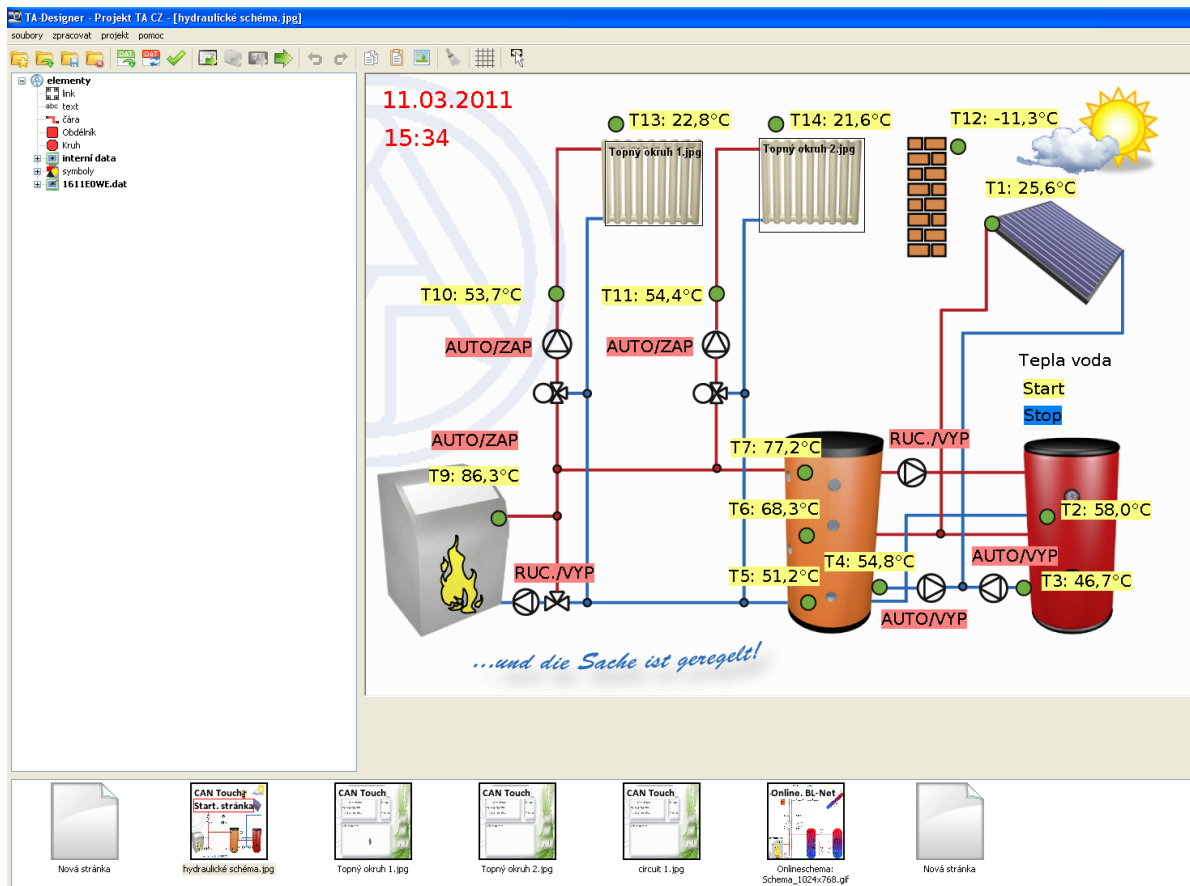


TA-Designer Verze 1.18

Uživatelská příručka



Instalace softwaru

Programovací software může být stažen ze stránek www.ta.co.at. Nastartujte instalační program TA-Designer_1_18.exe a pokračujte programem dle návodu dále.

Přehled funkcí regulace UVR16x2 a CAN-MTx2

TA-Designer vytvoří přehled funkcí regulace UVR16x2 a CAN-Monitoru CAN-MTx2. V přehledu funkcí mohou být zobrazeny i hodnoty jiných přístrojů s technologií X2, které jsou napojeny na síť CAN regulace (UVR16x2, RSM610, CAN-I/O45, CAN-BC2 a CAN-EZ2).

Pro zobrazení přehledu funkcí na regulaci UVR16x2 je nutné mít verzi provozního systému alespoň V1.24.

Programovací software je obsažen na dodané SD-kartě nebo ho můžete stáhnout na naší domovské stránce www.ta.co.at. Spusťte instalační program TA-Designer_1_18.exe a postupujte při instalaci programu podle pokynů.

CAN-TOUCH

Pro *TA-Designer* 1.18 je nutné mít CAN-Touch verzi provozního systému alespoň 2.09, pokud nemají být zobrazeny žádné hodnoty přístrojů s technologií X2 (UVR16x2, RSM610, CAN-I/O45, CAN-EZ2).

Pokud mají být zobrazeny i hodnoty přístrojů s technologií X2, pak je nutné mít CAN-Touch s provozním systémem alespoň 2.12 a hardware Revision 2 (Hw. Rev. 2).

Hardware Revision je zobrazen při startu CAN-TOUCHe dole vlevo.

Programovací software je obsažen na přibalené SD-kartě nebo může být stažen na naší domovské stránce www.ta.co.at. Nastartujte instalační program TA-Designer_1_18.exe a pokračujte programem dle návodu dále.

Online schéma C.M.I.

C.M.I. nabízí možnost online-vizualizace, při které bude, s pomocí webového prohlížeče, prostřednictvím LAN nebo internetu, graficky zobrazen aktuální stav zařízení. **Online schéma pro C.M.I.** je interaktivní, to znamená, že podle programování mohou být měněny hodnoty a nastavení. Může existovat i více stránek.

On-line schéma pro jednu stránku se skládá z grafického souboru (například hydraulické schéma) a souvisejících HTML a CGI souborů, ve kterých jsou definovány parametry zobrazení a ze souboru config.tas

Soubory (grafická data, config.tas, *.html a *.cgi) je možno uožit do C.M.I. s Drag & Drop“. Data uložená na SD-kartě jsou v C.M.I. zobrazena pod „Status/SD-Card/schematic_files“.

Systémové požadavky

C.M.I.: minimální verze provozního systému **1.28**

UVR16x2: minimální verze provozního systému **V1.24**

RSM610: minimální verze provozního systému **V1.11**

CAN-I/O 45: minimální verze provozního systému **V1.08**

CAN-EZ2 : minimální verze provozního systému **V1.07**

CAN-BC2 : minimální verze provozního systému **V1.07**

UVR1611: minimální verze provozního systému **A3.25**

CAN-I/O 35/44: minimální verze provozního systému **A2.02**

CAN-BC: minimální verze provozního systému **A1.10**

CAN-EZ: minimální verze provozního systému **A2.04**

Online schéma BL-NET

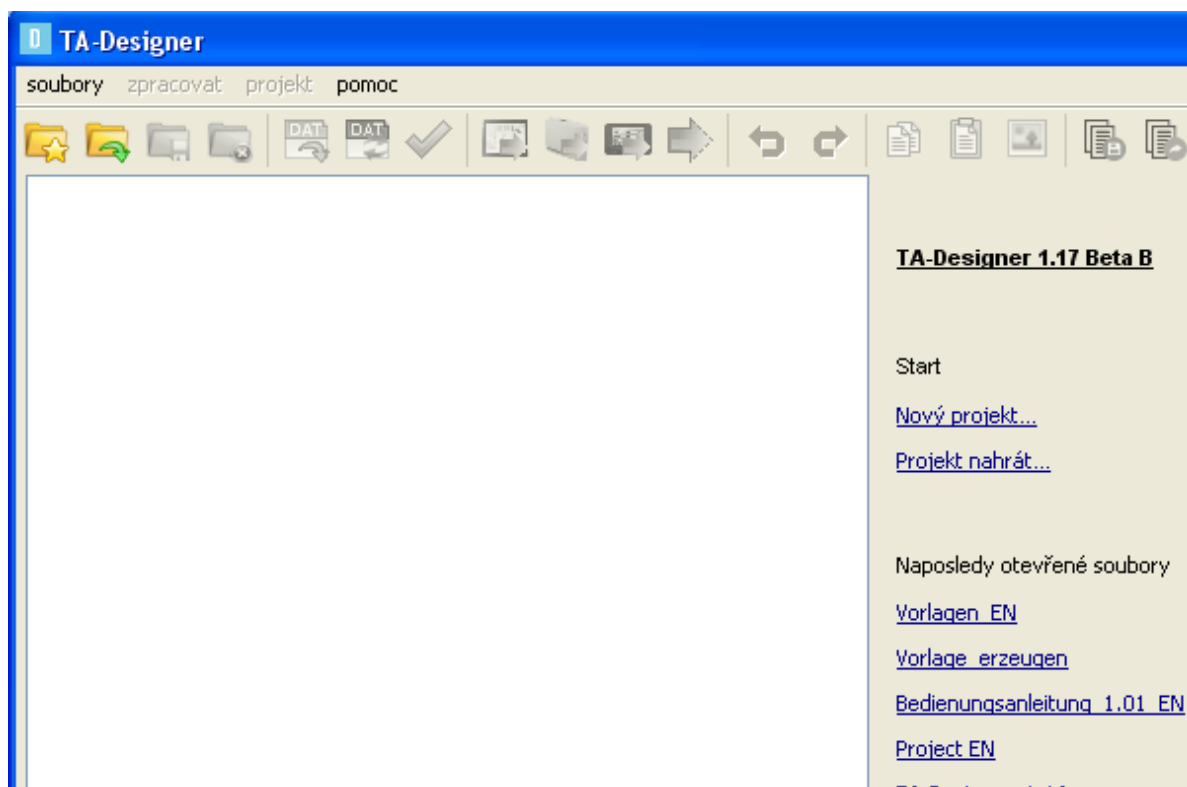
Bootloader nabízí možnost online vizualizace, při které může být prezentováno prostřednictvím Web browseru sítě LAN nebo internetu grafické zobrazení aktuálních stavů zařízení.

Toto online schéma se skládá z grafického souboru (např. hydraulického schématu zapojení) a příslušného souboru HTML, ve kterém jsou definovány zobrazené parametry.


Soubory (*.gif a *.html) mohou být ukládány do bootloderu pomocí programu **Memory Manager**.

Domovská obrazovka

Po spuštění TA-Designeru se zobrazí náhled nových projektů nebo můžete nahrát projekty stávající. Kromě toho můžete načíst poslední otevřené soubory.



Zkratky (klávesové zkratky)

Kreslicí plátno	
Ctrl + a	Vše označit
Ctrl + c	Kopírovat vybraný objekt
Ctrl + v	Vložit
Ctrl + z	Vrátit zpět poslední akci
Ctrl + y	Obnovit poslední vrácenou akci
Šipky ← → ↑ ↓	Přesunout vybraný objekt
Ctrl + šipky ← → ↑ ↓	Změnit velikost označeného plochého předmětu
Del	Odstranit vybraný objekt
f	Vybraný objekt do popředí
b	Vybraný objekt do pozadí
Esc	Zrušit označení, ukončit linky kreslení
Enter	Vlastnosti označeného objektu
Ctrl + Enter	Dimenzování označeného objektu
Ctrl + posun kolečkem myši	Zvětšení náhledu TA-Designer
Ctrl	Nezkreslená změna velikosti označených obrázků nebo symbolů přetažením rohů levým tlačítkem myši
Tlačítko Shift 	Zobrazení názvů prvků
Alt	Zobrazení rastru (jen CAN-TOUCH, Online schéma C.M.I. a BL-NET) a souřadnice polohy vložených objektů
Přehled stránky	
F2	Přejmenovat vybranou stránku
Obraz ↑ ↓	Přesunout stránku (změna pořadí)
Ctrl + n	Nová stránka
Ctrl + c	Kopírovat vybranou stránku
Ctrl + v	Vložit vybranou stránku
Projekt	
Ctrl + p	Nový projekt
Ctrl + o	Otevřít projekt
Ctrl + F4	Zavřít projekt
Ctrl + s	Uložit projekt (podle základního nastavení)
Ctrl + d	Funkční data (* .dat soubor) načíst

Všeobecně	
F1	Otevřít manuál (nápověda)

Vytvoření grafiky

CAN Touch, Online-schéma C.M.I. a Přehled funkcí regulace UVR16x2

Grafici mohou použít jakýkoli grafický nebo kreslicí program, například, volný grafický programu "Inkscape" (ke stažení přes <http://inkscape.org/download/>).

Je také možné kreslit jednoduchá hydraulická schémata s TA-Designer. Pro uživatele, jsou k dispozici hydraulické symboly. Je ale možno použít i samostatně vyvinuté hydraulické symboly.

Grafické soubory pro **CAN-TOUCH** musí mít formát ***.jpg**, ***.bmp** nebo ***.png**. Komplexní pozadí grafiky musí mít poměr 4:3 (1024:768 pixelů).

Grafické soubory pro **online-schéma C.M.I. a přehled funkcí UVR16x2** musí být poskytovány ve formátu ***.bmp**, ***.gif**, ***.jpg** nebo ***.png**.

Přehled funkcí UVR16x2: Velikost snímku je 480 : 272 (Pixelů), standartní obraz je 430 : 242 (Pixelů).

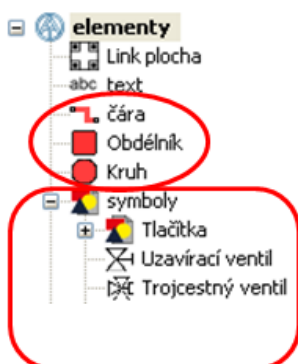
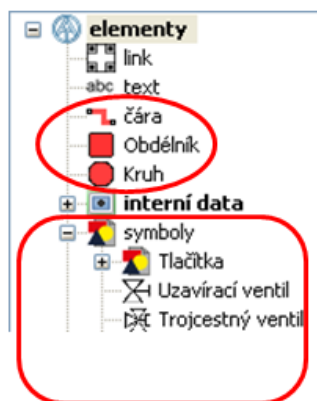
Funkce kreslení programu TA-Designer

(jen CAN-TOUCH, online-schéma C.M.I. a přehled funkcí UVR16x2)

CAN-Touch

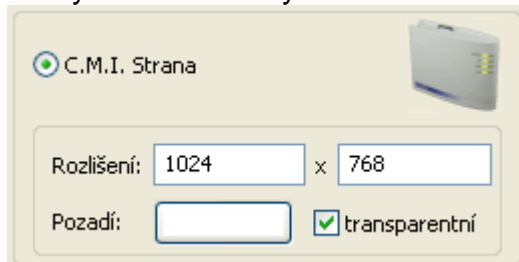
UVR16x2

C.M.I.

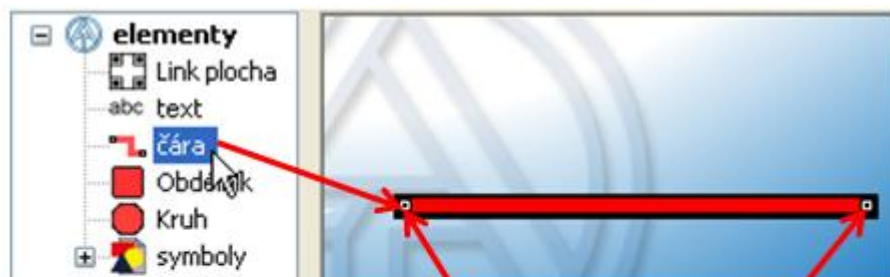


Jednoduché hydraulické výkresy lze kreslit pomocí funkce čáry a symbolů z výběrového stromu v TA-Designer. Tento výkres může být doplněn další grafikou nebo obrázky.

Při vytváření stránky C.M.I.-můžete vybrat hodnoty.



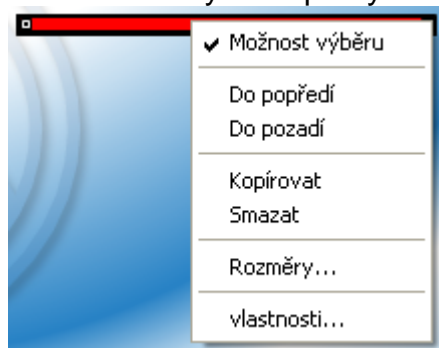
Vkládání a editace linky



Označené body

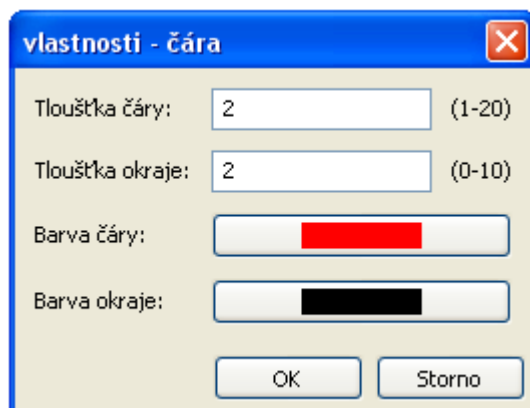
Linka je vedena na stránce přes drag & drop. Každý vybraný řádek má dva označovací body. U tenkých linek, jsou tyto body téměř neviditelné.

Kliknutím na rysku s pravým tlačítkem myši se zobrazí menu pro výběr:



Zde může být nastaven výběr (viz kapitola "[Možnost volby](#)"), umístění v popředí nebo v pozadí (viz kapitola "[Popředí/pozadí](#)"), a vlastnosti čáry.

Vlastnosti



Čáry a tloušťku čáry ohraničení a barvu ohraničení lze nastavit. Tloušťka okraje může být nastavena na 0.

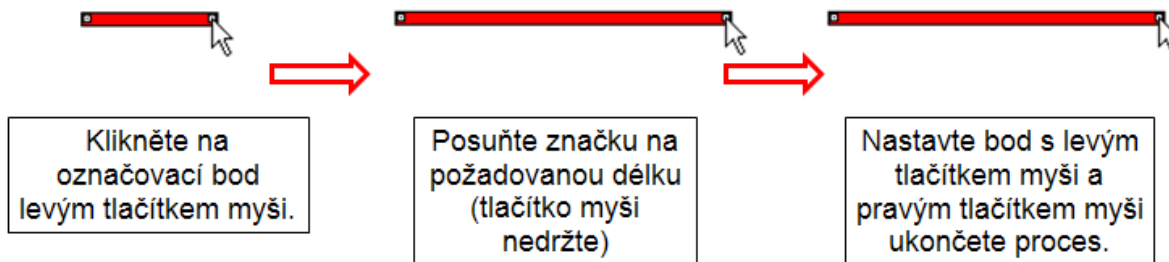
Úprava řádku

Pokud ještě není vybrána čára, klepnete levým tlačítkem myši, aby se zobrazily

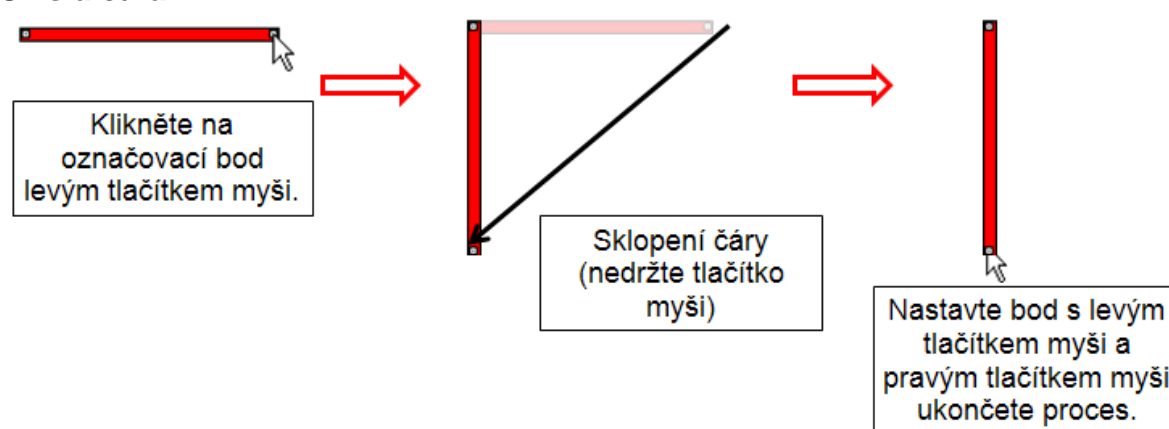
označovací body.

Přetažením označovacích bodů může být linka prodloužena, zkrácena nebo ji můžete měnit ve svislé úrovni. Diagonální čáry nelze vytvořit.

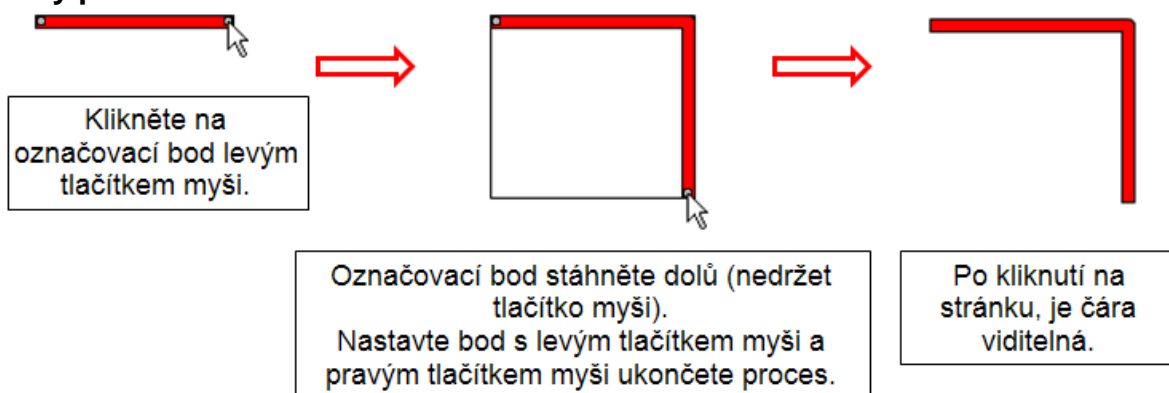
Prodloužit nebo zkrátit čáru



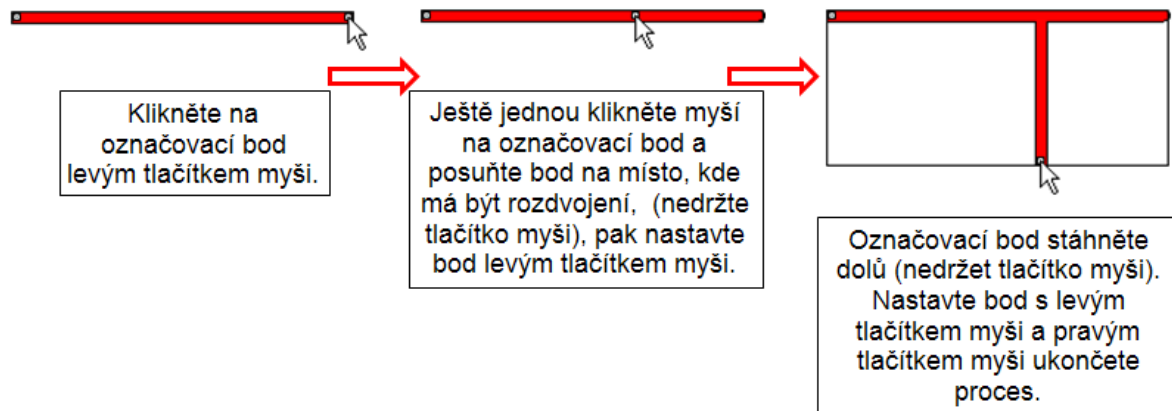
Svislá čára



Čáry pod úhlem



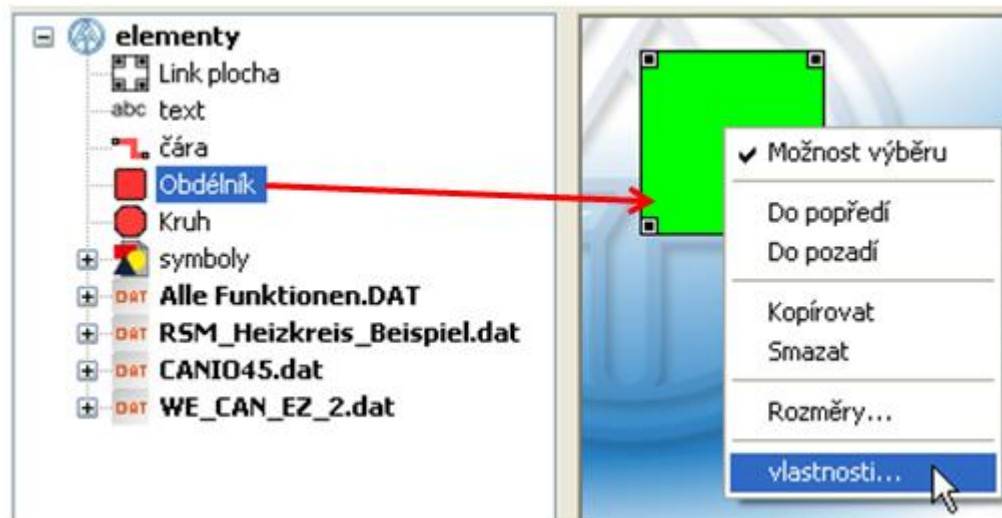
Rozdvojení



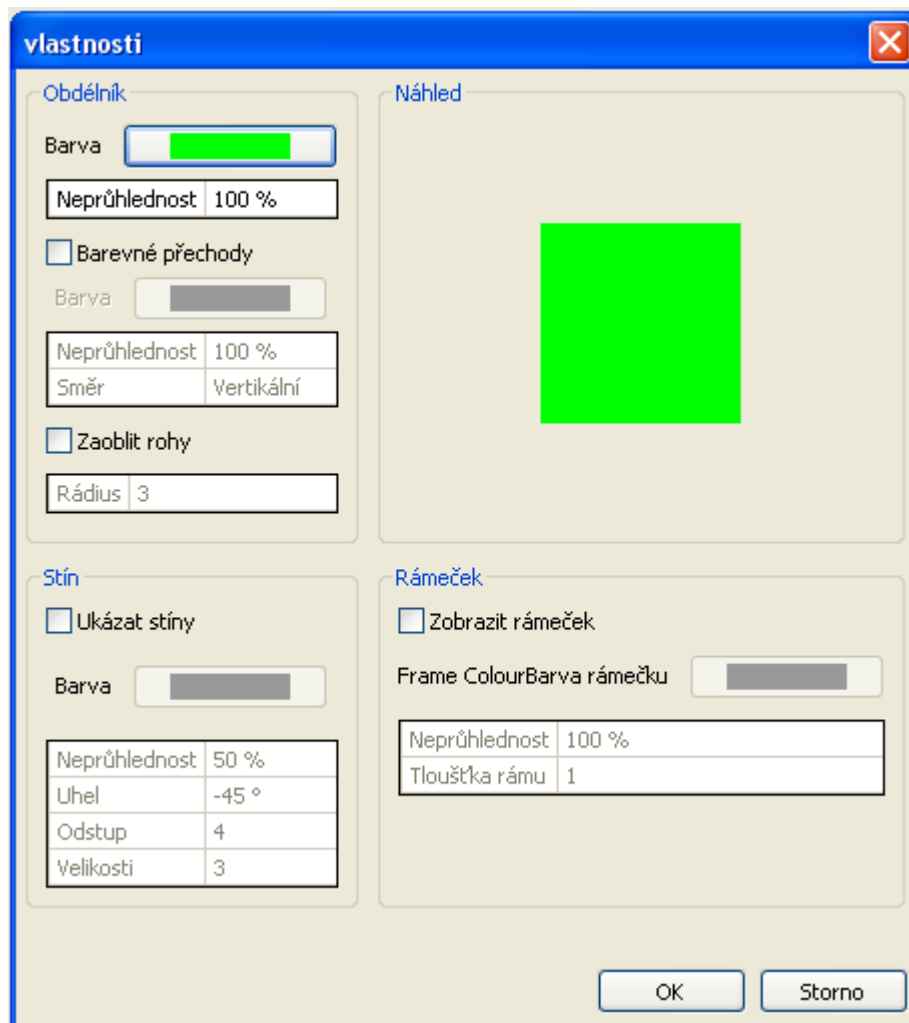
Vložení kruhu nebo obdélníku

Z vyhledávacího stromu si můžete na kreslicí plochu stáhnout kruhy nebo obdélníky.

Příklad: obdélník

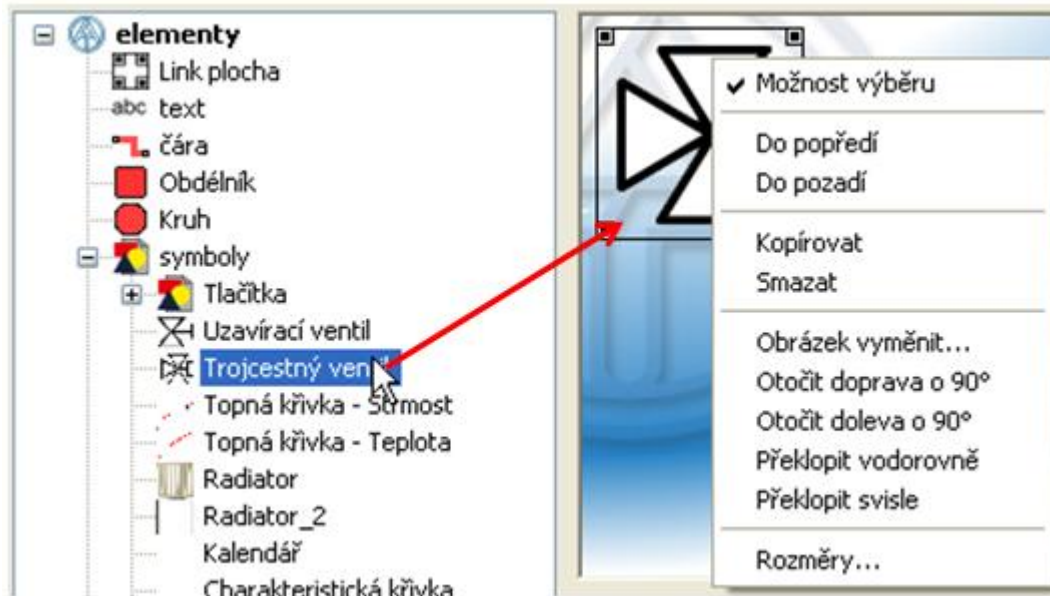


Pomocí nabídky "**vlastnosti**" můžete měnit barvu a další vlastnosti plochy:



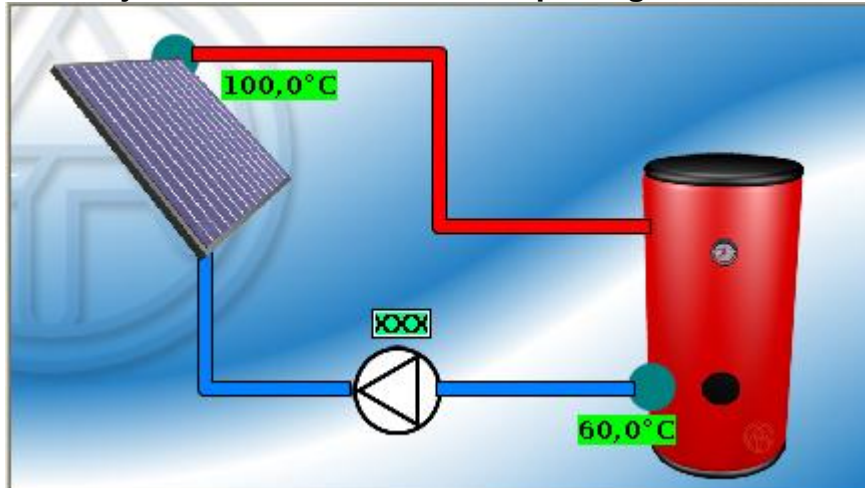
Vložení symbolů

Ve stromu hledání jsou uvedeny v sekci "**Symboly**" hydraulické symboly. Tyto ikony lze použít pro funkci výkresu.

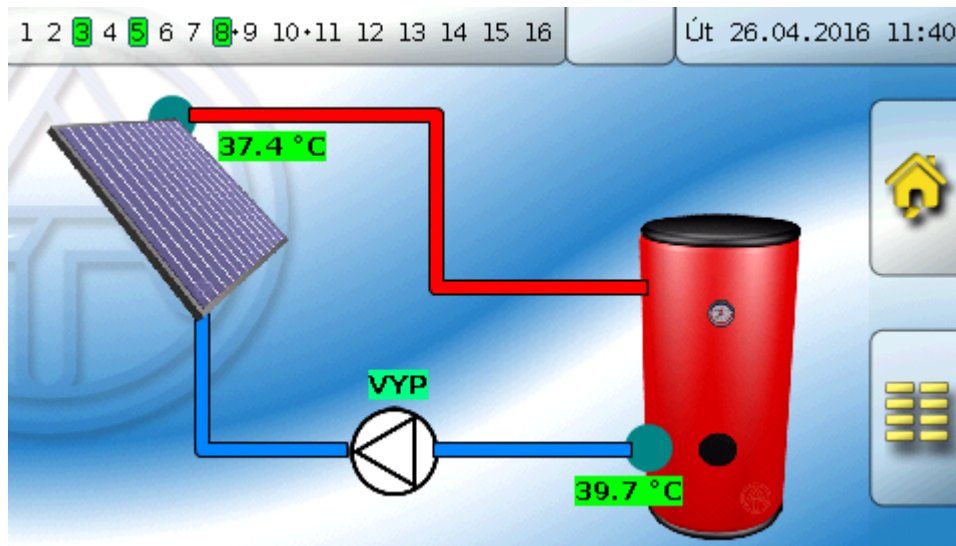


Po vybrání stránky přes Drag&Drop může být nastavena velikost a umístění (více v kapitole "**Ukládání a manipulace s obrázky**"). Symboly mohou být, jako všechny ostatní objekty, otáčeny, zrcadleny a umístěny v popředí nebo pozadí a lze nastavit možnost výběru.

Příklad jednoduché solární funkce pro regulaci UVR16x2:

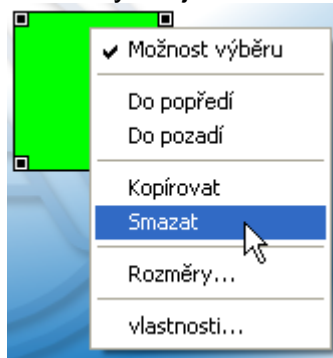


Náhled na toto programování v regulaci UVR16x2:



Odstranění čáry nebo symbolu

Kliknutím pravého tlačítka myši na daný objekt se objeví následující menu, ve kterém může být objekt smazán tím, že kliknete na "Smazat".



Objekt můžete smazat i tím, že ho **označíte** a stisknete na PC tlačítko „DEL“

Online-schéma BL-NET

Grafika může být vytvořena pomocí libovolného programu pro grafiku nebo **TAPPS 1.xx**, přičemž musí být zohledněny následující body:

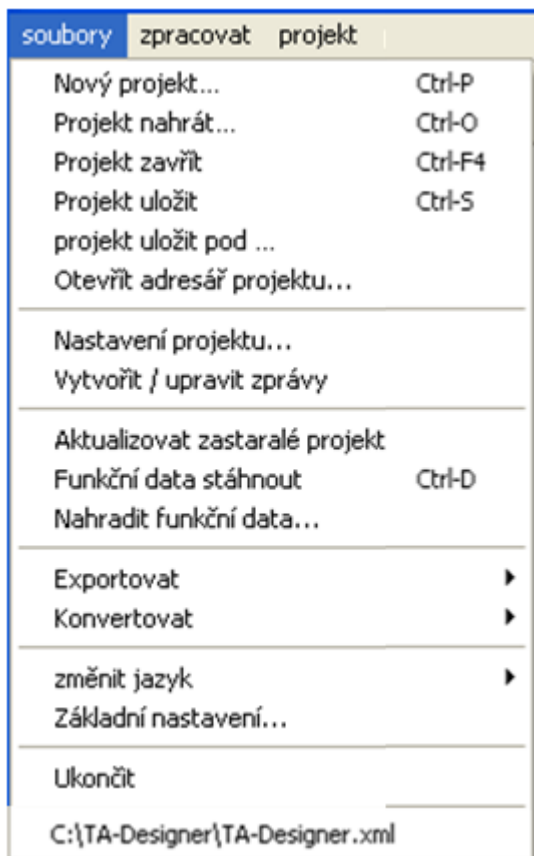
1. Grafika musí být poskytnuta BL-NETu ve formátu ***.gif**. Pokud není k dispozici grafický program, mohou se jednoduché grafiky vytvořit pomocí programu **TAPPS 1.xx**. Převod dat do různých formátů může být jednoduše provedeno ve Windows-programu příslušenství „Paint“ (malování). Náročnější grafiky mohou být vytvořeny např. s volným grafickým programem „Inkscape“ (stažení přes <http://inkscape.org/download/>). Kreslicí funkce v TA-designeru není k dispozici pro on-line schéma BL-NET.

2. Soubor nesmí překročit maximální velikost ve výši 196 kilobytů! Z důvodu minimalizace doby stahování při zobrazování online schéma, by měl být obecně grafický soubor co nejmenší.

Programování

Přehled menu

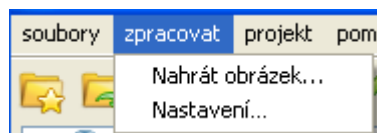
Menu „Soubory“



- Start nového projektu
 - Nahrání, uzavření nebo uložení stávajících projektů
 - Otevřít adresář projektu
 - Nastavení projektu
 - Vytvořit nebo zpracovat [hlášení](#) pro CAN-TOUCH
 - Aktualizovat zastaralé projekt
 - Načtení nebo nahrazení funkčních dat
 - Exportovat
 - Konvertovat
 - Změna jazyka
 - Základní nastavení
 - Ukončení programů
- Nahrání projektu ze seznamu naposledy zpracovávaných projektů (History).

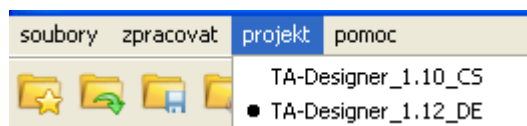
Vedle některých bodů menu jsou viditelné Shortcuts (kombinace kláves)

Menu „Zpracování“



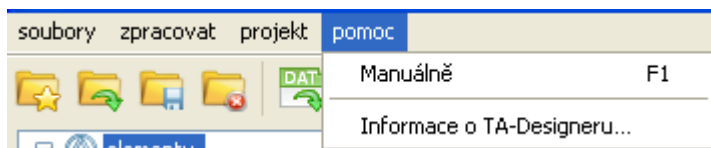
- Načítání obrazu (grafika)
- [Zadání hesla](#) pro στροζνκυ (XAN-TOYXH) νεβo
- [Nastaveni](#) ον-λινε σχημα X.M.I.

Menu "Projekt"



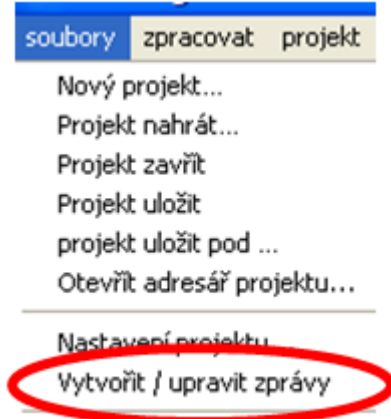
- Zobrazení otevřených projektů a [přepnutí](#) mezi projekty

Menu „Pomoc“



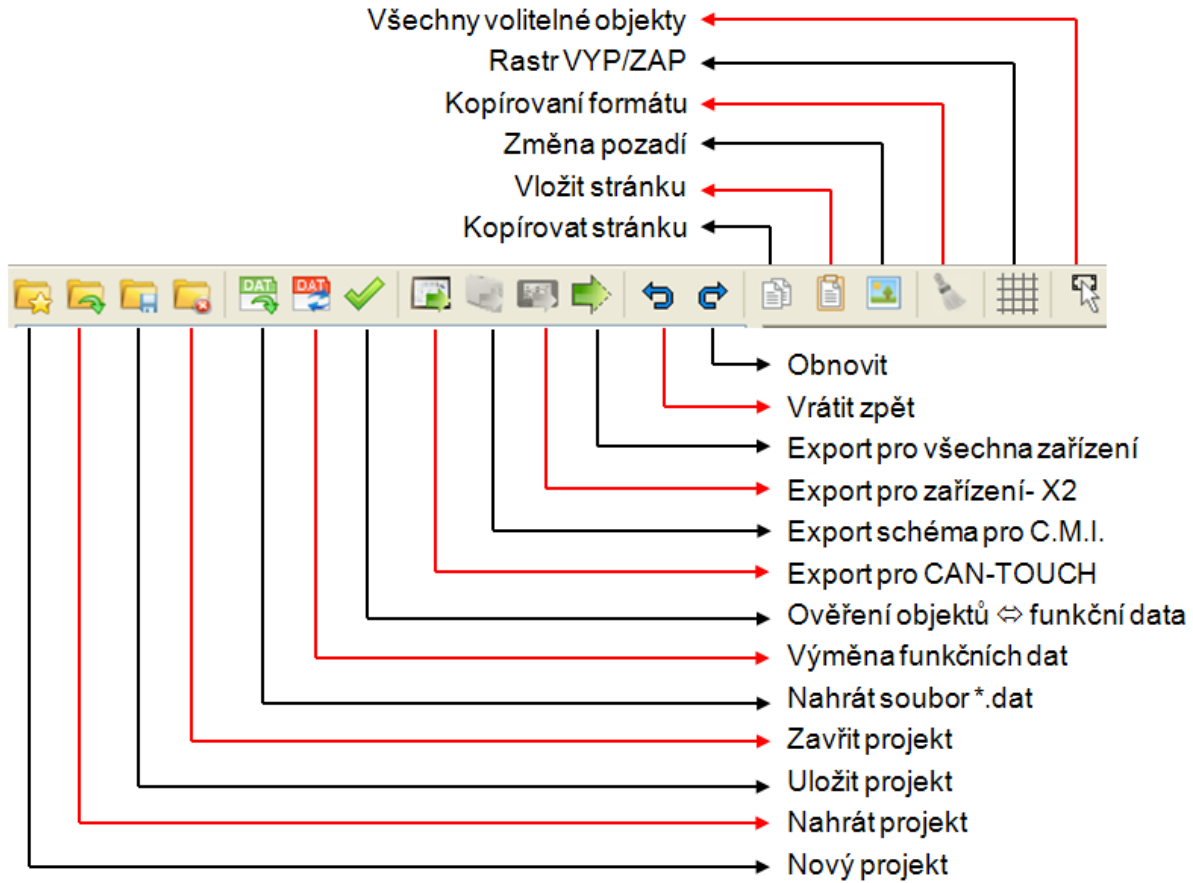
- Manuálně (Soubor nápovědy)
- Informace o verzi **TA-Designeru**

Upozornění: Položka menu „**Vytvořit / upravit zprávy**“ v menu „**Soubory**“ může být použito jen pro programování CAN-TOUCH.



