



Designer 6

Snel van Start

Exor-UniOP HMI werelds grootste HMI lijn

Snel van Start met Designer 6 Programmeerpakket voor Exor-UniOP HMI

Designer for Windows versie 6.07

1. Inhoudsopgave

1. Inhoudsopgave	3
2. Inleiding	4
2.1 Copyright & aansprakelijkheid	5
3. Ontwikkelomgeving schermindeling	6
3.1 Primary	6
3.2 Secondary	6
3.3 Field objects	6
3.4 Touchcells & Objects	7
3.5 Draw commands	7
3.6 Project workspace (boomstructuur)	7
3.6.1 Tabblad Project	7
3.6.2 Tabblad Objects	8
3.6.3 Tabblad Graphics	9
4. Configureren van het type paneel	11
4.1 Communicatie tussen bedienpaneel en PC	11
4.1.1 Communicatie via de Seriële poort	11
4.1.2 Communicatie via de Ethernet poort	12
4.2 Automatisch het paneeltype detecteren	13
4.3 Handmatig het paneeltype selecteren	14
4.4 Exor Bedienpaneel systeem menu	15
4.4.1 Command mode	15
4.4.2 Configuration mode	16
4.4.3 Configuration mode, IP adres instellen	16
4.4.4 Configuration mode, Memory options menu	17
4.4.5 Configuration mode, Release Version Upgrade	17
5. Configureren van de PLC communicatie	18
5.1 Configure controllers	18
5.2 Select protocol	18
5.3 PLC Setup	19
5.4 PLC Communication Parameters Setup	19
6. Velden	20
6.1 Numeriek veld	20
6.1.1 General	21
6.1.2 Layout	22
6.1.3 Range	22
6.1.4 Scaling	23
6.1.5 Attributes	23
6.2 Dynamisch tekst veld	24
7. Verwerken van afbeeldingen	26
7.1 Bitmap editor	26
7.2 Groeperen	27
8. Overig	28
8.1 Werken met Layers	28
8.2 Pixel en vector objecten	29
8.3 Object en tekst verwerking	29
8.4 "Objects" en "Graphics" Bibliotheek	30
9. Lijst met afbeeldingnummers	32

2. Inleiding

Met deze handleiding wordt een inleiding gegeven in de basisvaardigheden voor het starten met Exor-UniOP bedienpanelen en Exor Designer 6 programmeersoftware.

Het Designer 6 softwarepakket onderscheidt zich door:

- een flexibele grafische interface t.b.v. de grafische- en touchpanelen.
- de TAG-editor stelt u in staat om gebruikte Tags (= PLC-variabelen) in uw PLC programma via een CSV-editor (MS Excel) in te lezen in Designer 6.
- met het exporteren en importeren van teksten kunt eenvoudig gebruikte teksten van en naar Designer 6 zenden. Zo kunt u dan tekstbestanden ter vertaling opsturen.

In deze “snel van start” handleiding worden de belangrijkste functionaliteiten besproken zodat u, zoals de titel al zegt: snel van start kan!

De originele handleiding (tn179-5.pdf of hoger) is vrij te downloaden vanaf onze download-site: www.hiflexonline.nl

Ten slotte Designer6 beschikt over een krachtige helpfile, waarin functionaliteiten worden besproken.

Alles met het doel om u in een zo kort mogelijke tijd een goed werkende applicatie te laten maken.



Afbeelding 1, Exor Designer opstartscherm

2.1 Copyright & aansprakelijkheid

Deze handleiding en bijbehorende voorbeelden zijn met grote zorg samengesteld door B3 industrie b.v.

Onvolkomenheden kunnen zich echter voordoen. Ook kan het voorkomen dat bepaalde informatie is achterhaald.

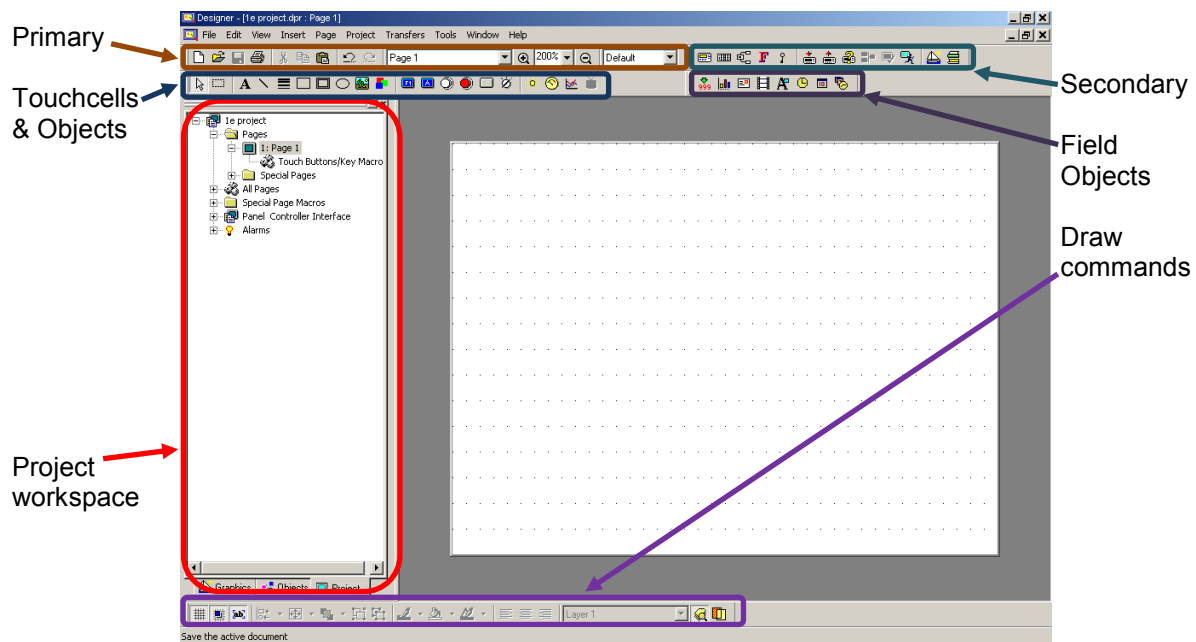
Aan de inhoud van deze handleiding en eventueel bijgevoegde voorbeeldprojecten kunnen geen rechten worden ontleend.

B3 industrie b.v. is niet aansprakelijk voor eventuele onjuistheden, onvolkomenheden en/of ontstane schade ten aanzien van de in deze handleiding getoonde informatie. Aan gegevens uit deze handleiding kunnen daarom geen rechten worden ontleend. B3 industrie b.v. wijst echter elke vorm van aansprakelijkheid voor schade ten gevolge van onvolkomenheden in de geleverde software af.

Niets van deze handleiding mag zonder onze toestemming worden gebruikt. Afdrukken van pagina's is alleen toegestaan voor eigen gebruik.

3. Ontwikkelomgeving schermindeling

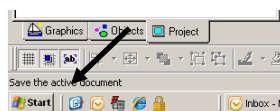
Na een standaard installatie van de Designer software ziet de weergave er als volgt uit:



Afbeelding 2, Schermindeling

De snelkeuze knoppen zijn groepsgewijs ingedeeld. Iedere groep kan naar persoonlijke voorkeur worden aangepast. Met een dubbelklik op de titelbalk is de vorm van iedere groep aan te passen. Uitleg van de groepen wordt in de volgende paragrafen kort uitgelegd.

Als de muis boven een knop beweegt, wordt onderin het scherm een korte functionaliteit vermeld.



Afbeelding 3, Commandoknop functionaliteit beschrijving

3.1 Primary

Hier worden de typische “Windows-taken” afgehandeld zoals: nieuw project starten, openen, opslaan, printen, knippen/kopiëren/plakken, pagina’s in het project selecteren, in- en uitzoomen, andere taal selecteren.

3.2 Secondary

Snelkeuze-knoppen welke te maken hebben met het Designer project. Zoals het project instellen, downloaden en uploaden, het paneel identificeren etc.

3.3 Field objects

Field objects zijn objecten welke gerelateerd zijn aan alle panelen, naast de grafische touchpanelen ook de toetspanelen.

3.4 Touchcells & Objects

Het selecteren, tekenen en invoegen van verschillende objecten, welke vooral bedoeld zijn voor een grafisch touchscherm.


3.5 Draw commands

Snelkeuzeknoppen voor het aanpassen, indelen en uitlijnen van grafische objecten.

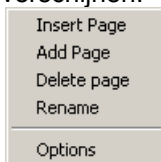
3.6 Project workspace (boomstructuur)

De "Project Workspace" geeft een overzicht van de projectopbouw. Standaard wordt de Workspace links op het scherm geplaatst. Met de boom- of mappenstructuur in de workspace wordt een overzicht gemaakt van de gebruikte objecten per pagina en zaken zoals de recepten, macro's, panel controller interface en alarmafhandeling.

