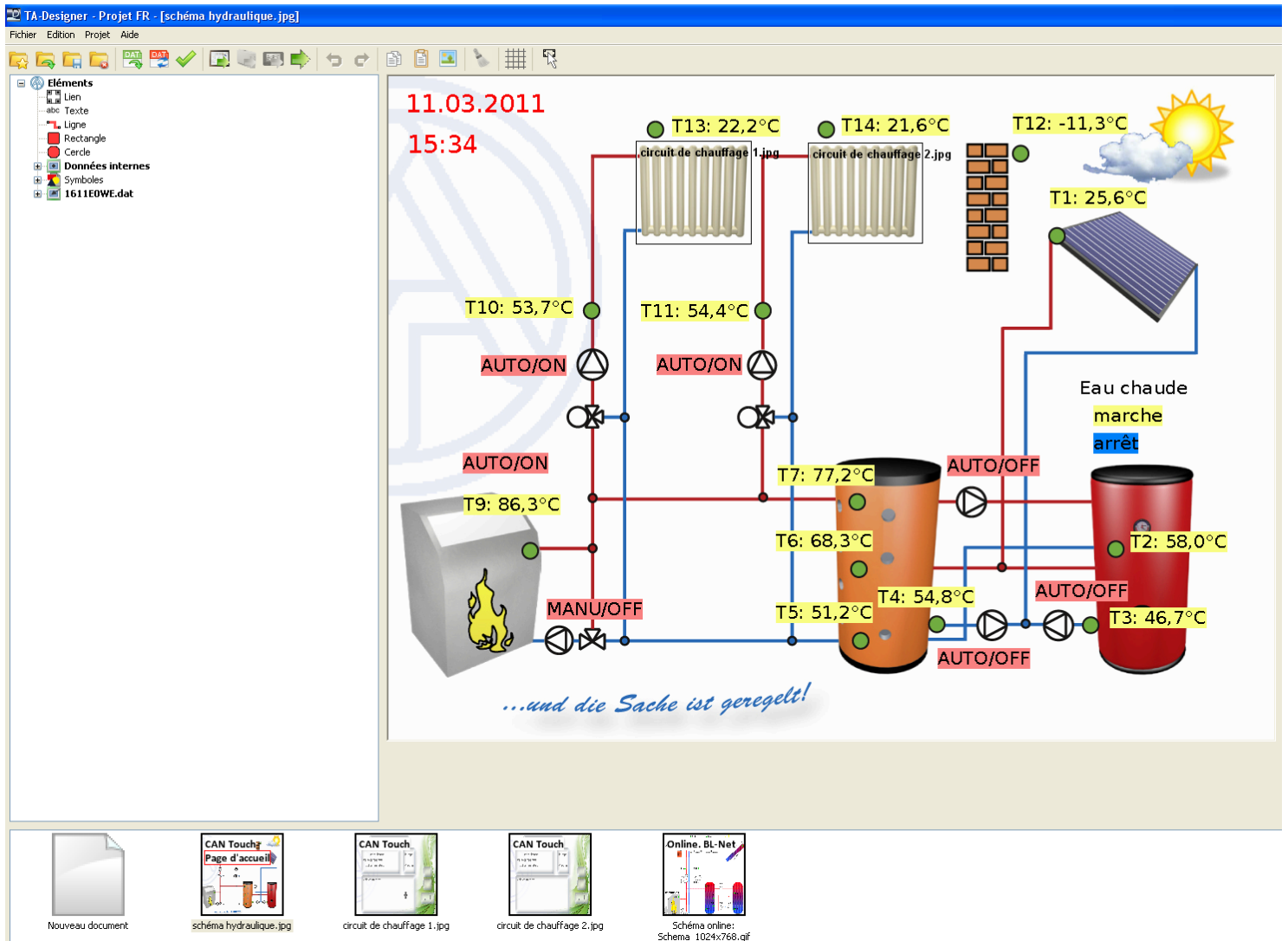


# TA-Designer

Version 1.22

## Manuel d'utilisateur



## Installation de logiciel

Le logiciel de programmation peut être téléchargé depuis notre site Internet [www.ta.co.at](http://www.ta.co.at). Démarrez le programme d'installation TA-Designer\_1\_22.exe et installez le programme en suivant les instructions fournies.

## **Aperçu des fonctions UVR16x2 et CAN-MTx2**

L'aperçu des fonctions de l'UVR16x2 et du moniteur CAN CAN-MTx2 est généré à l'aide du logiciel TA-Designer.

L'aperçu des fonctions permet également d'afficher les valeurs d'autres appareils dotés de la technologie X2 qui sont intégrés dans le réseau CAN du régulateur (UVR16x2, RSM610, CAN-I/O45, CAN-BC2 et CAN-EZ2).

**Pour pouvoir représenter l'aperçu des fonctions sur l'UVR16x2, la version du système d'exploitation ne doit pas être antérieure à la version V1.15.**

Le logiciel de programmation figure sur la carte SD jointe ou peut être téléchargé depuis notre site Internet [www.ta.co.at](http://www.ta.co.at). Démarrez le programme d'installation TA-Designer\_1\_22.exe et installez le programme en suivant les instructions fournies.

# CAN-TOUCH

Pour le logiciel *TA-Designer* 1.20, la version du système d'exploitation CAN-Touch doit être égale ou supérieure à 2.09 si aucune valeur des appareils dotés de la technologie X2 ne doit être affichée (UVR16x2, RSM610, CAN-I/O45, CAN-BC2, CAN-EZ2).

Si les valeurs des appareils dotés de la technologie X2 doivent également être affichées, un système d'exploitation CAN-Touch présentant une version égale ou supérieure à 2.12 et une version de matériel 2 (Hw. Rev. 2) est alors nécessaire.

La version du matériel est visible en bas à gauche au démarrage de CAN-TOUCH.

Le logiciel de programmation figure sur la carte SD jointe ou peut être téléchargé depuis notre site Internet [www.ta.co.at](http://www.ta.co.at). Démarrez le programme d'installation TA-Designer\_1\_22.exe et installez le programme en suivant les instructions fournies.

## Schéma en ligne C.M.I.

Le C.M.I. offre des possibilités de visualisation en ligne dans le cadre de laquelle une représentation graphique des statuts actuels du système peut être affichée par le biais d'un navigateur web via LAN ou Internet. Le schéma en ligne **pour le C.M.I.** est interactif, c.-à-d. que les valeurs et les réglages peuvent également être modifiés selon la programmation. Il peut être composé de plusieurs pages.

Chaque page de ce schéma en ligne se compose d'un fichier graphique (p. ex. schéma de connexion hydraulique) et des fichiers html et cgi associés dans lesquels les paramètres d'affichage et un fichier config.tas sont définis.

Les fichiers (fichier graphique, config.tas, \*.html et \*.cgi) peuvent être enregistrés dans le C.M.I. à l'aide de la fonction « glisser-déposer ». Les fichiers enregistrés sur la carte SD sont affichés dans le C.M.I. sous « Status/SD-Card/ schematic\_files ».

## Configuration minimale requise

**C.M.I.** : système d'exploitation au moins d'une version **1.35**

**UVR16x2** : système d'exploitation au moins d'une version **V1.35**

**RSM610** : système d'exploitation au moins d'une version **V1.20**

**CAN-I/O 45** : système d'exploitation au moins d'une version **V1.17**

**CAN-EZ2** : système d'exploitation au moins d'une version **V1.17**

**CAN-BC2** : système d'exploitation au moins d'une version **V1.16**

**UVR610** : système d'exploitation au moins d'une version **V1.00**

**UVR1611** : système d'exploitation au moins d'une version **A3.25**

**CAN-I/O 35/44** : système d'exploitation au moins d'une version **A2.02**

**CAN-BC** : système d'exploitation au moins d'une version **A1.10**

**CAN-EZ** : système d'exploitation au moins d'une version **A2.04**

## Schéma en ligne BL-NET

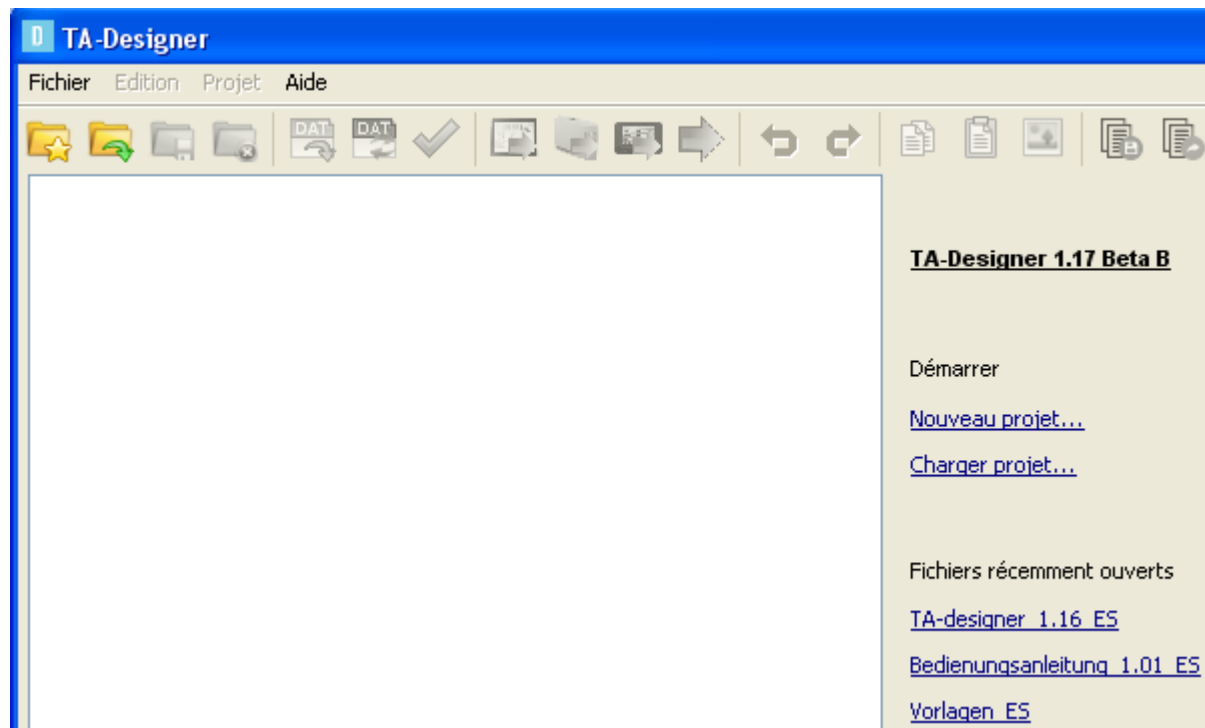
Le chargeur d'amorçage (Bootloader) offre des possibilités de visualisation en ligne dans le cadre de laquelle une représentation graphique des statuts actuels du système peut être affichée par le biais d'un navigateur web via LAN ou Internet.

Ce schéma en ligne se compose d'un fichier graphique (p. ex. schéma de connexion hydraulique) et du fichier HTML associé dans lequel les paramètres d'affichage sont définis.


Les fichiers (\*.gif et \*.html) peuvent être enregistrés à l'aide du programme **Memory Manager** dans le chargeur d'amorçage (Bootloader).

# Écran d'accueil

Après le démarrage de TA-Designer, la vue qui s'affiche permet de lancer de nouveaux projets ou de charger des projets existants. De plus, les fichiers récemment ouverts sont affichés.



# Combinaisons de touches (raccourcis)

<b>Zone de dessin</b>	
Ctrl + a	Sélectionner tout
Ctrl + c	Copier l'objet sélectionné
Ctrl + v	Coller
Ctrl + z	<b>Annuler</b> la dernière action
Ctrl + y	<b>Rétablir</b> l'action annulée
Touches fléchées # ###	Déplacer l'objet sélectionné
Ctrl + touches fléchées # ###	<b>Modifier la taille</b> d'un objet plat sélectionné
Suppr	Supprimer l'objet sélectionné
f	Mettre l'objet sélectionné au premier plan
b	Mettre l'objet sélectionné en arrière-plan
Échap	Annuler la sélection, quitter le tracé des connecteurs
Entrée	Caractéristiques de l'objet sélectionné
Ctrl + Entrée	Dimensions de l'objet sélectionné
Ctrl + molette de la souris	Zoomer sur le mode Page dans TA-Designer
Ctrl	Changement <b>sans déformation</b> de la taille des images ou symboles sélectionnés par glissement d'un point d'angle avec le bouton gauche de la souris
Touche Majuscule 	Affichage des désignations d'éléments
Alt	Affichage de la grille (uniquement CAN-TOUCH, schéma en ligne C.M.I. et BL-NET) et des coordonnées de position des objets insérés
<b>Aperçu des pages</b>	
F2	Renommer la page sélectionnée
Écran ##	Déplacer la page (modification de l'ordre)
Ctrl + n	Nouveau document
Ctrl + c	Copier la page sélectionnée
Ctrl + v	Insérer la page sélectionnée
<b>Projets</b>	
Ctrl + p	Nouveau projet
Ctrl + o	Ouvrir un projet
Ctrl + F4	Fermer le projet
Ctrl + s	Enregistrer le projet (selon les réglages de base)
Ctrl + d	Charger les données de fonction (fichier *.dat)
<b>Généralités</b>	
F1	Ouvrir le manuel (fichier d'aide)



# Création de graphiques

## **CAN-TOUCH, Schéma en ligne C.M.I., Aperçu des fonctions UVR16x2**

Les graphiques peuvent être créés à l'aide d'un logiciel graphique quelconque, p. ex. avec le logiciel graphique gratuit « Inkscape » (téléchargement sur <http://inkscape.org/download/>).

Il est également possible de dessiner de simples schémas hydrauliques avec le TA-Designer. L'utilisateur dispose pour cela de symboles hydrauliques. Des symboles hydrauliques développés soi-même peuvent également être utilisés.

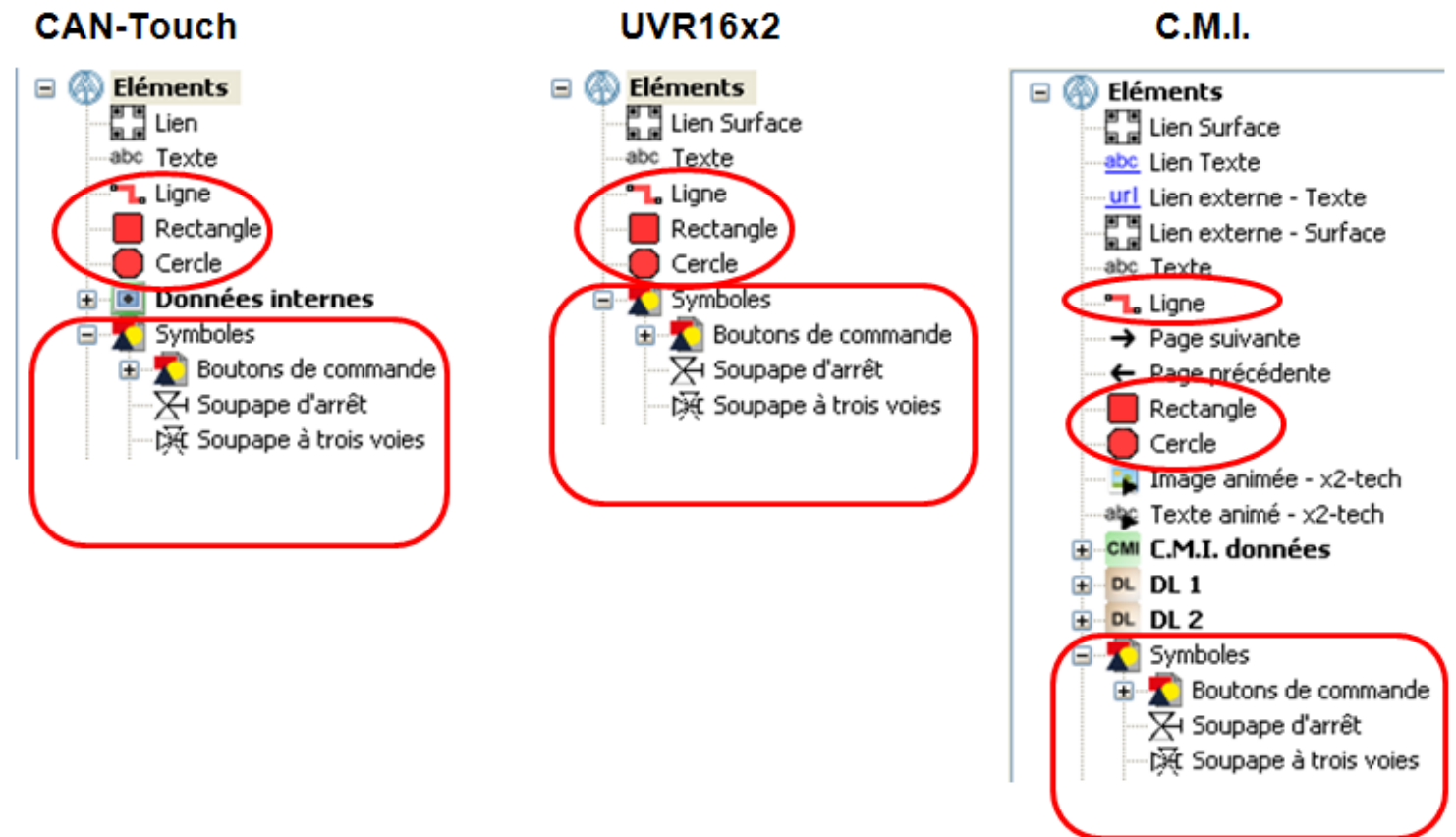
Les fichiers graphiques pour le CAN-TOUCH doivent être au format \*.jpg, \*.bmp ou \*.png. Un graphique d'arrière-plan global doit avoir un format selon un rapport de 4 : 3 (1024 : 768 pixels).

Les fichiers graphiques pour **le schéma en ligne C.M.I.** et **l'aperçu des fonctions UVR16x2** doivent être fournis au format de fichier \*.bmp, \*.gif, \*.jpg ou \*.png.

**Aperçu des fonctions UVR16x2** : la taille du plein écran est de 480 x 272 (pixels), la taille de l'écran standard est de 430 x 242 (pixels).

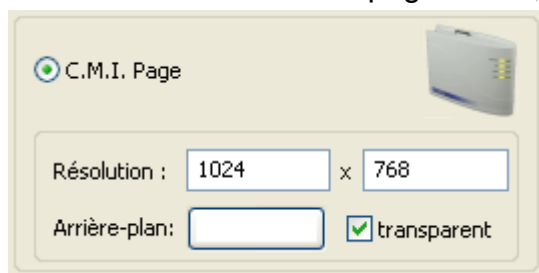
# Fonction de dessin de TA-Designer

(CAN-TOUCH, schéma en ligne C.M.I. et aperçu des fonctions UVR16x2)

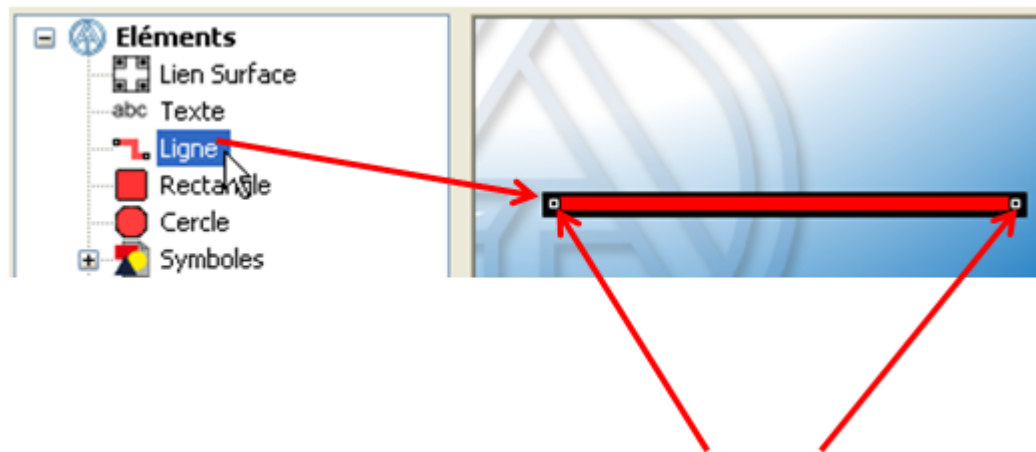


Des symboles hydrauliques simples peuvent être dessinés à l'aide d'une fonction ligne et de symboles à partir de l'arborescence dans le TA-Designer. Ce dessin peut être complété par d'autres graphiques ou images.

Lors de la création d'une page C.M.I., il est possible de sélectionner l'arrière-plan et la résolution.



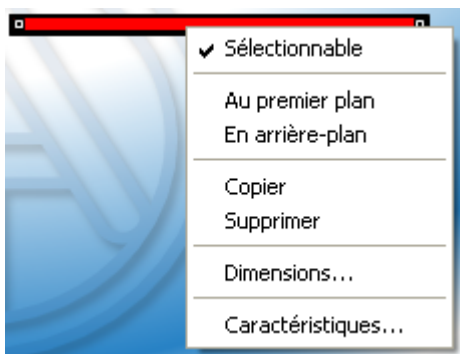
## Insertion et édition de lignes



## Points de référence

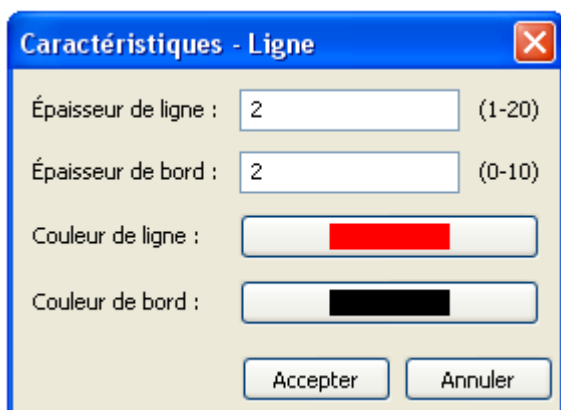
Une ligne est déplacée dans la page par glisser-déposer. Chaque ligne marquée possède deux points de référence. Lorsque les lignes sont fines, ces points de référence sont à peine visibles.

Un menu de sélection apparaît en cliquant sur une ligne marquée avec le clic droit de la souris :



Il est possible ici de définir la sélectionnabilité (voir chapitre « [sélectionnabilité](#) »), la disposition en premier plan ou en arrière-plan (voir chapitre « [premier plan/arrière-plan](#) ») et les propriétés de la ligne.

## Propriétés



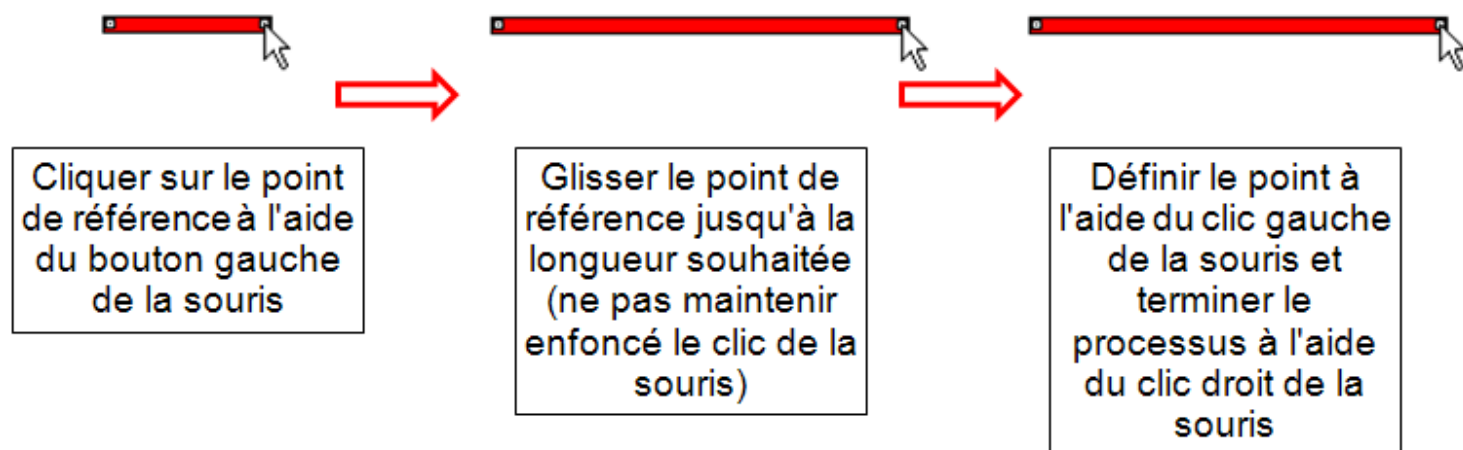
L'épaisseur et la couleur des lignes et des bords peuvent être définies. L'épaisseur du bord peut également être réglée sur 0.

## Édition d'une ligne

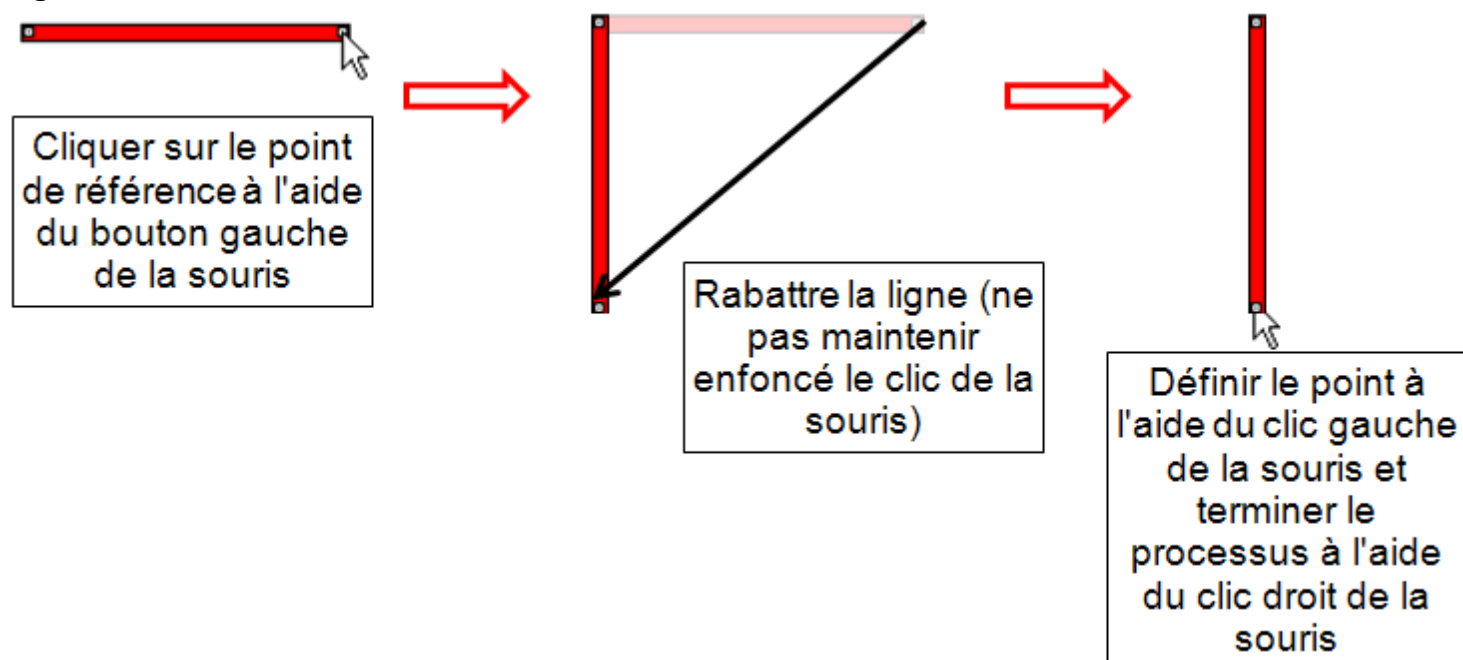
Si la ligne n'est pas encore sélectionnée, elle doit être cliquée à l'aide du bouton gauche de la souris afin que les points de référence soient visibles.

En tirant un **point de référence**, la ligne peut être prolongée, raccourcie ou modifiée en une ligne verticale ou inclinée. Les lignes obliques ne peuvent pas être dessinées.

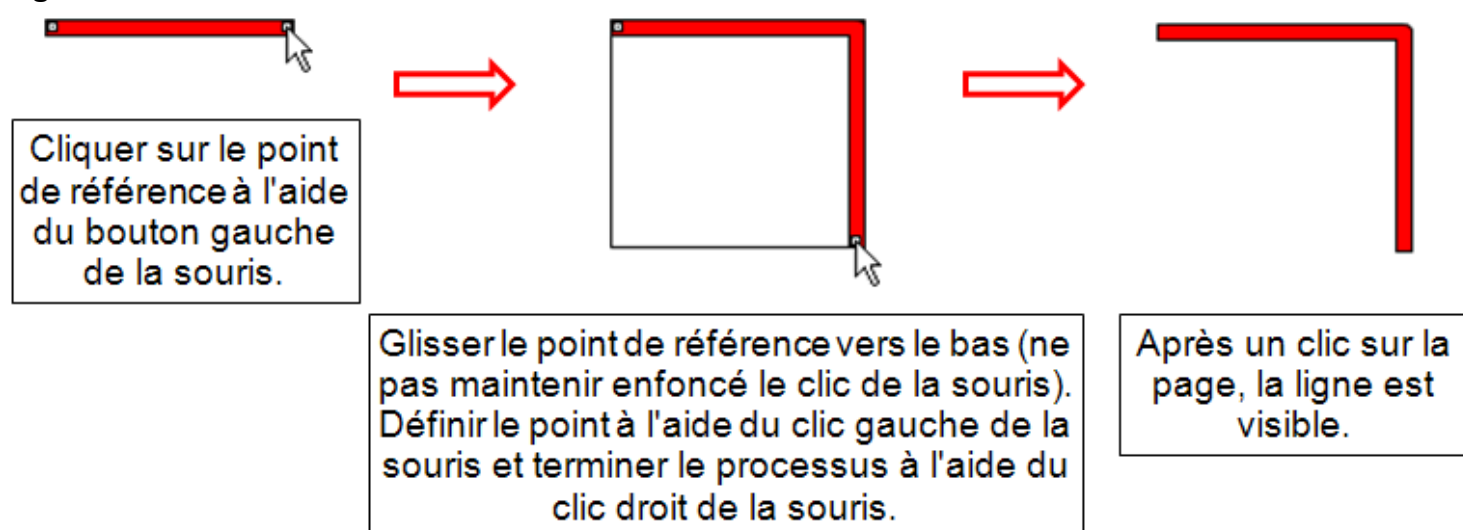
## Prolongement ou réduction d'une ligne



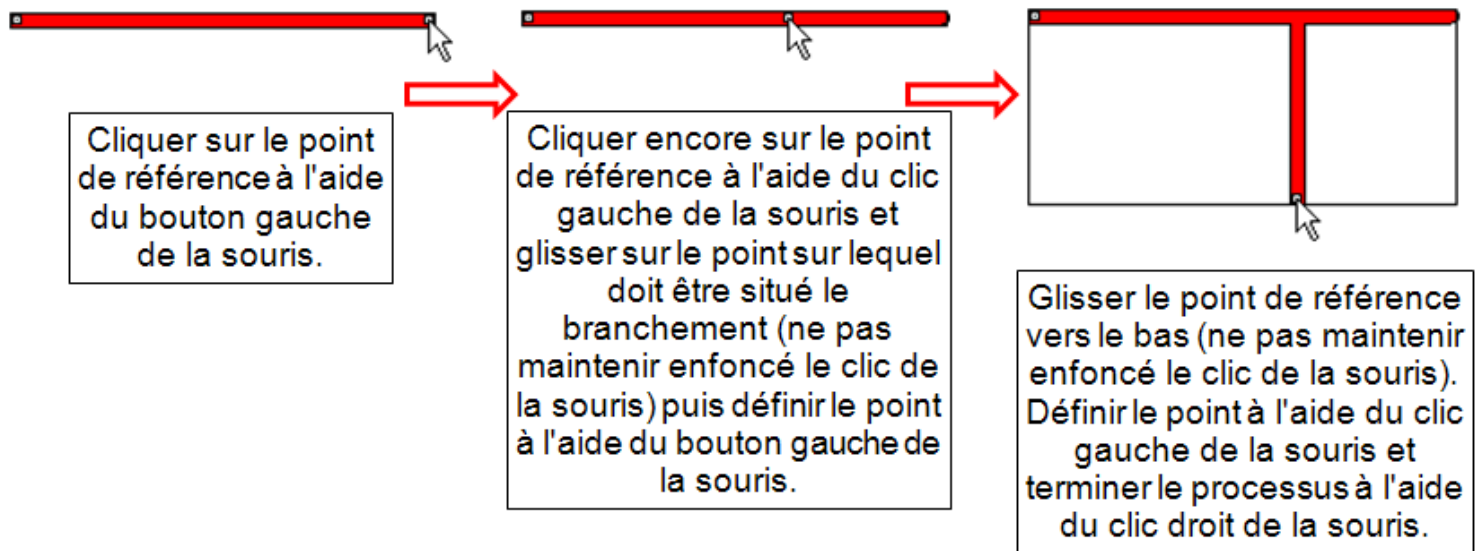
### Ligne verticale



### Ligne inclinée



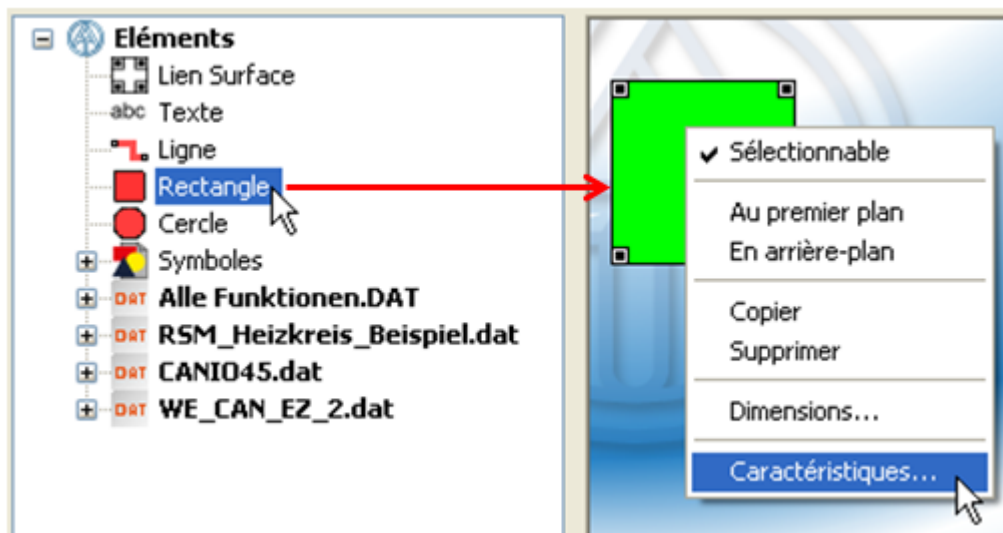
### Branchements



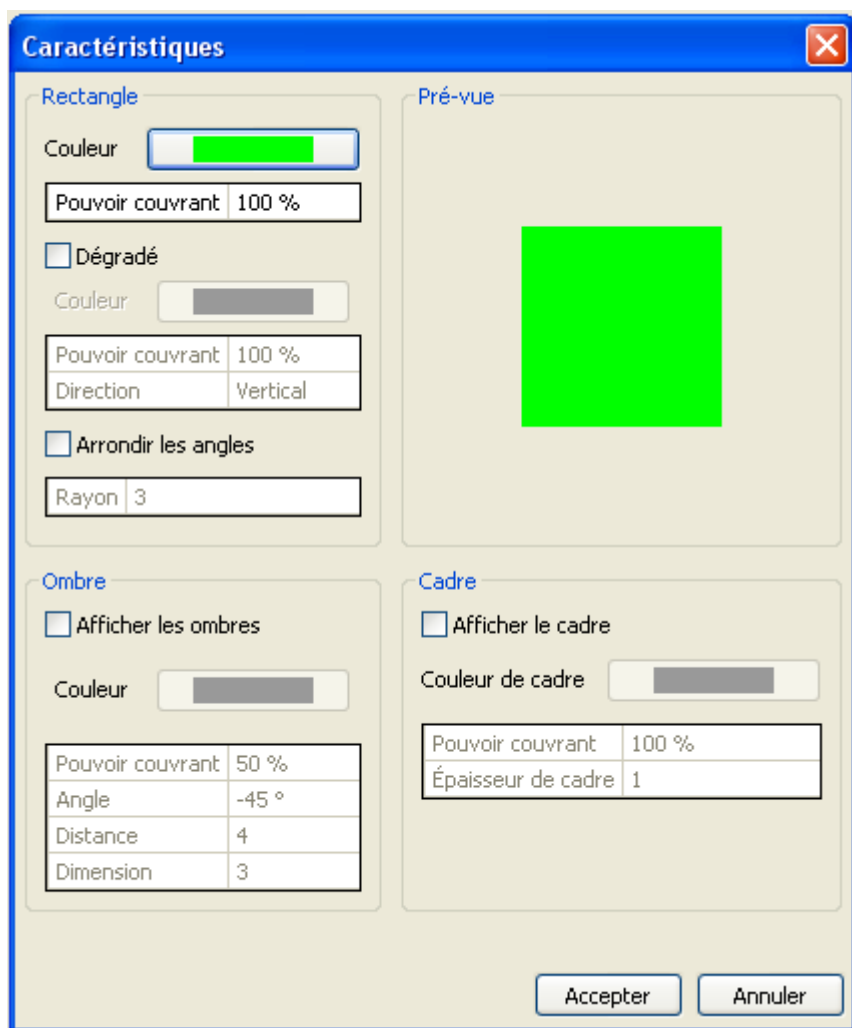
## Insertion d'un cercle ou d'un rectangle

Depuis l'arborescence de recherche, il est possible de tirer des cercles et rectangles sur la zone de dessin.

**Exemple :** Rectangle

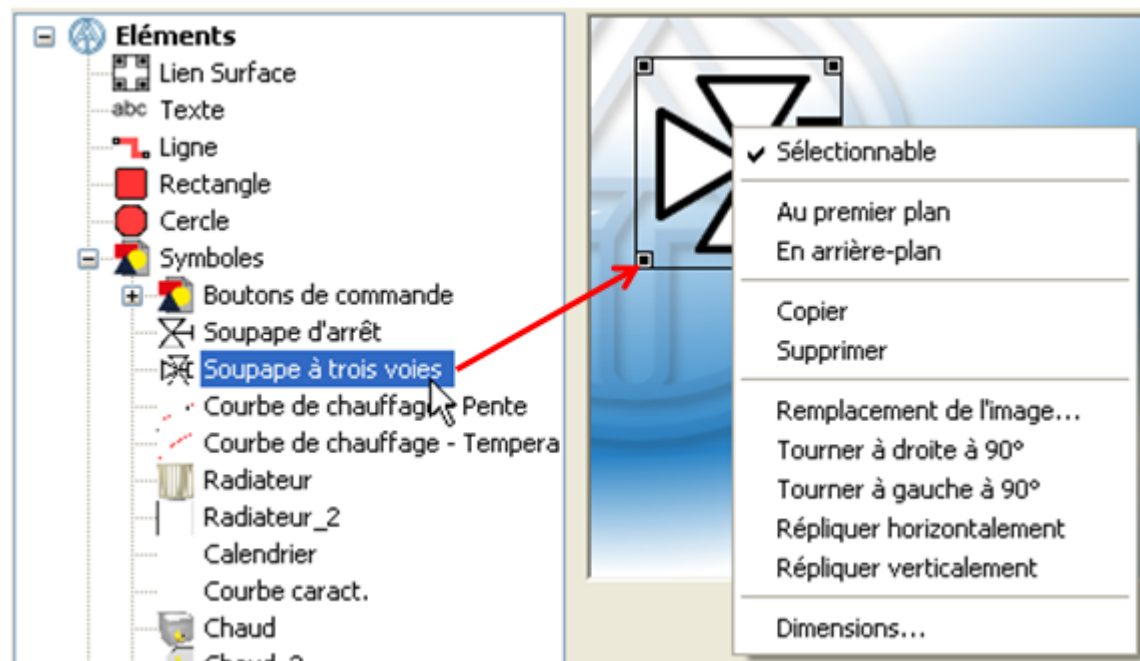


À partir du menu « **Propriétés** », il est possible de modifier la couleur et d'autres propriétés de la surface :



## Insertion de symboles

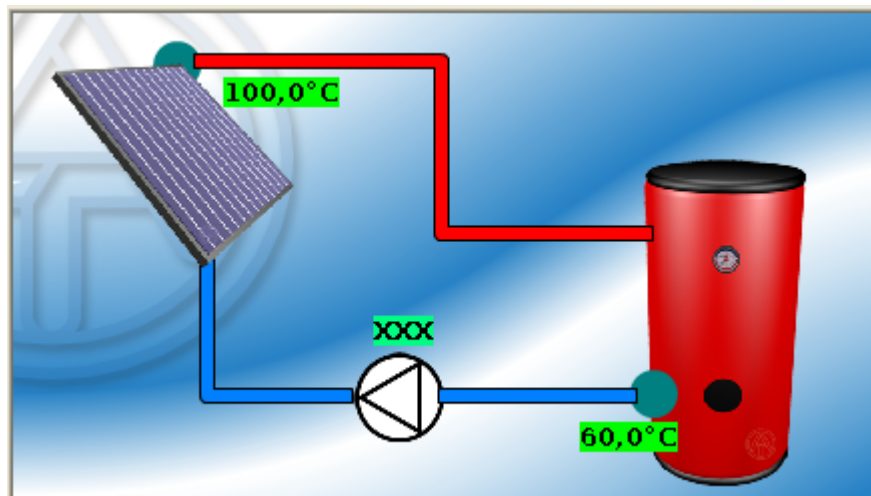
Dans l'arbre de recherche, des symboles hydrauliques sont définis dans la rubrique « **Symboles** ». Ces symboles peuvent être utilisés pour la fonction symbole.



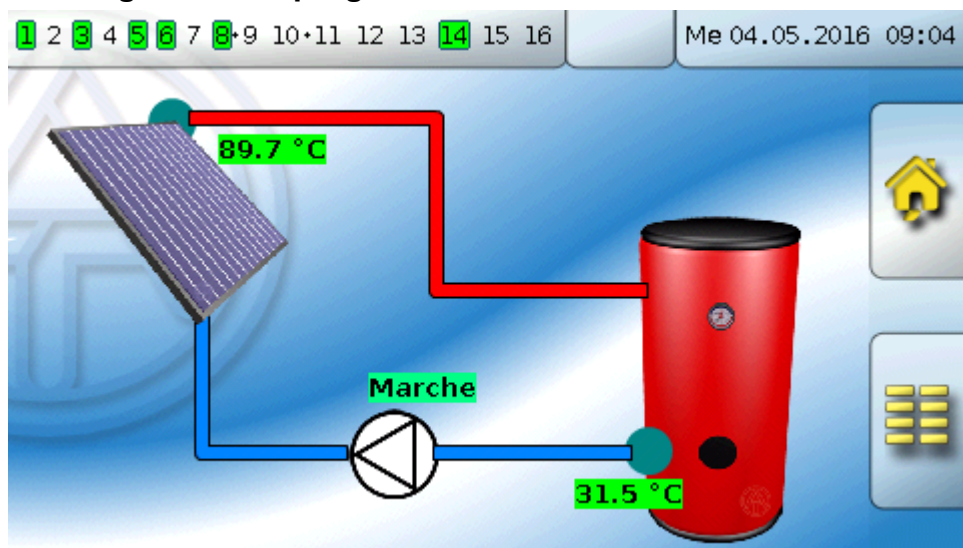
Après le déplacement de symboles dans la page par glisser-déposer, il est possible d'adapter leur taille et leur position (voir le chapitre [Chargement et édition](#)).

Come tous les autres objets, les symboles peuvent être tournés, répliqués et remplacés, mis en premier plan ou en arrière-plan et leur sélectionnabilité peut être définie.

### Exemple de fonction solaire simple pour UVR16x2 :

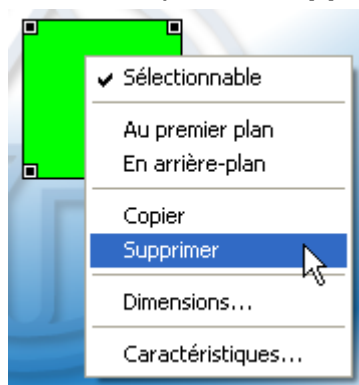


### Affichage de cette programmation dans l'UVR16x2 :



### Suppression de lignes ou de symboles

Cliquer sur l'objet à supprimer avec le bouton droit de la souris pour accéder au menu ci-dessous qui contient l'option « **Supprimer** ».



Pour supprimer un objet, il est également possible de le **marquer**, puis d'appuyer sur la touche « **Suppr** » du clavier du PC.





## Schéma en ligne BL-NET

Le graphique peut être créé à l'aide d'un logiciel graphique quelconque ou de **TAPPS 1.xx**. Respecter ce faisant les points suivants :

1. Le graphique doit être mis à la disposition du BL-NET au format de fichier \*.**gif**. Si vous ne disposez d'aucun programme graphique, de simples graphiques peuvent être créés à l'aide de **TAPPS 1.xx**. Le fichier peut être simplement converti dans différents formats à l'aide du programme accessoire Windows « Paint ».

Des graphiques plus élaborés peuvent par exemple être créés à l'aide du programme graphique gratuitement accessible « Inkscape » (téléchargement à partir du site <http://inkscape.org/download/>). La fonction symbole dans le TA-Designer n'est pas disponible pour le schéma en ligne BL-NET.

2. Le fichier graphique ne doit pas dépasser une taille maximale de 196 kilooctets ! Afin d'assurer des temps de chargement courts lors de l'affichage du schéma en ligne, le fichier graphique doit généralement être le plus petit possible.

# Programmation

# Aperçu du menu

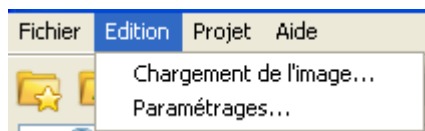
## Menu « Fichier »



- # Démarrer un nouveau projet
- # Charger, fermer ou enregistrer des projets existants
- # Ouverture du répertoire du projet
- # Réglages du projet
- # Créer ou éditer des [messages](#) pour le CAN-TOUCH
- # Actualiser objets obsolètes
- # Chargement ou remplacement de données de fonction
- # Exporter
- # Convertir
- # Modifier la langue
- # Réglages de base
- # Quitter le programme
- # Chargement d'un projet à partir de la liste des projets dernièrement édités (History).

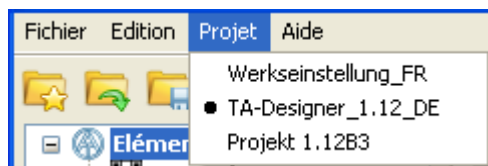
Des raccourcis sont visibles à côté de certains points de menu

## Menu « Edition »



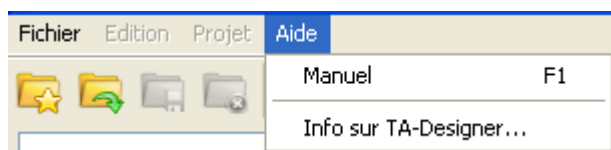
- # [Chargement de l'image](#) (graphique)
- # [Attribution d'un mot de passe](#) pour une page (CAN-TOUCH) ou
- # [Paramétrages](#) pour Schéma en ligne C.M.I.