Symbolová lišta

S pomocí tohoto symbolu mohou být odstartovány často použité akce s jedním kliknutím na myš.

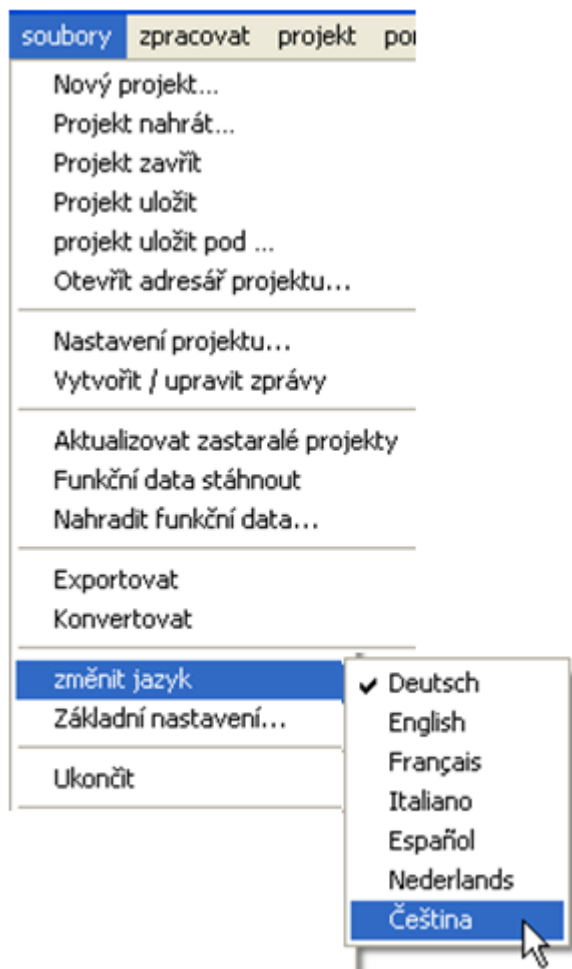


Návod „krok za krokem“

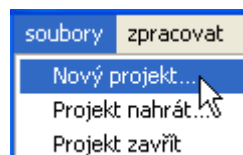
1. Příprava: Vytvoření grafiky Vytvoření grafiky (je-li použitý jiný grafický program) a zajištění funkčních dat (soubory *.dat) pro CAN-Bus přístroje.

2. Zapnout program *TA-Designer*

3. Při požadavku: Změnit jazyk a program zrestartovat



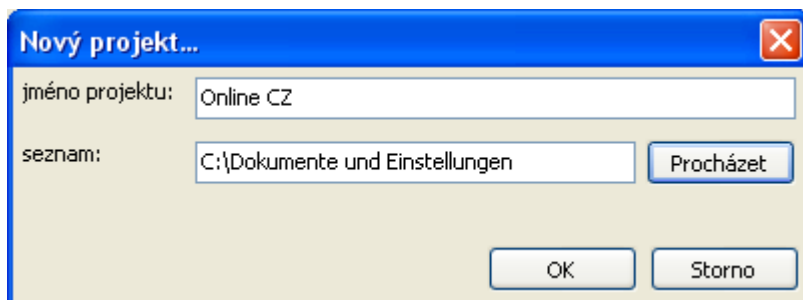
4. Zvolit menu “soubory/Nový projekt...”



Alternativně: zakliknout symbol  v seznamu symbolů.

5. Vybrat projektový seznam a zadání jména projektu.

Příklad:



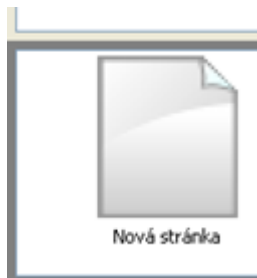
Na titulní stránce programu budou zobrazeny jména projektů a toho času otevřené stránky:

Příklad:

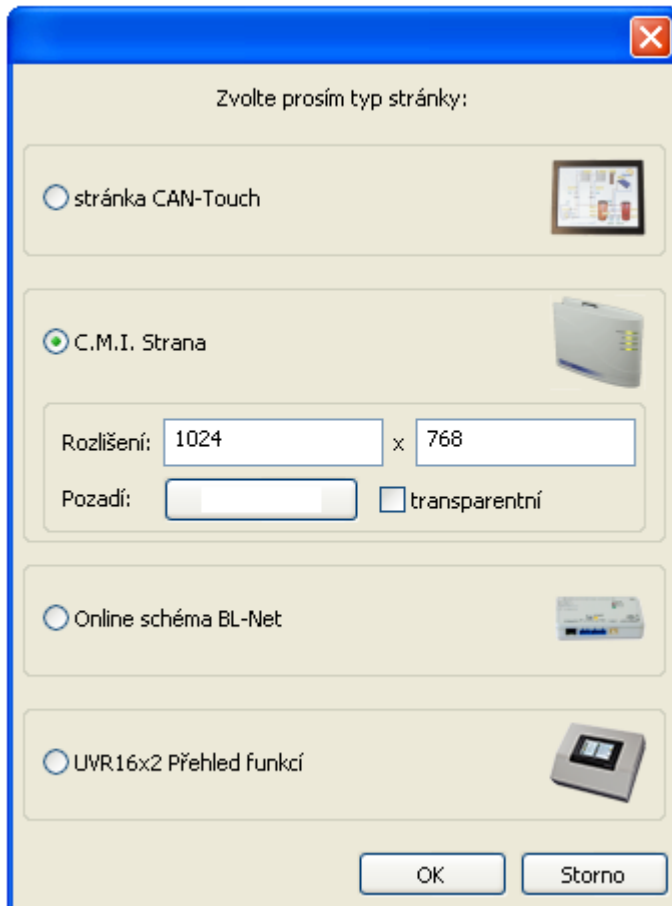


6. Definice pro **nastavení projektu** CAN-TOUCH nebo UVR16x2-Online schéma v menu "Soubor/Nastavení projektu..." a **nastavení stránky** pro C.M.I.-Online schéma v menu "**zpracovat/ Nastavení...**". Další podrobnosti uvedeny v "**Programování/ Nastavení projektu**".

7. Zřídit **novou stránku** pomocí dvojkliku na „**Nová stránka**“.



Objeví se následující výběrové okno:



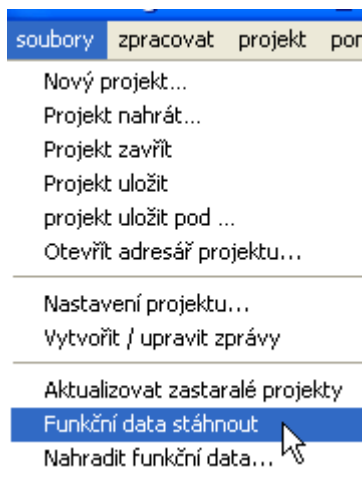
Výběr prostřednictvím dvojkliku na symbol, nebo na popis nebo označení požadovaného zařízení a potvrzení tlačítkem „OK“.


Pro stránky C.M.I. může být vybráno rozlišení, barvy a pozadí (pro stránky a pozadí prohlížeče).

8. Možná volba (doporučeno pro přístroje CAN-Bus): **Výběr funkčních dat** (*.dat – data).

Pro nastavení přehledu funkcí v UVR16x2 můžete jen načíst *.dat-soubor ze zařízení X2. *.dat-Soubory další CAN-Bus zařízení nemohou být použity.

Kopie vybraných souborů *.dat bude z **TA-Designeru** zkopírována do adresář projektu /TA-Designer.



Alternativně: Zakliknout symbol  v liště symbolů.

Pozor:

Pokud bude následná funkce z regulace odstraněna a nebo vložena, dojde ke změně pořadí funkcí, musíte soubor *.dat vyměnit a špatné úlohy opravit.

9. Nahrát grafiku a obrázky

Online schéma BL-NET

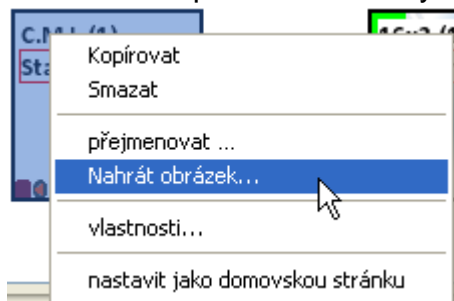
Výběr grafiky *.gif

CAN-TOUCH, Online schéma C.M.I., Přehled funkcí regulace UVR16x2

Pomocí TA-Desingeru (viz "[Funkce kreslení](#)") lze vytvořit jednoduché hydraulické schéma. Po uložení této grafiky při tvorbě stránky CAN-TOUCH, je ve složce "TA-Desinger" projekt uložen a lze ho použít i pro online schéma C.M.I.. Vytvořená stránka je uložena do složky „C.M.I.“ jako soubor *.png.

Grafiku vytvořenou s jinými programy nebo obrázky lze vložit pomocí "**Nahrát obrázek**":

Kliknutím na pravé tlačítko myši na prázdný symbol nové stránky se zobrazí pole výběru.

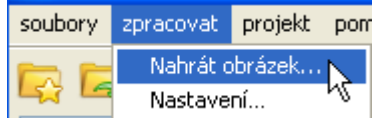


„**prejmenovat...**“: Jméno stránky je možno změnit a zobrazí se v online schématu jako TAB-jméno.

„**Nahrát obrázek...**“ může být vybrán obrázek nebo grafika, která bude vložena do

stránky.

Grafická data musí mít formát *.gif (C.M.I.), *.jpg, *.bmp nebo *.png.



Grafika pro označenou stránku může být zvolena i v menu „zpracovat / Nahrát obrázek...“.

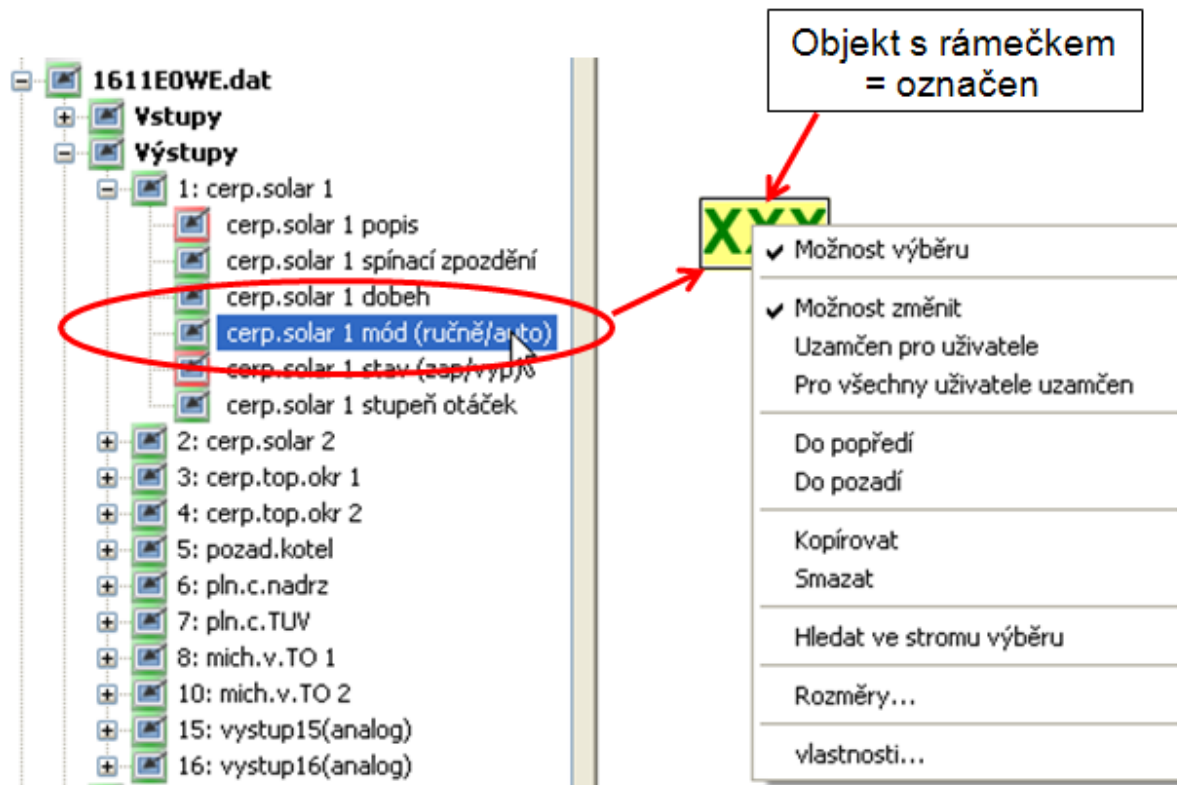
Alternativa: Kliknout symbol  v liště symbolů.

Prostřednictvím „nastavit jako domovskou stránku“ mohou být později programované stránky zvoleny jako startovní stránka.

10. Vkládání dalších obrázků a grafiky podle potřeby (viz kapitola "[Možnost volby](#)")


11. Vložení hodnoty, linku a textu pomocí Drag & Drop z levého výběrového stromu do stránky a stanovení vlastností (viz kapitola „[Vložení hodnot](#)“, „[Vložení linku](#)“, „[Vložení textu](#)“ resp. "[Možnost volby](#)").

Příklad: CAN-TOUCH nebo Online schéma C.M.I.

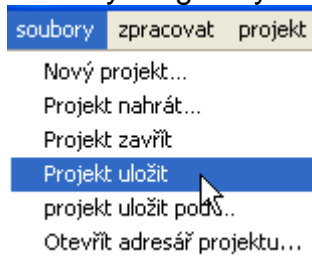


12. CAN-TOUCH: V případě potřeby vytvořit hlášení (viz kapitola „[Hlášení](#)“).

13. Kontrolní funkce

Kontrola, zda jsou v aktuálně nahraných funkčních datech (souborech *.dat) obsaženy všechny objekty: klikněte na symbol  zobrazený v liště se symboly (viz kapitola „[Kontrolní funkce](#)“).

14. Uložení programování pod „**soubory/Projekt uložit**“, pokud byly všechny hodnoty do grafiky vloženy a vlastnosti stanoveny.

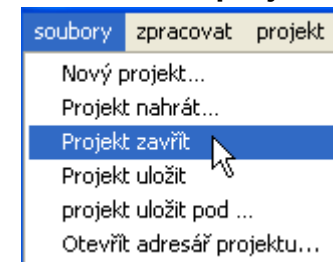


Alternativně: Symbol  zakliknou v symbolové liště.

Pro uložení nastavení v menu "**Soubor/Základní nastavení**" (více v kapitole "[Uložit / Exportovat](#)").

Chcete-li jeden nebo více souborů exportovat do zařízení bez uložení, *.xml-Soubor, dejte vlastní tlačítko v panelu nástrojů (více v kapitole "[Uložit/Exportovat](#)"). Výhoda je, že programování je možné zkusit bez změny souboru*.xml.

15. Zavření projektu



Pozor: Před uzavřením projektu musí být projekt bezpodmínečně uložen, protože jinak dojde ke ztrátě nastavení.

Alternativně: Symbol  zakliknou v symbolové liště.

16. Kopírování souborů

CAN-TOUCH

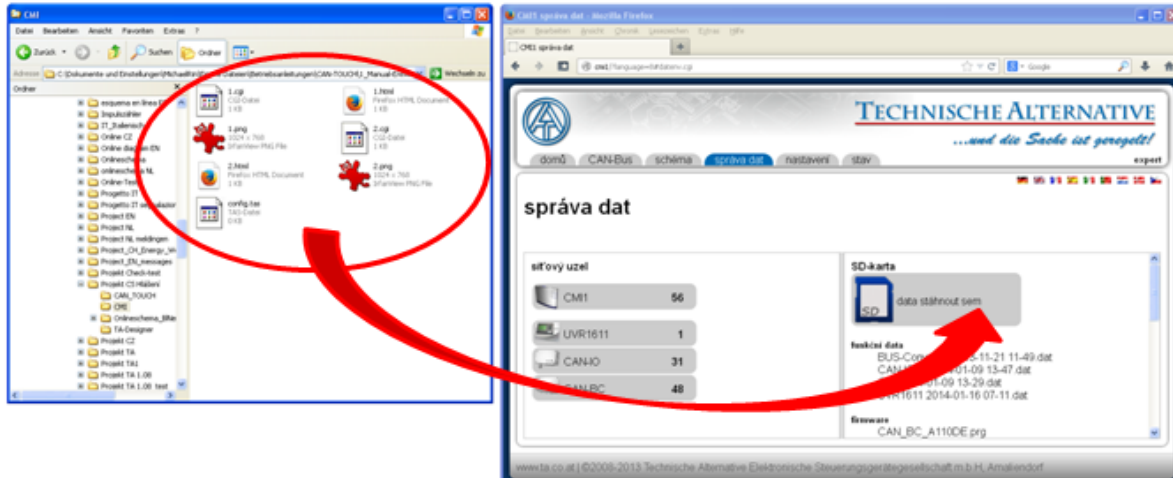
Všechny soubory v podsložce složky projektu **CAN_TOUCH** (několik souborů * .raw, settings.ct a messages.ct) jsou kopírovány do kořenového adresáře na SD kartu pro CAN-TOUCH (bez podsložek). Adresáře **dat**, **font**, **menu**, **prg** a **system** na SD-kartě nesmí být smazányt werden.

Online schéma C.M.I.

Kopírování souborů ve složce **CMI** (config.tas a pro každou stránku vždy po jednom souboru *.cgi,*.html a grafickém souboru) na SD-kartu C.M.I..

Existují 2 možnosti:

1. Přímé kopírování na SD-kartu v PC v adresáři „**schematic_files**“, který je případně nutné znovu založit.
2. Drag & Drop z prohlížeče na symbol SD-karty ve správě dat C.M.I.



Soubory jsou pomocí Drag & Drop přetaženy na symbol SD-karty a tím jsou na SD-kartu zkopírovány.

Přehled funkcí UVR16x2

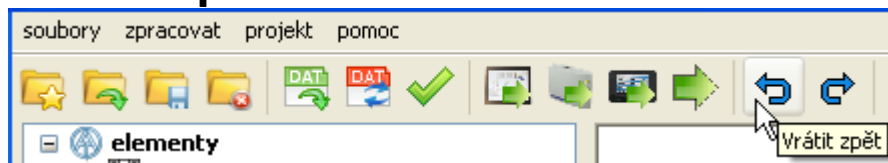
V adresáři **UVR16x2** naleznete pro export *.x2d-soubor. Tento soubor může být kopírován na SD-Kartu regulace a poté načíst na správu dat.

Soubor *. x2d nemůže být načten do zařízení C.M.I.

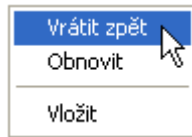
Online schéma BL-NET

Přenos souboru *.html a *.gif ze složky **Online-schéma_BINet** pomocí programu **Memory Manager** v Bootloaderu BL-NET.

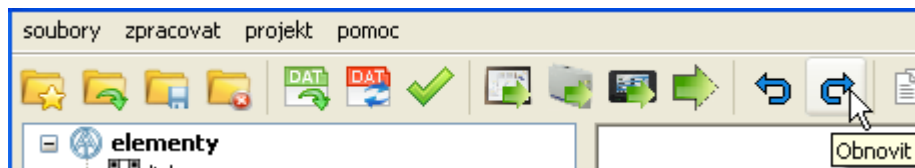
Vrátit zpět / Obnovit



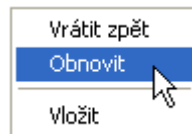
Funkcí "**vrátit zpět**" mohou být vráceny zpět pracovní kroky, které byly dříve použity na kreslicí ploše.



Tento krok můžete udělat i pomocí pravého tlačítka myši **a sice kliknutím na kreslicí plochu** (kontextové menu) nebo kombinací tlačítek "**Strg + z**".



Pomocí funkce "**obnovit**" jsou znovu obnoveny pracovní kroky, které byly předtím vráceny zpět.

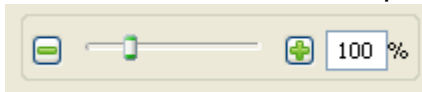


Dieser Vorgang kann auch mit rechtem Mausklick **in die Zeichenfläche** (Kontextmenü) oder mit der Tastenkombination "**Strg + y**" durchgeführt werden.

Přiblížení pohledu

Pomocí kombinace kláves **Ctrl + rolovací kolečko** na myši, můžete pohled uzpůsobit mezi 10% a 400%, v krocích po 10%,

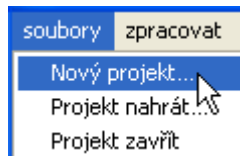
Kromě toho je možno změnu velikosti provést zatažením za tlačítko, nebo klepnutím na tlačítko **+** a **-** na stránce vpravo dole:




Kliknutím na ikonu přepne zobrazení maximální zobrazené velikosti

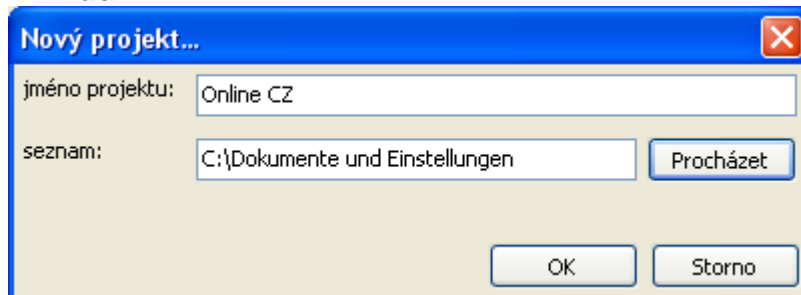
Projekty

Vor Beginn der eigentlichen Programmierung muss ein neues Projekt angelegt werden. Zvolit menu "soubory/Nový projekt..."



Alternativně: zakliknout symbol  v seznamu symbolů. Vybrat projektový seznam a zadání jména projektu.

Příklad:



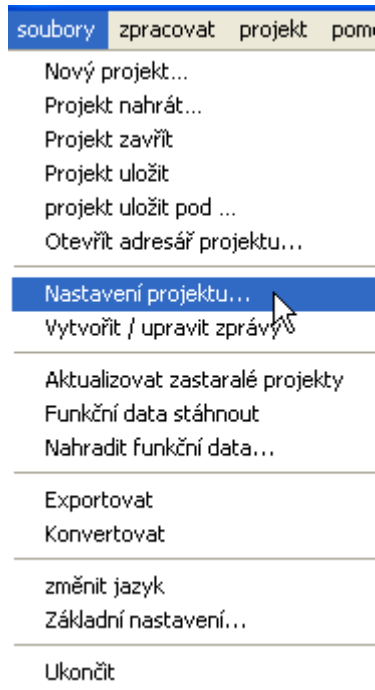
Na titulní stránce programu budou zobrazeny jména projektů a toho času otevřené stránky:

Příklad:



Nastavení projektu

Nastavení v nabídce "Soubor/ Nastavení projektu" platí pro celý otevřený projekt.



CAN-TOUCH

Adresa CAN:

V tomto bodu menu může být změněno číslo uzlu CAN u CAN-TOUCHe (výrobní nastavení: 16).

Pozor! V síti CAN nesmějí být zadány 2 stejná čísla uzlu!

Podsvícení pozadí vypnout po:

Výběr spínací doby podsvícení pozadí po posledním dotyku displeje CAN-TOUCH. Znovu zapnutí podsvícení nastane při dalším dotyku obrazovky.

Rozsah nastavení: 0,5 až 5 minut

Výrobní nastavení: 1,5 minuty

Podsvícení pozadí světlost:

Výběr světlosti podsvícení pozadí CAN-TOUCHe.

Rozsah nastavení: 10 -100%

Výrobní nastavení: 90%

Korekce cidla (pro teplotní senzor):

Rozsah nastavení: -85K bis +85K

Výrobní nastavení: 0,0K

Jazyk na CAN-Touchi:

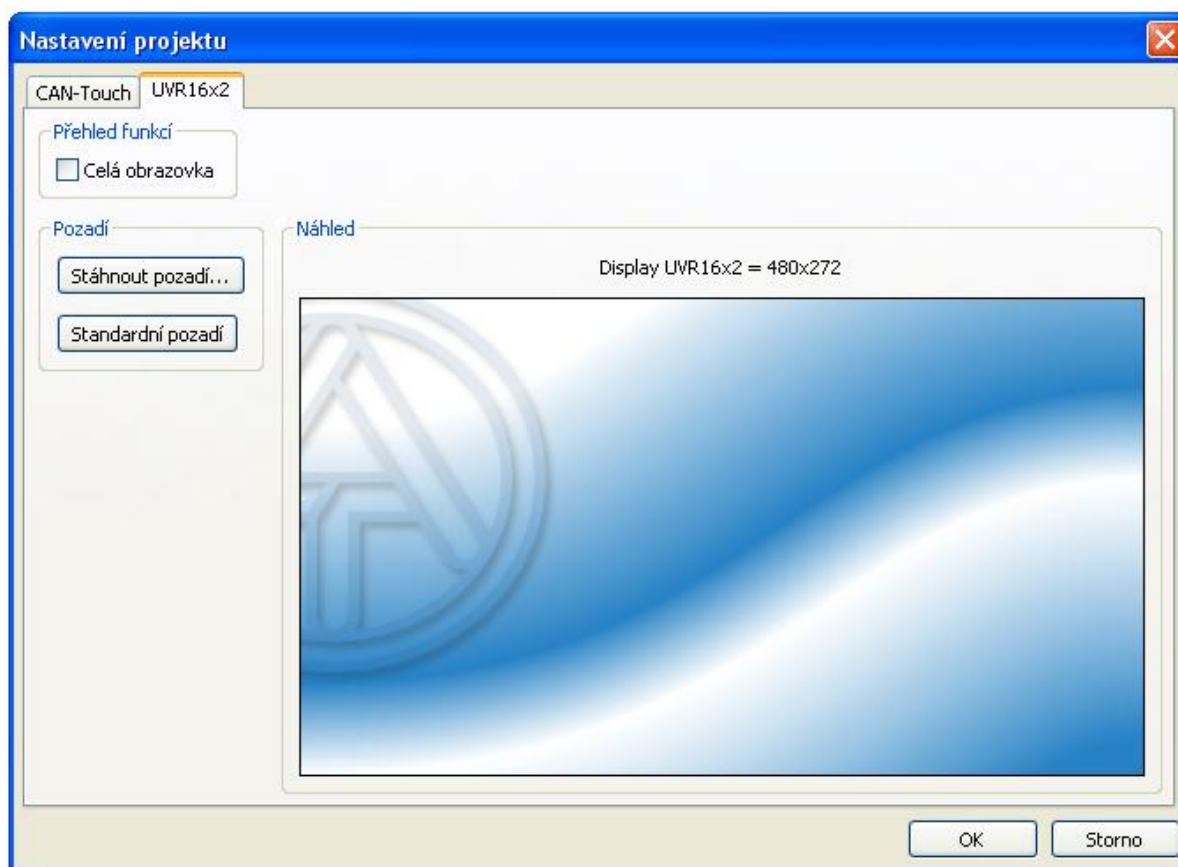
Výběr jazyka pro odkaz „Nastavení“ v CAN-TOUCHi. Kromě toho budou zobrazeny vlastnosti vztahující se k jazyku.

Barva rámečku přiřazení dne v týdnu

Při výběru jednoho z dne v týdnu dostane denní rámeček v CAN-TOUCHi označující rámeček. Barva tohoto rámečku zde může být vybrána.

Uživatелеm definovaná startovní stránka:

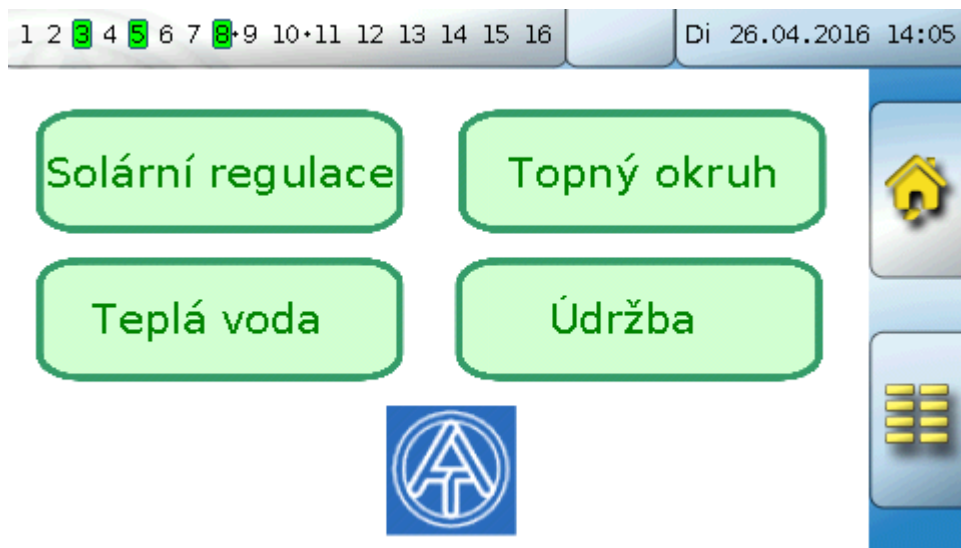
Pomocí výběru grafiky (soubor *.jpg, *.bmp nebo *.png v poměru 4 : 3) bude zobrazeno, při bootování CAN-TOUCHe po 3 sekundách, zobrazení TA-startovací stránky této uživatelsky definovatelné startovní stránky po dobu 27 sekund. Nebude-li grafika zvolena, bude při bootování viditelná jen TA-startovací stránka.

Přehled funkcí UVR16x2 a CAN-MTx2

Full Screen: Zvolíte-li "Full screen", Pak je horní stavový řádek a boční tlačítka zahrnuta v displeji regulátoru.

Příklady portálů:

Základní obrazovka – horní stavový řádek a boční tlačítka jsou viditelná



Zobrazení na celé obrazovce



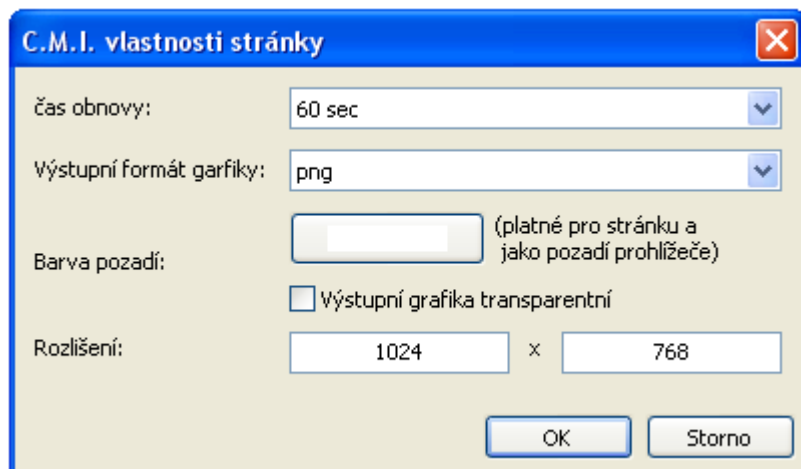
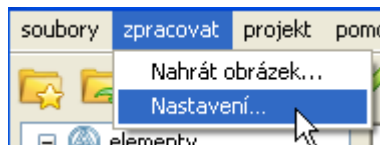
Pokud se stiskne pozadí displeje regulace na 3 sekundy, objeví se 3 spínací tlačítka, s kterými je možno stáhnout informace o verzi, regulace, vyvolat základní nastavení, **nebo vstoupit do hlavního menu regulace.**

Souvislosti: Standardní pozadí je nastavena na modré logo TA-Logo. S "**Stáhnout pozadí...**" Můžete načíst jiný obrázek (*.bmp, *.gif, *.jpg nebo *.png - datový formát). Velikost full screenu je **480x272** (Pixelů), Pro standartní obraz **430x242** (Pixelů). U různých poměrů stran je obraz tak, aby odpovídal velikosti obrazovky, což může vést k jeho narušení

Nastavení online schéma

Nastavení zde provedená zde platí **pouze pro aktuálně zobrazené stránky**.

Online schéma C.M.I.



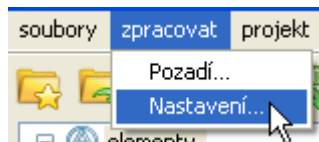
čas obnovy: Nastavení časového intervalu pro aktualizaci aktuální hodnot (nikdy, nebo nastavitelný od 30 sekund do 60 minut). Okamžitá aktualizace je v online schématu možná stisknutím klávesy F5 na PC.

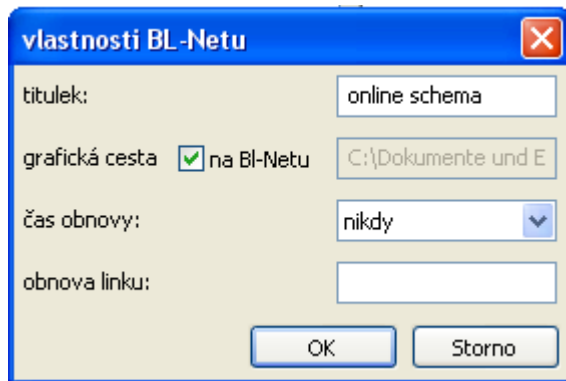
Výstupní formát grafiky: Možnost nastavení, v jakém formátu má být grafika zobrazena, případně uložena na C.M.I.. *.png-grafika zabírá více místa, ale nabízí zobrazení grafiky beze ztrát.

Barva pozadí: Barva prohlížeče a pozadí stránky může být pro právě zobrazenou stránku zvolena.

Rozlišení: Nastavení rozlišení obrazovky

Online schéma BL-NET





titulek: HTML-titul dat (viditelný na titulní stránce prohlížeče)

grafická cesta: „na BL-Netu“ je přednastaveno, může být ale také zadáno místo pro ukládání na Web-Serveru

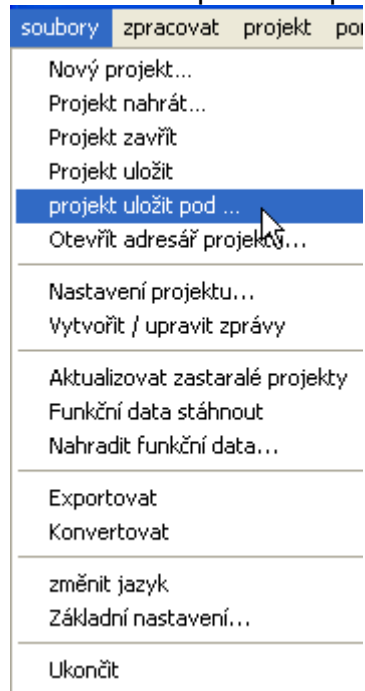
čas obnovy: Nastavení časového intervalu pro aktualizaci aktuální hodnot (nikdy, nebo nastavitelný od 30 sekund do 60 minut)

obnova linku: Možnost zadání textu pro linku ve spodní oblasti online schématu, díky kterému bude možná okamžitá aktualizace hodnoty.

Uložení projektu po jiným jménem

(jen CAN-TOUCH, online-schéma C.M.I. a přehled funkcí UVR16x2)

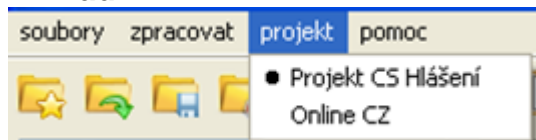
Otevřený projekt můžeme uložit v bodě menu „uložit soubor / projekt jako...“ v libovolném pořadači pod novým názvem.



Přepínání mezi projekty

Je možné současně nahrát více projektů s rozdílnými jmény. Přes bod menu „projekt“ bude vybrán projekt, který bude zobrazen a zpracován.

Příklad:



Projekt označený tečkou bude právě zobrazen.

Na titulní stránce programu budou zobrazeny jména projektů a toho času otevřené stránky:

Příklad:

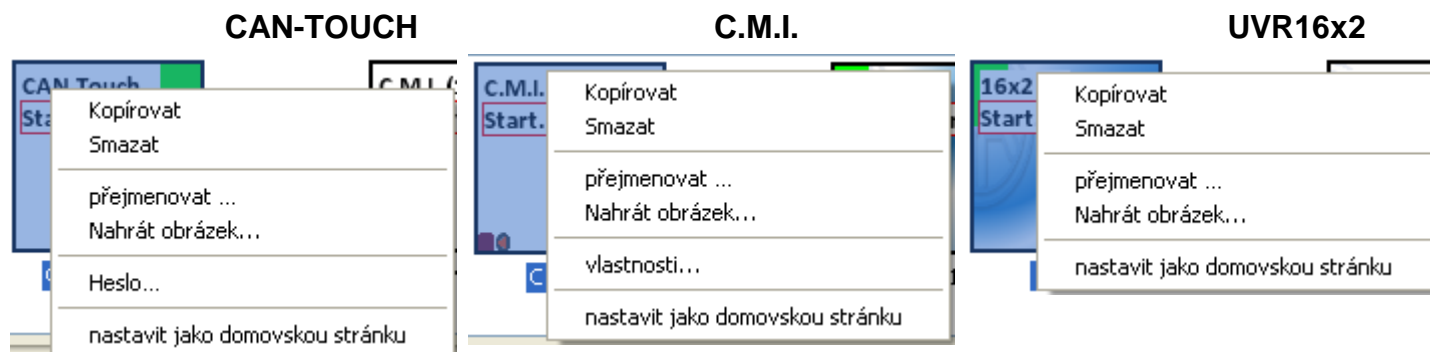


Zpracování stránek

(jen CAN-TOUCH, online-schéma C.M.I. a přehled funkcí UVR16x2)

Změna v programu z jedné stránky do druhé je možná prostřednictvím **dvojkliku** na jednu z dole zobrazených stránek.

Kliknete-li pravým tlačítkem myši na symbol stránky, objeví se vám výběrové pole.

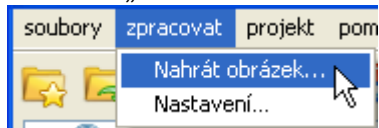


Kopírovat: Stránka se zkopíruje a může být vložena jako nová stránka stiknutím "vložit".


Smazat: Stránka se smaže, pokud není zrovna zobrazena.

„**přejmenovat...**“: Jméno stránky je možno změnit a zobrazí se v online schématu jako jméno TAB.

Pomocí „**Nahrát obrázek...**“ můžete nahrát obrázek na danou stránku.



Obrázek pro označenou stránku si můžete zvolit také v menu „**nahrát obrázek...**“.

Alternativně: Zakliknout symbol  v liště symbolů.

CAN-TOUCH: Kopie vybraných grafických souborů bude z *TA-Designeru* zkopírována do nového adresáře *adresář projektu TA-Designer* jako soubor png.