3.6.1 Tabblad Project

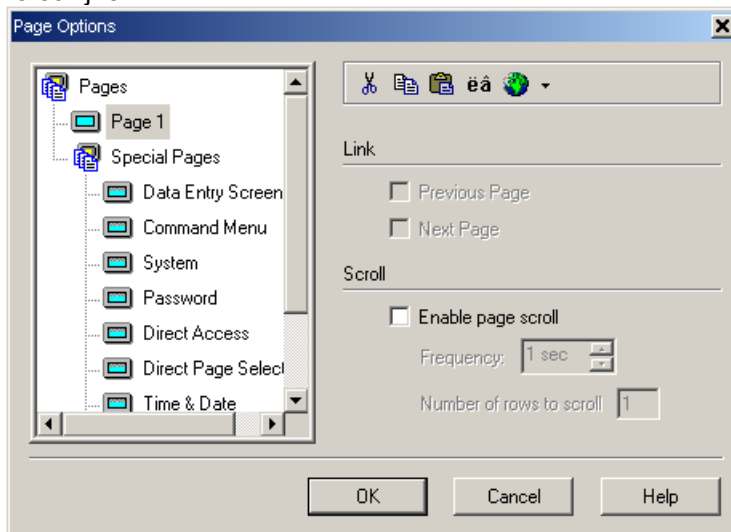
Als u het tabblad Project  onderaan de Workspace selecteert dan zal het project overzicht gegeven worden. U kunt hierin de pagina opbouw zien plus de sectie specialpages.

Wanneer u op een betreffende pagina klikt dan zal Designer 6 deze pagina tonen. Klikt u met de rechtermuis toets op een pagina in de Workspace dan zal het volgende dialoogvenster verschijnen:



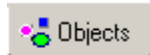
Afbeelding 4, Page dialoogvenster

Naast het toevoegen en invoegen van pagina's kunt u de naam van de betreffende pagina hernoemen of de pagina zelfs verwijderen. Wanneer er voor opties gekozen wordt dan kunnen er allerlei pagina eigenschappen worden aangepast. Het volgende dialoogvenster zal dan verschijnen:



Afbeelding 5, Page Options

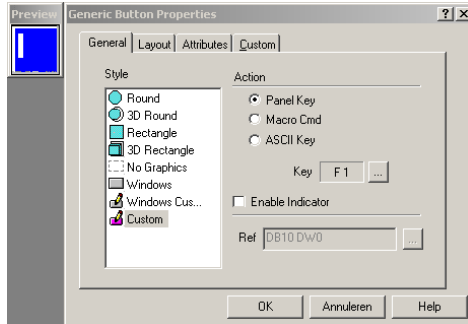
3.6.2 Tabblad Objects



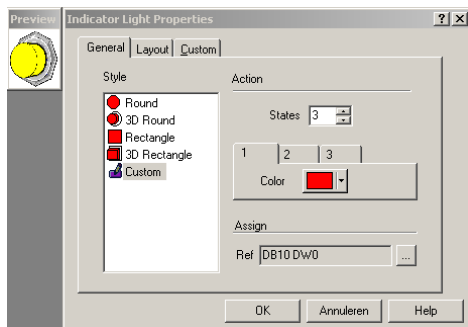
Onder het tabblad Objects treft u de objecten bibliotheek aan. Deze bibliotheek bevat objecten zoals Buttons, Lights, Meters en Switches.

U kunt een object plaatsen door deze aan te klikken en te slepen naar het programmeerveld. Door na het plaatsen van een object hier dubbel op te klikken kunt u de eigenschappen aanpassen.

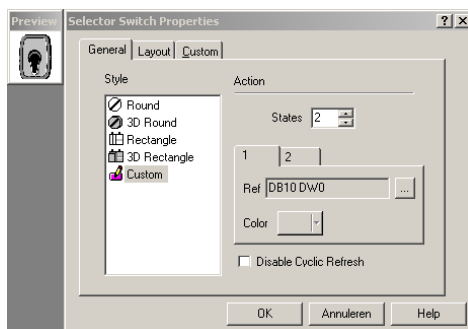
Onderstaand Enkele voorbeelden:



Afbeelding 6, Generic Button Properties




Afbeelding 7, Indicator Light Properties



Afbeelding 8, Selector Switch Properties

3.6.3 Tabblad Graphics

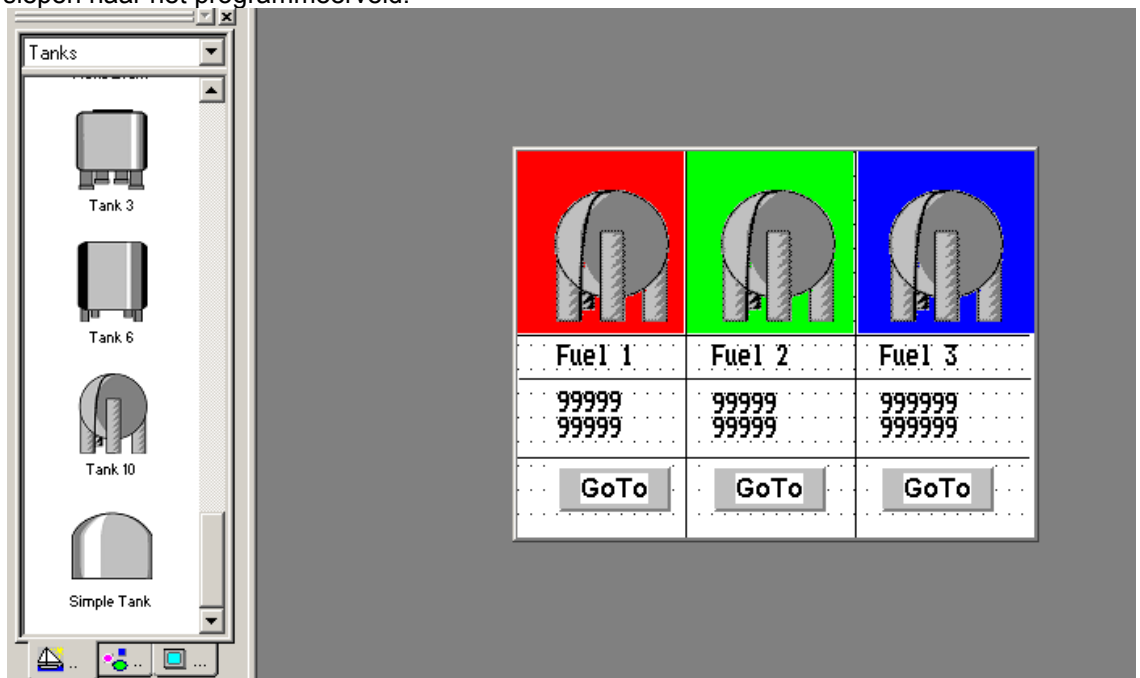
Het tabblad Graphics  herbergt een enorm aantal grafische afbeeldingen die u eenvoudig kunt opnemen in uw project.



Afbeelding 9, Graphics selectie

Enkele bibliotheek items onder het tabblad Graphics

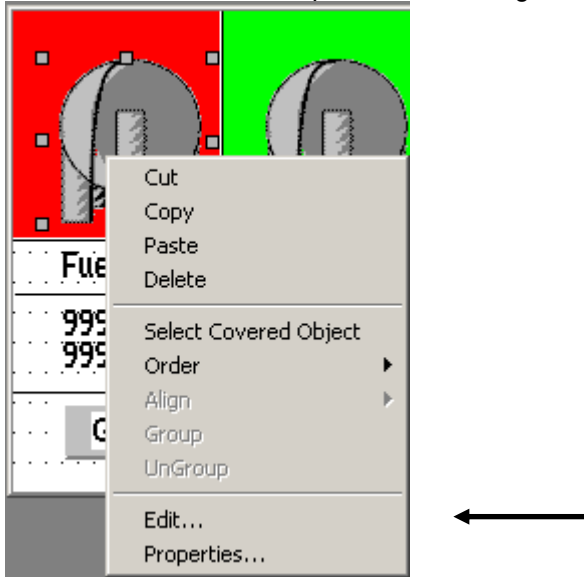
Net als voor de Object sectie geldt dat een Graphic te plaatsen is door het te selecteren en te slepen naar het programmeerveld.



Afbeelding 10, Graphic plaatsen

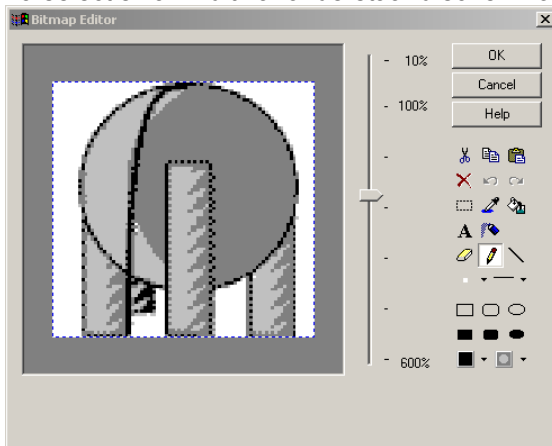
Door de afbeelding (Object of Graphic) te selecteren kan deze worden geschaald en/of worden verplaatst.

