando sono attivi diversi messaggi, vengono visualizzati in successione.

Possono essere programmati fino a 32 messaggi

Avvertenza: Questi messaggi CAN-TOUCH non hanno **alcuna** correlazione con i messaggi del UVR1611.

Creare un messaggio

1. Definizione di una **Uscita di rete** per il valore di un apparecchio CAN-Bus che deve essere controllato.

2. Opzionalmente: Creazione del grafico per la pagina Pop-Up. Il file grafico deve essere un file *.jpg, *.bmp o *.png e deve essere in rapporto 4 : 3 (1024 : 768 Pixel) .

3. Impostare una nuova pagina facendo doppio clic su „**Nuova pagina**“ in basso a sinistra e selezionando „**Pagina CAN-Touch**“.

4. Caricare l'immagine facendo clic con il tasto destro del mouse sul simbolo vuoto dell'immagine sulla barra inferiore. Quando non si seleziona alcun grafico per la pagina dei messaggi, la pagina resta bianca. In questa pagina è possibile inserire testi liberi e/o oggetti (ad es. valori dei sensori).



5. Selezionare il menu „**File/Creare/modifica messaggi**“

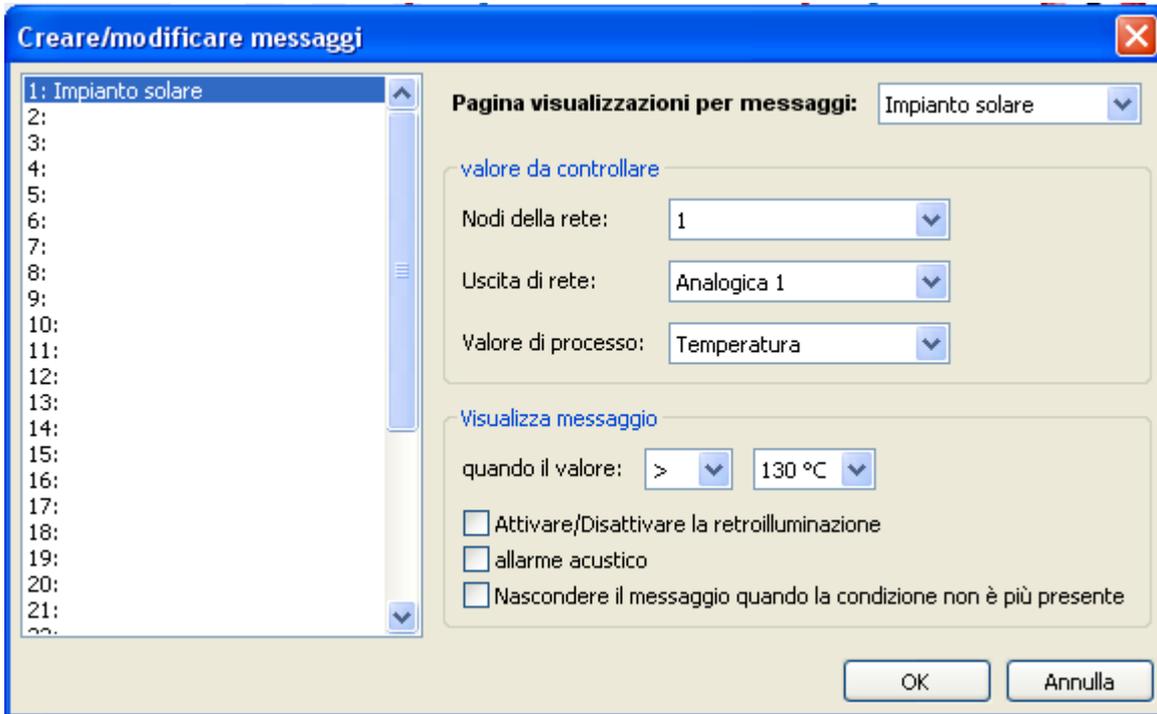


6. Selezione della pagina di visualizzazione per il messaggio



7. Determinazione delle impostazioni per il messaggio

Esempio:



valore da controllare: Possono essere controllate fino a 32 **uscite di rete** analogiche o digitali di apparecchi CAN-Bus.

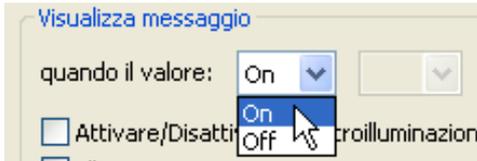
- Selezione del nodo di rete da trasmettere e
- sua uscita di rete,
- Indicazione del valore di processo.

Visualizzare messaggi (valore analogico): Selezione della condizione per l'attivazione del messaggio (Possibilità di selezione: <, <=, >, >=, =) e del valore di soglia.



oppure

Visualizzare messaggi (valore digitale): In caso di controllo di un'uscita di rete digitale, si seleziona lo stato (**On** o **Off**) per l'attivazione del messaggio.

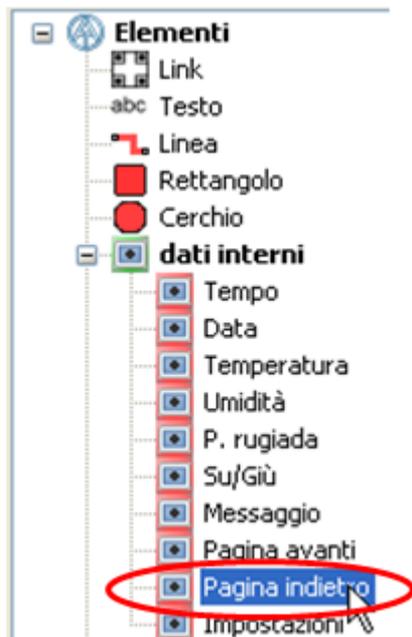


Selezione di azioni supplementari:

- Attivare/Disattivare la retroilluminazione (illuminazione lampeggia),
- allarme acustico,
- Nascondere il messaggio quando la condizione non è più presente.

Conclusione dopo l'immissione di tutti i messaggi con „OK“.

8. IMPORTANTE! Posizionamento di un **Link di ritorno** alla pagina dei messaggi.



In questo modo la pagina può essere annullata. La visualizzazione passa all'ultima pagina visualizzata (Applicazione del link „[Pagina indietro](#)“ dai dati interni).

La superficie del link viene posta sull'intero grafico. In questo modo non è importante quale punto del Touchscreen viene toccato per l'annullamento.

9. Opzionalmente: Nella pagina dei messaggi è possibile inserire testi liberi e/o oggetti (ad es. valori dei sensori).

10. Opzionalmente: Inserimento di un **triangolo di avviso** nelle pagine di visualizzazione



Dopo l'annullamento di una pagina di messaggi con il link di ritorno, sulla pagina di destinazione del link è possibile inserire un triangolo di avviso.