## Menu « Projet »



- # Affichage des projets ouverts et [commutation](#) entre les différents projets

## Menu « Aide »



- # Manuel (Fichier d'aide)
- # Information relative à la version du **TA-Designer**

**Remarque** :L'option « **Créer/éditer messages** » du menu « **Fichier** » ne peut être utilisée que pour la programmation de CAN-TOUCH.

Fichier Edition Projet Aide

Nouveau projet...

Charger projet...

Fermer projet

Enregistrer projet

Enregistrer projet sous...

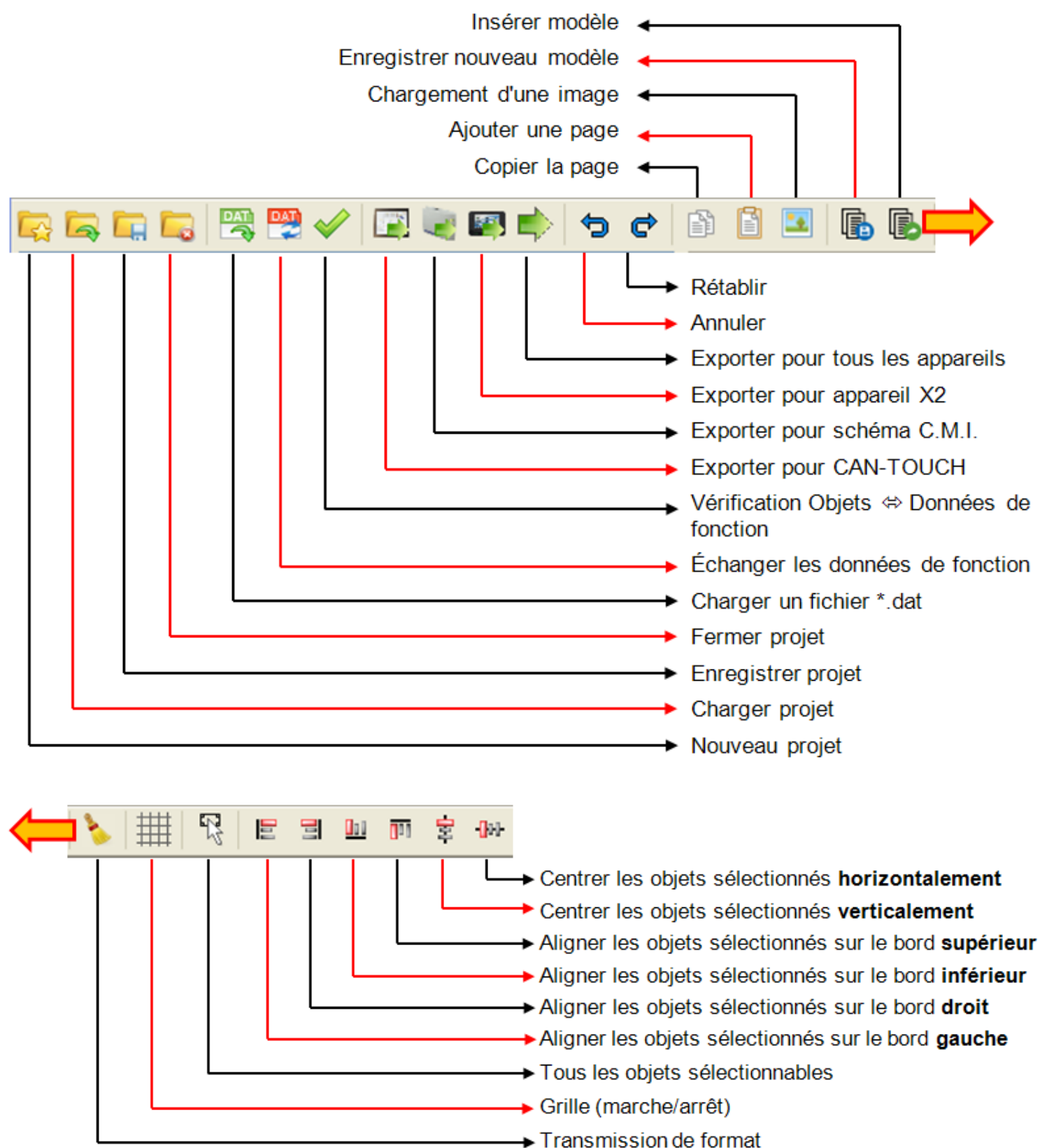
Ouvrir le répertoire de projet...

Réglages du projet...

Créer/éditer messages

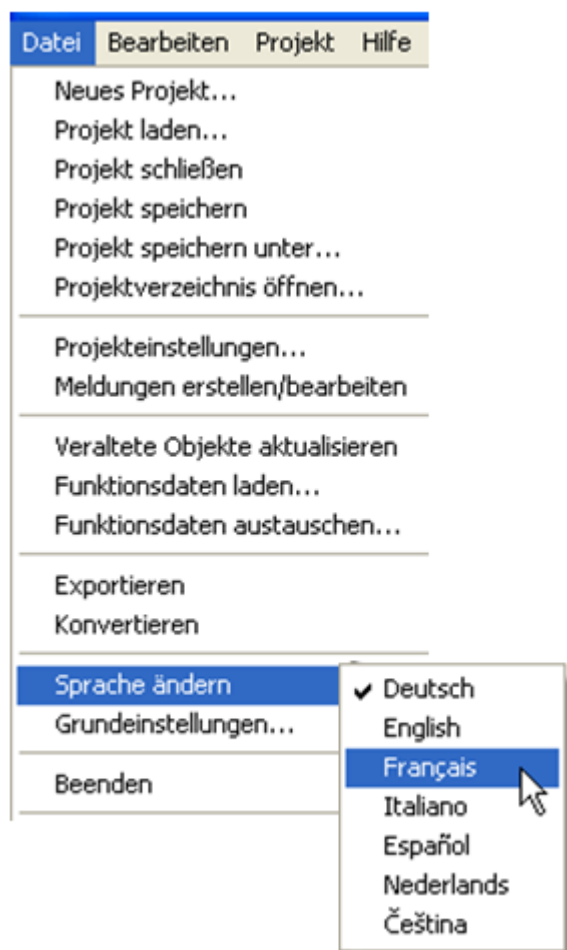
## Barre d'outils

Ces outils permettent de démarrer des actions utilisées fréquemment à l'aide d'un clic de souris.

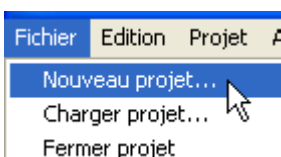


## Instructions « pas-à-pas »

- 1. Préparation** : Création de graphiques (si un logiciel graphique propre est utilisé) et fourniture des données de fonction (fichier \*.dat) des appareils à bus CAN.
- 2.** Démarrer le programme **TA-Designer**
- 3.** Si nécessaire : modifier la langue puis redémarrer le programme



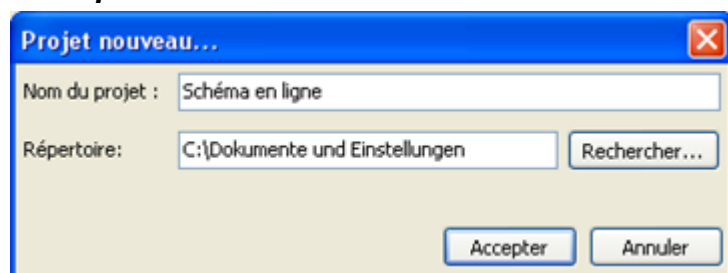
- 4.** Sélectionner le menu « **Fichier/Nouveau projet...** »



**Alternative** : Cliquer sur l'outil  dans la barre d'outils.

- 5.** Sélection du répertoire de projet et saisie du nom du programme.

**Exemple :**

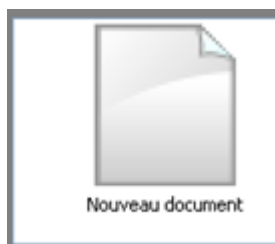


Le nom du projet ainsi que le document actuellement ouvert apparaissent dans la barre de titre du programme :

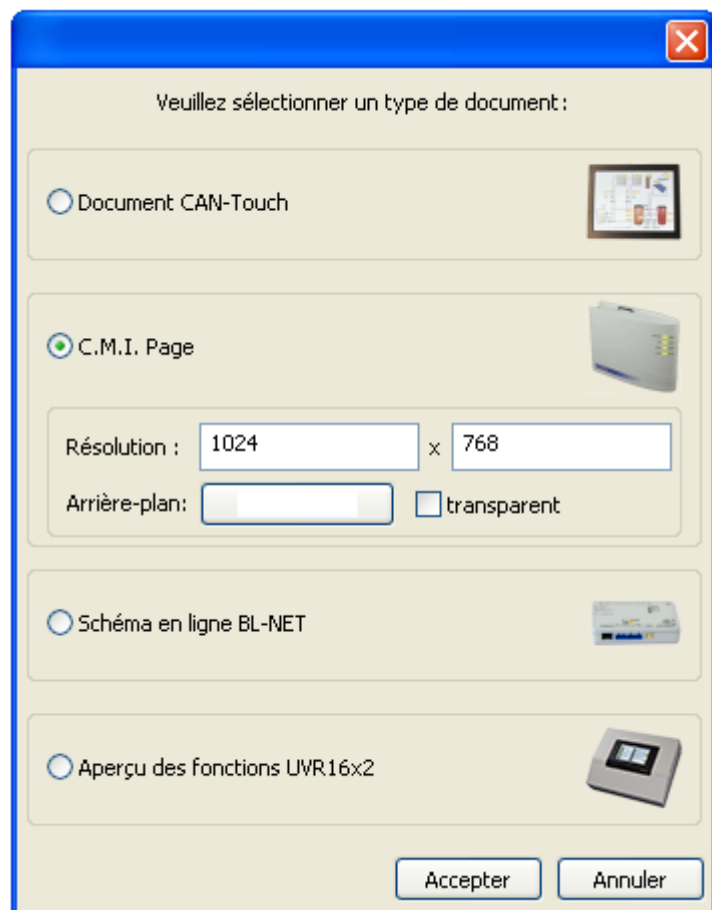
**Exemple :**

**6.** Définition des **réglages de projet** pour CAN-TOUCH ou le schéma en ligne UVR16x2 dans le menu « **Fichier/Réglages de projet...** » et des **réglages de page** pour le schéma en ligne C.M.I. dans le menu « **Édition/Paramétrages...** ». Pour des explications plus détaillées, voir le chapitre « [Programmation/Réglages de projet](#) ».

**7.** Créer un **nouveau document** en effectuant un double clic de souris sur « **Nouveau document** »



La fenêtre de sélection suivante apparaît :



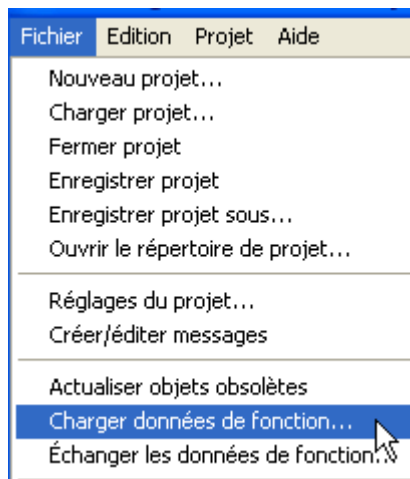
Sélection par double clic sur le symbole, le nom ou le marquage de l'appareil souhaité et validation avec « **OK** ».

Pour une page C.M.I., la résolution et la couleur de fond (pour la page et l'arrière-plan du navigateur) peuvent être sélectionnées.

**8. En option** (recommandé pour appareils de bus CAN) : **Charger données de fonction** (fichiers \*.dat). Pour la création de l'aperçu des fonctions UVR16x2, seuls les fichiers \*.dat des appareils X2 peuvent être chargés. Les fichiers \*.dat d'autres appareils à bus CAN ne peuvent pas être utilisés.



Une copie du fichier \*.dat sélectionné est enregistrée par le **TA-Designer** dans dossier de projet.



**Alternative** : Cliquer sur l'outil  dans la barre d'outils.

### Attention :

Si des fonctions sont ajoutées a posteriori dans le régulateur ou supprimées de ce dernier, entraînant ainsi une modification de l'ordre des fonctions, les fichiers \*.dat doivent être remplacés et les affectations erronées corrigées.

## 9. Chargement des graphiques et images

### Schéma en ligne BL-NET

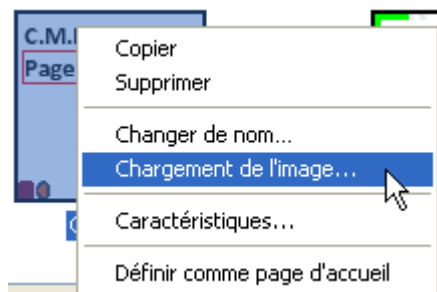
Sélection du graphique \*.gif

### CAN-TOUCH, Schéma en ligne C.M.I., Aperçu des fonctions UVR16x2

Des schémas hydrauliques simples peuvent être directement créés avec le TA-Designer (voir chapitre « [fonction symboles](#) »). Après enregistrement, ce graphique est classé dans le dossier « TA-Designer » du dossier de projet lors de la création de la page CAN-Touch et peut également être utilisé pour le schéma en ligne du C.M.I.. Si le graphique est créé lors de la création d'une page du C.M.I., il est classé après enregistrement dans le dossier « CMI » du dossier de projet au format \*.png.

Les graphiques ou images dessinés avec d'autres logiciels peuvent être insérés par « [Chargement de l'image...](#) » :

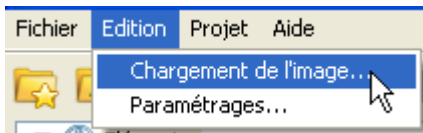
Un clic droit de souris sur l'icône vide de la nouvelle page situé sur la barre inférieure permet d'afficher un champ de sélection.



« **Changer de nom,...** » : Le nom de la page peut être modifié et apparaît sur le schéma en ligne comme nom TAB.

Avec la fonction « **Chargement de l'image...** », une image ou un graphique, inséré dans la page, peut être sélectionné.

Le fichier graphique doit être un fichier au format \*.gif, \*.jpg, \*.bmp ou \*.png.



Le graphique de la page marquée peut également être sélectionné à partir du menu « **Édition / Chargement de l'image...** ».

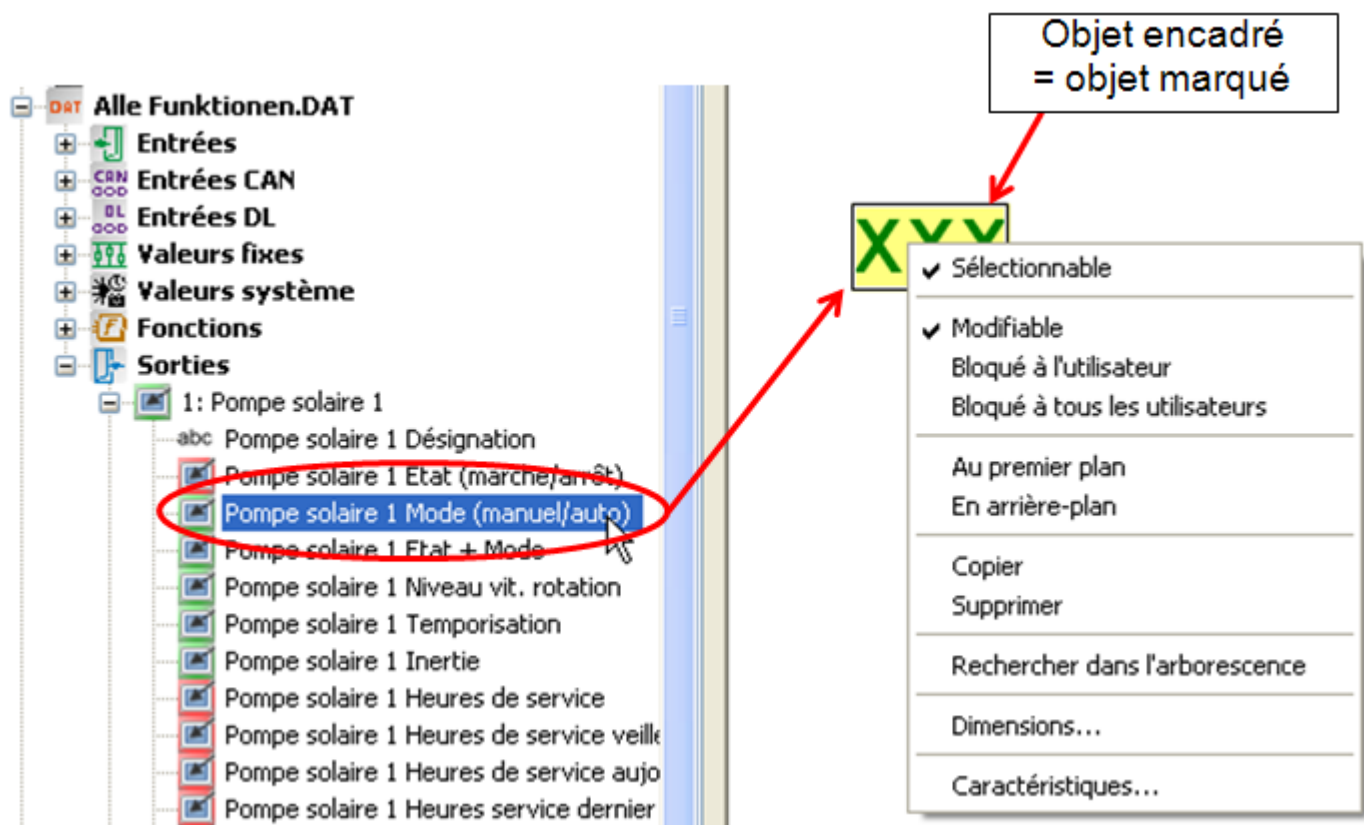
**Alternative** : Cliquer sur l'outil  dans la barre d'outils.

La fonction « **Définir comme page d'accueil** » permet de définir des pages programmées ultérieurement comme page d'accueil.

**10. Définir l'insertion d'autres images et graphiques** selon le besoin et la sélectionnabilité (voir chapitre « [Sélectionnabilité](#) »)

**11. Ajout de valeurs, de liens et textes** de par glisser-déposer de l'arbre de recherche de sélection gauche sur la page et définition des propriétés (voir chapitre « [Insertion de valeurs](#) », « [Insertion de liens](#) », « [Insertion de textes](#) » ou « [Sélectionnabilité](#) »).

**Exemple: Schéma en ligne du C.M.I.**



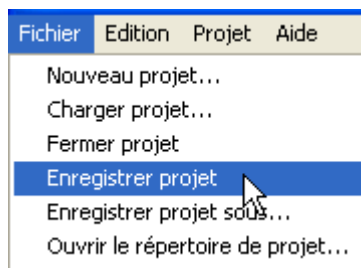
**12. Créer des messages** au besoin (voir chapitre « [Messages](#) »).

**13. Fonction de contrôle**

Vérifier si tous les objets figurent dans les données de fonction actuellement chargées (fichiers \*.dat) :

Cliquer sur l'outil  de la barre d'outils (voir chapitre « [Fonction de contrôle](#) »).

**14. Enregistrement de la programmation** sous « **Fichier/Enregistrer projet...** », après avoir ajouté toutes les valeurs dans le graphique et avoir défini les propriétés.

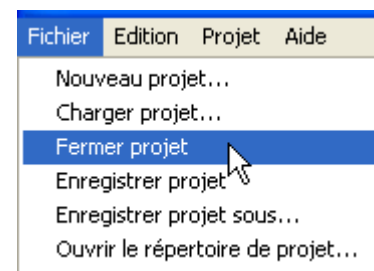


**Alternative** : Cliquer sur l'outil  dans la barre d'outils.

Pour l'enregistrement, les préréglages du menu « **Fichier/Réglages de base** » s'appliquent (voir le chapitre « [Enregistrer / Exporter](#) »).

En vue de l'exportation d'un ou de plusieurs fichiers pour les appareils sans enregistrement du fichier \*.xml, des boutons appropriés sont disponibles dans la barre d'outils (voir le chapitre « [Enregistrer / Exporter](#) »). L'avantage est que la programmation peut être testée sans modifier le fichier \*.xml.

## 15. Fermeture du projet



**Attention** : Enregistrer impérativement le projet avant de le fermer afin de ne perdre aucun paramétrage.

**Alternative** : Outil dans la barre d'outils : 

## 16. Copie des fichiers

### CAN-TOUCH

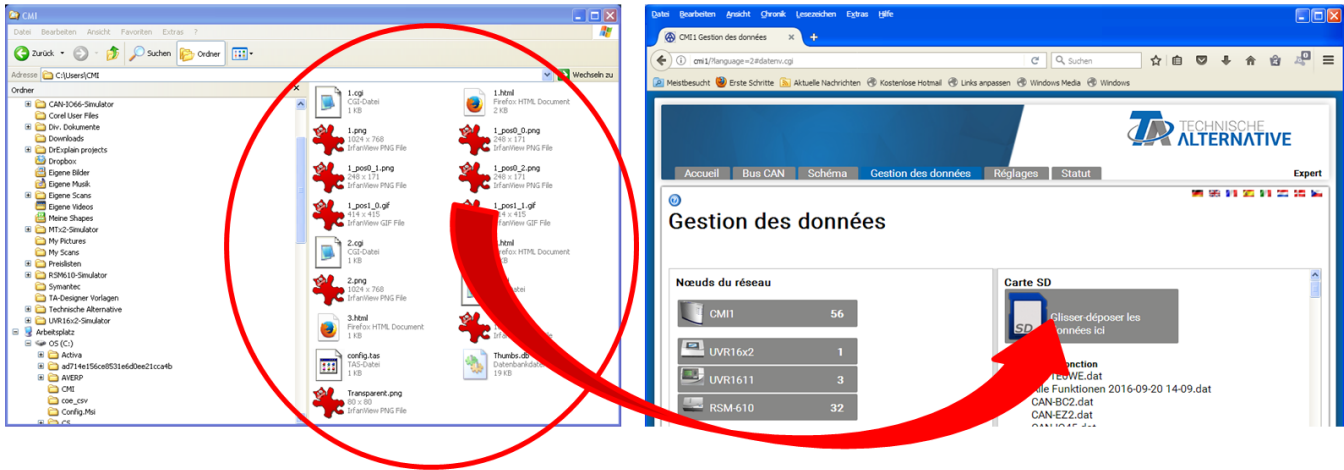
Copier **tous** les fichiers dans le sous-dossier CAN\_TOUCH du dossier de projet (plusieurs fichiers \*.raw, un settings.ct et un messages.ct chacun) sur le répertoire racine de la carte SD pour le CAN-TOUCH (pas de sous-dossier). Les dossiers **dat**, **font**, **menu**, **prg** et **system** de la carte SD ne doivent pas être supprimés.

### Schéma en ligne C.M.I.

Copie des fichiers contenus dans le dossier **CMI** (config.tas et pour chaque page, un fichier \*.cgi, \*.html et graphique) sur la carte SD du C.M.I..

Il existe 2 possibilités :

1. Copie directe sur la carte SD sur le PC dans un dossier « **schematic\_files** », qui doit éventuellement être créé.
2. Glisser-déposer sur l'icône de la carte SD dans le menu de gestion des données du C.M.I



Glisser-déposer les fichiers sur l'icône de la carte SD afin de les copier sur celle-ci.

### Aperçu des fonctions UVR16x2

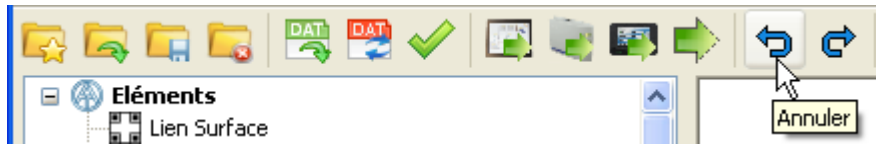
Le dossier **UVR16x2** contient un fichier \*.x2d après l'exportation. Ce fichier est copié sur la carte SD du régulateur, puis chargé via la gestion des données.

**Le fichier x2d ne peut pas être chargé dans le régulateur via l'interface C.M.I..**

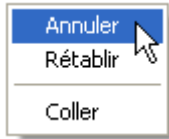
### Schéma en ligne BL-NET

Transmission des fichiers \*.html et \*.gif à l'aide du programme **Memory Manager** depuis le dossier **Onlineschema\_BINet** vers le chargeur d'amorçage BL-NET.

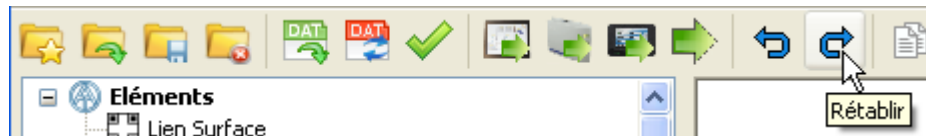
## Annuler / Rétablir



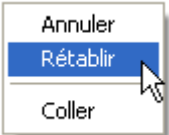
L'option « **Annuler** » permet d'annuler les actions précédemment réalisées dans la zone de dessin.



Il est également possible d'exécuter cette opération en cliquant avec le bouton droit de la souris **dans la zone de dessin** (menu contextuel) ou avec la combinaison de touches « **Ctrl + z** ».



L'option « **Rétablir** » permet de rétablir les actions précédemment annulées dans la zone de dessin.

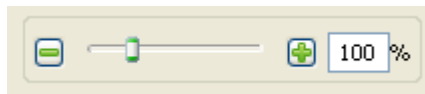


Il est également possible d'exécuter cette opération en cliquant avec le bouton droit de la souris **dans la zone de dessin** (menu contextuel) ou avec la combinaison de touches « **Ctrl + y** ».

## Zoom de l'aperçu

À l'aide de la combinaison de touches **Ctrl + bouton de défilement** de la souris, l'aperçu peut être zoomé entre 10 et 400 % à pas de 10 %.

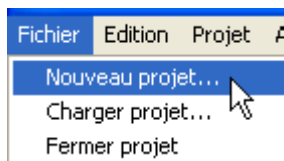
De plus, il est possible de zoomer en déplaçant le bouton ou en cliquant sur + et - en bas de l'aperçu.



Cliquez sur cette icône pour afficher la vue dans sa taille maximale.

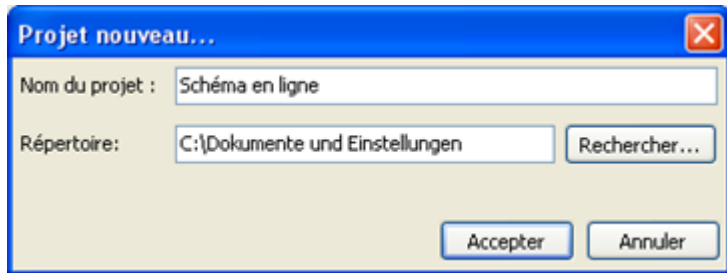
# Projets

Avant le début de la programmation proprement dite, il convient de créer un projet.  
Sélectionner le menu « **Fichier/Nouveau projet...** »



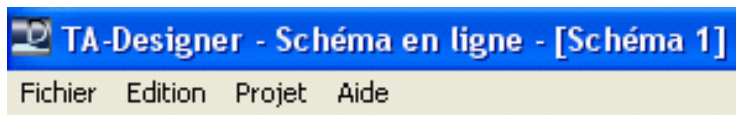
**Alternative :** Cliquer sur l'outil  dans la barre d'outils.  
Sélection du répertoire de projet et saisie du nom du programme.

**Exemple :**



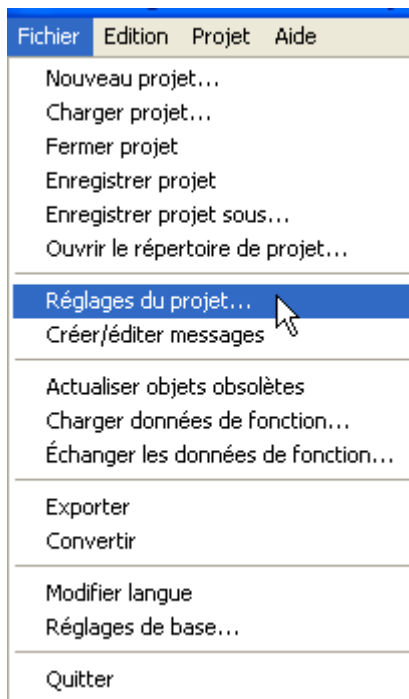
Le nom du projet ainsi que le document actuellement ouvert apparaissent dans la barre de titre du programme :

**Exemple :**



## Réglages de projet

Les réglages du menu « **Fichier/Réglages du projet** » s'appliquent pour le projet ouvert global.



## CAN-TOUCH

**Réglages du projet**

CAN-Touch UVR16x2

Adresse CAN : 16

Eteindre éclairage de fond après : 1,5 minute(s)

Luminosité de l'éclairage de fond : 90 %

Corr Capt: 0,0 K

Langue du CAN-Touch : Allemand

Couleur du cadre affectation du jour de la semaine (si sélectionné) :

Page d'accueil personnalisée : Rechercher...

Accepter Annuler

### Adresse CAN :

Le numéro de nœud CAN du CAN-TOUCH (réglage d'usine : 16) peut être modifié à partir de ce point de menu.

**Attention !** Veillez à ne pas attribuer deux numéros de nœud identiques dans le réseau CAN !

### Eteindre l'éclairage de fond après :

Sélection de la durée de mise en marche de l'éclairage de fond après dernier contact avec le CAN-TOUCH. La remise en marche de l'éclairage s'effectue au prochain contact avec l'écran CAN-TOUCH.

Plage de réglage : de 0,5 à 5 minutes

Réglage d'usine : 1,5 minutes

### Eclairage de fond luminosité :

Sélection de la luminosité de l'éclairage de fond du CAN-TOUCH.

Plage de réglage : 10 -100%

Réglage d'usine : 90%

### Correction de capteur (pour le capteur de température) :

Plage de réglage : de -85K à +85K

Réglage d'usine : 0,0K

### Langue du CAN-Touch :

Sélection de la langue pour le lien « Paramètres » sur le CAN-TOUCH. Par ailleurs, des unités en lien avec la langue s'affichent.



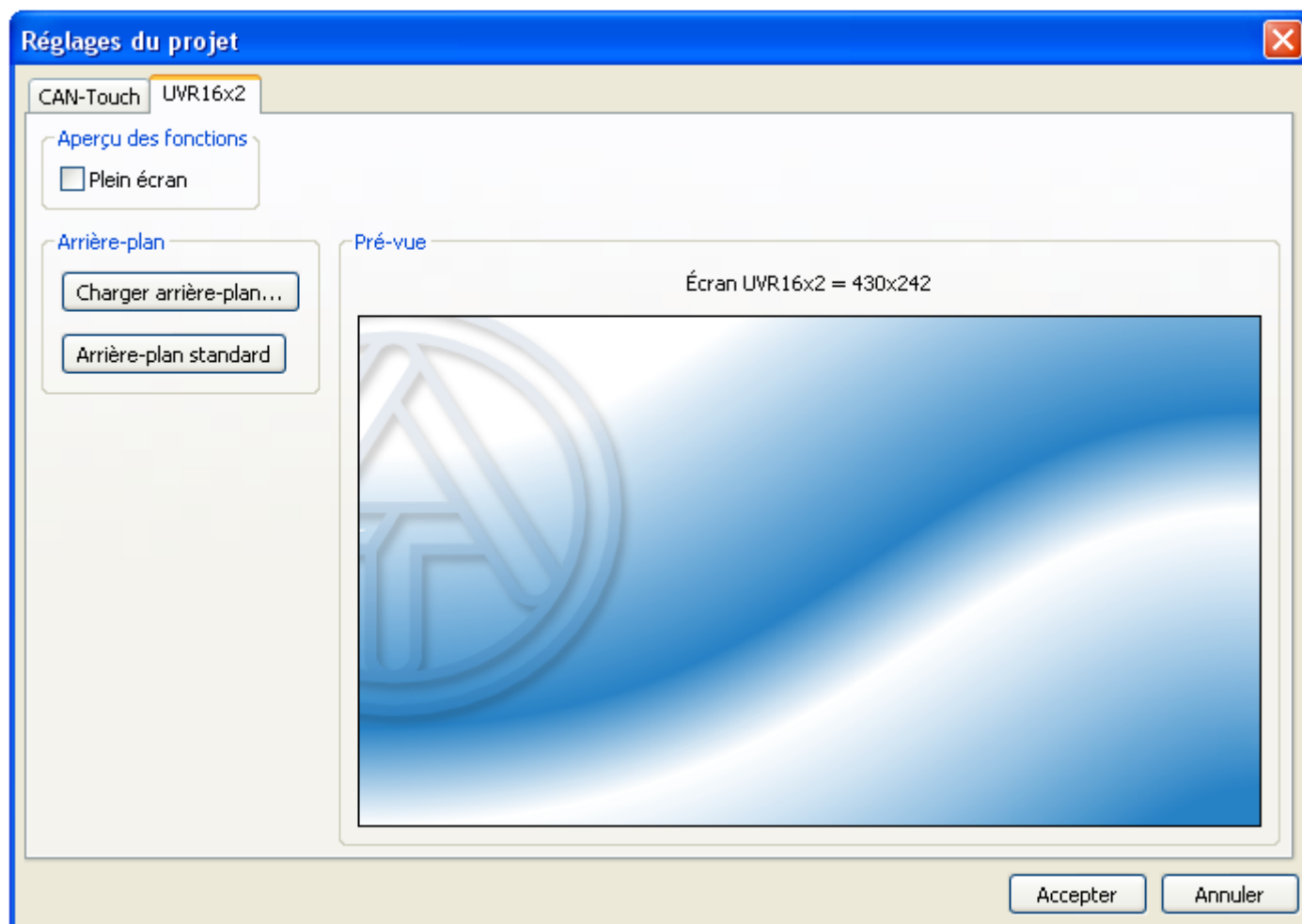
## Couleur du cadre affectation des jours de la semaine

Lors de la sélection d'un jour de la semaine, le champ Jours du CAN-TOUCH se voit attribuer un cadre de marquage. La couleur de ce cadre peut être sélectionnée ici.

## Page d'accueil personnalisée :

En sélectionnant un graphique (fichier \*.jpg, \*.bmp ou \*.png d'un rapport 4 : 3), cette page d'accueil personnalisée s'affiche pendant 27 secondes au démarrage du CAN-TOUCH après affichage de la page d'accueil TA pendant 3 secondes. Si aucun graphique n'est sélectionné, seule la page d'accueil TA est visible au démarrage.

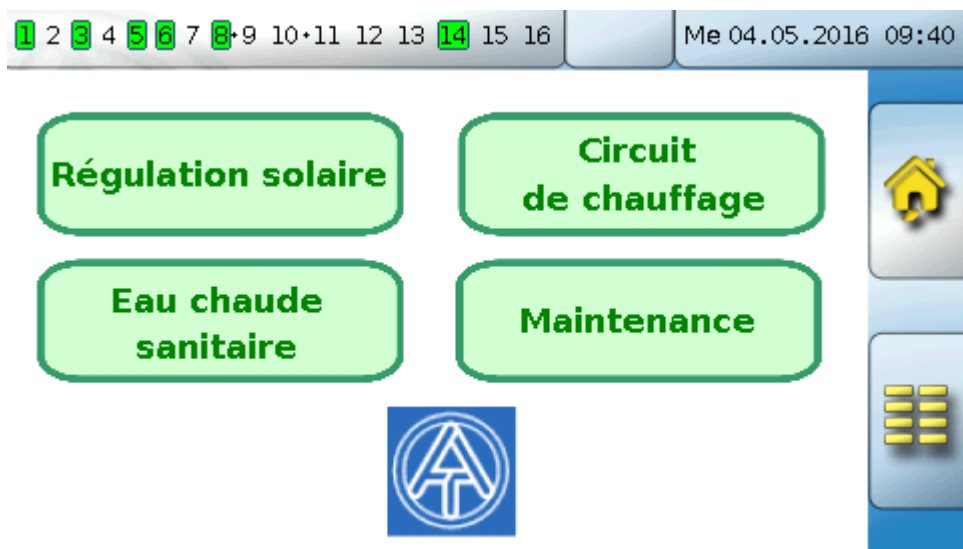
## Aperçu des fonctions UVR16x2 et CAN-MTx2



**Plein écran :** Lorsque vous sélectionnez « Plein écran », la barre d'état supérieure et les boutons de commande sur le côté sont masqués dans l'affichage du régulateur.

## Exemples de pages d'accueil :

**Vue standard :** la barre d'état supérieure et les boutons sur le côté sont visibles



### Vue en plein écran



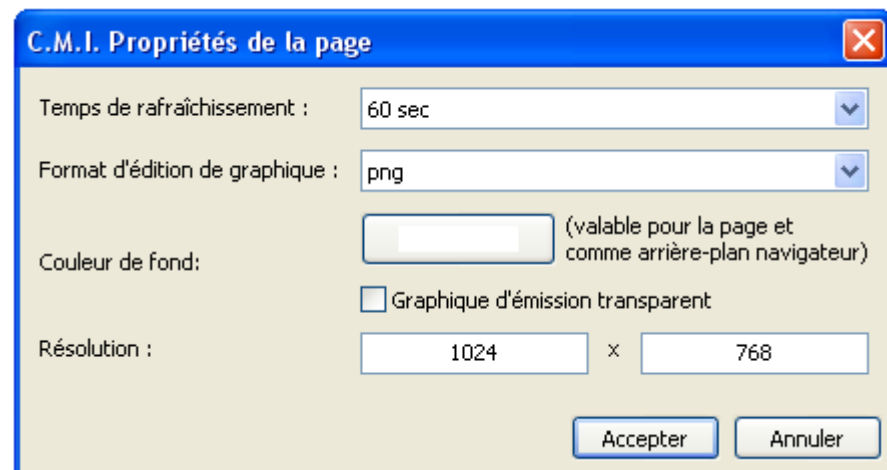
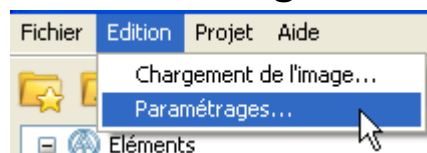
Si l'arrière-plan est effleuré pendant 3 secondes, 3 champs de commande s'affichent qui permettent de visualiser les informations relatives à la version du régulateur ou d'accéder aux réglages de base **ou au menu principal du régulateur**.

**Arrière-plan** : L'image d'arrière-plan standard est le logo TA bleu. L'option « **Charger arrière-plan...** » permet de charger une autre image (format de fichier **\*.bmp**, **\*.gif**, **\*.jpg** ou **\*.png**). La taille du plein écran est de **480x272** (pixels), celle de l'écran standard est de **430x242** (pixels). En cas de proportions divergentes, l'écran s'adapte à la taille de l'affichage, ce qui peut générer des distorsions.

# Paramétrages du schéma en ligne

Les réglages sélectionnés ici s'appliquent **seulement à la page actuellement affichée**.

## Schéma en ligne C.M.I.



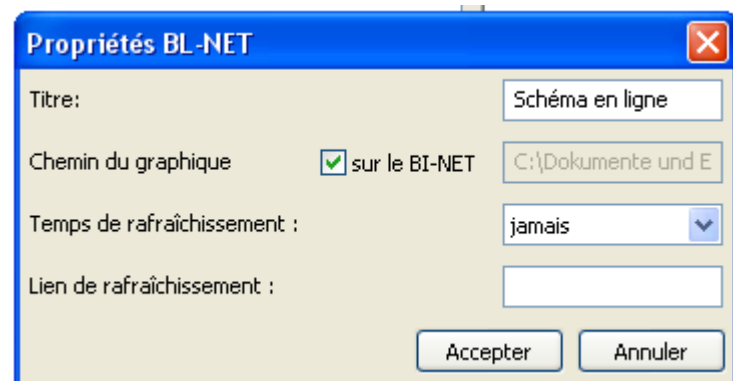
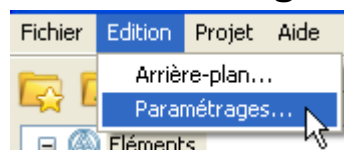
**Temps de rafraîchissement** : réglages de l'intervalle de temps pour l'actualisation des valeurs actuelles (jamais, ou réglable de 30 secondes à 60 minutes). Il est possible d'actualiser le schéma en ligne immédiatement en appuyant sur la touche F5 du PC.

**Format d'édition de graphique** : possibilité de définir le format sous lequel le graphique doit être édité ou enregistré dans le C.M.I.. Les graphiques \*.png requièrent un espace mémoire plus important, mais ils offrent une représentation sans perte.

**Couleur de fond** : la couleur de fond du navigateur et des pages peut être sélectionnée pour la page actuellement affichée et pour le navigateur.

**Résolution** : détermination de la résolution de l'écran

## Schéma en ligne BL-NET



**Titre :** Titre HTML du fichier (visible dans la barre de titre du navigateur)

**Chemin du graphique :** « sur le BL-NET » est préréglé, il est cependant possible d'indiquer un emplacement mémoire sur un serveur Web

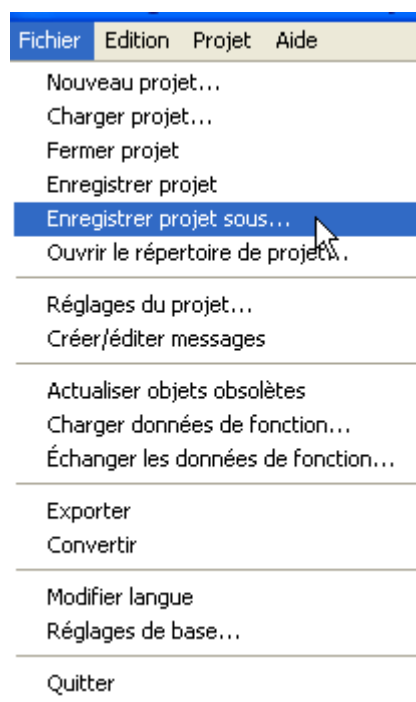
**Temps de rafraîchissement :** réglages de l'intervalle de temps pour l'actualisation des valeurs actuelles (jamais, ou réglable de 30 à 60 secondes)

**Lien de rafraîchissement :** possibilité de saisie d'un texte pour un lien dans la partie inférieure du schéma en ligne permettant une actualisation immédiate des valeurs.

# Enregistrement d'un projet sous un autre nom

CAN-TOUCH, schéma en ligne C.M.I. et aperçu des fonctions UVR16x2)

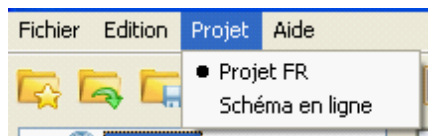
Un projet ouvert peut être enregistré sous un nouveau nom dans un dossier quelconque à l'aide du point de menu « **Fichier / Enregistrer projet sous...** ».



# Commutation entre les projets

Il est possible de charger simultanément plusieurs projets ayant des noms différents. A partir du point de menu « **Projet** », sélectionner le projet devant être affiché et édité.

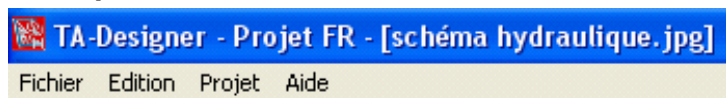
## Exemple:



Le projet marqué d'un point est actuellement affiché.

Le nom du projet ainsi que le document actuellement ouvert apparaissent dans la barre de titre du programme :

## Exemple :

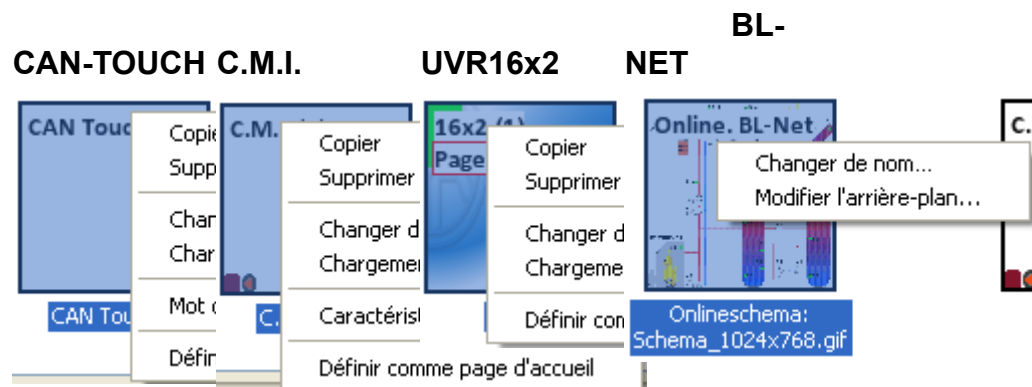


# Édition des pages

(CAN-TOUCH, schéma en ligne C.M.I. et aperçu des fonctions UVR16x2)

Pour passer de la programmation d'un document à celle du document suivant, effectuer un **double clic** sur l'un des documents affichés en bas.

Cliquer sur l'icône de page avec le bouton droit de la souris pour afficher un champ de sélection.

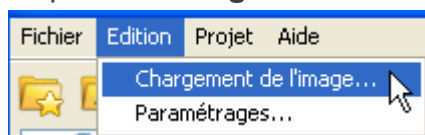


**Copier** : la page est copiée. Elle peut ensuite être insérée en tant que nouvelle page dans l'aperçu des pages au moyen de l'option « **Coller** ».

**Supprimer** : la page est supprimée si elle n'est pas actuellement affichée.

« **Changer de nom...** » : Le nom de la page peut être modifié et apparaît sur le schéma en ligne comme nom TAB.

L'option « **Chargement de l'image...** » permet de charger une image sur la page.



L'image de la page marquée peut également être sélectionnée dans le menu «**Chargement de l'image...**».

**Alternative** : Cliquer sur l'outil  dans la barre d'outils.

**CAN-TOUCH**: Une copie du fichier graphique sélectionné est enregistrée par le **TA-Designer** dans un nouveau dossier *Dossier de projet*/TA-Designer sous forme de fichier png.

**Mot de passe...** : s'applique uniquement aux pages **CAN-TOUCH**. Une fenêtre s'affiche pour la saisie du mot de passe (voir le chapitre « [Mot de passe \(CAN-TOUCH\)](#) »).

**Caractéristiques...** : s'applique uniquement aux pages **C.M.I.** ; possibilité de modification des caractéristiques de la page.

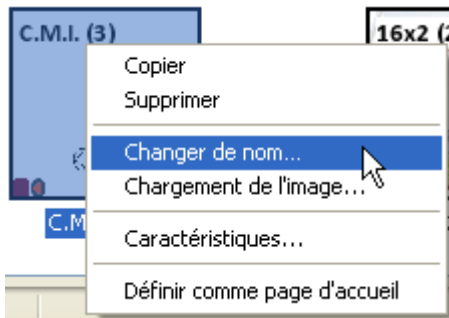
La fonction « **Définir comme page d'accueil** » permet de définir des pages programmées ultérieurement comme page d'accueil.

**Modifier l'arrière-plan...** : s'applique uniquement à **BL-NET** ; possibilité de remplacement du graphique d'arrière-plan.