Heslo...: Platí jen pro stránky **CAN-TOUCH** – otevře se okno pro zadání hesla (viz kapitola "[Zadání hesla \(CAN-TOUCH\)](#)")

vlastnosti...: Platí jen pro stránky **C.M.I.** – možnost změny pro vlastnosti stránky

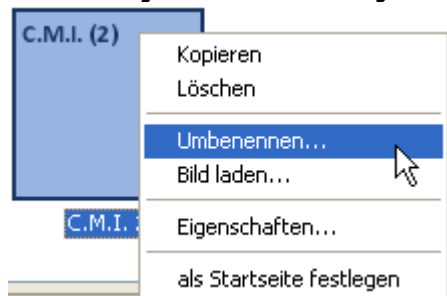
Prostřednictvím „**nastavit jako domovskou stránku**“ mohou být později programované stránky zvoleny jako startovní stránka.

změnit pozadí...: Platí jen pro **BL-NET** – možnost výměny grafiky pozadí

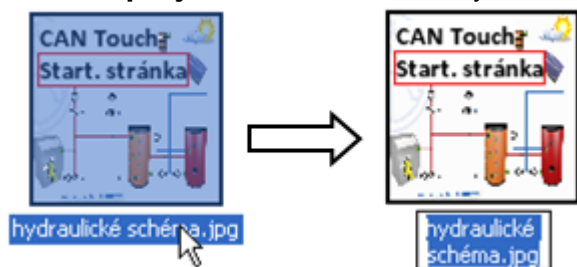
Změnit pořadí

Po označení strany na straně přehledu si můžete pomoci s klávesami ↑ příp.obraz ↓ , pořadí stránek lze změnit.

Změnit jméno stránky



Kliknete-li pravým tlačítkem myši na symbol stránky, objeví se vám výběrové pole. Pomocí „**přejmenovat...**“ následuje změna jména stránky.



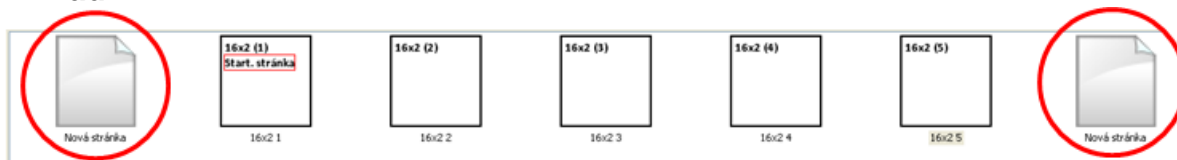
Další možnosti přejmenování:

- Pomocí označení jména stránky a opětovným kliknutím s levým tlačítkem myši na jméno.
- Označením jména stránky a tlačítkem F2.

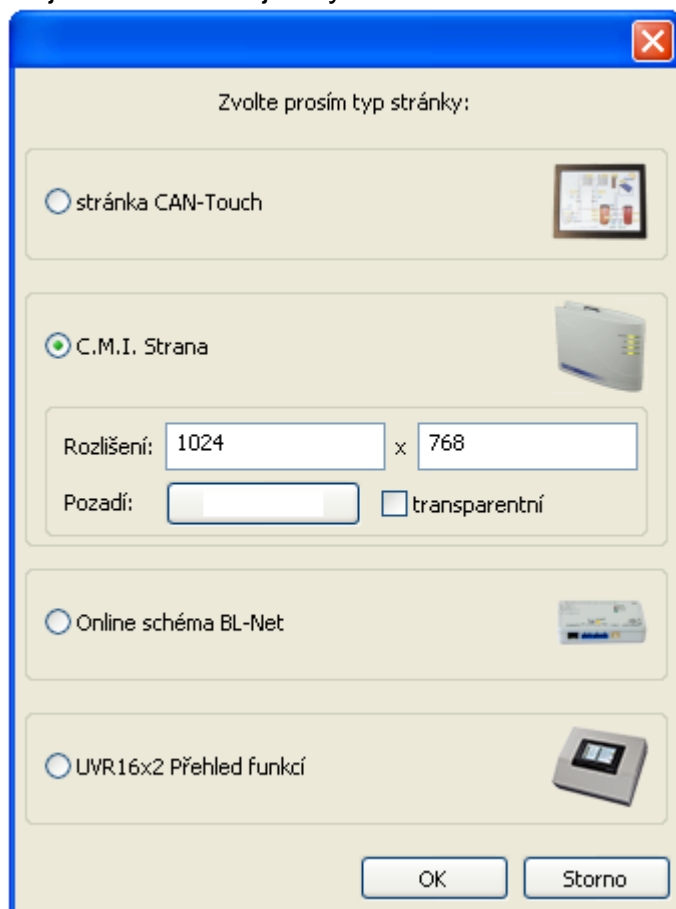
Nová stránka

Vytvoření dalších stran, je k dispozici prostřednictvím odkazů, dvojklikem na ikonu „**Nová stránka**“ na stránce vlevo dole nebo na konci již vytvořené strany.

Příklad:



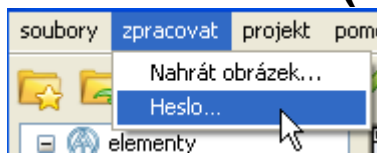
Objeví se následující výběrové okno:



Výběr prostřednictvím dvojkliku na symbol, nebo na popis nebo označení požadovaného zařízení a potvrzení tlačítkem „**OK**“.

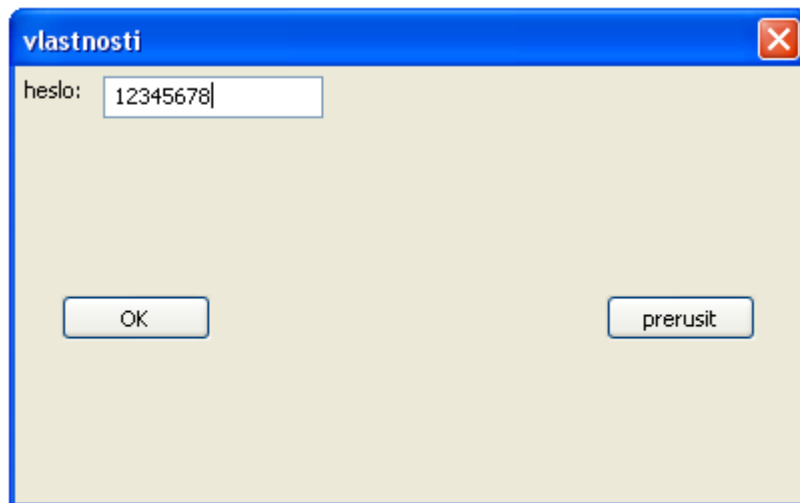
Pro stránku C.M.I. si můžete vybrat rozlišení a barvu pozadí (pro stránku a pozadí prohlížeče).

Zadání hesla (CAN-TOUCH)



V podmenu „zpracovat/Heslo...“ může být zadáno heslo pro právě zobrazenou stránku. Tato stránka může být na Touchscreen vyvolán jen zadáním hesla. Pro první startovní stránku to ale nemá význam. Zadávací logika hesel by měla být dobře promyšlena, protože hesla ztěžují rychlé vyhledávání submenu.

Příklad:



Heslo smí mít maximálně 8 čísel a nesmí obsahovat žádná písmena ani znaky.

Po vyvolání strany prostřednictvím dotyku levého pole se zobrazí na CAN-TOUCHi nejdříve grafika pro zadání hesla:

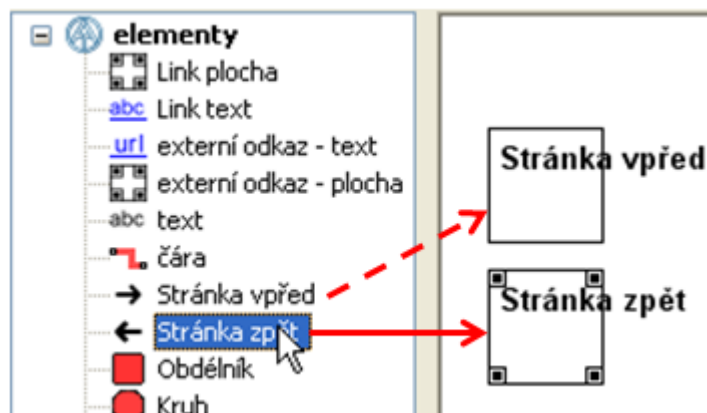


Stránka vpřed / zpět (C.M.I.)

Pomocí „**Stránka zpět**“ budou vytvořeny odkazy, které umožňují navigaci k **naposledy vybrané** stránce.

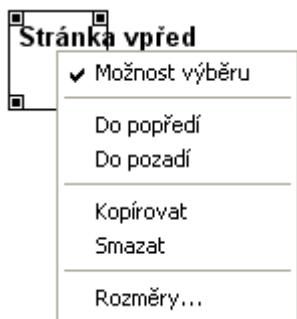
Pomocí „**Stránka vpřed**“ nastane přepnutí na stránku, ze které se předtím přepnulo pomocí „**Stránka zpět**“.

Příklad:



Odkaz bude stejně tak jako každý jiný odkaz umístěn do grafiky. Tažením za rohový bod může být stanovena velikost odkazu.

Označení odkazu nastává buď volným zadáním textu v **TA-Designeru** nebo samotnou grafikou.



Kliknutím na odkaz s pravým tlačítkem myši se zobrazí nabídka s otázkou na volitelnost, popředí a pozadí.

Vymazání odkazu nastává označením a stisknutím tlačítka Delete na klávesnici.

Kopírování stránek

(jen CAN-TOUCH, online-schéma C.M.I. a přehled funkcí UVR16x2)

Díky této metodě je možné kopírovat celé stránky a vložit je do projektu. Zkopírovaná stránka je znovu vložena **s původním typem stránky**.

1. Kliknutím do spodní výběrové lišty označit kopírovanou stránku.



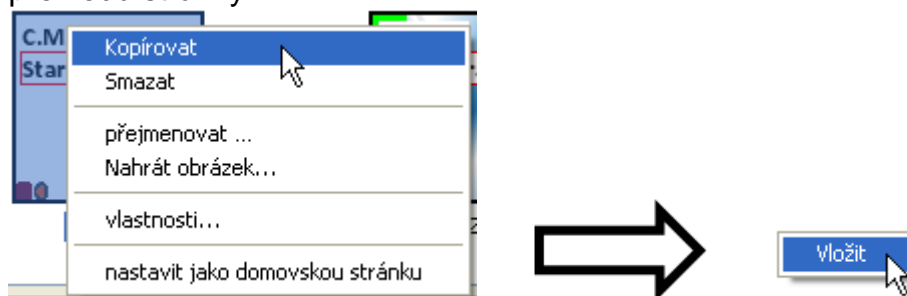
2. Zkopírování kliknutím na symbol „kopírovat stranu“ v liště symbolů nebo s kombinací kláves Ctrl + c.



3. Vložení kliknutím na symbol „vložit stranu“ v liště symbolů nebo s kombinací kláves Ctrl + v.



Kopírovat lze i tím, že kliknete pravým tlačítkem myši na označenou stránku v horním přehledu stránky:



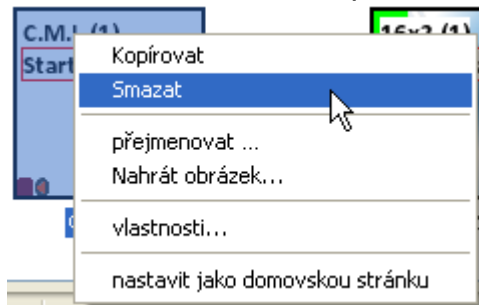
Stránka je zkopírována a vložena v přehledu stránky jako nová stránka kliknutím na **"vložit"**.

Kopírovaná stránka může být vložena také do jiného stávajícího projektu. Právě programované linky se přitom ale ztratí a musí se definovat znovu. Soubor *.dat původního projektu musí být identický se souborem *.dat cílového projektu.

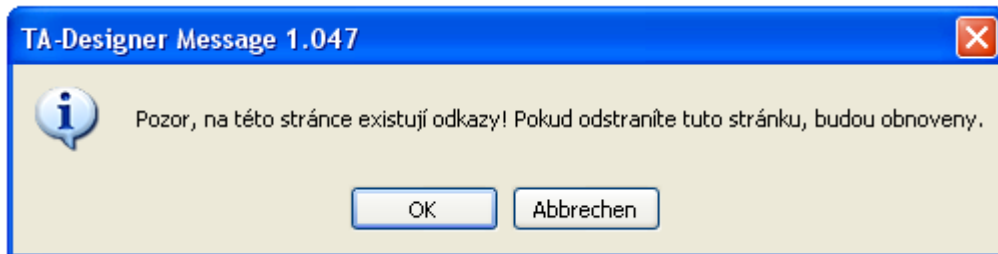
CAN-TOUCH a přehled funkcí UVR16x2: S tímto je např. možné identické stránce přiložit ochranu heslem pro servisní účely, která je přístupná jen pro vlastníka hesla a může obsahovat sensibilní změnitelné hodnoty.

Vymazání stránky

Stránku smažeme z jiné stránky tím, že ji **označíme** (kliknutím myši) a stiskneme na PC tlačítko „DEL“ nebo pomocí kontextového menu v přehledu stránky dole.



Pokud jsou založeny ke stránce, kterou chceme smazat, odkazy, které vychází z jiných stránek, objeví se výstražné hlášení:

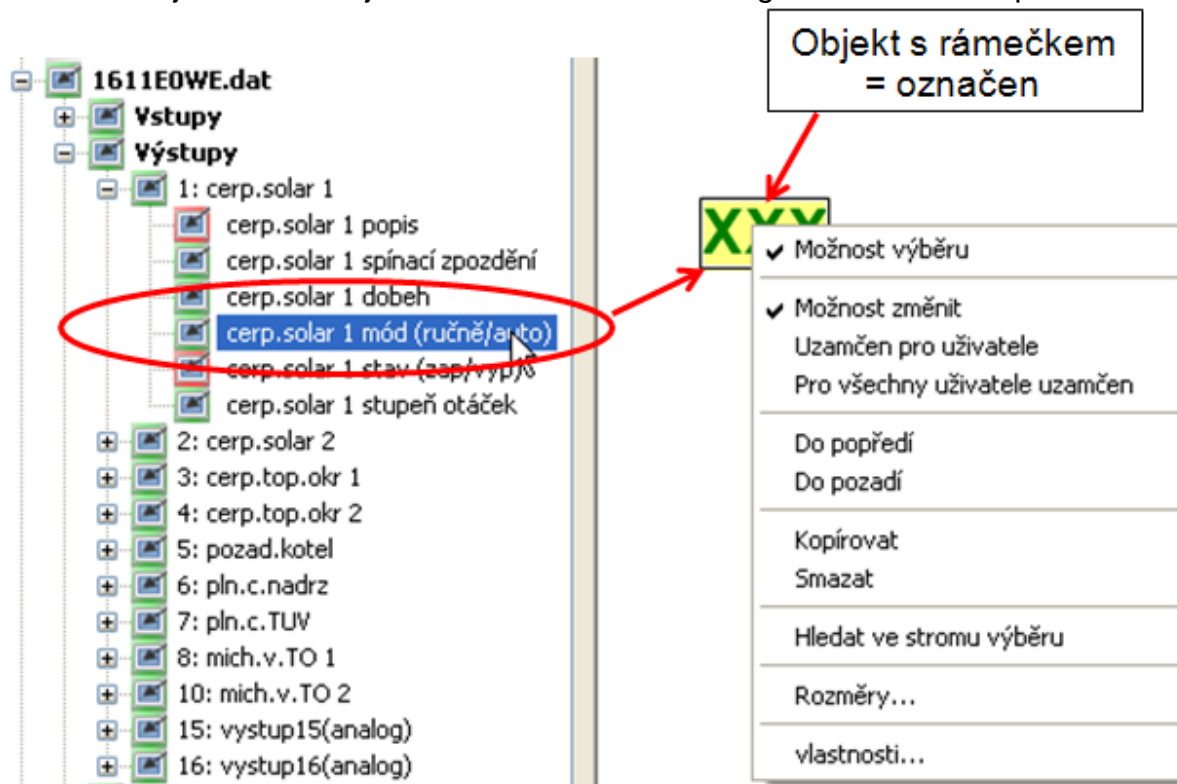


Zpracování objektů

Vložit a nastavit rozměry


Objekty (hodnoty, odkazy, texty, kreslicí objekty nebo symboly) jsou pomocí metody **Drag & Drop** (= tah pomocí stisknutého levého tlačítka myši) přetaženy na zvolenou stránku z levého výběrového stromu. Následně jsou stanoveny vlastnosti.


Příklad: Nějaká hodnota je tažena z funkčních dat regulace na kreslicí plochu



Označený objekt můžeme posunout pomocí levého tlačítka myši nebo kurzorovými tlačítky na klávesnici.

Umístění

Kliknutím na symbol  na liště se symboly je vložena mřížka s 10-Pixely (vidět lze jen u CAN-TOUCHe, online-schéma C.M.I. a BL-NETu).

Tím je symbol bíle podložen: 

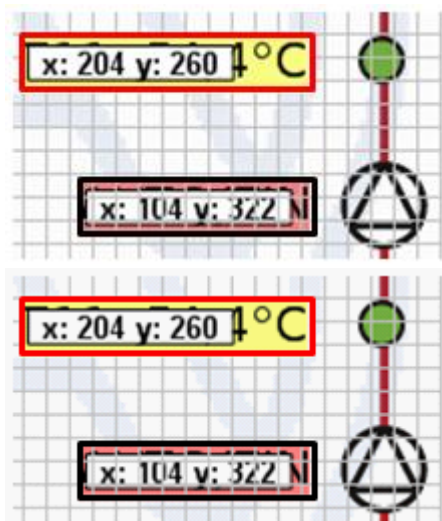
Vypnutí rastru probíhá opakovaným kliknutím na symbol.

Rastr může být dočasně zobrazen také kliknutím v grafice a stisknutím a podržením **tlačítka Alt** na klávesnici.

Zobrazí se pozice všech připojených objektů pomocí souřadnic x/y.

Osa x je vodorovná, osa y svislá, současné nulové body jsou vlevo resp. nahoře.

Zadání souřadnic hodnoty se řídí podle zarovnání (doleva, doprava nebo na střed). U zarovnaných zleva platí levý horní roh, u zarovnaných zprava pravý horní roh. U vycentrovaných hodnot bude koordinační bod zobrazen na středu horní linie.

Příklad:

Pokud byl objekt označen, pak je barva označení (barva rámečku) **červená**.

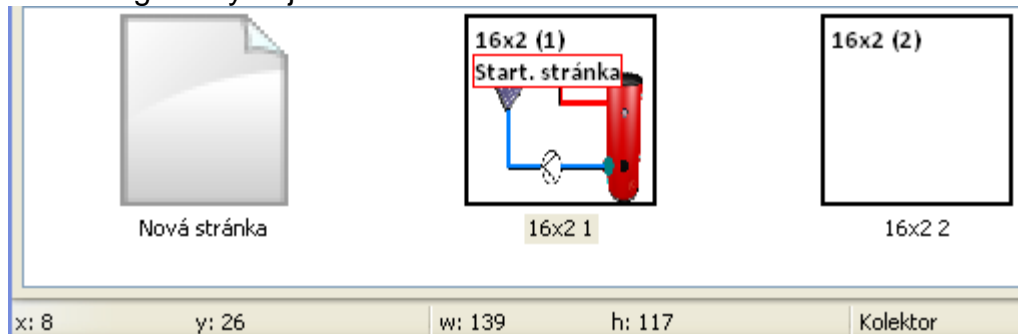
U neoznačeného objektu je zobrazen rámeček **černě**.

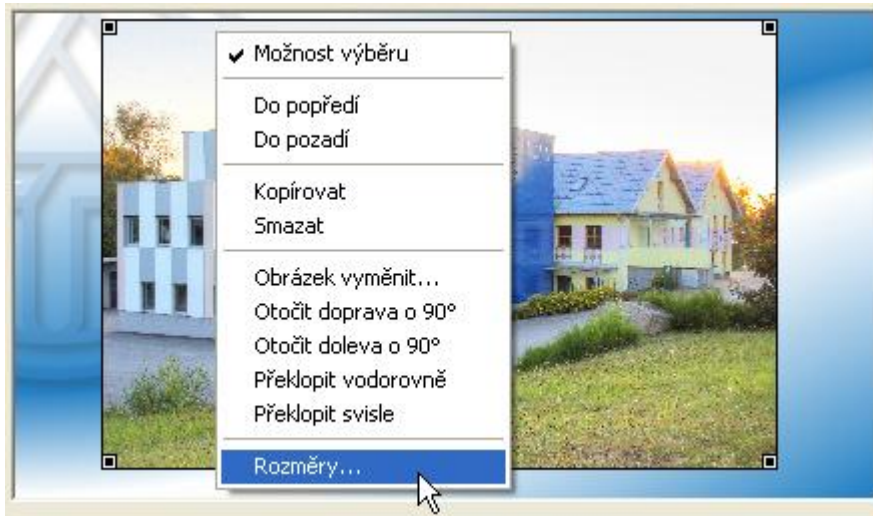
Označený objekt můžeme posouvat u aktivní mřížky pomocí myši v krocích po 5-pixelech.

Pomocí kurzorových tlačítek na klávesnici a aktivní osvětlené mřížky můžeme objektem posouvat v jednotlivých pixelových krocích a tím ho zcela přesně zarovnat.

Souřadnice (x / y) **označených** objektů jsou zobrazeny na dolním okraji. Pro grafické objekty a odkazy je navíc uvedena velikost (š = šířka, v = výška).

Vedle je vidět název.

Příklad: grafický objekt "Kolektor"**Rozměry**



Pokud kliknete pravým tlačítkem myši na objekt nebo označíte objekt a stisknete kombinaci tlačítek **Ctrl+Enter** objeví se kontextové menu "**Rozměry...**". Zde můžete měnit pozici (souřadnice X/Y) a dimenze (šířka / výška) objektu.

Příklad:



Vlevo nahoře jsou nulové souřadnice dané stránky.


Kopírování formátu




Pomocí funkce „**Kopírování formátu**“ je možné přenést formát objektu z označeného objektu na jeden nebo několik jiných objektů:

1. Označte objekt s požadovaným formátem

2. Klikněte jednou myší na symbol  v liště symbolů, pak se spustí přenos formátu na **nějaký** jiný objekt. Pokud kliknete dvakrát myší na tento symbol, můžete přenést formát na **několik** jiných objektů. Při aktivované funkci je tento symbol podložen bílou

barvou: 

3. Kurzor změní v grafice svůj tvar na . Kliknutím na objekt převezme tento objekt formát prvně označeného objektu.

Pokud jste si vybrali přenos formátu na několik objektů, mohou být nyní formátovány i další objekty.

Tato funkce je ukončena tím, že kliknete na symbol  nebo tlačítko Esc.

Možnost volby

(jen CAN-TOUCH, online-schéma C.M.I. a přehled funkcí UVR16x2)

Vložené a označené objekty můžete v okně pro výběr označit jako volitelné a označení zrušit.

To mohou být vložené obrázky, grafika, linky, seskupené objekty, hodnoty, odkazy jakéhokoli druhu či texty.

Přemístit nad vložené objekty, tak jsou vložené objekty překryty objekty vloženými později.

Příklad:



Ikona byla vložena jako první objekt na stránce, potom obrázek nádrže a jako poslední symbol hořáku.

Beze změny možnosti volby, jsou stále všechny objekty vybrané a lze je upravit nebo přesunout.

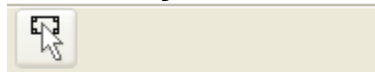


Pokud je volitelný objekt označen klepnutím myši, je přenesen k úpravám do popředí. Objekt je označen rámem s rohovými body.



Kliknutím pravým tlačítkem myši, se zobrazí nabídka. Pokud je smazáno zaškrtnutí u „**Možnost výběru**“, je objekt fixován na stránce a nelze jej zvolit nebo upravit. Přednastavené úrovně (v pořadí zobrazení) jsou zachovány.

Všechny volitelné objekty



možnost vybrat všechny objekty

Všechny objekty na stránce lze vybrat klepnutím na ikonu v panelu nástrojů. Pokud je tato funkce aktivní, mohou být **všechny objekty** zvýrazněny (vybrány) a



upraveny. Aktivní funkce je zobrazena zvýrazněnými ikonami:

Je-li na stránce více objektů, které se překrývají, pak jsou nedávno přetažené objekty zobrazeny v čelní rovině, a proto zakrývají dříve umístěné objekty.

Tak je možno objekt, který byl již potvrzen jako "nevolitelný", změnit (převrácení, rotace, pohyb, změna velikosti), změnit možnosti volby nebo jej nahradit jiným objektem.

Popředí / pozadí

Vybraný objekt může být nastaven přes "**Do popředí**" nebo přes tlačítko **f**. Pak to vypadá, jako by byl objekt právě přesunut do stránky.

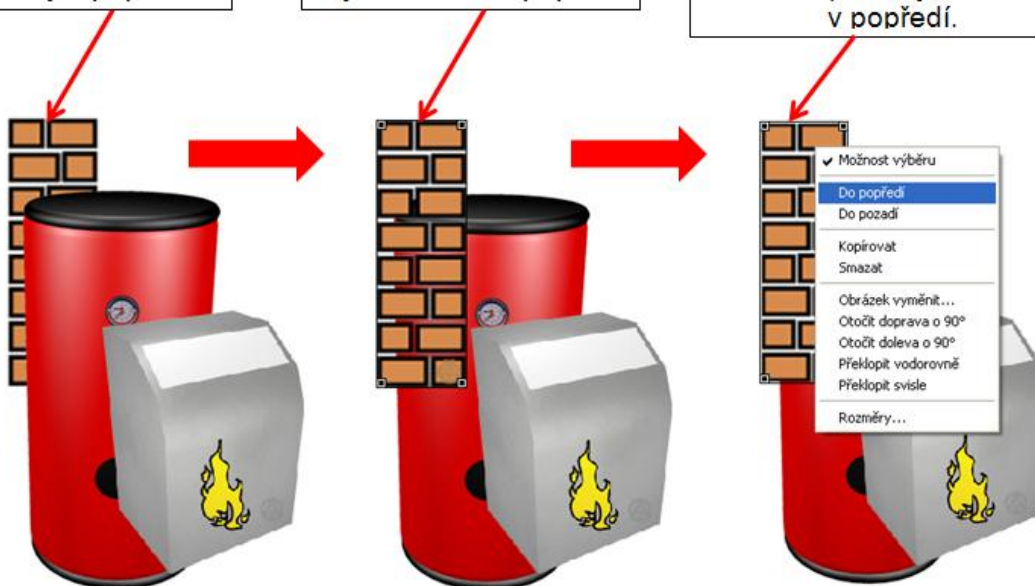
Také můžete vybraný objekt nastavit přes "**Do pozadí**" nebo přes tlačítko **b**. To pak vypadá, jako by byl objekt jako první položka na stránce.

Příklad:

Tento objekt by měly být umístěny v popředí.

Při vybrání objektu se objekt zobrazí v popředí.

Stisknutím "**Do popředí**" (nebo tlačítko **f**) se objekt zobrazí v popředí.



Změna velikosti

Pokud je volitelný objekt vybrán levým tlačítkem myši, zobrazí se pro úpravy v popředí. Značka je označena rámečkem s rohovými body. Tahem v rozích lze změnit velikosti objektu. Když je klávesa **Ctrl** stisknuta během operace, probíhá změna velikosti v **pevném** poměru délky a šířky.



Velikost označeného objektu může být změněna i pomocí kombinace tlačítek **Ctrl + šipky** ← → ↑ ↓ .

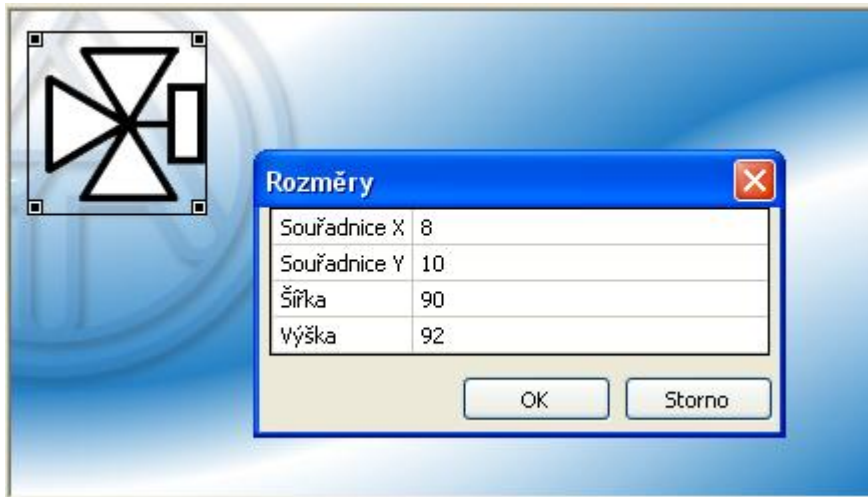
Stiskem **Ctrl+Enter** se otevře okno "**Rozměry**".

Zde mohou být polohy (X/Y -koordinované) na výšku a šířku, nebo lze změnit vybrané skupiny.

Příklad: obraz lze upravit změnou do výšky a šířky v režimu celé obrazovky.

Příklad:

Vlevo nahoře jsou nulové koordinace objektů.



Otočit a převrátit



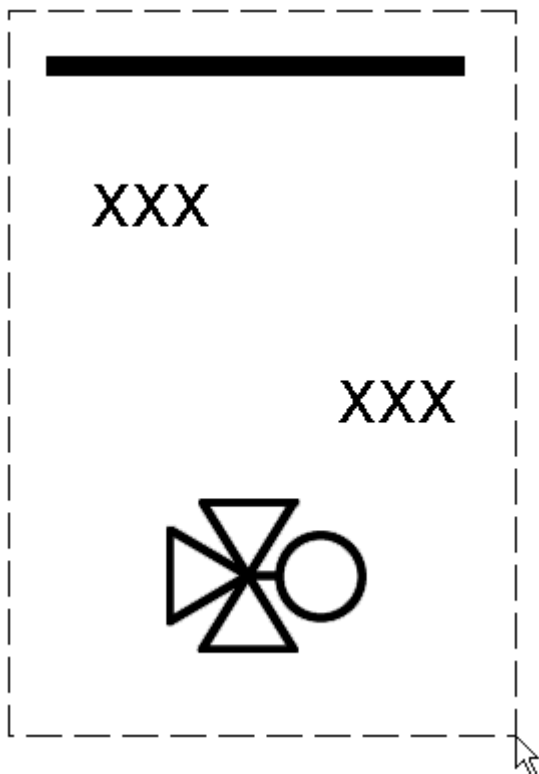
Kliknete-li pravým tlačítkem myši na nějaký objekt, objeví se kontextové menu. Výběrem požadované akce je objekt otočen nebo převrácen.

Seskupování

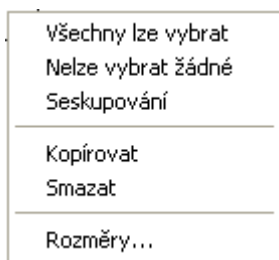
(jen CAN-TOUCH, online-schéma C.M.I. a přehled funkcí UVR16x2)

Přetažením rámečku přes **volitelné** objekty se stisknutým **levým** tlačítkem myši je možno tyto objekty **seskupit** a **změnit** na volitelné nebo nevolitelné.

Příklad:



V příkladu byly 4 objekty (jeden řádek, dvě hodnoty, jeden symbol) ohraničeny rámečkem.



Následujícím klepnutím **pravým** tlačítkem myši, se zobrazí pole s výběrem požadované akce.

Navíc mohou být jednotlivé objekty označeny **levým** tlačítkem myši a současným stiskem **klávesy CTRL**. V důsledku toho je možné označit nesousedící objekty na stránce a pak je zařadit do skupiny nebo je společně změnit na volitelné nebo nevolitelné.

Klepnutím levým tlačítkem myši na stránku a potom stisknutím kombinace kláves **Ctrl + a** budou **všechny** objekty na stránce zvýrazněny.

Úpravy skupiny objektu

Skupina objektů je již seskupena, takže se chová jako jediný objekt. Lze jej přesunout na popředí nebo pozadí, může být upravena i možnost volby.

Pro tento účel musí být skupina volitelná (viz kapitola "[Možnosti volby](#)"). Pokud je **jakýkoliv** objekt skupiny je označen **levým** tlačítkem myši, znamená to, že jsou označeny **všechny** objekty ve skupině.

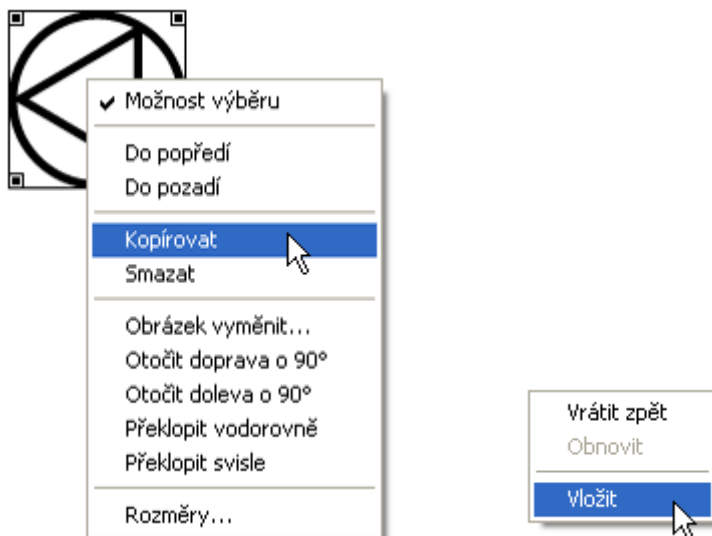
Klepnutím **pravým** tlačítkem myši se zobrazí zaškrťovací políčko a může být změněna možnost výběru skupiny.

Příklad:



Kliknutím na "**Do popředí**" nebo "**do pozadí**" nebo stisknutím tlačítek **b** resp. **f** je umístěna označená skupiny do pozadí, resp, popředí.

Kopírování prvky a skupiny prvků CAN Touch, Online-schéma C.M.I. a Přehled funkcí regulace UVR16x2



Kliknete-li pravým tlačítkem myši na nějaký objekt, objeví se výběrové menu. Pomocí "**Kopírovat**" a následným "**Vložit**" mohou být vkládány prvky nebo skupiny prvků do té samé stránky, nějaké jiné stránky nebo do stránky jiného projektu.

Označené prvky nebo skupiny prvků mohou být kopírovány také stisknutím kombinace tlačítek **Ctrl + c** a vloženy kombinací tlačítek **Ctrl + v**.

Při vkládání do stejné stránky, se vkládaný objekt vloží hned vedle kopírovaného objektu.

Příklad:



Stejným způsobem jsou kopírovány i celé skupiny prvků, které byly společně označeny rámečkem.

Kopírování celých obsahů stránky

Použitím klávesové zkratky **Ctrl + a**, budou **vybrány všechny** prvky stránky.

Následně mohou být **vloženy** tyto objekty pomocí funkcí v kontextovém menu "**Kopírovat**" a pak "**Vložit**" (nebo **Ctrl + c** a **Ctrl + v**) do jiné stránky.

Kopírování a vkládání stránky z **CAN-TOUCH-** nebo **UVR16x2** do jiné stránky **C.M.I.** nebo stránky **C.M.I.** do stránky **CAN-TOUCH** je **zcela možné**.

Kopírování a vkládání stránky z **CAN-TOUCHE** nebo **UVR16x2** do stránky regulace **UVR16x2** je sice možné, nemůže být ale vzhledem ke změněným poměrům stránek pro regulaci UVR16x2 provedeno uspokojivě.

Díky tomu je možné změnit hotovou stránku z CAN-TOUCHe nebo regulace UVR16x2 na stránku pro online-schéma C.M.I.. Je třeba zajistit aby bylo na počítači nainstalováno písmo **DejaVuSans**, jinak bude změněno písmo na online schématu CMI. Můžete si ho stáhnout z webových stránek www.ta.co.at.

Obrácená cesta se nedoporučuje, protože grafické objekty nemusejí být přijaty.

Online-schéma BL-NET

Kopírování a vkládání je možné označením a stisknutím kombinace tlačítek **Ctrl + c** a **Ctrl + v**, ovšem jen uvnitř jedné stránky nebo mezi dvěma stránkami BL-NET.

Zobrazení označení elementů

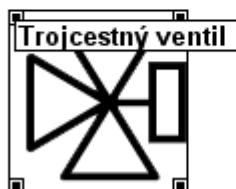
Po zakliknutí grafického pole budou pomocí stisknutí a přidržení klávesy Shift
zobrazeno označení elementů.



Příklad: (výřez)

1611E0WE.dat: T.kolektoru hodnota

1611E0WE.dat: cerp.solar 1 mód (ručně/auto)

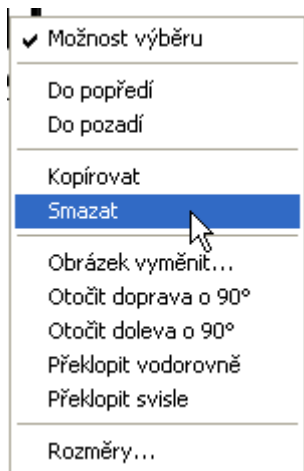


Změnitelné hodnoty budou zobrazeny černě, nezměnitelné červeně.

Smazání objektů

Objekty smažeme jejich označením a stisknutím tlačítka „Delete“ na PC.

Kliknete-li pravým tlačítkem myši na nějaký objekt, objeví se kontextové menu. Pomocí "Smazat" je označený objekt rovněž smazán.



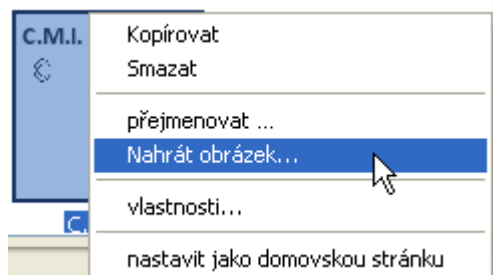
Obrázky

Nahrát a zpracovat

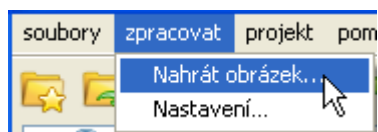
(jen CAN-TOUCH, online-schéma C.M.I. a přehled funkcí UVR16x2)

Nahrát obrázek

Povelem "**Nahrát obrázek...**" může být například načten obrázek jako pozadí.



Nahrávání obrázků (vlození do stránky) provedete tím, že pravým tlačítkem myši kliknete na symbol stránky v dolním přehledu stránky.



Načtení obrázku může být provedeno také výběrem v podmenu "**Nahrát obrázek...**".

Alternativně: zakliknout symbol  v seznamu symbolů.

Soubory pro **CAN-TOUCH** musí být *.jpg, *.bmp nebo *.png – Komplexní grafika na pozadí má poměr 4 : 3 (1024 : 768 Pixelů).

Soubory pro **C.M.I. Online schéma a přehled funkcí UVR16x2** musí být ve formátu *.bmp, *.gif, *.jpg nebo *.png -.

Přehled funkcí UVR16x2: Objekty, které jsou větší než daná stránka, jsou velikosti stránky přizpůsobeny. Full screen 480 : 272 (Pixelů), standartní obraz 430 : 242 (Pixelů).

Příklad:



Pak můžeme zpracovávat vlastnosti obrázku (viz kapitola "[Zpracování objektů](#)").

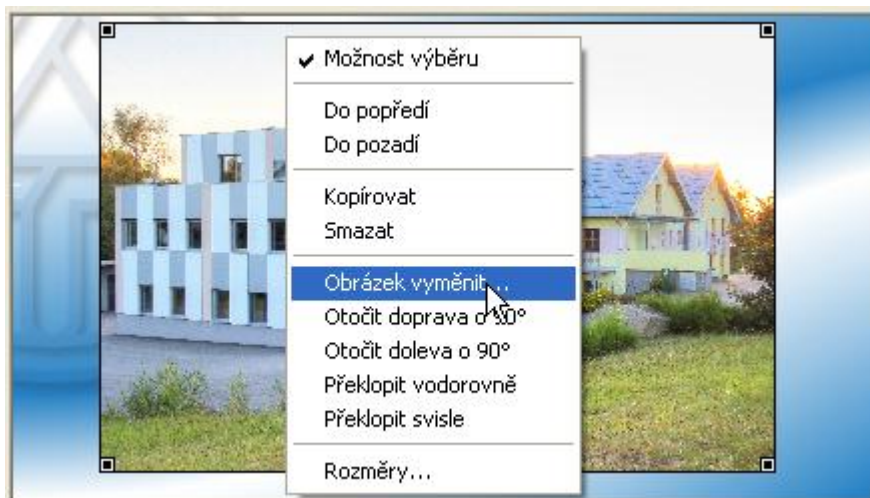
Obrázek vyměnit

Prostřednictvím této funkce může být vyměněn jeden obrázek za jiný. Nový obrázek je přizpůsoben velikosti původního obrázku. Můžeme pak změnit velikost obrázku a jeho umístění.

Pokud je potřeba změnit grafiku pozadí, která není volitelná, musí být grafika nejdříve změněna na **volitelnou** (viz kapitola "[Možnost volby](#)").

Po označení pravým tlačítkem myši, se zobrazí nabídka, se kterou lze vybrat obrázek, který nahradí předchozí obrázek.

Příklad:



Nový obrázek je nahrán a může být následně zpracován. Předem stanovené úrovně (pořadí vložení) jsou zachovány.