Il triangolo di avviso viene visualizzato fino a quando è attivo un messaggio. Contemporaneamente questo triangolo è un link alla pagina del messaggio.

Quando sono attivi diversi messaggi, questi vengono visualizzati in successione.

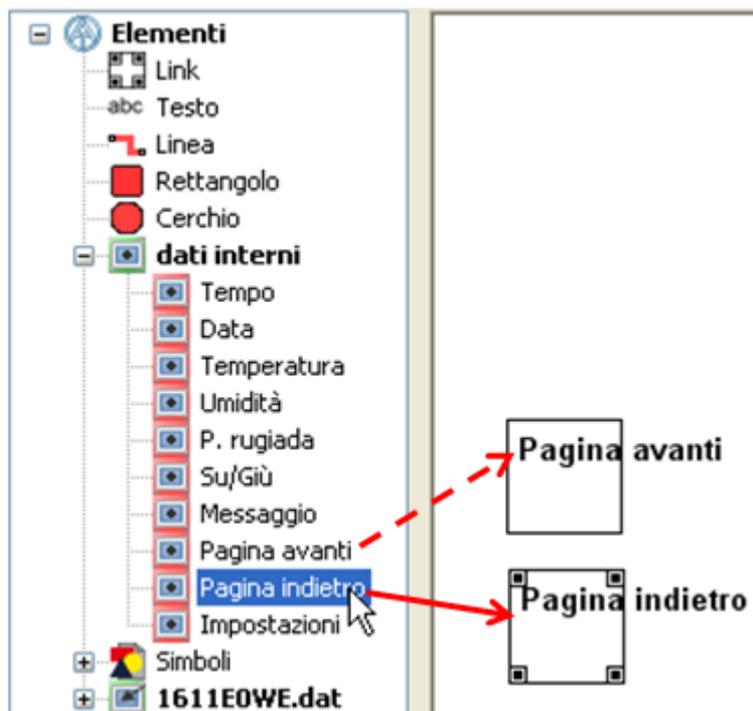
La cancellazione del triangolo di avviso avviene contrassegnando ed azionando il tasto „Canc“ sul PC.

Inserimento di un link „Pagina avanti“ o „Pagina indietro“

Con „Pagina indietro“ si generano dei link che consentono uno spostamento verso l'ultima pagina selezionata.

Con „Pagina avanti“ è possibile spostarsi verso la pagina dalla quale precedentemente si è passati con „Pagina indietro“.

Esempio:



Il link viene posizionato allo stesso modo di un qualsiasi altro link nel grafico. Trascinando i punti angolari è possibile determinare la dimensione del link.

La denominazione del link ha luogo con un inserimento libero del testo in **TA-Designer** o con il grafico stesso.



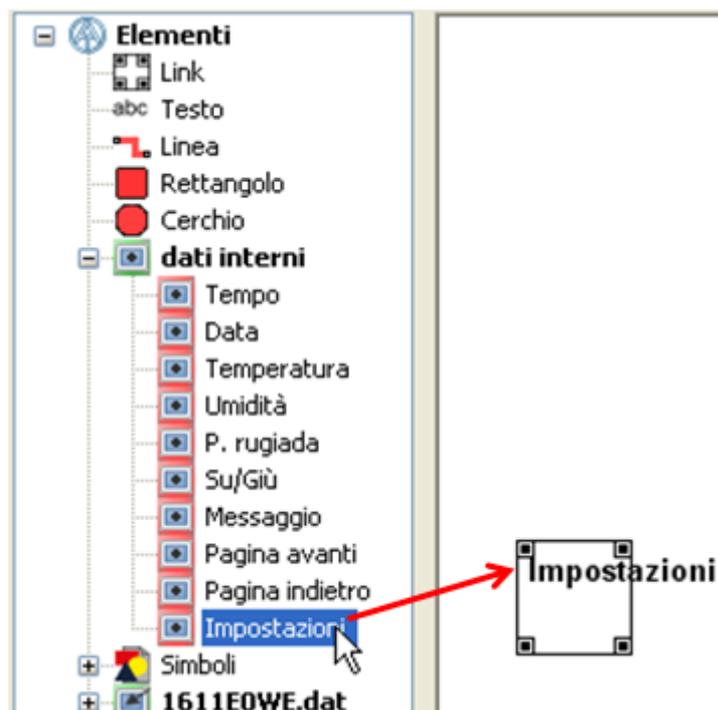
Facendo clic su un link con il tasto destro del mouse viene visualizzato un menu di selezione con la richiesta di selezionabilità, primo piano e sfondo, dimensioni.

Inserimento del link „Impostazioni“

Il link (=collegamento) „**Impostazioni**“ determina l'apertura di una pagina fissa pre-programmata nella quale è possibile poter modificare le proprietà CAN-TOUCH Lingua, Luminosità, Durata di attivazione dell'illuminazione e Numero di nodo.

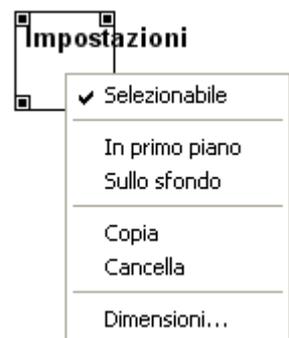
Inoltre da questa pagina è possibile aggiornare il sistema operativo del CAN-TOUCH, eseguire l'upload di sistemi operativi e dati di funzionamento di tutti gli altri partecipanti bus CAN ed eseguire il download dei dati di funzionamento di altri partecipanti bus CAN (escluso BL-NET), nonché impostare la data e l'ora del sistema (UVR1611 con il numero di nodo 1).

Esempio:



Il link di impostazione viene posizionato allo stesso modo di un qualsiasi altro link nel grafico. Trascinando i punti angolari è possibile determinare la dimensione del link.

La denominazione del link ha luogo con un inserimento libero del testo in **TA-Designer** o con il grafico stesso.



Facendo clic su un link con il tasto destro del mouse viene visualizzato un menu di selezione con la richiesta di selezionabilità, primo piano e sfondo, dimensioni.

Il link di impostazione può essere inserito su ogni pagina una sola volta.

Avvertenza di sicurezza:

Sulla pagina di destinazione del link è possibile modificare anche valori sensibili (ad es. il numero di nodo) oppure eseguire degli aggiornamenti. Nel caso in cui debba essere consentito solo ad uno specialista, si dovrebbe impostare prima un link normale su una pagina personale protetta da una **Password**. E solo su questa pagina protetta viene inserito il link „**Impostazioni**“.

L'uso di questa pagina di impostazioni è descritto al capitolo „**Uso**“.