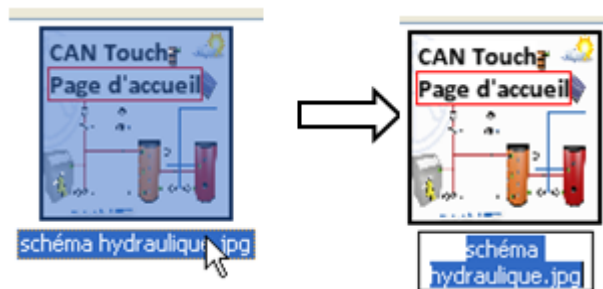
## Modification de l'ordre

Après avoir sélectionné une page dans l'aperçu des pages, il est possible de modifier l'ordre des pages à l'aide des touches **image #** et **image #** du clavier.

## Modification du nom de la page



Cliquer sur l'icône de page avec le bouton droit de la souris pour afficher un champ de sélection. La fonction « **Changer de nom...** » permet de modifier le nom de la page.



Autres possibilités de modification d'un nom :

- # Marquer le nom de la page et cliquer de nouveau sur le nom avec la touche gauche de la souris.
- # Marquer le nom de la page et appuyer sur la touche F2.



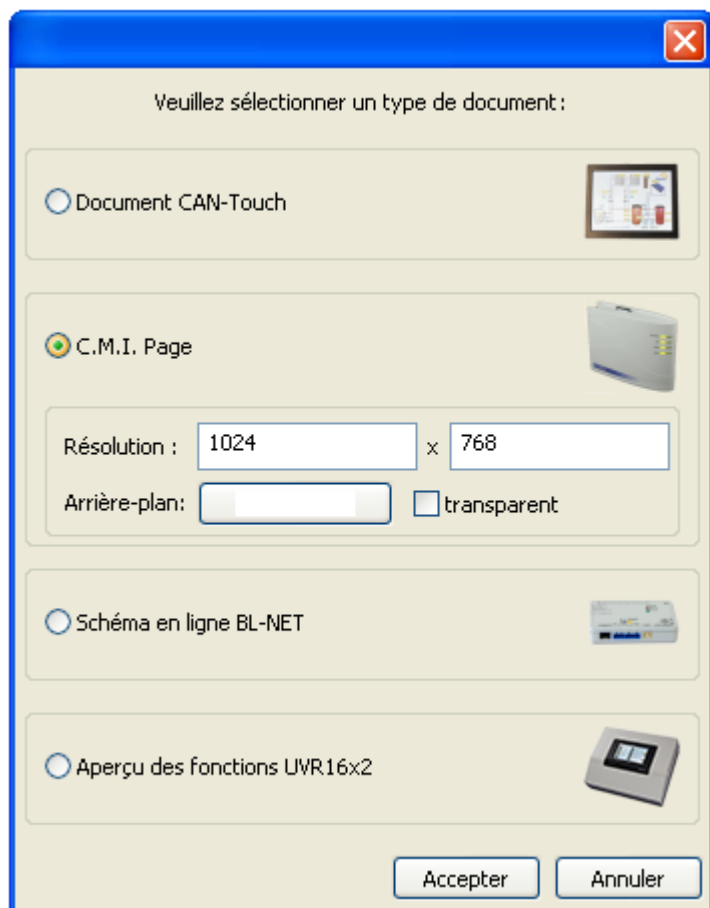
# Nouveau document

La création d'autres pages sélectionnables par le biais de liens s'effectue par un double-clic sur l'icône « **Nouveau document** » dans l'aperçu des pages en bas à gauche ou à la fin des pages déjà créées.

Exemple :



La fenêtre de sélection suivante apparaît :



Sélection par double clic sur le symbole, le nom ou le marquage de l'appareil souhaité et validation avec « **OK** ».

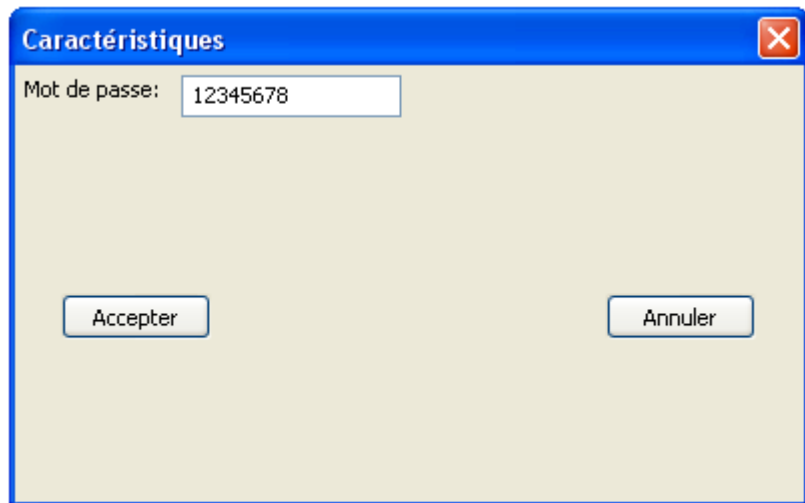
Il est possible de sélectionner la résolution et la couleur de fond (page et navigateur) d'une page C.M.I..

# Attribution d'un mot de passe (CAN-TOUCH)



A partir du sous-menu « **Edition/Mot de passe...** », il est possible de définir un mot de passe pour le document actuellement affiché. Ce document ne pourra alors être visualisé sur l'écran tactile qu'après avoir saisi le mot de passe. Ceci ne s'avère cependant pas être judicieux pour la première page d'accueil. La logique d'attribution de mots de passe doit être mûrement réfléchie car les mots de passe compliquent toute recherche rapide de sous-menus.

**Exemple :**



Le mot de passe doit contenir un maximum de 8 chiffres, lettres ou caractères spéciaux exclus.

Après avoir touché un lien permettant d'appeler un document, le graphique de saisie du mot de passe apparaît d'abord sur le CAN-TOUCH.

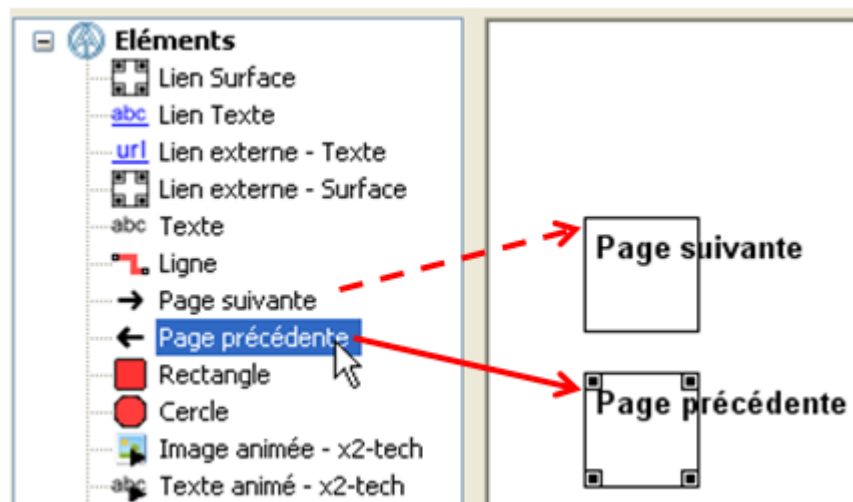


## Page suivante / précédente (C.M.I.)

La fonction « **Page précédente** » permet de générer des liens permettant de naviguer vers la page **dernièrement sélectionnée**.

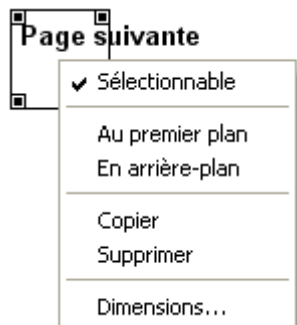
La fonction « **Page suivante** » permet quant à elle de commuter vers la page à partir de laquelle il a préalablement été commuté à l'aide de la fonction « **Page précédente** ».

**Exemple :**



Le lien se positionne sur le graphique, comme tout autre lien. Tirer sur les coins pour définir la taille du lien.

La désignation du lien s'effectue soit via une saisie texte libre dans le **TA-Designer**, soit via le graphique même.



En cliquant sur un lien avec le bouton droit de la souris, un menu de sélection apparaît avec les options sélectionnabilité, premier plan et arrière-plan.

# Copie de la page

(CAN-TOUCH, schéma en ligne C.M.I. et aperçu des fonctions UVR16x2)

Grâce à cette méthode, il est possible de copier des pages entières et de les insérer dans un projet. La page copiée est insérée **avec le type de page d'origine**.

**1.** Marquage de la page à copier dans la barre de sélection inférieure à l'aide d'un clic.

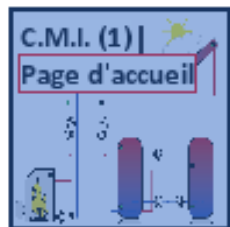
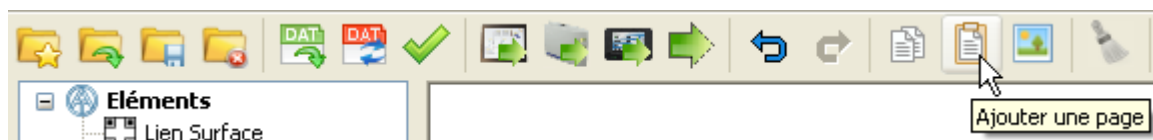


Schéma 1

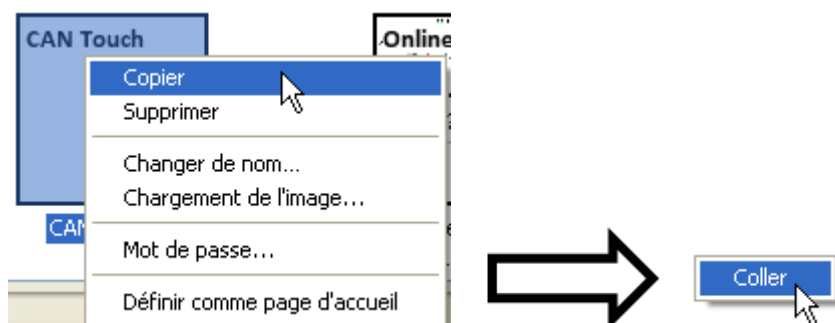
**2.** Copie à l'aide d'un clic sur l'outil « **Copier la page** » dans la barre d'outils ou à l'aide de la combinaison de touches Ctrl + c.



**3.** Ajout à l'aide d'un clic sur l'outil « **Ajouter une page** » dans la barre d'outils ou à l'aide de la combinaison de touches Ctrl + v.



Il est également possible d'effectuer une copie avec un clic droit sur une page marquée dans l'aperçu des pages au bas de l'écran :



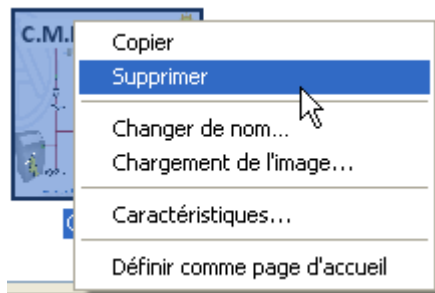
La page est copiée. Elle peut ensuite être insérée en tant que nouvelle page dans l'aperçu des pages au moyen de l'option « **Coller** ».

Un document copié peut également être inséré dans un autre projet existant. Les liens déjà programmés sont alors perdus et doivent être redéfinis. Le fichier \*.dat du projet d'origine doit être identique au fichier \*.dat du projet cible.

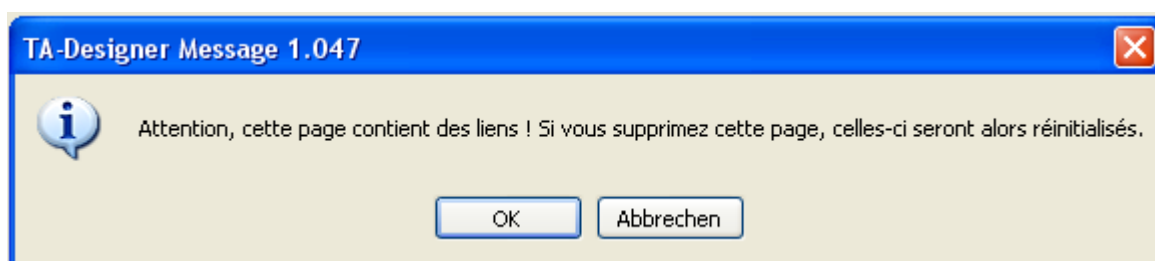
**CAN-TOUCH et aperçu des fonctions UVR16x2 :** Il est ainsi possible de créer un document identique protégé par mot de passe à des fins de service. Le document en question sera alors uniquement accessible au propriétaire du mot de passe et peut contenir des valeurs sensibles modifiables.

## Suppression d'une page

Pour supprimer une page, il faut la **marquer** (clic de souris), puis appuyer sur la touche « **Suppr** » du clavier du PC à **partir d'une autre page** ou sélectionner l'option correspondante dans le menu contextuel dans l'aperçu des pages en bas de l'écran.



Si la page à supprimer contient des liens provenant d'autres pages, un message d'avertissement s'affiche :

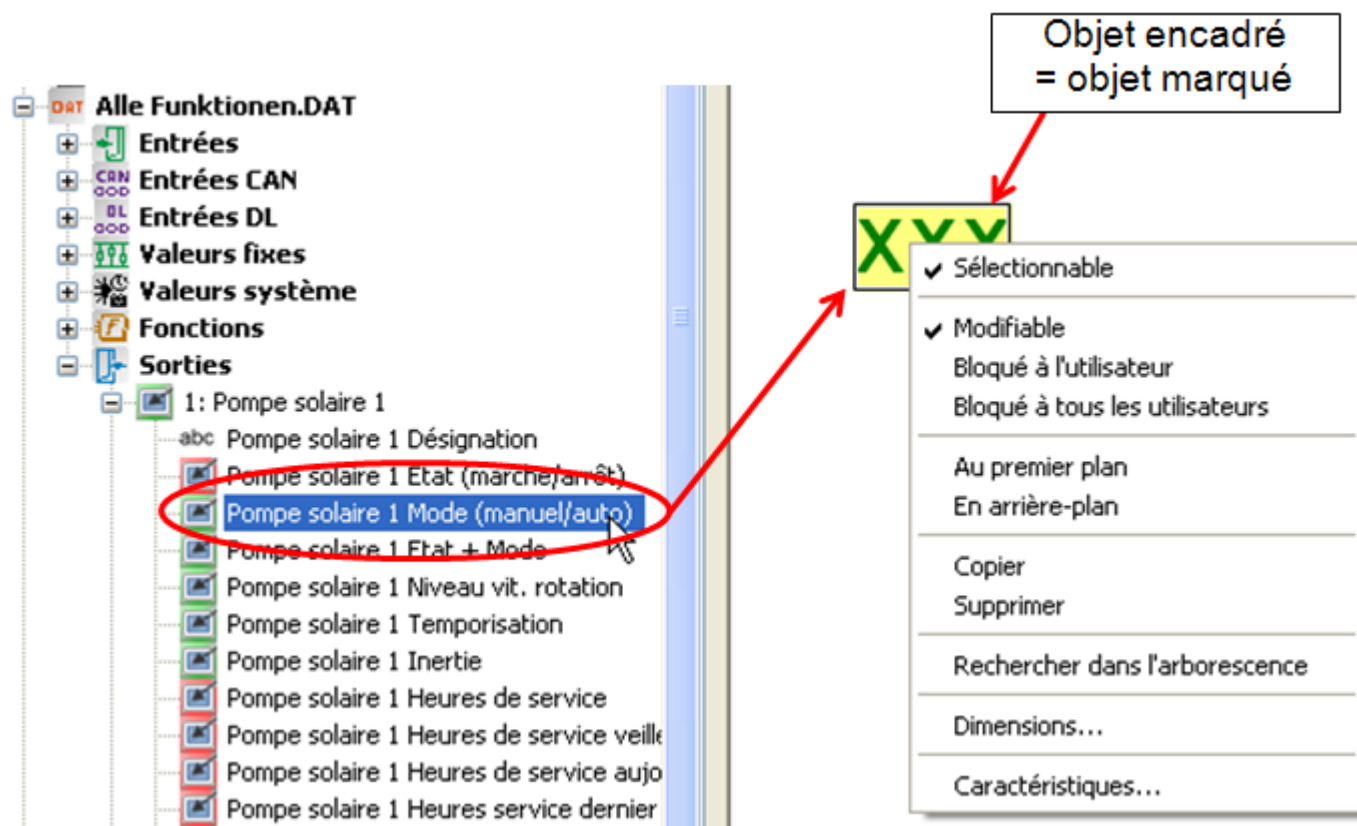


# Édition des objets

## Insertion et définition des dimensions


Les objets (valeurs, liens, textes, objets dessin ou symboles) sont déplacés par **glisser-déposer** (c.-à-d. en les faisant glisser avec le bouton gauche de la souris enfoncé) de l'arborescence de gauche vers la page concernée. Les caractéristiques sont ensuite définies.


**Exemple** : une valeur est déposée dans la zone de dessin à partir des données de fonction d'un régulateur.



Un objet marqué peut être déplacé librement avec le bouton gauche de la souris maintenu enfoncé ou à l'aide des touches directionnelles du clavier.

## Positionnement

Un clic sur le symbole  dans la barre d'outils permet d'insérer une grille de 10 pixels (uniquement visible pour CAN-TOUCH, schéma en ligne C.M.I. et BL-NET).

L'outil apparaît sur fond blanc : 

Pour désactiver la grille, cliquer de nouveau sur l'outil.

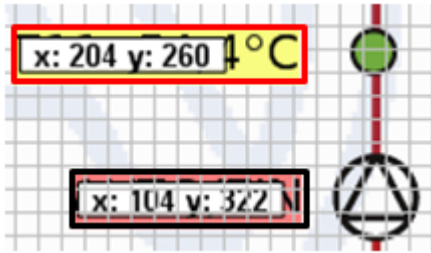
La grille peut également être affichée temporairement en effectuant un clic de souris dans le graphique et en confirmant et maintenant enfoncée la **touche Alt** du clavier.

Les positions de l'ensemble des objets insérés sont indiquées par des coordonnées x/y.

L'axe x est horizontal, l'axe y est vertical, les points zéro correspondants sont à gauche ou en haut.

Les coordonnées d'une valeur sont indiquées en fonction de l'alignement (aligné à gauche, aligné à droite ou centré). Pour les valeurs alignées à gauche, le coin supérieur gauche s'applique tandis que pour les valeurs alignées à droite, le coin supérieur droit s'applique. Pour les valeurs centrées, le milieu de la ligne supérieure s'affiche comme point de coordonnées.

**Exemple** :



Lorsque l'objet a été marqué, la couleur du marquage (couleur du cadre) passe au **rouge**.

Lorsqu'un objet n'est pas marqué, le cadre est affiché en **noir**.

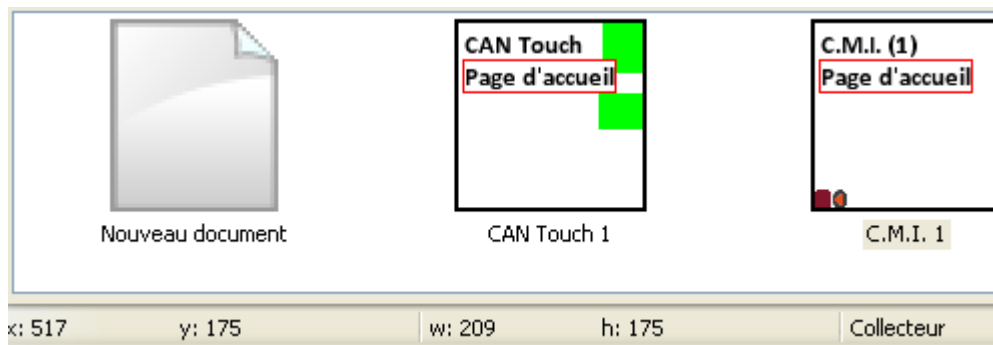
L'objet **marqué** peut être déplacé dans la grille par pas de 5 pixels à l'aide de la souris lorsque la grille est affichée.

L'objet peut être déplacé par pas de pixels individuels à l'aide des touches directionnelles du clavier et de la grille affichée, et être ainsi positionné avec exactitude.

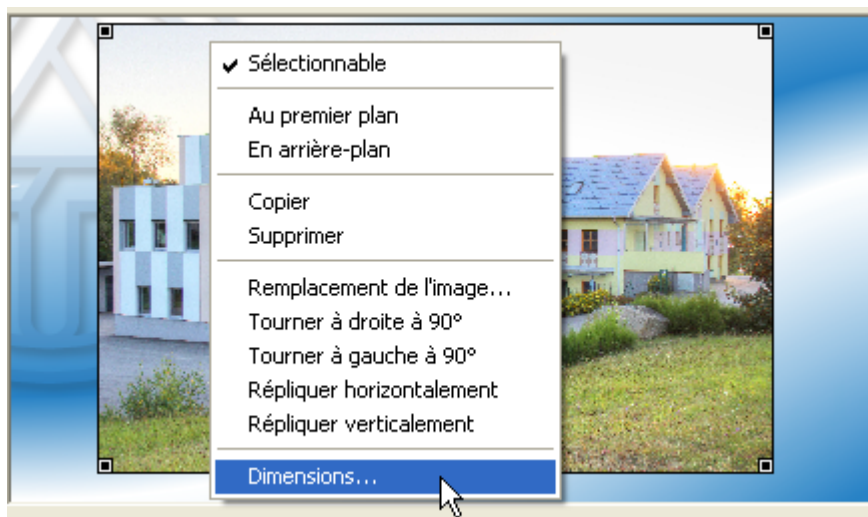
Les coordonnées (x/y) des objets **marqués** sont affichées au niveau de la bordure inférieure. Pour les objets graphiques et les liens, la taille est également indiquée (w = largeur, h = hauteur).

La désignation est également visible à côté.

**Exemple** : objet graphique « Collecteur »



## Dimensions



Cliquer sur l'objet avec le bouton droit de la souris ou le marquer et utiliser la combinaison de touches **Ctrl + Entrée** pour afficher le menu contextuel « **Dimensions...** ».

Il est alors possible de modifier le positionnement (coordonnées x/y) et les dimensions (largeur et hauteur) de l'objet.

**Exemple** :

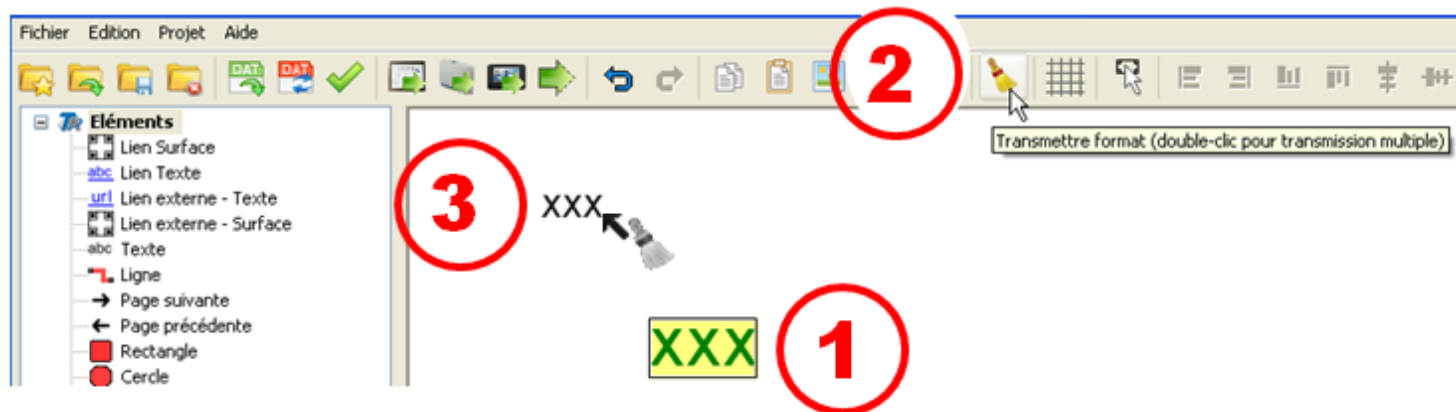


A small dialog box titled "Dimensions" with a blue header bar and a red close button. It contains a table with four rows: "Coordonnée X" with value 43, "Coordonnée Y" with value 3, "Largeur" with value 338, and "Hauteur" with value 225. At the bottom are two buttons: "Accepter" and "Annuler".

Coordonnée X	43
Coordonnée Y	3
Largeur	338
Hauteur	225


Les coordonnées d'origine de la page se trouvent en haut à gauche.

# Transmission de format




La fonction « **Transmettre format** » permet de transmettre la mise en forme d'un objet marqué à un ou plusieurs autres objets :


**1.** Marquer l'objet avec la mise en forme souhaitée.

**2.** Un simple clic de souris sur l'icône  de la barre d'outils permet de transmettre la mise en forme à un autre objet. Un double-clic sur cette icône permet de transmettre la mise en forme à **plusieurs**

autres objets. Lorsque la fonction est activée, l'icône apparaît sur fond blanc : 

**3.** Le curseur sur le graphique apparaît sous une nouvelle forme : . Cliquer sur un objet pour que celui-ci adopte la mise en forme de l'objet préalablement marqué.

Si la transmission du format a été sélectionnée pour plusieurs objets, il est à présent possible de mettre en forme d'autres objets.

Pour quitter la fonction, cliquer sur l'icône  ou appuyer sur la touche Échap.

# Sélectionnabilité

(CAN-TOUCH, schéma en ligne C.M.I. et aperçu des fonctions UVR16x2)

Les objets insérés et sélectionnés peuvent être rendus sélectionnables ou non dans une fenêtre de sélection.

Il peut s'agir d'images insérées, de graphiques, de lignes, d'objets groupés, de valeurs, de liens de tout type ou de textes.

Si les objets insérés se superposent, les objets insérés en premier sont superposés par les objets insérés ultérieurement.

**Exemple :**



Le symbole mur a été glissé dans la page en tant que premier objet, puis l'image en mémoire et le symbole de brûleur en tant que dernier objet.

Sans modification de la sélectionnabilité, tous les objets peuvent être encore sélectionnés et peuvent être édités ou déplacés.



Si un objet sélectionnable est sélectionné par clic, l'édition se produit au premier plan. Le marquage s'affiche par un cadre avec des coins.



Un menu de sélection apparaît en cliquant avec le bouton droit de la souris. Si la coche sur « **sélectionnable** » est **supprimée**, l'objet dans la page est fixé et ne peut plus être sélectionné ou édité. Le plan défini (dans l'ordre d'insertion) est conservé.

## Tous les objets sélectionnables



En cliquant sur le symbole dans la barre des symboles, tous les objets peuvent être sélectionnés dans la page.

Tant que cette fonction est active, tous les objets sont marqués (sélectionnés) et édités. La fonction active



s'affiche par la mise en évidence du symbole :

Si plusieurs objets dans la page se chevauchent ou sont masqués, les objets insérés en dernier s'affichent au premier plan et les objets placés préalablement sont masqués.

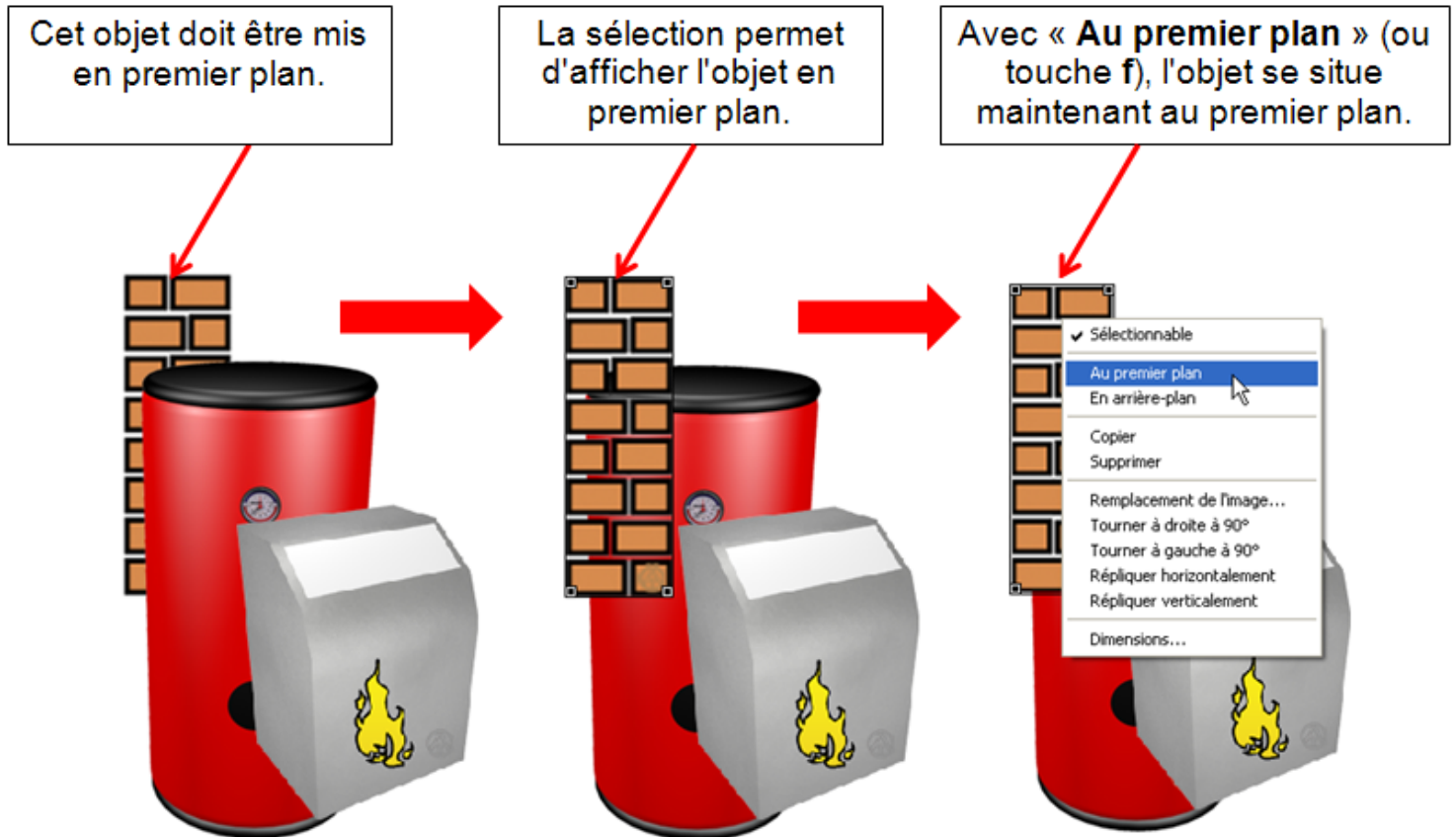
On peut ainsi éditer (répliquer, tourner, déplacer, modifier la taille) un objet qui a déjà été défini comme « non sélectionnable », modifier la sélectionnabilité ou le remplacer contre un autre objet.

## Premier plan / arrière-plan

Un objet sélectionné peut être amené au premier plan avec « **Au premier plan** » ou avec la touche **f**. Il apparaît comme s'il avait été juste déplacé dans la page.

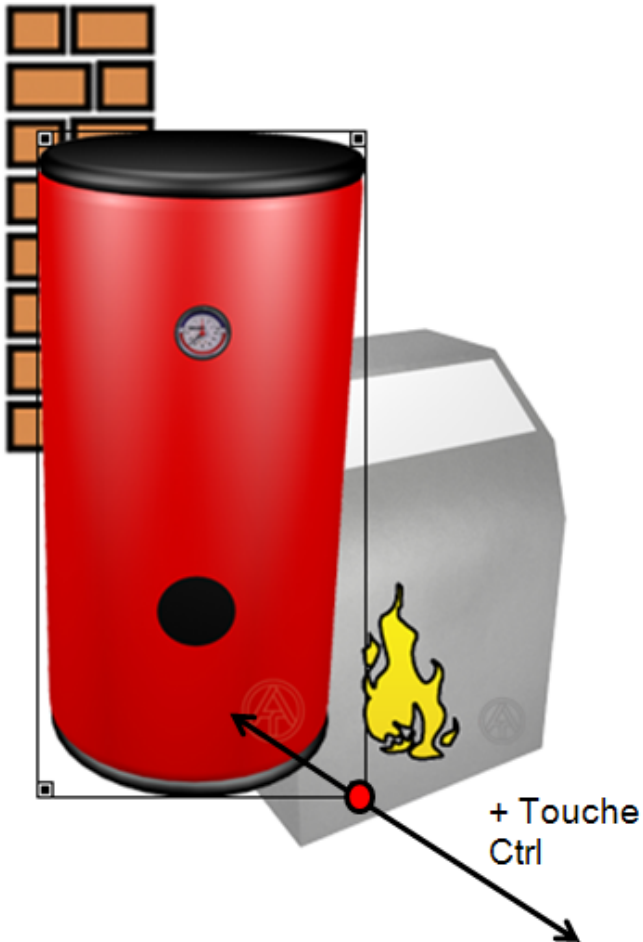
De la même manière, un objet sélectionné peut être ramené à l'arrière-plan avec « **En arrière-plan** » ou avec la touche **b**. Il apparaît comme s'il avait été déplacé dans la page en tant que premier objet.

Exemple :



## Modification de la taille

Si un objet sélectionnable est sélectionné par un clic gauche de la souris, il s'affiche en premier plan pour l'édition. Le marquage s'affiche par un cadre avec des coins. En tirant sur les coins, il est possible de modifier la taille de l'objet. Si la touche **Ctrl** est appuyée **simultanément**, la modification de la taille s'effectue dans un rapport longueur/largeur **non modifiable**, donc l'image ne sera pas déformée.



La taille de l'objet marqué peut également être modifiée au moyen de la combinaison de touches **Ctrl + touches fléchées # ###**.

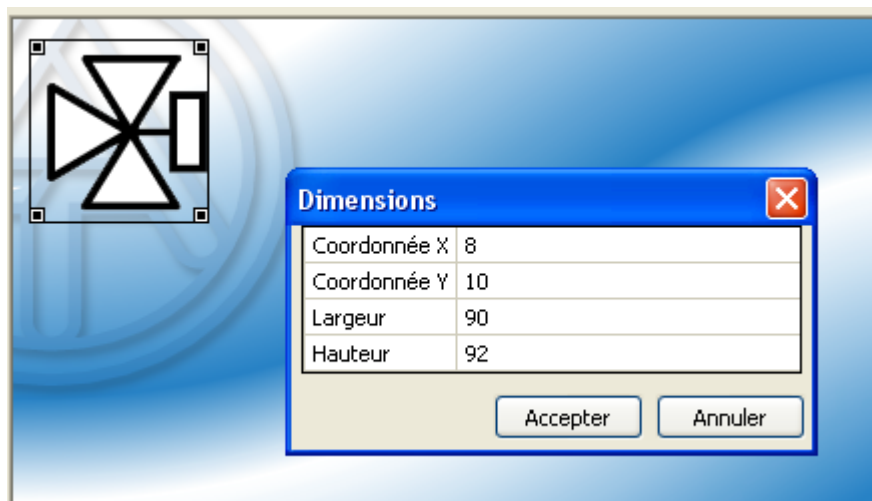
La combinaison de touches **Ctrl + Entrée** ouvre la fenêtre « **Dimensions** ».

Il est alors possible de modifier le positionnement (coordonnées X/Y) ainsi que la largeur et la hauteur d'un objet ou d'un groupe sélectionné.

Par exemple, il est ainsi possible d'adapter une image au mode plein écran en modifiant sa largeur et sa hauteur.

### Exemple :

Les coordonnées d'origine de l'objet se trouvent en haut à gauche.



### Dimensions

Coordonnée X	8
Coordonnée Y	10
Largeur	90
Hauteur	92

Accepter

Annuler



# Rotation et réplication



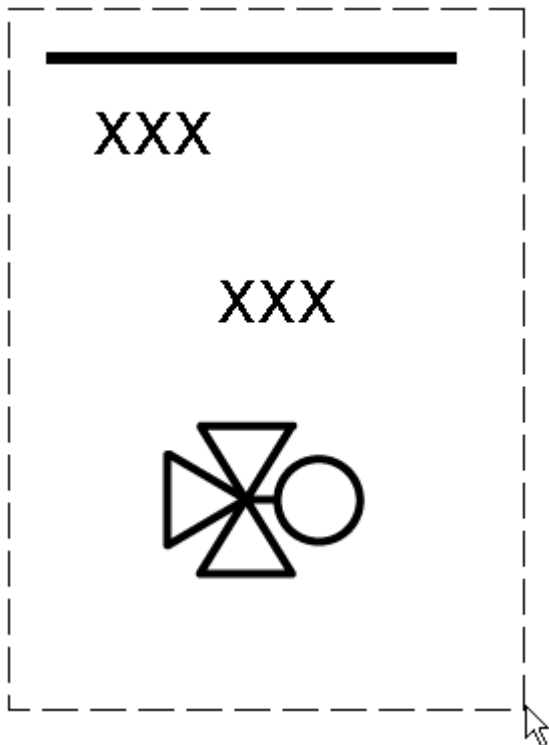
Cliquer sur un objet avec le bouton droit de la souris pour afficher un menu contextuel. En sélectionnant l'action souhaitée, l'objet est tourné ou répliqué.

# Groupement

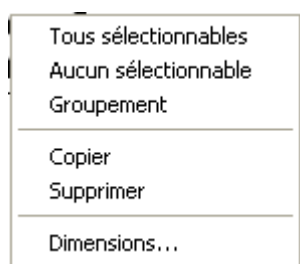
(CAN-TOUCH, schéma en ligne C.M.I. et aperçu des fonctions UVR16x2)

En tirant un cadre via un groupe d'objets **sélectionnables** par un clic à l'aide du bouton **gauche** de la souris, il est possible de **grouper** ces objets et/ou de les rendre **tous** sélectionnables ou non sélectionnables.

**Exemple :**



À titre d'exemple, 4 objets (1 ligne, 2 valeurs, 1 image symbole) peuvent être délimités par un cadre.



En cliquant à nouveau avec le bouton **droit** de la souris, un champ de sélection est visible avec les actions souhaitées.

De plus, il est possible de marquer certains objets en cliquant sur le bouton **gauche** de la souris et d'appuyer en même temps sur **la touche Ctrl**. Il est donc possible de marquer et de grouper également des objets non associés dans la page et/ou de les rendre sélectionnables ou non.

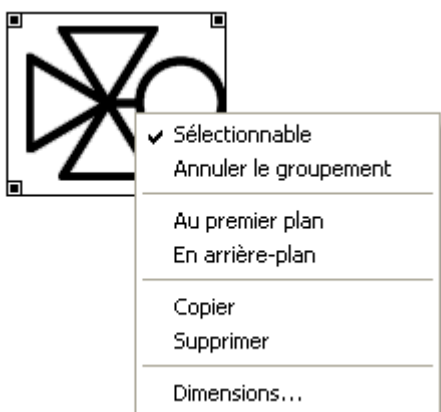
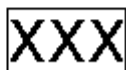
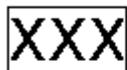
En cliquant sur le bouton gauche de la souris dans la page puis en appuyant sur les touches **Ctrl + a**, **tous** les objets sélectionnables de la page sont marqués.

## Édition d'un groupe d'objets

Si un groupe d'objets est déjà groupé, il se comporte comme un seul objet. Il peut être déplacé, mis en premier plan ou en arrière-plan ou sa sélectionnabilité peut être modifiée.

Le groupe doit être sélectionnable (voir chapitre « [sélectionnabilité](#) »). **N'importe quel** objet du groupe est marqué à l'aide du bouton **gauche** de la souris. **Tous** les objets du groupe sont marqués. Un clic **droit** de souris permet de rendre visible un champ de sélection et il est possible d'annuler le groupement ou de modifier la sélectionnabilité du groupe.

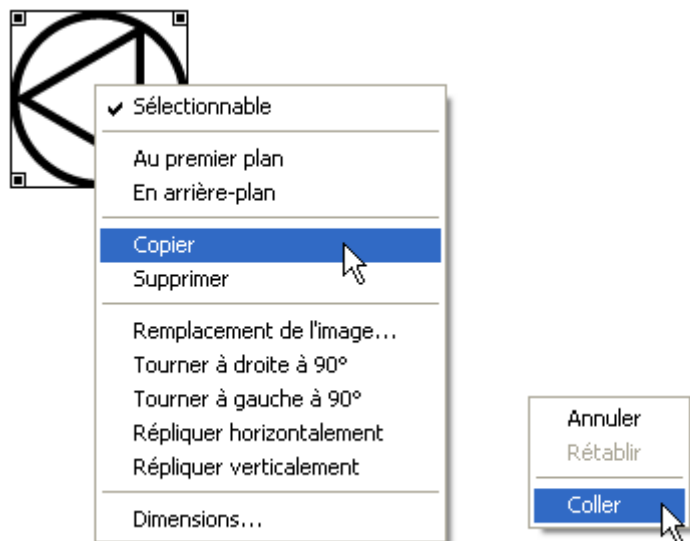
**Exemple :**



Le groupe marqué peut être amené au premier plan ou à l'arrière-plan avec « **Au premier plan** » ou « **En arrière-plan** » ou avec la touche **f** ou **b**.

# Copie des éléments et des groupes d'éléments

## CAN-TOUCH, Schéma en ligne du C.M.I., Aperçu des fonctions UVR16x2

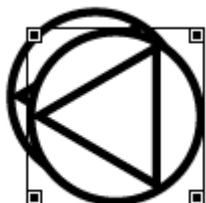


Cliquer avec le bouton droit de la souris sur un objet pour afficher un menu de sélection. Les options « **Copier** » et « **Coller** » permettent d'insérer des éléments ou des groupes d'éléments dans la même page, dans une autre page du même projet ou dans une page d'un autre projet.

Il est également possible de copier et d'insérer des éléments ou groupes d'éléments **marqués** en utilisant les combinaisons de touches **Ctrl + c** puis **Ctrl + v**.

En insérant dans même page, l'objet inséré peut être inséré succinctement à côté de l'objet copié.

**Exemple :**



Des groupes d'éléments entiers, marqués ensemble par un cadre, peuvent aussi être copiés de la même manière.

### Copie du contenu complet d'une page

Avec la combinaison des touches **Ctrl + a**, tous les éléments sélectionnables de la page sont marqués. Ces objets peuvent ensuite être **insérés** dans une autre page au moyen des options de menu contextuel « **Copier** » puis « **Coller** » (ou **Ctrl + c** et **Ctrl + v**).

La copie et l'insertion d'une page **CAN-TOUCH** ou **UVR16x2** dans une page **C.M.I.** ou d'une page **C.M.I.** dans une page **CAN-TOUCH** sont **tout à fait** possibles.

La copie et l'insertion d'une page **CAN-TOUCH** ou **C.M.I.** dans une page **UVR16x2** est certes possible, mais ne peut donner de résultats satisfaisants en raison des modifications de format pour l'UVR16x2.


Il est ainsi possible de transformer une page CAN-TOUCH ou UVR16x2 en une page pour un schéma en ligne C.M.I. Il convient de veiller à ce que la police d'écriture **DejaVuSans** soit installée sur le PC sinon les polices sur le schéma en ligne C.M.I. sont modifiées. Elle peut être téléchargée à partir du site Internet [www.ta.co.at](http://www.ta.co.at).

Le sens inverse n'est pas recommandé car seuls les objets graphiques peuvent être pris en charge.

### Schéma en ligne BL-NET

La copie et l'insertion sont possibles par marquage puis par utilisation des combinaisons de touches **Ctrl + c** et **Ctrl + v** , mais uniquement dans une même page ou entre deux pages BL-NET.

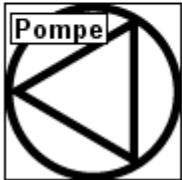
# Affichage des désignations d'éléments

Après avoir cliqué dans le champ graphique, appuyer sur la touche Shift  du clavier et la maintenir enfoncée pour faire apparaître les désignations d'éléments.

**Exemple : (extrait)**

1611E0WE.dat: T.Coll Valeur

1611E0WE.dat: Pm Solaire 1 Mode (manuel/auto)

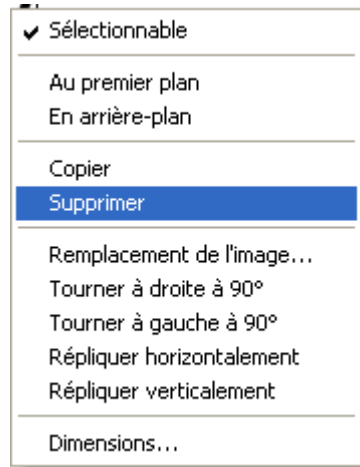


Les valeurs modifiables sont affichées en noir tandis que les valeurs non modifiables sont affichées en rouge.

# Suppression d'objets

Pour supprimer des objets, les marquer et appuyer ensuite sur la touche « **Suppr** » du clavier du PC.

Cliquer sur un objet avec le bouton droit de la souris pour afficher un menu contextuel. L'option « **Supprimer** » permet également de supprimer l'objet marqué.



## Aligner des objets

Dans la barre d'outils se trouvent des icônes qui permettent d'aligner des objets **sélectionnés** selon divers critères.



- Centrer les objets sélectionnés **horizontalement**
- Centrer les objets sélectionnés **verticalement**
- Aligner les objets sélectionnés sur le bord **supérieur**
- Aligner les objets sélectionnés sur le bord **inférieur**
- Aligner les objets sélectionnés sur le bord **droit**
- Aligner les objets sélectionnés sur le bord **gauche**

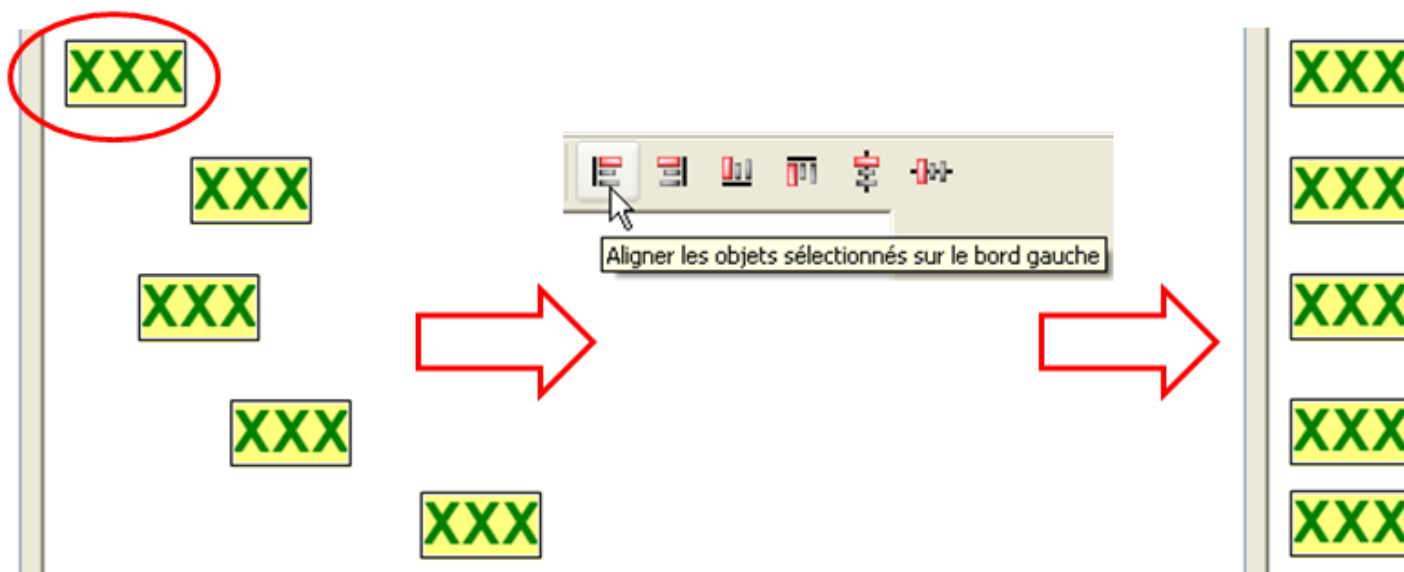
Il faut dans un premier temps **sélectionner** les objets qui doivent être orientés de manière uniforme. Ceci peut s'effectuer en traçant un **cadre** sur les objets ou en les sélectionnant individuellement avec la touche **gauche** de la souris tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée. Cliquer ensuite sur l'icône souhaité.