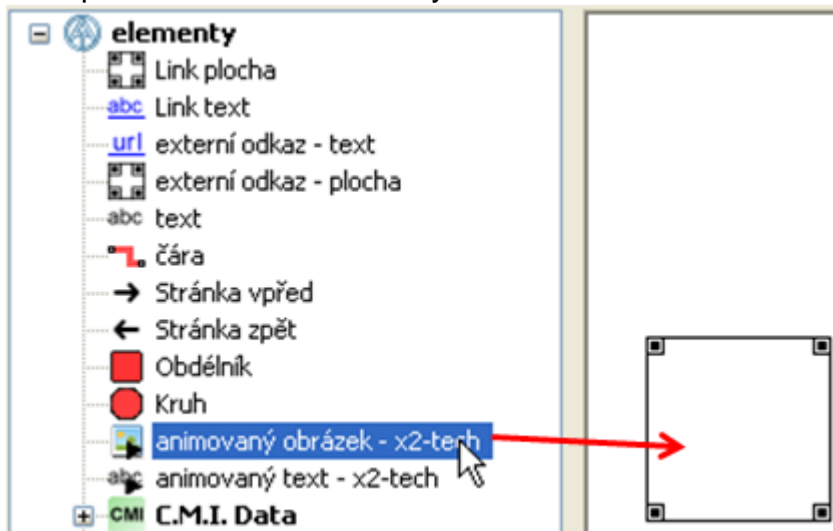
Animované obrazy na stránkách C.M.I.

Pomocí této funkce je možné zobrazit různé obrázky, když změny hodnoty uvádí (digitální nebo analogové hodnoty). Tedy stav hodnoty je indikován jako vlastní obraz.

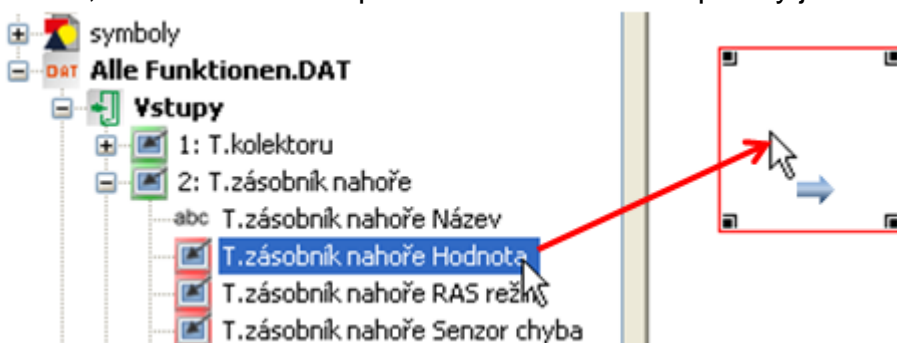
Animované obrázky mohou být spojeny jen s hodnotami z přístrojů s technologií X2.

Odkaz na hodnotu:

1. Umístěte animovaný obrázek na kreslicí plochu a upravte přetažením rohových bodů nebo pomocí klávesové zkratky **Ctrl+Enter**.

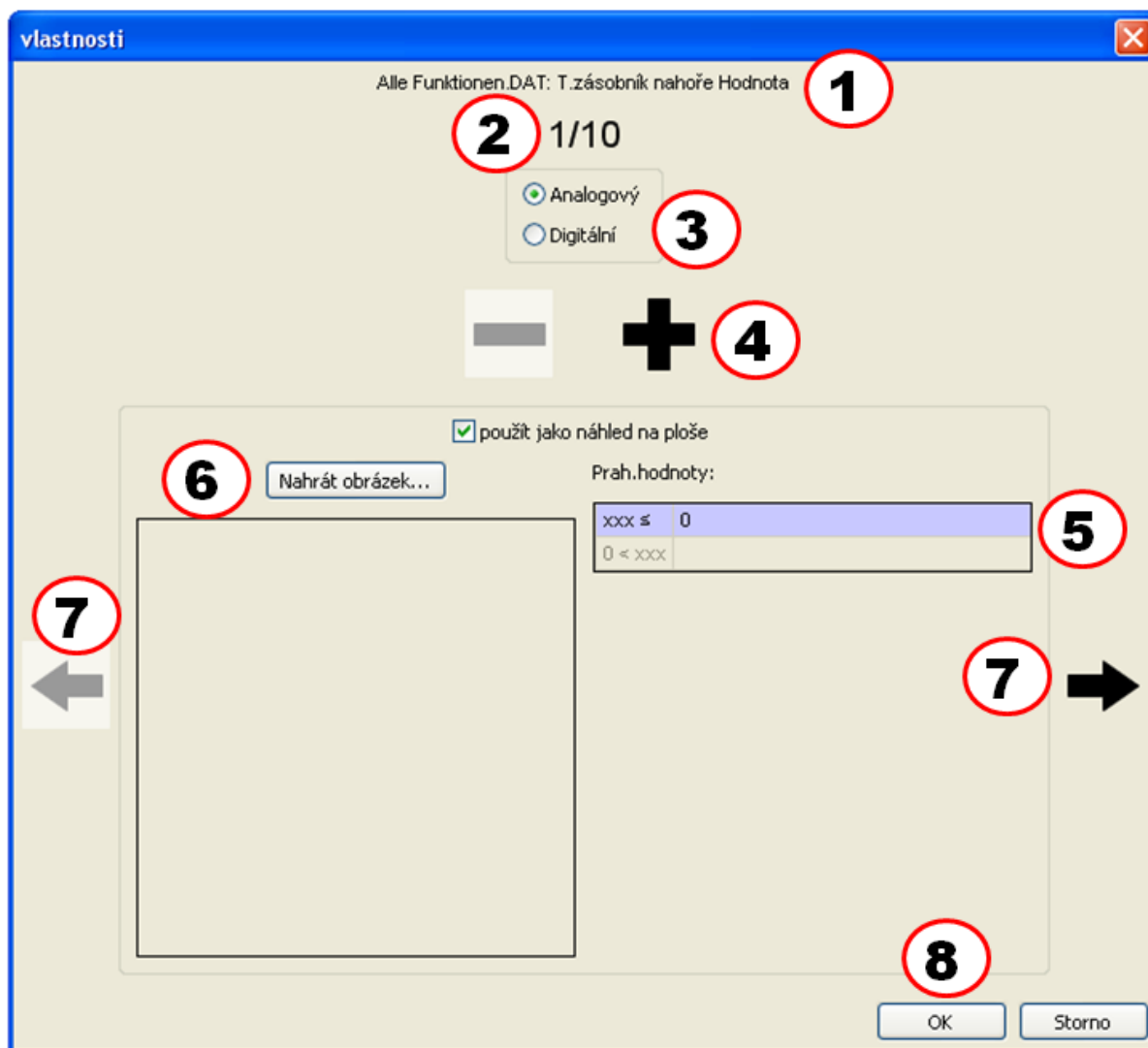
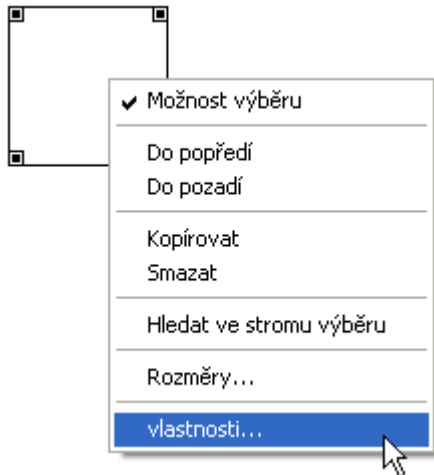


2. Hodnota, která by měla být vázána na obrázek do této oblasti. Když se ukazatel myši změní, dostává druhou šipku a kontext obrazové plochy je červený.



Nyní "**Hledat ve stromu výběru**" pro vykonávanou oblast obrazu, můžete vidět odkaz na přiřazenou hodnotu.

3. Nastavení "**vlastnosti**" animovaného obrazu přes dvojklik, vstup "Enter" u vybrané oblasti nebo klepněte pravým tlačítkem myši na volbu "vlastnosti...".



1. Zobrazení přidružené hodnoty
2. První z maximálně 10 možných obrázků (analogové hodnoty). Existují pouze 2

obrazy pro digitální hodnoty.

3. Vyberte analogovou nebo digitální hodnotu.

4. Pro analogové hodnoty opatřete obrázky do 10 prahových hodnot. Kliknutím na tlačítko "+" nebo "-" je nastaven počet prahových hodnot.

U digitálních hodnot jsou přednastavené 2 prahy nebo obrázky (Zap./ne nebo Vyp./ano).

5. Zadejte prahové hodnoty k analogovým hodnotám. Prahové hodnoty jsou uvedeny bez desetinné čárky (příklad. 50°C -> Vstup: 50).

6. Načtěte odpovídající obraz pro prahovou hodnotu (povolené formáty: *.bmp, *.gif, *.jpg nebo *.png.)

Animované soubory jsou možné *.gif.

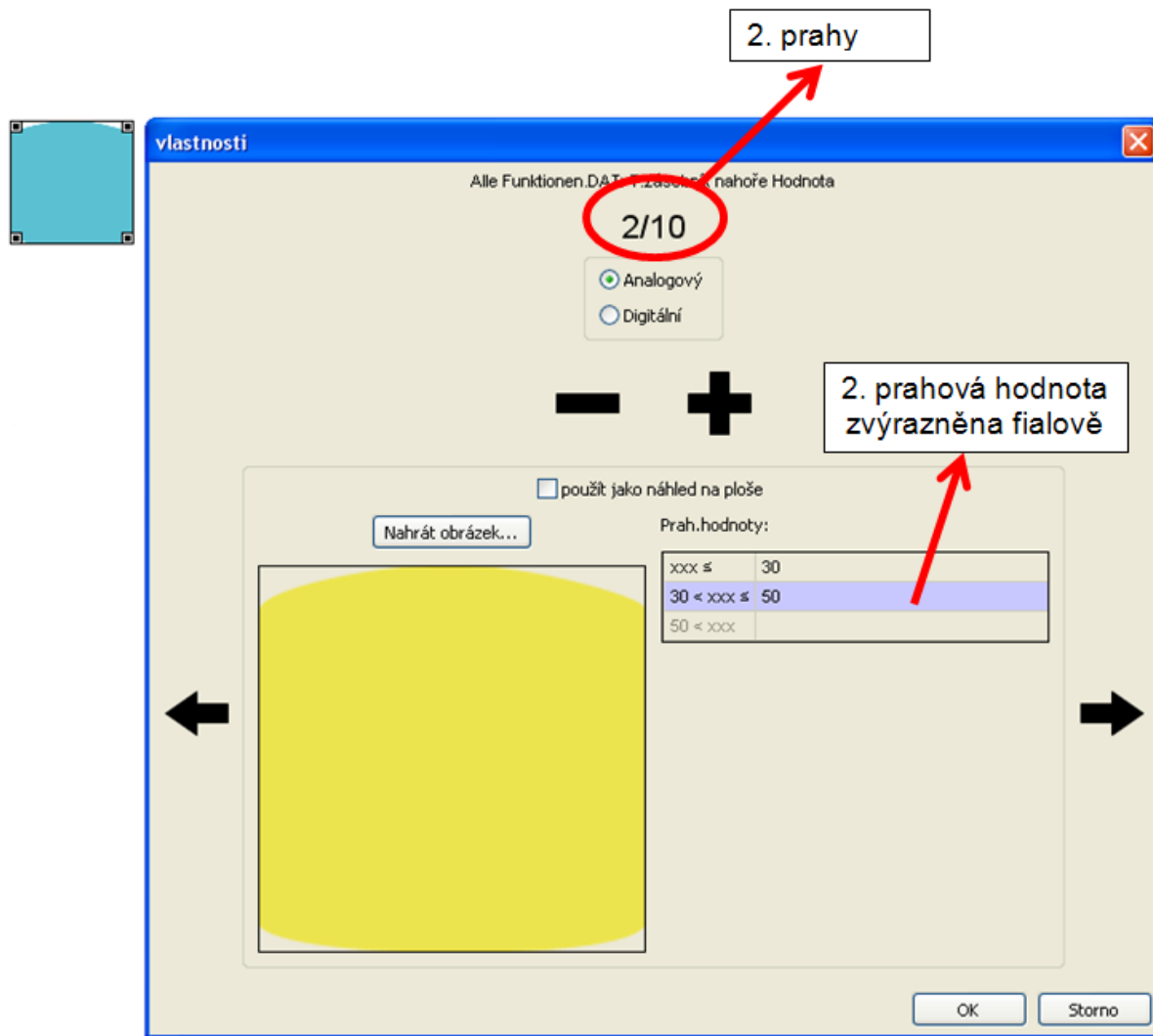
Vyberte, který obraz bude na obrazovce viditelný. Animovaný *.gif-soubor bude zobrazen statisticky v náhledu na obrazovce.

7. Další nebo předchozí spojení k následným prahovým hodnotám. Číslo aktuální prahové hodnoty je vidět nad ní, je uložena fialově.

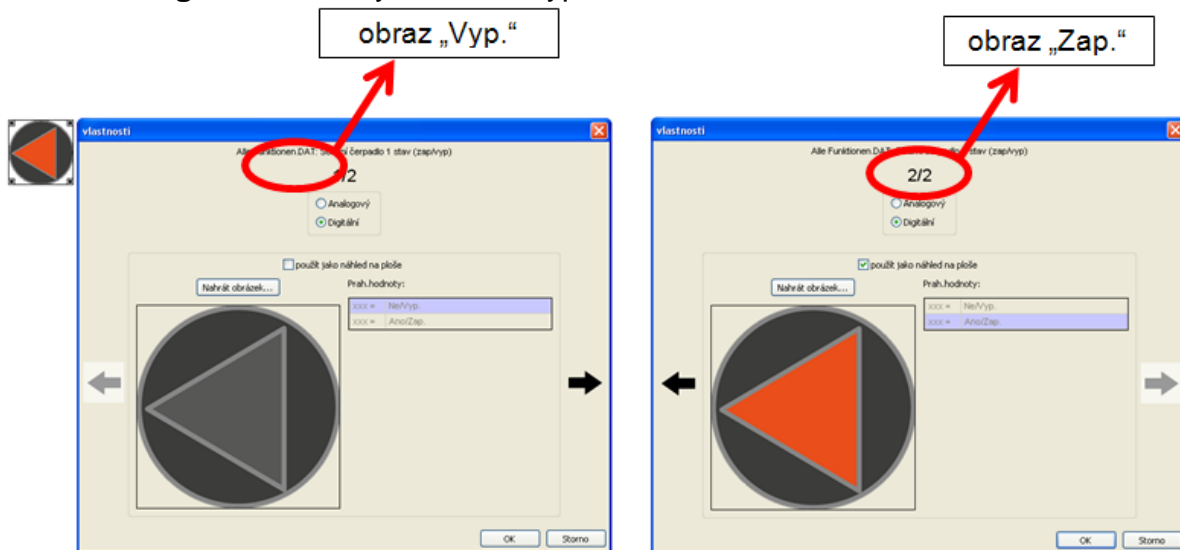
8. Dokončit tlačítkem "OK"

Příklad: analogové hodnoty, 3 prahy (hodnota $\leq 30^{\circ}\text{C}$ / $30^{\circ}\text{C} < \text{hodnota} \leq 50^{\circ}\text{C}$ / $50^{\circ}\text{C} < \text{hodnota}$),

Aktuálně zobrazuje: 2. obraz, jako náhled na obrazovce kde je vybrán jiný obraz.



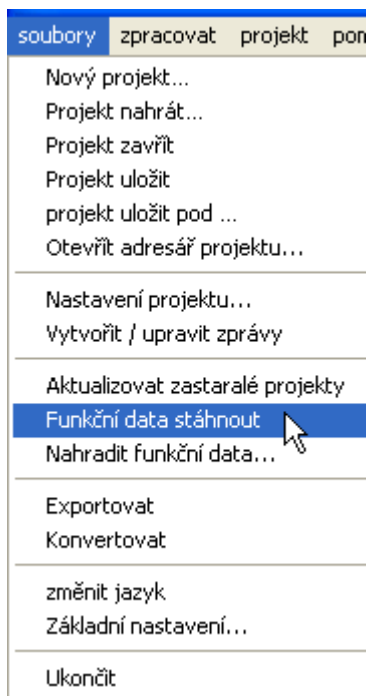
Příklad: digitální hodnoty, náhled "Vyp." obrázku na obrazovce




Hodnoty z funkčních dat

Nahrávání funkčních dat

Abychom mohli vkládat hodnoty z funkčních dat přístrojů CAN-Bus, musí být nejprve nahrána funkční data přístroje (soubor *.dat).



U otevřeného projektu zvolte menu „**Funkční data stáhnout**“ a zvolte si soubor *.dat, který má být přidán.

Alternativně: zakliknout symbol  v liště symbolů.

Kopie vybraných souborů *.dat bude z **TA-Designeru** zkopírována do adresář projektu.

Projekt je pak dále zpracováván obvyklým způsobem.

Pozor: Budou-li do regulace dodatečně vloženy nebo vymazány funkce a bude tím změněna posloupnost funkcí, musí se projekt přepracovat: Vymazání původního souboru *.dat, nahrání změněného souboru *.dat, vymazání hodnoty ze starých funkcí, vložení hodnoty z nových funkcí.

Výměna funkčních dat



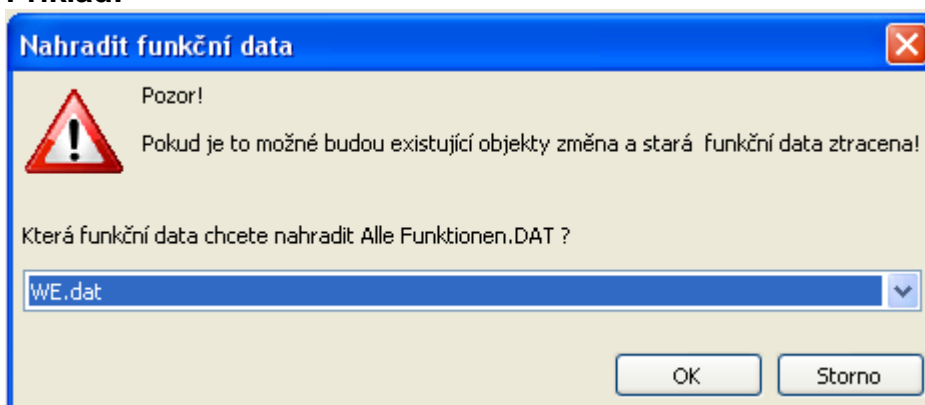
Kliknutím na tento symbol mohou být funkční data přístrojů v CAN-Bus vyměněny ve vyhledávacím stromu pokud je vytvářen projekt v TA-Designeru s **minimální verzí 1.12B1**.

Výměna může být nutná při změně programování v **TAPPS-** nebo **F-Editor**.

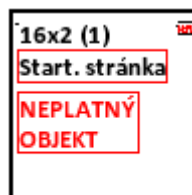
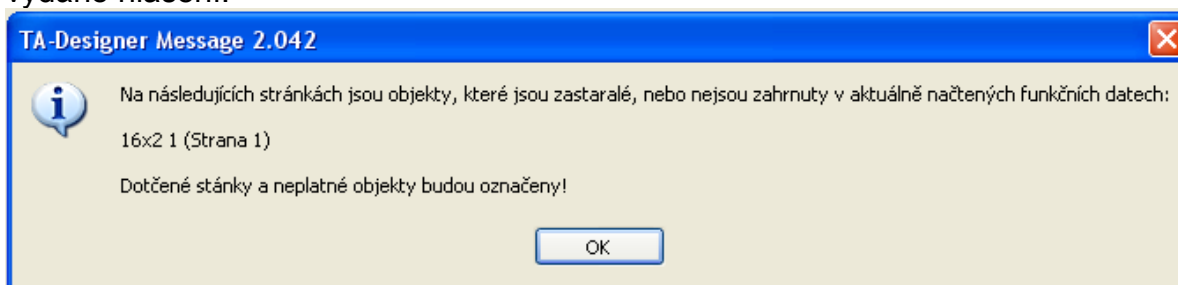
Po kliknutí je vybrán nový dat- soubor.

Po výběru je položen dotaz, který dat- soubor z vyhledávacího stromu má být nahrazen vybraným souborem.

Příklad:



Pokud jsou při výměně nalezeny objekty, které nelze přiřadit v novém dat- souboru, je vydáno hlášení.



16x2 1



Tyto stránky a objekty jsou označeny jako "neplatné":

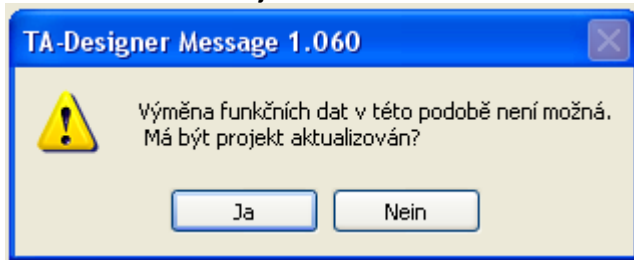
V programování TAPPS jsou povoleny následující změny, aniž by došlo k vytváření neplatných objektů:

- Změna **čísla uzlu** CAN přístroje
- Změna v **pořadí** (číslování) funkcí

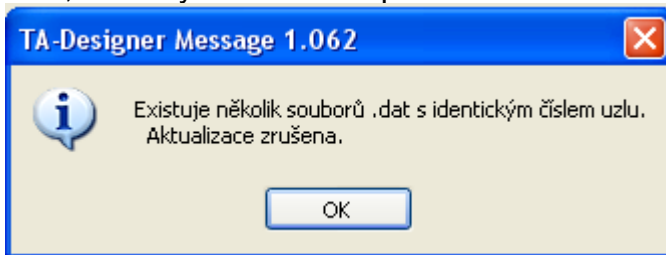
- **Dodatečné** funkce, vstupy nebo výstupy, síťové proměnné, atd.
- Změna nebo smazání **vazeb**

Smazání funkcí. Pozor: pokud smažete funkce, pak by to mělo být provedeno až po ukončení všech ostatních změn. Pokud vložíte po smazání funkcí funkce nové, mohou tak vzniknout v TA-Designeru "neplatné objekty".

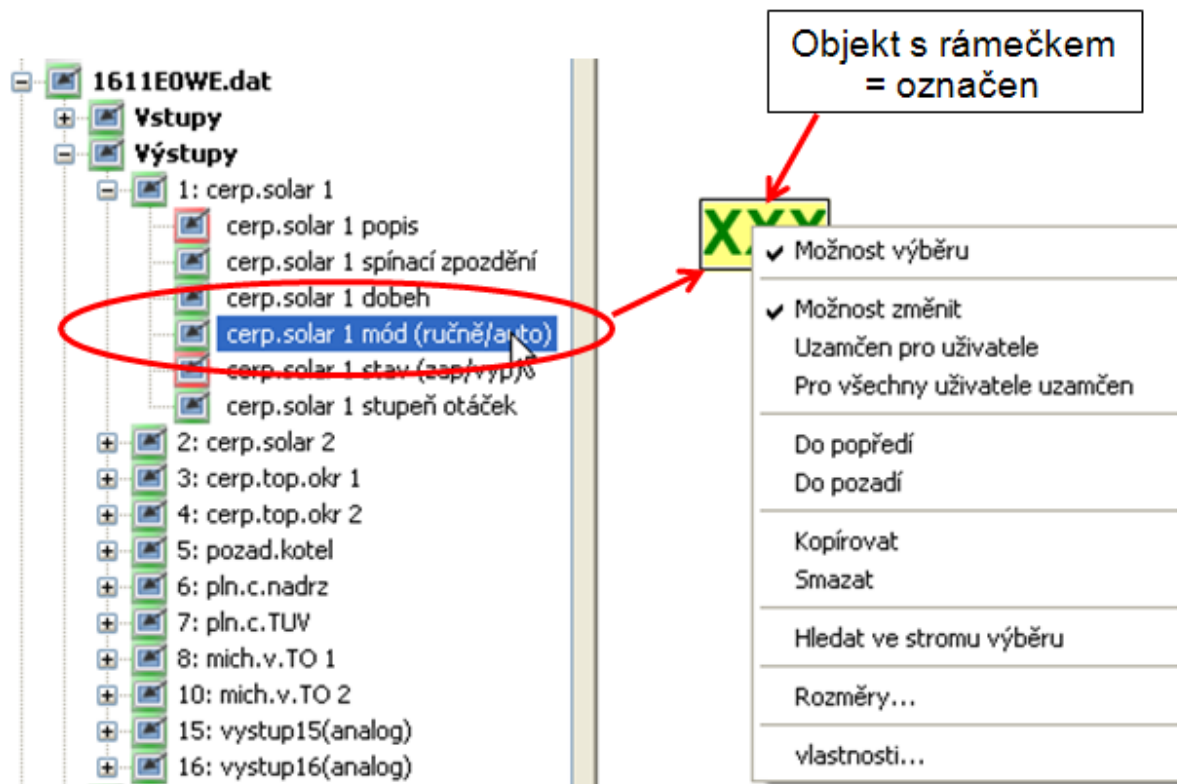
Při otevření projektu, který byl vytvořen v dřívější verzi TA-designéru, může být zobrazen následující dotaz:



Pokud na dotaz odpovíte "ano", a v projektu jsou použita funkční data s identickými čísly uzlů, musí být aktualizace přerušena:



Vložení hodnot



Vložení hodnot se provádí označením požadované hodnoty ve vyhledávacím stromu a tažením myši na požadované místo na stránce ("Drag & Drop"). Kliknete-li pravým tlačítkem myši, objeví se kontextové menu.

K dispozici v oblasti „elementy“ jsou následující hodnotové skupiny:

CAN-TOUCH

elementy

- link
- text
- čára
- Obdélník
- Kruh
- interní data**
 - čas
 - datum
 - teplota
 - vlhkost
 - rosny bod
 - zap/vyp
 - zprava
 - Stránka vpřed
 - Stránka zpět
 - Nastavení
- symboly
- 1611E0WE.dat
- CAN-IO 1.dat
- CAN-BC 1.dat
- CAN-EZ 1.dat

Vkládání: čára, obdelník, kruh

Viz kapitola „Interní data“ ‘

Hydraulické symboly, tlačítka

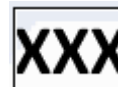
Hodnoty z funkčních dat UVR1611

Hodnoty funkčních dat CAN-I/O-Modulu

Hodnoty funkčních dat CAN-BC

Hodnoty funkčních dat CAN-EZ

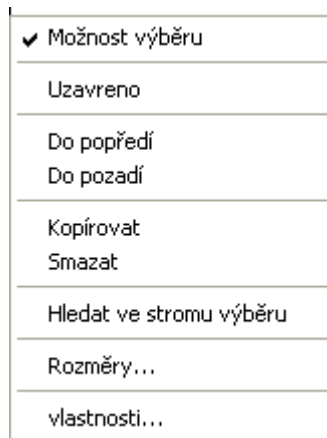
Na stránce je možno zobrazit maximálně 64 CAN-Objektů z funkčních dat.



Po předběžném umístění hodnoty bude viditelné následující zobrazení:

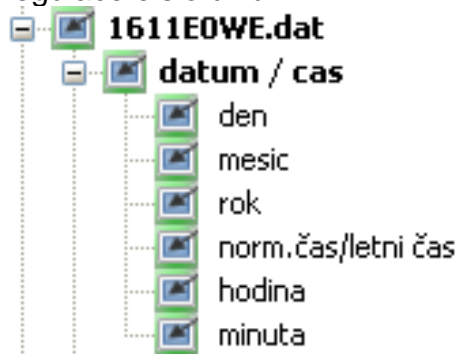
Rámeček ukazuje, že objekt je označen.

Díky kliku na levé tlačítko myši můžeme neoznačený objekt označit a tím dostane rámeček. Nyní může být označený objekt zpracován..

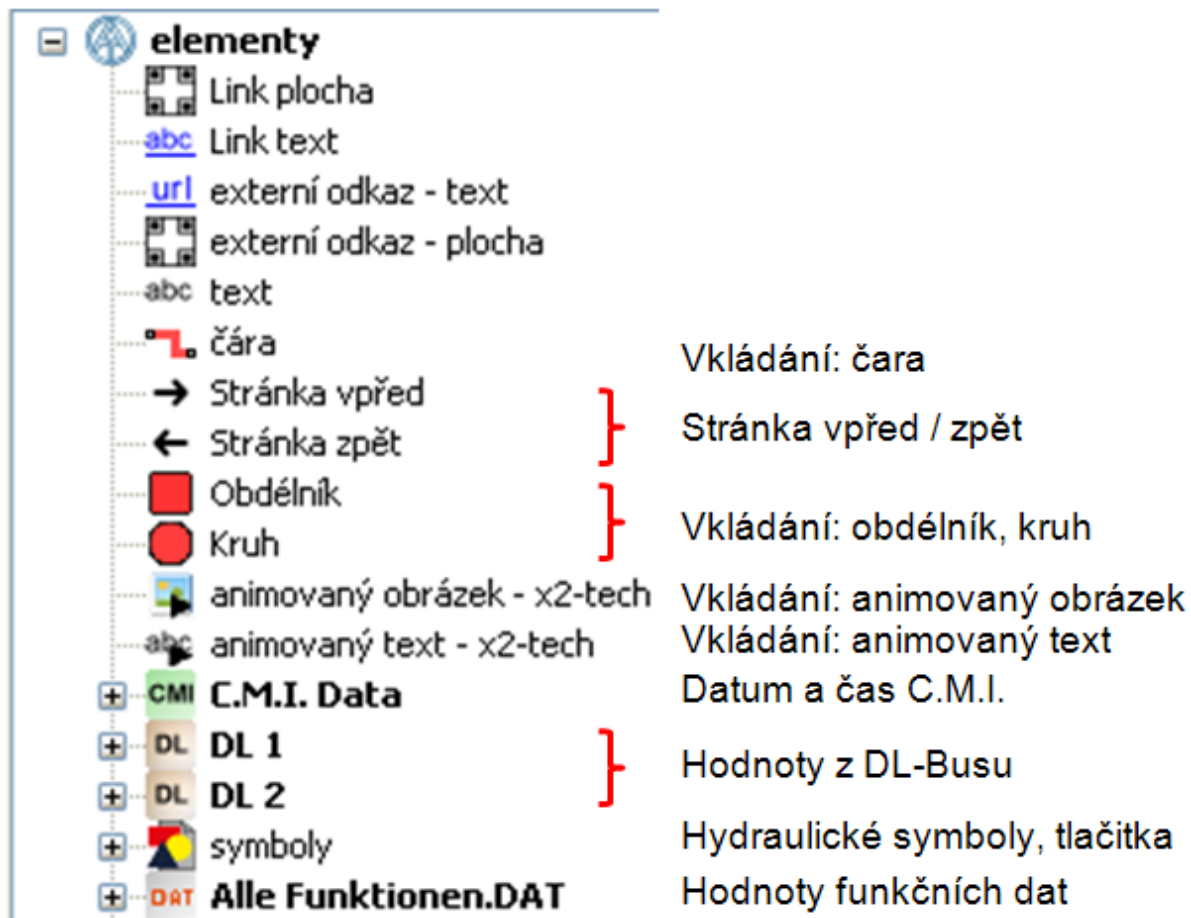


Kliknutím pravého tlačítka myši se otevře výběr:

V oblasti funkčních dat regulace **UVR1611** je k dispozici také **datum a čas**. Tyto hodnoty lze změnit, na rozdíl od hodnot z "interní data", na CAN-TOUCH, pokud má regulace číslo uzlu 1.



Online schéma C.M.I.



U zařízení CAN-Bus může být nejlépe použita metoda „hodnoty z dat funkce“ je jednoduchá a přehledná.

Hodnoty z DL-Busu (DL1, DL2)

Tyto hodnoty jsou pevně stanoveny a nemohou být změněny. Pokud by se v regulaci UVR1611 na výstupu 14 (datové vedení) zodpověděl poslední dotaz v parametrování „ano“ (`SIT VST.=>D.K. : ano`), potom budou v oblasti „DL2“ obsaženy síťové vstupy regulace.

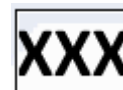
Hodnoty přímo z funkčních dat přístroje CAN-Bus

Mohou být zobrazeny všechny hodnoty, které jsou předem zadány ve funkčních datech přístroje CAN-Bus.

Pokud by měly být zobrazeny hodnoty z více přístrojů CAN-Bus, musí být v jednotlivých souborech naprogramováno příslušné CAN-číslo uzlu.

Všechna CAN-Bus-zařízení, jejichž funkční data jsou vložena do TA-Designeru musí být připojena k síti CAN-Bus, jinak se online schéma nezobrazí.

Na stranu může být maximálně 64 CAN-objektů z funkčních dat.

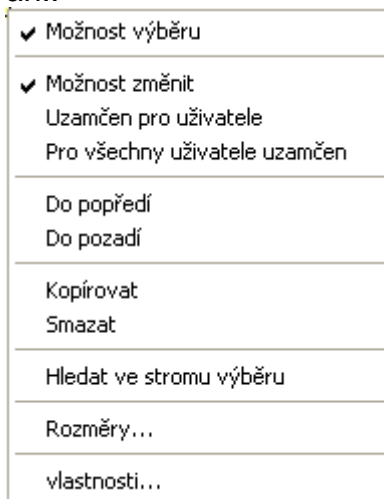


Po předběžném umístění hodnoty bude viditelné následující zobrazení:

Rámeček ukazuje, že objekt je označen.

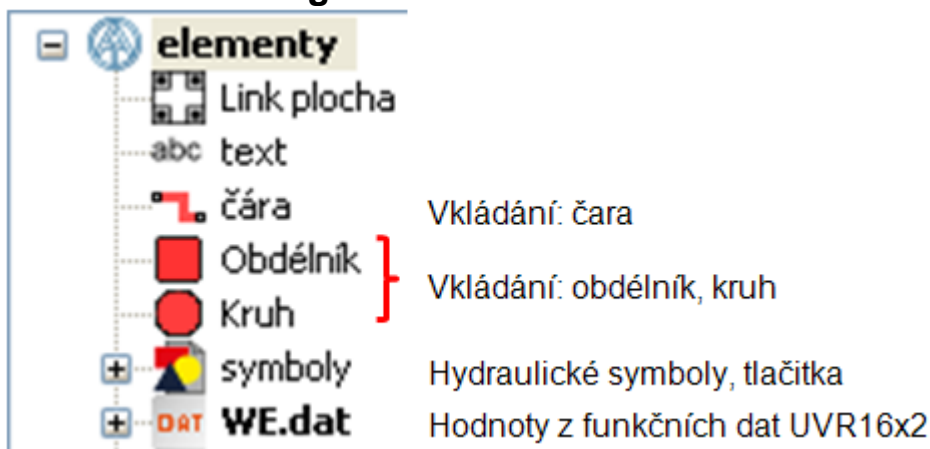
Díky kliku na levé tlačítko myši můžeme neoznačený objekt označit a tím dostane

rámeček. Nyní může být označený objekt zpracován..



Kliknutím pravého tlačítka myši se otevře výběr:

Přehled funkcí regulace UVR16x2



V přehledu funkcí mohou být zobrazeny jen hodnoty přístrojů s technologií X2. (UVR16x2, RSM610, CAN-I/O45 a CAN-EZ2).

Rolování není v přehledu funkcí možné. Objekty, které jsou větší než stránka, jsou přizpůsobeny velikosti stránky.

Na stranu může být maximálně 64 CAN-objektů z funkčních dat.

Online schéma BL-NET

elementy	
abc	text
DL	DL1
DL	DL2
CAN	CAN-nahravani dat
NW	sít'ové vstupy
DAT	1611E0WE.dat
DAT	CAN-IO 1.dat
DAT	CAN-BC 1.dat
DAT	CAN-EZ 1.dat

Hodnoty datového vedení 1 a 2
(Datový logging prostřednictvím DL-Bus)
Hodnoty CAN-datalogingu
Sít'ové vstupy Bootloaderu BL-NET
Hodnoty z funkčních dat UVR1611
Hodnoty funkčních dat CAN-I/O-Modulu
Hodnoty funkčních dat CAN-BC
Hodnoty funkčních dat CAN-EZ

Hodnoty pro online schéma mohou být vybrány

1. ze skupin hodnot DL1, DL2 nebo
2. ze záznamu dat CAN nebo
3. ze sít'ových vstupů BL-NETu nebo
4. přímo z funkčních dat (souborů *.dat).

U přístrojů CAN-Bus by měla být přednostně používána 4. metoda (hodnoty přímo z funkčních dat), protože je tento způsob jednodušší a přehlednější.

Při použití hodnot z „DL1“, „DL2“ nebo „CAN-nahráváníí dat“ se musí dbát na to, že **současné** použití dat z DL-Busu a CAN-Busu není možné. V programu **Winsol** bude stanovena metoda přenosu dat (přes DL-Bus nebo přes CAN-Bus) a tím uložena v Bootloaderu.

CAN-sít'ové vstupy BL-NETu mohou být u všech metod použity.

Hodnoty z DL-Busu (DL1, DL2)

Tyto hodnoty jsou pevně stanoveny a nemohou být změněny. Pokud by se v regulaci UVR1611 na výstupu 14 (datové vedení) zodpověděl poslední dotaz v parametrování „ano“ (**SIT VST. =>D.K. : ano**), potom budou v oblasti „DL2“ obsaženy sít'ové vstupy regulace.

Hodnoty z CAN-Busu (CAN-nahráváníí dat)

V UVR1611 a CAN-EZ jsou vytvořeny 2 datové záznamy, v CAN-BC pouze 1 datový záznam. V programu **Winsol** je ke každému přístroji přiřazen jeden datový záznam a tím je uložen do paměti Bootloaderu.

Proto musí být při výběru hodnoty pro online schéma jasné, které datové záznamy byly ve **Winsolu** nastaveny pro každý přístroj.

Hodnoty jsou v datových záznamech stanoveny buď pomocí **TAPPS**, **F-Editoru** nebo přímo v regulaci. Pokud nebyly při programování pomocí **TAPPS** změněny, tak pak jsou zadány standardní hodnoty.

Sít'ové vstupy Bootloaderu BL-NET

Tyto sít'ové vstupy budou konfigurovány přes prohlížeč-dálkové ovládání v Bootloaderu.

Hodnoty přímo z funkčních dat přístroje CAN-Bus

Mohou být zobrazeny všechny hodnoty, které jsou předem zadány ve funkčních datech přístroje CAN-Bus.

Pokud by měly být zobrazeny hodnoty z více přístrojů CAN-Bus, musí být v jednotlivých souborech naprogramováno příslušné CAN-číslo uzlu.

Všechna CAN-Bus-zařízení, jejichž funkční data jsou vložena do TA-Designeru musí být připojena k síti CAN-Bus, jinak se online schéma nezobrazí.

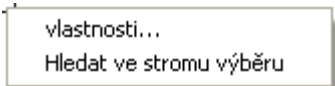


Po předběžném umístění hodnoty bude viditelné následující zobrazení:

Rámeček ukazuje, že objekt je označen.

Díky kliku na levé tlačítko myši můžeme neoznačený objekt označit a tím dostane rámeček. Nyní může být označený objekt zpracován..

Kliknutím pravého tlačítka myši se otevře výběr:

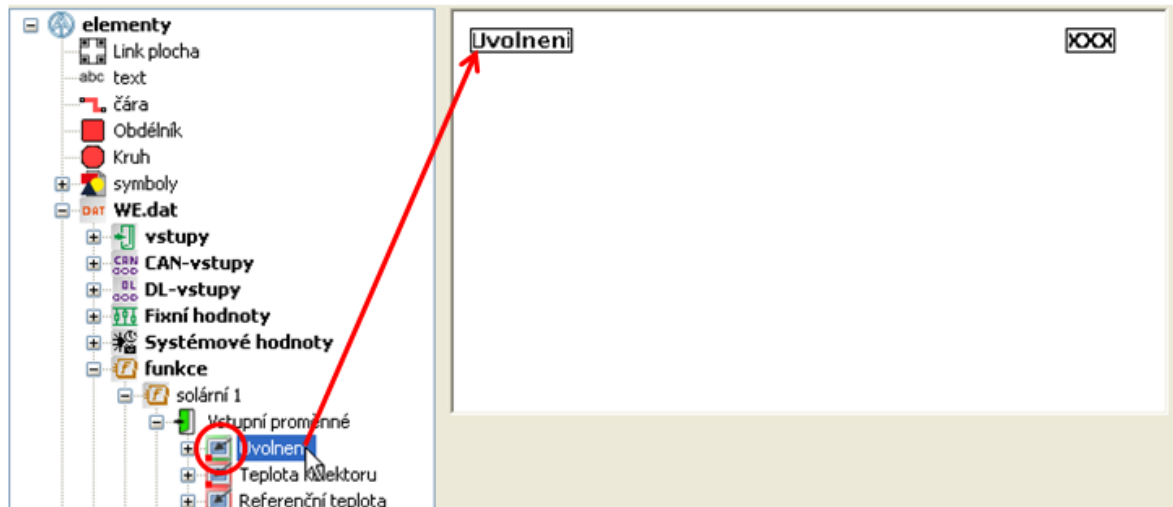


vlastnosti...
Hledat ve stromu výběru

Vložení skupin hodnot


Z funkčních dat přístrojů s technologií X2 mohou být do kreslicí plochy přeneseny i celé skupiny hodnot. Díky tomu je možné rychle vytvořit program i bez práce s grafikou.