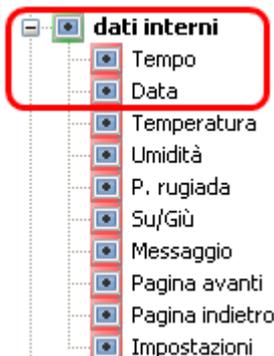
Data / Ora

Nella rete bus CAN a tutti i dispositivi viene applicata l'ora del dispositivo con **numero nodo 1**, che può essere un regolatore (UVR1611, UVR16x2, RSM610) o l'interfaccia C.M.I.

Per ogni visualizzatore esistono diverse modalità per visualizzare data e ora.

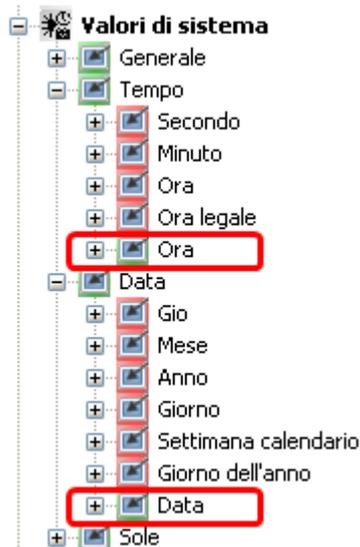
CAN-TOUCH

Dati interni



La visualizzazione dei "Dati interni" non può essere modificata.

Valori di sistema di dispositivi X2



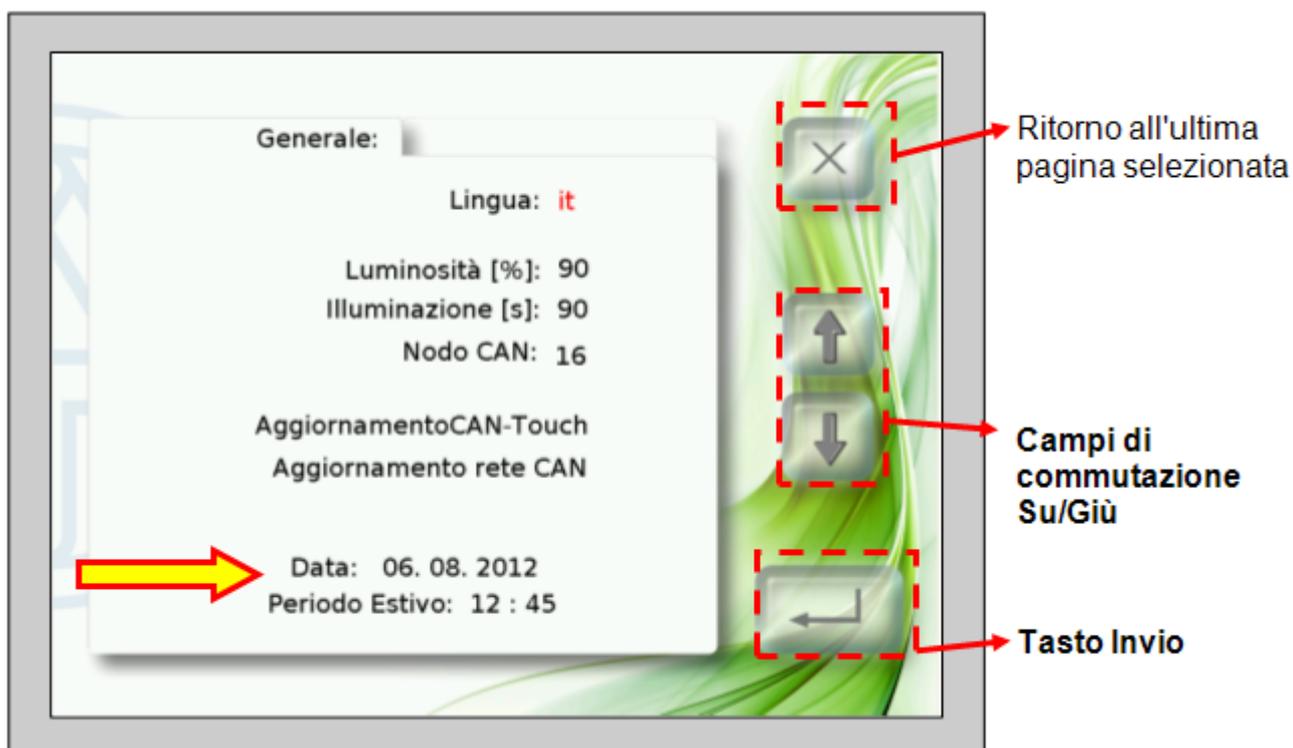
Questa visualizzazione è preferibile soltanto se l'apparecchio X2 ha numero di nodo 1. I valori sono modificabili sul CAN-TOUCH e vengono rilevati successivamente da altri apparecchi bus CAN. Il rilevamento dei valori può richiedere un minuto. La C.M.I. rileva il valore soltanto se nelle impostazioni orarie della C.M.I. come fonte di riferimento è indicata "CAN".

UVR1611



Questa visualizzazione è preferibile soltanto se l'apparecchio UVR1611 ha numero di nodo 1. I valori sono modificabili sul CAN-TOUCH e vengono rilevati successivamente da altri apparecchi bus CAN. Il

rilevamento dei valori può richiedere un minuto. La C.M.I. rileva il valore soltanto se nelle impostazioni orarie della C.M.I. come fonte di riferimento è indicata "CAN".

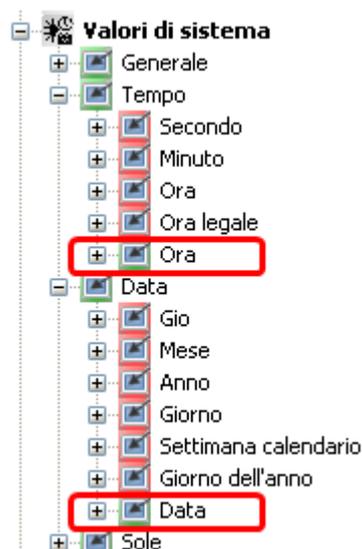


In questa pagina, accessibile dal link "**Impostazioni**" dei "**Dati interni**", si possono regolare anche la data e l'ora dell'apparecchio con numero di nodo 1.

Se vengono rilevati i valori della C.M.I. con numero di nodo 1 e nelle impostazioni orarie della C.M.I. come fonte di riferimento è indicata "Web", le impostazioni non sono modificabili.