### Aligner des objets sur le bord droit ou gauche

L'orientation s'opère selon l'objet le plus à droite ou le plus à gauche respectivement.

**Exemple** : orientation sur le bord gauche

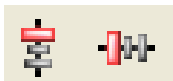
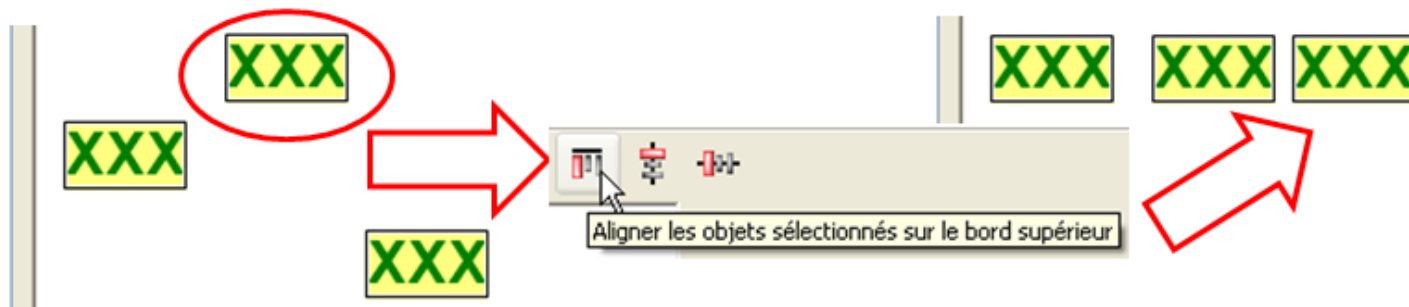


### Aligner des objets sur le bord inférieur ou supérieur

L'orientation s'opère selon l'objet le plus en bas ou le plus en haut respectivement.

**Exemple** : orientation sur le bord supérieur

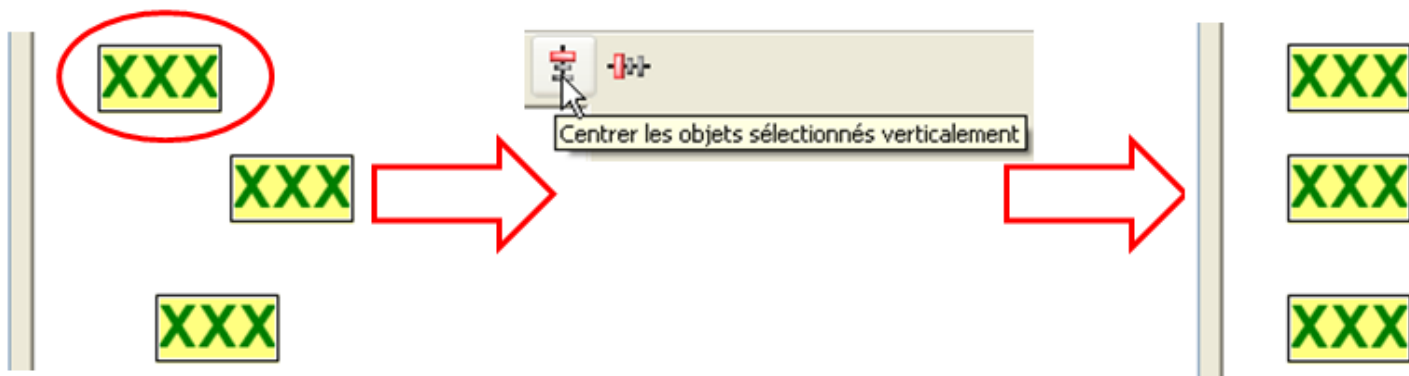




### Centrer des objets verticalement ou horizontalement

Le centrage selon la verticale ou l'horizontale s'effectue toujours selon l'objet placé le plus haut.

**Exemple :** centrage vertical



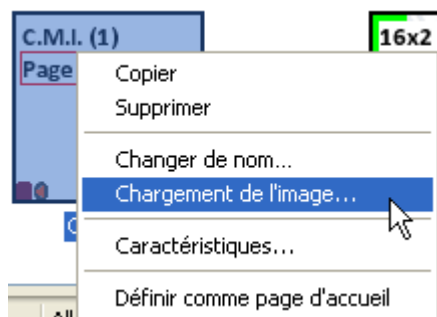
# Images

# Chargement et édition

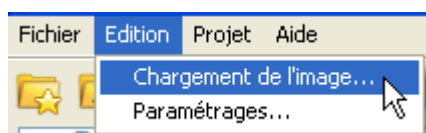
(CAN-TOUCH, schéma en ligne C.M.I. et aperçu des fonctions UVR16x2)

## Chargement de l'image

Avec la fonction « **Chargement de l'image...** », il est possible par exemple de charger un graphique d'arrière-plan.



Le chargement d'images (insertion dans la page) s'effectue par un clic droit sur le symbole de l'image dans l'aperçu des pages au bas de l'écran.



Le chargement d'une image peut également s'effectuer en sélectionnant le sous-menu « **Chargement de l'image...** ».

**Alternative** : Cliquer sur l'outil  dans la barre d'outils.

Les fichiers pour **CAN-TOUCH** doivent être de type \*.jpg, \*.bmp ou \*.png. Un graphique d'arrière-plan couvrant doit présenter le rapport 4: 3 (1024 x 768 pixels).

Les fichiers pour le **schéma en ligne C.M.I.** et l'**aperçu des fonctions UVR16x2** doivent être préparés au format \*.bmp, \*.gif, \*.jpg ou \*.png.

**Aperçu des fonctions UVR16x2** : Les objets qui sont plus grands que la page seront adaptés à la taille de la page. La taille du plein écran est de 480 x 272 (pixels), la taille de l'écran standard est de 430 x 242 (pixels).

**Exemple :**



Les caractéristiques de l'image peuvent ensuite être éditées (voir le chapitre « [Édition des objets](#) »).

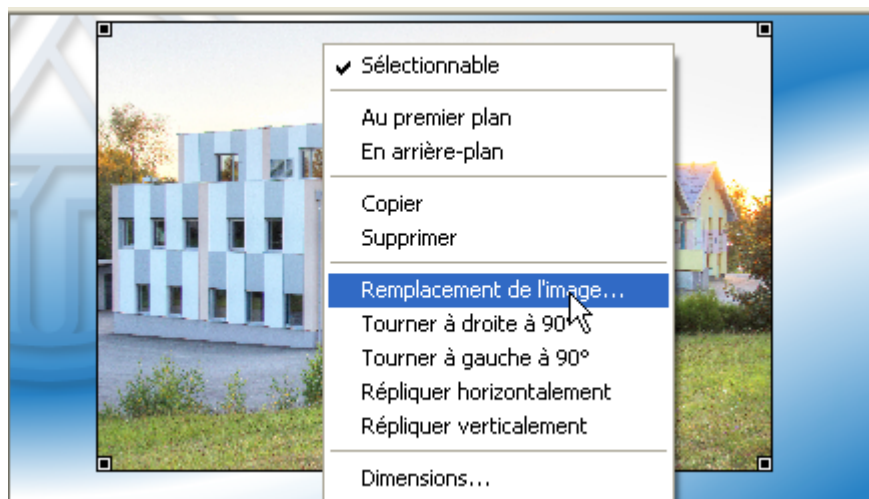
## Remplacement de l'image

Cette fonction permet de remplacer une image par une autre. La nouvelle image est ajustée en fonction de la taille de l'image d'origine. Sa taille et sa position peuvent être modifiées par la suite.

Si un graphique arrière-plan sélectionnable ne peut pas être remplacé, le graphique doit d'abord être rendu sélectionnable (voir chapitre « [Sélectionnabilité](#) »).

Après le marquage à l'aide du bouton droit de la souris, un menu de sélection s'affiche avec lequel l'image peut être sélectionnée, qui doit remplacer l'image marquée.

**Exemple :**



La nouvelle image est chargée et peut ensuite être éditée.

Le plan défini (dans l'ordre d'insertion) est conservé.

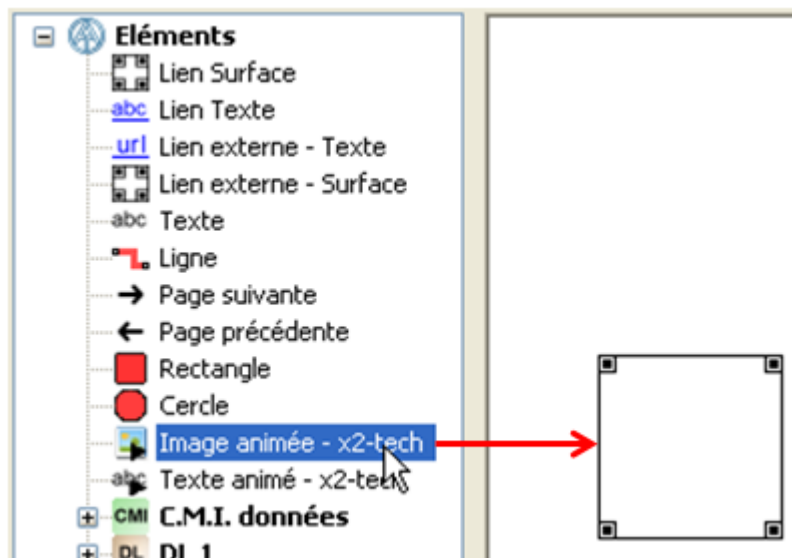
# Images animées dans les pages C.M.I.

Cette fonction permet d'afficher différentes images en cas de modification de l'état des valeurs (valeurs numériques ou analogiques). Ainsi, chaque état de la valeur est représenté par une image propre.

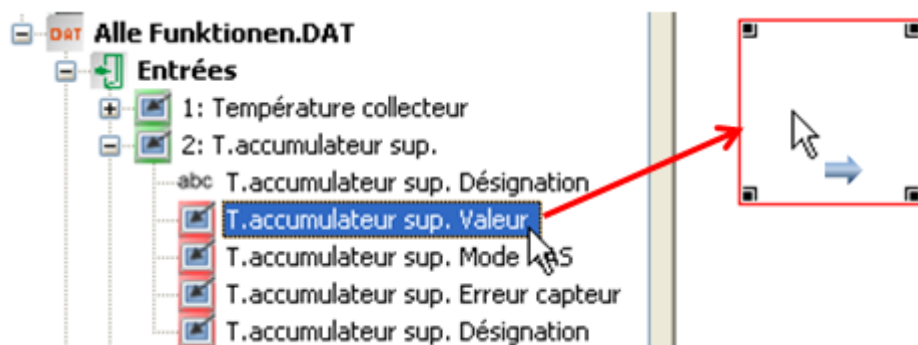
**Les images animées peuvent seulement être liées à des valeurs issues d'appareils dotés de la technologie X2.**

## Liaison avec une valeur :

**1.** Positionnement de l'image animée dans la zone de dessin et adaptation de la taille par glissement des coins ou à l'aide de la combinaison de touches **Ctrl + Entrée**.

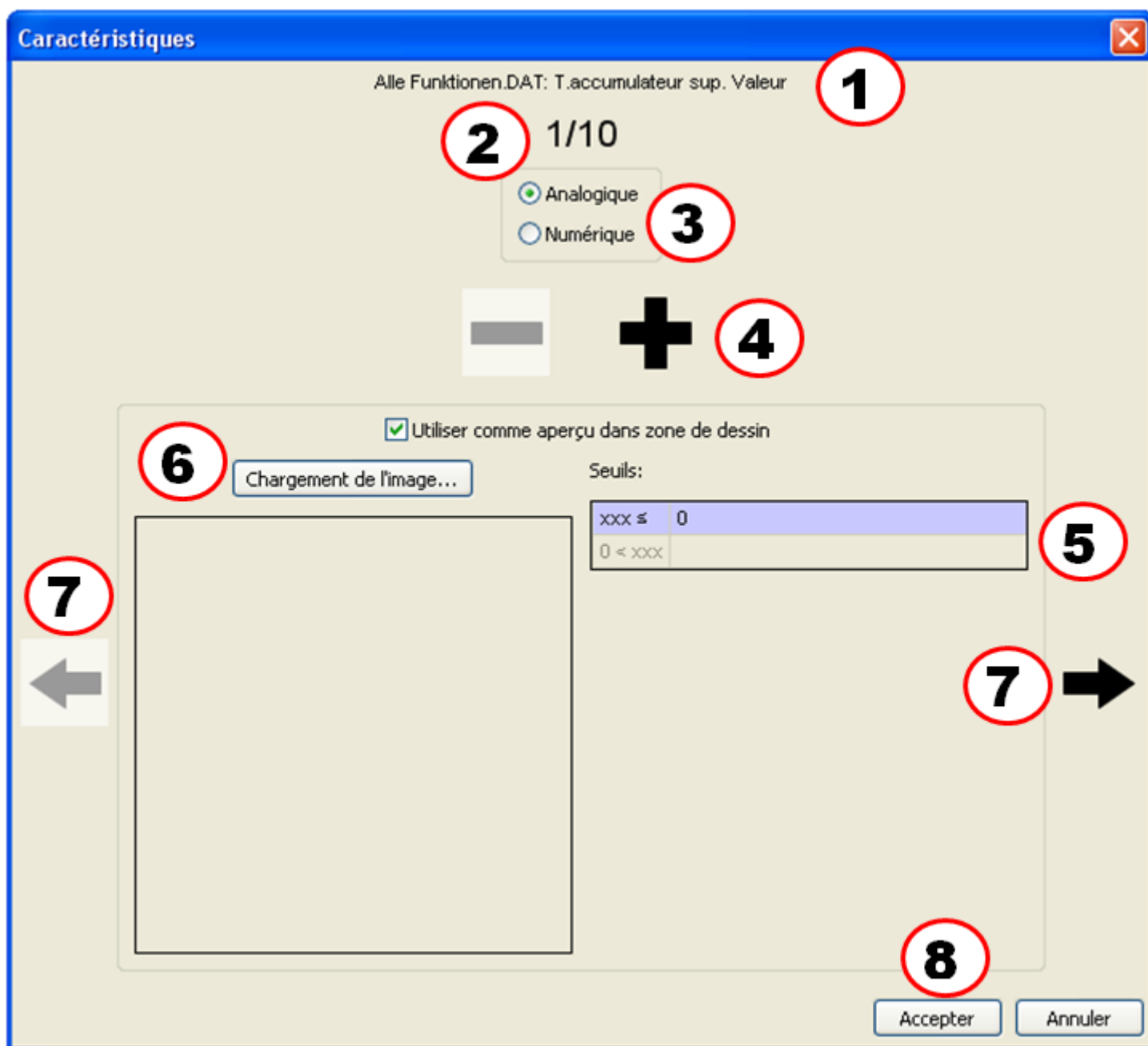
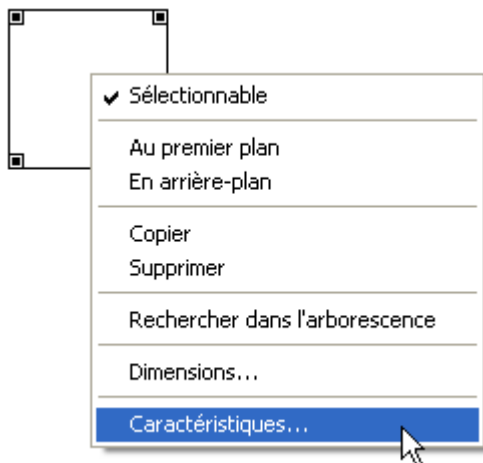


**2.** La valeur qui doit être liée à l'image est déposée dans cette zone. Le pointeur de la souris se transforme alors avec une deuxième flèche et le cadre de l'image devient rouge.



Si vous cliquez maintenant sur « **Rechercher dans l'arborescence** » pour la zone de l'image, vous voyez la liaison avec la valeur affectée.

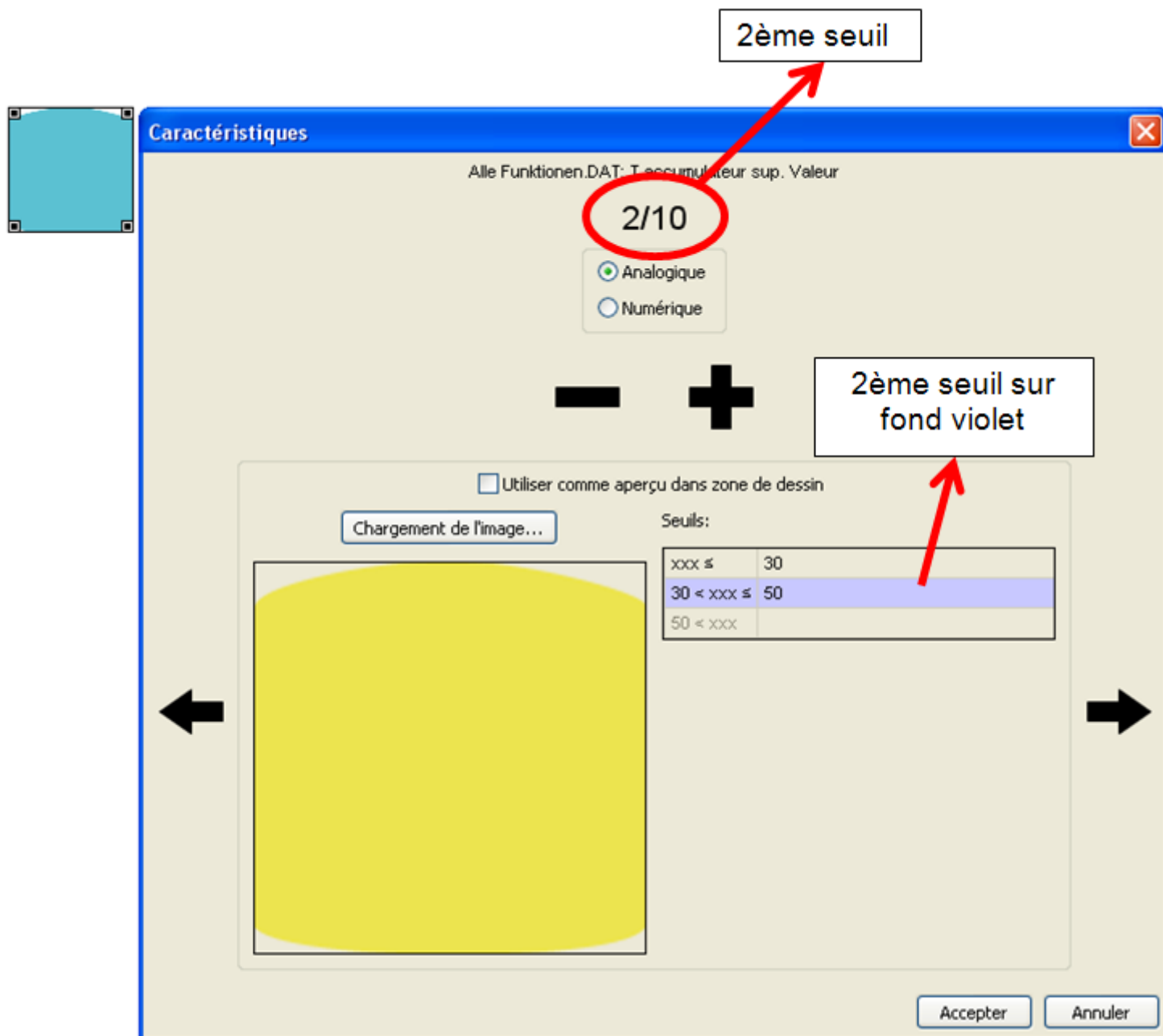
**3.** Réglage des « **Caractéristiques** » de l'image animée par double-clic, « Entrée » pour la zone sélectionnée ou clic droit et sélection de « Caractéristiques ».



**1.** Affichage de la valeur affectée

- 2.** Première des 10 images possibles au maximum (valeurs analogiques). Pour les valeurs numériques, seules 2 images sont possibles.
- 3.** Sélection d'une valeur analogique ou numérique
- 4.** Pour les valeurs analogiques, il est possible de prévoir jusqu'à 10 seuils avec leurs propres images. Le nombre de seuils peut être réglé en cliquant sur « + » ou « - ».  
Pour les valeurs numériques, 2 seuils ou images sont réglés de manière fixe (Arrêt/Non ou Marche/Oui).
- 5.** Saisie des valeurs seuils pour les valeurs analogiques. Les valeurs seuils sont saisies sans virgule (par ex., 50 °C -> saisie : 50).
- 6.** Chargement de l'image adaptée pour chaque valeur seuil (formats de fichiers admis : \*.**bmp**, \*.**gif**, \*.**jpg** ou \*.**png**.)  
Les fichiers \*.**gif animés** sont également possibles.  
Sélection de l'image qui doit être visible dans la zone de dessin. Les fichiers animés \*.**gif** sont affichés de manière statique dans l'aperçu de la zone de dessin.
- 7.** Passage au seuil suivant ou retour au seuil précédent. Le numéro du seuil actuel est affiché en haut, le seuil actuel apparaît sur fond violet.
- 8.** Confirmez avec « OK ».

**Exemple** : Valeur **analogique**, **3 seuils** (valeur # 30 °C / 30 °C < valeur # 50 °C / 50 °C < valeur),  
affichage actuel : 2ème image, une autre image a été sélectionnée pour l'aperçu de la zone de dessin.



**Exemple :** Valeur **numérique**, aperçu de l'image « Marche » dans la zone de dessin



Image « Arrêt »

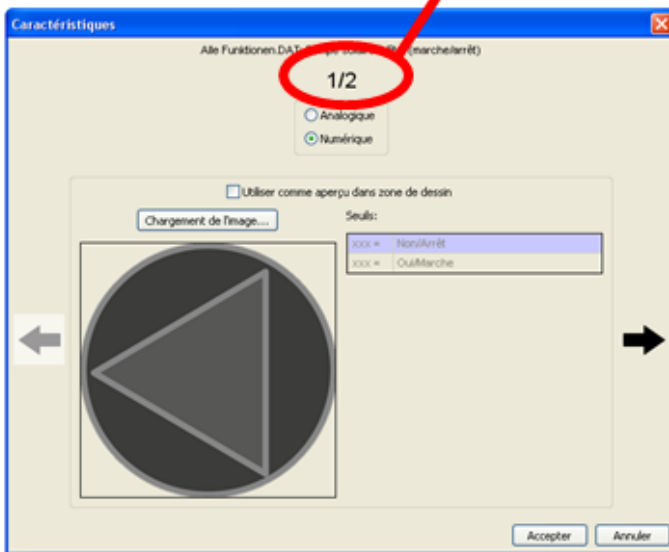
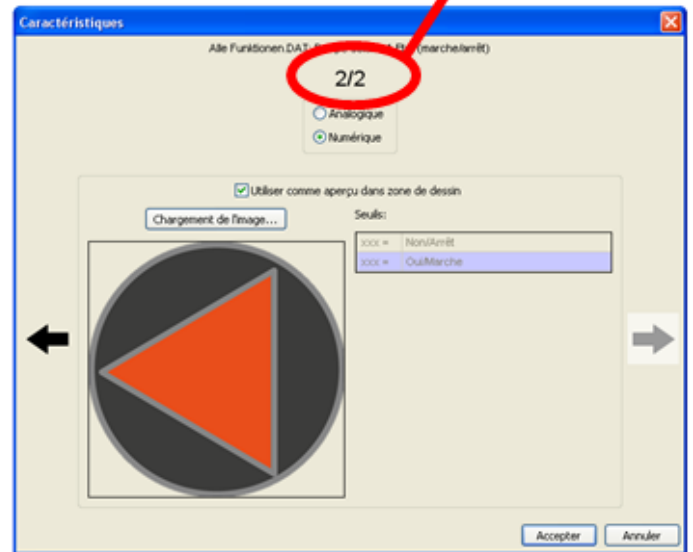


Image « Marche »



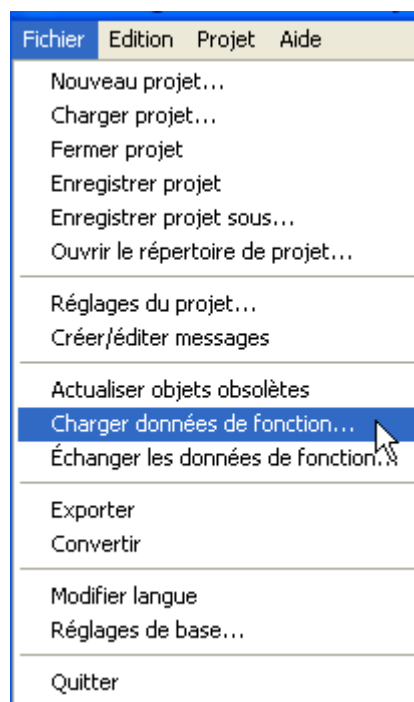
## **Images animées et textes [x2]**

La fonction des images animées est disponible également pour UVR16x2 à partir de la version 1.22 de TA-Designer. Cependant, l'utilisation de fichiers .gif n'est pas possible.

**Valeurs issues de données de fonction**

# Chargement de données de fonction

Pour insérer des valeurs à partir des données de fonction d'appareils à bus CAN, il convient tout d'abord de charger les données de fonction de l'appareil (fichier \*.dat).



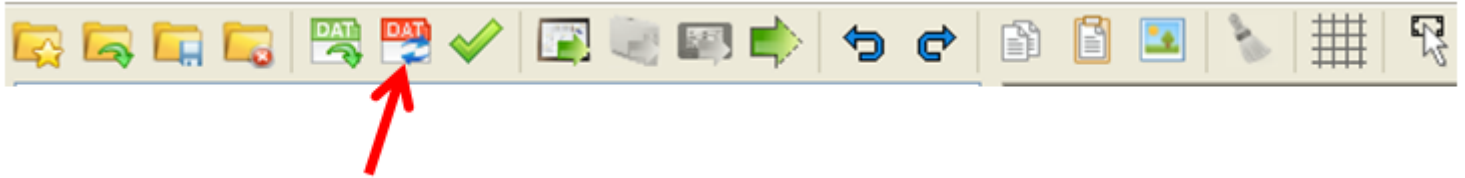
Projet ouvert, sélectionner le menu « **Fichier/Charger données de fonction...** » puis sélectionner le fichier \*.dat à ajouter.

**Alternative** : Cliquer sur l'outil  dans la barre d'outils.

Une copie du fichier \*.dat sélectionné est enregistrée par le **TA-Designer** dans dossier du projet.

**Attention : Si des fonctions sont ajoutées a posteriori dans le régulateur ou supprimées de ce dernier, entraînant ainsi une modification de l'ordre des fonctions, les fichiers \*.dat doivent être remplacés et les affectations erronées corrigées.**

# Échanger les données de fonction



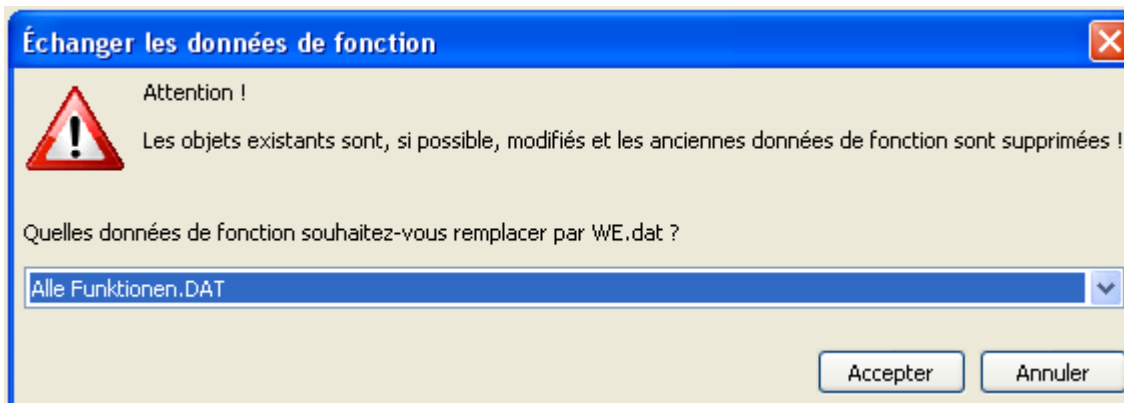
Un clic sur ce symbole permet d'échanger des données de fonction des appareils à bus CAN dans l'arborescence, lorsque le projet TA-Designer a été créé avec **au minimum la version 1.12B1**.

Un échange peut être nécessaire en cas de modification de la programmation **TAPPS** ou **F-Editor**.

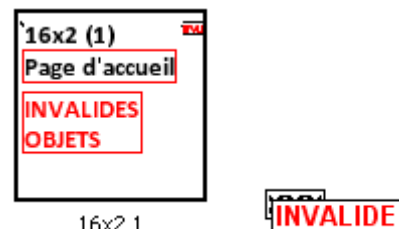
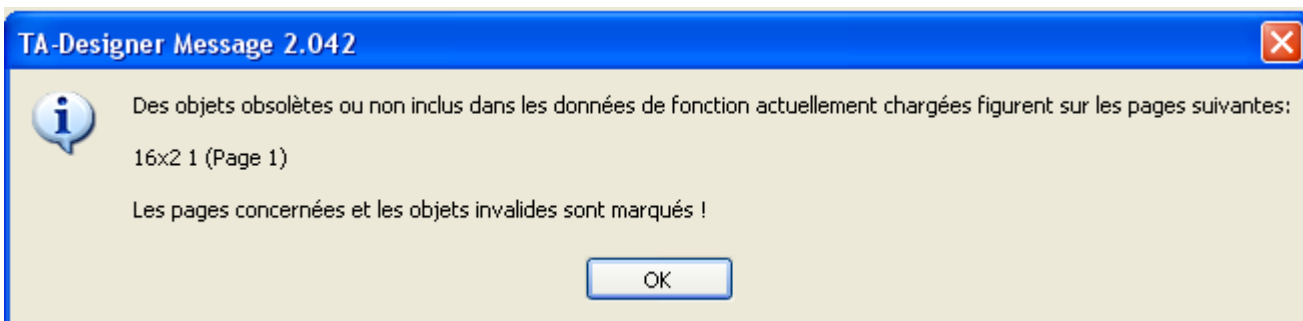
Après avoir cliqué, la sélection du nouveau fichier dat s'effectue.

La sélection une fois effectuée, on vous demande quel fichier dat de l'arborescence doit être remplacé par le fichier sélectionné.

**Exemple :**



Si des objets qu'il est impossible d'affecter dans le nouveau fichier dat sont trouvés lors de l'échange, un message est alors émis.



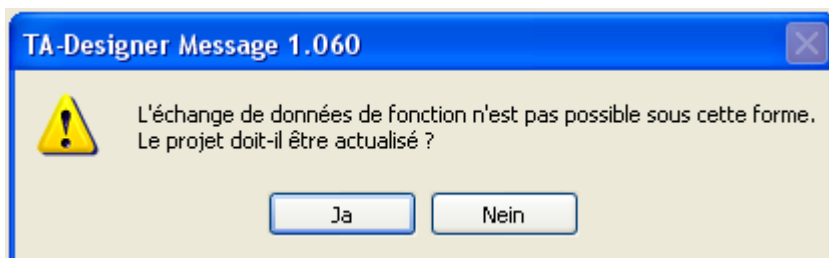
Ces pages et objets sont marqués comme étant « Invalides » :

Les modifications suivantes dans la programmation TAPPS sont autorisées sans que des objets invalides soient générés :

- Modification du **numéro de nœud** CAN de l'appareil
- Modifications dans l'**ordre** (numérotation) des fonctions
- Fonctions **supplémentaires**, entrées ou sorties, variables de réseau, etc.
- Modifications ou suppression de **raccourcis**

• **Suppression** de fonctions. **À noter** : Si des fonctions devaient être supprimées, attendre d'avoir terminé toutes les autres modifications. Si après la suppression de certaines fonctions, de nouvelles fonctions sont ajoutées, des « Objets invalides » peuvent alors faire leur apparition dans le TA-Designer.

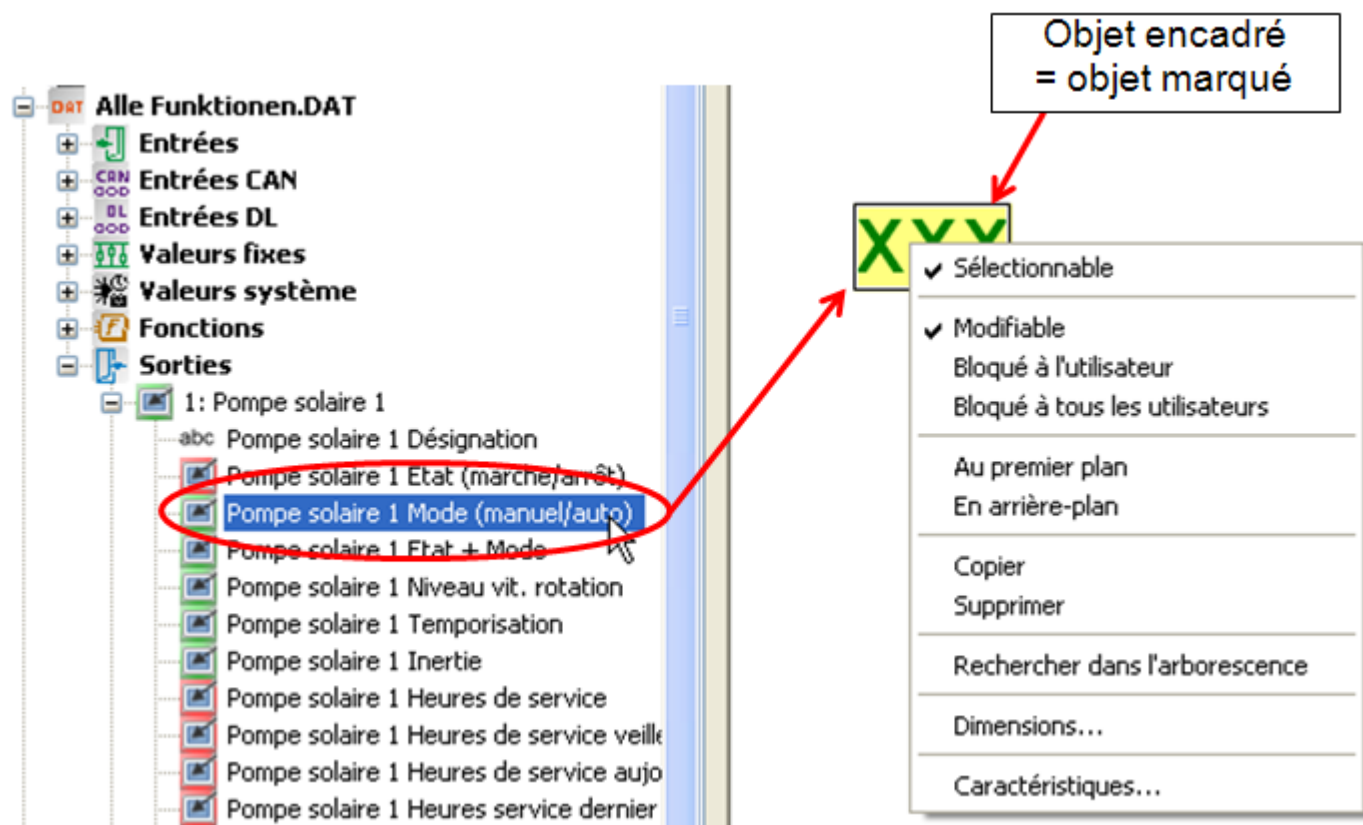
Lors de l'ouverture d'un projet créé avec une version antérieure de TA-Designer, il est possible que la question suivante s'affiche :



S'il a été répondu à la question par « oui » et si le projet contient des données de fonction avec des numéros de nœuds identiques, l'actualisation doit être interrompue :



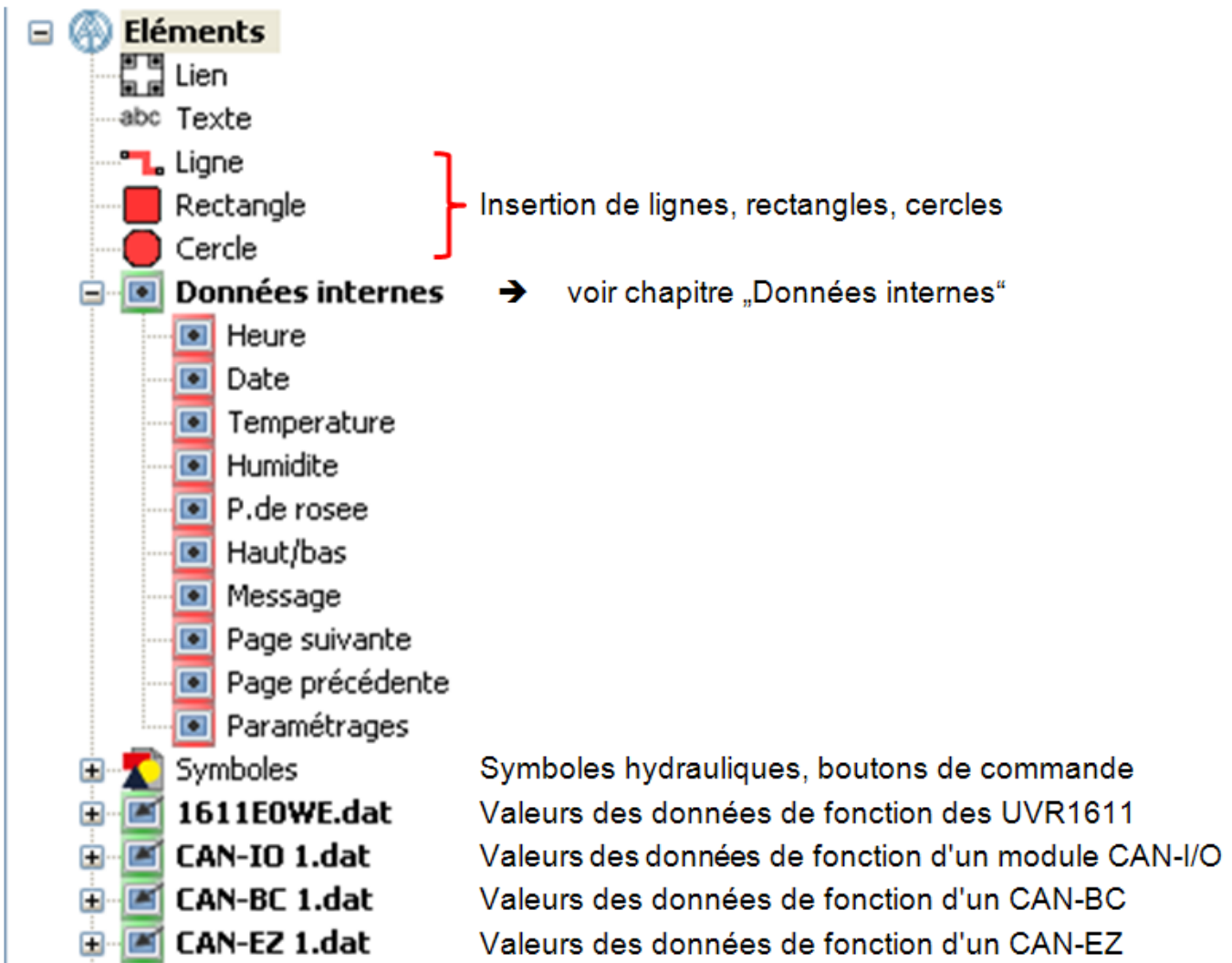
# Insertion de valeurs



Pour insérer des valeurs, il suffit de marquer la valeur souhaitée dans l'arbre de recherche et de la déplacer en maintenant la touche de la souris enfoncée jusqu'à la position souhaitée dans la page (« glisser-déposer »). Cliquer avec le bouton droit de la souris pour afficher le menu contextuel.

Les groupes de valeurs suivants sont disponibles sous « Eléments » :

## CAN-TOUCH

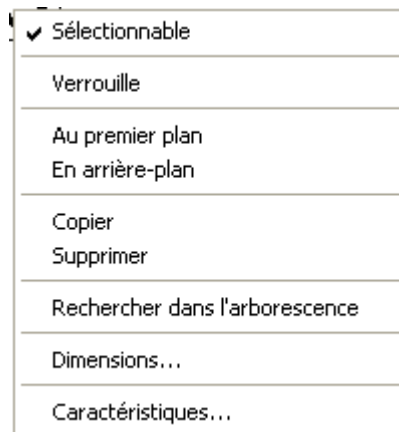


Il est possible d'afficher jusqu'à 64 objets CAN **par document** à partir des données de fonction.



La valeur une fois provisoirement positionnée, l'affichage suivant devient visible :  
Le cadre indique que l'objet est sélectionné.

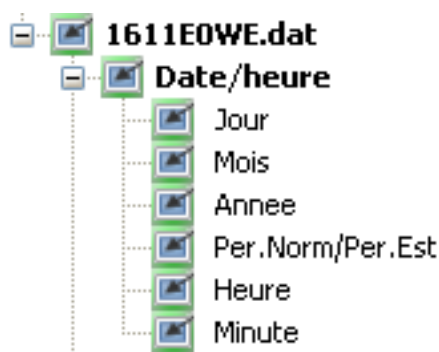
Un clic gauche de souris permet de marquer un objet et donc de l'encadrer. Seul un objet marqué peut être édité.



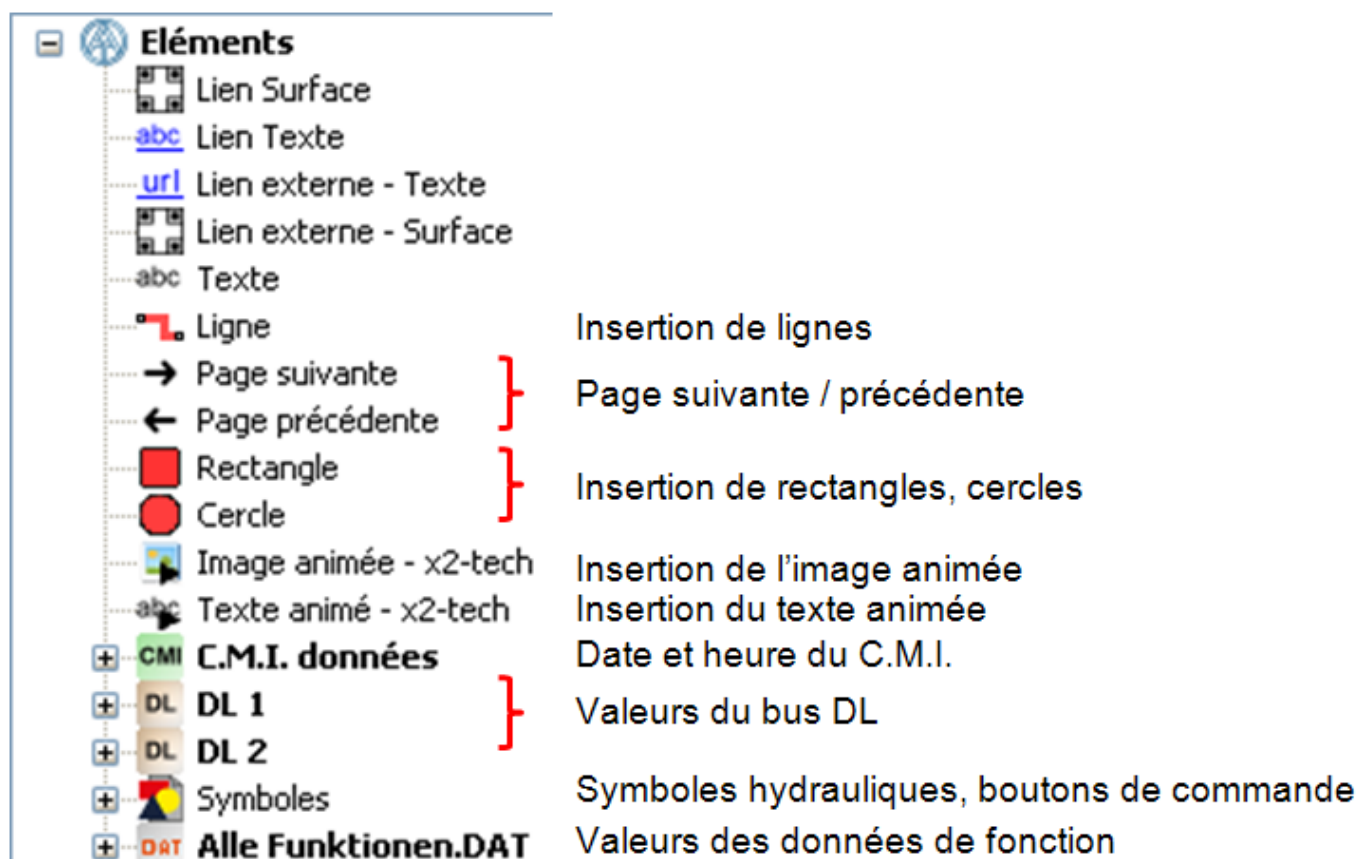
Un clic droit permet d'ouvrir un menu de sélection :

La date et l'heure sont également disponibles dans les données de fonctionnement du régulateur UVR1611. Contrairement aux valeurs des « données internes », elles peuvent être modifiées sur le CAN-TOUCH si le régulateur porte le numéro de nœud 1.





## Schéma en ligne C.M.I.



Pour les appareils à bus CAN, il est préférable de recourir à la méthode « **Valeurs des données de fonction** », plus simple et la plus claire.

### Valeurs du bus DL (DL1, DL2)

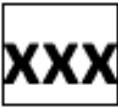
Les valeurs sont fixées à l'avance et ne peuvent pas être modifiées. Si, pour la sortie 14 d'un régulateur UVR1611 (câble de données), il a été répondu par « oui » à la dernière question lors du paramétrage (ENT.RES.=>CD. : oui), les entrées de réseau du régulateur sont alors contenues dans la rubrique « DL2 ».

### Sélection des valeurs directement à partir des données de fonction d'un appareil de bus CAN

Il est possible d'afficher toutes les valeurs prédéfinies par les données de fonction d'un appareil de bus CAN.

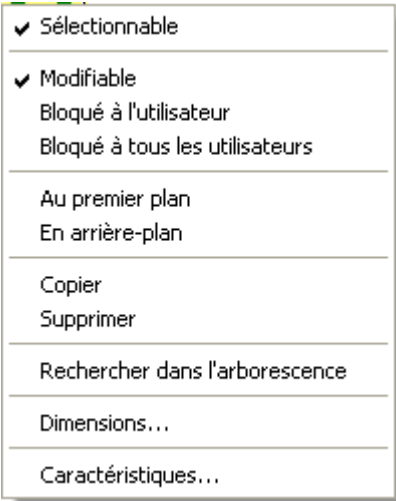
Si les valeurs doivent être affichées par plusieurs appareils bus CAN, le numéro de nœud CAN correspondant doit alors être programmé dans les différents fichiers \*.dat.