Příklady:

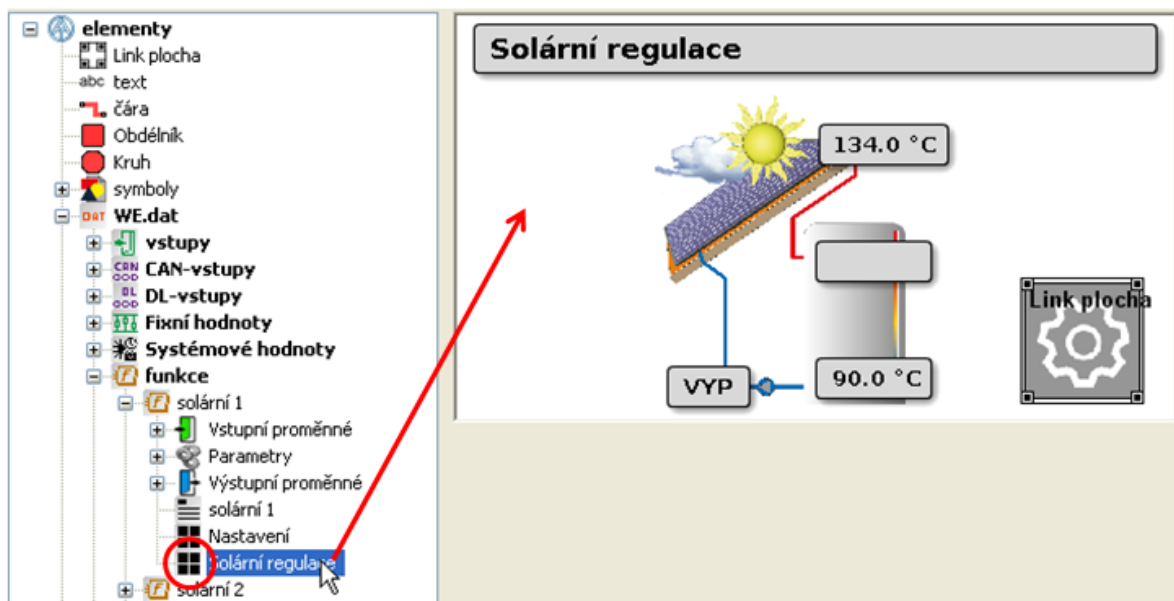



U tohoto příkladu je vloženo do výkresu název a hodnota jako skupina hodnot. Všechny hodnoty jsou seskupeny ve skupině hodnot a je možné je vybrat. Tyto hodnotové skupiny jsou zobrazeny s červeným bodem vlevo dole u symbolu dané hodnoty.



K jedné funkci je možné přiřadit i větší skupiny. Tyto hodnoty jsou nejdůležitějšími hodnotami funkce a byly předem vybrány. V uvedeném příkladu byla vložena skupina hodnot pro funkci "Solar 1" na plochu. Tyto skupiny hodnot jsou označeny symbolem .

Je možné po zrušení seskupení smazat jednotlivé hodnoty nebo je umístit někam jinam. Na plochu mohou být vloženy i další hodnoty nebo skupiny hodnot.



Pro různé funkce jsou připraveny hotové grafiky s vloženými hodnotami. Ty jsou označeny symbolem .

Změnit / uzamčeno

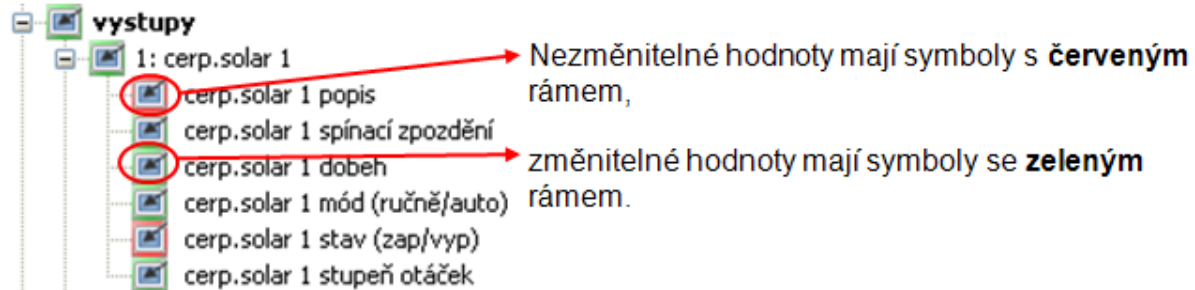
(jen CAN-TOUCH, online-schéma C.M.I. a přehled funkcí UVR16x2)

Určité objekty jsou měnitelné, ale mohou být uzamčeny.

Výběr zobrazených hodnot by měl být odsouhlasen budoucím uživatelem.

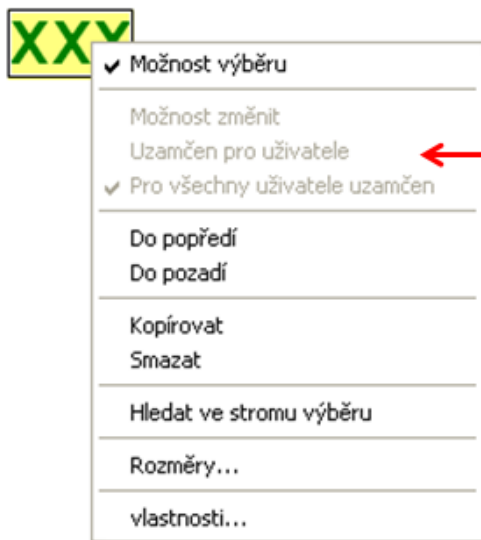
CAN-TOUCH: Senzibilní **měnitelné** (= neuzavřené) hodnoty by měly být zobrazeny pouze na stránkách, které budou chráněné heslem.

C.M.I. Online schéma a přehled funkcí UVR16x2: uzavření lze omezit na určité skupiny uživatelů.

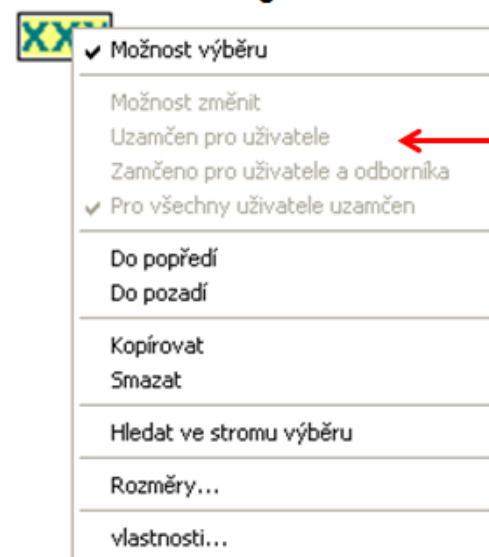


Kliknutím na pravé tlačítko myši na označený objekt zobrazíme podmenu:

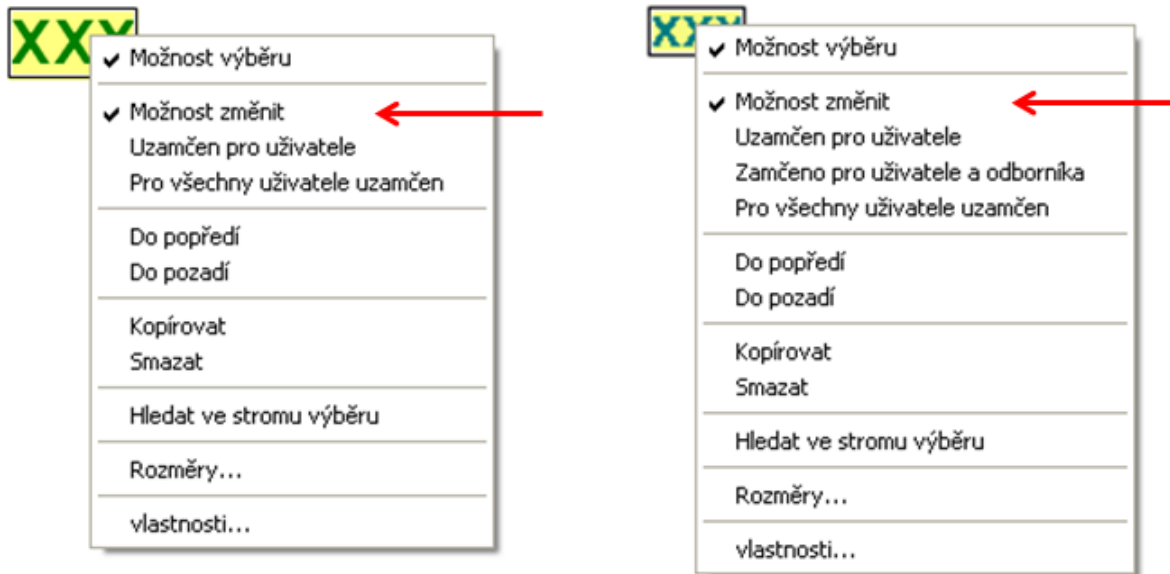
Online-schéma C.M.I.



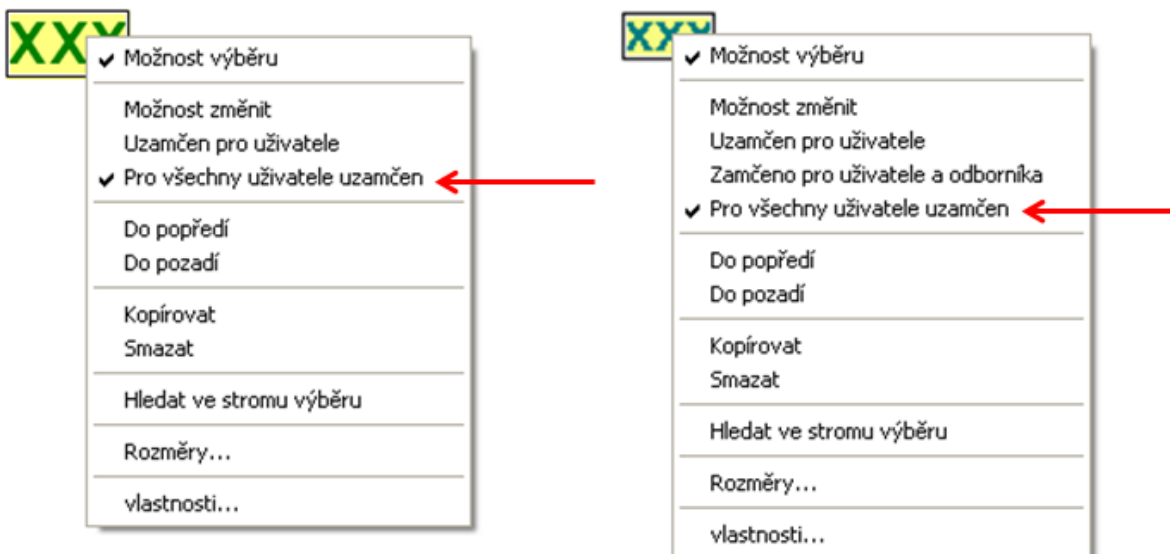
Přehled funkcí regulace UVR16x2



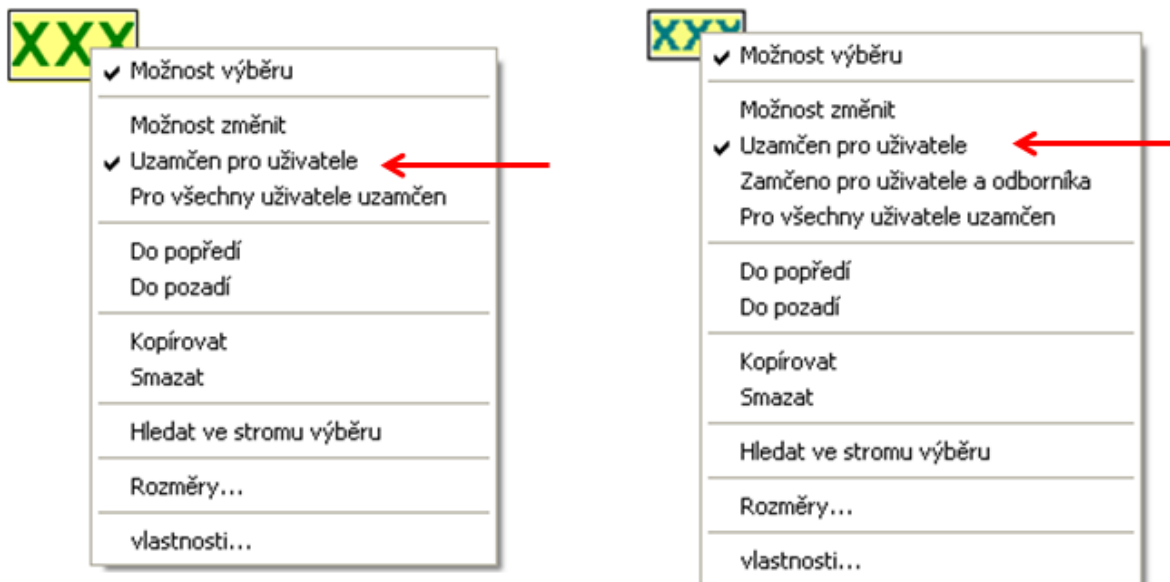
Tato hodnota nemůže být změněna. Výběr není k dispozici.



Tato hodnota je volitelná a všichni ji mohou měnit.

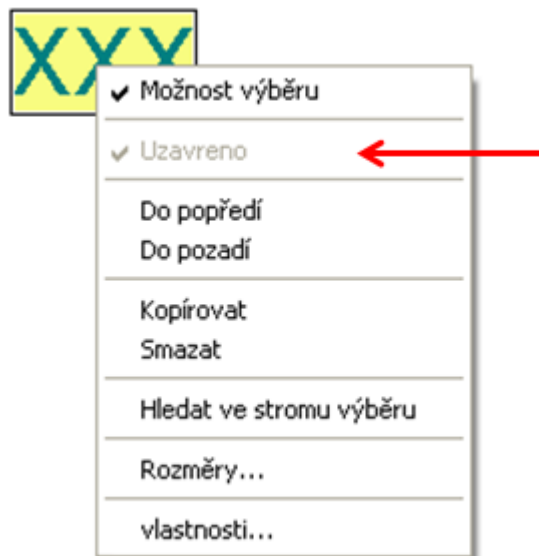


Tato hodnota je volitelná, ale je zakázána pro všechny uživatele

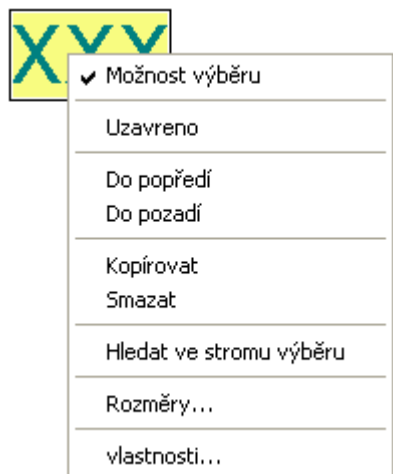


Tato hodnota může být změněna, ale pro "uživatele" je zakázána. Uživatelé, kteří jsou přihlášení v C.M.I. jako "Experte/odborník" nebo v regulaci UVR16x2 jako "Fachmann/odborník" nebo "Experte/odborník", mohou hodnotu změnit.

CAN-TOUCH



Tato hodnota nemůže být v zásadě měněna.



Tuto hodnotu lze změnit, ale lze ji i zablokovat (háček u „zamčeno“ = nelze změnit).

Hodnoty ze vstupních variant jedné funkce jsou automaticky uzavřeny.

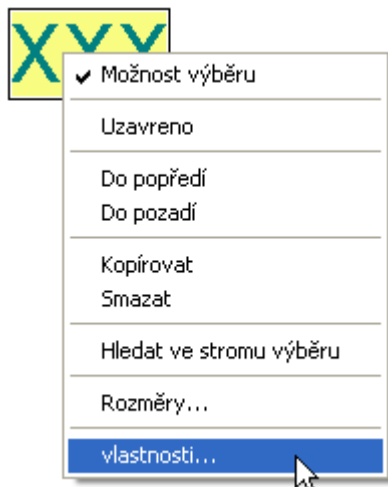
Vyjimky: Uvolnění, které jsou nastaveny na „uživatel“ a nejsou propojeny
Funkce profil: Start, Stop, Cyklus, pokud nejsou propojeny

Hodnoty z výstupních variant funkce nemůžou být změněny („**stav** (zap/vyp)“).
Pokud by měl být spínací výstup manuálně přepínatelný, musí být „**mód** (ručně/auto)“ nastaven ze seznamu **výstupy** ve schématu.

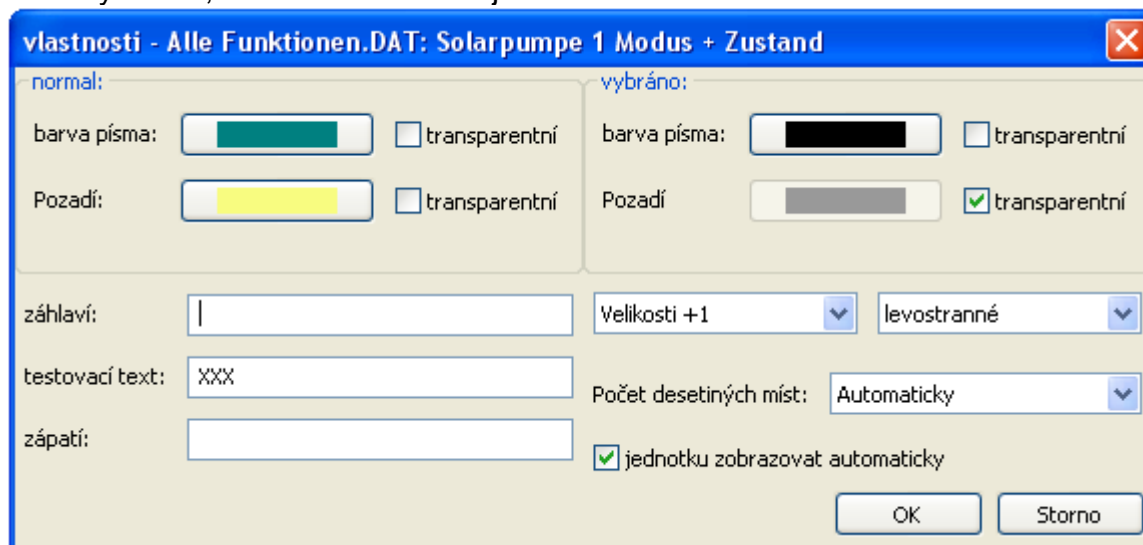
Vlastnosti

Stanovení barvy písma, podkladu, pozice a vložení záhlaví a zápatí a testovacího textu ke kontrole.

CAN-TOUCH



Dvojklikem na vybrané pole „XXX“, přes klik na „vlastnosti“ nebo výběrem a stisknutím klávesy **Enter**, zobrazí se následující okno:



V oblasti „**normal**“ budou nastaveny vlastnosti hodnot, pokud budou zobrazeny na dotykovém displeji v **normální stavu**. V případě časového programu (přiřazení všedního dne) platí tyto vlastnosti pro zobrazení **přiřazeného dne**.

V oblasti „**vybráno**“ budou vlastnosti hodnot nastaveny **během změny** na dotykovém displeji. V případě časového programu (přiřazení všedního dne) platí tyto vlastnosti pro zobrazení **nepřiřazených dní**.

Záhlaví a **zápatí** budou v CAN-Touchi viditelná. V **zápatí** můžou být zobrazen například jednotky míry, pokud nebudou automaticky vloženy. **Testovací text** slouží k

jednoduššímu umístění zprávy do grafiky a bude zobrazen jen v programu. Texty mohou obsahovat maximálně 31 písmenových znaků.

K dispozici jsou 5 druhů písma, které se liší velikostí.

Kromě toho je možno pro lepší umístění využít výběr, zda zpráva bude zarovnána **vlevo, vpravo nebo na střed**.

Počet desetinných míst

V mnohých případech je z optického hlediska smysluplné zvýšit (vložením nul) nebo snížit (žádné zaokrouhlování) počet desetinných míst.

Automatické vlastnosti: Je-li tento výběr označen „háčkem“, budou zobrazeny všechny hodnoty s vlastnostmi, které jsou dané funkčními daty (výrobní nastavení). Pokud mají být zobrazeny vlastní speciální vlastnosti, bude „háček“ vymazán a požadované jména jednotek vloženy do „zápatí“.

Změna přednastavených barev písma a pozadí:



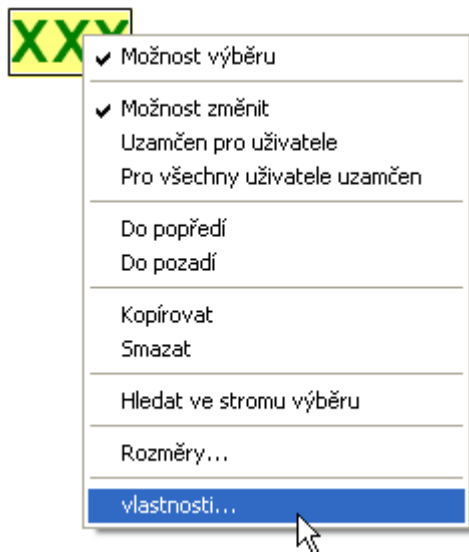
Přednastavení: Písmo černé, pozadí transparentní.

Pomocí zakliknutí písma resp. barvy pozadí se zobrazí výběrové pole, ve kterém může být nastavena požadovaná barva.

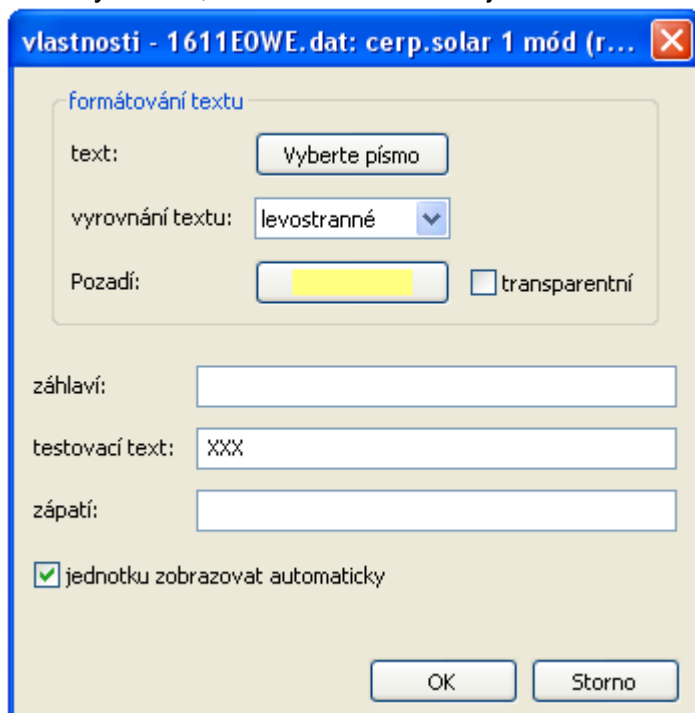
Jsou také možné uživatelem definované barvy, které zůstanou uloženy. Jazyk v tomto okně závisí na nastavení jazyka v provozním systému počítače.

Online schéma C.M.I.

Pokud je některému objektu přiřazeno formátování, je toto formátování převzato pro všechny **následující** objekty „této skupiny“. Při tom je rozlišeno, jestli objekt skupiny patří k **měnitelným** nebo **neměnitelným** objektům.

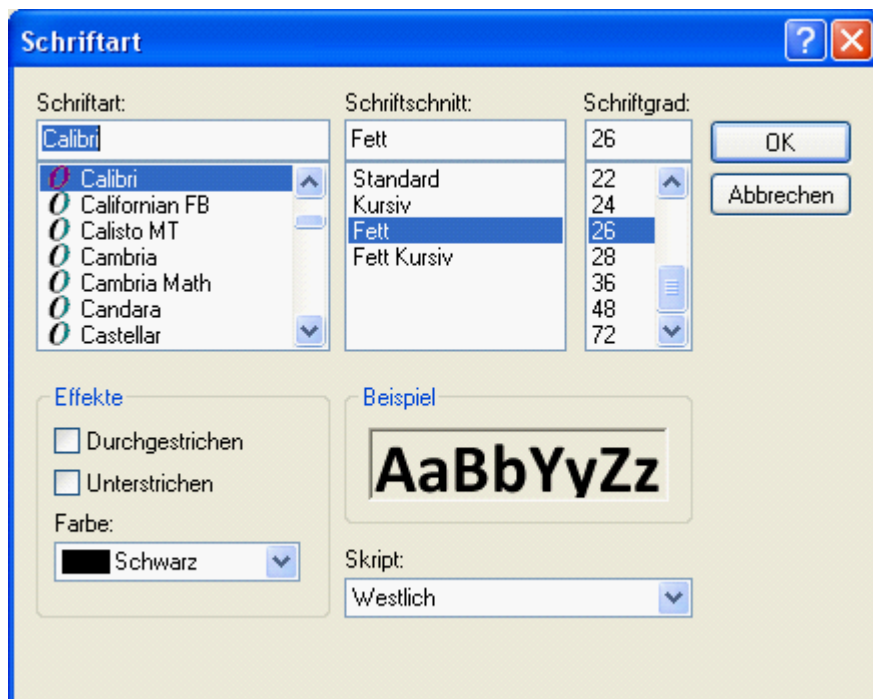


Dvojklikem na vybrané pole „XXX“, přes klik na „vlastnosti“ nebo výběrem a stisknutím klávesy **Enter**, zobrazí se následující okno:



V tomto okně budou nastaveny následující **vlastnosti**:

Písmo (Schriftart) Nastavení druhu písma a barvy v následujícím okně:



Jazyk v tomto okně závisí na nastavení jazyka v provozním systém počítače. Podle zobrazovacího zařízení není možné zajistit, že zvolený druh písma bude správně zobrazen.

Zarovnání vlevo / vpravo

Barva pozadí



Změna přednastaveného písma a barvy pozadí:

Přednastavení: písmo zelené, pozadí transparentní.

Díky kliknutí na Schrift- resp. Hintergrundfarbe se zobrazí výběrové pole, ve kterém bude možno nastavit požadovanou barvu.

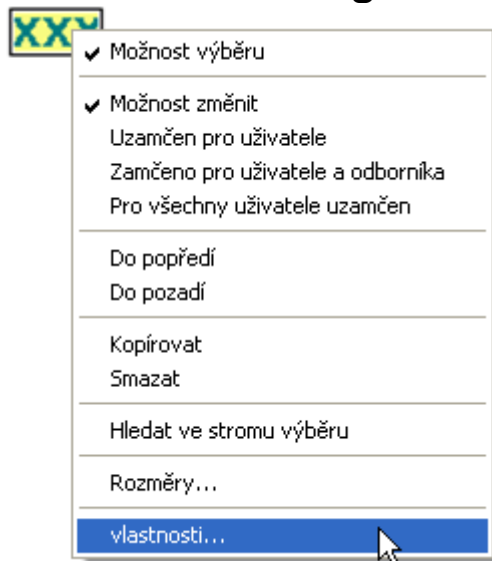
Jsou možné také uživatelem definované barvy, které zůstanou uloženy.
Jazyk v tomto okně závisí na nastavení jazyka v provozním systému počítače.

Záhlaví, testovací text, zápatí

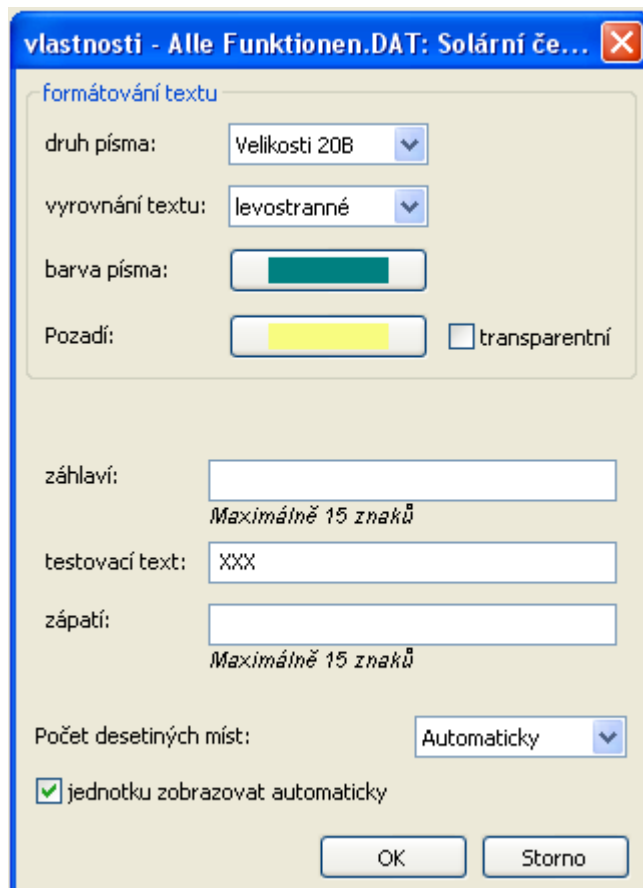
Záhlaví a **zápatí** budou viditelné v online schématu. **Testovací text** slouží k jednoduššímu umístění zobrazení do grafiky a bude zobrazen jen v programování.

Výběr **s** nebo **bez** automatického indikátoru na **jednotce**

Přehled funkcí regulace UVR16x2



Dvojklikem na vybrané pole „XXX“, přes klik na „vlastnosti“ nebo výběrem a stisknutím klávesy **Enter**, zobrazí se následující okno:



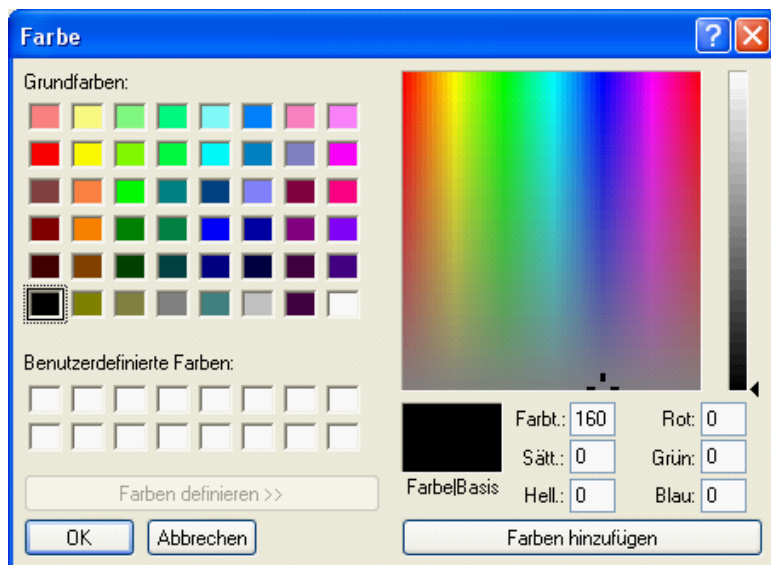
V tomto okně jsou nastaveny následující **vlastnosti**:

Druh písma

Zarovnání textu: zarovnaný zleva/zarovnaný zprava

Barva písma

Barva pozadí



Změna předem nastavené barvy pozadí:

Přednastavení: pozadí transparentní.

Kliknutím na barvu pozadí se objeví výběrové pole, ve kterém můžete nastavit požadovanou barvu pozadí.

Možné jsou také barvy definované uživatelem, které zůstanou uloženy.

Předřazený text, testovací text, připojený text

Předřazený i **připojený text** je vidět v přehledu funkcí. **Testovací text** slouží k jednoduchému umístění zobrazení v grafice a je zobrazen jen v programování.

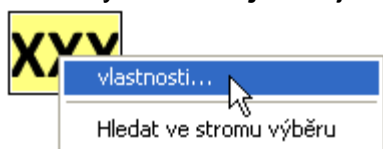
Počet desetinných míst

V některých případech má smysl zvýšit počet desetinných míst (přidají se nuly) nebo snížit (bez zaokrouhlení).

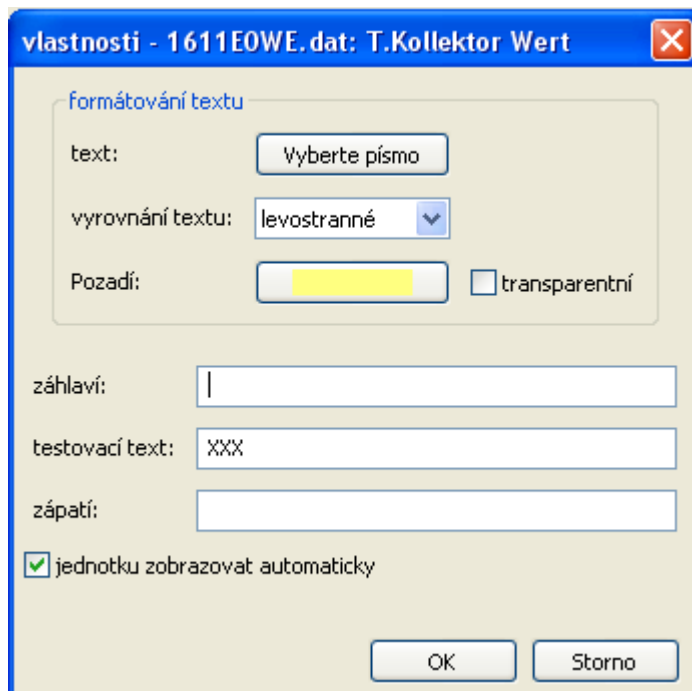
Výběr **s** nebo **bez** automatického indikátoru na jednotce

Online schéma BL-NET

Pokud je některému objektu přiřazeno formátování, je toto formátování převzato pro všechny **následující** objekty.

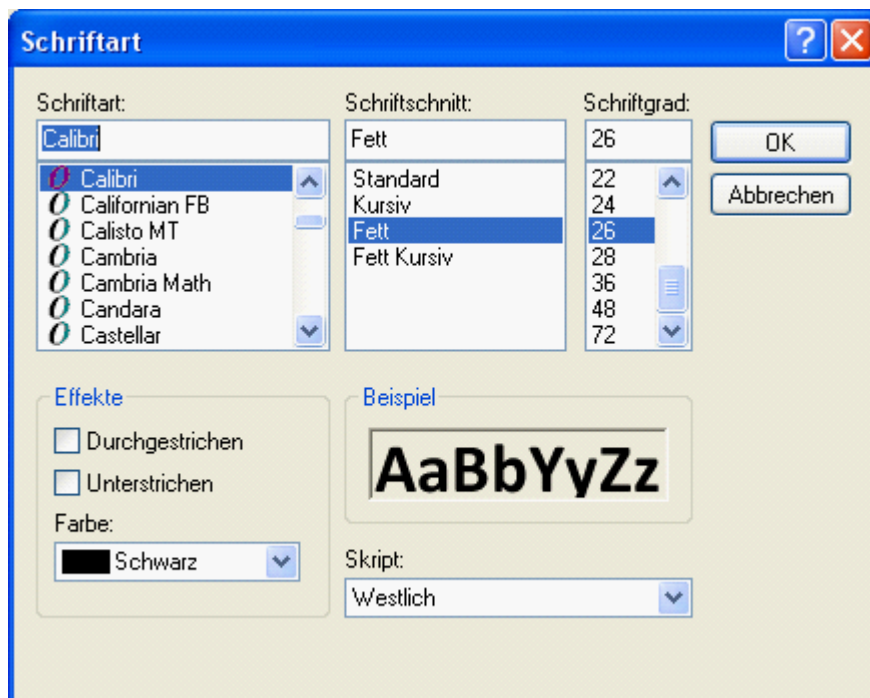


Díky dvojitému kliku na označené textové pole „**XXX**“ nebo díky zakliknutí „**vlastnosti**“ se zobrazí následující okno:



V tomto okně budou nastaveny následující **vlastnosti**:

- Písmo (Schriftart)** Nastavení druhu písma a barvy v následujícím okně:



Jazyk v tomto okně závisí na nastavení jazyka v provozním systému počítače.

- Zarovnání vlevo / vpravo**

- Barva pozadí**

Změna přednastaveného písma a barvy pozadí:



Jazyk v tomto okně závisí na nastavení jazyka v provozním systém počítače.

Přednastavení: písmo zelené, pozadí transparentní.

Díky kliknutí na Schrift- resp. Hintergrundfarbe se zobrazí výběrové pole, ve kterém bude možno nastavit požadovanou barvu.

Jsou možné také uživatelem definované barvy, které zůstanou uloženy.

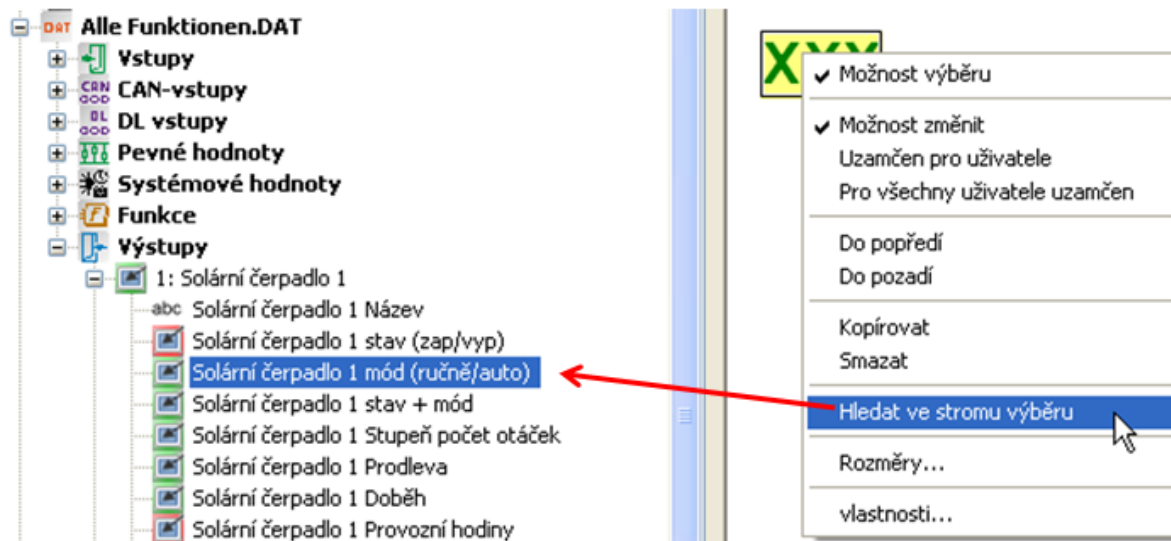
- **Záhlaví, testovací text, zápatí**

Záhlaví a **zápatí** budou viditelné v online schématu. **Testovací text** slouží k jednoduššímu umístění zobrazení do grafiky a bude zobrazen jen v programování.

- Zobrazení s nebo bez **automatických jednotek**

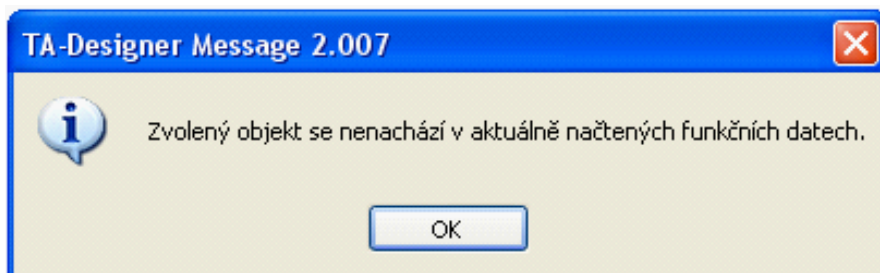
Hledat ve stromu výběru

Pomocí této funkce je možné zjistit přiřazení objektu k zápisu ve vyhledávacím stromu. Je to občas velmi výrazná pomoc při rozsáhlém programování.



Vyhledávací strom je v případě nutnosti otevřen a zápis je ve vyhledávacím stromu barevně označen.

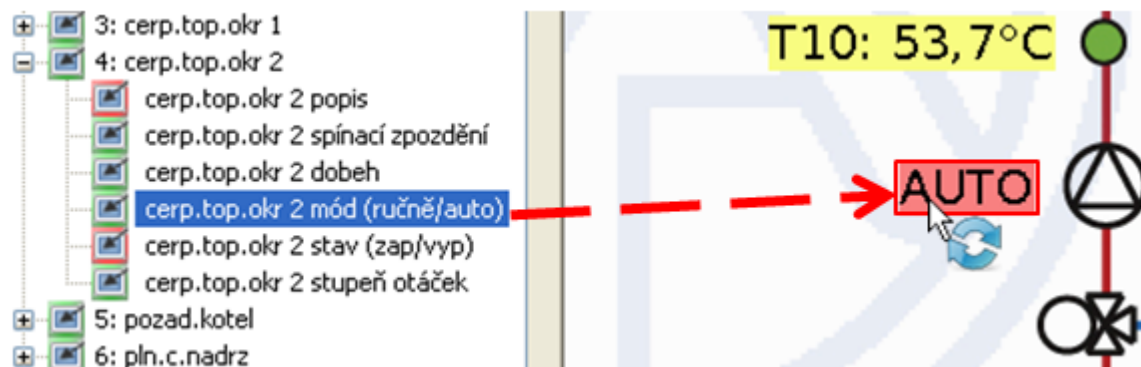
Je-li vybrán objekt, který nemá vztah k nahranému funkčnímu souboru, zobrazí se následující hlášení (viz také kapitola „[Kontrolní funkce](#)“):



Náhrada hodnot

Objekty, které jsou umístěny v grafice, mohou být nahrazeny novými objekty ze stromu výběru. To probíhá kliknutím na nový objekt ve stromu a jeho přetažením se přidržení tlačítka miši, k objektu, který má být nahrazen.