Door met de rechter muistoets de afbeelding aan te klikken kan deze aangepast worden. Selecteer hiervoor in het opkomende dialoogvenster de optie Edit...



Afbeelding 11, Graphic Edit

Na selectie van Edit zal onderstaand scherm opkomen:



Afbeelding 12, Graphic Bitmap Editor

In deze Bitmap editor kunt u afbeelding eventueel nog aanpassen.

4. Configureren van het type paneel

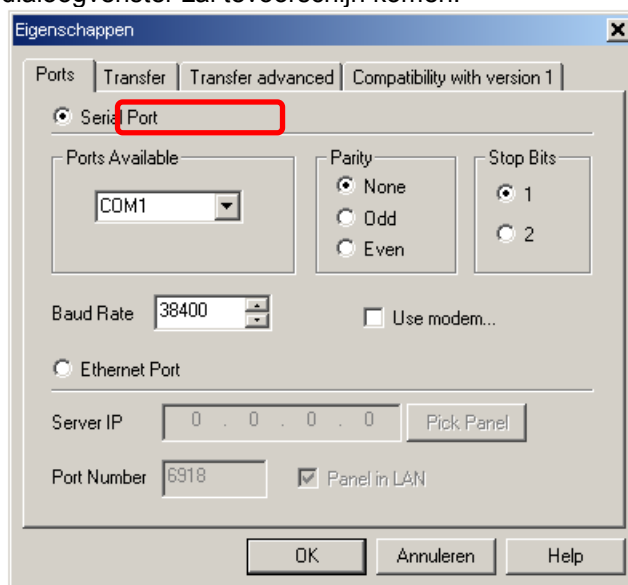
Het eerste wat moet worden gedaan, na het starten van een nieuw project, is het selecteren van het juiste paneel. Dit kan handmatig worden ingesteld of automatisch door middel van paneel uitlezing.

4.1 Communicatie tussen bedienpaneel en PC

Het Exor bedienpaneel kan op meerdere manieren worden geprogrammeerd. (Seriële verbinding, ethernet verbinding, SSDFC geheugenkaart, USB geheugenstick)

Omdat alle panelen het programmeren via de seriële poort ondersteunen en omdat programmeren via ethernet veel wordt toegepast worden alleen deze twee manieren besproken.

In Designer 6 het pulldown menu "Transfers" en dan vervolgens "Options". Het volgende dialoogvenster zal tevoorschijn komen:



Afbeelding 13, Transfer options, Serial Port

4.1.1 Communicatie via de Seriële poort

Voor communicatie via de seriële poort moet deze aangevinkt zijn, zie Afbeelding 13. De seriële programmeerkabel moet zijn aangesloten op de ingestelde seriële poort. Communicatie instellingen 38400 Baud, Parity None, Stop bits 1

(Sommige oudere panelen kunnen alleen op 9600 of 19200 Baud communiceren.)

Als het bedienpaneel via de seriële poort wordt geprogrammeerd moet het paneel in de configuratie worden gezet.

Kabel type CA114 is de standaard seriële programmeerkabel.

4.1.2 Communicatie via de Ethernet poort

Voor communicatie via de ethernet poort moet deze aangevinkt zijn, zie Afbeelding 14. Controleer dat het bedienpaneel en de PC via ethernet verbinding hebben. (Via een crosskabel of via een switch)

In het configuratie menu van het bedienpaneel kan het IP-adres worden ingesteld. Als het IP-adres 000.000.000.000 is wordt het IP adres van de DHCP server gehaald.

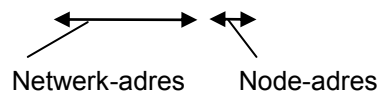
Bij communicatie via ethernet is het van belang dat het netwerkadres-deel van volledige IP-adres gelijk is en dat ieder onderdeel een eigen node-adres heeft.

Bijvoorbeeld:

Paneel IP adres: 192.168.000.001
Subnet Mask: 255.255.255.000

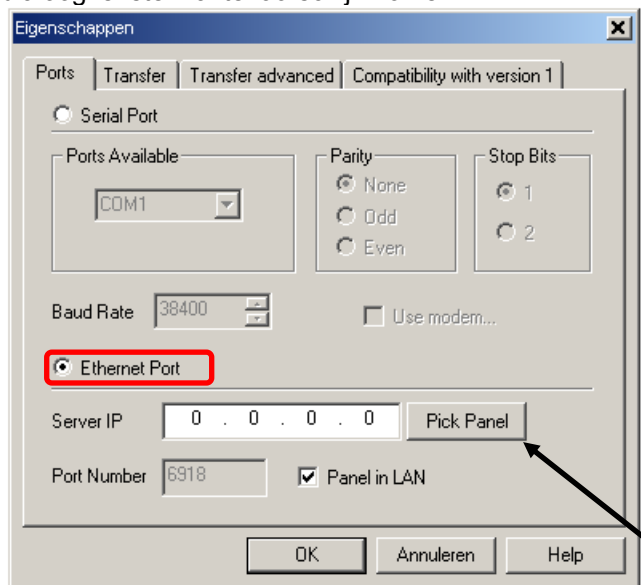
PLC IP adres: 192.168.000.002
Subnet Mask: 255.255.255.000

Computer IP adres: 192.168.000.254
Subnet Mask: 255.255.255.000



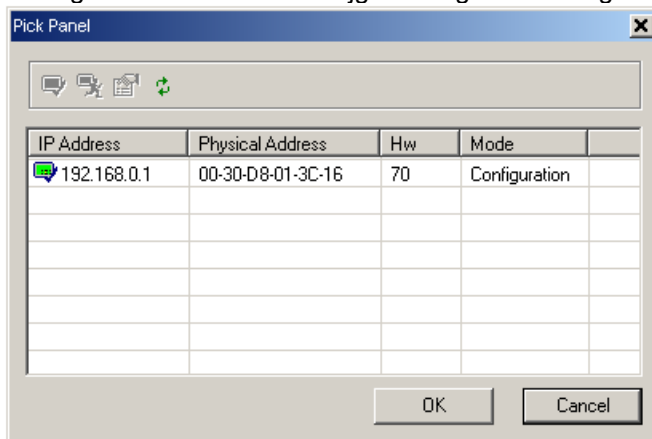
Het instellen van het IP adres van het bedienpaneel gaat door in de configuratie mode het IP adres aan te raken. Er start dan een menu waarin dit kan worden ingesteld. (Met een toetspaneel: druk enkele seconden op de returntoets.)

Kies in het pulldown menu "Transfers" en dan vervolgens "Options". Het volgende dialoogvenster zal tevoorschijn komen:



Afbeelding 14, Transfer options, Ethernet Port

Om het adres van het bedienpaneel te zoeken selecteert u eerst de "Ethernet Port" en vervolgens "Pick Panel". U krijgt vervolgens het volgende dialoog te zien:




Afbeelding 15, Pick Panel

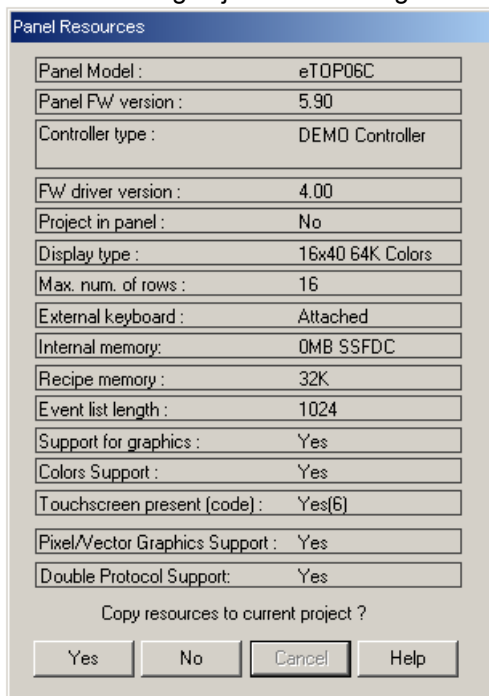
Selecteer het paneel welke u wilt programmeren en druk op de toets "OK". En daarna nog een keer op "OK".

Opmerking:

Het komt wel eens voor dat Designer wordt geblokkeerd door de firewall. U moet dan in de firewall instellingen het programma Designer vrijgeven voor netwerkcommunicatie.