Tous les appareils à bus CAN, dont les données de fonction ont été ajoutées au TA-Designer, doivent être raccordés au réseau bus CAN, sans quoi le graphique en ligne ne s'affiche pas.



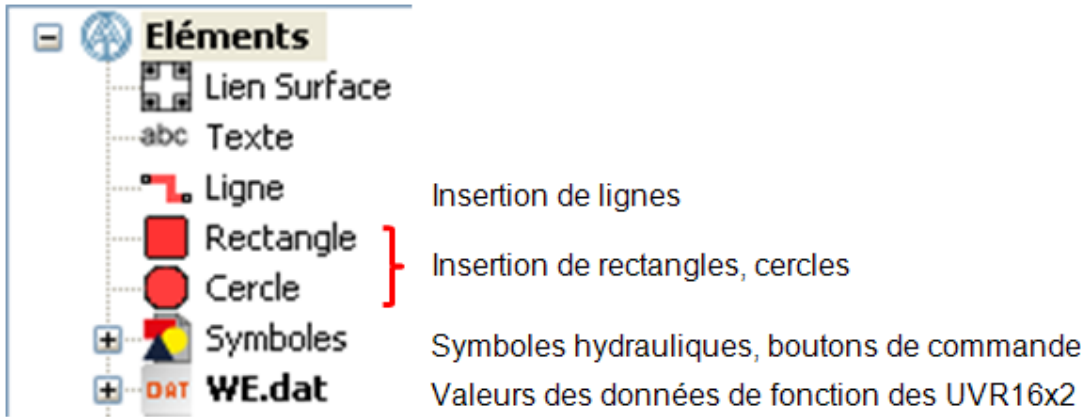
La valeur une fois provisoirement positionnée, l'affichage suivant devient visible :  
Le cadre indique que l'objet est sélectionné.

Un clic gauche de souris permet de marquer un objet et donc de l'encadrer. Seul un objet marqué peut être édité.



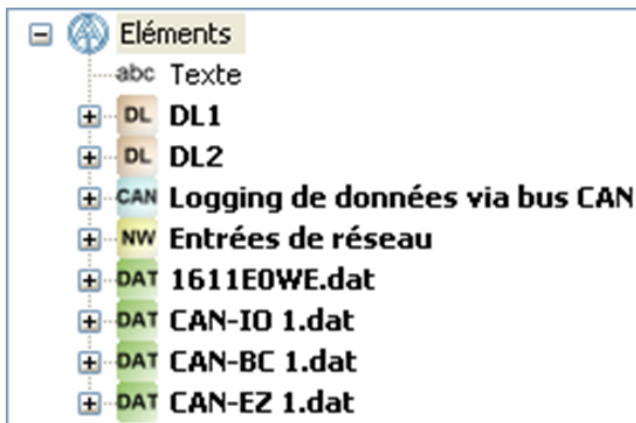
Un clic droit permet d'ouvrir un menu de sélection :

### Aperçu des fonctions UVR16x2



L'aperçu des fonctions permet uniquement d'afficher les valeurs d'appareils dotés de la technologie X2 (UVR16x2, RSM610, CAN-I/O45 et CAN-EZ2).  
Il n'est pas possible de faire défiler l'aperçu des fonctions. Les objets de taille supérieure à celle de la page sont adaptés à la taille de la page.  
Il est possible d'afficher jusqu'à 64 objets CAN **par page** à partir des données de fonction.

### Schéma en ligne BL-NET



Valeurs des câbles de données 1 et 2  
(logging de données via bus DL)  
Valeur du logging de données CAN  
Entrées de réseau du **Bootloader BL-NET**  
Valeurs des données de fonction des UVR1611  
Valeurs des données de fonction d'un module CAN-I/O  
Valeurs des données de fonction d'un CAN-BC  
Valeurs des données de fonction d'un CAN-EZ

### Les valeurs pour le schéma en ligne peuvent être sélectionnées

1. à partir des groupes de valeurs DL1, DL2 ou
2. par logging de données CAN ou
3. à partir des entrées de réseau du BL-NET ou
4. **directement à partir des données de fonction (fichiers \*.dat).**

**Pour les appareils de bus CAN, il est préférable de recourir à la 4ème méthode (sélection des valeurs à partir des données de fonction), celle-ci étant la plus simple et la plus claire.**

En cas d'utilisation de valeurs à partir de DL1, DL2 ou logging de données CAN, il convient de veiller à ce qu'une utilisation **simultanée** de données à partir du bus DL et du bus CAN ne soit pas possible. La méthode de logging des données est définie dans le programme **Winsol** (via bus DL ou bus CAN) et ainsi enregistrée dans le Bootloader.

Les entrées de réseau CAN du BL-NET peuvent être utilisées pour l'ensemble des méthodes.

### Valeurs du bus DL (DL1, DL2)

Les valeurs sont fixées à l'avance et ne peuvent pas être modifiées. Si, pour la sortie 14 d'un régulateur UVR1611 (câble de données), il a été répondu par « oui » à la dernière question lors du paramétrage (**ENT.RES.=>CD. : oui**), les entrées de réseau du régulateur sont alors contenues dans la rubrique « DL2 ».

### Valeurs du bus CAN (logging de données CAN)

2 jeux de données sont générées dans l'UVR1611 et le CAN-EZ tandis qu'1 seul jeu de données est généré dans le CAN-BC. Un jeu de données est affecté à chaque appareil dans le programme **Winsol** et ainsi enregistré dans le Bootloader.

Lors de la sélection des valeurs pour le schéma en ligne, il est donc impératif de connaître quels jeux de données ont été réglés dans **Winsol** pour chaque appareil.

Les valeurs contenues dans les jeux de données sont définies, soit à l'aide du logiciel de programmation **TAPPS**, soit à l'aide de **F-Editor** ou directement à partir du régulateur. Si elles n'ont pas été modifiées lors de la programmation via **TAPPS**, des valeurs standard sont alors prédéfinies.

### Entrées de réseau du Bootloader BL-NET

Ces entrées de réseau sont configurées via la commande à distance du navigateur dans le Bootloader.

### Sélection des valeurs directement à partir des données de fonction d'un appareil de bus CAN

Il est possible d'afficher toutes les valeurs prédéfinies par les données de fonction d'un appareil de bus CAN.

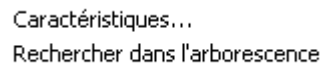
Si les valeurs doivent être affichées par plusieurs appareils bus CAN, le numéro de nœud CAN correspondant doit alors être programmé dans les différents fichiers \*.dat.

Tous les appareils à bus CAN, dont les données de fonction ont été ajoutées au TA-Designer, doivent être raccordés au réseau bus CAN, sans quoi le graphique en ligne ne s'affiche pas.



La valeur une fois provisoirement positionnée, l'affichage suivant devient visible :  
Le cadre indique que l'objet est sélectionné.

Un clic gauche de souris permet de marquer un objet et donc de l'encadrer. Seul un objet marqué peut être édité.

A context menu with a light gray background and a thin gray border. It contains two text items: 'Caractéristiques...' and 'Rechercher dans l'arborescence', both in a standard black font.

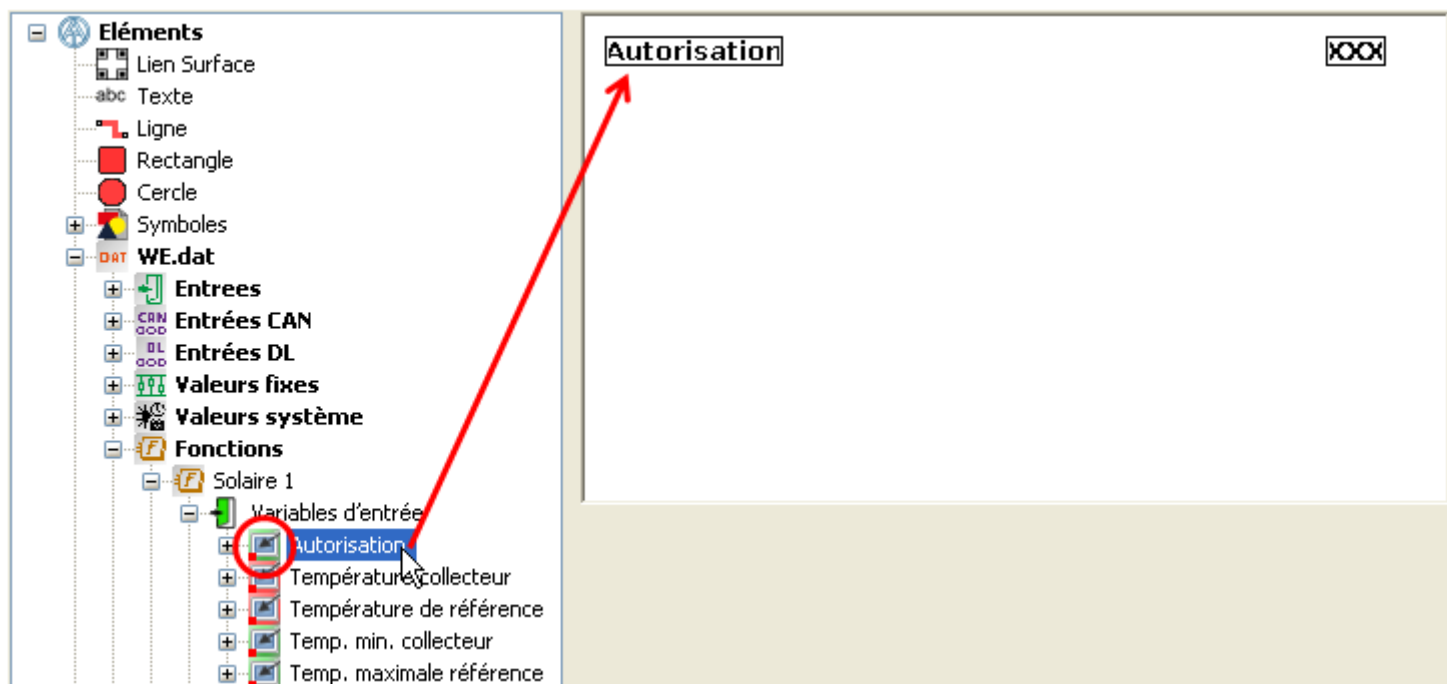
Caractéristiques...  
Rechercher dans l'arborescence

Un clic droit permet d'ouvrir un menu de sélection :

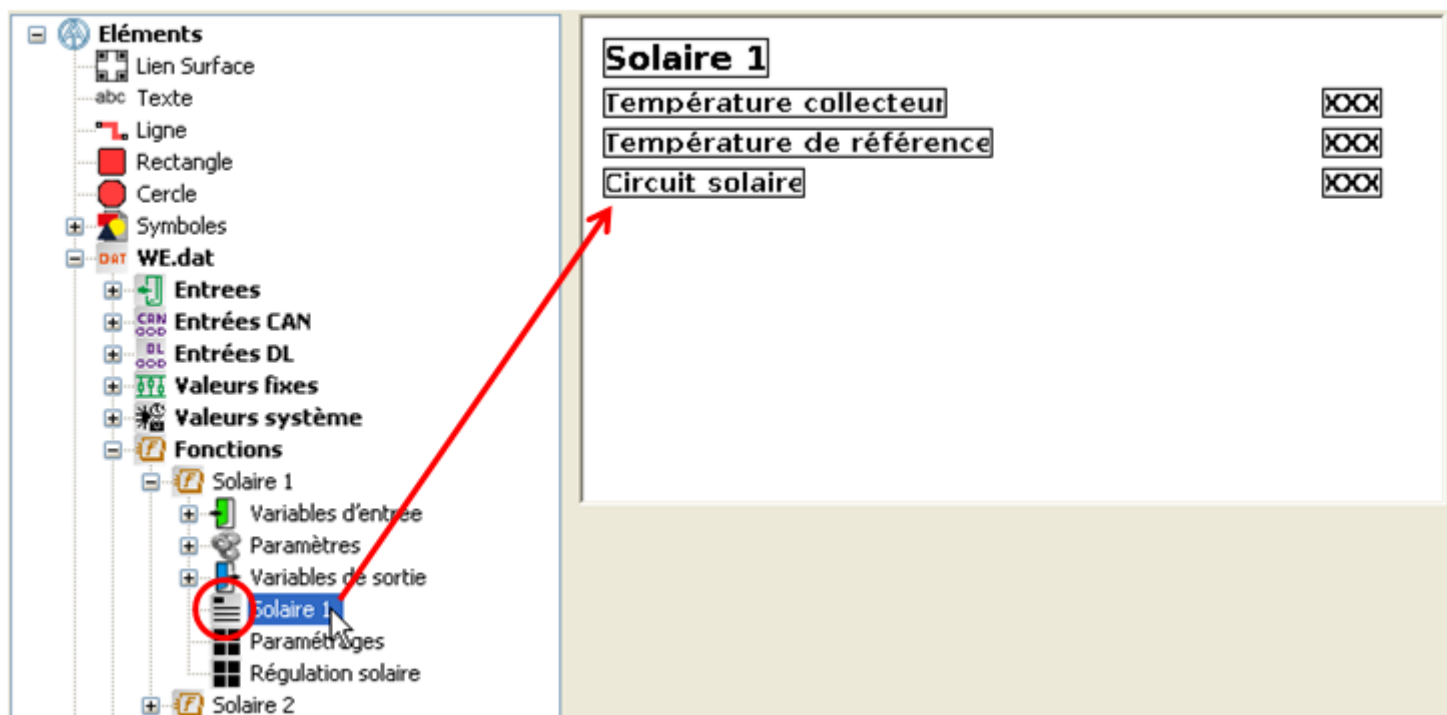
## Insertion de groupes de valeurs

Il est également possible de transférer dans la zone de dessin des groupes de valeurs entiers à partir des données de fonction d'appareils X2. Cela permet aussi de créer une programmation pour les graphiques rapidement et sans effort.

**Exemples :**



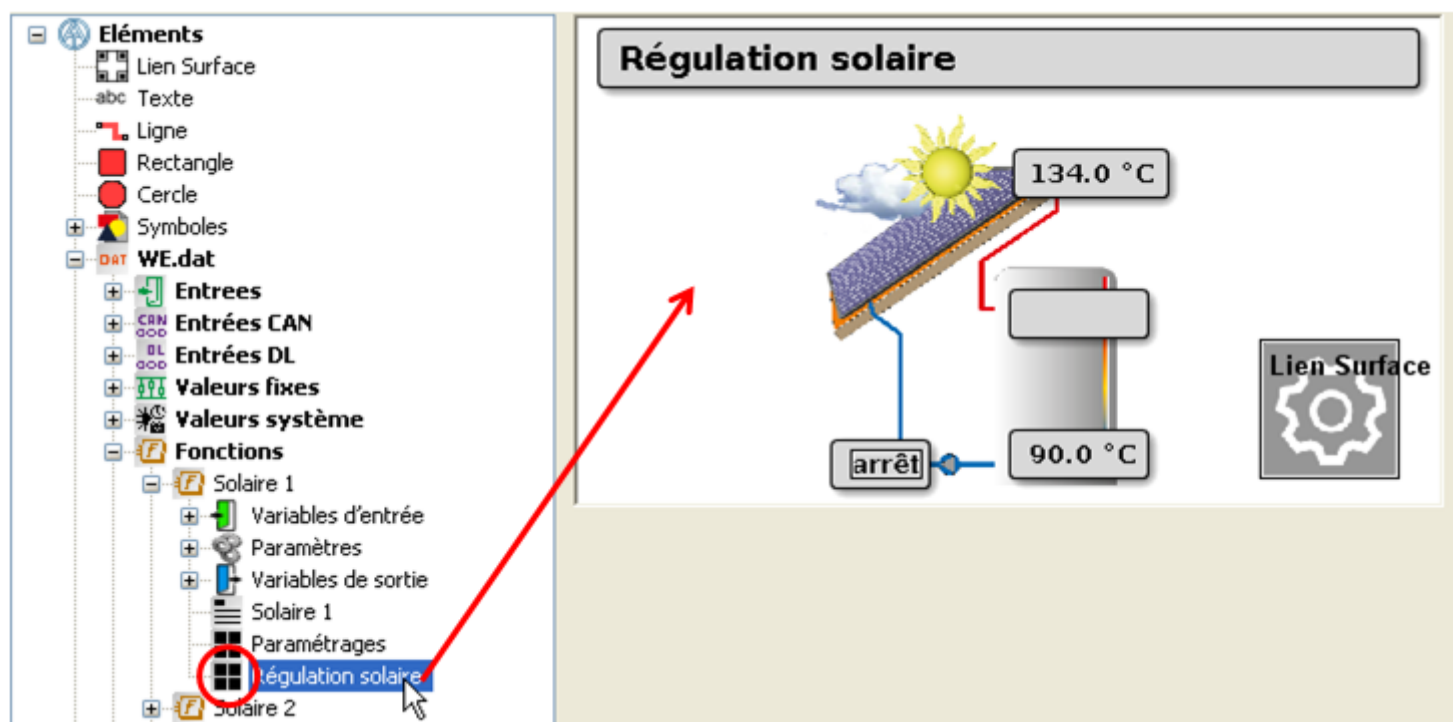
Dans cet exemple, la désignation et la valeur sont insérés sous forme de groupe de valeurs dans le dessin. Toutes les valeurs du groupe de valeurs sont groupées et peuvent être sélectionnées. Ces groupes de valeurs sont affichés avec un point rouge en bas à gauche du symbole associé.




Il est également possible d'insérer des groupes plus importants d'une fonction. Ces valeurs sont les plus importantes d'une fonction et ont été pré-sélectionnées. Dans l'exemple, le groupe de valeurs pour la fonction « Solaire 1 » a été inséré dans la zone. Ces groupes de valeurs sont reconnaissables au symbole



Après annulation du groupement, il est possible de supprimer des valeurs individuelles ou de le déplacer. Il est également possible d'insérer d'autres valeurs ou groupes de valeurs sur la zone.



Des graphiques prédéfinis comportant des valeurs sont disponibles pour différentes fonctions. Ils sont reconnaissables au symbole .

# Modifiable / bloqué

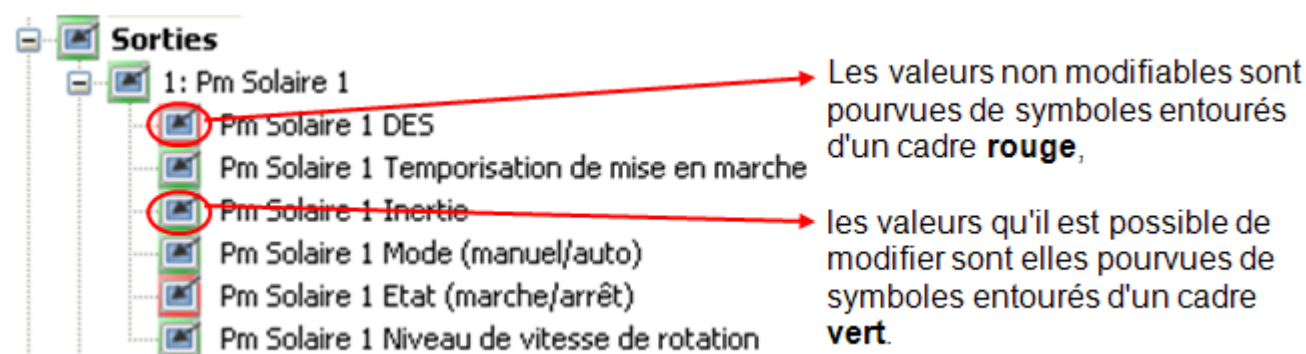
(CAN-TOUCH, schéma en ligne C.M.I. et aperçu des fonctions UVR16x2)

Certains objets sont modifiables, mais peuvent être verrouillés.

La sélection des valeurs affichées doit être adaptée à l'utilisateur futur.

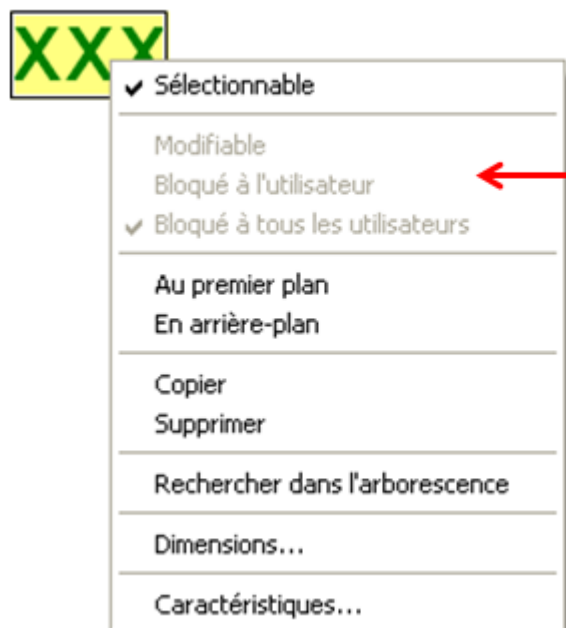
**CAN-TOUCH** : Les valeurs **modifiables** sensibles (= non bloquées) doivent uniquement être affichées sur des documents protégés par mot de passe.

**C.M.I. Schéma en ligne et aperçu des fonctions UVR16x2** : Le blocage peut être limité à certains groupes d'utilisateurs.

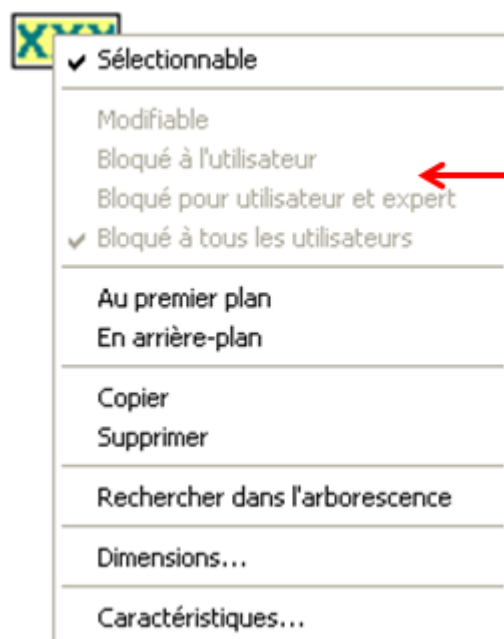


Un clic droit de souris sur l'objet marqué permet d'afficher le sous-menu :

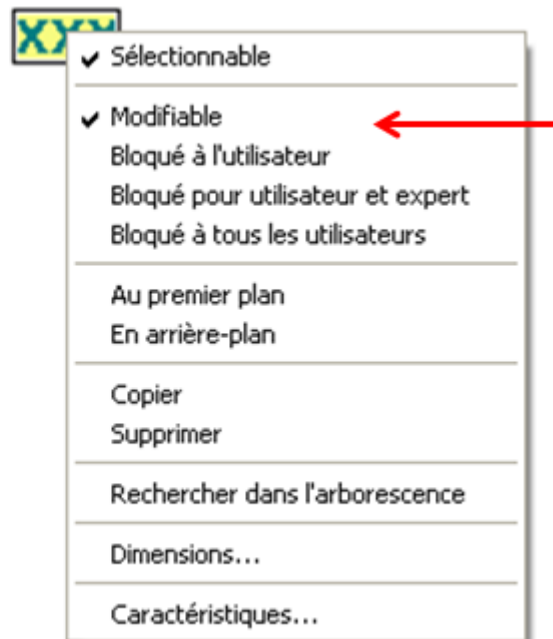
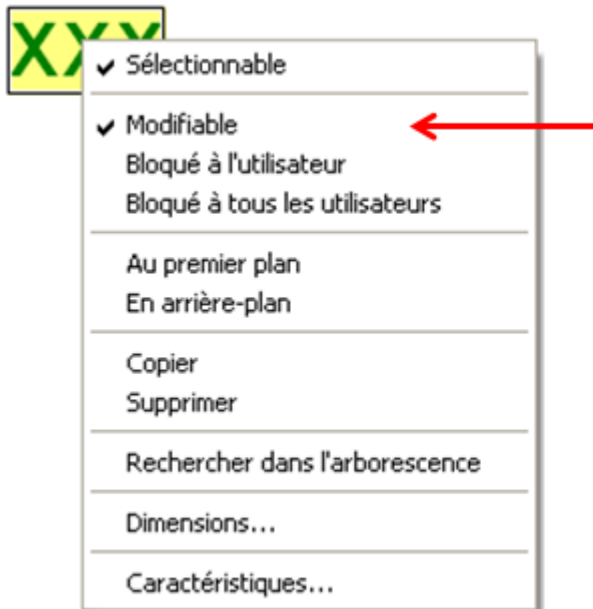
## Schéma en ligne C.M.I.



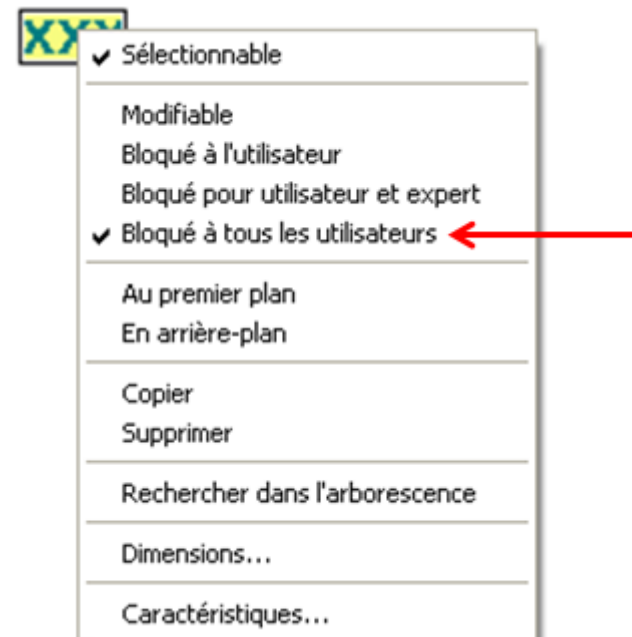
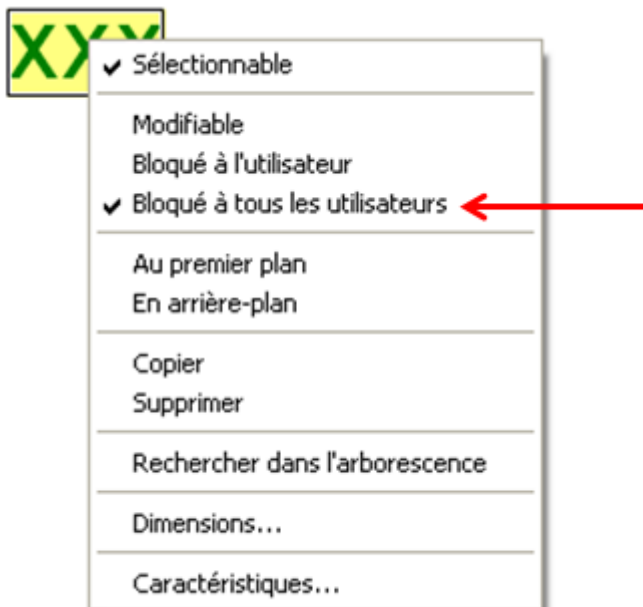
## Aperçu des fonctions UVR16x2



Cette valeur ne peut pas être modifiée. La sélection n'est pas disponible.



Cette valeur est modifiable et autorisée pour tous comme modifiable.



Cette valeur est modifiable mais bloquée à tous les utilisateurs.





- ✓ Sélectionnable
- Modifiable
- ✓ Bloqué à l'utilisateur ←
- Bloqué à tous les utilisateurs
- Au premier plan
- En arrière-plan
- Copier
- Supprimer
- Rechercher dans l'arborescence
- Dimensions...
- Caractéristiques...



- ✓ Sélectionnable
- Modifiable
- ✓ Bloqué à l'utilisateur ←
- Bloqué pour utilisateur et expert
- Bloqué à tous les utilisateurs
- Au premier plan
- En arrière-plan
- Copier
- Supprimer
- Rechercher dans l'arborescence
- Dimensions...
- Caractéristiques...

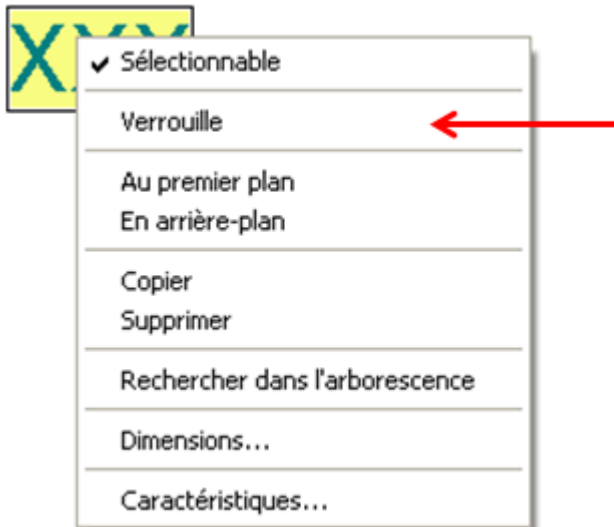
Cette valeur est modifiable mais bloquée à « Utilisateur ». Les utilisateurs qui sont inscrits dans le C.M.I. en tant qu'« Expert » ou dans l'UVR16x2 en tant que « Technicien » ou « Expert », peuvent modifier la valeur.

## CAN-TOUCH



- ✓ Sélectionnable
- ✓ Verrouille ←
- Au premier plan
- En arrière-plan
- Copier
- Supprimer
- Rechercher dans l'arborescence
- Dimensions...
- Caractéristiques...

Cette valeur ne peut pas être modifiée.



Cette valeur est modifiable, mais peut être verrouillée (option « Verrouillé » cochée = non modifiable).

Les valeurs de variables d'entrée d'une fonction sont automatiquement bloquées.

**Exceptions :**    Autorisations réglées sur « Utilisateur » et non associées  
                      Fonction profil : démarrer, arrêter, sync, si pas associée

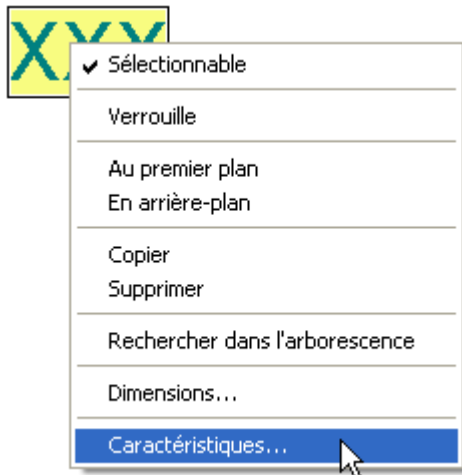
Les valeurs de variables de sortie d'une fonction ne peuvent pas être modifiées (« **Etat** (marche/arrêt) »).

Si, par conséquent, la sortie de commutation doit être commutable manuellement, le « **Mode** (manuel/auto) » doit alors être positionné sur le diagramme à partir de la liste des **sorties**.

# Caractéristiques

Définition de la couleur de police, de l'arrière-plan, du positionnement, et saisie d'avant-textes et d'après-textes et d'un texte test en guise de contrôle.

## CAN-TOUCH



La fenêtre suivante s'affiche en effectuant un double-clic sur la zone sélectionnée « **XXX** », en cliquant sur « **Caractéristiques** » ou en effectuant une sélection et en appuyant sur la touche **Entrée** :

A screenshot of the 'Caractéristiques' dialog box. The title bar reads 'Caractéristiques - Alle Funktionen.DAT: Solarpumpe 1 Modus + Zustand'. The dialog is divided into two main sections: 'Normal' and 'Sélectionné'.  
**Normal section:**  
- 'Couleur de police': A color picker showing green, with a 'transparent' checkbox.  
- 'Arrière-plan': A color picker showing yellow, with a 'transparent' checkbox.  
- 'Avant-texte': A text input field containing '|'.  
- 'Texte test': A text input field containing 'XXX'.  
- 'Après-texte': A text input field.  
**Sélectionné section:**  
- 'Couleur de police': A color picker showing black, with a 'transparent' checkbox.  
- 'Arrière-plan': A color picker showing grey, with a checked 'transparent' checkbox.  
- 'Dimension': A dropdown menu showing '+1'.  
- 'Aligné': A dropdown menu showing 'à gauche'.  
- 'Nombre de décimales': A dropdown menu showing 'Automatique'.  
- A checked checkbox for 'Afficher unité automatiquement'.  
At the bottom right are 'Accepter' and 'Annuler' buttons.

Les caractéristiques de la valeur sont réglées à partir de la rubrique « **Normal** », lorsque la valeur est affichée en **état normal** sur l'écran tactile. En cas de programme de temporisation (affectation des jours de la semaine), ces caractéristiques sont valables pour l'affichage des **jours affectés**.

Les caractéristiques de la valeur sont réglées à partir de la rubrique « **Sélectionné** » **durant la modification** sur l'écran tactile. En cas de programme de temporisation (affectation des jours de la semaine), ces caractéristiques sont valables pour l'affichage des jours **non affectés**.

**Avant-texte** et **Après-texte** sont visibles dans le CAN-TOUCH. L'**après-texte** permet p. ex. d'afficher l'unité de mesure si celle-ci n'est pas ajoutée automatiquement.

Le **Texte test** sert au positionnement simplifié de l'affichage dans le graphique et apparaît uniquement dans la programmation. Les textes peuvent contenir un maximum de 31 caractères.

Il existe 5 polices d'écriture de taille différente.

Pour un meilleur positionnement, il est également possible de sélectionner si l'affichage doit être positionné **à gauche**, **à droite** ou **au centre**.

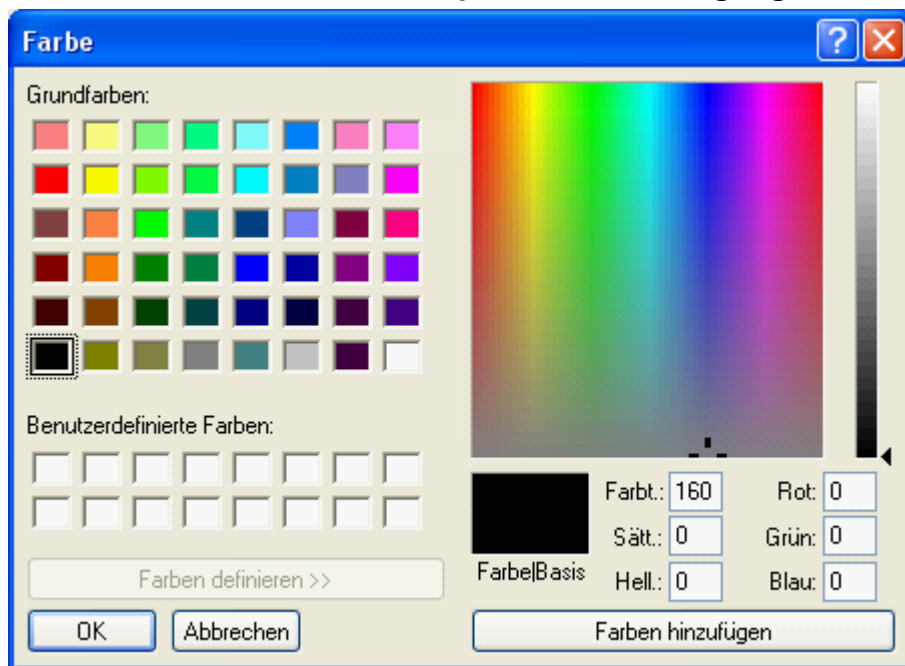
### Nombre de décimales

Dans la plupart des cas, il est pertinent, pour des raisons de clarté, d'augmenter le nombre de décimales (ajout de zéros) ou de le réduire (pas d'arrondi).

**Unités automatiques** : Si la sélection est cochée, toutes les valeurs avec les unités définies par les données de fonction, sont affichées (réglage d'usine).

Si vous souhaitez cependant afficher vos propres unités spéciales, l'encoche est alors supprimée et le nom de l'unité inscrit dans l' « **Après-texte** ».

### Modification de la couleur de police et du surlignage :



**Préréglage** : police noire, fond transparent.

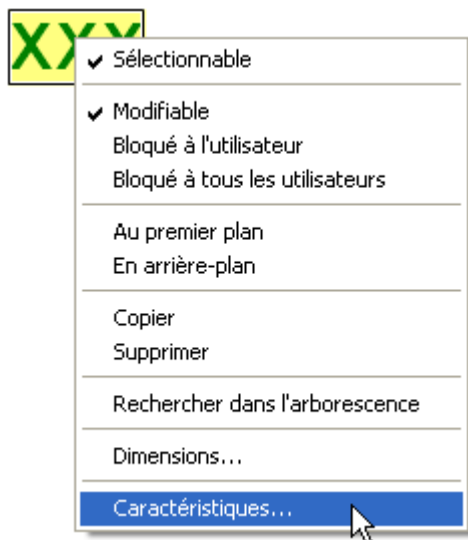
Cliquer sur la couleur de police ou la couleur de surlignage permet d'afficher un champ de sélection à partir duquel la couleur souhaitée peut être réglée.

Il est également possible de définir des couleurs personnalisées qui restent enregistrées.

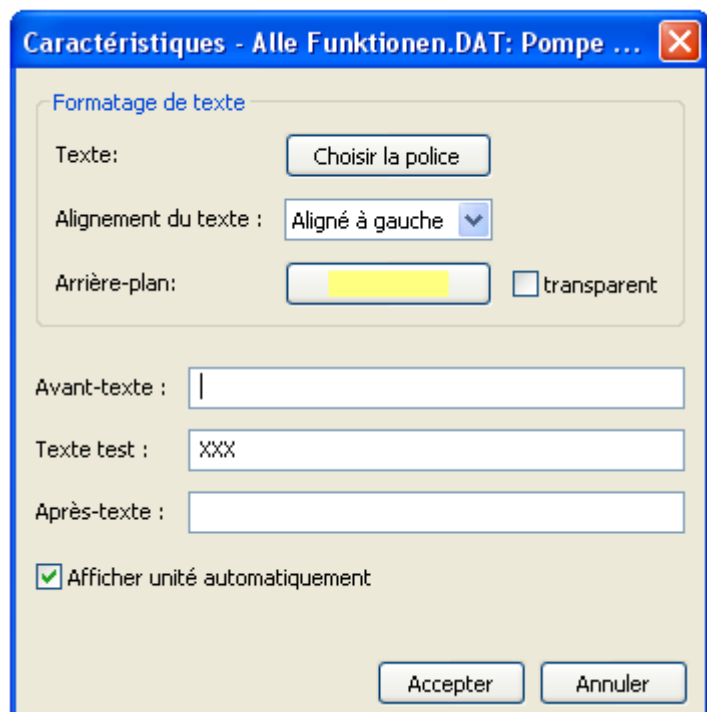
La langue de cette fenêtre dépend du réglage effectué dans le système d'exploitation du PC.

### Schéma en ligne C.M.I.

Lorsqu'un formatage est attribué à un objet, il est repris pour tous les objets **suivants** de ce « groupe ». Il est alors décidé si l'objet appartient au groupe des objets **modifiables** ou **non modifiables**.



La fenêtre suivante s'affiche en effectuant un double-clic sur la zone sélectionnée « **XXX** », en cliquant sur « **Caractéristiques** » ou en effectuant une sélection et en appuyant sur la touche **Entrée** :



Cette fenêtre permet de procéder au réglage des **caractéristiques** suivantes :

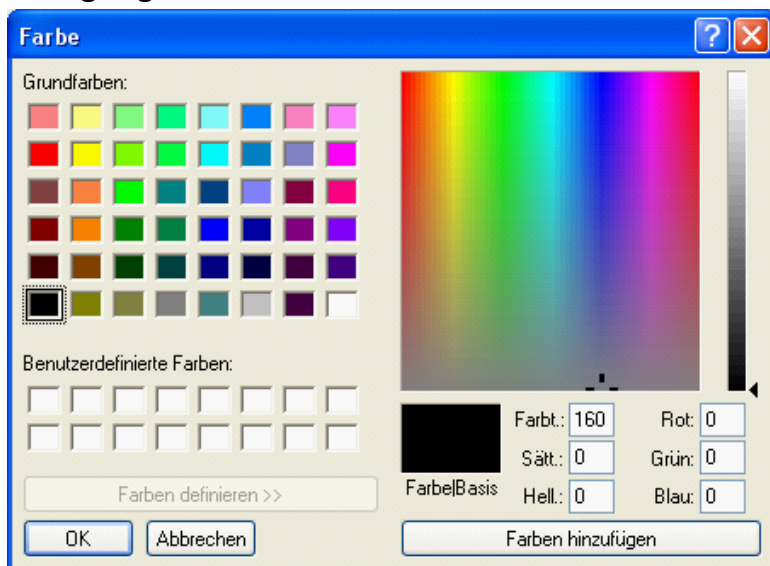
**Police d'écriture** Réglage de la police d'écriture et de la couleur de police à partir de la fenêtre suivante :



La langue de cette fenêtre dépend du réglage effectué dans le système d'exploitation du PC. Il est possible que l'appareil d'affichage ne reproduise pas correctement la police souhaitée.

## Aligné à gauche/aligné à droite

## Surlignage



## Modification de la couleur de police et du surlignage :

**Préréglage** : police verte, fond transparent.

Cliquer sur la couleur de police ou la couleur de surlignage permet d'afficher un champ de sélection à partir duquel la couleur souhaitée peut être réglée.

Il est également possible de définir des couleurs personnalisées qui restent enregistrées.

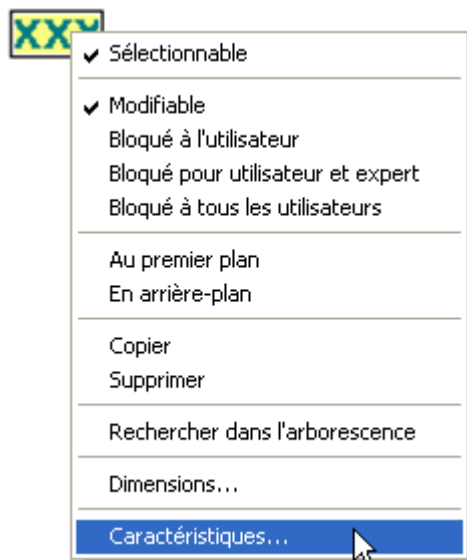
La langue de cette fenêtre dépend du réglage effectué dans le système d'exploitation du PC.

## Avant-texte, texte test, après-texte

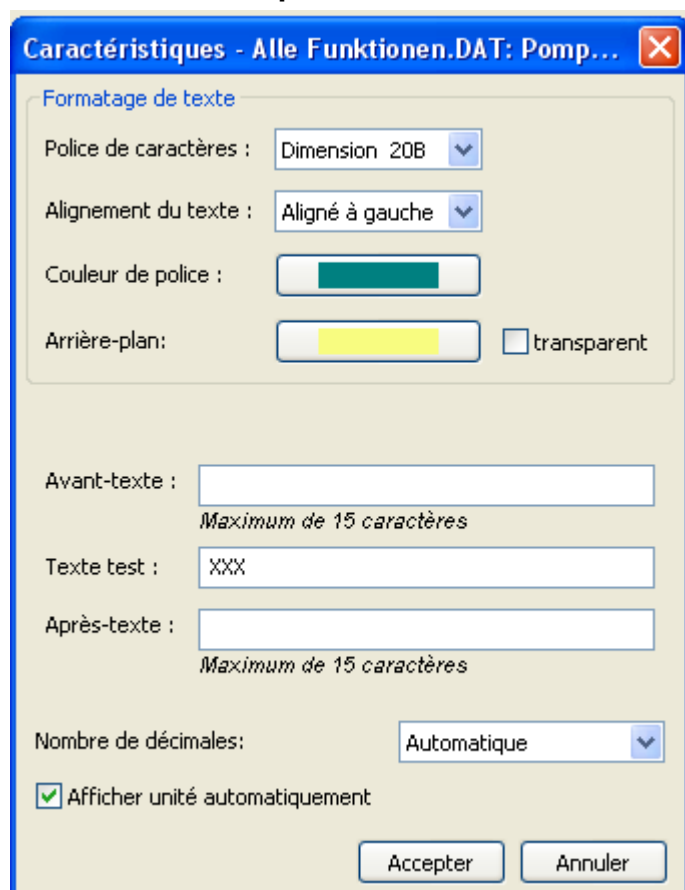
**Avant-texte** et **Après-texte** sont visibles sur le schéma en ligne. Le **Texte test** sert au positionnement simplifié de l'affichage dans le graphique et apparaît uniquement dans la programmation.

Sélection **avec** ou **sans** affichage automatique de l'unité

## Aperçu des fonctions UVR16x2



La fenêtre suivante s'affiche en effectuant un double-clic sur la zone sélectionnée « **XXX** », en cliquant sur « **Caractéristiques** » ou en effectuant une sélection et en appuyant sur la touche **Entrée** :



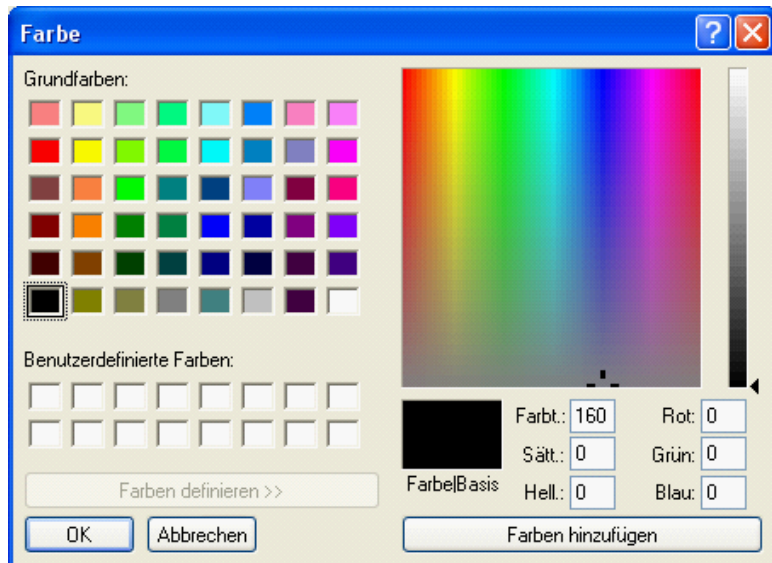
Cette fenêtre permet de procéder au réglage des **caractéristiques** suivantes :

**Police**

**Alignement du texte : Aligné à gauche/aligné à droite**

**Couleur de police**

## Surlignage



### Modifier le surlignage pré-réglé :

**Préréglage** : Arrière-plan transparent

Cliquer sur la couleur de surlignage permet d'afficher un champ de sélection à partir duquel la couleur souhaitée peut être réglée.

Il est également possible de définir des couleurs personnalisées qui restent enregistrées.

### Avant-texte, texte test, après-texte :

**Avant-texte** et **Après-texte** sont visibles dans l'aperçu des fonctions. Le **Texte test** sert au positionnement simplifié de l'affichage dans le graphique et apparaît uniquement dans la programmation.

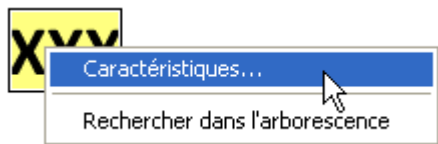
### Nombre de décimales

Dans la plupart des cas, il est pertinent, pour des raisons de clarté, d'augmenter le nombre de décimales (ajout de zéros) ou de le réduire (pas d'arrondi).