Panoramica delle funzioni del dispositivo X2

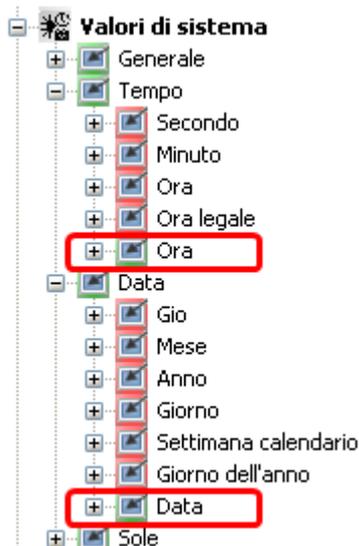
Valori di sistema di dispositivi X2



Questa visualizzazione è preferibile soltanto se l'apparecchio X2 ha numero di nodo 1. I valori possono essere impostati come modificabili nella panoramica delle funzioni e vengono rilevati successivamente dagli altri apparecchi bus CAN. Il rilevamento dei valori può richiedere un minuto. La C.M.I. rileva il valore soltanto se nelle impostazioni orarie della C.M.I. come fonte di riferimento è indicata "CAN".

Schema online C.M.I.

Valori di sistema di dispositivi X2



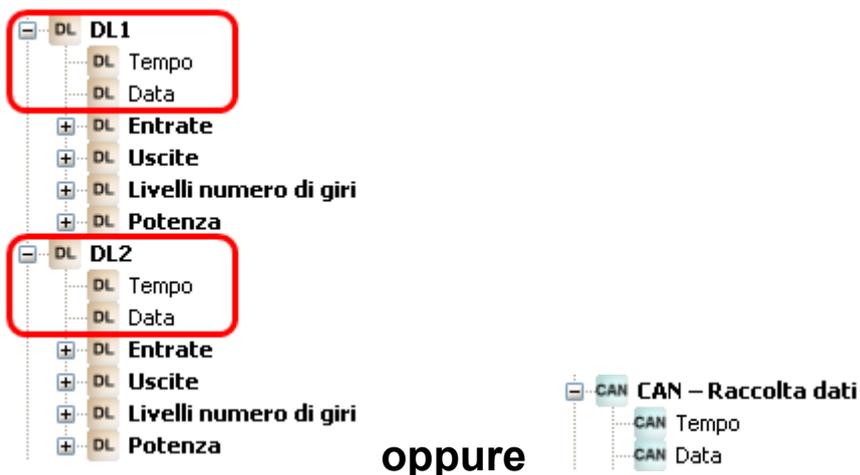
Questa visualizzazione è preferibile soltanto se l'apparecchio X2 ha numero di nodo 1. I valori possono essere impostati come modificabili nello schema online e vengono rilevati successivamente dagli altri apparecchi bus CAN. Il rilevamento dei valori può richiedere un minuto. La C.M.I. rileva il valore soltanto se nelle impostazioni orarie della C.M.I. come fonte di riferimento è indicata "CAN".

Dati C.M.I.



La visualizzazione dei "**Dati C.M.I.**" **non** può essere modificata. A seconda delle impostazioni orarie nella C.M.I., è visualizzata l'ora Web, l'ora dell'apparecchio CAN con numero di nodo 1 o l'ora dell'apparecchio collegato alla C.M.I. su una linea dati.

Schema online BL-Net



I valori possono essere trasferiti alla C.M.I. dal CAN-Bus o dal DL-Bus e visualizzati nello schema online del BL-NET. Come per tutti i valori dello schema online BL-NET **non** è possibile apportare modifiche.

Modelli

Le icone "**Salva nuovo modello**" e "**Inserisci modello**" permettono di creare gruppi di pagine come modello da aggiungere in altri progetti.

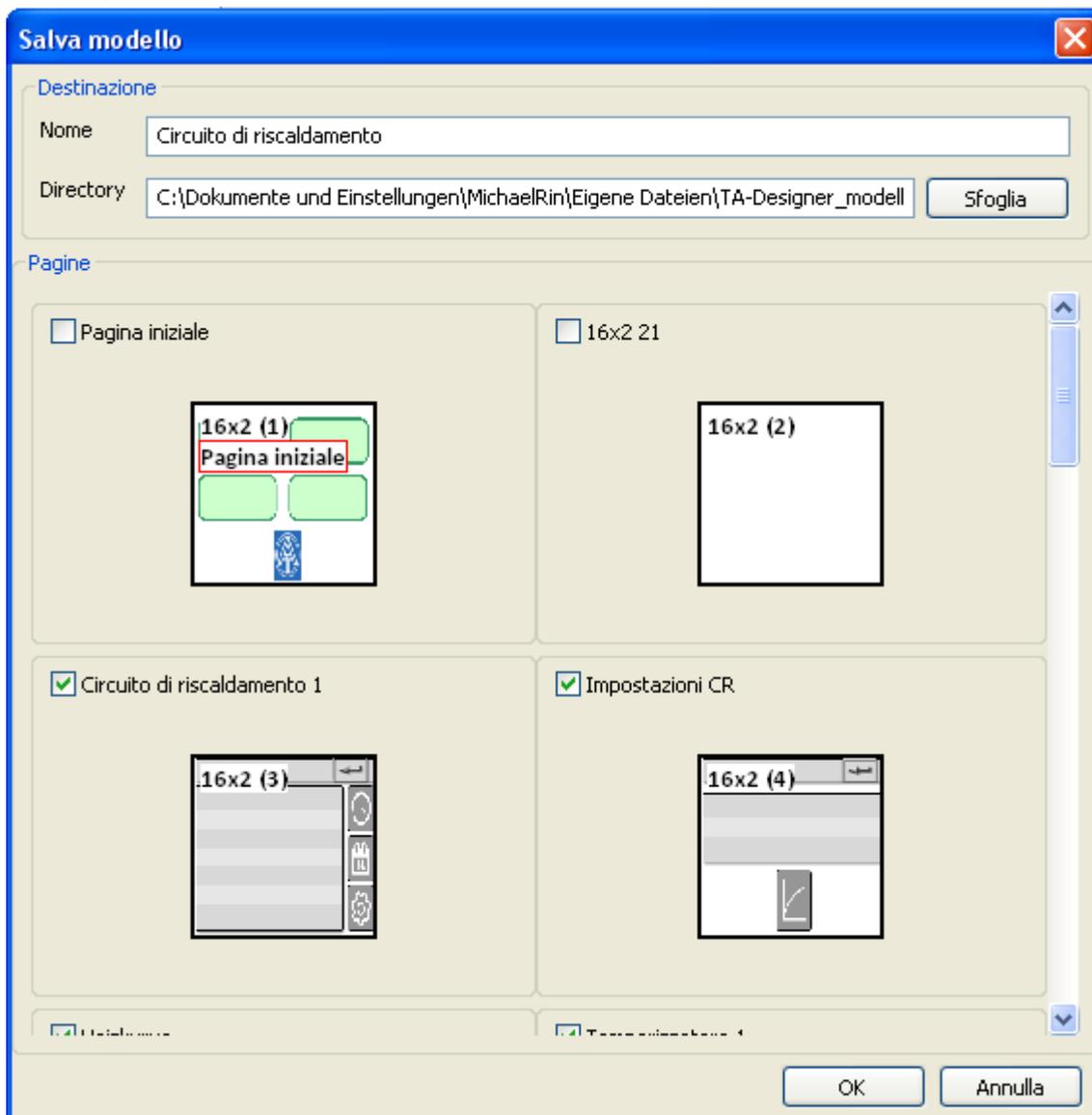
Si possono creare modelli per **CAN-TOUCH**, **C.M.I.** (schema online) o per la **Panoramica delle funzioni X2**.