4.2 Automatisch het paneeltype detecteren

Als het paneel in de Configuratie mode staat en verbonden is met de PC kunt u het icoon  klikken. Na enige tijd komt het volgende dialoogvenster op:

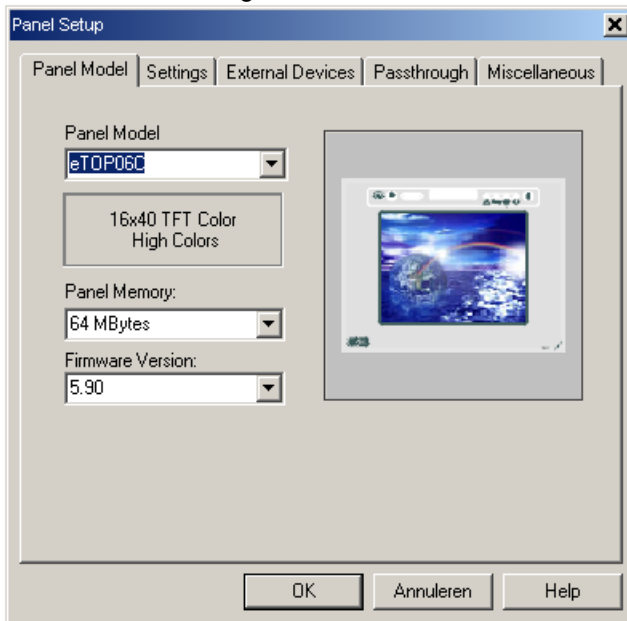


Afbeelding 16, Panel Resources

Klik nu op "Yes" wanneer u de instellingen naar het project wilt kopiëren.

4.3 Handmatig het paneeltype selecteren

Achter op het paneel zit een typeplaatje met het model type. (Bijvoorbeeld eTOP06C) Met het paneel in de configuratie mode kunt u eenvoudig aflezen welke firmware in het paneel is geprogrammeerd. In het pull down menu "Project" en vervolgens "Panel Setup" verschijnt het onderstaande dialoog:



Afbeelding 17, Panel Setup

Hierin kunt u de paneel gegevens kunnen opgeven, bevestigen met "OK"

4.4 Exor Bedienpaneel systeem menu

Standaard beschikt ieder Exor bedienpaneel over een systeem menu. Via dit menu zijn elementaire zaken in te stellen.

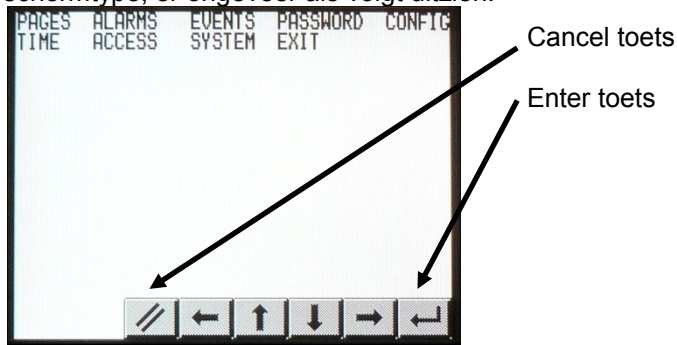
4.4.1 Command mode

De Command Mode is de intern menustructuur van het Exor bedienpaneel waar de systeem instellingen worden ingesteld.

Met de touchpanelen wordt dit gedaan door het scherm voor ongeveer 2 seconden lang op een vrije plaats aan te raken.

Met de toetspanelen wordt dit gedaan door de Enter toets op het scherm ongeveer twee seconden lang in te drukken.

Het scherm zal naar het "Command Mode" springen. Het scherm zal, afhankelijk van het schermtype, er ongeveer als volgt uitzien:



Afbeelding 18, Command mode

Door middel van de pijltjes toetsen zijn de verschillende mogelijkheden te selecteren. Bevestigen met de Enter toets. Annuleren met de Cancel toets.

De verschillende keuze mogelijkheden:

- Pages, een pagina in het project selecteren
- Alarms, overzicht van de actieve alarmen
- Events, overzicht van de event lijst
- Passwords, invoeren van een paswoord
- Config, configuratie mode
- Time, paneeltijd instellen
- Access, gebruikte variabelen van het project inzien (niet meer operationeel)
- System, status en configuratie van het paneel

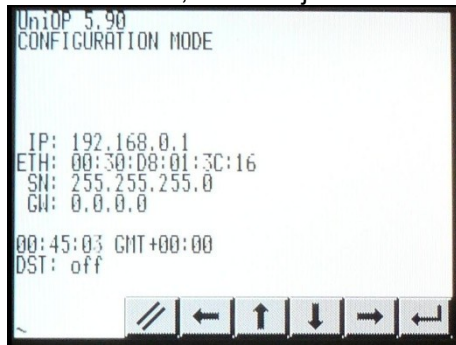
4.4.2 Configuration mode

Wanneer de tekst "CONFIG" of "CFG" is geselecteerd klikt u op de Enter toets. Het paneel zal nu in Configuratie mode springen.

De configuratie mode is nodig wanneer er gegevens over en weer tussen Exor Paneel en PC wordt verstuurd.

Als het paneel via de ethernetpoort wordt geprogrammeerd, schakelt het paneel automatisch naar de configuratie mode.

Deze manier van toegang tot het configuratiemenu kan worden afgeschermd in de software. Het scherm zal, afhankelijk van het schermtype, er ongeveer als volgt uitzien:



Afbeelding 19, Configuration Mode

4.4.3 Configuration mode, IP adres instellen

Ieder apparaat in een ethernet netwerk moet een uniek adres hebben.

Het IP-adres van het paneel kan op twee plekken worden ingesteld:

1. Via de configuration mode
2. In het Designer project (ivm historische compatibiliteit)

LET OP:

Het IP-adres van de configuratie mode overstemt het adres ingesteld in het Designer project.

In de praktijk wordt alleen in de configuratie mode het IP-adres ingesteld en wordt de IP-adresinstelling in Designer ongemoeid gelaten.

In de configuratie mode kan het IP-adres van het paneel worden ingesteld.

Voor touchpanelen: raak de IP-adres aan

Voor toetspanelen: druk tegelijkertijd op de knoppen: "pijlje omhoog" & "pijlje omlaag"

(IP-adres 000.000.000.000 => IP adrestoewijzing van de DHCP server)

Voor verdere uitleg:

In de helpfile van Designer wordt dit verder uitgelegd. Zoeken op: "Ethernet Connectivity"

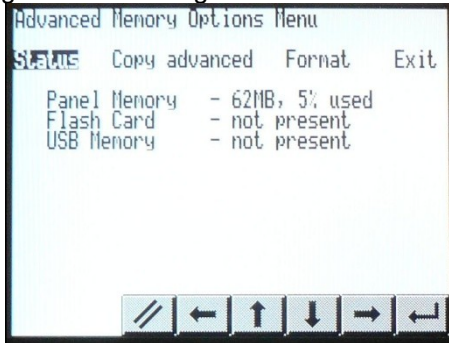
4.4.4 Configuration mode, Memory options menu

Deze functionaliteit is alleen voor de C-panels met software firmware 5.90 of hoger. Door in de configuratie mode enkele seconden lang de toets "pijlje naar rechts" te selecteren, wordt dit menu geactiveerd.



Afbeelding 20, Configuration Mode, Memory Options Menu

Door hier op de knop "advanced" te drukken wordt het advanced memory options menu geactiveerd. Dit geeft een overzicht van het geheugengebruik.

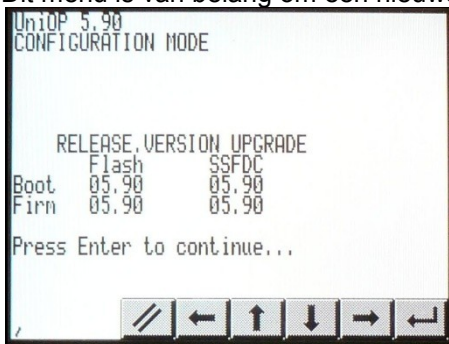


Afbeelding 21, Configuration Mode, Advanced Memory Options Menu

4.4.5 Configuration mode, Release Version Upgrade

Door in de configuratie mode enkele seconden lang de toets "pijlje naar boven" te selecteren, wordt dit menu geactiveerd. Het levert een overzicht van de boot en firmware versie in het project geheugen (SSFDC) en het paneelgeheugen (Flash)

Dit menu is van belang om een nieuwe firmware software versie te bevestigen.