### Sélection avec ou sans affichage automatique de l'unité

## Schéma en ligne BL-NET

Lorsqu'un formatage est attribué à un objet, il est repris pour tous les objets **suivants** .



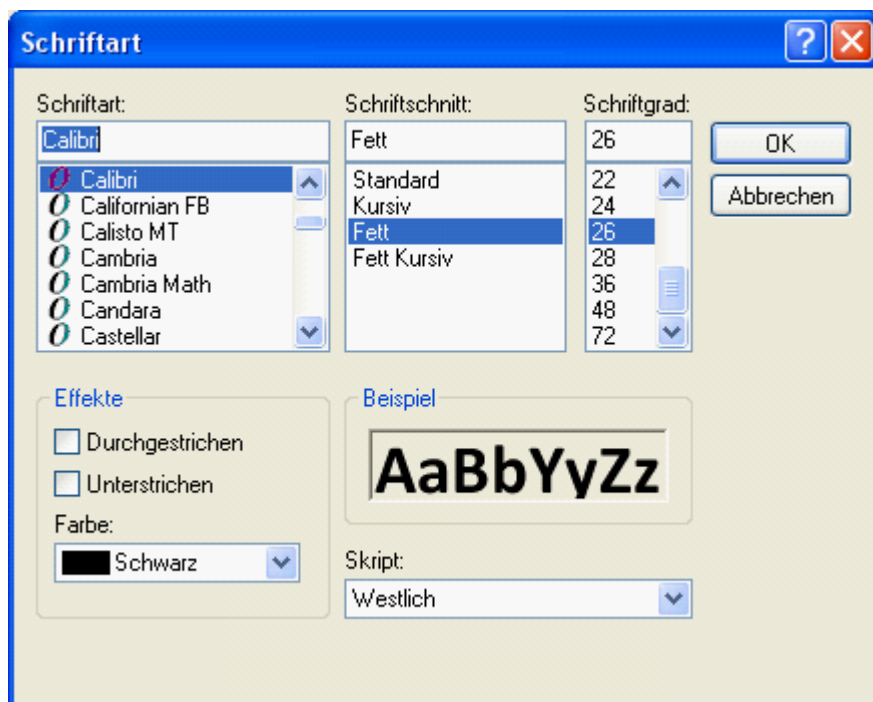
Un double clic sur le champ de texte marqué « **XXX** » ou un clic sur « **Caractéristiques** » permet d'afficher la fenêtre suivante :





Cette fenêtre permet de procéder au réglage des **caractéristiques** suivantes :

# **Police d'écriture** Réglage de la police d'écriture et de la couleur de police à partir de la fenêtre suivante :



La langue de cette fenêtre dépend du réglage effectué dans le système d'exploitation du PC.

# **Aligné à gauche/aligné à droite**

# **Surlignage**

**Modification de la couleur de police et du surlignage :**



**Préréglage** : police verte, fond transparent.

Cliquer sur la couleur de police ou la couleur de surlignage permet d'afficher un champ de sélection à partir duquel la couleur souhaitée peut être réglée.

Il est également possible de définir des couleurs personnalisées qui restent enregistrées.

La langue de cette fenêtre dépend du réglage effectué dans le système d'exploitation du PC.

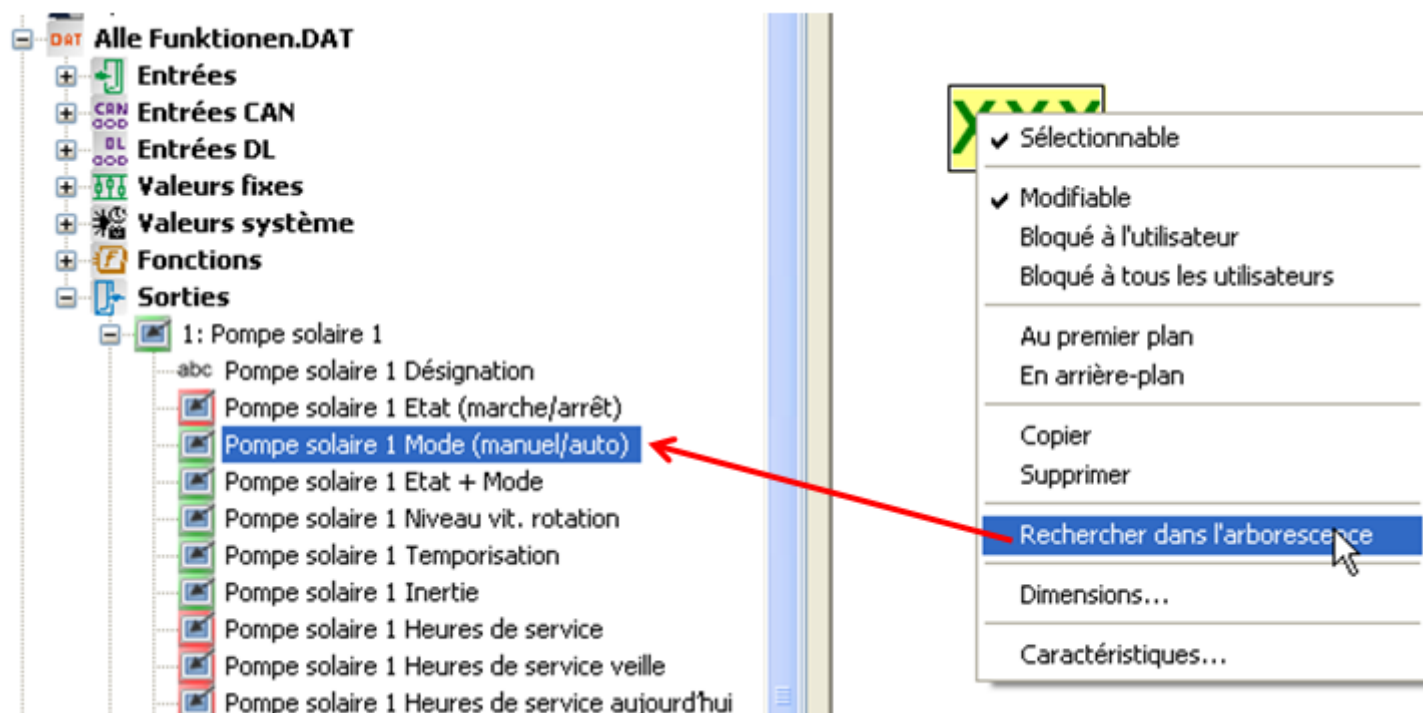
# **Avant-texte, texte test, après-texte** :

**Avant-texte** et **Après-texte** sont visibles sur le schéma en ligne. Le **Texte test** sert au positionnement simplifié de l'affichage dans le graphique et apparaît uniquement dans la programmation.

# Affichage avec ou sans **unité automatique**

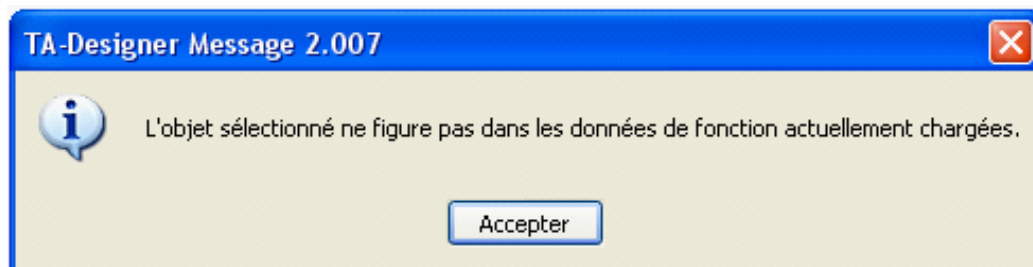
## Rechercher dans l'arborescence

Cette fonction permet de constater l'affectation d'un objet à l'entrée de l'arborescence. Ceci peut s'avérer parfois utile pour les programmations particulièrement étendues.



L'arborescence est, si nécessaire, dépliée et l'entrée est colorée dans l'arborescence.

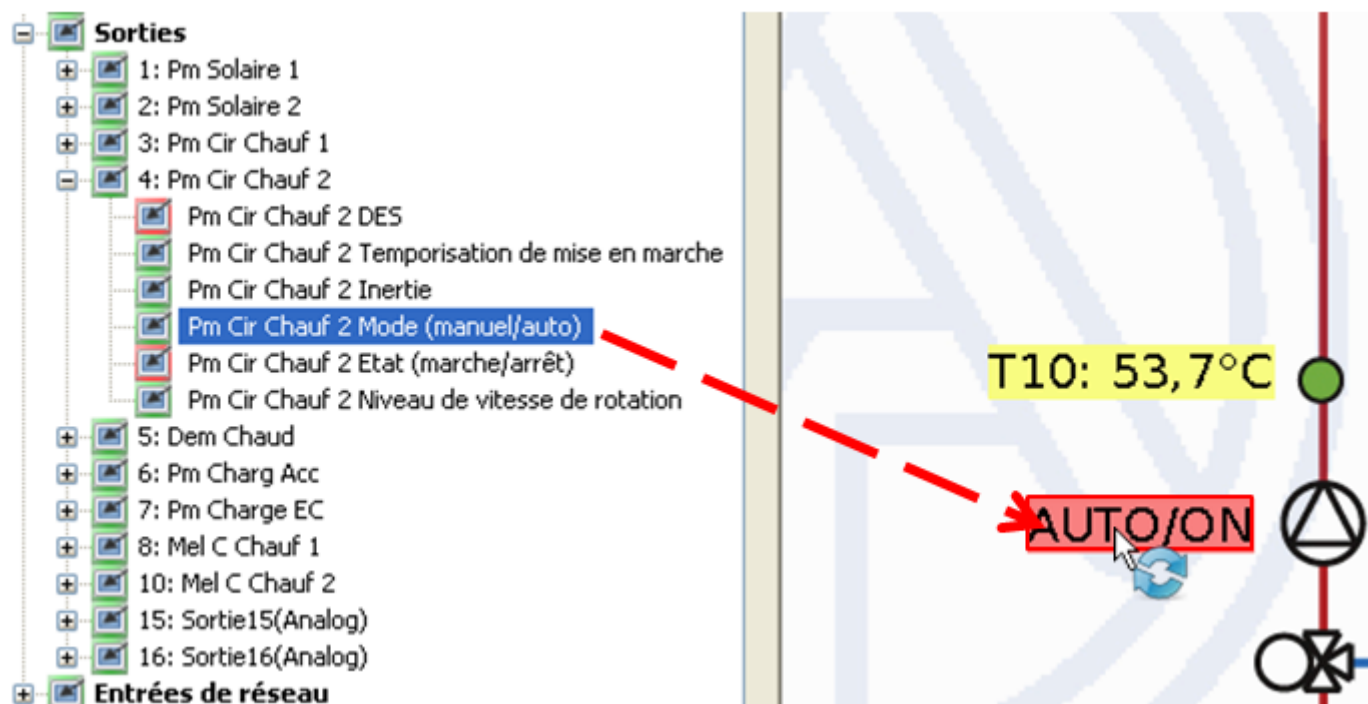
Si un objet n'ayant aucun rapport avec le fichier chargé est sélectionné, le message suivant s'affiche alors (voir également chapitre « [Fonction de contrôle](#) ») :



## Remplacement de valeurs

Les objets déjà placés dans le graphique peuvent être remplacés par de nouveaux objets de l'arborescence. À cet effet, cliquer sur le nouvel objet et le glisser jusqu'à l'objet à remplacer.


Toutes les caractéristiques de l'objet original sont alors reprises (position, format du texte, avant-texte, texte test, après-texte, affichage de l'unité)

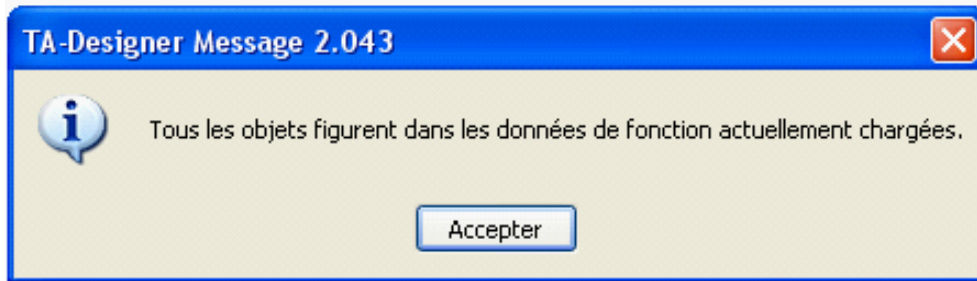


Le remplacement est seulement possible pour des valeurs individuelles, et non pour des groupes de valeurs.

## Fonction de contrôle

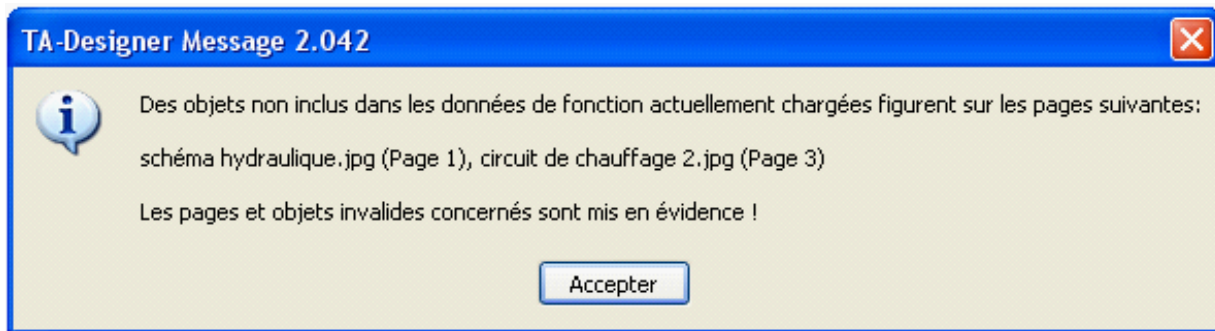
Pour terminer la création du projet, il est possible de vérifier la concordance des objets insérés avec les données de fonction chargées (fichiers \*.dat). Le numéro de noeud est également contrôlé.

Un clic sur l'outil  de la barre d'outils permet de démarrer le contrôle.  
Si le contrôle est positif, le message suivant s'affiche :



Si des objets invalides venaient cependant à être trouvés, un message indiquant alors les pages erronées s'affiche. Tous les objets invalides et toutes les pages contenant des erreurs sont mis en évidence.

**Exemple :**



**Objet invalide**




schéma hydraulique.jpg

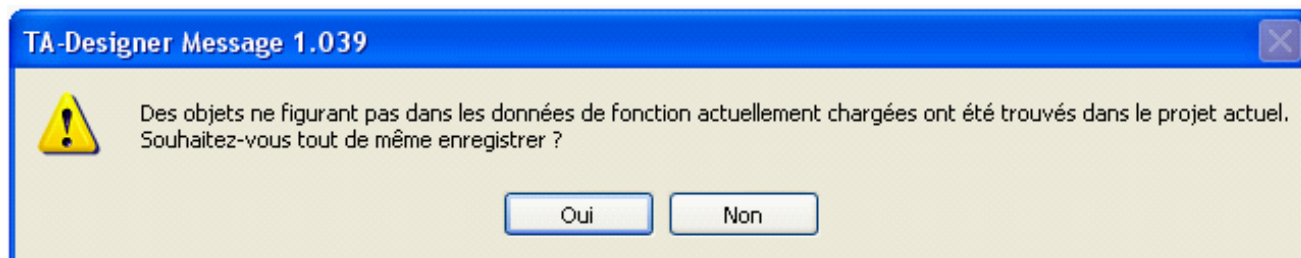


circuit de chauffage 1.jpg

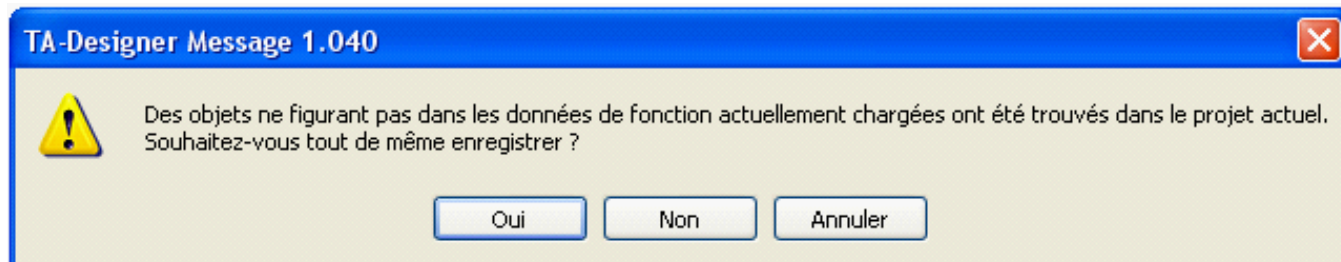
### Pages contenant des erreurs (Exemple: CAN-TOUCH)

Les marquages « invalide » ou « objets invalides » peuvent être supprimés en cliquant et désactivant l'outil  de la barre d'outils.

Si un projet contenant des erreurs devait être enregistré, il est alors demandé à l'utilisateur s'il souhaite l'enregistrer malgré l'erreur.



Si un projet contenant des erreurs devait être fermé, une question semblable s'affiche, le projet pouvant être enregistré à sa fermeture.

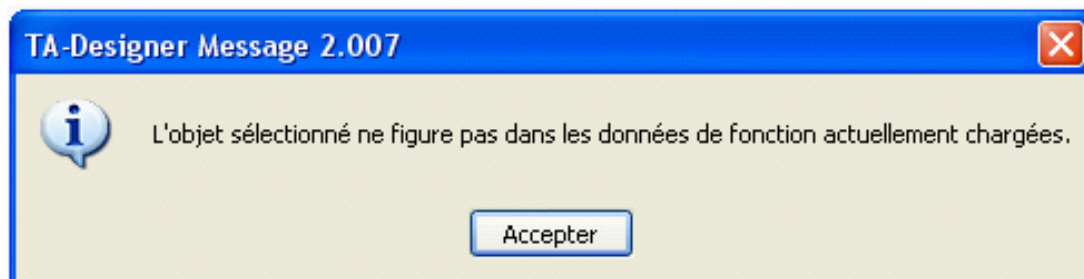


La réponse « **Oui** » permet d'enregistrer le projet erroné puis de le fermer.

Si la réponse est « **Non** », les modifications apportées depuis le dernier enregistrement **ne** sont pas sauvegardées et le projet est fermé.

La fonction « **Annuler** » permet quant à elle de ne pas enregistrer, ni de fermer le projet.

Si un objet n'ayant aucun rapport avec un fichier de fonction chargé est sélectionné à l'aide de la fonction « **Rechercher dans l'arborescence** », le message suivant s'affiche alors :




# Objets obsolètes

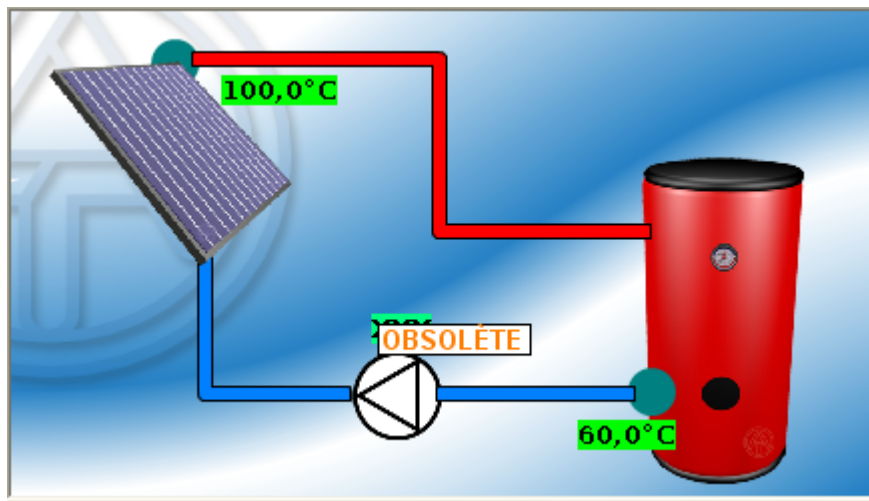
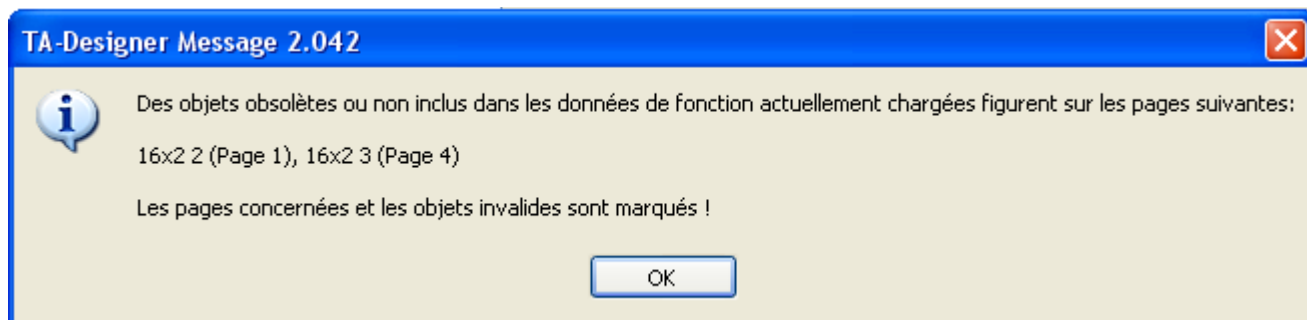
## Cas d'application :

Des données de fonction ont été **supprimées** puis de nouveau **ajoutées** sans utiliser le bouton « **Échanger les données de fonction...** ».

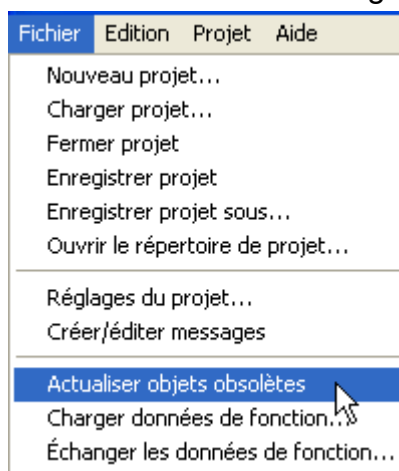
Des données de fonction ont été remplacées à l'aide du bouton « **Échanger les données de fonction...** », mais des fonctions ont été supprimées ou ajoutées dans les nouvelles données de fonction.

Certaines valeurs sont peut-être devenues **obsolètes**.

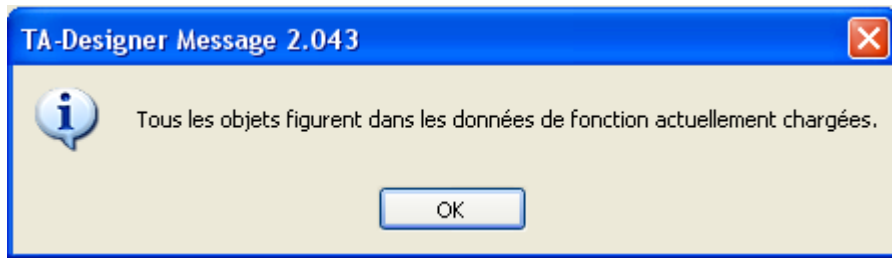
Lorsque la fonction de contrôle est lancée en cliquant sur le symbole  , ces objets obsolètes sont identifiés et un message s'affiche.



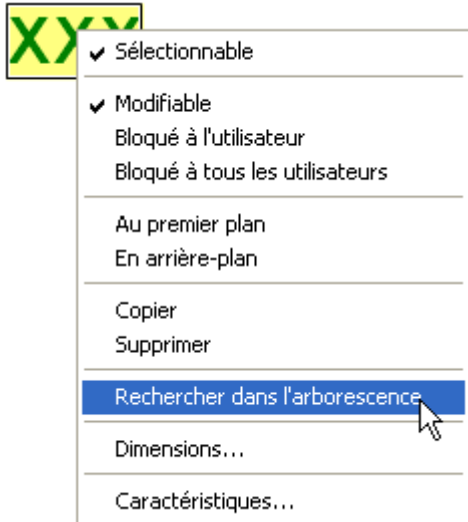
L'option « **Actualiser fichier/objets obsolètes** » permet de rétablir les liaisons avec les nouvelles données de fonction chargées.



Un message indique ensuite si tous les objets se trouvent désormais dans les données de fonction.



Si les nouvelles données de fonction chargées ne sont pas identiques à celles supprimées (fonctions supprimées ou étendues), il faut absolument contrôler les liaisons avec les données de fonction via « [Rechercher dans l'arborescence](#) » et, le cas échéant, procéder aux remplacements requis (voir « [Remplacement de valeurs](#) »).





# Remarques relatives aux valeurs des données de fonction

## UVR1611

### CAN-TOUCH

<b>Pour toutes les fonctions :</b>	
Autorisation ..... Valeur	Si cette valeur n'est pas programmée comme « bloquée » et la source est réglée sur « Utilisateur », la fonction peut alors être activée et désactivée.
Variable d'entrée, excepté toutes les « Autorisations », fonction de profil et entrée de déclenchement du temporisateur	Ces valeurs ne peuvent jamais être modifiées, même si elles ne sont pas associées dans la fonction.

<b>Programmes de temporisation :</b>	
Affectation des jours de la semaine	Il est important de sélectionner <b>différentes</b> couleurs pour l'arrière-plan de « Normal » et « Sélectionné » de manière à bien distinguer le jour sélectionné et par conséquent affecté (« Normal = affecté », « Sélectionné = <b>non</b> affecté »)
Modification du nombre de programmes ou de plages horaires	Une réduction du nombre de programmes ou de plages horaires dans la programmation du régulateur après programmation du CAN-Touch entraîne des temps d'expiration et des pannes. En cas d'augmentation de ce nombre, les programmes et plages horaires supplémentaires ne sont pas affichés.

<b>Circuit de chauffage :</b>	
Mode de fonctionnement	Mode de fonctionnement actuel (p. ex. RAS, TEMPS/AUTO, NORMAL, VACANCES, etc.), peut être modifié
Mode en fonctionnement temps/auto	REDUIT ou NORMAL (non modifiable), selon le programme de temporisation
Etat RAS	Etat du circuit de chauffage en mode de fonctionnement RAS (p. ex. TEMPS/AUTO)
Fin party	Saisie de la fin de la fête, si le mode de fonctionnement sélectionné est « PARTY »
Fin vacances/jour férié	Saisie de la date du dernier jour de vacances ou jour férié

<b>Demande EC :</b>	
Démarrer/quitter chargement unique	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> à partir du CAN-TOUCH.

<b>Compteur :</b>	
Réinitialisation du compteur	Pour cet objet, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> à partir du CAN-TOUCH.

<b>Calorimètre :</b>	
Mégawattheures	Cet objet est affiché sans unité.
Réinitialisation du compteur	Pour cet objet, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> à partir du CAN-TOUCH.

<b>Timer:</b>	
Démarrage/arrêt	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> à partir du CAN-TOUCH.

<b>Fonction de contrôle :</b>	
Statut d'erreur	Affichage « OK » ou « ERREUR »
Message d'erreur	Indication du type d'erreur (p. ex. « trop élev. »)
Supprimer affichage d'erreurs	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> à partir du CAN-TOUCH.

<b>Fonction de profil :</b>	
Démarrage/arrêt profil	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> à partir du CAN-TOUCH.

<b>Fonction de maintenance :</b>	
Interrupteur externe	Si « Utilisateur » est réglé, la valeur est alors toujours en MARCHE (non modifiable)
Démarrer/arrêter fonction de maintenance	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> à partir du CAN-TOUCH. La fonction de démarrage/d'arrêt est active, indépendamment des variables d'entrée « Interrupteur externe ».

<b>Sorties :</b>	
Niveaux de vitesse de rotation	Cette valeur peut uniquement être sélectionnée pour les sorties 1, 2, 6 ou 7. Un affichage timeout apparaît si ce n'est pas le cas
Mode (manuel/auto)	L'état de commutation de la sortie peut être modifié dans l'objet Mode (AUTO/MARCHE ou AUTO/ARRÊT (selon l'état de la fonction), MANUEL/MARCHE, MANUEL/ARRÊT), si celle-ci n'est pas bloquée.
Etat (marche/arrêt)	Affiche uniquement l'état de la sortie et ne peut être modifié.

## Schéma en ligne C.M.I.

<b>Pour toutes les fonctions :</b>	
Autorisation ..... Valeur	Si cette valeur n'est pas programmée comme « bloquée » et la source est réglée sur « Utilisateur », la fonction peut alors être activée et désactivée.

<b>Circuit de chauffage :</b>	
-------------------------------	--

Mode de fonctionnement	Mode de fonctionnement actuel (p. ex. RAS, TEMPS/AUTO, NORMAL, VACANCES, etc.), peut être modifié Dans les modes VACANCES, PARTY, JOUR FÉRIÉ, les informations de temps sont affichées en-dessous et peuvent également être modifiées.
------------------------	---

<b>Demande EC :</b>	
Démarrer/quitter chargement unique	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> pouvant être sélectionné pour l'activation.

<b>Compteur :</b>	
Réinitialisation du compteur	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> pouvant être sélectionné pour l'activation.

<b>Calorimètre :</b>	
Mégawattheures	Cet objet est affiché sans unité.
Réinitialisation du compteur	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> pouvant être sélectionné pour l'activation.

<b>Timer:</b>	
Démarrage/arrêt	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> pouvant être sélectionné pour l'activation.

<b>Fonction de contrôle :</b>	
Supprimer affichage d'erreurs	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> pouvant être sélectionné pour l'activation.

<b>Fonction de profil :</b>	
Démarrage/arrêt profil	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> pouvant être sélectionné pour l'activation.

<b>Fonction de maintenance :</b>	
Démarrer/arrêter fonction de maintenance	Pour ces objets, il est impératif de saisir un <b>avant-texte</b> pouvant être sélectionné pour l'activation.

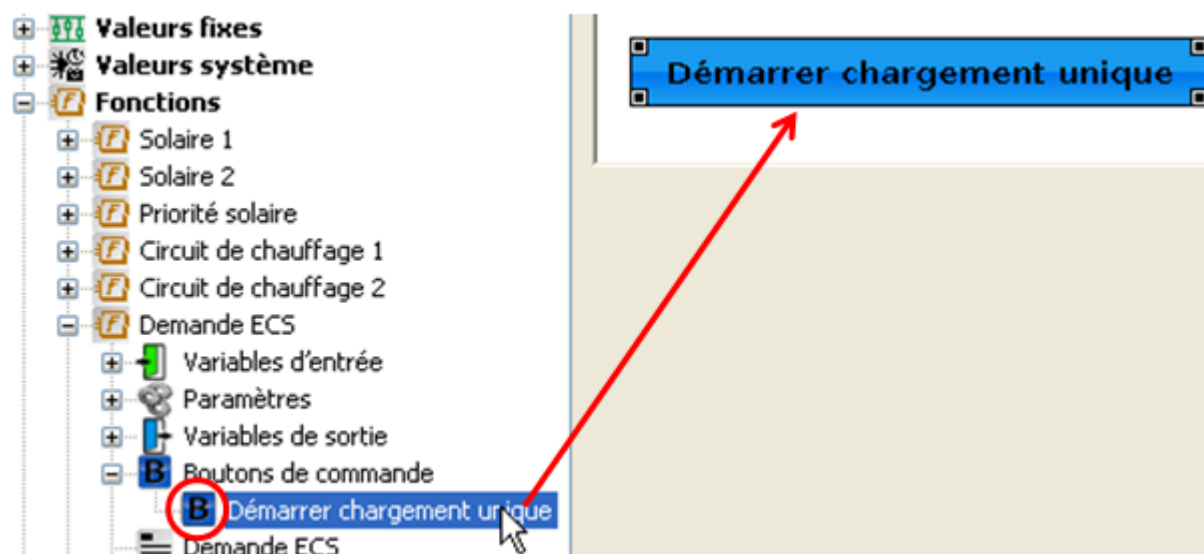
<b>Sorties 1 – 14 :</b>	
Mode (manuel/auto)	L'état de commutation de la sortie peut être modifié dans l'objet Mode (AUTO ou MANUEL), si celle-ci n'est pas bloquée.
<b>Sorties analogique 15-16</b>	Affiche uniquement l'état de la sortie et ne peut être modifié. Comme pour les sorties 1-14, mais le statut de la sortie est affiché en-dessous et peut être modifié en mode manuel.

# Boutons de commande

## Insertion de boutons de commande

Dans certaines fonctions des appareils X2, des « **boutons de commande** » sont également disponibles pour exécuter des actions dans les fonctions.

**Exemple** : Chargement unique de la demande en eau chaude



## Caractéristiques

Les textes et couleurs des boutons de commande peuvent être sélectionnés. Le texte peut être repris du régulateur ou être défini par l'utilisateur. Si l'option « **Aucun jeu de couleurs** » est sélectionnée, le fond du bouton de commande reste transparent.

**Caractéristiques** ✕

**Texte**

☐ Lire texte du régulateur

Texte de bouton:

*Maximum de 33 caractères*

**Formatage de texte**

Taille des caractères:

Alignement du texte:

Couleur de police:

☐ Aucun jeu de couleurs

☒ Jeu de couleurs standard

☐ Jeu de couleurs personnalisé

**Effacer compteur**

Les boutons de commande dotés de 2 fonctions (p. ex. démarrage / arrêt) ont des possibilités de sélection avancées pour le 2<sup>nd</sup> champ de commutation :

## Caractéristiques



### Texte

☐ Lire texte du régulateur

non actif: Démarrer chargement unique

actif: Arrêter chargement unique

*Maximum de 33 caractères*

### Formatage de texte

non actif

actif

Taille des caractères

Dimension 15B

Dimension 15B

Alignement du texte :

Centré

Centré

Couleur de police :



☐ Aucun jeu de couleurs

☒ Jeu de couleurs standard

non actif

**Démarrer chargement unique**

actif

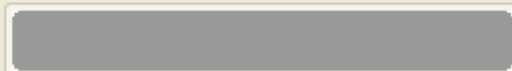
**Arrêter chargement unique**

☐ Jeu de couleurs personnalisé

non actif



actif



Accepter

Annuler

## Bouton Modification de valeur

Ce bouton est associé à une valeur qui peut être augmentée, réduite ou définie sur un certain nombre. L'attribution d'une valeur est effectuée de la même manière que pour les images animées.

Caractéristiques - Button value ...	
Mode	Plus ou moins ▾
Grille de valeurs	<input type="checkbox"/>
Boucle infinie	<input type="checkbox"/>
Limite inférieure	<input type="checkbox"/>
Limite supérieure	<input type="checkbox"/>
Valeur	0,5
Limite inférieure	-1000
Limite supérieure	1000
<div>Accepter Annuler</div>	

### Mode

#### 1. Plus ou moins

- a. La « valeur » est ajoutée. Pour la soustraire, il faut saisir une valeur négative (exemple : de 0,5).

#### 2. Valeur

- a. La valeur définie sur le nombre sous « Valeur » (exemple : sur 0,5).

### Grille de valeurs

La valeur est définie avec « Plus ou moins » sur le nombre le plus proche pouvant être divisé par la « valeur ».

Exemple : si « Valeur » est défini sur « 0,5 », l'ajout pour une valeur de 20,4 donnerait comme résultat 20,5. Une soustraction (« Valeur » -0,5) donnerait comme résultat 20,0.

### Boucle infinie

Lorsque la limite supérieure est atteinte et la valeur à nouveau ajoutée, la valeur est définie sur la valeur inférieure. De même, en cas de soustraction lorsque la valeur inférieure est atteinte, la valeur est définie sur la limite supérieure.

### Limite inférieure

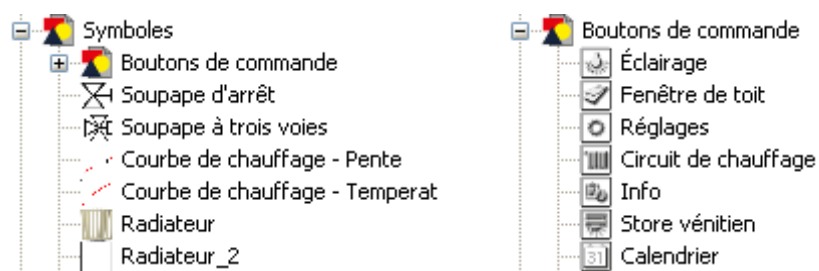
La valeur ne peut pas être définie en dessous de cette limite.

### Limite supérieure

La valeur ne peut pas être définie au-dessus de cette limite.

# Symboles

L'arborescence de recherche contient des symboles hydrauliques et des boutons de commande à insérer dans la zone de dessin.



L'insertion dans la zone de dessin se fait par glisser-déposer, comme pour tous les objets.

Les symboles peuvent ensuite être édités (taille, rotation, retournement, etc., voir le chapitre « [Édition des objets](#) »)



# Liens (liaisons)

(CAN-TOUCH, schéma en ligne C.M.I. et aperçu des fonctions UVR16x2)

Les liens (= associations) permettent de passer d'un document à tout autre document enregistré (= sous-menu). Effleurer ou cliquer sur le lien permet de passer à la page suivante.

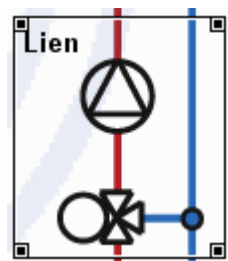
Avant d'insérer des liens dans la page, toutes les pages devant être accessibles via des liens, doivent être créées avec la fonction « [Nouveau document](#) ».

Pour insérer un lien, il suffit de tirer l'élément « **Lien** » situé dans l'arbre de recherche jusqu'à la position souhaitée sur le graphique (« glisser-déposer ») en maintenant la touche de la **souris enfoncée**.

## CAN-TOUCH



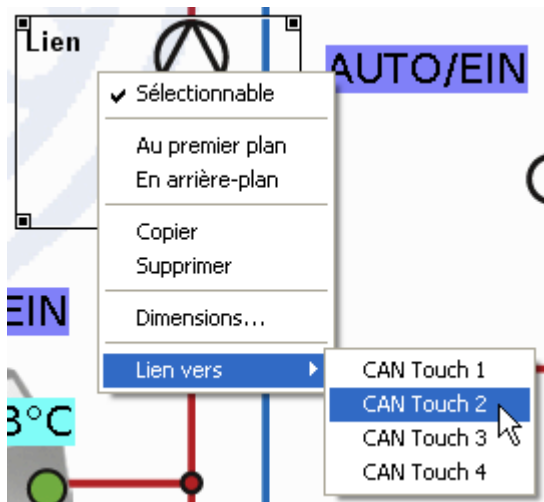
Exemple :



Possibilité de créer 16 liens maximum par document.

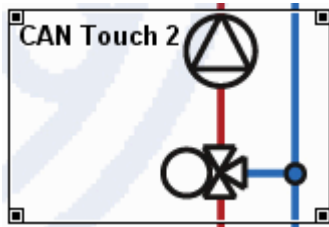
En cliquant sur un lien avec le bouton droit de la souris, un menu de sélection apparaît avec les options sélectionnabilité, premier plan, arrière-plan, dimensions et les liens éventuels vers les pages déjà créées.

Exemple :



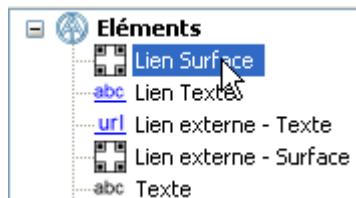
La sélection s'effectue par marquage. Un lien de renvoi doit être créé sur la page cible afin de pouvoir passer à d'autres pages.

Exemple : Document 2 sélectionné comme cible

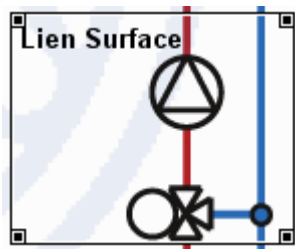


Si un lien est créé sur le document **propre**, le document est alors **immédiatement** actualisé au contact du lien.

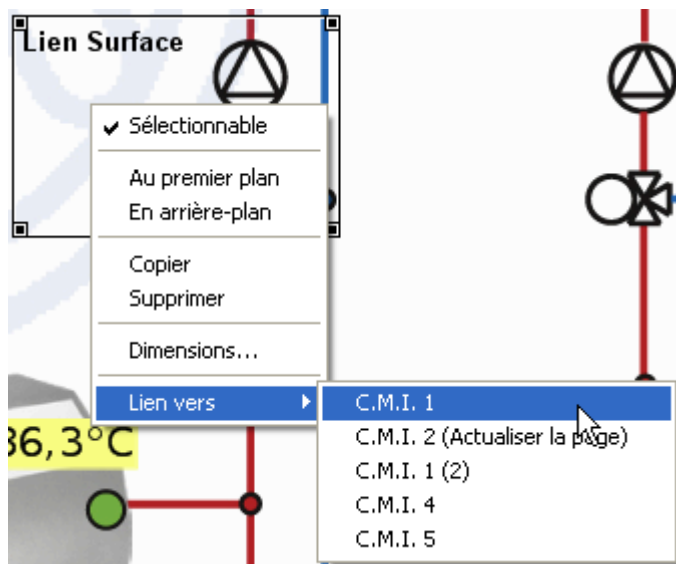
## Schéma en ligne C.M.I.



### Lien Surface

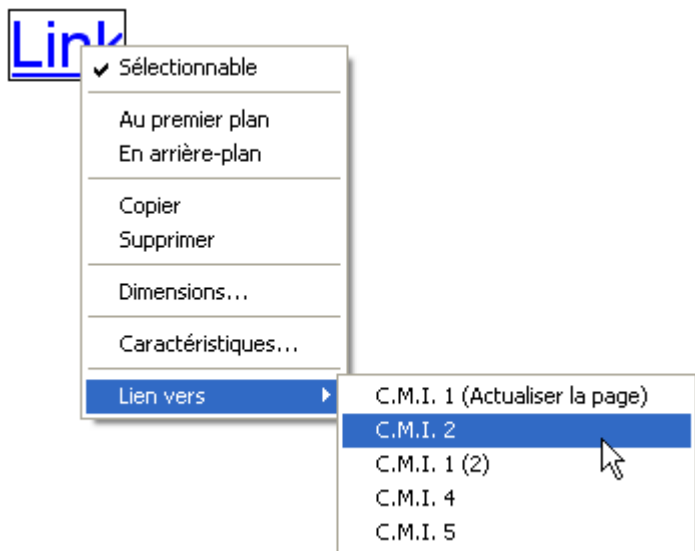


Le lien **Surface** crée une zone « invisible » dans le schéma en ligne. La taille du lien (= zone de contact) sur le graphique peut être définie en tirant les **sommets**.



En cliquant sur un lien avec le bouton droit de la souris, un menu de sélection apparaît avec les options sélectionnabilité, premier plan, arrière-plan, dimensions et les liens éventuels vers les pages déjà créées. La sélection s'effectue par marquage.

### Lien Texte



Le **lien Texte** génère un texte qui ouvre la page lorsqu'il est cliqué.

En cliquant sur un lien avec le bouton droit de la souris, un menu de sélection apparaît avec les options sélectionnabilité, premier plan, arrière-plan, dimensions et les liens éventuels vers les pages déjà créées. La sélection s'effectue par marquage. Le format du texte peut être défini dans le sous-menu « **Propriétés** ».

Si un lien surface ou texte est créé sur la page **propre**, la page est alors **immédiatement** actualisée en cliquant sur le lien.

Il suffit de glisser le « lien vide » dans le graphique, il n'est pas nécessaire de sélectionner la page en sus. Un lien de renvoi doit être créé sur la page cible afin de pouvoir passer à d'autres pages.

### Lien externe - Texte



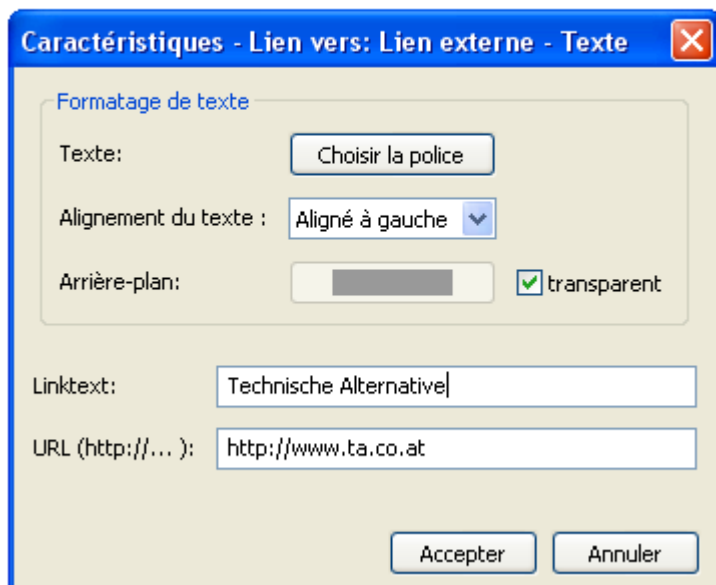
Lorsque l'URL d'un site Internet est enregistré dans les « **Propriétés** », ce lien permet d'accéder directement au site Internet indiqué.

Le « texte de lien » est visible sur le schéma en ligne.

Le format du texte peut également être défini dans le sous-menu « **Propriétés** ».

**Exemple** : lien vers Technische Alternative

# Technische Alternative

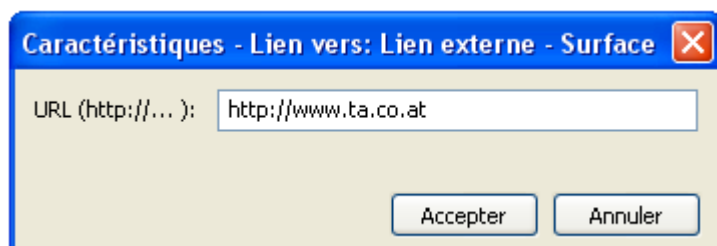


## Lien externe - Surface



Lorsque l'URL d'un site Internet est enregistré dans les « **Propriétés** », ce lien permet d'accéder directement au site Internet indiqué. Contrairement au « Lien externe - Texte », cette surface de lien peut être consignée à un objet graphique par exemple.

**Exemple** : lien vers Technische Alternative



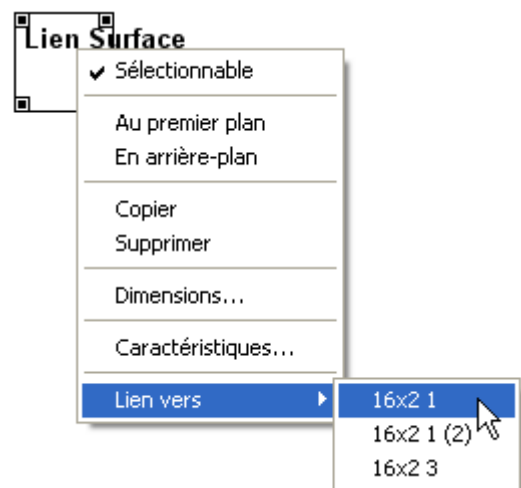
## Aperçu des fonctions UVR16x2



La taille du lien (= zone de contact) sur le graphique peut être définie en tirant les **sommets**.