Přitom jsou převzaty všechny vlastnosti původního objektu (pozice, formátování textu, pre-text, zkušební text, text po textu, zobrazení jednotek)

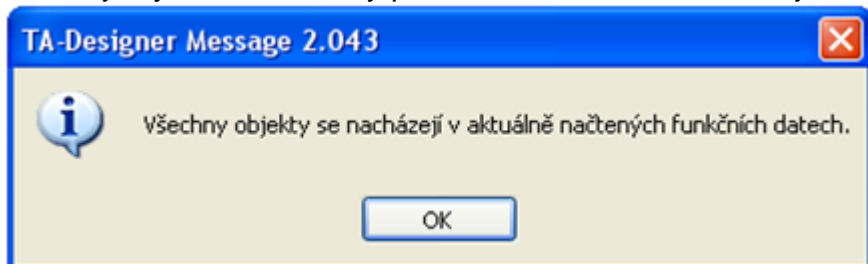


Nahrazení je možné jen pro jednotlivé hodnoty ale ne pro hodnotové skupiny.

Kontrolní funkce

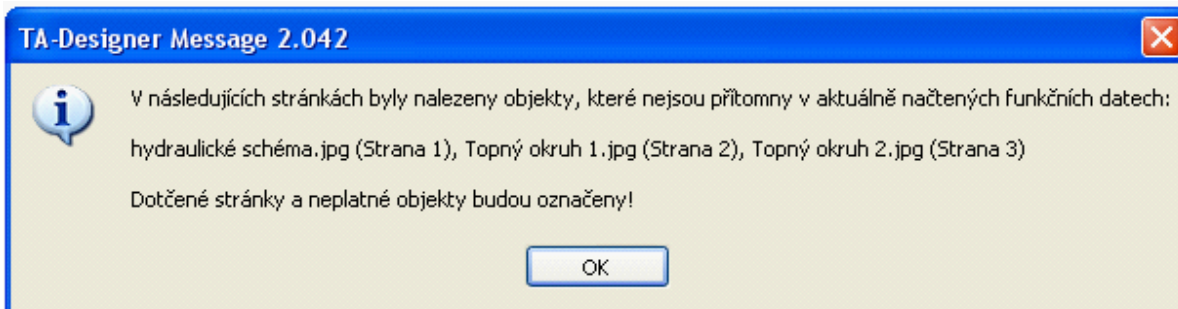
Na závěr si při vytváření projektu můžete zkontrolovat shodu vložených objektů s nahranými funkčními daty (soubory *.dat).

Kontrola je spuštěna kliknutím na symbol , který se nachází na liště se symboly. Pokud je výsledek kontroly pozitivní, zobrazí se následující hlášení:



Pokud jsou ale nalezeny neplatné objekty, objeví se hlášení, které upozorní na chybné strany. Všechny neplatné objekty a chybné strany jsou označeny.

Příklad:



Neplatný objekt




hydraulické schéma.jpg

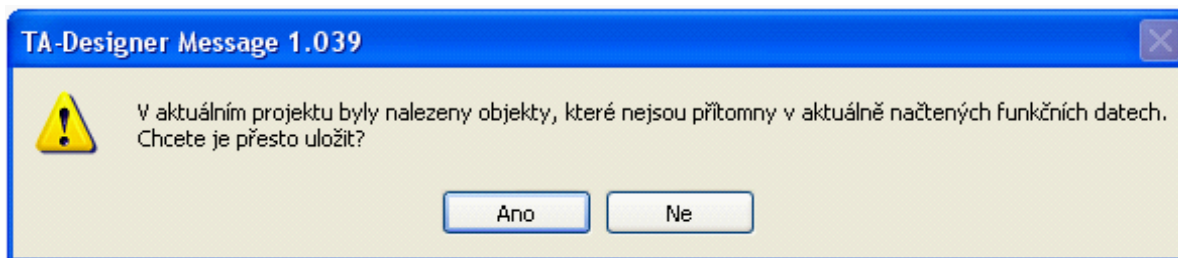


Topný okruh 1.jpg

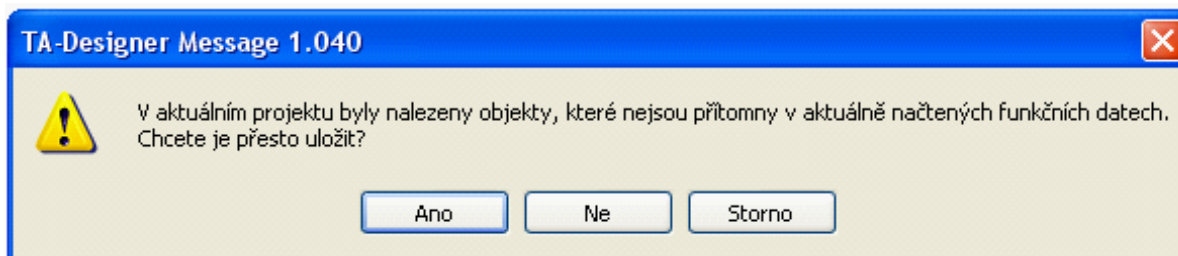
chybné strany (Příklad: CAN-TOUCH)

Označení „neplatný“ resp. „neplatné objekty“ mohou být smazána tím, že kliknete a deaktivujete symbol , který se nachází na liště se symboly.

V případě, že má být uložen do paměti projekt s chybou, zobrazí se dotaz, zda má být projekt uložen, i když obsahuje chybu.

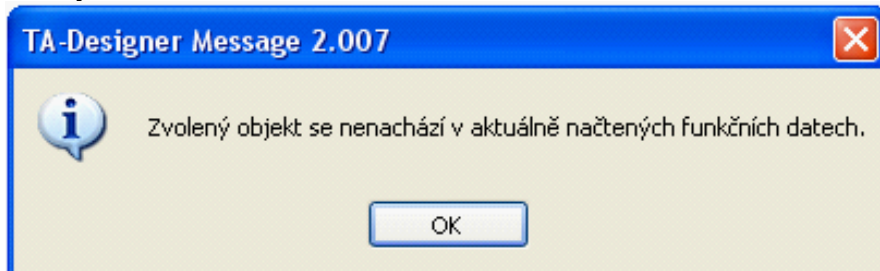


Pokud chcete zavřít projekt s chybou, objeví se podobný dotaz, protože při zavírání projektu je tento projekt ukládán do paměti.



Pokud na daný dotaz odpovíte „**ano**“, je projekt uložen i s chybou a následně uzavřen. Pokud na dotaz odpovíte „**ne**“, **nebudou** změny, které byly provedeny od okamžiku posledního ukládání, uloženy a projekt bude uzavřen. Při „**přerušeni**“ nejsou změny uloženy a projekt není uzavřen.

Pokud si vyberete pomocí funkce „[hledat ve vyhledávacím stromu](#)“ objekt, který nemá žádný vztah k nahrávanému funkčnímu souboru, zobrazí se následující hlášení:



Zastaralý objekty

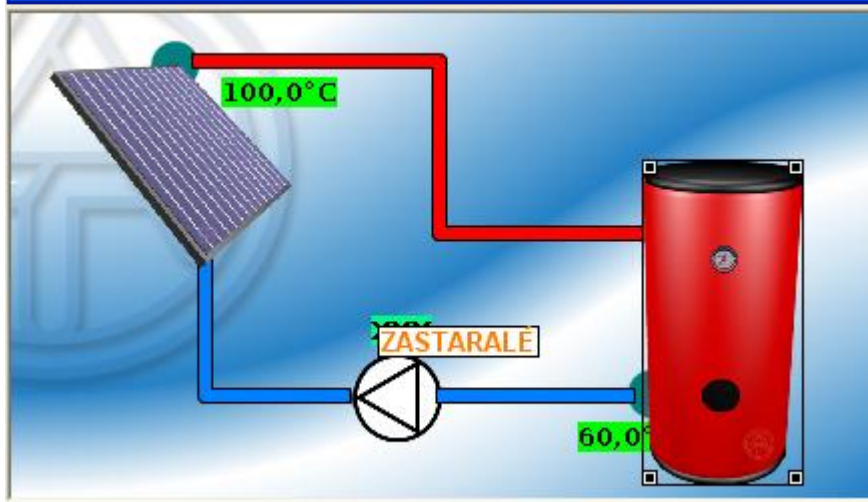
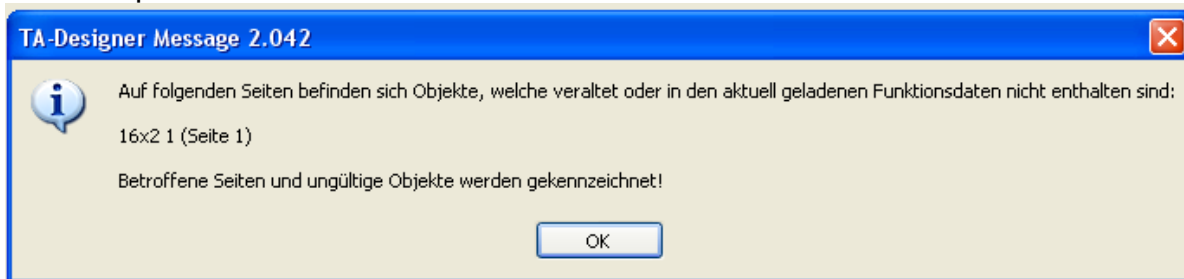
Případy použití:

Funkční data byla **smazána** a později budou **vložena**, použijte bez tlačítka "**Nahradit Funkční data...**".

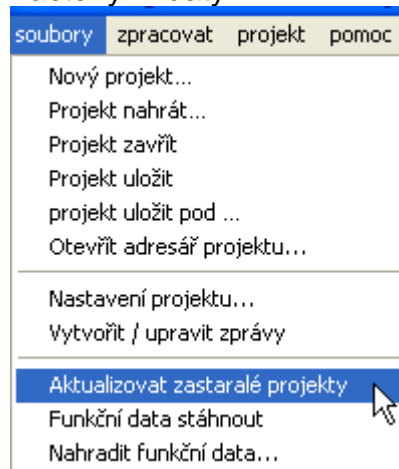
Funkční data budou tlačítkem "**Nahradit Funkční data ...**" vyměněna, v nových funkčních datech budou funkce ztracené nebo doplněna.

Hodnoty mohou být **zastaralé**.

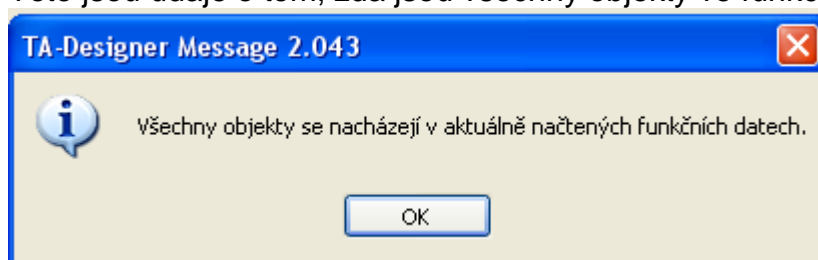
Test funkce je spuštěn klepnutím na ikonu , přebytečné objekty budou označeny a zobrazí zprávu.



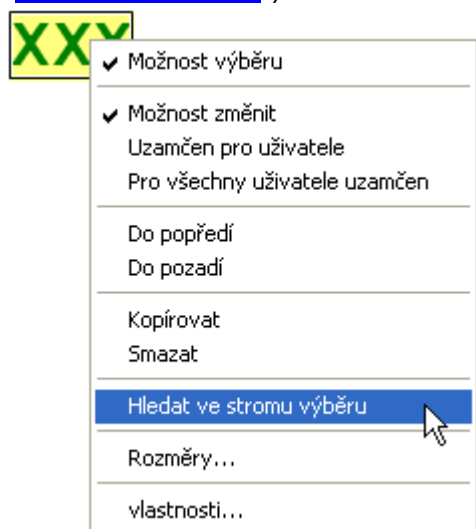
Spuštěním "**soubory/Aktualizovat zastaralé projekty**" budou opět spojeny s nově načtenými daty.



Toto jsou údaje o tom, zda jsou všechny objekty ve funkčních datech.



V případě, že nově načtená data nejsou identická se smazanými daty funkce byly smazány nebo doplněny), musíte projít "[Hledat ve stromu výběru](#)" propojení s funkčními daty kontroluje a v případě potřeby se správně nastaví nahrazením (více "[Nahrada hodnot](#)").



Pokyny k hodnotám z funkčních dat UVR1611

CAN-TOUCH

Pro všechny funkce:	
Uvolnění hodnota	Pokud nebude hodnota naprogramována jako „uzavřená“ a zdroj nastaven na „Uživatel“, může být tímto funkce vypnuta nebo zapnuta.
Vstupní varianty, kromě všech „Uvolnění“, profilová funkce a časovač – Trigger vstup	Tyto hodnoty nemohou být nikdy měněny, i když nebudou spojeny ve funkci.

Časové programy:	
Přiřazení dní v týdnu	Je důležité, zvolit pozadí v různých barvách pro „normal“ a „vybráno“, aby bylo rozlišeno, který den je označen a tím přiřazen („normal“ = přiřazen, „vybráno“ = nepřijízen)
Změna počtu programů nebo časového okna	Redukce počtu programů nebo časového okna v regulaci programu dle programu CAN-Touch způsobuje Timeouts a rušení. Při zvýšení nebudou zobrazeny dodatečné programy a časová okna.

Topný okruh:	
Mód - druh provozu	Aktuální druh provozu (např. RAS, CAS/AUTO, NORMAL, DOVOLENA, atd.), může být změněna
Mód v Čas/Auto provozu	SNIŽENÝ nebo NORMAL (nezměnitelný), dle časového programu
Stav RAS	Stav topného okruhu v druhu provozu RAS (např. ČAS/AUTO)
Konec párty	Vložení konce párty, pokud je zvolen druh provozu „PARTY“
Konec dovolené/svátek	Vložení datumu posledního dne dovolené resp. Svátku

Požadavek TV:	
Jednorázové nahrání startu / ukončení	U těchto objektů musí být bezpodmínečně zadáno záhlaví , které může být vloženo do CAN-TOUCHe.

Počítadlo:	
Vynulování počítadla	U těchto objektů musí být bezpodmínečně zadáno záhlaví , které může být vloženo do CAN-TOUCHe.

Kalorimetr:	
Megawathodiny	Tento objekt bude zobrazen bez jednotek.
Vynulování počítadla	U těchto objektů musí být bezpodmínečně zadáno záhlaví , které může být vloženo do CAN-TOUCHe.

Timer:	
Start/Stop	U těchto objektů musí být bezpodmínečně zadáno záhlaví , které může být vloženo do CAN-TOUCHe.

Kontrolní funkce:	
Stav chyby	zobrazení „OK“ nebo „CHYBA“
Chybové hlášení	Zadání druhu chyby (např. „příliš vysoká“)
Chybové zobrazení vymazat	U těchto objektů musí být bezpodmínečně zadáno záhlaví , které může být vloženo do CAN-TOUCHe.

Profilová funkce:	
Start/Stop Profil	U těchto objektů musí být bezpodmínečně zadáno záhlaví , které může být vloženo do CAN-TOUCHe.

Funkce údržby:	
Externí spínač	Pokud je nastaveno na „Uživatel“, je hodnota stále ZAP (nezměnitelná)
Start/Stop funkce údržby	U těchto objektů musí být bezpodmínečně zadáno záhlaví , které může být vloženo do CAN-TOUCHe. Funkce Start/Stop je aktivní v závislosti na vstupních variantách „Externí spínač“.

Výstupy:	
Stupně otáček	Tato hodnota smí být zvolena jen u výstupů 1, 2, 6 nebo 7, protože jinak se zobrazí hlášení Timeout
Mód (Ruční/Auto)	V objektu módu může být spínací stav výstupu změněn (AUTO/ZAP resp. AUTO/VYP (dle funkčního stavu), RUČNÍ/ZAP, RUČNÍ/VYP), pokud není uzavřen.
Stav (Zap/Vyp)	Ukazuje jen stav výstupů a nemůže být změněn.

Online schéma C.M.I.

Pro všechny funkce:	
----------------------------	--

Uvolnění hodnota	Pokud nebude hodnota naprogramována jako „uzavřená“ a zdroj nastaven na „Uživatel“, může být tímto funkce vypnuta nebo zapnuta.
------------------------	---

Topný okruh:	
Mód - druh provozu	Aktuální druh provozu (např. RAS, CAS/AUTO, NORMAL, DOVOLENA, atd.), může být změněna. V módu DOVOLENÁ, PARTY, SVÁTEK jsou zobrazeny níže časové údaje a mohou být stejně tak změněny.

Požadavek TV:	
Jednorázové nahrání startu / ukončení	U těchto objektů musí být nutně zadán před-text který může být zvolen k aktivaci.

Počítadlo:	
Vynulování počítadla	U těchto objektů musí být nutně zadán před-text který může být zvolen k aktivaci.

Kalorimetr:	
Megawathodiny	Tento objekt bude zobrazen bez jednotek.
Vynulování počítadla	U těchto objektů musí být nutně zadán před-text který může být zvolen k aktivaci.

Timer:	
Start/Stop	U těchto objektů musí být nutně zadán před-text který může být zvolen k aktivaci.

Kontrolní funkce:	
Chybové zobrazení vymazat	U těchto objektů musí být nutně zadán před-text který může být zvolen k aktivaci.

Profilová funkce:	
Start/Stop Profil	U těchto objektů musí být nutně zadán před-text který může být zvolen k aktivaci.

Funkce údržby:	
Start/Stop funkce údržby	U těchto objektů musí být nutně zadán před-text který může být zvolen k aktivaci.

Výstupy 1-14:	
----------------------	--

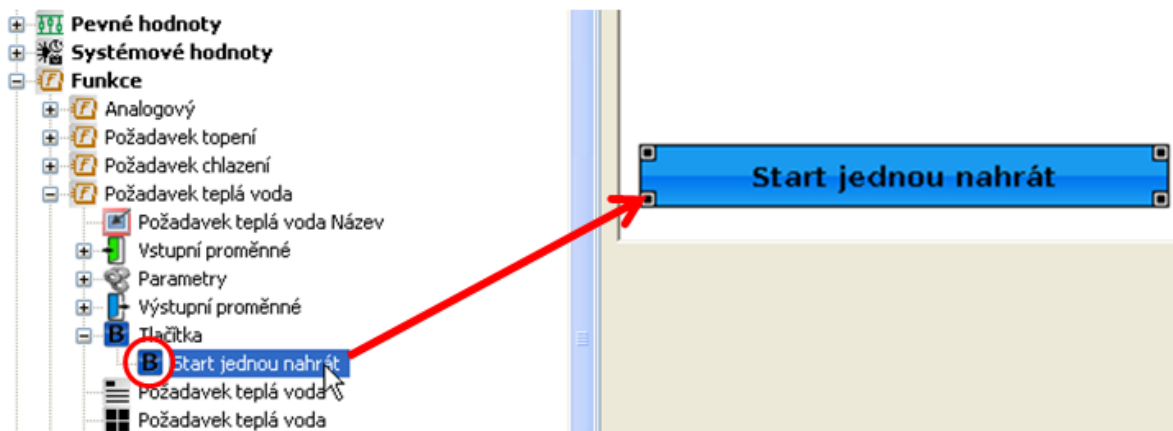
Mód (Ruční/Auto)	V módu objektů může být měněn stav zapnutí výstupů (AUTO příp. RUČNĚ), pokud nejsou uzamčeny.
Analogové výstupy 15-16	
Mód (Ruční/Auto)	Stejně jako u výstupů 1-14, stejně tak je stav výstupů zobrazen dole a může být v módu ručně měněn.

Tlačítka

Vložení tlačítek

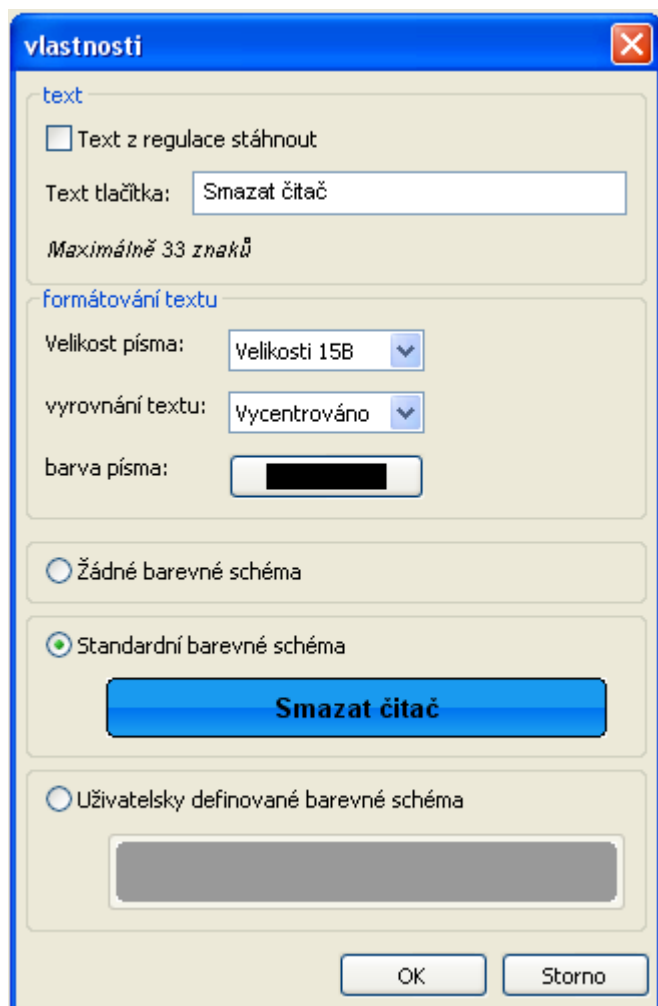
U určitých funkcí přístrojů s technologií X2 jsou k dispozici i "Tlačítka/spínací plochy", kterými můžeme provádět akce v funkcích.

Příklad: jednorázové nahrání požadavku teplá voda



Vlastnosti

Pro tlačítka můžeme vybrat texty a barvy výplně. Text může být nahrán z regulace nebo může být nadefinován samostatně. U "Žádné barevné schéma" zůstane pozadí spínací plochy transparentní.



Tlačítka, která mají 2 funkce (např. spustit / zastavit), mají rozšířené možnosti výběru pro 2. spínací pole:

vlastnosti ✕

text

Text z regulace stáhnout

není aktivní:

aktiv:

Maximálně 33 znaků

formátování textu

	není aktivní	aktiv
Velikost písma:	<input type="text" value="Velikosti 15B"/>	<input type="text" value="Velikosti 15B"/>
vyrovnání textu:	<input type="text" value="Vycentrováno"/>	<input type="text" value="Vycentrováno"/>
barva písma:	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>

Žádné barevné schéma

Standardní barevné schéma

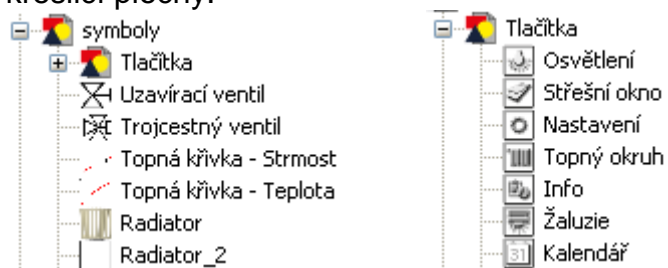
není aktivní	<input type="text" value="Start jednou nahrát"/>
aktiv	<input type="text" value="Stop jednou nahrát"/>

Uživatelsky definované barevné schéma

není aktivní	<input type="text" value=""/>
aktiv	<input type="text" value=""/>

Symbole

Ve vyhledávacím stromu jsou k dispozici symboly hydrauliky a tlačítka pro vložení do kreslicí plochy.



Vložení do kreslicí plochy je provedeno stejně jako u všech objektů a sice pomocí techniky Drag & Drop .

Symbole mohou být dále zpracovávány (velikost, otáčení, zrcadlení atd. – viz kapitola "[Zpracování objektů](#)").

Odkazy (spojení, linky)

(jen CAN-TOUCH, online-schéma C.M.I. a přehled funkcí UVR16x2)

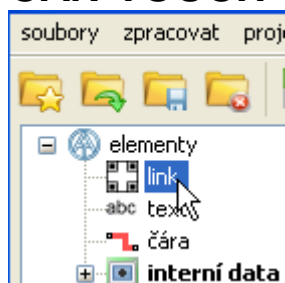
S pomocí linku (= spojení) je možné měnit jednu stránku na každou další uloženou stránku (= podmenu). Dotyk nebo kliknutí uvnitř plochy odkazu způsobí přepnutí na jinou stránku.

Před vložením odkazu na stránku musí být všechny stránky, které mají být pomocí těchto odkazů dosažitelné, založeny pomocí funkce „**Nová stránka**“.

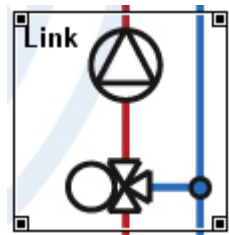
Vložení linku se provede přetažením elementu „**link**“ z vyhledávacího stromu se stisknutým tlačítkem myši do požadované pozice v grafice („Drag & Drop“).

Velikost linky (=rozsah pohybu) v grafice může být stavoveno prostřednictvím tažení **rohového bodu**.

CAN-TOUCH



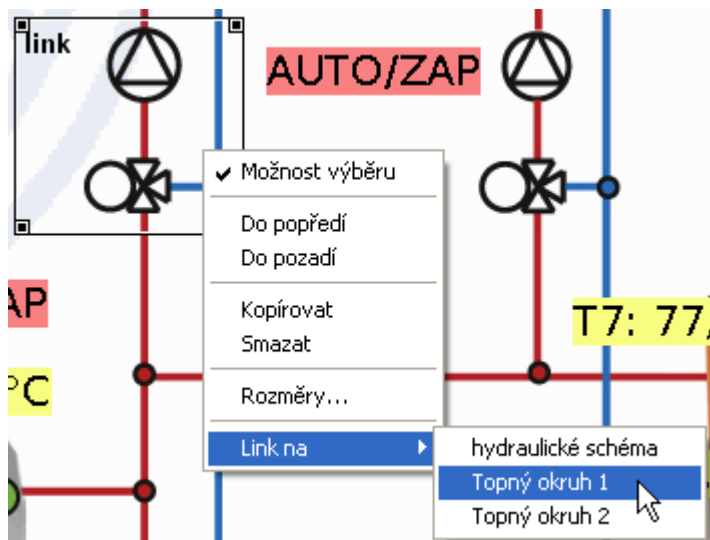
Příklad:



Může být vytvořeno maximálně 16 linku na stránku.

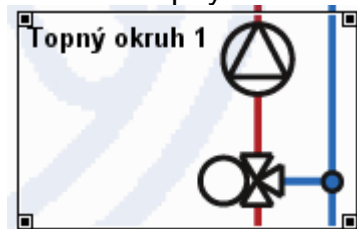
Klepnutím na odkaz pravým tlačítkem myši, se zobrazí menu, s otázkou na volitelnost, popředí, pozadí, rozměry a možné odkazy na již vytvořené stránky.

Příklad:



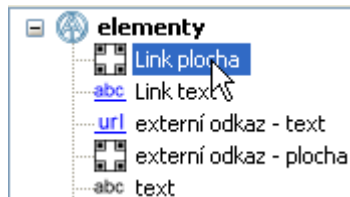
Díky označení nastane výběr. Na cílové stránce musí být založen odkaz, který povede dál a umožní tak přepnutí na jiné stránky.

Příklad: Topný okruh 1 vybraná jako cíl



Bude-li vložen link na **vlastní** stránku, potom bude stránka po doteku v levé oblasti ihned aktualizována.

Online schéma C.M.I.

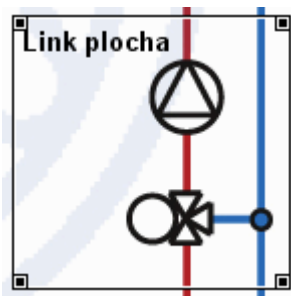


S pomocí linků (= odkazů) je možno měnit z jedné stránky na jinou, případně je možno přecházet z jedné stránky na jinou, případně na jinou webovou stránku.

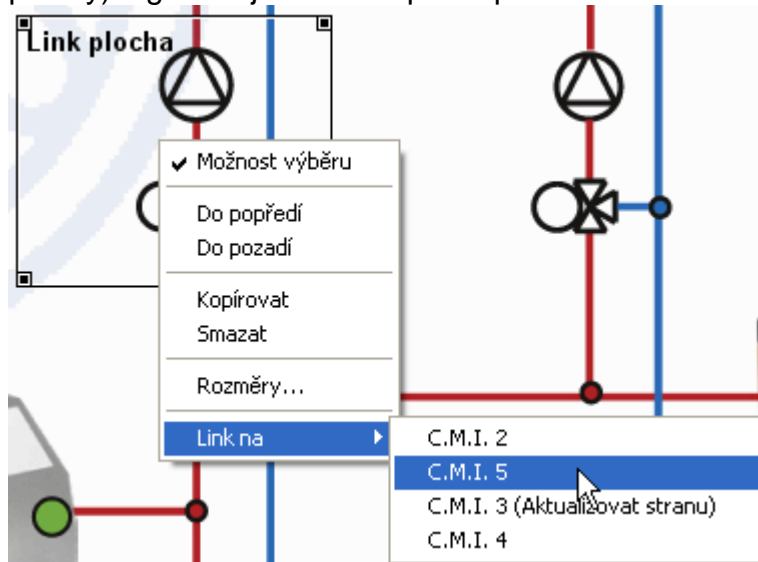
Před vložením „**oblasti**“ linku a „**textu**“ do grafiky, musí být s funkcí „**Nová stránka**“ vloženy všechny stránky, které jsou linkem přístupné.

Vložení linku se provádí funkcí „Drag & Drop“.

Link plocha

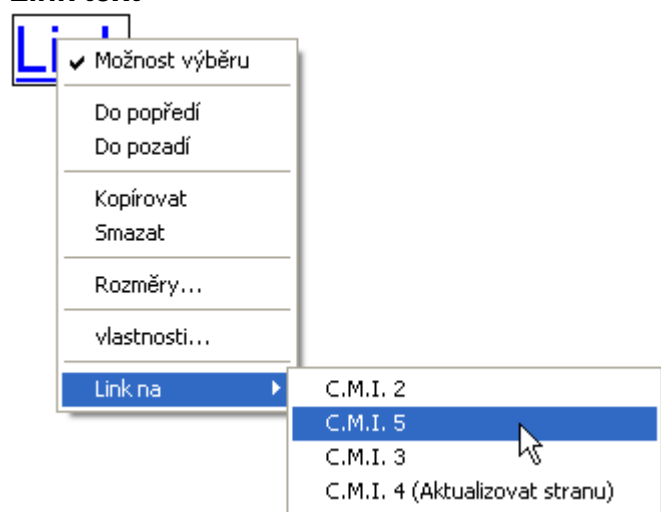


Oblast linku vytvoří „neviditelnou“ oblast v online schématu. Velikost linku (= kontaktní plochy) v grafice je možno upravit přetažením **konečných bodů**.



Klepnutím na odkaz pravým tlačítkem myši, se zobrazí menu, s otázkou na volitelnost, popředí, pozadí, rozměry a možné odkazy na již vytvořené stránky. Výběr probíhá označením.

Link text



Text linku znamená text, jehož kliknutím se přepíná stránka.

Klepnutím na odkaz pravým tlačítkem myši, se zobrazí menu, s otázkou na volitelnost, popředí, pozadí, rozměry a možné odkazy na již vytvořené stránky. Formátování textu je

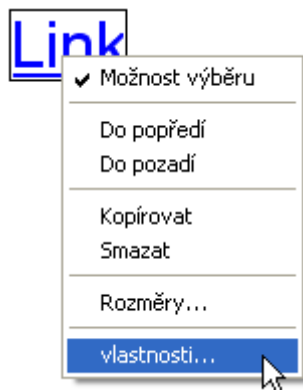
možno provést přes „**vlastnosti**“.

Pokud je plocha odkazu nebo text uložen na **samostatnou** stránku, bude tato stránka při kliknutí na oblast odkazu **ihned** aktualizována.

Stačí přetáhnout do grafiky „prázdný“ odkaz, stránka nemusí být zvláště vybrána.

Na cílové stránce musí být založen odkaz, který povede dál a umožní tak přepnutí na jiné stránky.

Externí odkaz - text



Zadáním URL webové stránky do „**vlastnosti**“ může být s pomocí tohoto linku okamžitě přepnuto na zadanou webovou stránku.

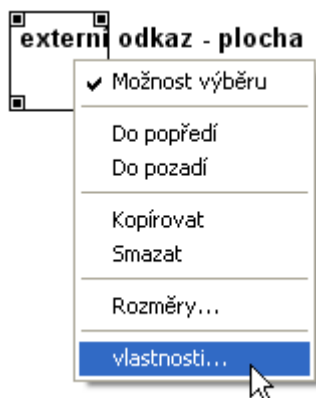
„Text linku“ je v online schématu viditelný.

Formátování textu může být současně zadáno přes „**vlastnosti**“.

Příklad: Link na Technische Alternative

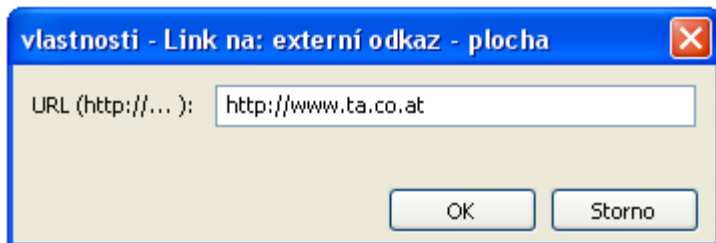


Externí odkaz - plocha



Zadáním URL webové stránky do „**vlastnosti**“ může být s pomocí tohoto linku okamžitě přepnuto na zadanou webovou stránku. Na rozdíl od "Externí Link Text" může být tato plocha odkazu uložena např. u grafického objektu.

Příklad: Link na Technische Alternative



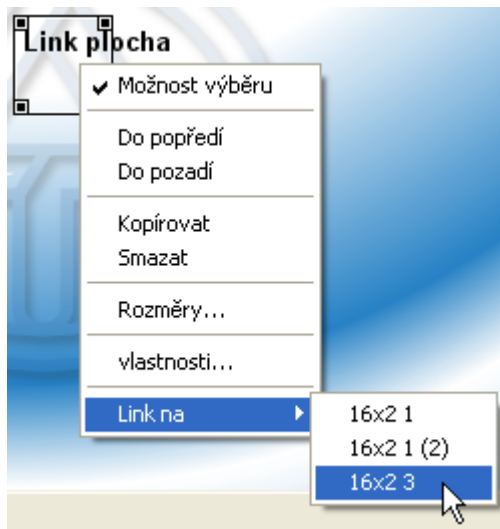
Přehled funkcí UVR16x2



Velikost tohoto odkazu (= kontaktní plochy) v grafice může být nastavena táhnutím za rohy plochy.

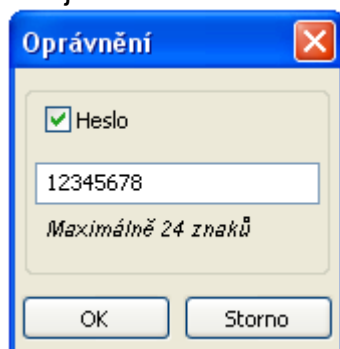
Po kliknutí na odkaz pravým tlačítkem myši se objeví výběrové menu s otázkou na možnost výběru, popředí, pozadí a možné odkazy na stránky, které jsou již založeny.

Příklad:

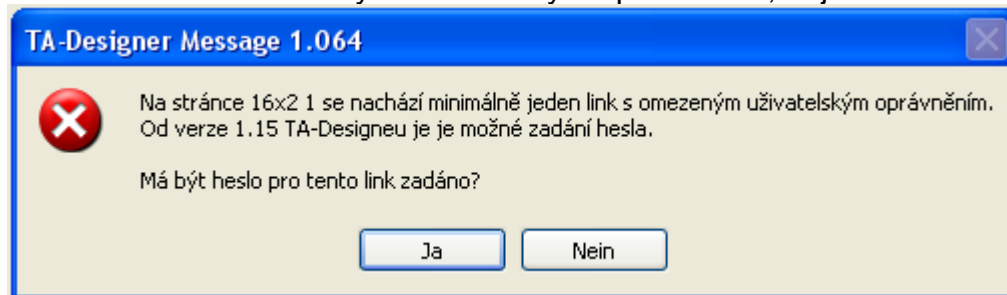


Na cílové řádce musí být založen odkaz, který povede dál a přepne na jiné stránky. Pokud je založen odkaz na **vlastní** stránku, pak je tato stránka **ihned** aktualizována při kliknutí na oblast s linkem.

Dvojklik na odkaz umožňuje přiřadit heslo pro přístup na odkazovou stránku.



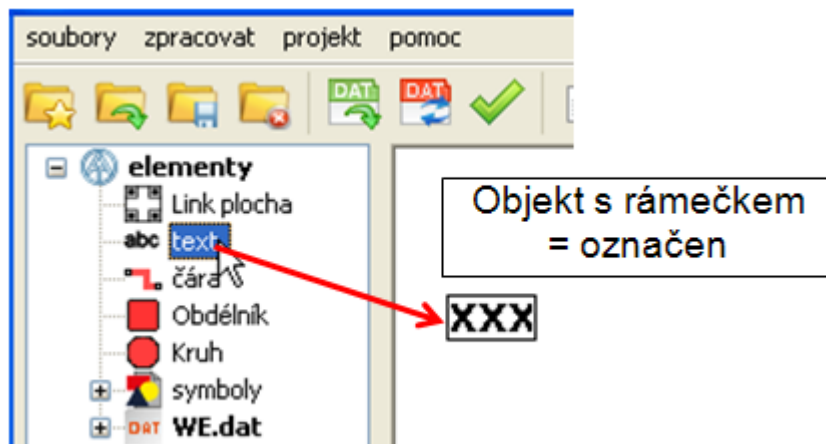
Pokud nahráváte projekt, který byl vytvořen starší verzí TA-Designeru a ve kterém byl uveden odkaz s omezeným uživatelským oprávněním, objeví se následující dotaz:



Texty

Vložení textu

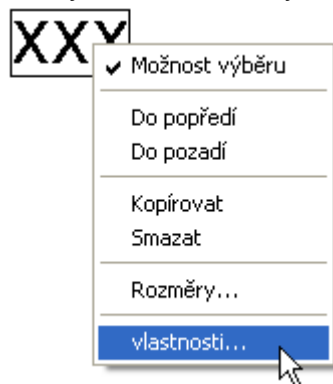
Vložení textu se uskuteční přetažením elementu „text“ ve vyhledávacím stromu se stisknutým tlačítkem myši do zvolené pozice v grafice („Drag & Drop“). Text je možný pouze na jeden řádek.



Kliknutím na odkaz není objekt vybrán, vybrán je až při označení rámečkem. Pouze vybraný objekt lze upravovat.

Text-vlastnosti

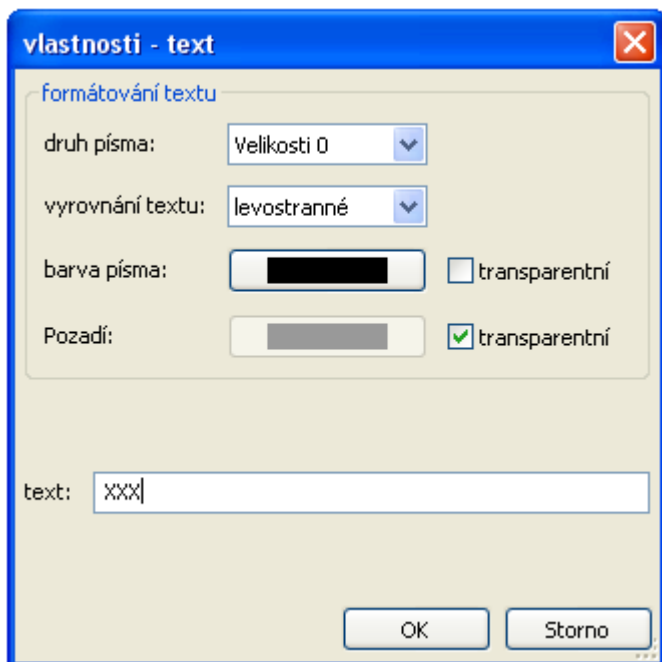
Pravým tlačítkem myši zobrazíme výběrové menu.