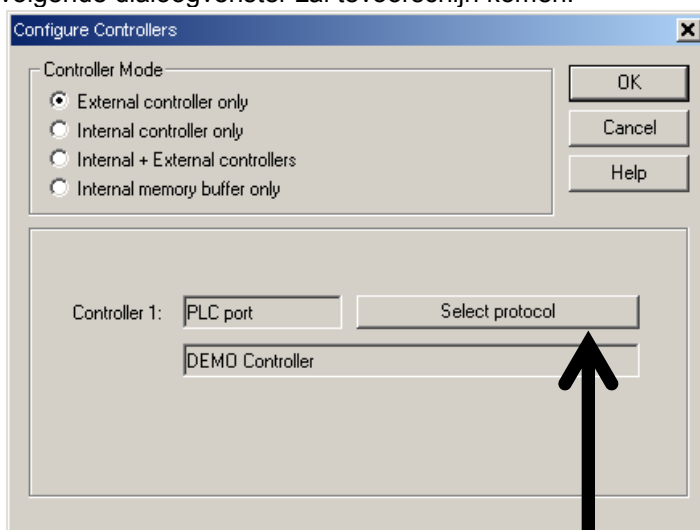
Afbeelding 22, Configuration Mode, Release Version Upgrade

5. Configureren van de PLC communicatie

Voordat er een start gemaakt kan worden met het programmeren van de Exor HMI dient u eerst de PLC-driver te configureren. In Designer 6 zijn meer dan 200 drivers te selecteren. Al deze drivers worden actief ondersteund.

5.1 Configure controllers

Hiervoor selecteert u als eerste “Configure Controller...” onder het pulldown menu “Project”. Het volgende dialoogvenster zal tevoorschijn komen:

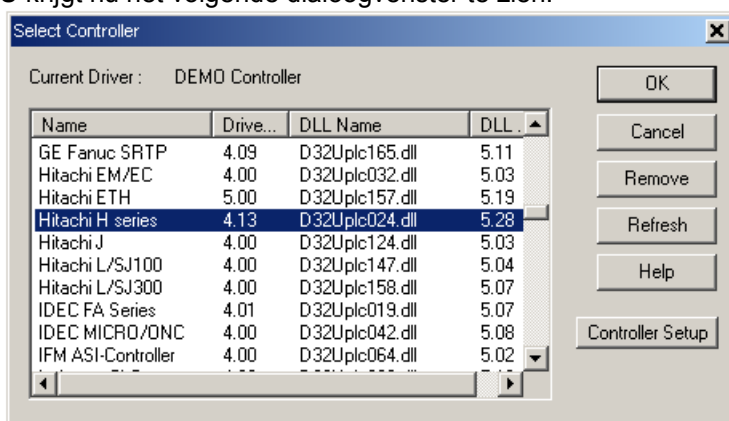


Afbeelding 23, Configure Controllers



Voor de juiste keuze klikt u op Select protocol

5.2 Select protocol

U krijgt nu het volgende dialoogvenster te zien:

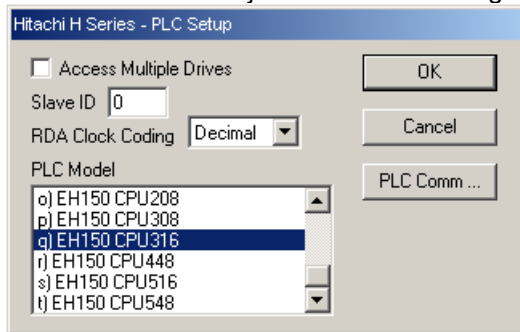


Afbeelding 24, Select Controller

Navigeer door middel van  of  door de lijst van drivers totdat de juiste driver in het venster verschijnt. In de handleiding is gekozen voor de Hitachi series klik deze aan zodat de naam blauw kleurt, bevestigen door op de knop “OK te klikken.

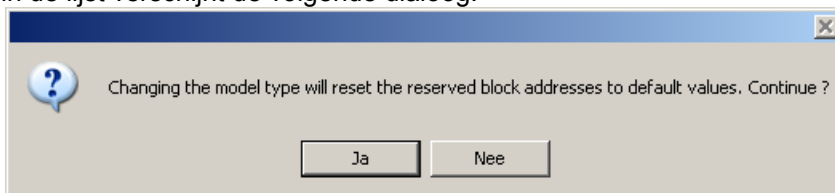
5.3 PLC Setup

Het onderstaande dialoogvenster zal verschijnen. Navigeer vervolgens door de lijst van de PLC modellen. Indien het juiste model CPU is geselecteerd klik u op "OK".



Afbeelding 25, PLC setup

Het belangrijkste verschil tussen de verschillende PLC's is de geheugenindeling en vooral het bereik van de verschillende soorten geheugens, tellers etc. Indien u een andere PLC selecteert in de lijst verschijnt de volgende dialoog:

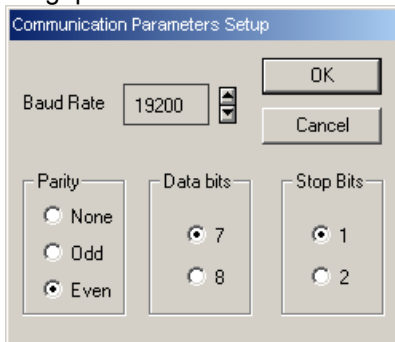


Afbeelding 26, Changing the model

Bovenstaande melding geeft aan dat eventuele instellingen veranderen, omdat er een nieuw project wordt opgezet kunt gewoon op Ja klikken.

5.4 PLC Communication Parameters Setup

Optioneel kan de communicatie instellingen worden gecontroleerd en eventueel worden aangepast. Voor de meeste PLC's wordt automatisch de fabrieksinstelling ingesteld.



Afbeelding 27, Communication Parameters Setup

Door een paar keer op "OK" te klikken komt u terug in het Designer scherm.

De driver instelling is nu gereed, onderaan het Designer scherm kunt u dit controleren, hier zal de driver keuze worden getoond.

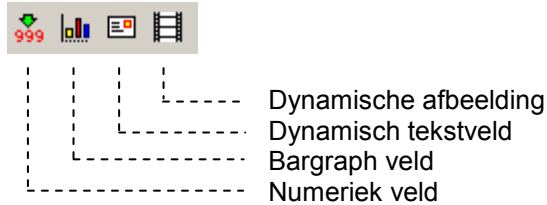


Afbeelding 28, Driver controle

6. Velden

Wanneer de PLC- en paneelgegevens zijn ingesteld kan er begonnen worden met de uiteindelijke projectopzet. In dit hoofdstuk volgen een aantal programmeerhandelingen voor het numeriekveld en het dynamische tekstveld.

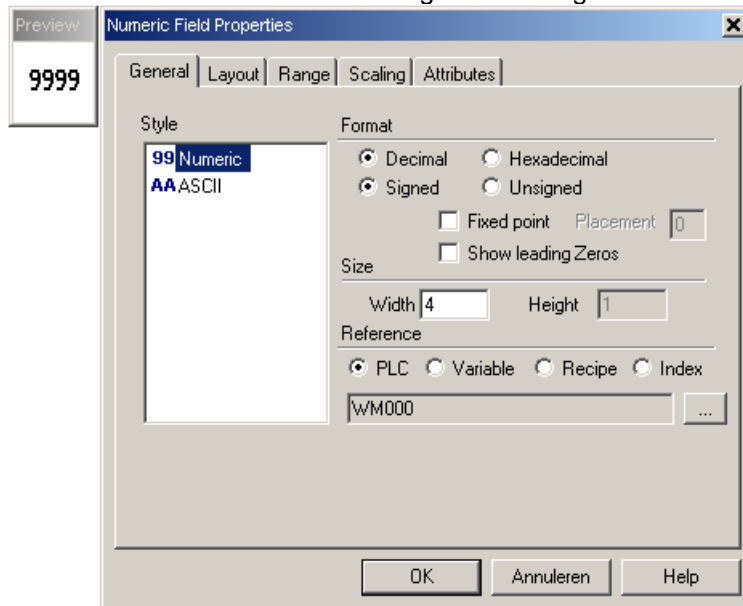
Net als in Designer 5 bent u in Designer 6 vrij om elke plaats op het scherm uitlees- en invoervelden te plaatsen. U heeft hierbij de keuze uit:



Na het selecteren, veld keuze en klikken/slepen, van de plaats op het scherm zult u een aantal eigenschappen die u aan het betreffende veld wilt koppelen moeten opgeven.