Creazione di nuovi modelli



Per creare un nuovo modello si deve fare clic nella barra dei menu sull'icona "**Salva nuovo modello**".

Viene così visualizzata una finestra di selezione in cui si definiscono il nome, il percorso di archiviazione e le pagine per il modello.



Nome Indicazione del nome di un file con il quale si deve archiviare il modello.

Directory TA-Designer propone il percorso per una directory che può comunque essere modificato

Pagine Selezione delle pagine che il modello deve contenere, spuntare le pagine desiderate e infine confermare con **OK**.

Quando si selezionano le pagine, prestare attenzione al tipo di pagina, per evitare di creare "mescolanze" indesiderate.

Viene poi visualizzata una finestra in cui è possibile definire una descrizione generale del modello e definizioni proprie per le funzioni e i valori.

I "Valori" si riferiscono soltanto a valori che non sono stati attribuiti direttamente dalle funzioni, ad es. entrate, uscite ecc. Queste definizioni saranno visualizzate in seguito quando il modello sarà inserito in una programmazione.

Salva modello

Descrizione

Circuito di riscaldamento, temporizzatore, calendario

Indicare una definizione logica per le funzioni e i valori.

Funzioni

Alle Funktionen.DAT Circuito riscald. 1

Riscaldamento a pavimento

Alle Funktionen.DAT Temporizzatore

Temporizzatore

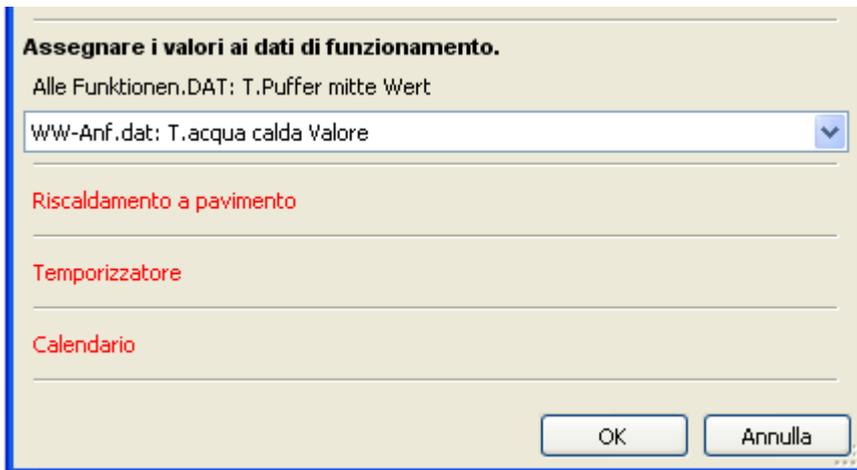
Alle Funktionen.DAT Calendarin

OK Annulla

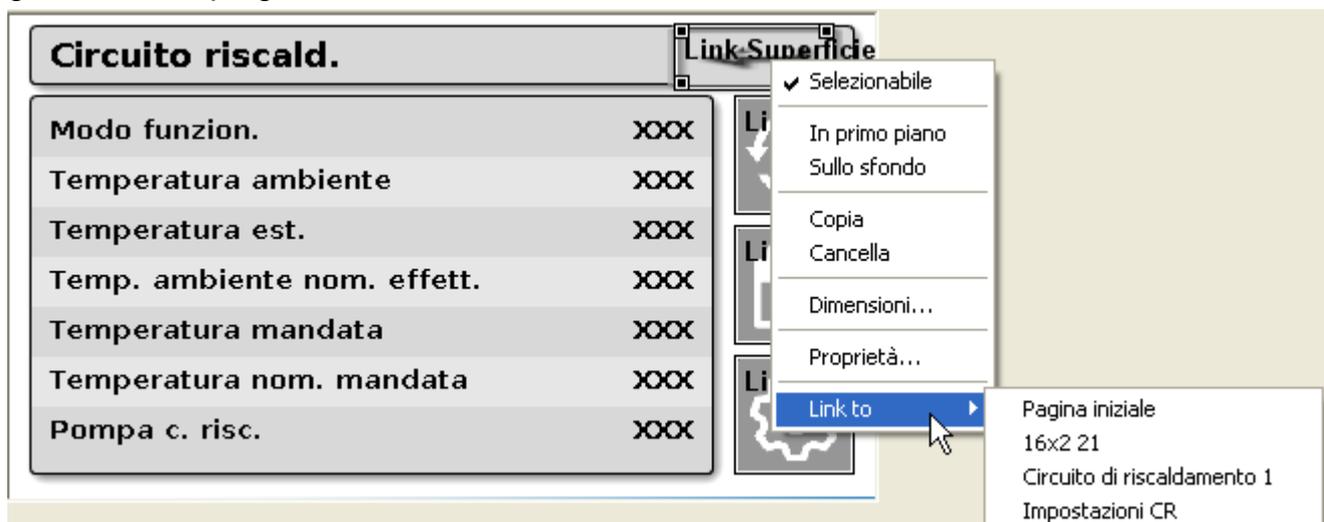
Continuando a scorrere, alla fine della lista saranno visualizzati i "Valori" di cui è possibile modificare la definizione.

Concludere con **OK**.

Il modello viene ora archiviato nella directory selezionata come file ***tdv**.



Restano inalterati i link all'interno delle pagine del modello, ma occorre ancora definire i link a pagine già create del progetto.



Questo link, che originariamente alla creazione del modello rimandava alla pagina iniziale, deve essere ridefinito dopo l'inserimento del modello.

Se un modello viene inserito più frequentemente, poiché ad es. sono presenti più circuiti di riscaldamento, alle definizioni del modello viene aggiunto un numero tra parentesi.