Stanovení typu písma, zarovnání textu, barvy písma (jen CAN-TOUCH, pozadí a zadání textu).

CAN-TOUCH

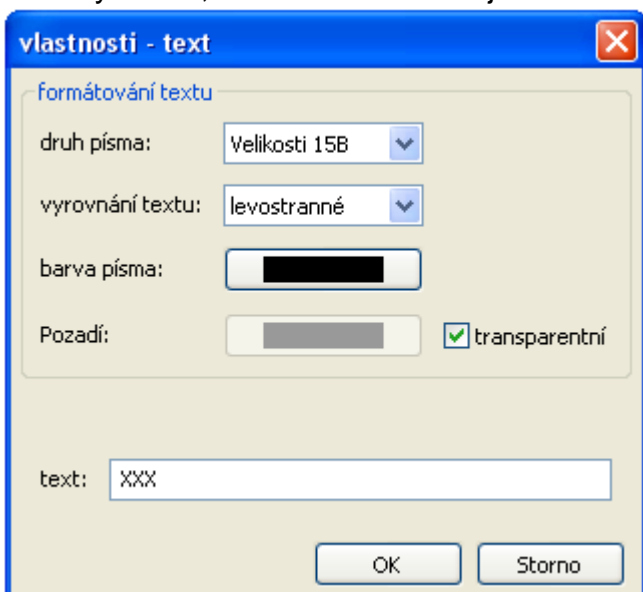
Dvojklikem na vybrané pole „XXX“, přes klik na „vlastnosti“ nebo výběrem a stisknutím klávesy **Enter**, zobrazí se následující okno:



Jsou k dispozici 5 druhů písma, které se rozlišují velikostí písma. Kromě toho je na výběr k lepšímu umístění, jestli má být zobrazení zarovnáno **vlevo, vpravo nebo na střed**. Zakliknutím písma resp. barvy pozadí se rozsvítí výběrové pole, ve kterém může být nastavena požadovaná barva. Aby bylo možné použít písmo CAN-TOUCH na PC a vložit tento příklad do grafiky, potřebujete písmo **DejaVuSans**. Toto bude použito z CAN-Touche ve velikostech **13, 16, 22, 30 a 40** a může být staženo z našeho webu www.ta.co.at.

Přehled funkcí UVR16x2

Dvojklikem na vybrané pole „XXX“, přes klik na „vlastnosti“ nebo výběrem a stisknutím klávesy **Enter**, zobrazí se následující okno:

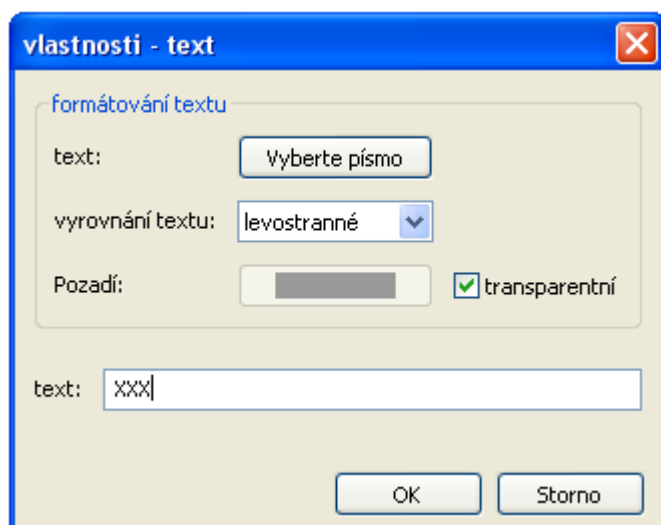


K dispozici máme 6 druhů písma, které se odlišují velikostí písma a řezem.

Kromě toho je na výběr k lepšímu umístění, jestli má být zobrazení zarovnáno **vlevo**, **vpravo** nebo **na střed**. Zakliknutím písma resp. Barvy pozadí se rozsvítí výběrové pole, ve kterém může být nastavena požadovaná barva..

Online schéma C.M.I. a BL-NET

Dvojklikem na vybrané pole „**XXX**“, přes klik na „**vlastnosti**“ nebo výběrem a stisknutím klávesy **Enter**, zobrazí se následující okno:



V tomto okně budou obdobně jako u vlastností nastaveny následující **vlastnosti**:

- Druh písma**
- Zarovnání vlevo/vpravo**
- Barva pozadí**
- Text**

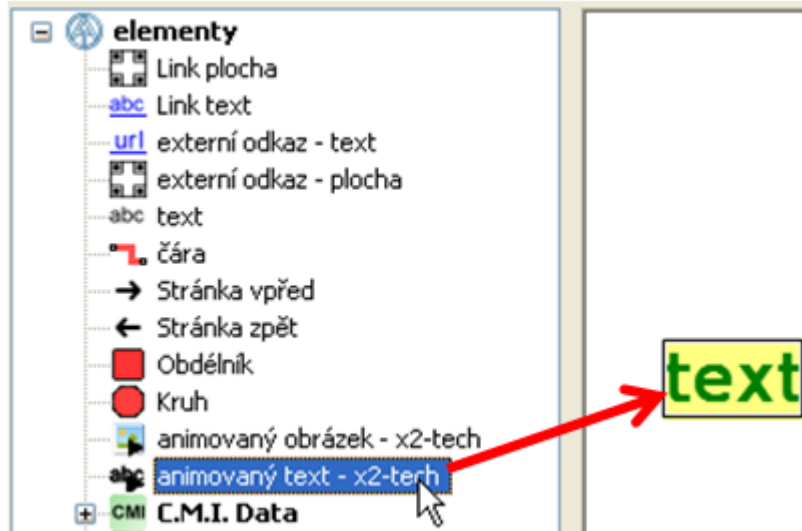
Animovaný text na straně C.M.I.

S touto funkcí je možné u různých příslušných hodnot (digitálních nebo analogových) ukazovat různé texty. Příslušné hodnoty jsou označeny vlastním textem.

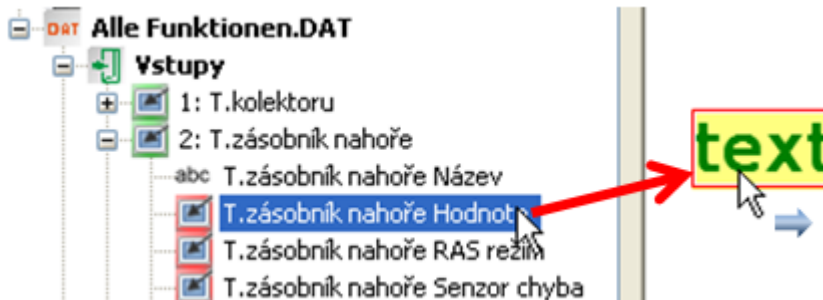
Animované texty mohou být spojeny jen s hodnotami z přístrojů s technologií X2.

Odkaz na hodnotu:

1. Pozice animovaného textu na obrazovce..

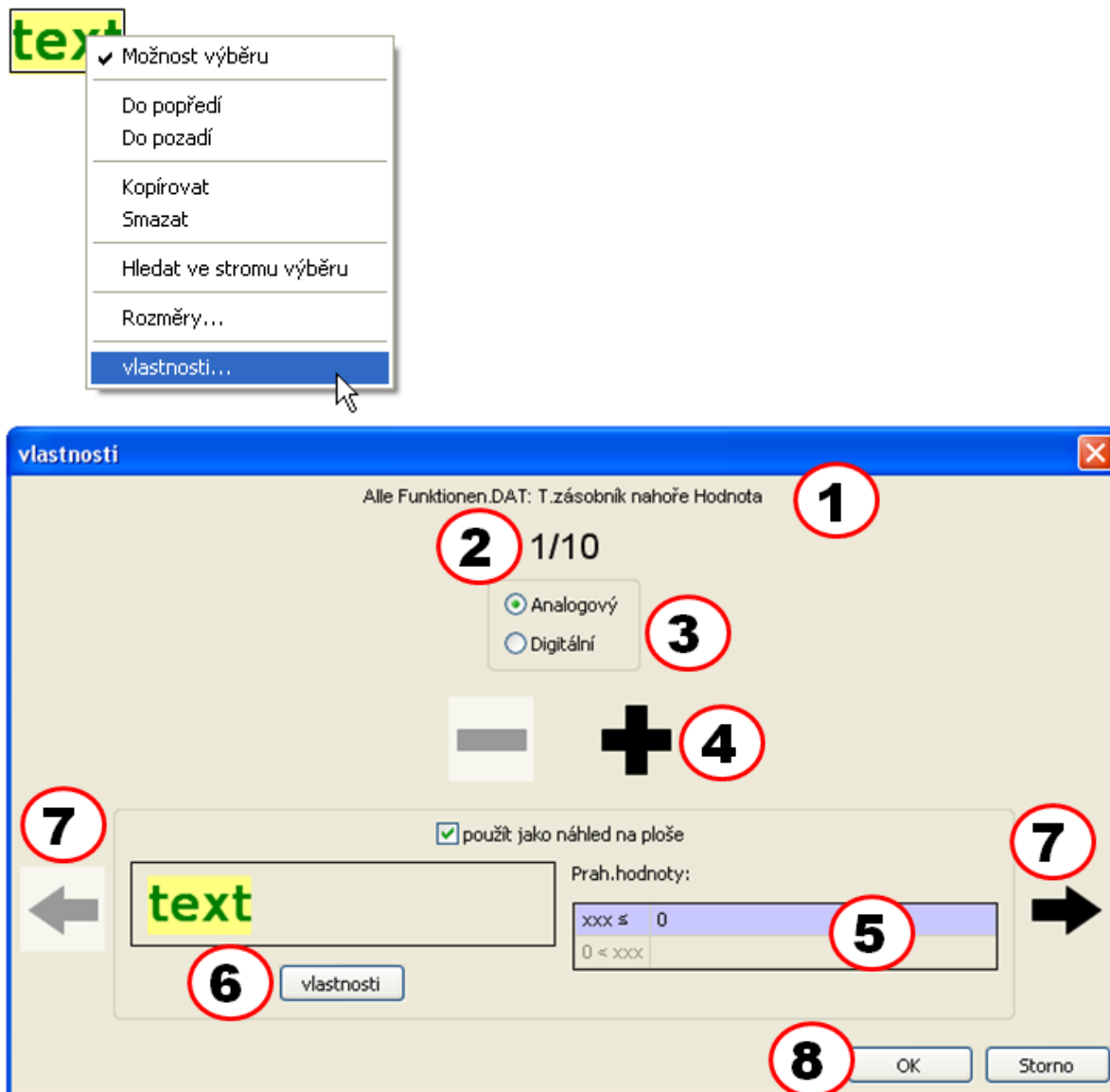


2. S textem spojená hodnota bude v této oblasti zobrazena. V tomto případě se kurzor změní, dostává druhou šipku a rámeček textu se změní na červenou.



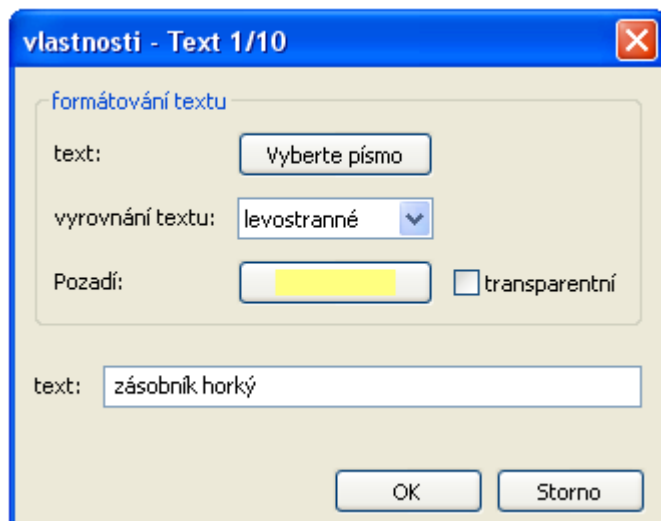
Nyní ve „Hledat ve stromu výběru“ pro textové oblasti, můžete zobrazit odkaz na přiřazenou hodnotu.

3. Nastavení "**Vlastnosti**" animovaného textu přes dvojklik nebo klik pravým tlačítkem myši a zvolte "vlastnosti".



- 1.** Zobrazení přidružené hodnoty
- 2.** První z 10 možných textů. Pro digitální hodnoty jsou možné jen 2 texty
- 3.** Výběr analogové nebo digitální hodnoty
- 4.** Pro analogové hodnoty, a to až do 10 prahů jsou opatřeny texty. Kliknutím na "+" nebo "-" můžete nastavit hodnoty prahů.
Pro digitální hodnoty jsou texty 2 prahů přednastaveny (Vyp./Zap. nebo Ne/Ano).
- 5.** Zadejte prahové hodnoty pro analogové hodnoty. Prahové hodnoty zadejte bez čárek (Např.: 50°C -> vstup: 50).
- 6.** Načtěte odpovídající text ke každé prahové hodnotě přes "Vlastnosti", definujte formátování a vstup textu.

Příklad:



V tomto okně jsou nastaveny následující **vlastnosti**:

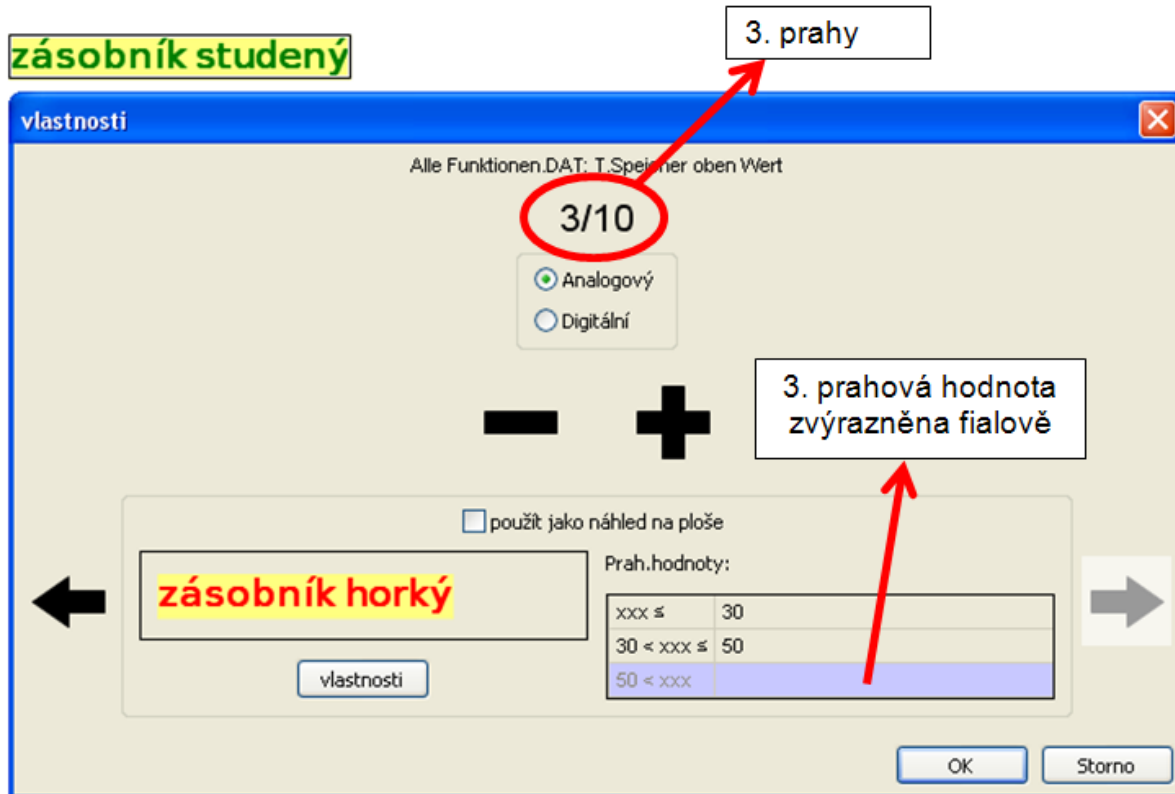
- Písmo**
- levostranné/pravostranné**
- Barva pozadí**
- Text**

7. Další nebo zpětný úkon pro další prahovou hodnotu. Číslo aktuální hodnoty je vidět výše, aktuální hodnota je zobrazena fialově.

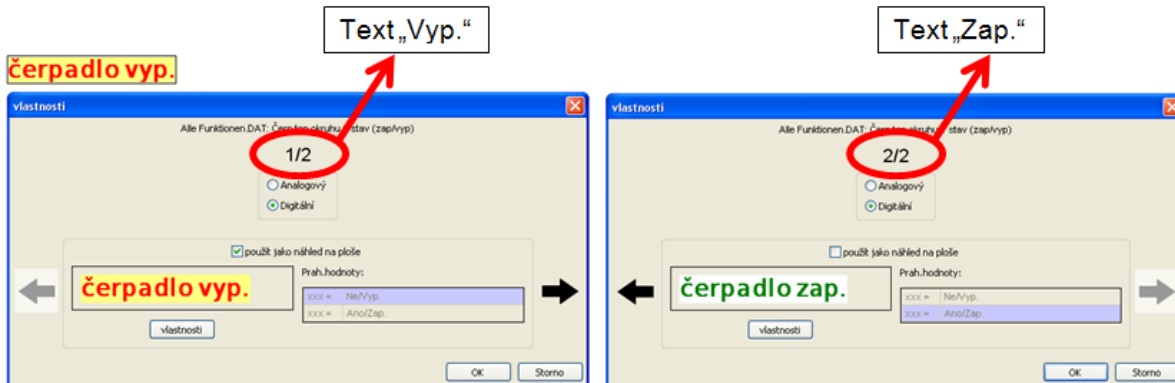
8. Dokončit s "OK"

Příklad: Analogová hodnota, **3 prahové hodnoty** (hodnota $\leq 30^{\circ}\text{C}$ / $30^{\circ}\text{C} <$ hodnota $\leq 50^{\circ}\text{C}$ / $50^{\circ}\text{C} <$ hodnota),

Aktuální zobrazení: 3. Text, další text byl vybrán jako náhled na zadní plátno



Příklad: digitální hodnoty, náhled "Vyp."-texty na obrazovce



Interní data (CAN-TOUCH)



Z oblasti „**interní data**“ vyhledávacího stromu může být vložen **čas** a **datum** do grafiky. Tyto hodnoty jsou převzaty z přístroje CAN-Bus s číslem uzlu 1 a **nelze je změnit**. Pokud má být možné změnit čas a/nebo datum, pak musí být tyto hodnoty převzaty z funkčních dat regulace UVR1611 nebo UVR16x2 (viz kapitola "[Datum / čas](#)").

Pokud je Touchscreen vybaven senzorovým modulem, je možné také nastavení **pokojevé teploty, pokojevé vlhkosti a rosného bodu**. Vlastnosti tohoto zobrazení budou stanoveny jako všechny ostatní hodnoty.

Rovněž může být do výkresu přetaženo spínací pole „**zap/vyp**“ (viz kapitola "[vložení spínacího pole Zap/Vyp](#)").

Při aktivním **hlášení** se může na stránce zobrazit výstražný trojúhelník (viz kapitola "[Hlášení](#)").

Pomocí „**Stránka vpřed**“ resp. „**Stránka zpět**“ budou vytvořeny odkazy, které umožňují navigaci k posledně vybraným stránkám (viz kapitola "[Vložení odkazu „Stránka vpřed“ nebo „Stránka zpět“](#)").

Pomocí „**Nastavení**“ může být vytvořen odkaz k pevně naprogramované stránce, na které mohou být provedeny změny nastavení CAN-TOUCHe a update v CAN-Bus síti (viz kapitola "[Vložení odkazu „Nastavení“](#)").

Vložení spínacího pole Zap/Vyp

Změna **změnitelných hodnot** (= neuzavřené hodnoty) nastane v regulaci díky zobrazení zap- a vyp háčku vedle hodnoty po doteku na hodnotu.

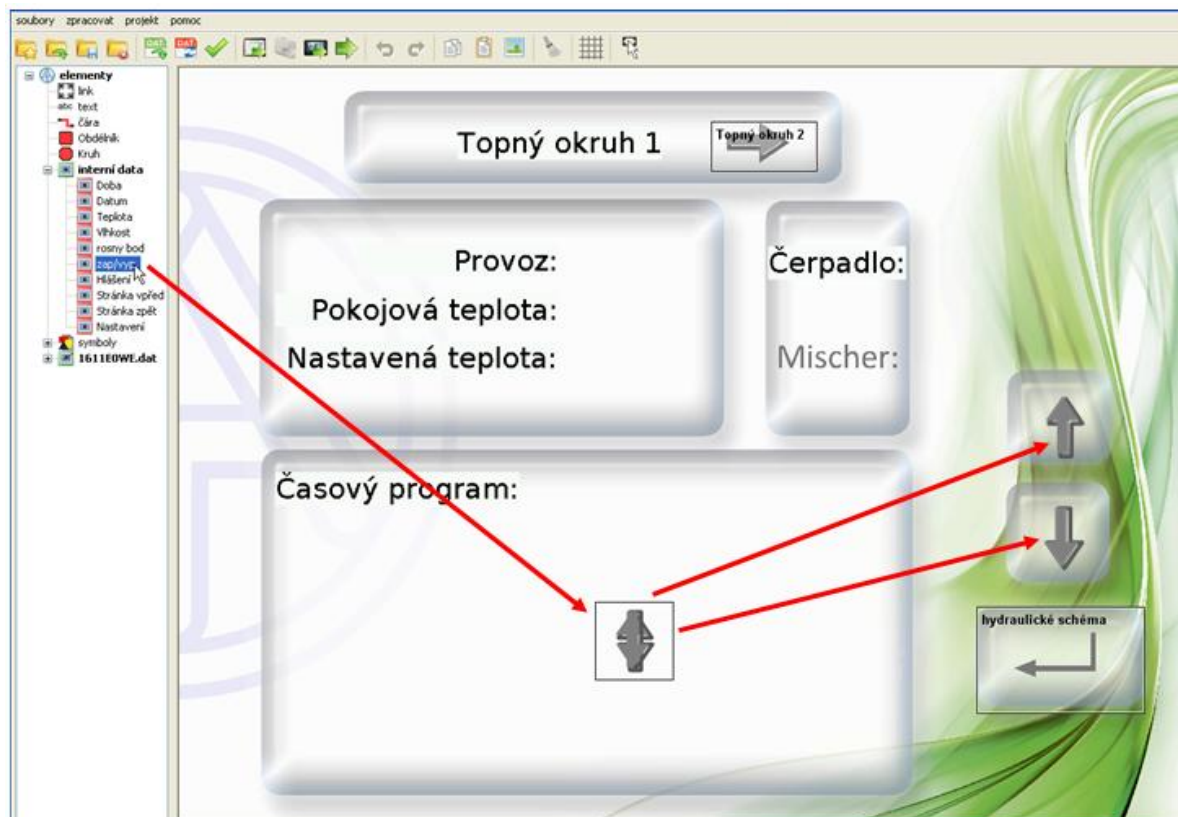
Vložení spínacího pole (zap/vyp) je ale možné, aby byly všechny hodnoty na této straně **vždy** prostřednictvím těchto speciálních spínacích polí změněny.

Tyto spínací pole mohou být přeneseny do grafiky z oblasti elementů „[interní data](#)“. Přitom budou obě označení společně přetaženy do grafického pole a poté konečně odděleně umístěny.

Do grafiky může být vloženo **jen jedno** spínací pole zap-/vyp.

Chceme-li tyto spínací pole vymazat, musíme každé pole vymazat zvlášť.

Příklad:



Hlášení

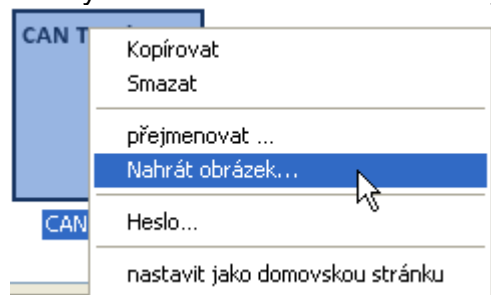
V případě, že se objeví určité nastavitelné události, je možné pomocí této funkce vytvořit stranu Pop-Up.

- Zároveň je možné zdůraznit důležitost hlášení pomocí **signálního tónu** a/nebo **blikání** osvětleného pozadí.
- Poté, co potvrdíme hlášení stisknutím pole, dostaneme se pomocí naprogramovaného zpětného odkazu (**Retourlink**) k naposledy zobrazené straně.
- Na každé straně může být zobrazen **výstražný trojúhelník**, pokud je aktivní alespoň jedno hlášení. Stisknutím tohoto výstražného trojúhelníku se znovu dostaneme na stranu s hlášeními. Pokud je aktivních hlášení několik, pak budou zobrazeny za sebou.
- Můžeme naprogramovat až 32 hlášení.

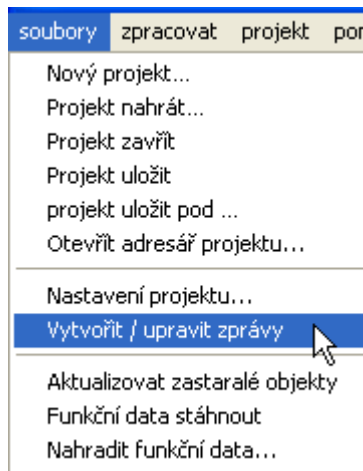
Upozornění: Tato hlášení CAN-TOUCHe **nesouvisí** s hlášeními regulace UVR1611.

Vytvoření hlášení

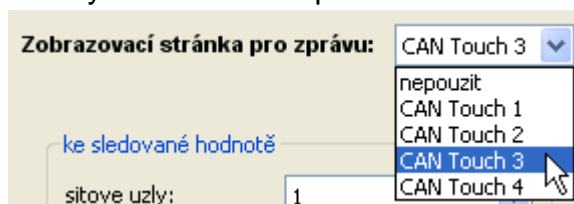
- 1.** Definujte **síťového výstupu** pro hodnotu přístroje CAN-Bus, který má být sledován.
- 2. Možná volba:** Vytvořte grafiku pro stranu Pop-Up. Grafický soubor musí být soubor typu *.jpg, *.bmp nebo *.png a měl by být v poměru 4 : 3 (1024 : 768 pixel).
- 3.** Vytvořte novou stranu tím, že dvakrát kliknete na „**Nová stránka**“ vlevo dole a vyberete si „**strana CAN-Touche**“.
- 4.** Načtěte obrázek klepnutím pravého tlačítka myši na prázdnou ikonu v dolní liště. Pokud není zvolena žádná grafika pro stranu s hlášeními, zůstane strana bílá. Do této strany můžete vložit libovolné texty a/nebo objekty (např. hodnoty čidla).



- 5.** Zvolte menu „**soubory/Vytvořit/upravit zprávy**“.

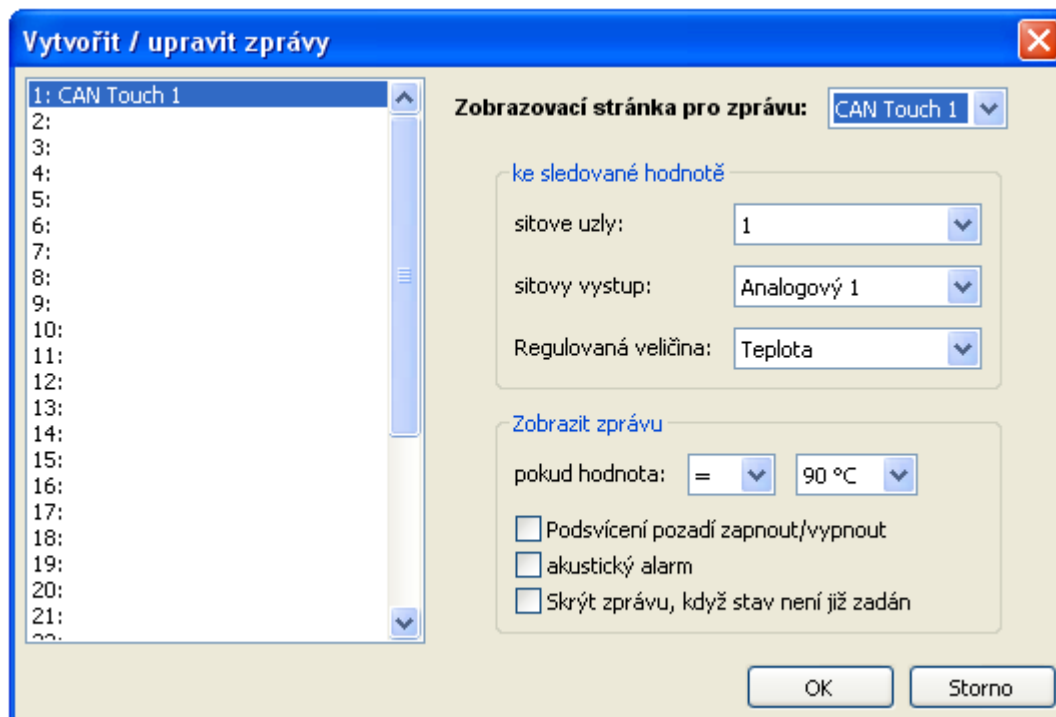


6. Vyberte si stranu pro zobrazení hlášení.



7. Určete nastavení pro hlášení

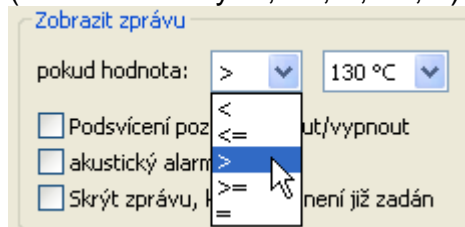
Příklad:



- **Hodnota, která má být sledována:** můžete sledovat až 32 analogových nebo digitálních síťových výstupů přístrojů CAN-Bus.

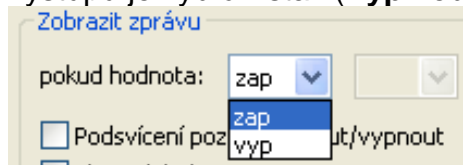
- Vyberte vysílací síťový uzel a
- jeho síťový výstup,
- zadejte procesní veličiny.

• **Zobrazení hlášení (analogová hodnota):** výběr podmínky pro aktivaci hlášení (možnosti volby: <, <=, >, >=, =) a prahové hodnoty.



nebo

• **Zobrazení hlášení (digitální hodnota):** v případě sledování digitálního síťového výstupu je vybrán stav (**Vyp** nebo **Zap**) pro aktivování hlášení.

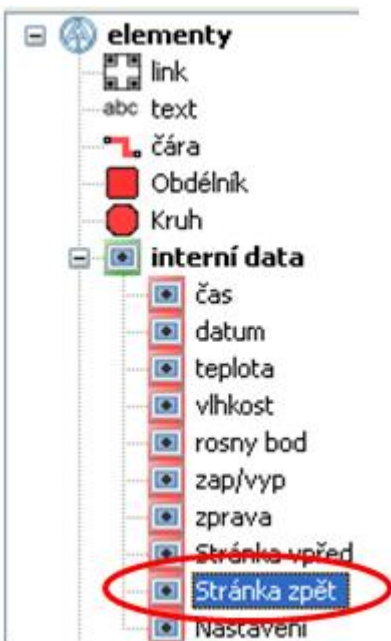


• **Výběr dalších přidavných akcí:**

- Zapínání/vypínání osvětlení pozadí (osvětlení bliká),
- Akustický alarm,
- Zatemnění hlášení, pokud již daná podmínka neexistuje.

• Ukončení po zadání všech hlášení prostřednictvím „OK“.

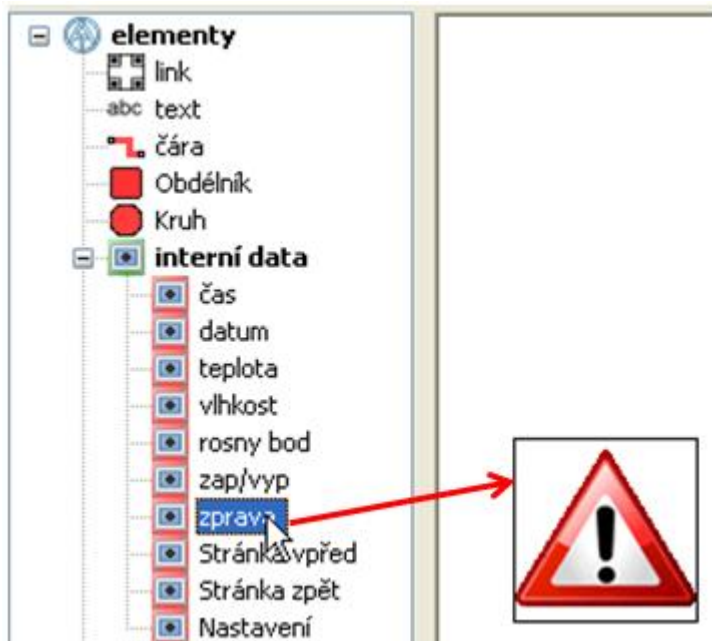
8. DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ! Umístění **Retour-Linku (zpětného odkazu)** na straně s hlášeními.



Pomocí něj můžete stranu potvrdit. Zobrazení skočí spět na naposledy zobrazenou stranu (použití odkazu „[Stránka zpět](#)“ z interních dat). Plochu s odkazem je smysluplné umístit nad celou grafiku. Díky tomu je jedno, kterého místa dotykového displeje se při potvrzování dotknete.

9. Možná volba: Do strany s hlášeními můžeme vložit libovolné texty a/nebo objekty (např. hodnoty čidla).

10. Možná volba: Vložení **výstražného trojúhelníku** do stránky se zobrazením



Poté, co potvrdíme stranu s hlášeními pomocí zpětného odkazu, můžeme vložit na cílové straně odkazu výstražný trojúhelník.

Tento výstražný trojúhelník se zobrazí, pokud je nějaké hlášení aktivní. Tento výstražný trojúhelník je zároveň odkazem na stranu s aktivním hlášením.

Pokud je aktivních hlášení několik, pak jsou tato hlášení zobrazena za sebou.

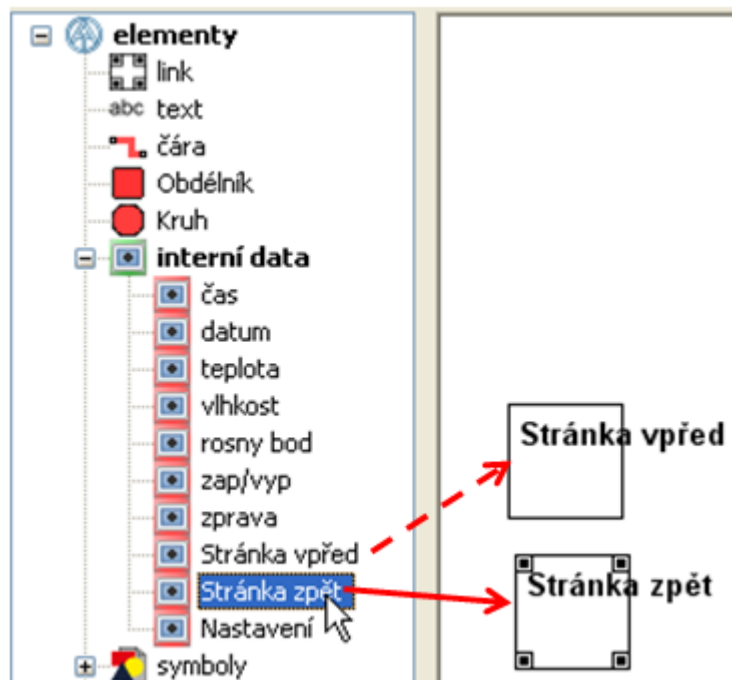
Tento výstražný trojúhelník odstraníme tak, že ho označíme a stiskneme v PC tlačítko „odstranit“.

Vložení odkazu „Stránka vpřed“ nebo „Stránka zpět“

Pomocí „Stránka zpět“ budou vytvořeny odkazy, které umožňují navigaci k **naposledy vybrané** stránce.

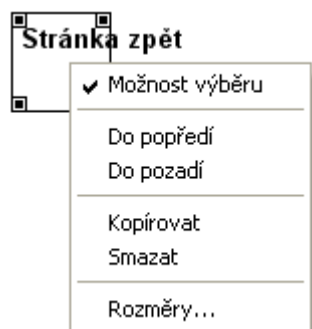
Pomocí „Stránka vpřed“ nastane přepnutí na stránku, ze které se předtím přepnulo pomocí „Stránka zpět“.

Příklad:



Odkaz bude stejně tak jako každý jiný odkaz umístěn do grafiky. Tažením za rohový bod může být stanovena velikost odkazu.

Označení odkazu nastává buď volným zadáním textu v **TA-Designeru** nebo samotnou grafikou.



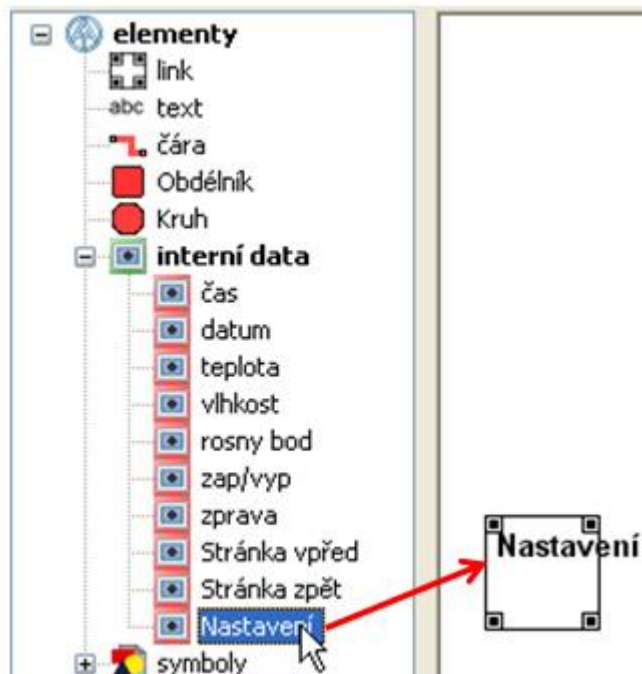
Kliknutím na odkaz s pravým tlačítkem myši se zobrazí nabídka s otázkou na volitelnost, popředí a pozadí, rozměry.

Vložení odkazu „Nastavení“

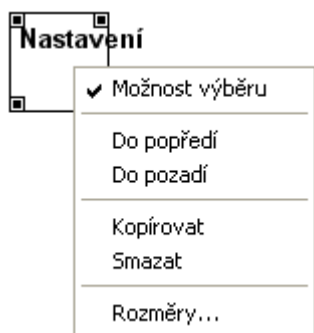
Odkaz (=spojení) „**Nastavení**“ způsobuje otevření pevně naprogramované stránky, na které se můžou změnit vlastnosti CAN-TOUCHe jako jazyk, světlost, spínací doba osvětlení a číslo uzlu.

Dodatečně je možné z této stránky nastavit update provozního systému CAN-TOUCHe, stáhnout provozní systémy a funkční data všech ostatních účastníků CAN-Bus (vyjma BL-NETu), rovněž nastavení datum a čas systému (UVR1611 s číslem uzlu 1).

Příklad:



Označení odkazu následuje buď pomocí volného zadání textu v **TA-Designeru** nebo pomocí samotné grafiky.



Kliknutím na odkaz s pravým tlačítkem myši se zobrazí nabídka s otázkou na volitelnost, popředí a pozadí, rozměry.

Nastavovací odkaz může být na každé stránce jen jednou vložen.

Bezpečnostní pokyny:

Na cílové stránce odkazu mohou být provedeny změny resp. updaty také senzibilních

hodnot (např. čísla uzlů). Pokud má být toto umožněno jen odborníkovi, musí se nejdříve položit normální odkaz na vlastní stránku, která je chráněná **heslem**. Teprve na této chráněné stránce bude odkaz „**Nastavení**“ vložen.

Ovládání této nastavovací stránky bude popsáno v kapitole „**Ovládání**“ (Manual CAN-TOUCH).

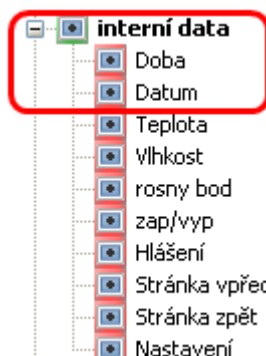
Datum / čas

V síti CAN-Bus je přebírán čas pro všechny přístroje vždy z přístroje s číslem uzlu 1. Může to být regulace (UVR1611, UVR16x2, RSM610) nebo C.M.I..

Existuje v závislosti na zobrazovacím přístroji mnoho různých možností, jak zobrazit datum a čas.