6.1 Numeriek veld

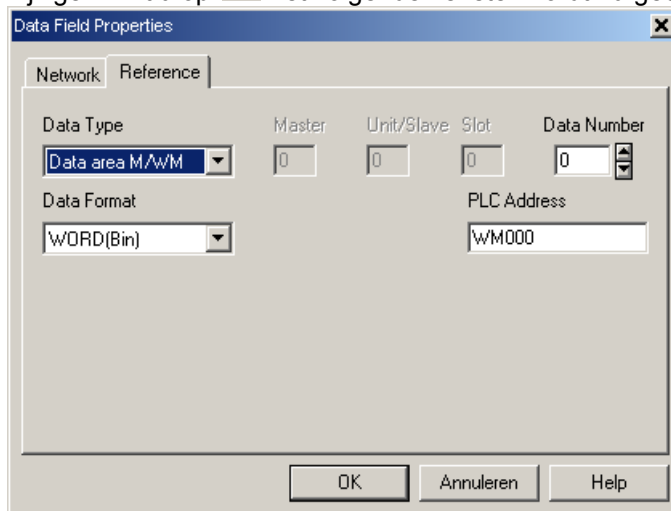
Voor het numerieke veld zal het volgende dialoogvenster tevoorschijn komen:



Abbeelding 29, Numeric Field Properties

6.1.1 General

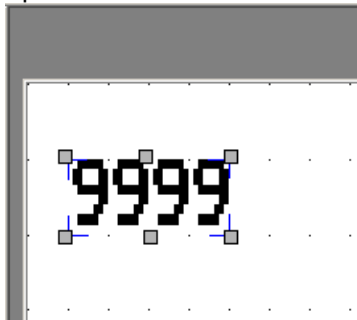
In tabblad wordt de instellingen gedaan voor de Format, Size en Reference. Om deze laatste te wijzigen klikt u op  het volgende venster wordt nu geopend:



Afbeelding 30, Data Field Properties

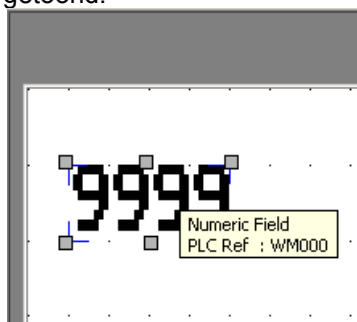
In het venster Data Type kunt het gewenste type selecteren dat u op het scherm wilt plaatsen. Wanneer u een keuze heeft gemaakt kunt hierna Data Format en PLC Adress bepalen. Als alle keuzes zijn gemaakt klik u wederom op OK. U keert nu terug naar het vorige dialoogvenster waar u wederom op OK klik.

Op het scherm wordt nu het volgende weergegeven:



Afbeelding 31, Object selectie

Indien u nu de muisaanwijzer boven dit veld houdt zal de onderliggende informatie worden getoond:

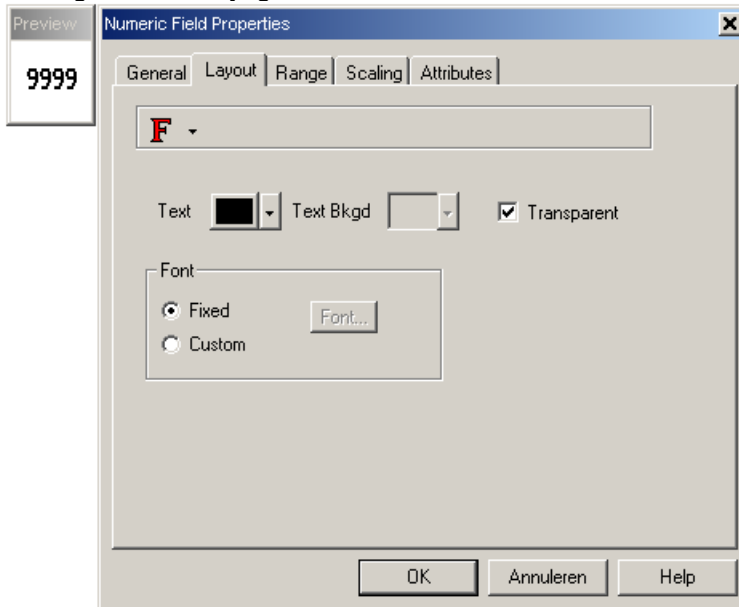


Afbeelding 32, Object selectie met informatie

U kunt het veld desgewenst verplaatsen door te klikken en te slepen, knippen en te plakken of door het te kopiëren en te plakken. Indien u het veld wilt aanpassen klik dan dubbel op het betreffende veld.

6.1.2 Layout

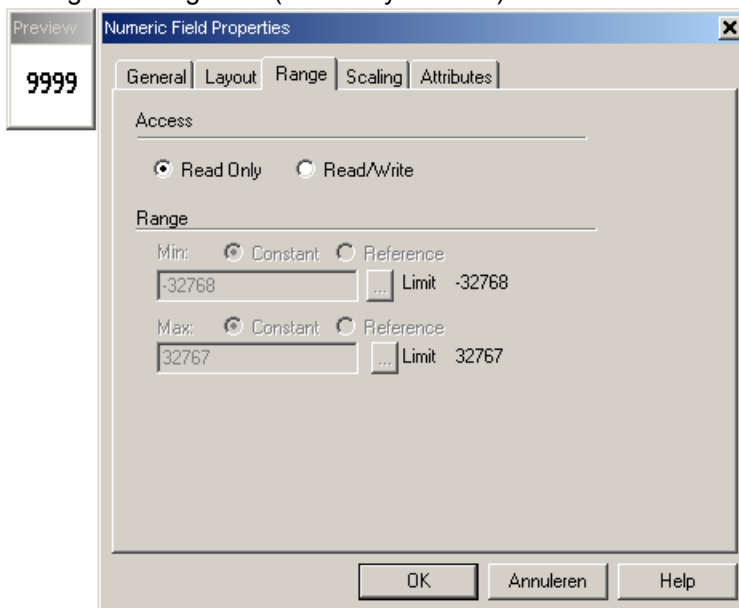
Onder dit tabblad is de layout van de tekst in te stellen. Lettertype, afmeting, kleur, en achtergrondkleur wijzigen etc.



Afbeelding 33, Numeric Field Properties, Layout

6.1.3 Range

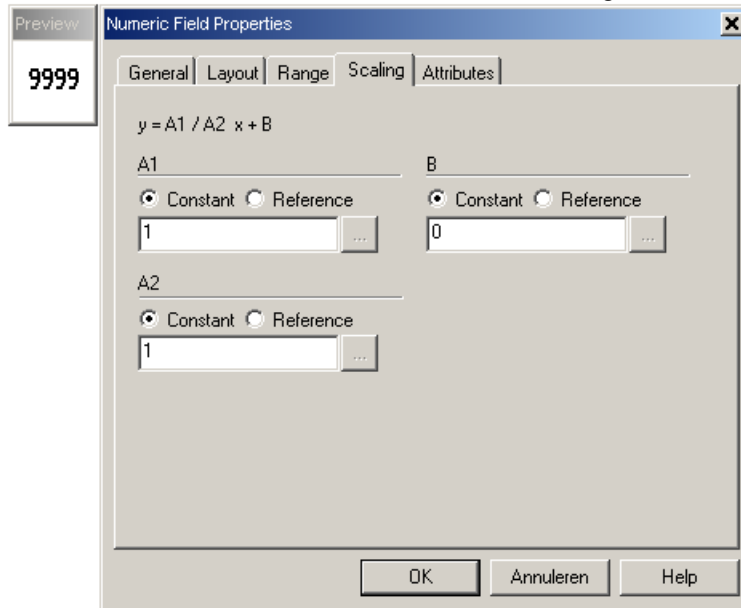
Indien het veld Read/Write is, voor de operator te wijzigen, dan kunt u hier de boven en ondergrens aangeven. (vast of dynamisch)



Afbeelding 34, Numeric Field Properties, Range

6.1.4 Scaling

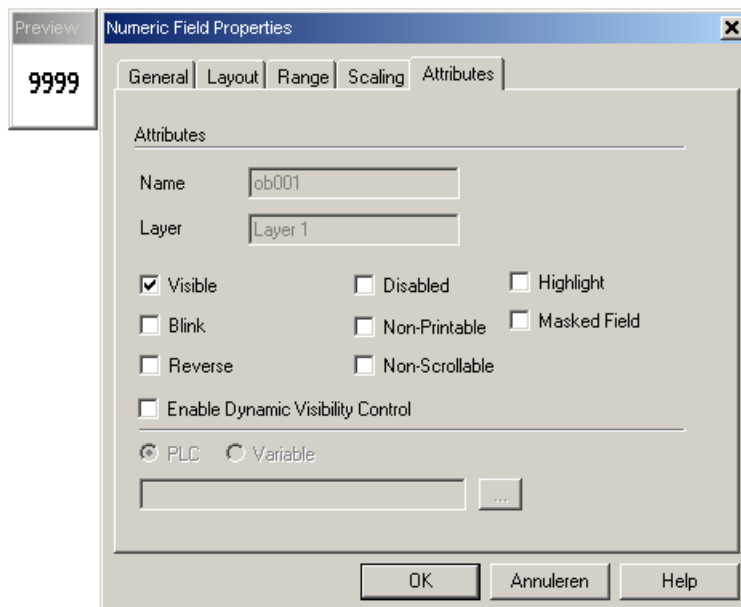
Wanneer de getoonde waarde een bewerking moet ondergaan dan kunt u hier de parameters voor deze bewerking ingegeven. Dit kan bijvoorbeeld het geval zijn wanneer het register tussen 0 en 4095 varieert, welke overeenkomt met 0..100 graden Celsius.