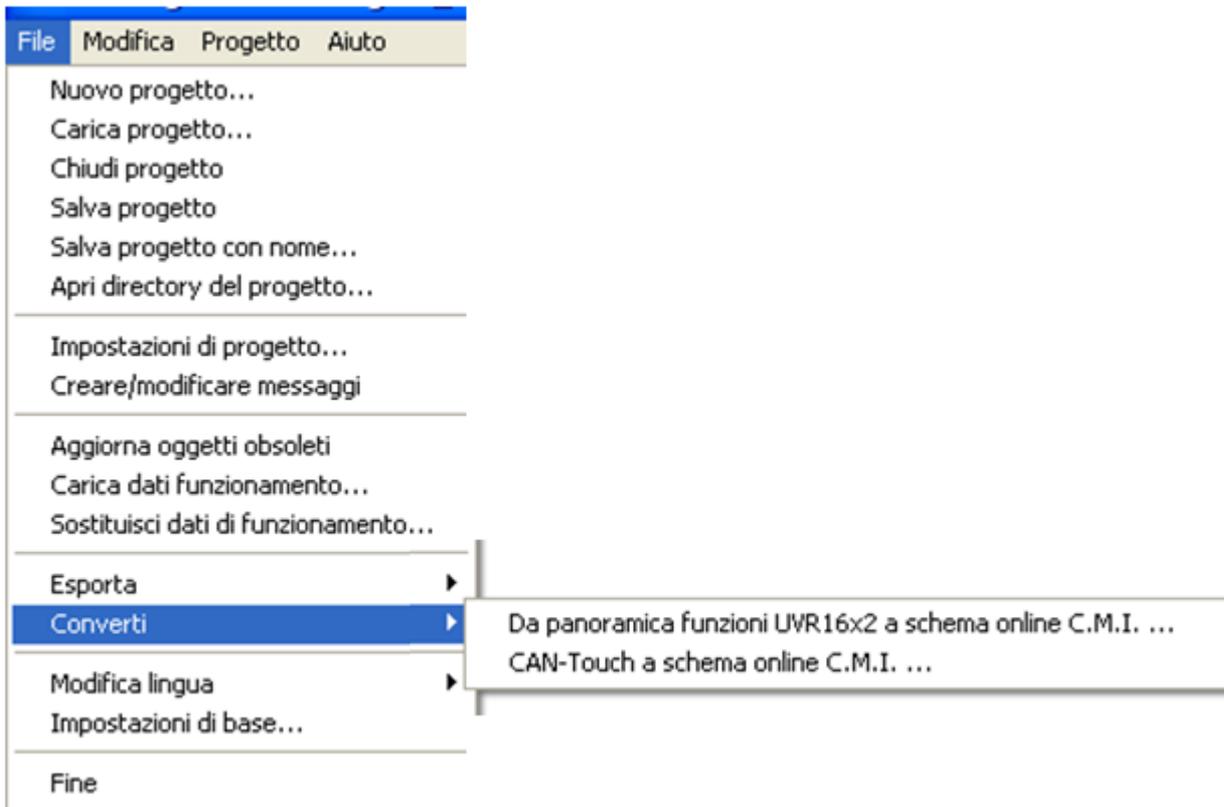
Esempio:



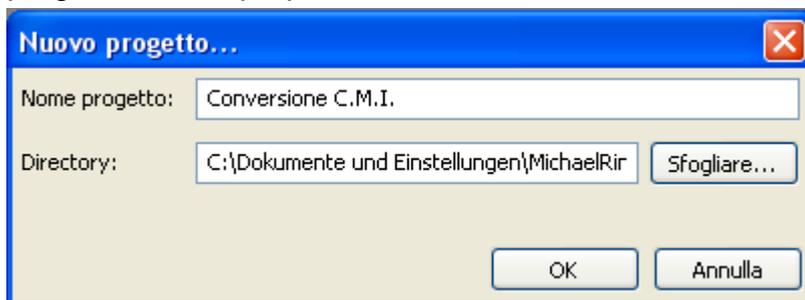
Circuito di riscaldamento 1 (2)

Questa definizione può poi essere adattata alla programmazione (vedere il capitolo "[Modifica di pagine](#)").

Converti



Questa funzione permette di convertire una panoramica delle funzioni di UVR16x2 o una programmazione CAN-TOUCH in uno schema online C.M.I.. Per fare questo viene creato un nuovo progetto con un proprio nome.



Se è attivata l'"[esportazione](#)" in fase di salvataggio, compare un messaggio che indica se tutti gli oggetti si trovano nei dati di funzionamento attualmente caricati, o meno.



O:

TA-Designer Message 3.006



Attenzione! Non è stato possibile inserire tutti gli elementi su questa pagina!