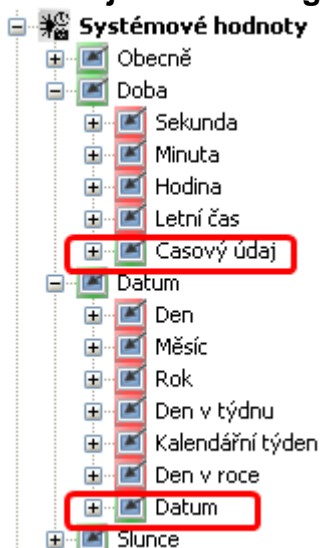
CAN-TOUCH

Interní data



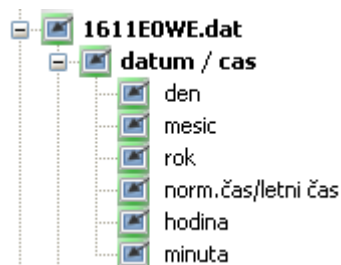
Zobrazení z "Interní data" není možné změnit.

Přístroje s technologií X2 systémové hodnoty

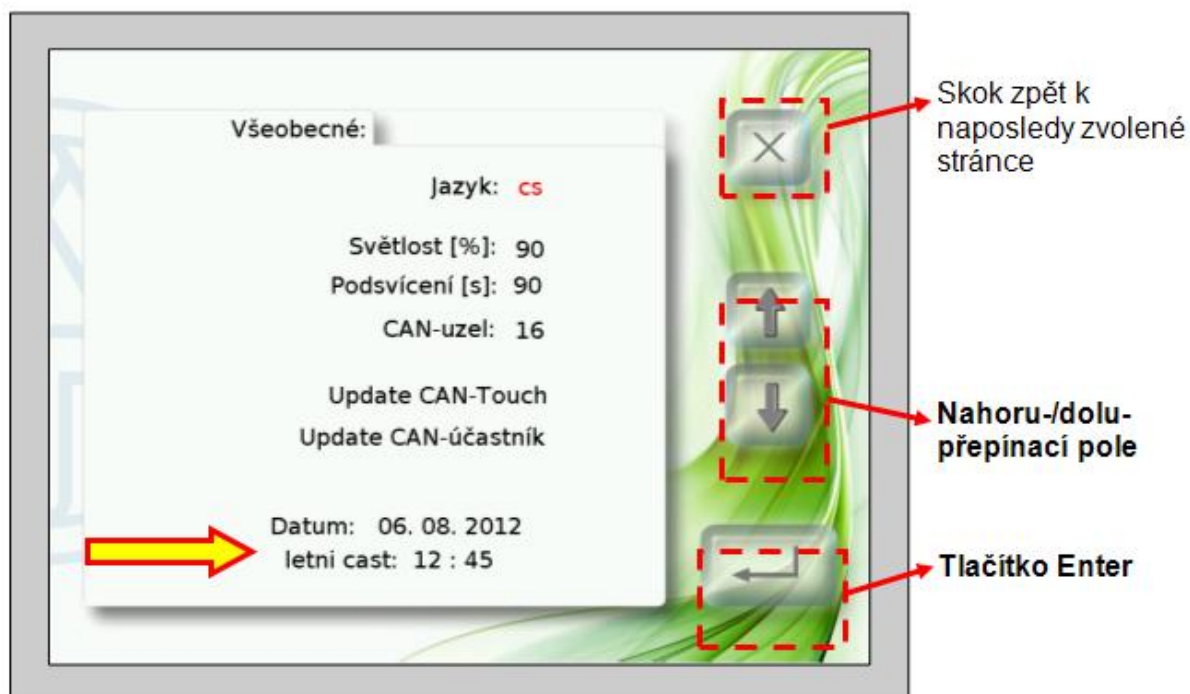


Toto zobrazení má smysl jen tehdy, když je přístroj s technologií X2 vybaven číslem uzlu 1. Hodnoty lze změnit na CAN-TOUCH a jsou následně převzaty ostatními přístroji CAN-Bus. Přebzetí hodnot může trvat až jednu minutu. C.M.I. převezme hodnotu jen tehdy, když je v nastavení času pro C.M.I. uveden jako zdroj "CAN".

UVR1611



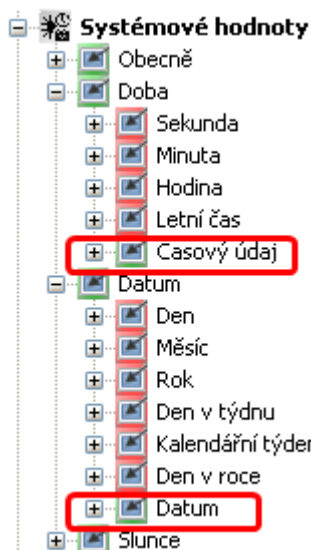
Toto zobrazení má smysl jen tehdy, když je regulace UVR1611 vybavena číslem uzlu 1. Hodnoty lze změnit na CAN-TOUCH a jsou následně převzaty ostatními přístroji CAN-Bus. Převzetí hodnot může trvat až jednu minutu. C.M.I. převezme hodnotu jen tehdy, když je v nastavení času pro C.M.I. uveden jako zdroj "CAN".



Na stránce CAN-TOUCH, která je k dispozici přes link "Nastavení" z "interní data", můžeme rovněž vytvořit datum a čas přístroje s číslem uzlu CAN 1. Pokud jsou převzaty hodnoty z C.M.I. s číslem uzlu 1 a jsou uvedeny v nastavení času C.M.I. jako zdroj "Web", pak nemohou být nastavení změněna.

Přehled funkcí přístroje s technologií X2

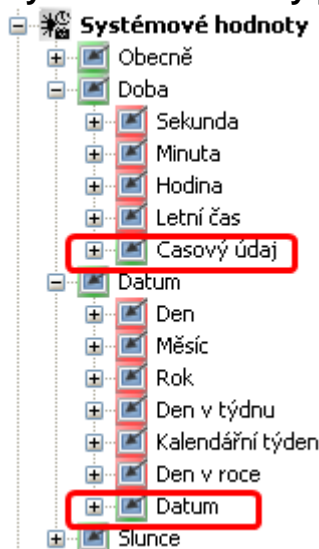
Systémové hodnoty přístrojů s technologií X2



Toto zobrazení má smysl jen tehdy, když je přístroj s technologií X2 vybaven číslem uzlu 1. Hodnoty lze změnit v přehledu funkcí a jsou následně převzaty ostatními přístroji CAN-Bus. Převzetí hodnot může trvat až jednu minutu. C.M.I. převezme hodnotu jen tehdy, když je v nastavení času pro C.M.I. uveden jako zdroj "CAN".

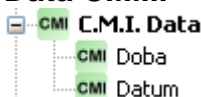
Online schéma C.M.I.

Systémové hodnoty přístrojů s technologií X2



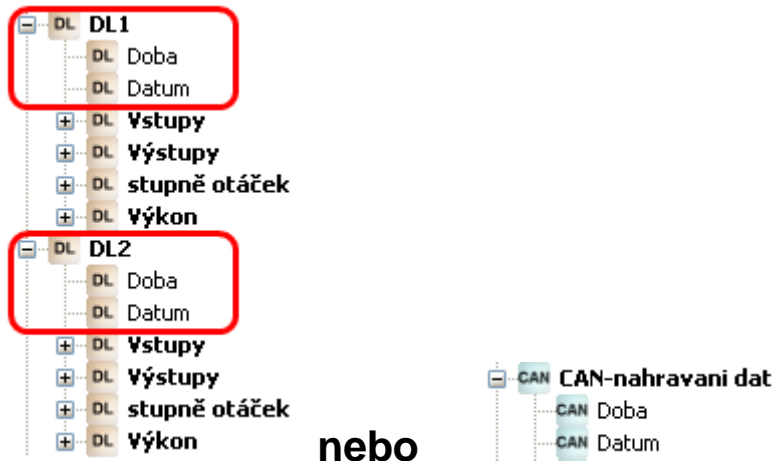
Toto zobrazení má smysl jen tehdy, když je přístroj s technologií X2 vybaven číslem uzlu 1. Hodnoty lze změnit v online schéma a jsou následně převzaty ostatními přístroji CAN-Bus. Převzetí hodnot může trvat až jednu minutu. C.M.I. převezme hodnotu jen tehdy, když je v nastavení času pro C.M.I. uveden jako zdroj "CAN".

Data C.M.I.



Zobrazení z "Data C.M.I." **není možné** změnit. Podle nastavení času v C.M.I. se zobrazuje čas z webu, čas přístroje CAN-Bus s číslem uzlu 1 nebo čas přístroje, který je spojen datovým vedením s C.M.I..

Online schéma BL-NET



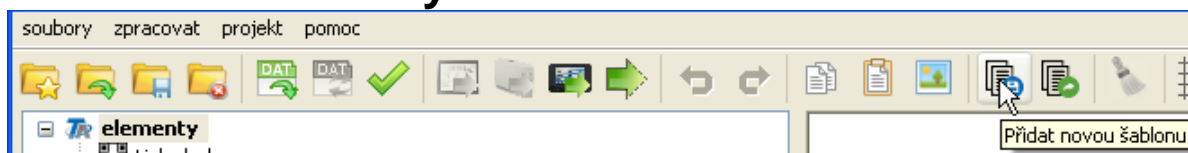
Hodnoty mohou být zprostředkovány C.M.I. prostřednictvím CAN-Busu nebo DL-Busu a mohou být zobrazeny v online schéma BL-NETu. Provedení změny **není** stejně jako u všech hodnot v online schéma BL-NETu možné.

Šablony

S pomocí symbolu "**novou šablonu uložit**" a "**Šablonu vložit**" je možno kupinu stránek uložit jako šablonu, kterou je možno vložit v dalších projektech.

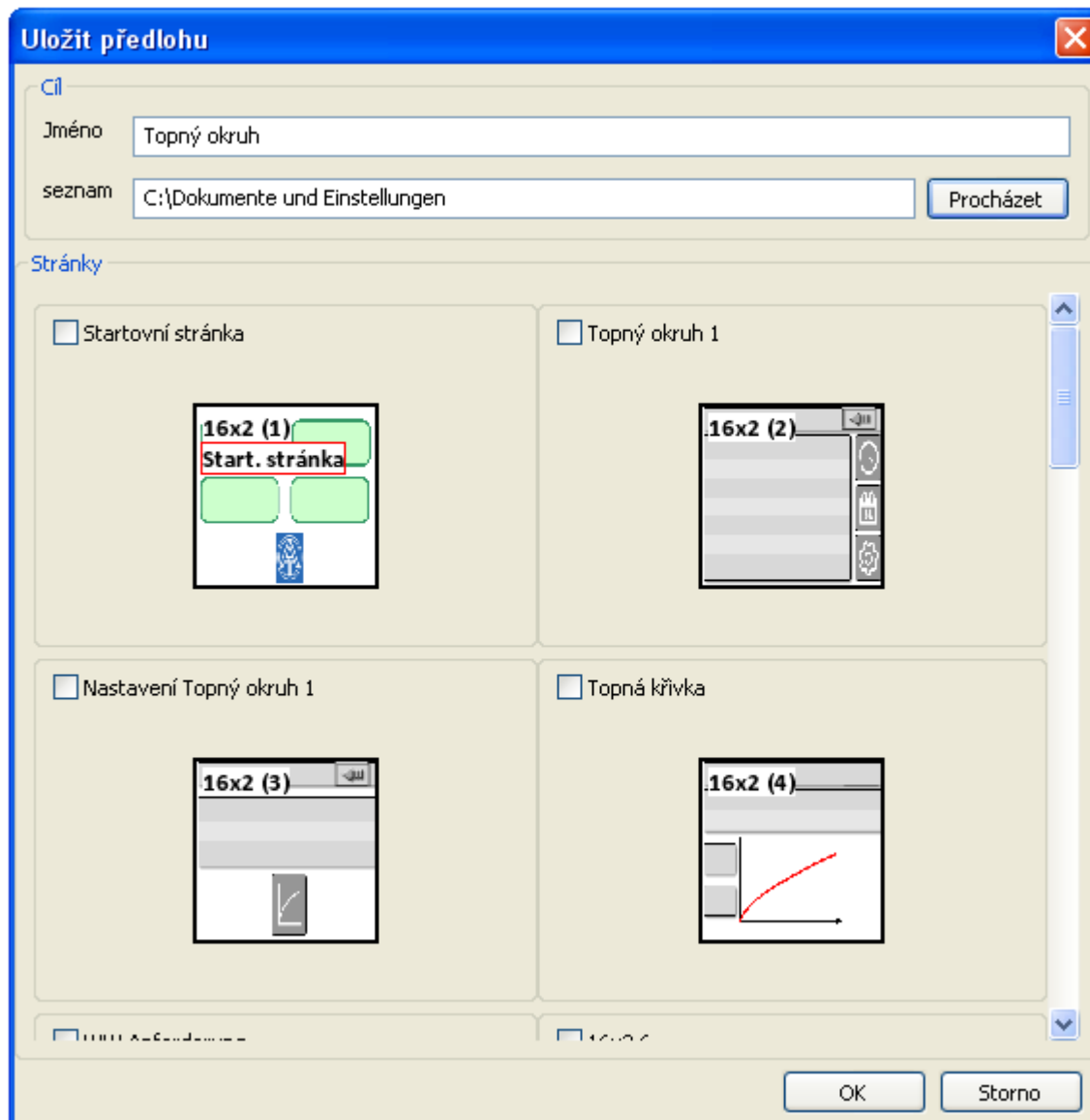
Je možno vytvořit šablony pro **CAN-TOUCH**, **C.M.I.** (Online schema) nebo pro **X2-Přehled funkcí**.

Novou šablonu vytvořit



Pro vytvoření nové šablony musí být v liště menu stisknut symbol "**Přidat novou šablonu**".

Potom je zobrazeno okno voleb, ve kterém je potvrzeno jméno, umístění a stránky pro šablonu.



Jméno zadání názvu souboru, pod kterým má být šablona uložena.

seznam TA-Designer navrhne cestu k adresáři, která může být změněna.

Stránky Výběr stránek, které má šablona obsahovat, označené **OK**.

Při výběru stránek je potřeba věnovat pozornost jejich typu, aby nevznikla nežádoucí

kombinace.

Následně se zobrazí okno, ve kterém je možno zadat všeobecný popis šablony a vlastní popis funkcí a hodnot.

Tyto "hodnoty" se vztahují pouze na hodnoty, které nebyly přiděleny přímo z funkcí, např. Vstupy, Výstupy, atd. Tyto popisy jsou zobrazeny při vložení šablony do programu.

Uložit předlohu

Popis

Topný okruh

Prosím přiřadte smysluplný název funkcí a hodnot.

Funkce

001 Programmierung.dat Topný okruh 1

Topný okruh 1

001 Programmierung.dat Kalendář 2

Kalendář 2

OK Storno

Dalším rolováním jsou zobrazeny "Hodnoty", jejichž popisy je možno změnit..

Ukončení stisknutím **OK**.

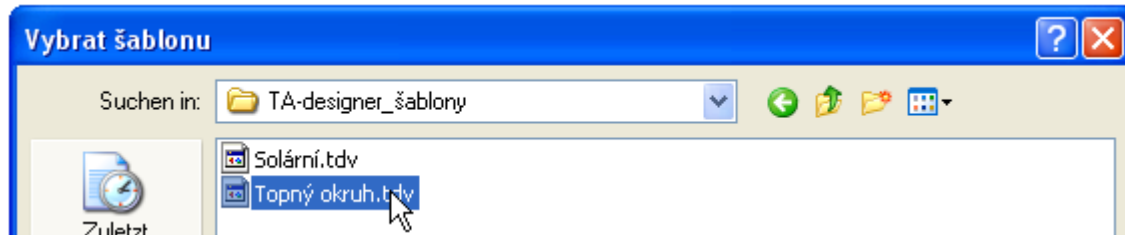
Šablona bude nyní uložena do zvoleného adresáře jako soubor ***tdv**.

Šablonu vložit

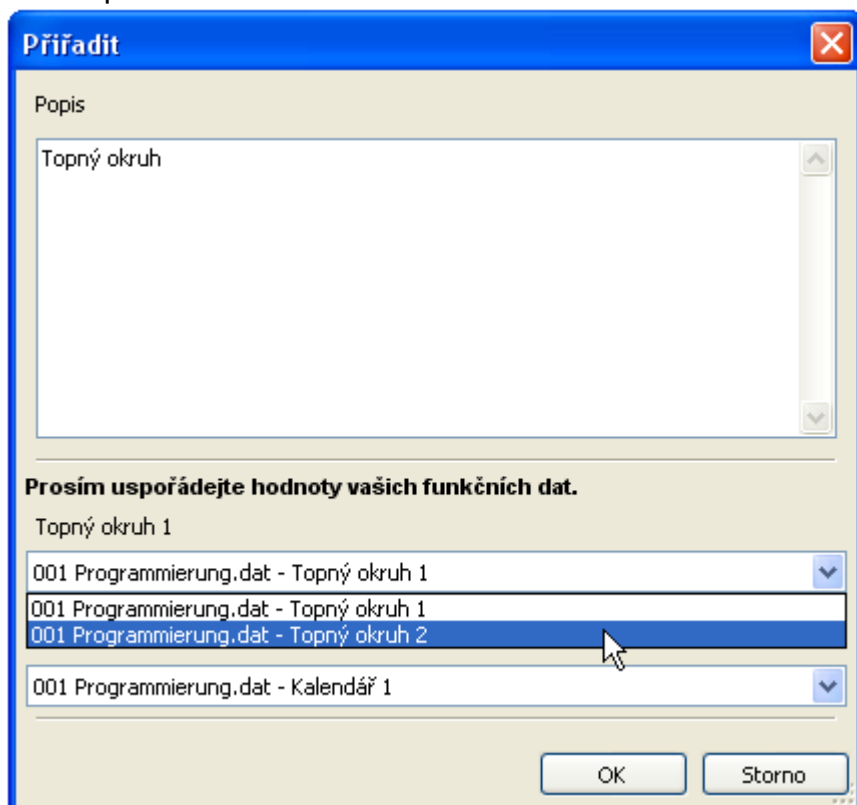


Do právě otevřeného projektu může být uložená šablona vložena kliknutím na symbol "Vložka šablonu".

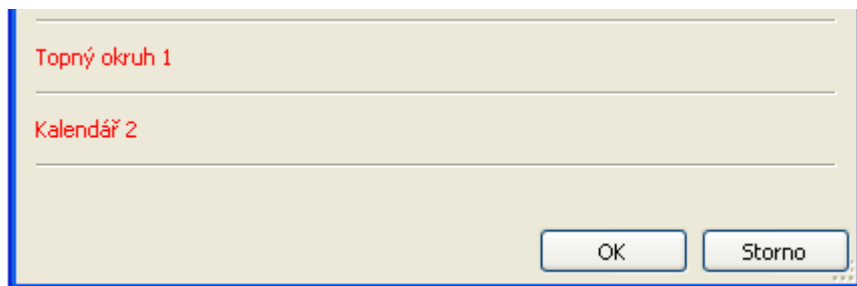
Zobrazí se okno výběru, ve kterém je zvolena vybraná šablonu ze seznamu šablon.



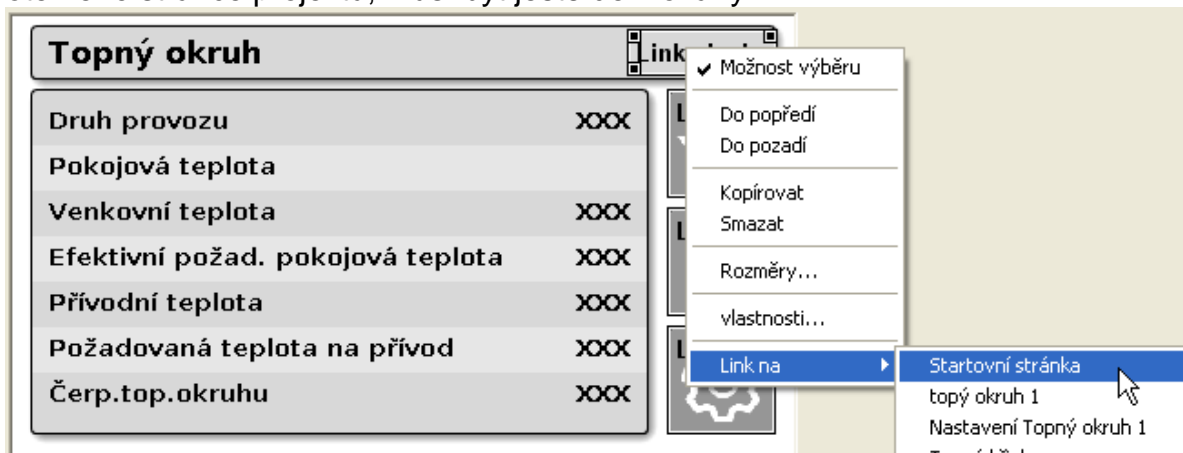
Dále jsou funkce a hodnoty šablony přiřazeny funkcím a hodnotám otevřených funkčních dat. Příklad, výběr z 2 funkcí regulace topného okruhu, kde topný okruh 1 je zvolen pro šablonu.



Pokud nejsou v otevřených funkčních datech žádná vhodná funkční data nebo hodnoty, jsou dotyčné funkce šablony označeny **červeně** a nemohou být přiřazeny.



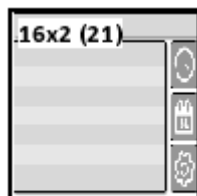
Prolinkování v rámci stránky šablony zůstanou zachovány. Prolinkování k právě otevřené stránce projektu, musí být ještě definováno.



Dieser Link, der ursprünglich bei Erstellen der Vorlage auf die Startseite verwies, muss nach Einfügen der Vorlage neu definiert werden.

Pokud je šablona vkládána vícekrát, protože je použito například více topných okruhů, je popisu šablony přiřazeno číslo v závorce.

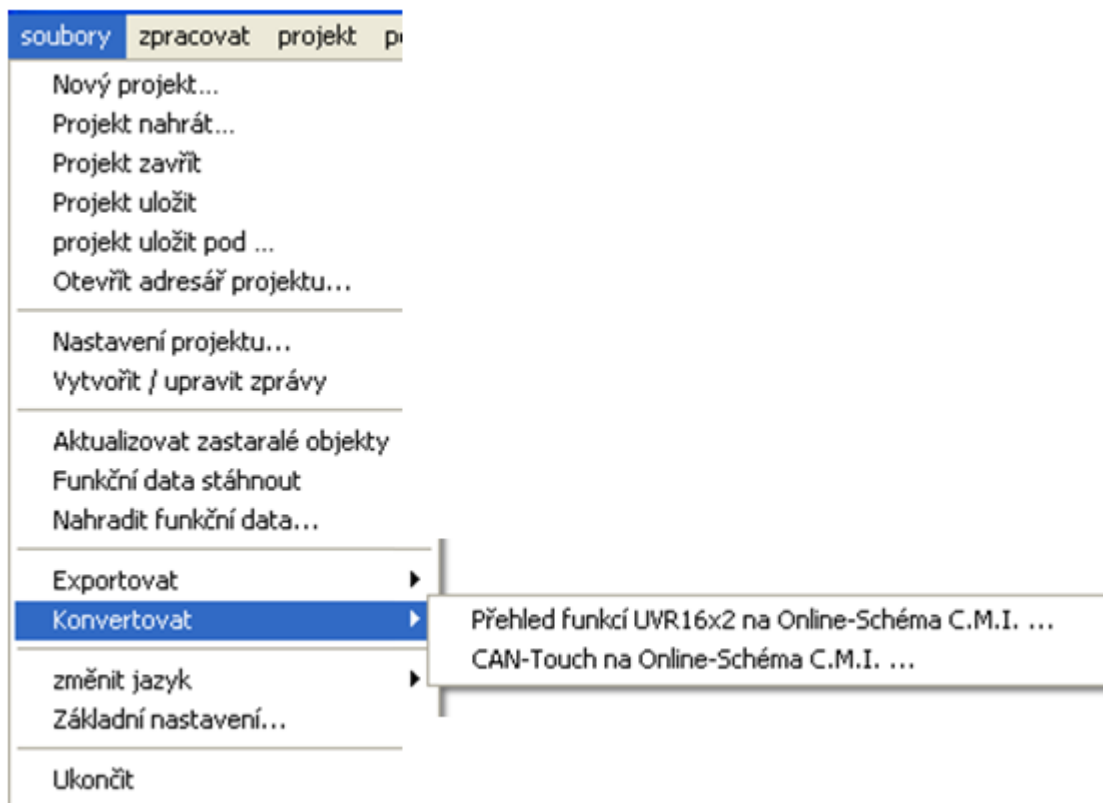
Příklad:



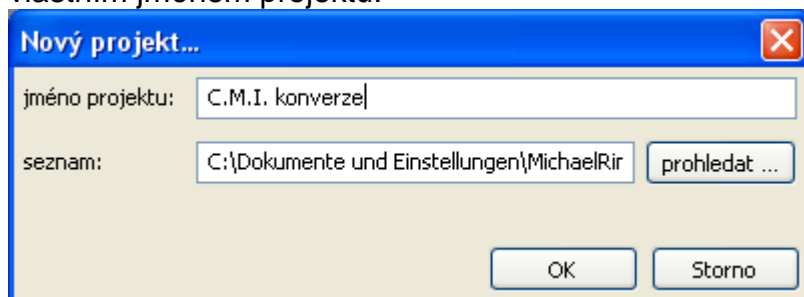
topý okruh 1 (2)

Zároveň může být tento popis programování upravován (viz. kapitola "[Zpracování stránek](#)")

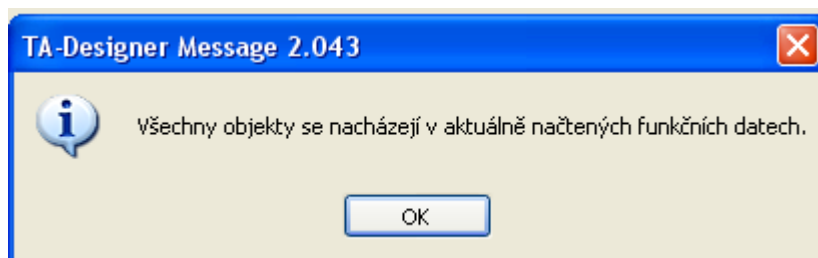
Konvertování



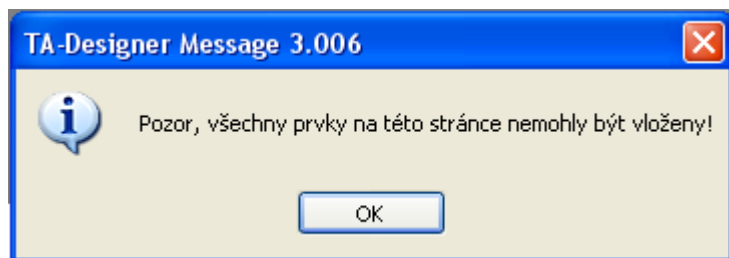
Pomocí této funkce je možné konvertovat přehled funkcí regulace UVR16x2 nebo program CAN-TOUCHe do online schéma C.M.I.. Zde je vytvořen nový projekt pod vlastním jménem projektu.



V případě, že se "**Exportovat**" při ukládání aktivuje, zobrazí se zpráva, zda jsou všechny objekty aktuálně načtené z nalezených funkčních dat.



nebo:

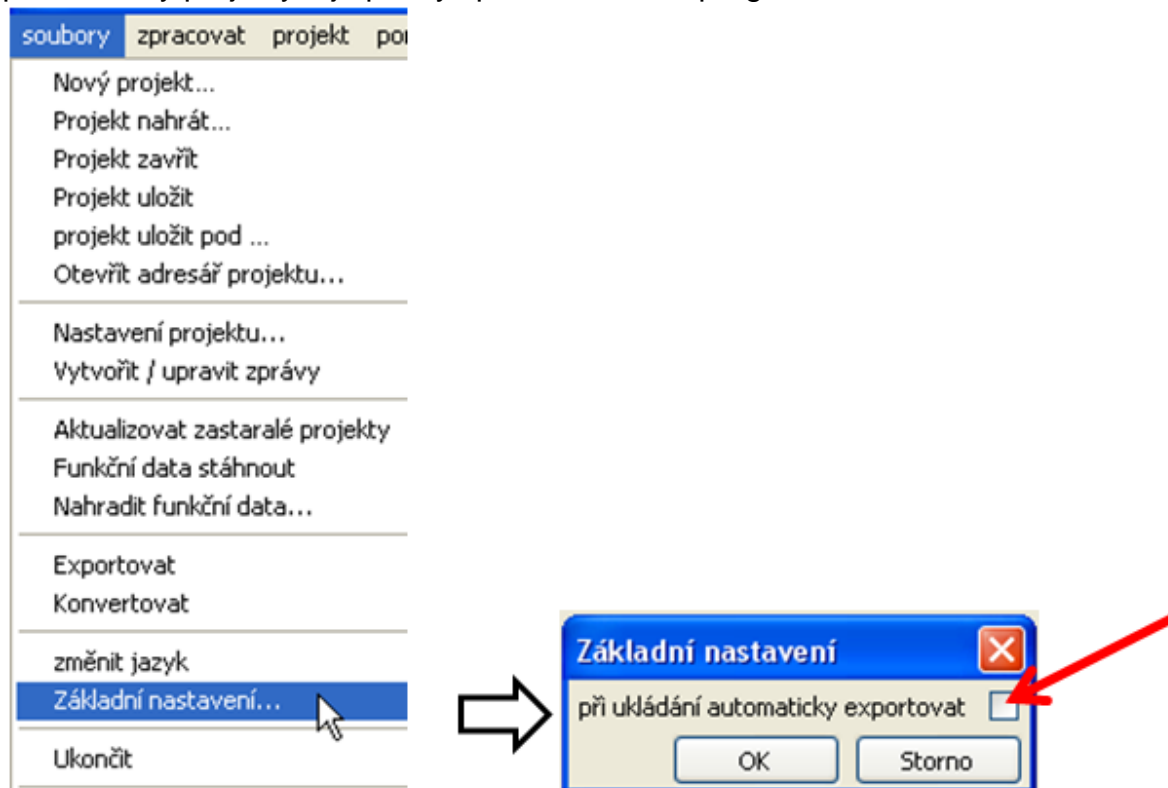


Uložit / Exportovat

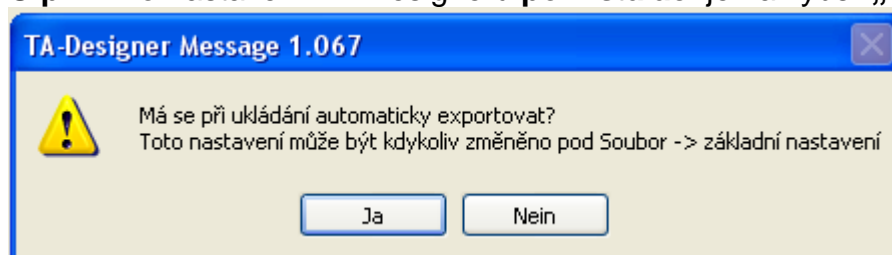
Při programování s TA-Designer je vytvořen *.xml-soubor. Tento *.xml-soubor je zvolen, když je projekt dále zpracováván.

Pro zařízení CAN-TOUCH, C.M.I. a UVR16x2/CAN-MTx2 musíte data nastavit. Tento úkon je nazván v TA-Designer jako "**Exportovat**".

IV menu "**soubory/Základní nastavení...**" je přednastaveno, ať v "**Uložit**" nebo v *.xml-souboru by měly být uloženy soubory pro export do zařízení. Toto nastavení platí pro všechny projekty a je platný i po restartování programu.

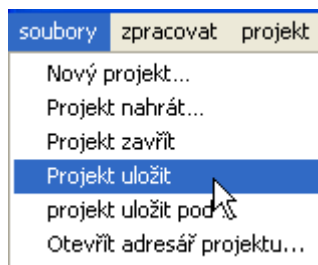


U **prvního** nastavení TA-Designeru **po instalaci** je na výběr „uložit“ s jedním dotazem:



Po odpovědi **ano** či **ne** toto nastavení bude platit i pro následné projekty, dokud nebude jinak nastaveno v menu "**soubory/Základní nastavení**".

Uložení bez exportu přes menu „**soubory/Projekt uložit ...**“.



Alternativně: Symbol  zakliknou v symbolové liště.

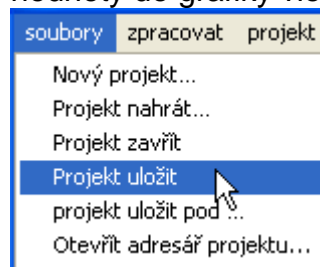
Když byl projekt uložen bez "**Exportovat**" nebo k testování programování *.xml-soubor. Soubory zařízení, které mají být vytvořené, je možné **exportovat** do zařízení. Pro tento účel jsou vytvořena následná tlačítka v panelu nástrojů:



Dokončení programování

Jakmile je programování dokončeno, následující kroky jsou nezbytné pro načtení dat do příslušných zařízení:

1. Uložení programování pod „**soubory/Projekt uložit**“, pokud byly všechny hodnoty do grafiky vloženy a vlastnosti stanoveny.

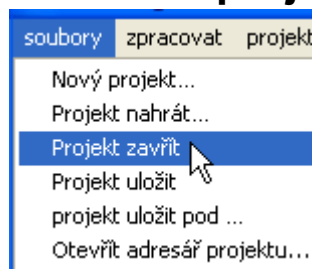


Alternativně: Symbol  zakliknou v symbolové liště.

Přednastavené uložení v menu "**soubory/Základní nastavení**" (více kapitola "[Uložit/Exportovat](#)").

Chcete-li exportovat jeden nebo více souborů do zařízení bez *.xml, klikněte v panelu nástrojů na tlačítko (více v kapitole "[Uložit/Exportovat](#)"). Výhoda je, že lze programování testovat bez změny souboru *.xml.

2. Zavření projektu



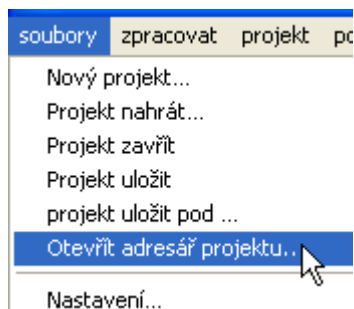
Pozor: Před uzavřením projektu musí být projekt bezpodmínečně uložen, protože jinak dojde ke ztrátě nastavení.

Alternativně: Symbol  zakliknou v symbolové liště.

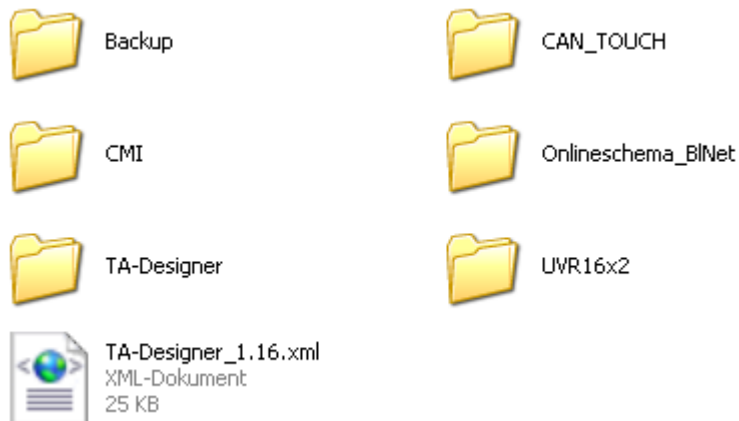
3. Kopírování souborů

Pro každý typ stránky je založena v projektové složce vlastní složka se soubory, které musí být kopírovány.

V menu "**soubory/ Otevřít adresář projektu...**" je možnost zobrazit adresář projektu.



Příklad:



V tomto případě byl vytvořen pro všechny 4 typy stránek projekt. Ve složce "Backup" je uloženo maximálně 5 naposledy uložených datových souborů (objektů) projektu (soubor xml a složka "TA-Designer"). Složka TA-Designer slouží jako složka pro soubory v mezipaměti.

CAN-TOUCH

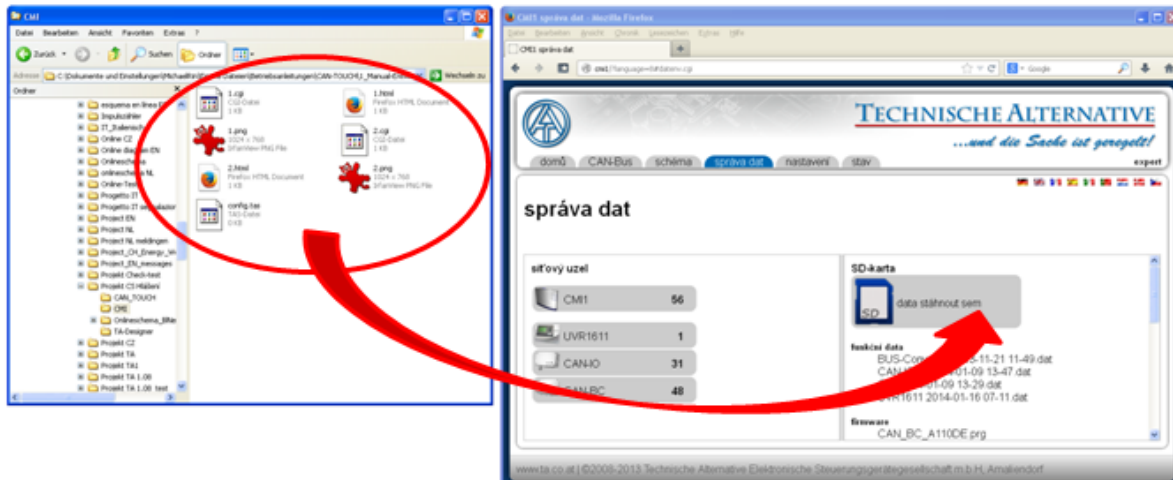
Všechny soubory v podsložce složky projektu **CAN_TOUCH** (několik souborů * .raw, settings.ct a messages.ct) jsou kopírovány do kořenového adresáře na SD kartu pro CAN-TOUCH (bez podsložek). Adresáře **dat**, **font**, **menu**, **prg** a **system** na SD-kartě nesmí být smazányt werden.

Online schéma C.M.I.

Kopírování souborů ve složce **CMI** (config.tas a pro každou stránku vždy po jednom souboru *.cgi, *.html a grafickém souboru) na SD-kartu C.M.I..

Existují 2 možnosti:

1. Přímé kopírování na SD-kartu v PC v adresáři „**schematic_files**“, který je případně nutné znovu založit.
2. Drag & Drop z prohlížeče na symbol SD-karty ve správě dat C.M.I..



Soubory jsou pomocí Drag & Drop přetaženy na symbol SD-karty a tím jsou na SD-kartu zkopírovány.

Přehled funkcí UVR16x2 / CAN-MTx2

Ve složce **UVR16x2** naleznete exportovaný soubor *.x2d. Tyto soubory jsou zkopírovány na SD kartu regulace nebo monitoru CAN CAN-MTx2 a pak jsou nahrány pomocí **správy dat** přístroje.

Soubor x2d není možné nahrát prostřednictvím C.M.I. na SD kartu přístroje.

Pokud by měly být na SD kartě ještě soubory x2f nějaké ze starších verzí TA-Designeru, pak nejsou zohledněny, jakmile byl nahrán na SD kartu soubor x2d.

Online schéma BL-NET

Přenos souboru *.html a *.gif ze složky **Online-schéma_BINet** pomocí programu **Memory Manager** v Bootloaderu BL-NET.

Impressum

Tento návod pro obsluhu je chráněn autorským právem. Používání překračující rámec autorského práva vyžaduje souhlas firmy Technische Alternative RT GmbH. Toto platí zejména pro kopírování, překlady a elektronická média.

Tato webová stránka používá Google Analytics, servis pro analýzu webu společnosti Google Inc. („Google“). Google Analytics používá tzv. „Cookies“, textové soubory, které jsou ukládány na počítači uživatele a umožňují analýzu používání webové stránky. Informace poskytnuté prostřednictvím Cookie o používání této webové stránky (včetně uživatelské IP adresy) jsou přenášeny na server Googlu v USA a tam jsou ukládány. Google použije tyto informace pro vyhodnocení používání této webové stránky, pro sestavení zpráv o aktivitách na této webové stránce a pro poskytování dalších služeb, které jsou spojeny s používáním internetu. Také Google může tyto informace poskytnout třetím osobám, a sice pokud je to zákonem stanoveno nebo pokud jsou tyto třetí osoby pověřeny společností Google zpracováním těchto informací. Google v žádném případě nespojí Vaši IP adresu s jiným daty společnosti Google. Můžete zakázat instalaci Cookies odpovídajícím nastavením Vašeho softwaru pro prohlížeč; upozorňujeme ovšem na to, že pak nebudete moci v plném rozsahu využívat veškeré funkce tohoto webového portálu. Používáním tohoto webového portálu prohlašujete, že souhlasíte s tím, aby Google zpracovával data, která o Vás získal, výše uvedeným způsobem a k výše uvedenému účelu.

SUNPOWER s.r.o., Václavská 40/III,37701 Jindřichův Hradec
Tel.731744188, Fax.384388167-- www.sunpower.cz

Technische Alternative RT GmbH

A-3872 Amaliendorf, Langestr. 124
Tel +43 (0)2862 53635
mail@ta.co.at

FAX +43 (0)2862 53635 7
www.ta.co.at

© 2017