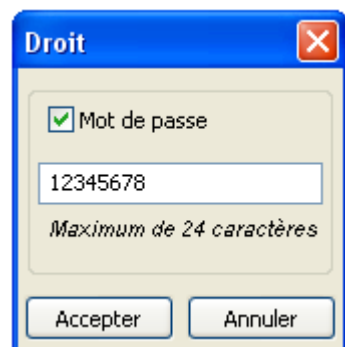
Un clic de souris droit sur un lien permet d'afficher un menu de sélection avec une question relative à la possibilité de sélection, au premier plan, l'arrière-plan et aux liens possibles des pages déjà créées.

**Exemple :**

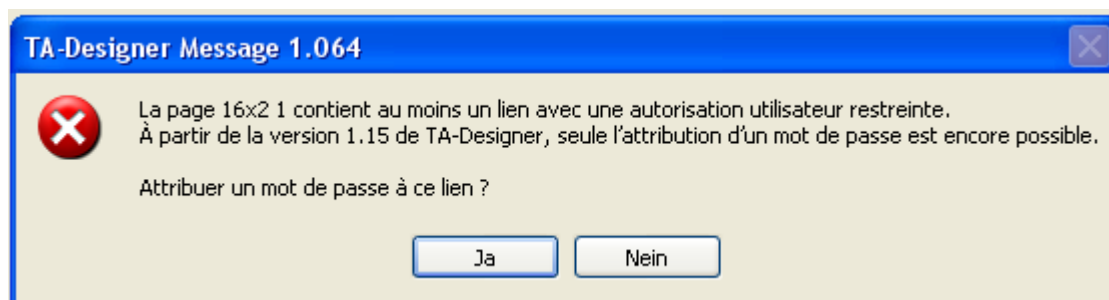


Un lien de renvoi doit être créé sur la page cible afin de pouvoir passer à d'autres pages. Si un lien est créé sur la page **propre**, la page est alors **immédiatement** actualisée en cliquant sur le lien.

Un double-clic sur la surface de lien permet de définir un mot de passe pour accéder à la page liée.

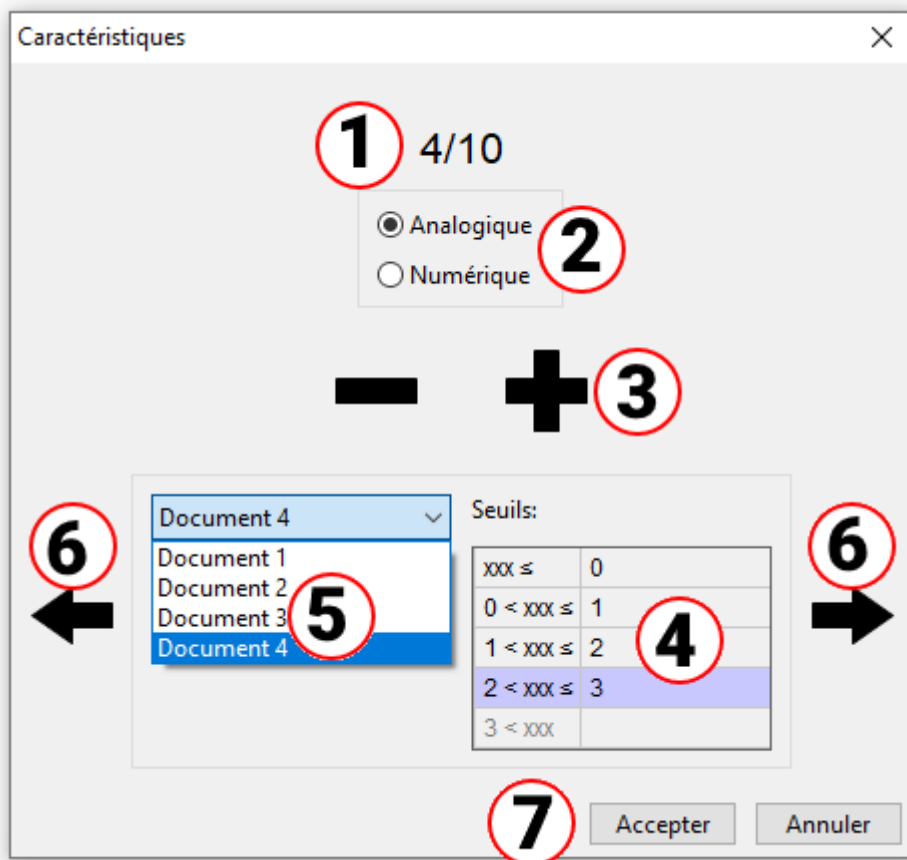


En cas de chargement d'un projet qui a été créé avec une version antérieure de TA-Designer et dans lequel un lien avec une autorisation utilisateur restreinte a été attribué, le message de confirmation ci-dessous s'affiche :



## Zone de renvoi selon valeur

Il s'agit d'une zone de renvoi qui modifie son objectif en fonction d'une valeur. L'attribution d'une valeur est effectuée de la même manière que pour les images animées.



**1** 4/10

☒ Analogique **2**  
☐ Numérique

**-** **+** **3**

**6** **5** **4** **6**

Seuils:	
xxx ≤	0
0 < xxx ≤	1
1 < xxx ≤	2
2 < xxx ≤	3
3 < xxx	

**7** Accepter Annuler

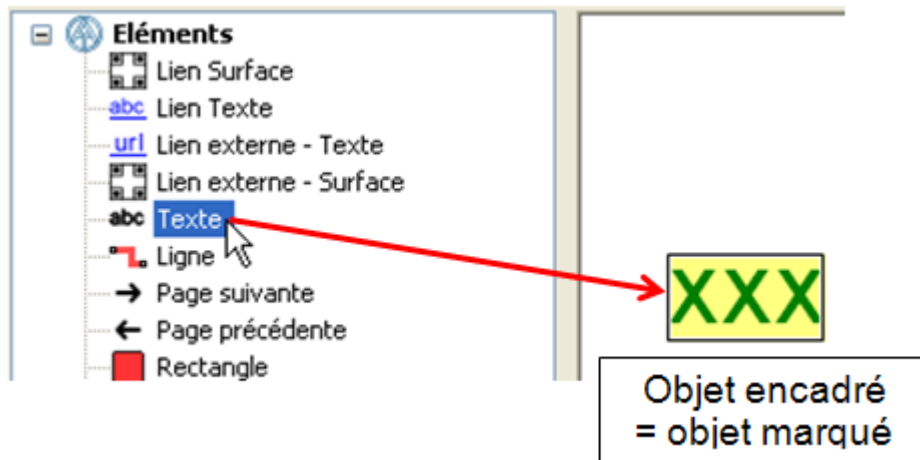
1. Le premier des max. 10 objectifs de renvoi possibles.
2. Sélection d'une valeur analogique ou numérique.
3. Pour les valeurs analogiques, il est possible de prévoir jusqu'à 10 seuils. Le nombre de seuils peut être réglé en cliquant sur « + » ou « - ». Pour les valeurs numériques, 2 seuils sont définis sur un réglage fixe (Arrêt/Marche ou Non/Oui).
4. Saisie des valeurs seuils pour les valeurs analogiques. Les valeurs seuils sont saisies sans virgule ni unité (par ex. pour 50,0 °C -> saisir 50).
5. Réglage de l'objectif de renvoi adapté (= page) à chaque valeur seuil (toutes les x2 pages existantes sont disponibles).
6. Permutation entre les différents seuils pour leur attribuer des pages. Le numéro du seuil actuel est affiché en haut, le seuil actuel apparaît sur fond violet.
7. Confirmez avec « OK ».

**Textes**

## Insertion de textes

Pour insérer un texte, il suffit de tirer l'élément « **Texte** » situé dans l'arbre de recherche jusqu'à la position souhaitée sur le graphique (« glisser-déposer ») en maintenant la touche de la souris enfoncée.

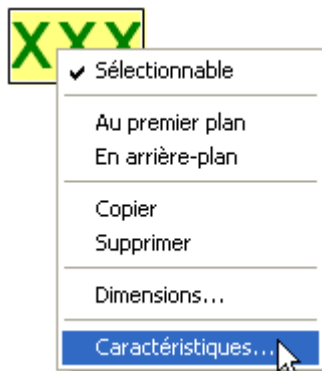
Le texte est toujours monoligne.



Un clic gauche de souris permet de marquer un objet non sélectionné et donc de l'encadrer. Seul un objet marqué peut être édité.

## Caractéristiques des textes

Un clic droit de souris permet de rendre un menu de sélection visible.



Définition de la police d'écriture, de l'alignement du texte, de la couleur de police (CAN-TOUCH seulement), de l'arrière-plan et de la saisie du texte.

## CAN-TOUCH

La fenêtre suivante s'affiche en effectuant un double-clic sur la zone sélectionnée « **XXX** », en cliquant sur « **Caractéristiques** » ou en effectuant une sélection et en appuyant sur la touche **Entrée** :





Il existe 5 polices de caractères de taille différente.

Pour un meilleur positionnement, il est également possible de sélectionner si l'affichage doit être positionné **à gauche**, **à droite** ou **au centre**. Cliquer sur la couleur de police ou la couleur de surlignage permet d'afficher un champ de sélection à partir duquel la couleur souhaitée peut être réglée.

Pour pouvoir utiliser la police du CAN-TOUCH sur votre PC, en vue de l'insérer dans un graphique par exemple, la police **DejaVuSans** est requise. Cette police est utilisée par le CAN-Touch dans les tailles **13, 16, 22, 30 et 40** et peut être téléchargée depuis notre site Internet [www.ta.co.at](http://www.ta.co.at).

## Aperçu des fonctions UVR16x2

La fenêtre suivante s'affiche en effectuant un double-clic sur la zone sélectionnée « **XXX** », en cliquant sur « **Caractéristiques** » ou en effectuant une sélection et en appuyant sur la touche **Entrée** :



Il existe 6 polices d'écriture de taille et de style différents.

Pour un meilleur positionnement, il est également possible de sélectionner si l'affichage doit être positionné **à gauche**, **à droite** ou **au centre**. Cliquer sur la couleur de police ou la couleur de surlignage permet d'afficher un champ de sélection à partir duquel la couleur souhaitée peut être réglée.

## Schéma en ligne C.M.I. und BL-NET

La fenêtre suivante s'affiche en effectuant un double-clic sur la zone sélectionnée « **XXX** », en cliquant sur « **Caractéristiques** » ou en effectuant une sélection et en appuyant sur la touche **Entrée** :



**Caractéristiques - Texte**

Formatage de texte

Texte: Choisir la police

Alignement du texte : Aligné à gauche ▼

Arrière-plan:  ☐ transparent

Texte: xxx|

Accepter Annuler

Cette fenêtre permet, tout comme pour les propriétés des valeurs, de procéder au réglage des **propriétés** suivantes :

- # **Police d'écriture**
- # **Aligné à gauche/aligné à droite**
- # **Surlignage**
- # **Texte**

# Mémoire de traduction

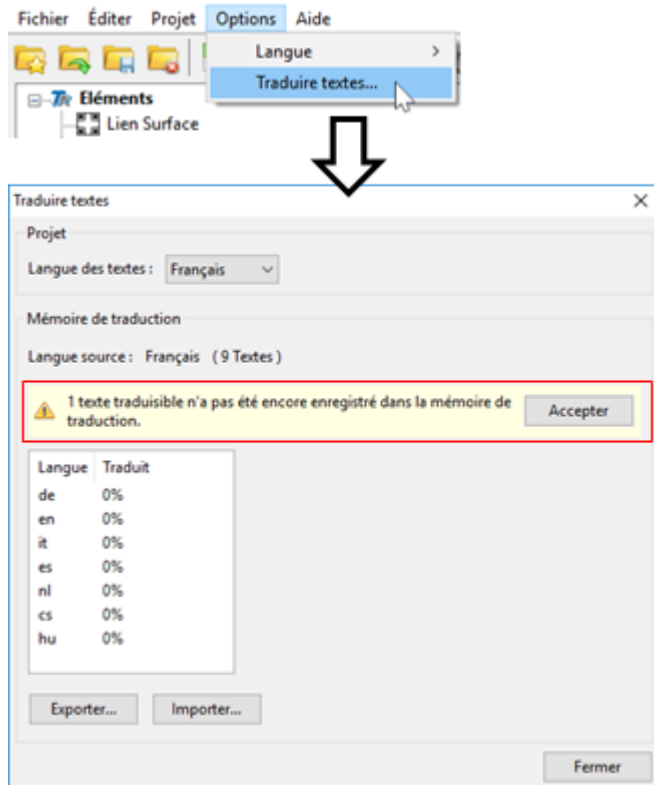
## Traduire textes (Mémoire de traduction)

La fonction « **Traduire textes** » permet de traduire les textes du projet et de les appliquer dans la langue désirée.

Il s'agit ici de tous les textes ne provenant ni du régulateur ni de ses données de fonction, mais du projet TA-Designer lui-même.

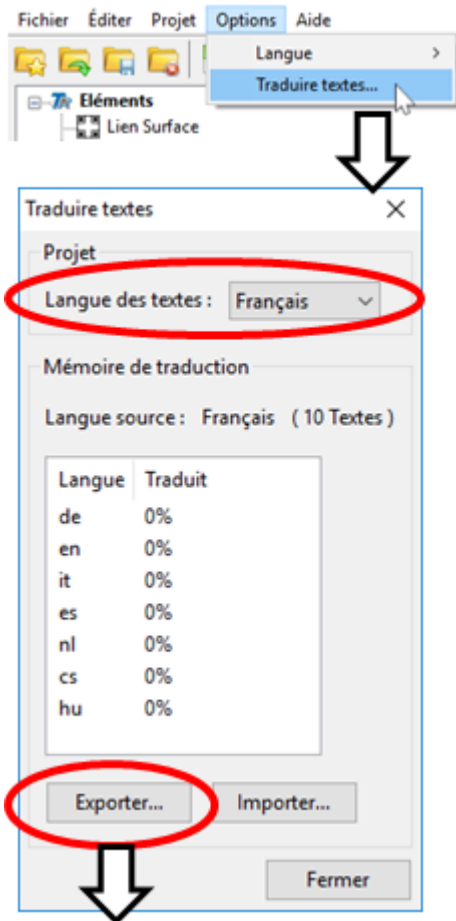
À cet effet, une **mémoire de traduction** a été créée, qui peut être enregistrée sur le PC de l'utilisateur, indépendamment du projet, et être ouverte par TA-Designer.

## Reprise de textes dans la mémoire de traduction

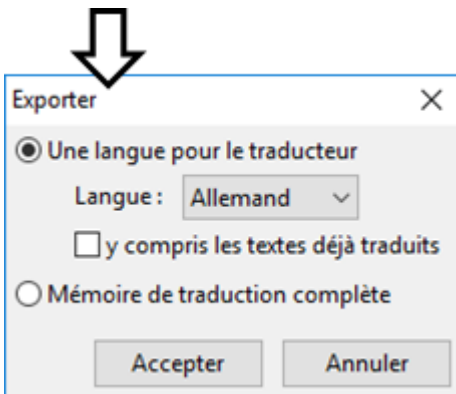


Les nouveaux textes doivent être enregistrés manuellement dans la mémoire de traduction. Si un texte figure dans un projet et qu'il n'a pas été encore enregistré, un message s'affiche dans l'image à gauche, à l'ouverture du masque de traduction

## Exporter la mémoire de traduction



Actuellement, 45 textes sont enregistrés. Après avoir défini la « **langue des textes** », un fichier csv peut être créé pour traduction.



À la première possibilité de sélection, la sélection d'une **langue donnée** pour laquelle le fichier csv doit être créé s'effectue ici. Il est également possible de définir si les textes déjà traduits doivent être enregistrés dans le fichier csv.

Un cas typique d'exportation de **toute la mémoire de traduction** (toutes les langues avec les traductions déjà existantes) dans le fichier csv est son utilisation sur un autre ordinateur.

Le répertoire et le nom du fichier du fichier csv sont définis après « **OK** ».

## Structure d'un fichier csv

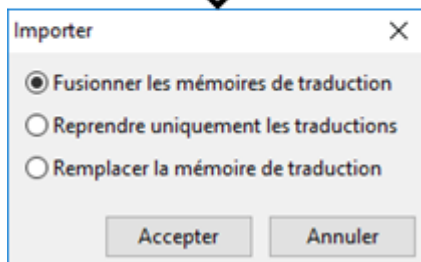
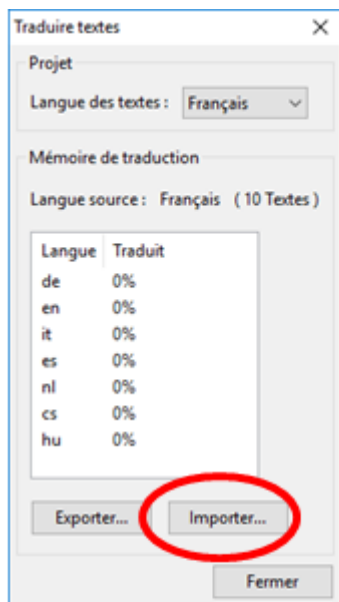
	A	B	C	D
1	de	[comment]	[length]	fr
2	Status Anforderung		128	
3	eff. Solltemperatur		128	
4	Mischerposition		128	
5	Heizkreispumpe		128	
6	eff. Raumsoll		128	
7	T.Vorlauf Soll		128	
8	T.Vorlauf Ist		128	
9	Ausschaltdifferenz		128	
10	Einschaltdifferenz		128	
11	Raumeinfluss		128	
12	T.Vorlauf Max		128	

Dans le fichier csv, le programmeur peut entrer des commentaires sur des termes à l'attention du traducteur.

Le traducteur saisit les traductions dans la colonne correspondant à sa langue. Dans notre exemple, le fichier csv a été créé pour l'anglais (colonne « en » = anglais).

## Importer une mémoire de traduction

Une fois la traduction terminée, ce tableau peut être réimporté dans TA-Designer.



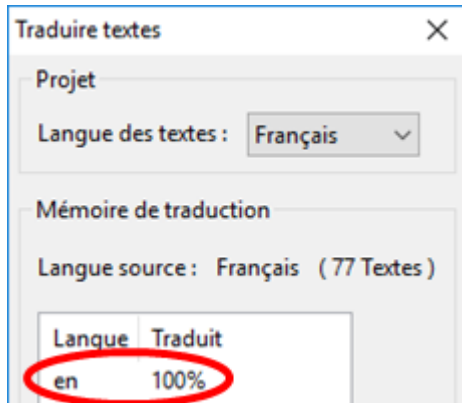
**Fusionner les mémoires de traduction** : les textes existants sont traduits et les nouveaux textes sont repris avec leurs traductions.

**Ne reprendre que les traductions** : seules les traductions des textes existants sont reprises.

**Remplacer les mémoires de traduction** : dans cette variante, les entrées de la mémoire de traduction peuvent être écrasées sous certaines conditions !

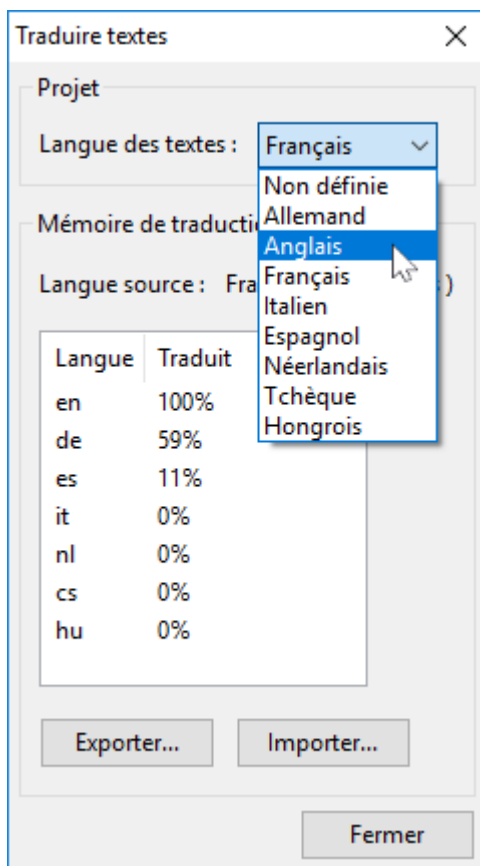
Terminer avec **OK**.

Le menu « **Traduire textes** » permet de voir si tous les textes de la mémoire de traduction ont été traduits (= 100 %).



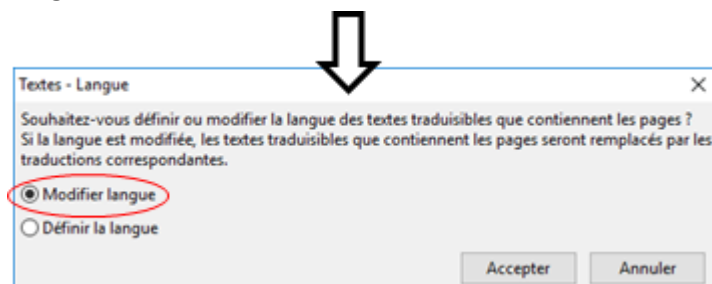
## Application des textes traduits

**Exemple :** dans un projet créé en **allemand**, les textes traduisibles doivent aussi être affichés en **anglais** pour les utilisateurs anglophones.



La langue d'origine était l'**allemand**. Par conséquent, avant modification, les textes sont affichés en allemand. Il faut donc **changer** la langue des textes en **anglais**.

Si la langue de programmation est modifiée dans TA-Designer, cette modification est également reprise à la rubrique **Langue des textes**



Dans la majorité des cas, la langue doit être **changée**.

L'option **Définir langue** modifie également la sélection de la rubrique **Langue des textes** et n'est nécessaire que si la langue correspondante n'y a pas été encore choisie.

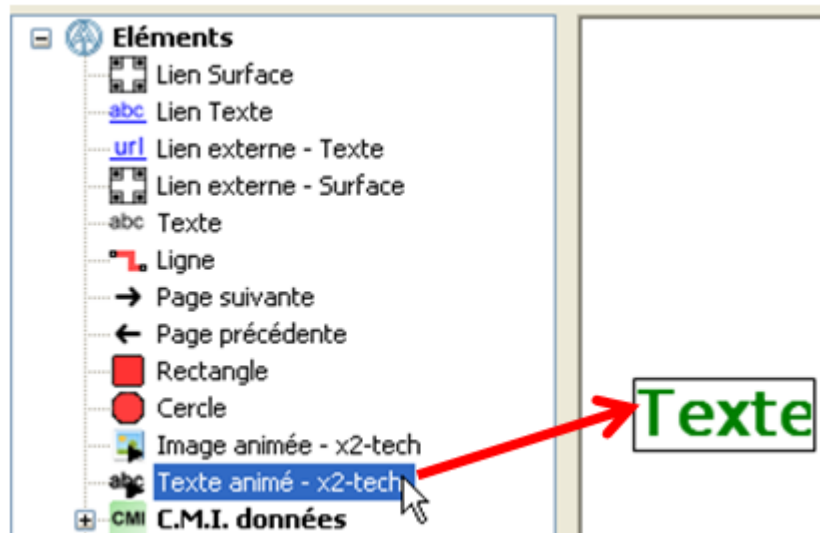
# Textes animées dans les pages C.M.I.

Cette fonction permet d'afficher différents textes en cas de modification de l'état des valeurs (valeurs numériques ou analogiques). Ainsi, chaque état de la valeur est représenté par un texte propre.

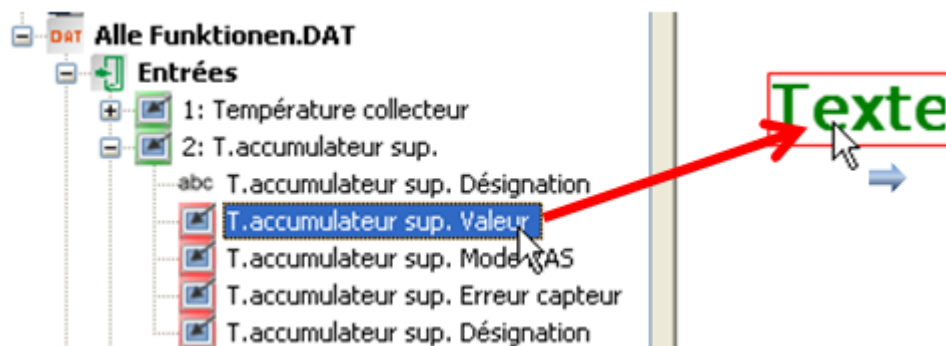
**Les textes animés peuvent seulement être liés à des valeurs issues d'appareils dotés de la technologie X2.**

## Liaison avec une valeur :

**1.** Positionnement du texte animé dans la zone de dessin.



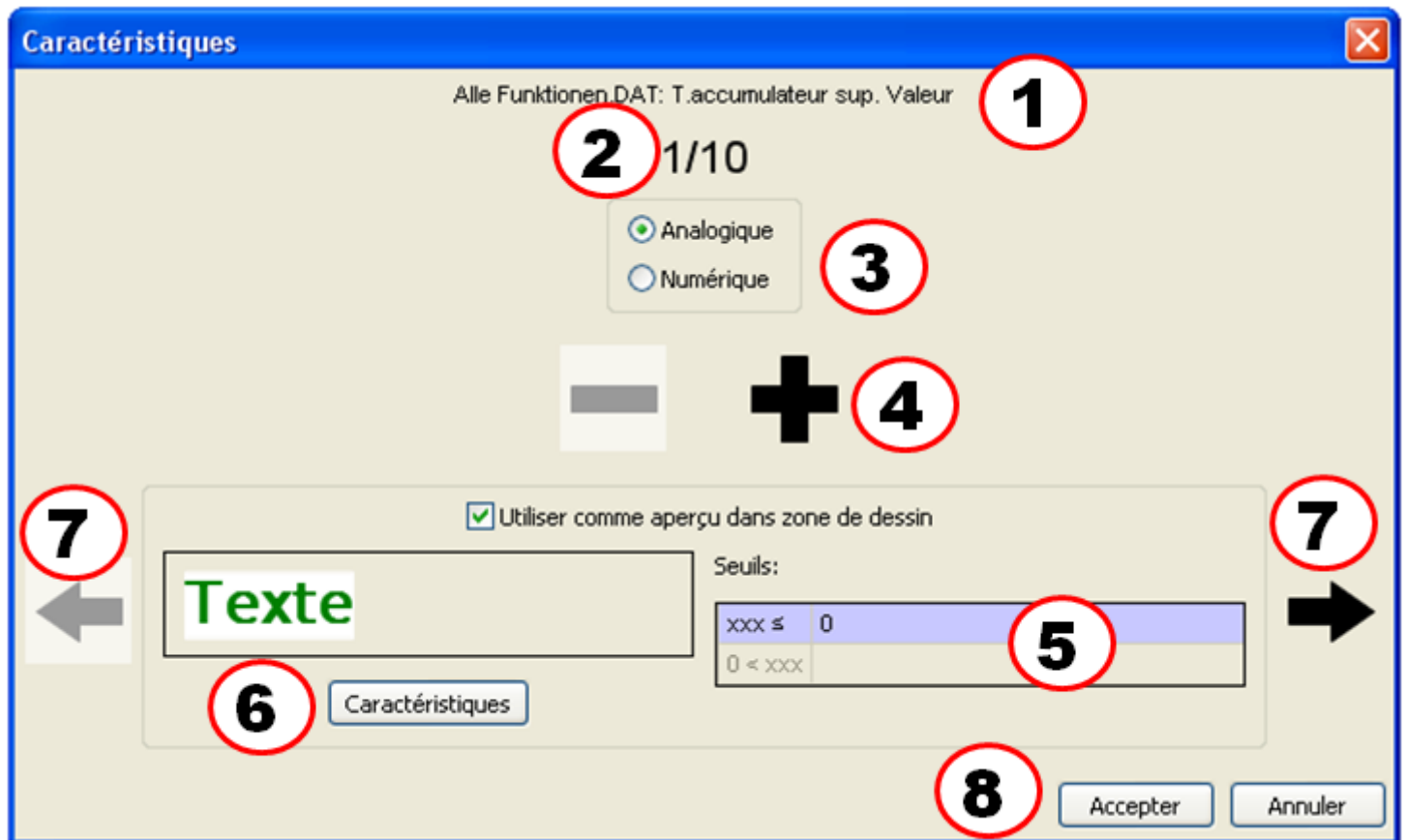
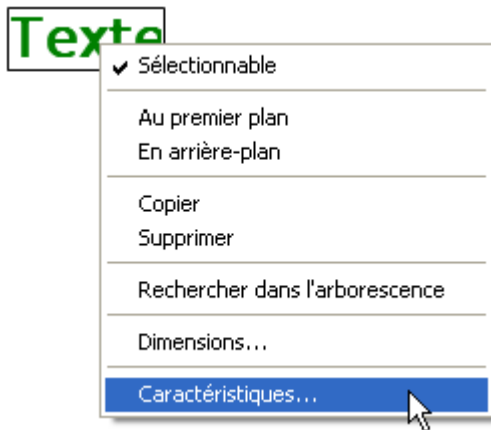
**2.** La valeur liée au texte est transférée dans cette zone. Le pointeur de la souris se transforme alors avec une deuxième flèche et le cadre du texte devient rouge.



Si vous cliquez maintenant sur « **Rechercher dans l'arborescence** » pour la zone de texte, vous voyez la liaison avec la valeur affectée.

**3.** Réglage des « **Caractéristiques** » du texte animé par double-clic ou clic droit et sélection de « Caractéristiques ».





- 1.** Affichage de la valeur affectée
- 2.** Le premier des 10 textes possibles au maximum. Pour les valeurs numériques, seuls 2 textes sont possibles.
- 3.** Sélection d'une valeur analogique ou numérique
- 4.** Pour les valeurs analogiques, il est possible de prévoir jusqu'à 10 seuils avec leurs propres textes. Le nombre de seuils peut être réglé en cliquant sur « + » ou « - ».
- 5.** Saisie des valeurs seuils pour les valeurs analogiques. Les valeurs seuils sont saisies sans virgule (par ex., 50 °C -> saisie : 50).
- 6.** Chargement du texte approprié pour chaque valeur seuil avec « Caractéristiques », définition de la mise en forme et saisie du texte.

**Exemple :**



Dans cette fenêtre, les **caractéristiques** suivantes sont réglées :

# **Police**

# **Aligné à gauche/Aligné à droite**

# **Couleur de fond**

# **Texte**

**7.** Passage au seuil suivant ou retour au seuil précédent. Le numéro du seuil actuel est affiché en haut, le seuil actuel apparaît sur fond violet.

**8.** Confirmez avec « OK ».

**Exemple** : Valeur **analogique**, **3 seuils** (valeur # 30 °C / 30 °C < valeur # 50 °C / 50 °C < valeur), affichage actuel : 3ème texte, un autre texte a été sélectionné pour l'aperçu de la zone de dessin.

Accumulateur froide

3ème seuil

Caractéristiques

Alle Funktionen.DAT: T.accumulateur sup. Valeur

3/10

☒ Analogique  
☐ Numérique

— +

3ème seuil sur fond violet

☐ Utiliser comme aperçu dans zone de dessin

← Accumulateur chaude →

Caractéristiques

Seuils:

xxx ≤	30
30 < xxx ≤	50
50 < xxx	

Accepter Annuler

**Exemple** : Valeur **numérique**, aperçu du texte « Arrêt » dans la zone de dessin

Pompe solaire arrêt

Texte « Arrêt »

Caractéristiques

Alle Funktionen.DAT: Pompe solaire 1 Eau (marche/arrêt)

1/2

☐ Analogique  
☒ Numérique

☒ Utiliser comme aperçu dans zone de dessin

← Pompe solaire ar →

Caractéristiques

Seuils:

xxx =	Non/Arrêt
xxx =	Oui/Marche

Accepter Annuler

Texte « Marche »

Caractéristiques

Alle Funktionen.DAT: Pompe solaire 1 Eau (marche/arrêt)

2/2

☐ Analogique  
☒ Numérique

☐ Utiliser comme aperçu dans zone de dessin

← Pompe solaire m →

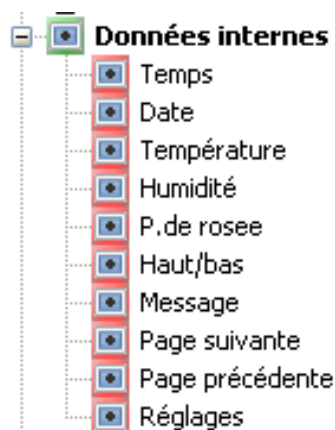
Caractéristiques

Seuils:

xxx =	Non/Arrêt
xxx =	Oui/Marche

Accepter Annuler

# Données internes (CAN-TOUCH)



A partir de la rubrique « **Données internes** » de l'arbre de recherche, il est possible d'insérer **l'heure** et **la date** dans le graphique. Ces valeurs sont reprises par l'appareil à bus CAN portant le numéro de nœud 1 et ne sont **pas** modifiables. Si l'heure et la date sont modifiables, ces valeurs doivent alors être reprises des données de fonction de l'UVR1611 ou de l'UVR16x2 (voir le chapitre « [Date/Heure](#) »).

Si l'écran tactile est équipé du module détecteur, il est également possible de positionner **la température ambiante**, **l'humidité ambiante** ainsi que **le point de rosée**.

Les propriétés de ces affichages peuvent être définies comme toutes les autres valeurs.

Il est également possible de tirer un champ de commutation « **Haut/bas** » sur le dessin (voir chapitre « [Insertion d'un champ de commutation haut/bas](#) »).

En cas de **message** actif, un triangle de signalisation peut être affiché sur la page (voir chapitre « [Messages](#) »).

Les fonctions « **Page suivante** » ou « **Page précédente** » permettent de générer des liens permettant de naviguer vers la page dernièrement sélectionnée (voir chapitre « [Ajout d'un lien « Page suivante » ou « Page précédente »](#) »).

La fonction « **Réglages** » permet de générer un lien vers une page préprogrammée sur laquelle il est possible de modifier les paramètres du CAN-TOUCH et de procéder à des mises à jour dans le réseau bus CAN (voir chapitre « [Ajout du lien « Réglages »](#) »).

## Insertion d'un champ de commutation Haut/bas

La modification de **valeurs modifiables** (= valeurs non bloquées) s'effectue généralement à l'aide des flèches vers le haut et vers le bas situées à côté de la valeur, après avoir touché la valeur.

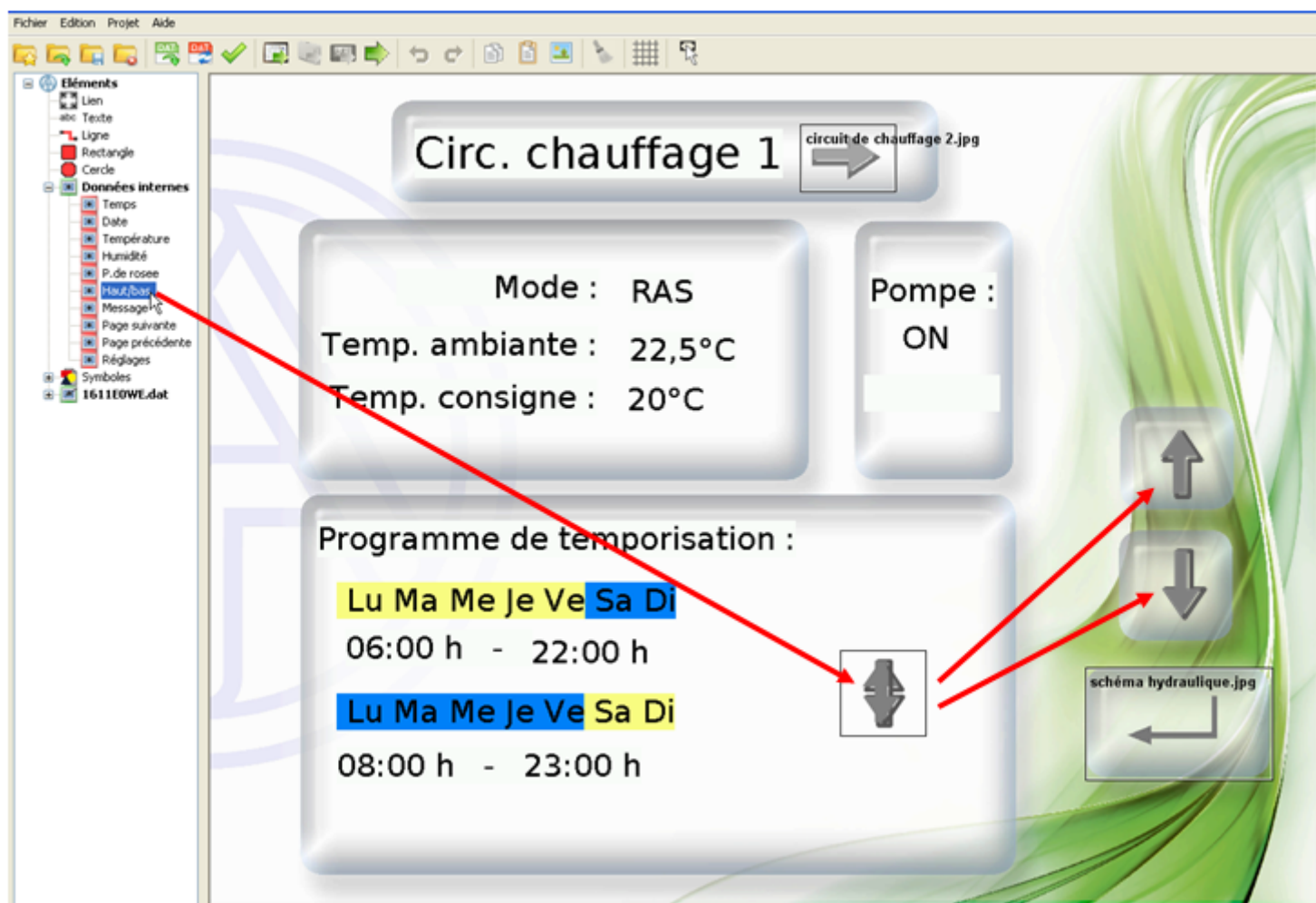
En insérant un champ de commutation vers le haut / vers le bas, il est cependant possible de modifier toutes les valeurs de cette page **toujours** via ces champs de commutation spéciaux.

Ces champs de commutation peuvent être insérés dans le graphique à partir de la rubrique « **Données internes** ». Les deux champs sont tirés et déposés ensemble sur le graphique puis positionnés séparément.

Un seul champ de commutation haut/bas peut être ajouté par graphique.

Si vous souhaitez supprimer ces champs de commutation, ces derniers doivent être supprimés individuellement.

### Exemple :



# Messages

Cette fonction permet de générer une **page de pop-up** à l'apparition de certains événements réglables.

# Dans le même temps, il est également possible d'accentuer l'importance du message par un **signal sonore** et/ou par **clignotement** de l'éclairage de fond.

# Si le message est acquitté par contact, un **lien de retour** programmé reconduit à la page dernièrement affichée.

# Il est possible d'afficher un **triangle de signalisation** sur chaque page, tant qu'au moins un message est encore actif. Effleurer le triangle de signalisation pour revenir à la page de message. Si plusieurs messages sont actifs, ceux-ci sont alors affichés les uns après les autres.

# Il est possible de programmer jusqu'à 32 messages.

**Remarque :** Ces messages CAN-TOUCH n'ont **aucun** rapport avec les messages de l'UVR1611.

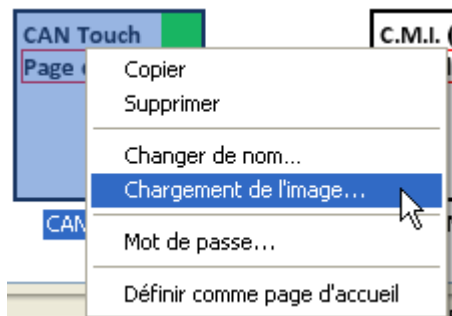
## Création d'un message

**1.** Définition d'une **sortie de réseau** pour la valeur d'un appareil de bus CAN devant faire l'objet d'une surveillance.

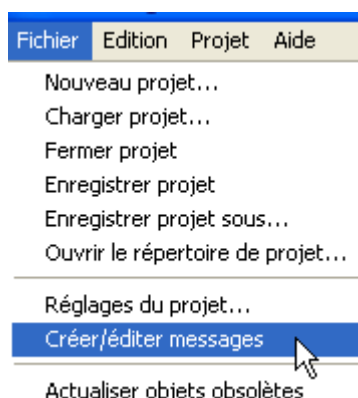
**2. En option :** création de graphique pour la page de pop-up. Le fichier graphique doit être un fichier au format \*.jpg, \*.bmp ou \*.png de rapport 4 : 3 (1024 : 768 pixels) sein.

**3.** Créer une nouvelle page en effectuant un double clic sur « [Nouveau document](#) » en bas à gauche et en sélectionnant « **Page CAN-Touch** ».

**4.** Un clic droit de souris sur l'icone vide de la barre inférieure permet de charger l'image. Si aucun graphique n'est sélectionné pour la page de message, la page reste alors blanche. Des textes et/ou des objets (p. ex. valeurs de capteurs) peuvent être insérés sur cette page.



**5.** Sélectionner le menu « **Fichier/Créer/éditer/messages** »



**6.** Sélection de la page d'affichage pour le message

**Page d'affichage pour message :** Message collecteur

Valeur à surveiller

Noeud reseau: 1

Message collecteur

Aucun graphique

## 7. Définition des réglages pour le message

**Exemple :**

**Créer/éditer messages**

1: CAN Touch 1

2:

3:

4:

5:

6:

7:

8:

9:

10:

11:

12:

13:

14:

15:

16:

17:

18:

19:

20:

21:

22:

**Page d'affichage pour message :** CAN Touch 1

Valeur à surveiller

Noeud reseau: 1

Sortie du réseau: Analogique 1

Grandeur de processus : Température

Afficher le message

Si la valeur : > 130 °C

☐ Allumer / éteindre l'éclairage de fond

☐ Alarme acoustique

☐ Masquer le message lorsque la condition n'est plus remplie

Accepter Annuler

# **Valeur à surveiller** : Il est possible de surveiller jusqu'à 32 **sorties de réseau** analogiques ou numériques d'appareils de bus CAN.

- Sélection du nœud de réseau émetteur et
- de sa sortie de réseau,
- Indication de la grandeur de processus.

# **Afficher les messages (valeur analogique)** : Sélection de la condition d'activation du message (possibilités de sélection : <, <=, >, >=, =) et de la valeur seuil.

Afficher le message

Si la valeur : > 130 °C

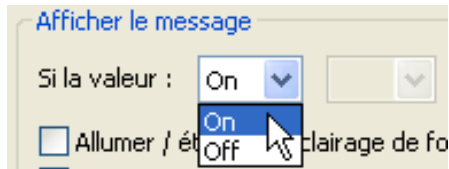
☐ Allumer / éteindre l'éclairage de fond

☐ Alarme acoustique

☐ Masquer le message lorsque la condition n'est plus remplie

ou

# **Afficher les messages (valeur numérique)** : En cas de surveillance d'une sortie de réseau numérique, sélectionner l'état (**Off** ou **On**) pour l'activation du message.

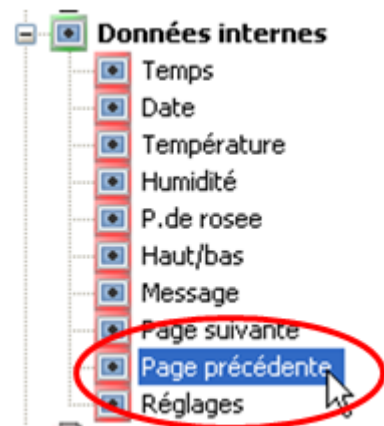


#### # Sélection d'actions supplémentaires :

- Allumer / éteindre l'éclairage de fond (éclairage clignote),
- Alarme acoustique,
- Masquer le message lorsque la condition n'est plus remplie.

# Tous les messages une fois saisie, appuyer sur « **OK** » pour terminer.

### 8. IMPORTANT ! Positionnement d'un lien de retour sur la page de message.

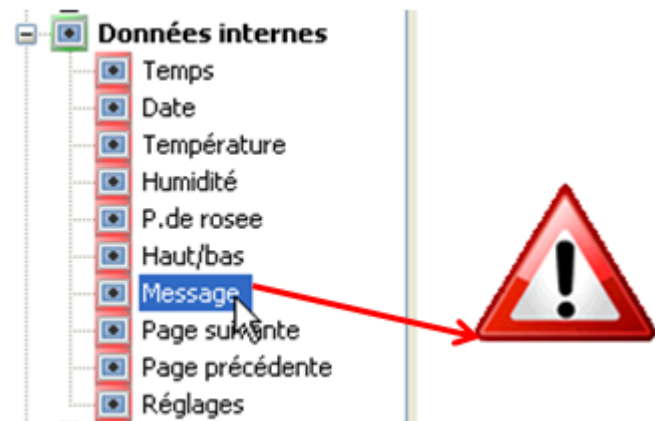


Ceci permet d'acquitter la page. L'affichage revient à la page dernièrement affichée (utilisation du lien « [Page précédente](#) » à partir des données internes).

Il est judicieux de placer la surface de lien sur tout le graphique. Ainsi, peu importe la zone de l'écran tactile touchée pour l'acquiescement la page en cours.

**9. En option :** Des textes et/ou des objets (p. ex. valeurs de capteurs) peuvent être insérés sur la page de message.

**10. En option :** Insertion d'un **triangle de signalisation** sur les pages d'affichage



La page de message une fois acquittée à l'aide du lien de retour, il est possible d'insérer un triangle de signalisation sur la page cible du lien.

Le triangle de signalisation s'affiche tant qu'un message est actif. Ce triangle sert dans le même temps de lien renvoyant à la page du message actif.



Si plusieurs messages sont actifs, ceux-ci sont alors affichés les uns après les autres.

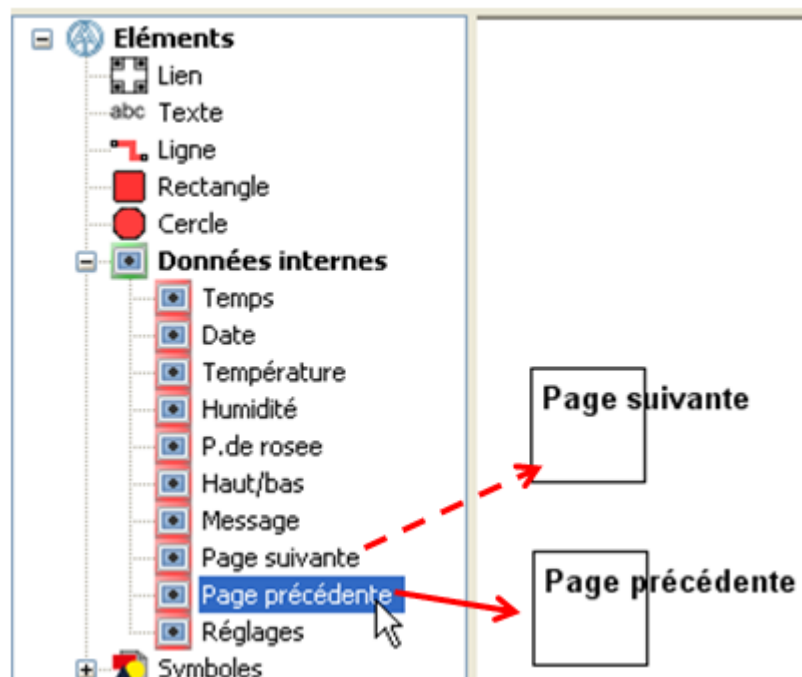
La suppression du triangle de signalisation s'effectue en marquant le triangle et en actionnant la touche « Suppr » du PC.