Afbeelding 35, Numeric Field Properties, Scaling

6.1.5 Attributes

Onder dit tabblad kunt u bepaalde attributen zoals Visible, Blink, Reverse, Highlight en Reverse aan het betreffende veld meegeven.

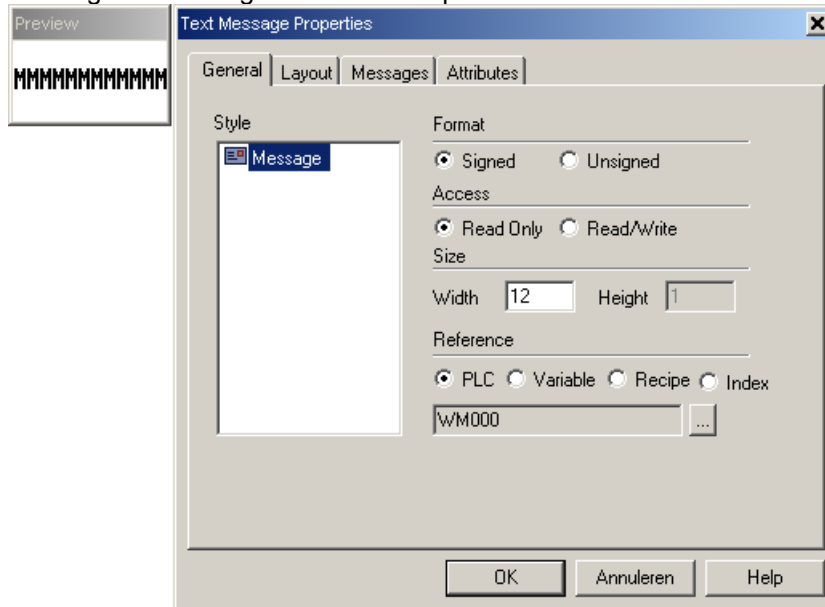


Afbeelding 36, Numeric Field Properties, Attributes

6.2 Dynamisch tekst veld

Met het dynamische tekst veld kunt u afhankelijk van een waarde van een PLC-adres teksten tonen. Net als bij het numerieke veld bepaald u eerst de plaats op het scherm waar u het veld wilt plaatsen (na selectie van de icoon klikken en slepen).

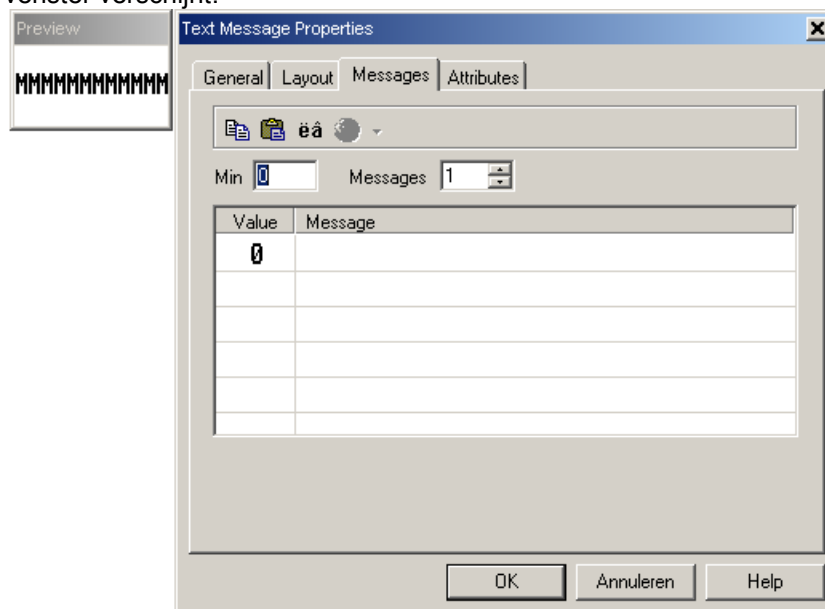
Het volgende dialoogvenster zal nu opkomen:



Afbeelding 37, Text Message Properties, General


Ook dit venster is weer opgesplitst in een aantal tabbladen. Het eerste tabblad geeft de mogelijkheid voor algemene instellingen als "Format" en "Reference".

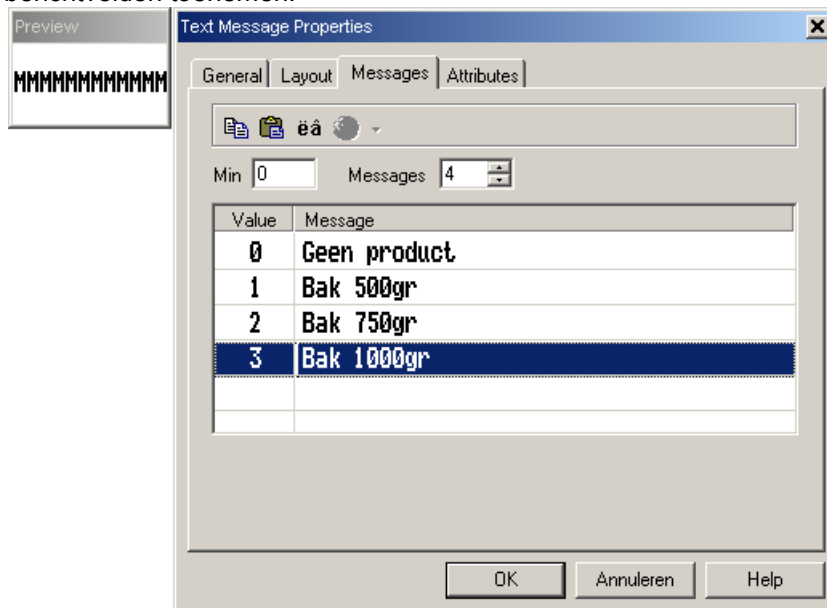
Na de juiste selecties te hebben gemaakt klikt u op het tabblad "Messages" zodat het volgende venster verschijnt:



Afbeelding 38, Text Message Properties, Messages leeg

In het venster "Min" is nu de waarde 0 af te lezen en in het venster "Messages" de waarde 1.

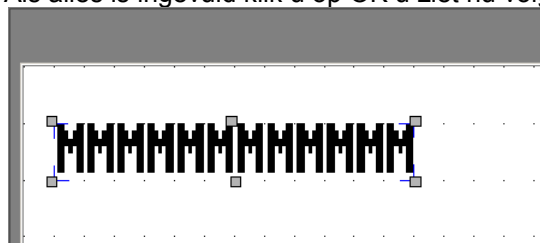
In het venster “Messages” kunt u nu door op de pijltjes  te klikken het aantal “Messages” verhogen (of indien nodig verlagen). Terwijl u op de pijl omhoog klikt ziet u het aantal berichtvelden toenemen.



Afbeelding 39, Text Message Properties, Messages ingevuld

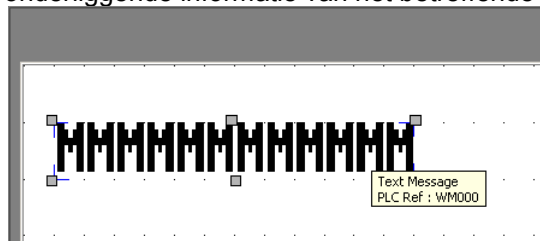
Als het gewenste aantal bereikt is klik u met de muis op één van de invoervelden deze kleurt dan blauw. U kunt nu de gewenste tekst invullen (let op het maximum aantal karakters, wijzig dit aantal desnoods).

Als alles is ingevuld klik u op OK u ziet nu volgende tekst op het scherm.



Afbeelding 40, Text Message, selecteren

Ook hier geldt dat wanneer u met de muisaanwijzer boven op het veld gaat staan de onderliggende informatie van het betreffende veld te zien is.




Afbeelding 41, Text Message, met PLC ref

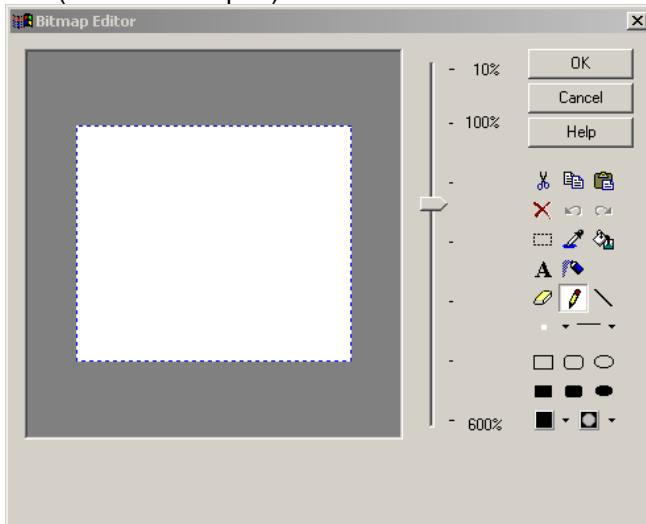
7. Verwerken van afbeeldingen

Zoals eerder aangeven kunnen geplaatste objecten worden bewerkt:
(rechtermuis toets > Edit).