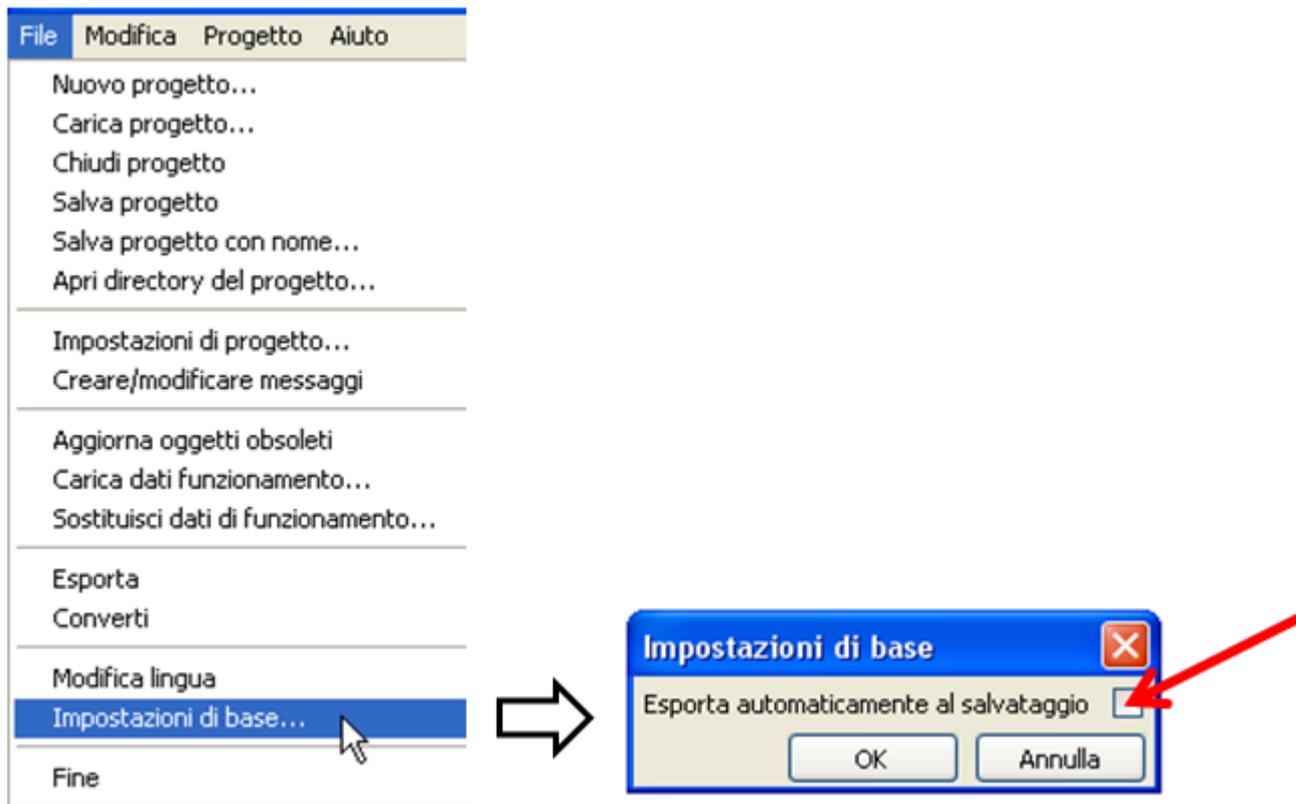
OK

Salva / Esporta

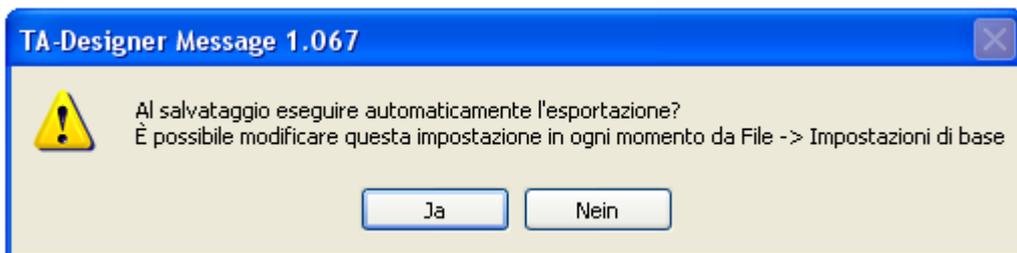
Quando si programma con TA-Designer dopo il salvataggio viene creato un file *.xml. Questo file *.xml viene selezionato in fase di ulteriore elaborazione del progetto.

Per i singoli apparecchi CAN-TOUCH, C.M.I. e UVR16x2/CAN-MTx2 è necessario creare file propri. Questa operazione si chiama, in TA-Designer, "Esportazione".

Nel menu "File/Impostazioni di base..." si può impostare se con il comando "Salva" debba essere salvato **solo** il file *.xml oppure si debbano esportare anche i file per gli apparecchi. Questa impostazione vale per tutti i progetti e rimane attiva anche in caso di riavvio del programma.

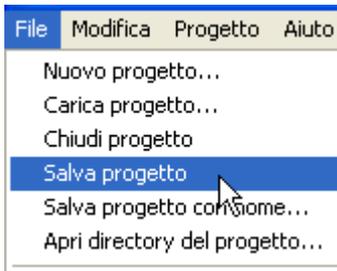


Al **primo** utilizzo del TA-Designer **dopo l'installazione**, alla selezione del comando "Salva" all'utente viene chiesto - per questa unica volta - di fare una scelta:



La risposta con **sì** o **no** applica la stessa impostazione per tutti i successivi progetti, fino a quando non si modificherà tale impostazione nel menu "File/Impostazioni di base...".

Il salvataggio con o senza esportazione viene eseguito dal menu "File/Salva progetto".



In alternativa: fare clic sul rispettivo simbolo  sulla barra degli strumenti.

Se il progetto viene salvato senza "**Esportazione**" oppure fosse necessario creare i file per gli apparecchi per testare la programmazione **senza** salvataggio del file *.xml, è disponibile l'opzione di **esportazione** dei file per gli apparecchi. A tale scopo usare i seguenti pulsanti sulla barra degli strumenti:

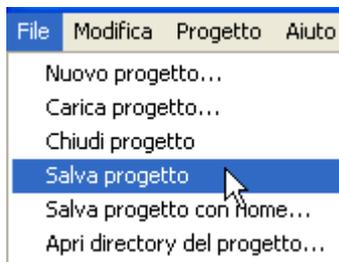


-  Esporta per tutti gli apparecchi
-  Esporta per apparecchio X2
-  Esporta per schema C.M.I.
-  Esporta per CAN-TOUCH

Fine della programmazione

Quando è terminata la programmazione sono necessarie le seguenti operazioni per caricare i dati nei relativi apparecchi:

1. Salvataggio della programmazione in „File/Salva progetto...“, quando tutti i valori sono inseriti nel grafico e le proprietà sono state impostate.



In alternativa: Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti.

Per il salvataggio si applica la preimpostazione nel menu "File/Impostazioni di base..." (vedi capitolo "[Salva / Esporta](#)").

Per esportare solo uno o più file per gli apparecchi senza salvare il file xml, si usano i pulsanti specifici sulla barra degli strumenti (vedi capitolo "[Salva / Esporta](#)"). In questo modo si ha il vantaggio per cui la programmazione viene testata senza che anche il file *.xml venga modificato.

2. Chiusura del progetto



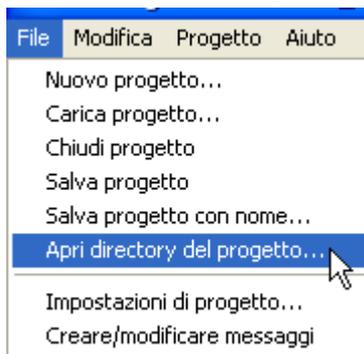
Attenzione: Prima della chiusura del progetto è assolutamente necessario salvare il progetto poiché altrimenti le impostazioni andranno perse.

In alternativa: Fare clic sul simbolo  nella barra degli strumenti.

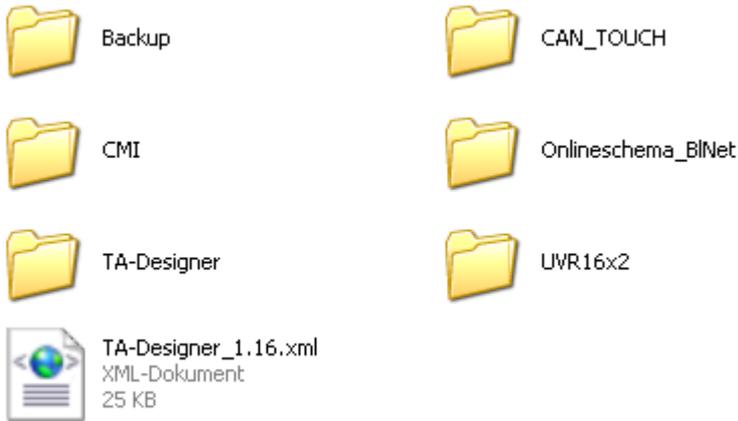
3. Copia i file

Per ogni tipo di pagina nella cartella del progetto viene creata una cartella propria con i file che devono essere copiati.