## Ajout d'un lien « Page suivante » ou « Page précédente »

La fonction « **Page précédente** » permet de générer des liens permettant de naviguer vers la page **dernièrement sélectionnée**.

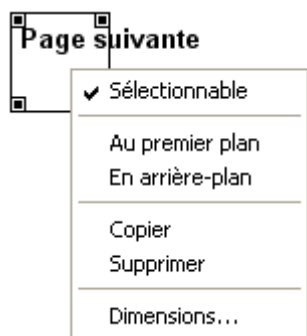
La fonction « **Page suivante** » permet quant à elle de commuter vers la page à partir de laquelle il a préalablement été commuté à l'aide de la fonction « **Page précédente** ».

Exemple :



Le lien se positionne sur le graphique, comme tout autre lien. Tirer sur les coins pour définir la taille du lien.

La désignation du lien s'effectue soit via une saisie texte libre dans le **TA-Designer**, soit via le graphique même.



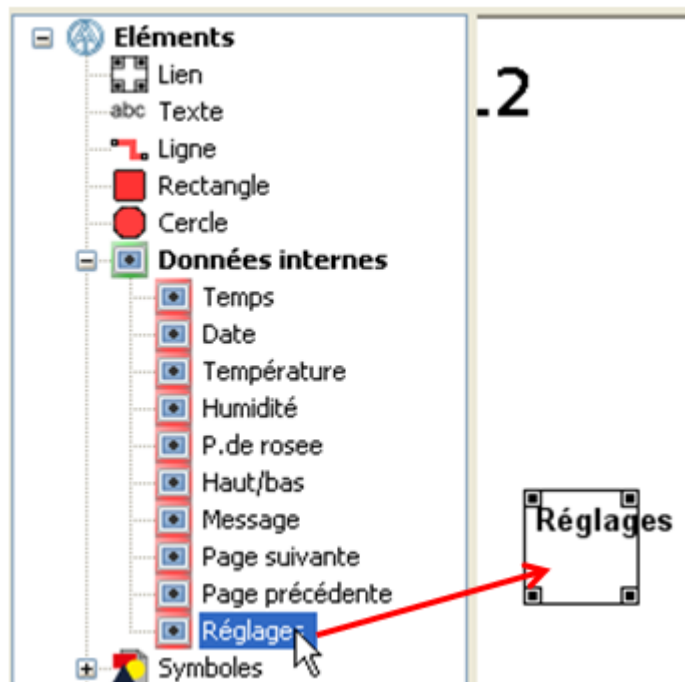
En cliquant sur un lien avec le bouton droit de la souris, un menu de sélection apparaît avec les options sélectionnabilité, premier plan et arrière-plan, dimensions.

## Ajout du lien « Réglages »

Le lien (=raccourci) « **Réglages** » entraîne l'ouverture d'une page préprogrammée sur laquelle les propriétés du CAN-TOUCH (langue, luminosité, durée de mise en marche de l'éclairage et numéro de nœud) peuvent être modifiées.

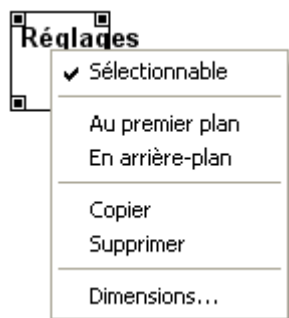
Il est par ailleurs possible, à partir de cette page, de mettre à jour le système d'exploitation du CAN-TOUCH, de télécharger (dans le sens ascendant) les systèmes d'exploitation ainsi que les données de fonction de l'ensemble des autres participants CAN, de télécharger (dans le sens descendant) les données de fonction des autres participants CAN (excepté BL-NET) et de régler la date et l'heure du système (appareil à bus CAN portant le numéro de nœud 1).

### Exemple :



Le lien de paramétrages se positionne sur le graphique, comme tout autre lien. Tirer sur les coins pour définir la taille du lien.

La désignation du lien s'effectue soit via une saisie texte libre dans le **TA-Designer**, soit via le graphique même.



En cliquant sur un lien avec le bouton droit de la souris, un menu de sélection apparaît avec les options sélectionnabilité, premier plan et arrière-plan, dimensions.

Le lien de paramétrages peut être ajouté sur chaque page une seule fois.

### Consigne de sécurité :

Sur la page cible du lien, il est également possible de modifier des valeurs sensibles (p. ex. numéro de nœud) ou de procéder à des mises à jour. Si seul un spécialiste peut le faire, il convient alors dans un

premier temps de créer un lien normal sur une page propre protégée par un **mot de passe**. Ce n'est que sur la page protégée que le lien « **Paramétrages** » est ajouté.

La commande de cette page de réglage est décrite au chapitre « **Commande** » de manuel de CAN-TOUCH..

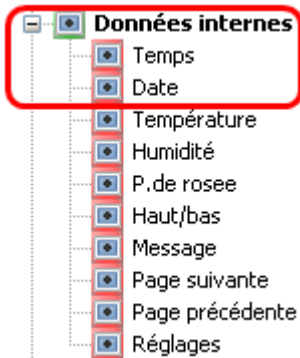
# Date/Heure

Dans le réseau de bus CAN, l'heure de tous les appareils est toujours reprise de l'appareil portant le **numéro de nœud 1**. Il peut s'agir d'un régulateur (UVR1611, UVR16x2, RSM610) ou du C.M.I.

Selon l'appareil d'affichage, il existe différentes possibilités pour afficher la date et l'heure.

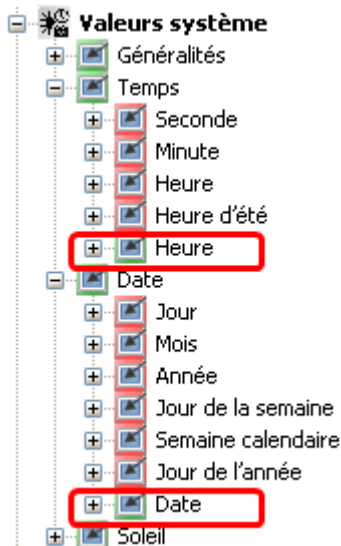
## CAN-TOUCH

### Données internes



L'affichage à partir des « **Données internes** » n'est **pas** modifiable.

### Valeurs système des appareils X2



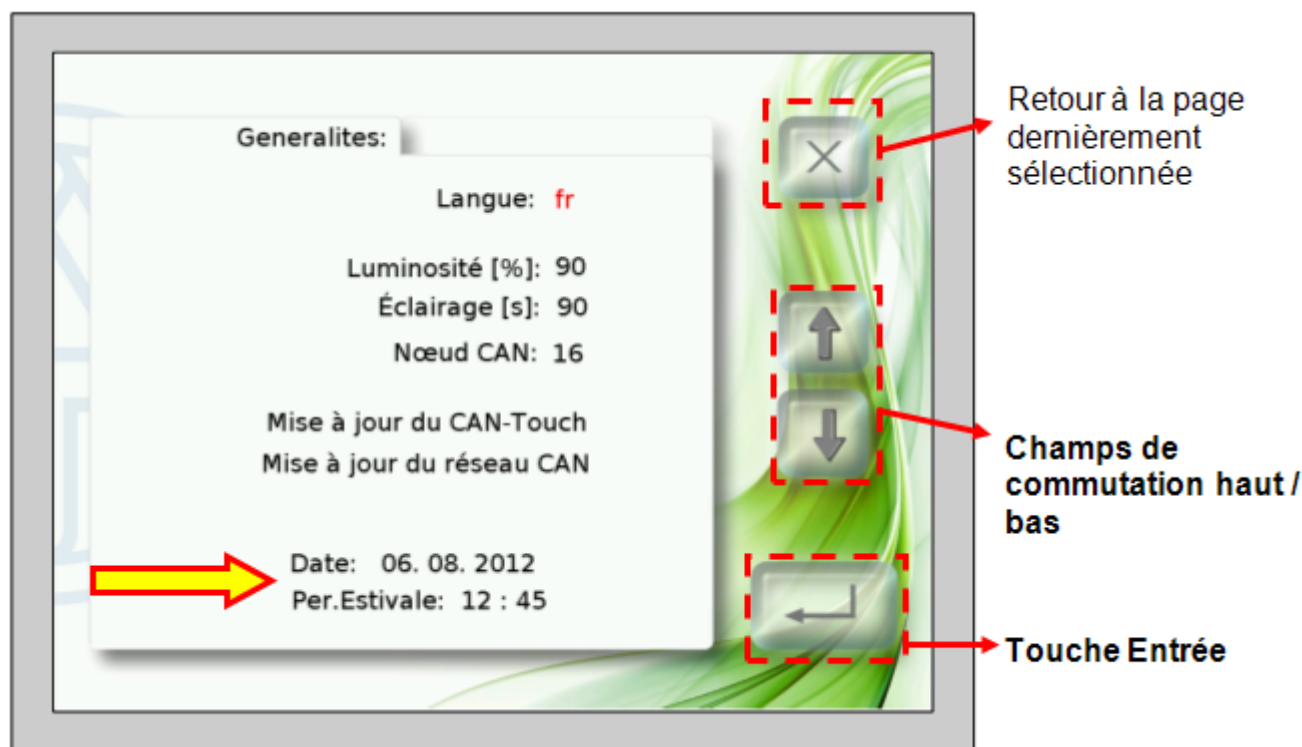
Cet affichage n'est judicieux que si l'appareil X2 porte le numéro de nœud 1. Les valeurs peuvent être modifiées sur le CAN-TOUCH et sont reprises par la suite par les autres appareils à bus CAN. La reprise des valeurs peut durer jusqu'à une minute. Le C.M.I. reprend la valeur uniquement si la source de référence indiquée dans les réglages horaires C.M.I. est « CAN ».

### UVR1611



Cet affichage n'est judicieux que si l'appareil UVR1611 porte le numéro de nœud 1. Les valeurs peuvent être modifiées sur le CAN-TOUCH et sont reprises par la suite par les autres appareils à bus

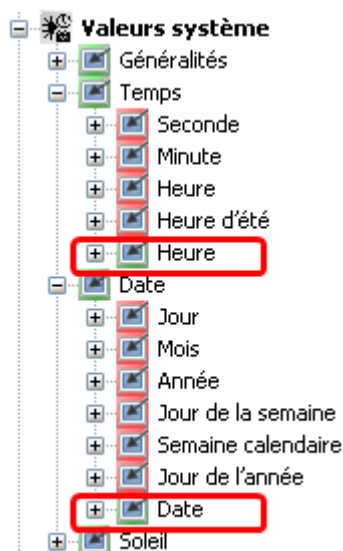
CAN. La reprise des valeurs peut durer jusqu'à une minute. Le C.M.I. reprend la valeur uniquement si la source de référence indiquée dans les réglages horaires C.M.I. est « CAN ».



Dans la page CAN-TOUCH, accessible via le lien « **Réglages** » à partir des « **Données internes** », il est également possible de régler la date et l'heure de l'appareil portant le numéro de nœud CAN 1. Si les valeurs du C.M.I. portant le numéro de nœud 1 sont reprises et que la source de référence indiquée dans les réglages horaires C.M.I. est « Web », les réglages ne peuvent alors pas être modifiés.

## Aperçu des fonctions de l'appareil X2

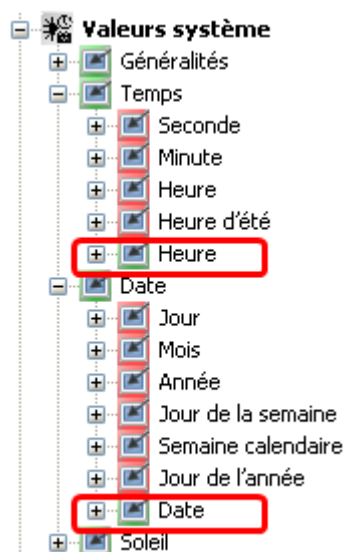
### Valeurs système des appareils X2



Cet affichage n'est judicieux que si l'appareil X2 porte le numéro de nœud 1. Les valeurs peuvent être réglées dans l'aperçu des fonctions et sont reprises par la suite par les autres appareils à bus CAN. La reprise des valeurs peut durer jusqu'à une minute. Le C.M.I. reprend la valeur uniquement si la source de référence indiquée dans les réglages horaires C.M.I. est « CAN ».

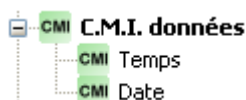
## Schéma en ligne C.M.I.

### Valeurs système des appareils X2



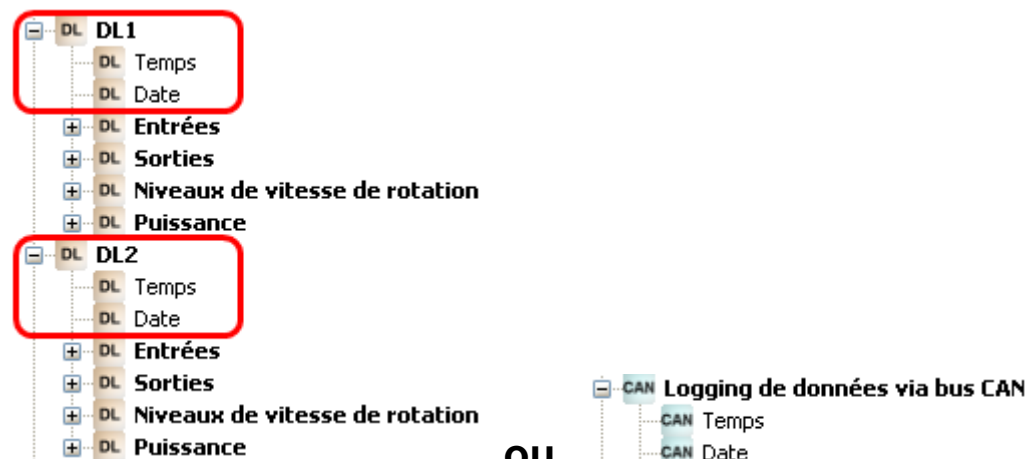
Cet affichage n'est judicieux que si l'appareil X2 porte le numéro de nœud 1. Les valeurs peuvent être réglées dans le schéma en ligne et sont reprises par la suite par les autres appareils à bus CAN. La reprise des valeurs peut durer jusqu'à une minute. Le C.M.I. reprend la valeur uniquement si la source de référence indiquée dans les réglages horaires C.M.I. est « CAN ».

### Données C.M.I.



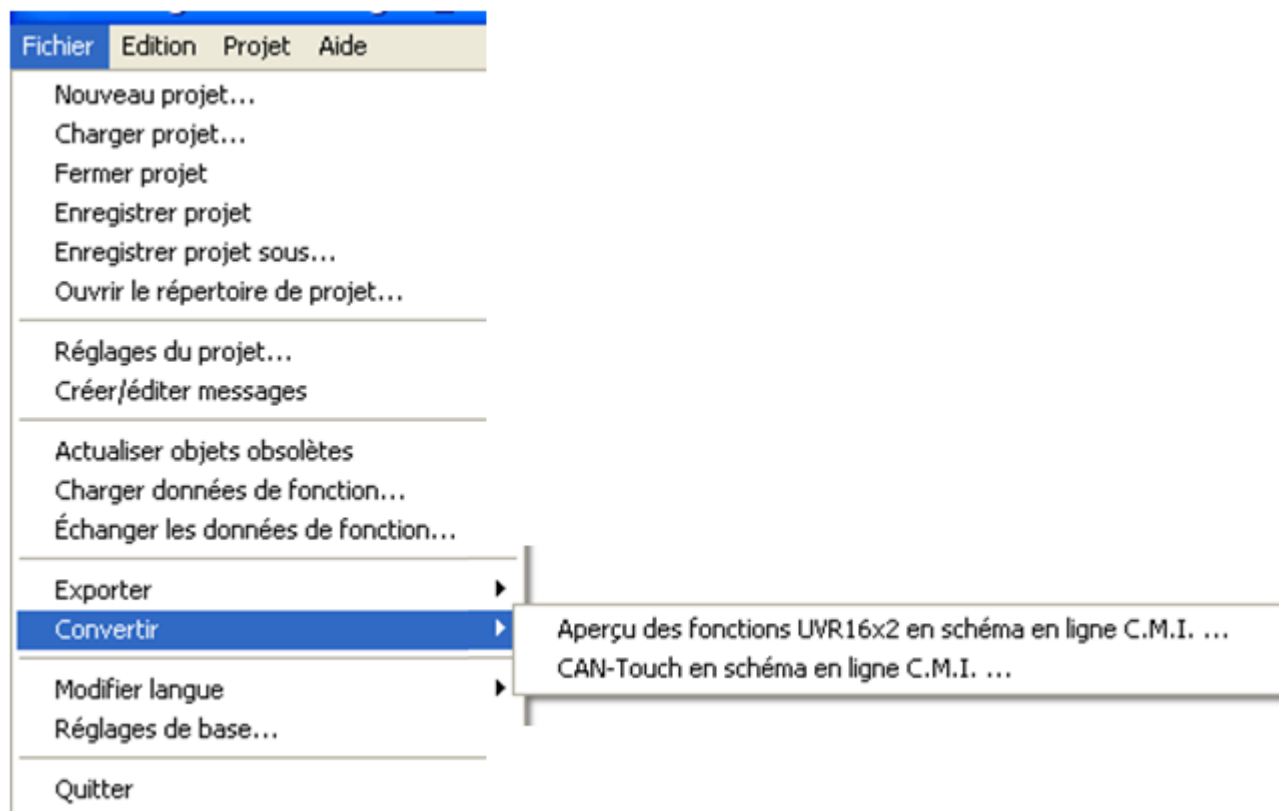
L'affichage à partir des « **Données C.M.I.** » n'est **pas** modifiable. Selon les réglages horaires dans le C.M.I., c'est l'heure Web, l'heure de l'appareil à bus CAN portant le numéro de nœud 1 ou l'heure de l'appareil connecté au C.M.I. par un câble de données qui est affichée.

## Schéma en ligne BL-NET

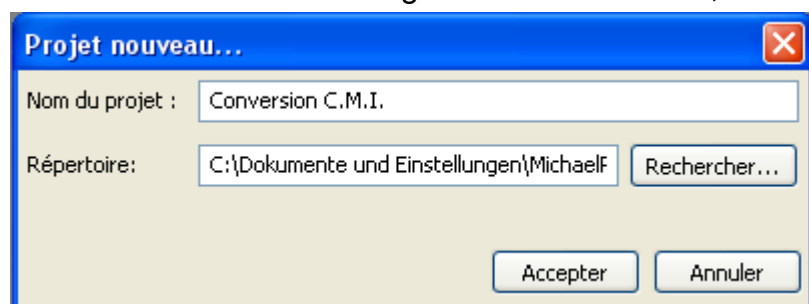


Les valeurs peuvent être transmises au C.M.I. par le bus CAN ou le bus DL et être affichées dans le schéma en ligne du BL-NET. À l'instar de toutes les valeurs du schéma en ligne BL-NET, une modification n'est **pas** possible.

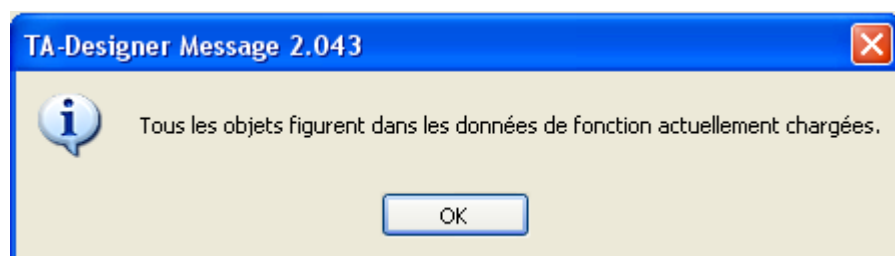
# Convertir



Cette fonction permet de convertir un aperçu des fonctions UVR16x2 ou une programmation CAN-TOUCH en un schéma en ligne C.M.I.. Pour cela, un nouveau projet avec un nom propre est créé.



Si l'option « [Exporter](#) » est activée lors de l'enregistrement, un message indiquant si tous les objets se trouvent dans les données de fonction actuellement chargées s'affiche.



ou:





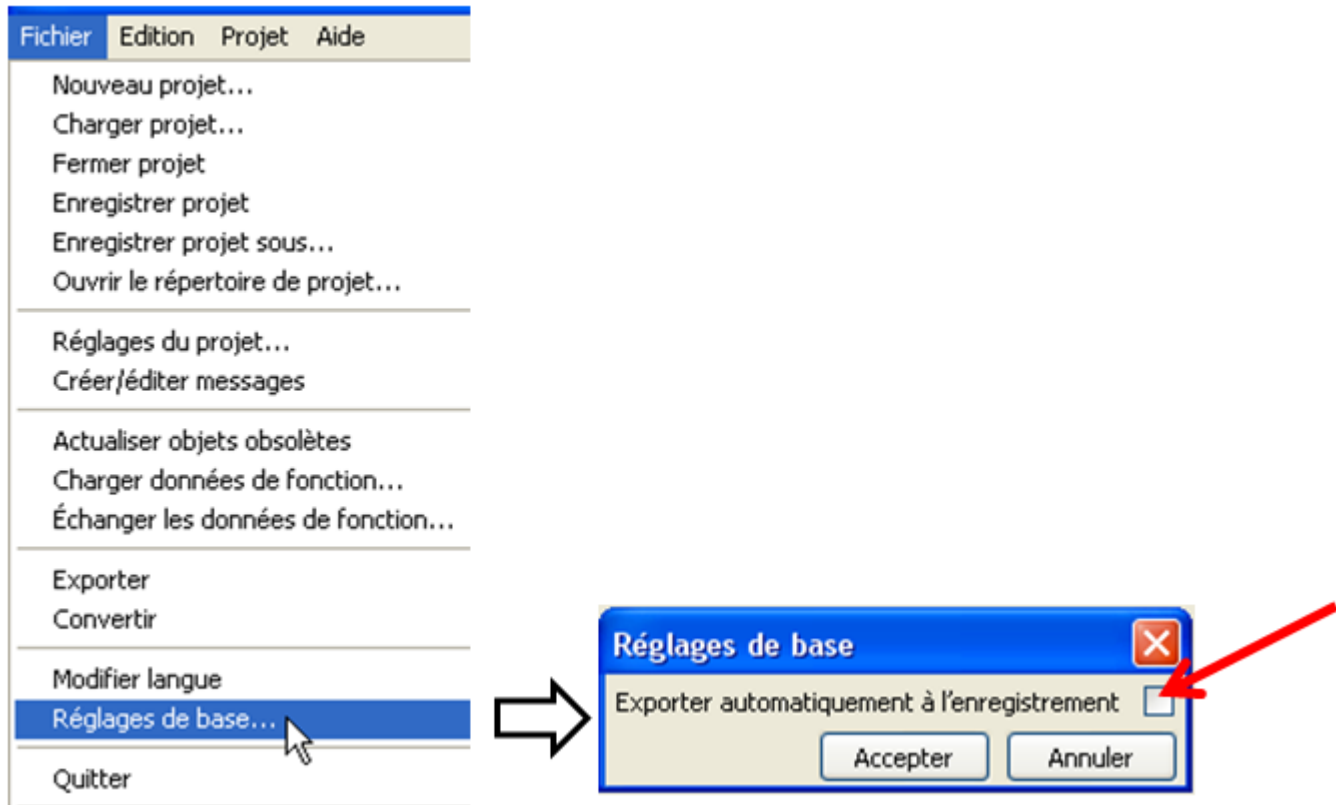


## Enregistrer / Exporter

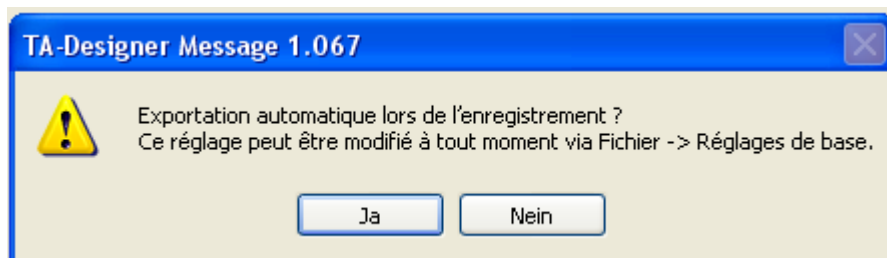
Lors de la programmation avec TA-Designer, un **fichier \*.xml** est créé après l'enregistrement. Ce fichier \*.xml est sélectionné lorsque le projet doit être édité.

Pour les différents appareils CAN-TOUCH, C.M.I. et UVR16x2/CAN-MTx2, des fichiers propres doivent être créés. Dans TA-Designer, c'est le rôle de l'option « **Exporter** ».

Dans le menu « **Fichier/Réglages de base...** », définissez si, lors de l'**enregistrement**, **seul le fichier \*.xml** doit être enregistré ou si les fichiers pour les appareils doivent aussi être exportés. Ce réglage s'applique à tous les projets et même en cas de redémarrage du programme.

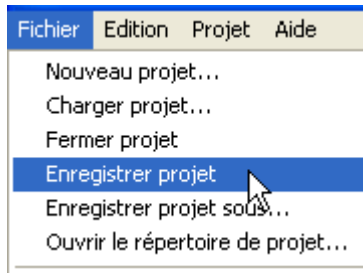


Lors de la **première** utilisation de TA-Designer **après son installation**, la question est posée une seule fois après sélection de l'option « **Enregistrer** » :



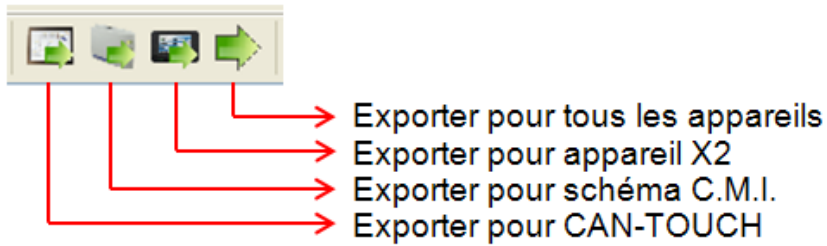
Que la réponse soit **Oui** ou **Non**, ce réglage s'appliquera à tous les projets jusqu'à ce qu'il soit modifié via le menu « **Fichier/Réglages de base...** ».

L'enregistrement avec ou sans exportation s'effectue via le menu « **Fichier/Enregistrer projet...** ».



Alternative : Cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils.

Si le projet est enregistré sans « **Exporter** » ou si les fichiers des appareils doivent être générés pour tester la programmation **sans** enregistrement du **fichier \*.xml**, il est possible d'**exporter** les fichiers pour les appareils. Pour cela, utilisez les boutons suivants dans la barre d'outils :



## Modèles

Les icônes « **Enregistrer nouveau modèle** » et « **Insérer modèle** » permettent de créer des groupes de pages qui serviront de modèles et peuvent être ajoutées dans les futurs projets.

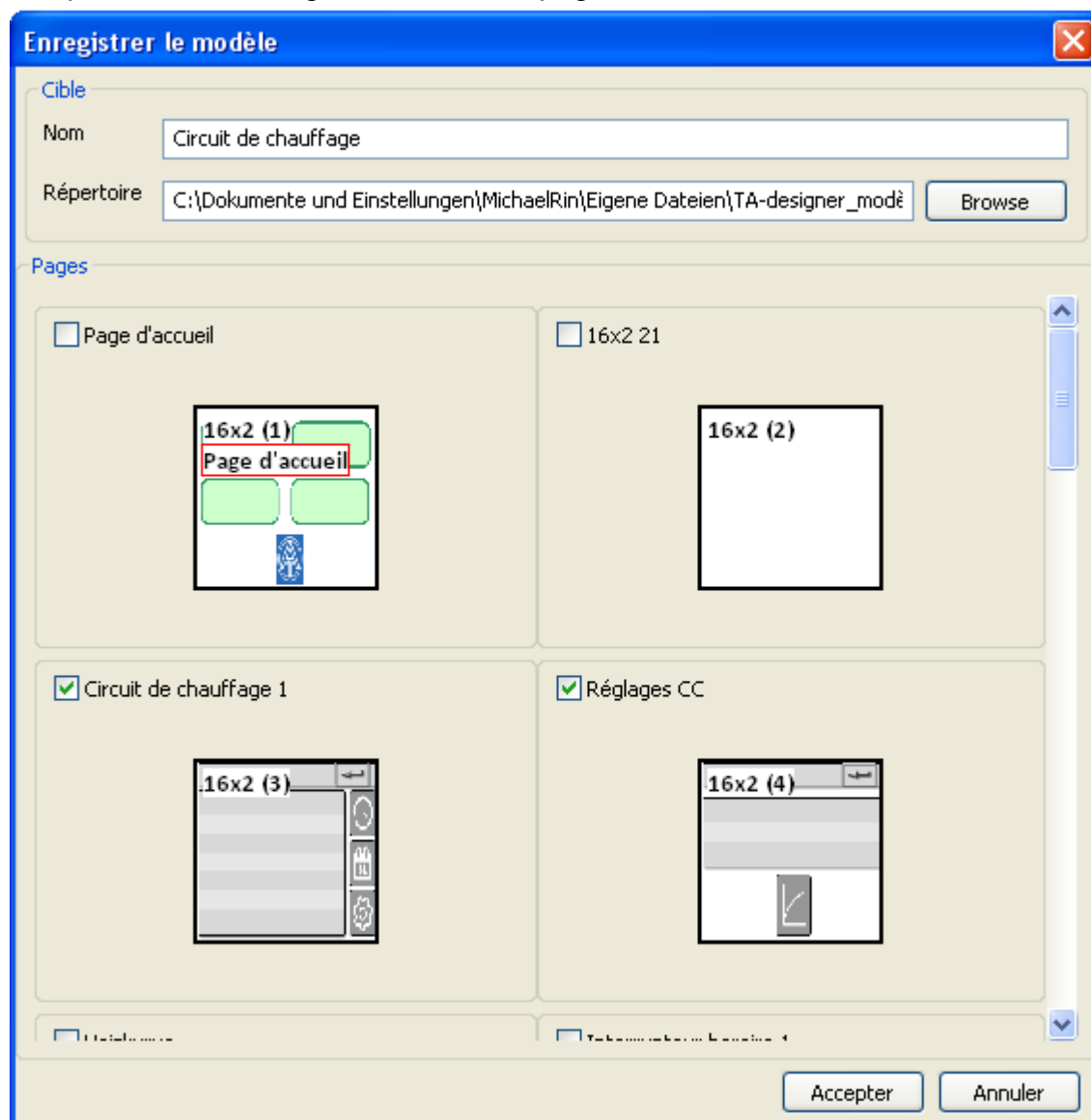
Il est possible de créer des modèles pour **CAN-TOUCH**, le schéma en ligne **C.M.I.** ou pour l'**Aperçu des fonctions X2**.

# Créer un nouveau modèle



Pour créer un nouveau modèle, cliquer sur l'icône **Enregistrer nouveau modèle** dans la barre de menus.

Une fenêtre de sélection s'affiche alors dans laquelle il est possible de définir pour le nom, l'emplacement d'enregistrement et les pages du modèle.



**Nom** Indiquer un nom de fichier sous lequel le modèle doit être enregistré.

**Dossier** TA-Designer suggère un chemin de dossier qui peut être modifié

**Pages** Cocher les pages que le modèle doit contenir

Ensuite, cliquer sur **OK**.

Lors de la sélection des pages, il faut veiller au type de page afin de ne pas créer un « mélange » non souhaité.

Ensuite, une fenêtre s'affiche dans laquelle une description générale du modèle et les désignations des fonctions et des valeurs peuvent être définies.

Les « valeurs » se rapportent uniquement aux valeurs qui n'ont pas été attribuées directement à partir des fonctions, p.ex. les entrées, les sorties, etc. Ces désignations sont affichées dans l'ordre lors de l'insertion du modèle dans une programmation.

**Enregistrer le modèle**

Description

Circuit de chauffage, interrupteur horaire, calendrier

**Attribuez des désignations pertinentes aux fonctions et aux valeurs.**

**Fonctions**

Alle Funktionen.DAT Circuit de chauffage 1

Chauffage au sol

Alle Funktionen.DAT Interrupteur horaire

Interrupteur horaire

Alle Funktionen.DAT Calendrier

Accepter Annuler

Faire défiler vers le bas pour arriver en fin de la liste et trouver les « valeurs » dont la désignation peut être modifiée.

Terminer avec **OK**.

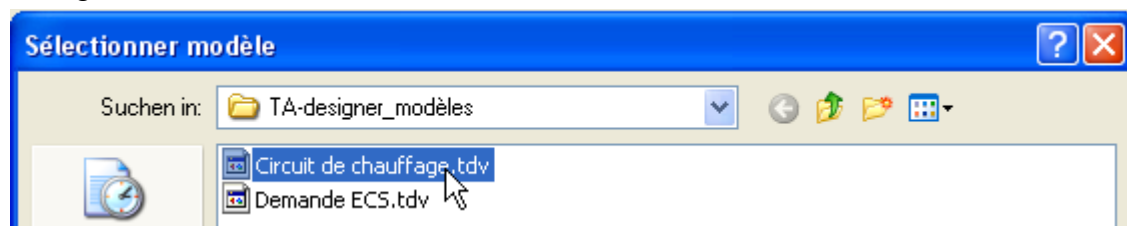
Le modèle est alors enregistré sous forme de fichier **\*tdv** dans le dossier sélectionné.

# Insérer modèle

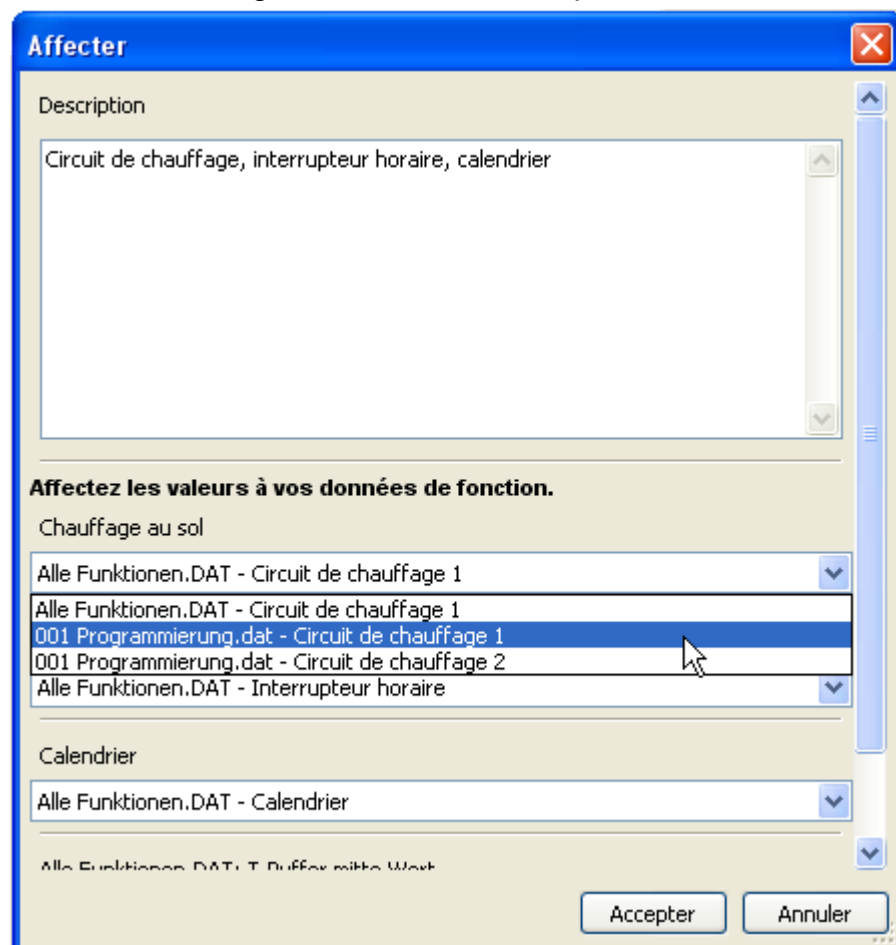


Dans un projet déjà créé, il est possible de charger un modèle enregistré en cliquant sur l'icône « **Insérer modèle** ».

Une fenêtre de sélection apparaît pour sélectionner le modèle souhaité à partir de la liste des modèles enregistrés.



Ensuite, les fonctions et les valeurs du modèle sont affectées aux fonctions et aux valeurs des données de fonction chargées. Dans l'exemple ci-après, il y a au choix 3 fonctions de circuit de chauffage, et le circuit de chauffage 1 a été sélectionné pour le modèle.



S'il n'y a pas de fonctions ou valeurs appropriées dans les données de fonction importées, les fonctions concernées dans le modèle s'affichent en **rouge** et ne peuvent pas être affectées.

**Affectez les valeurs à vos données de fonction.**

Alle Funktionen.DAT: T.Puffer mitte Wert

WW-Anf.dat: Température ECS Valeur

Chauffage au sol

Interrupteur horaire

Calendrier

Accepter Annuler

Les liens dans le modèle sont conservés, les liens menant à des pages déjà créées dans le projet doivent encore être définis.

**Circuit de chauffage**

Mode fonctionn.	XXX
Température ambiante	
Température extérieure	XXX
Temp. ambiante cons. effective	XXX
Température départ	XXX
Température consigne départ	XXX
Pompe cir.chauf.	XXX

**Lien Surface**

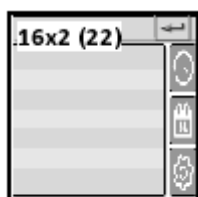
- ✓ Sélectionnable
- Au premier plan
- En arrière-plan
- Copier
- Supprimer
- Dimensions...
- Caractéristiques...
- Lien vers

Page d'accueil  
16x2 21  
Circuit de chauffage 1  
Réglages CC

Ce lien qui à l'origine renvoyait à la page d'accueil lors de la création du modèle doit être redéfini après l'insertion du modèle.

Quand un modèle est inséré fréquemment, parce que plusieurs circuits de chauffage sont présents, par exemple, un chiffre entre parenthèses est ajouté aux désignations du modèle.

**Exemple :**



Circuit de chauffage 1 (2)

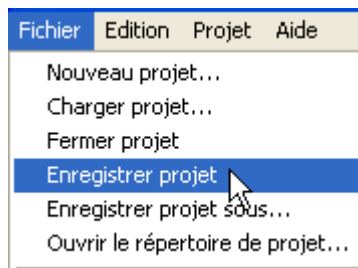
Ensuite, cette désignation peut être adaptée à la programmation (voir le chapitre « [Édition des pages](#) »).



# Fin de la programmation

Lorsque la programmation est terminée, il convient de suivre les étapes suivantes pour charger les données dans les appareils correspondants :

**1. Enregistrement de la programmation** sous « **Fichier/Enregistrer projet...** », après avoir ajouté toutes les valeurs dans le graphique et avoir défini les propriétés.

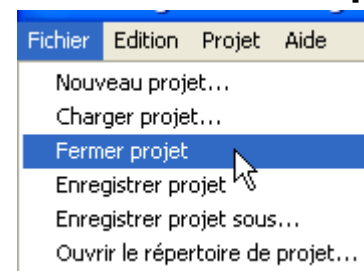


**Alternative** : Cliquer sur l'outil  dans la barre d'outils.

Pour l'enregistrement, les préférences du menu « **Fichier/Réglages de base...** » s'appliquent (voir le chapitre « [Enregistrer / Exporter](#) »).

En vue de l'exportation d'un ou de plusieurs fichiers pour les appareils sans enregistrement du fichier \*.xml, des boutons appropriés sont disponibles dans la barre d'outils (voir le chapitre « [Enregistrer / Exporter](#) »). L'avantage est que la programmation peut être testée sans modifier le fichier \*.xml.

## 2. Fermeture du projet



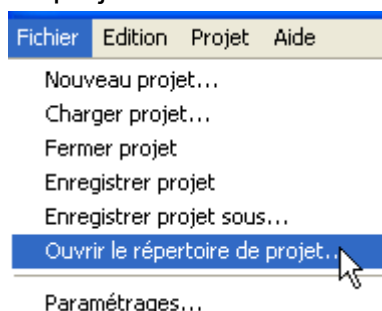
**Attention** : Enregistrer impérativement le projet avant de le fermer afin de ne perdre aucun paramétrage.

**Alternative** : Outil dans la barre d'outils : 

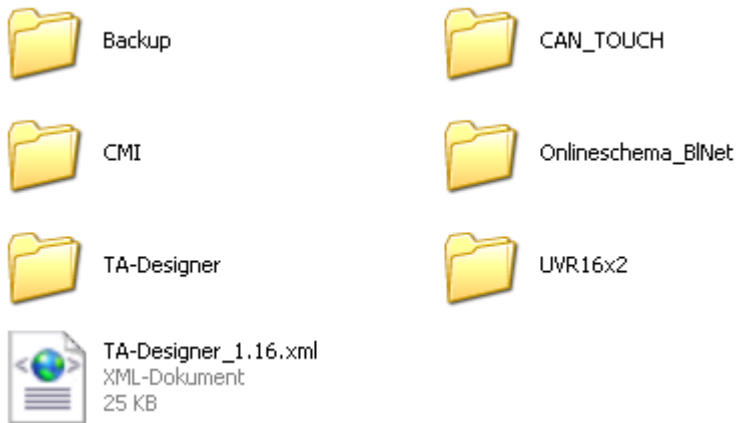
## 3. Copie des fichiers

Pour chaque type de page, un dossier propre contenant les fichiers qui doivent être copiés est créé dans le dossier de projet.

À partir du menu « **Fichier / Ouvrir le répertoire de projet...** », il est possible d'afficher le répertoire de projet.



**Exemple** :



Dans cet exemple, un projet a été créé pour les 4 types de pages.

Le dossier « Backup » contient au maximum les 5 derniers jeux de données enregistrés du projet (fichier .xml et dossier « TA-Designer »).

Le dossier TA-Designer sert de dossier pour les fichiers mis en cache.

## CAN-TOUCH

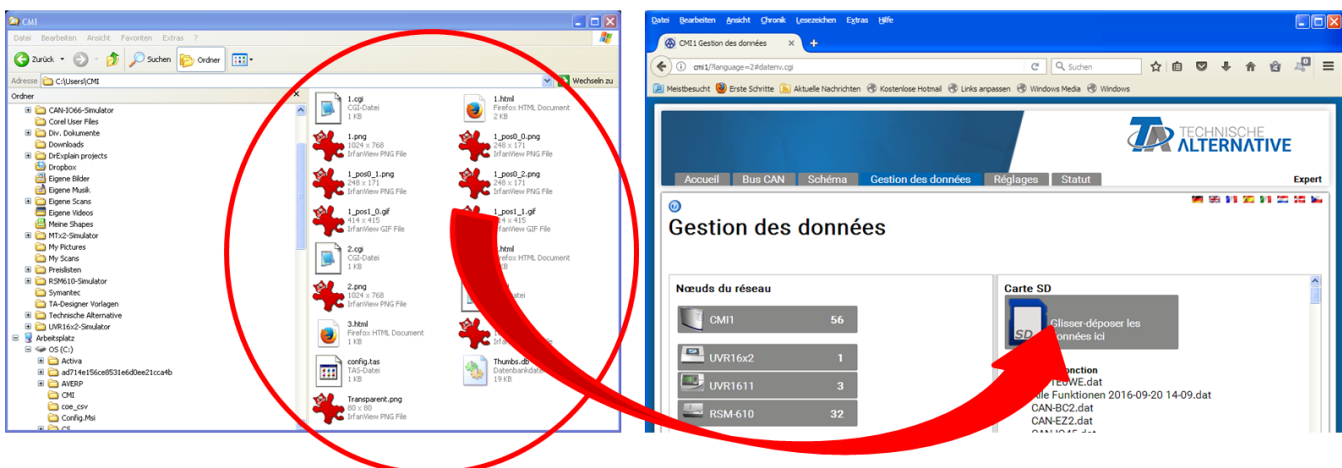
Copier **tous** les fichiers dans le sous-dossier **CAN\_TOUCH** du dossier de projet (plusieurs fichiers \*.raw, un settings.ct et un messages.ct chacun) sur le répertoire racine de la carte SD pour le CAN-TOUCH (pas de sous-dossier). Les dossiers **dat**, **font**, **menu**, **prg** et **system** de la carte SD ne doivent pas être supprimés.

## Schéma en ligne C.M.I.

Copie des fichiers contenus dans le dossier **CMI** (config.tas et pour chaque page, un fichier \*.cgi, \*.html et graphique) sur la carte SD du C.M.I..

Il existe 2 possibilités :

1. Copie directe sur la carte SD sur le PC dans un dossier « **schematic\_files** », qui doit éventuellement être créé.
2. Glisser-déposer sur l'icône de la carte SD dans le menu de gestion des données du C.M.I.



Glisser-déposer les fichiers sur l'icône de la carte SD afin de les copier sur celle-ci.

## Aperçu des fonctions UVR16x2 / CAN-MTx2

Le dossier **UVR16x2** contient un fichier \*.x2d après l'exportation. Ces fichiers sont copiés sur la carte SD du régulateur ou du moniteur CAN CAN-MTx2, puis chargés via la **gestion des données** de l'appareil.

**Le fichier x2d ne peut pas être chargé sur la carte SD de l'appareil via le C.M.I.**

Si la carte SD contient encore des fichiers x2f d'une ancienne version de TA-Designer, ils ne sont pas pris en compte dans la mesure où un fichier x2d a été chargé sur la carte SD.

## Schéma en ligne BL-NET

Transmission des fichiers \*.html et \*.gif à l'aide du programme ***Memory Manager*** depuis le dossier **Onlineschema\_BINet** vers le chargeur d'amorçage BL-NET.

## Mentions légales

Les présentes instructions de montage et de commande sont protégées par droits d'auteur.

Toute utilisation en dehors des limites fixées par les droits d'auteur requiert l'accord de la société Technische Alternative RT GmbH. Cette règle s'applique notamment pour les reproductions, les traductions et les médias électroniques.

Ce site Internet utilise Google Analytics, un service d'analyse Internet de Google Inc. (« Google »). Google Analytics utilise des « cookies », c'est-à-dire des fichiers texte qui sont enregistrés sur l'ordinateur de l'utilisateur et qui permettent d'analyser son utilisation du site Internet. Les informations générées par les cookies sur l'utilisation du présent site Internet (y compris l'adresse IP) sont transmises à un serveur de Google situé aux États-Unis, où elles sont enregistrées. Google utilisera ces informations pour analyser l'utilisation du site et établir des rapports sur les activités du site pour l'exploitant de ce site Internet et lui offrir des services supplémentaires liés à l'utilisation du site et d'Internet. Google communiquera également ces informations à des tiers dans la mesure où la loi l'exige ou dans la mesure où lesdits tiers traitent ces données sur ordre de Google. En aucun cas Google n'associera votre adresse IP à d'autres données de Google. Vous pouvez empêcher l'installation des cookies en paramétrant votre logiciel de navigation en conséquence ; nous attirons toutefois votre attention sur le fait que toutes les fonctions de ce site Internet ne pourront alors peut-être pas être utilisées dans leur intégralité. En utilisant le présent site Internet, vous déclarez accepter le traitement par Google des données recueillies à votre sujet selon la manière décrite et aux fins mentionnées ci-avant.

## Technische Alternative RT GmbH

A-3872 Amaliendorf, Langestr. 124

Tel +43 (0)2862 53635

[mail@ta.co.at](mailto:mail@ta.co.at)

FAX +43 (0)2862 53635 7

[www.ta.co.at](http://www.ta.co.at)

© 2020