Nel menu "File / Apri directory del progetto" è possibile visualizzare la directory del progetto.



Esempio:



In questo esempio per tutti e 4 i tipi di pagina è stato creato un progetto.

Nella cartella "Backup" sono salvati al massimo gli ultimi 5 stati salvati dei dati del progetto (file xml e cartella "TA-Designer").

La cartella TA-Designer serve come cartella per file salvati temporaneamente.

CAN-TOUCH

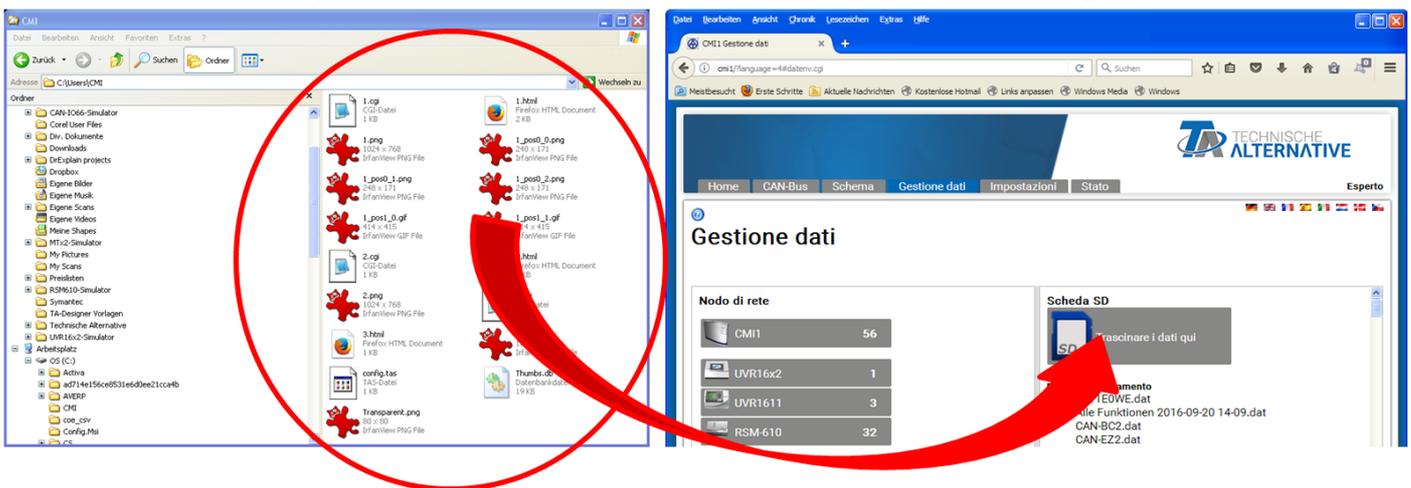
Copiare **tutti** i file nella sottocartella CAN_TOUCH della directory del progetto (diversi file *.raw, rispettivamente un settings.ct e messages.ct) sulla directory Root della scheda SD per il CAN-TOUCH (nessuna sottocartella). Le cartelle **dat**, **font**, **menu**, **prg** e **system** sulla SD-Card non devono essere cancellate.

Onlineschema C.M.I.

Copiare i file nella cartella **CMI** (config.tas e per ogni pagina rispettivamente un file *.cgi, *.html e file grafico) sulla scheda SD del C.M.I..

Esistono 2 possibilità:

1. Copia diretta sulla scheda SD sul PC in una cartella „schematic_files“ che eventualmente deve essere creata.
2. Trascinamento Drag & Drop da Explorer sull'icona della scheda SD nella gestione dati del C.M.I..



I file vengono trascinati con Drag & Drop verso l'icona della scheda SD e quindi copiati sulla scheda SD.

Panoramica delle funzioni UVR16x2 / CAN-MTx2

Dopo l'esportazione, nella cartella **UVR16x2** si troverà un file *.x2d. Questi file vengono copiati sulla scheda SD del regolatore o del monitor CAN-MTx2 e poi caricati tramite la **Gestione dati** dell'apparecchio.

Il file *.x2d non si può caricare nella scheda SD dell'apparecchio mediante la C.M.I.

Se sulla scheda SD fossero ancora presenti file *.x2f di una vecchia versione di TA-Designer, questi non verranno considerati se nella scheda SD è stato caricato un file *.x2d.

Schema online BL-NET

Trasmissione del file *.html e *.gif dalla cartella **Onlineschema_BINet** con il programma **Memory Manager** nel Bootloader BL-NET.

Colophon

Le presenti istruzioni di montaggio e d'uso sono protette da copyright.

Un utilizzo diverso da quello previsto dal copyright necessita il consenso della ditta Technische Alternative RT GmbH. Ciò vale in particolare per la copia, traduzione e mezzi elettronici.

Questo sito Web utilizza Google Analytics, un servizio di analisi Web di Google Inc. („Google“). Google Analytics utilizza cosiddetti „Cookies“, file di testo, che vengono salvati sul computer dell'utente e che consentono l'analisi dell'utilizzo del sito Web. Le informazioni create con i Cookie sull'utilizzo di questo sito Web (incluso l'indirizzo IP dell'utente) vengono trasmessi ad un server di Google negli USA e li vengono salvati. Google utilizzerà queste informazioni per analizzare l'uso del sito Web per realizzare dei rapporti sulle attività del sito Web per i gestori del sito Web e per realizzare altri servizi legati all'uso del sito Web e all'uso di Internet. Queste informazioni Google le potrà trasmettere a terzi, purché consentito dalla legge o nel caso in cui terzi elaborano questi dati per conto di Google. Google non metterà in collegamento in alcun caso il Suo indirizzo IP con altri dati di Google. L'installazione dei Cookie può essere impedita con una apposita installazione del Suo software browser; tuttavia desideriamo sottolineare che in questo caso non sarà possibile usare tutte le funzioni di questo sito Web. Con l'utilizzo di questo sito Web si acconsente l'elaborazione dei dati acquisiti da Google nei modi e per i fini precedentemente citati.

Technische Alternative RT GmbH

A-3872 Amaliendorf, Langestr. 124

Tel +43 (0)2862 53635

mail@ta.co.at

FAX +43 (0)2862 53635 7

www.ta.co.at

© 2020