U kunt echter ook zelf uw object ontwerpen of ingevoerde objecten aanpassen.

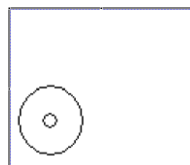
7.1 Bitmap editor

Klik hiervoor op het icoon  en selecteer hierna de grote van het object op het programmeer veld (klikken en slepen).

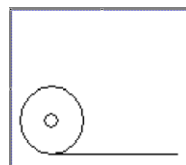


Afbeelding 42, Bitmap Editor

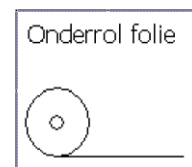
U kunt met behulp van de tekentools een eigen ontwerp maken.



**Afbeelding 43,
Bitmap 2x cirkel**

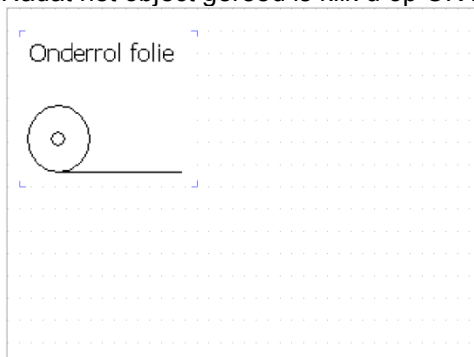


**Afbeelding 44,
Bitmap lijn**



**Afbeelding 45,
Bitmap tekst**

Nadat het object gereed is klik u op OK het object zal nu op het scherm geplaatst worden.



Afbeelding 46, Bitmap voorbeeld

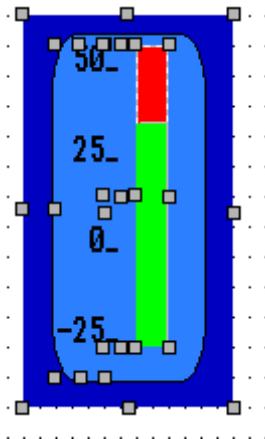
Na op OK geklikt te hebben is het object op het scherm geplaatst. Net als bij bestaande objecten kunt u een eigen object eventueel nog verplaatsen, verschalen of wijzigen.

7.2 Groeperen

Wanneer u meerdere losse objecten op het scherm heeft geplaatst dan kunt u deze eventueel groeperen.

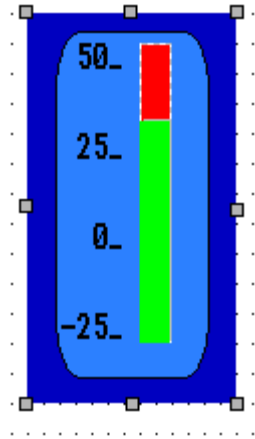
Dit kan bijvoorbeeld handig zijn wanneer u de verschillende objecten als één object wilt benaderen. Bijvoorbeeld wanneer u verschillende objecten allemaal tegelijk wilt verplaatsen of wanneer u object opbouwt uit verschillende kleinere objecten.

Selecteer alle objecten op het scherm:




Afbeelding 47,
Objecten geselecteerd

→ klik op  →



Afbeelding 48,
Objecten gegroepeerd

Ongedaan maken van de het groeperen (ongrouperen) gaat met de volgende knop 

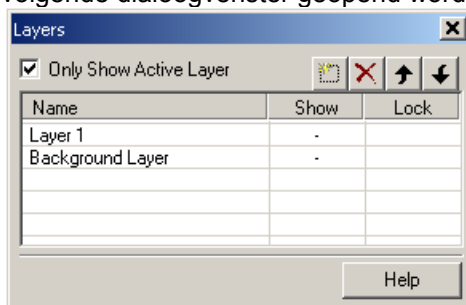
8. Overig

8.1 Werken met Layers

Designer 6 biedt u de mogelijkheid om te programmeren in lagen.

Zo kunt u bijvoorbeeld een afbeelding van een machine in een bepaalde laag plaatsen. Door deze laag nu naar de achtergrond te plaatsen kunt u eenvoudig dynamische objecten hier overheen plaatsen. Ook kunt u, tijdens programmeren, lagen tijdelijk uitzetten.

Om de lagen aan te maken selecteert u in het pulldown menu "View" het item "Layers" zodat het volgende dialoogvenster geopend wordt.



Afbeelding 49, Layers



Voeg nieuwe laag toe




Verwijder geselecteerde laag



Schuif de geselecteerde laag omhoog of omlaag in de lijst

Indien een laag aangevinkt staat als "Lock" dan is deze laag niet meer te benaderen.

"Only Show Active Layer" zorgt ervoor dat alleen de actieve laag getoond wordt. Eventueel kunt u lagen individueel laten zien of verbergen door in de kolom Show dit aan te geven.

Wanneer alle lagen zijn ingegeven dan kunt deze selecteren door onderaan het scherm het icoon  aan te klikken.

Het venster rechts ervoor zal nu actief worden:



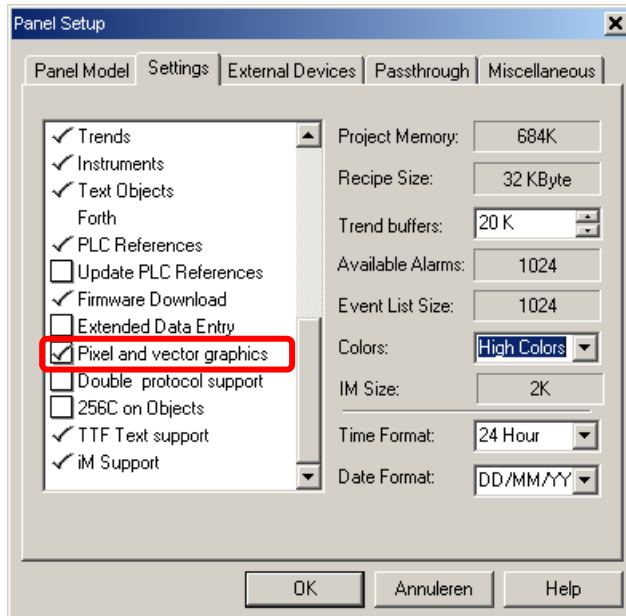
Afbeelding 50, Layer selectie

8.2 Pixel en vector objecten

Indien u gebruik maakt van een redelijk recent paneel met Firmware groter dan FW58 kunt de functie Pixel en Vector objecten toepassen.

De pixel functie stelt u in staat om afbeeldingen pixel onafhankelijk te plaatsen. De Vector functie stelt u in staat om afbeeldingen over elkaar heen te plaatsen.

Om deze functie te activeren gaat u naar Panel Setup in het pulldown menu Project. In het nu opkomende dialogvenster selecteert u het tabblad Setup en vinkt u "Pixel and vector graphics" aan.



Afbeelding 51, Panel setup, Settings

Wanneer de selectie niet mogelijk is controleer dan of wel de juiste Firmware geselecteerd is. Ga hiervoor naar het tabblad Panel Model en selecteer in het venster minimaal software Firmware Versie 4.50.

Let op!

U moet er zeker van te zijn dat ook het paneel over deze Firmware beschikt.

8.3 Object en tekst verwerking

Wanneer een object of tekst geplaatst is kan u door middel van de balk onderaan het scherm nog enkele instellingen doen.



Afbeelding 52, Draw Commands balk

Knoppen titels:

Show Grid, Snap to grid, Show Crop Marks, Align left, Make same size, Change order, Group objects, Ungroup objects, Line Color, Fill Color, Text Color, Align text left, Align text center, Align text right, Active layer, Show all layers, Layers dialog

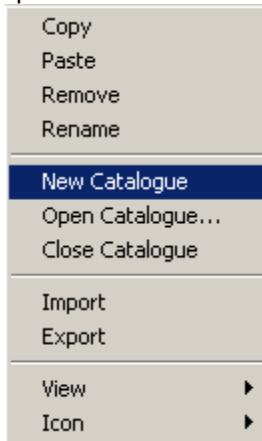
8.4 “Objects” en “Graphics” Bibliotheek

In de paragrafen 0 en 3.6.3 zijn de verschillende bibliotheken beschreven. Deze bibliotheken worden standaard mee geïnstalleerd.

Het is echter ook mogelijk om uw eigen “Objects” of “Graphics” bibliotheek aan te maken. U kunt hierin dan objecten plaatsen die heeft samengesteld en welke u vaker zal gaan gebruiken.

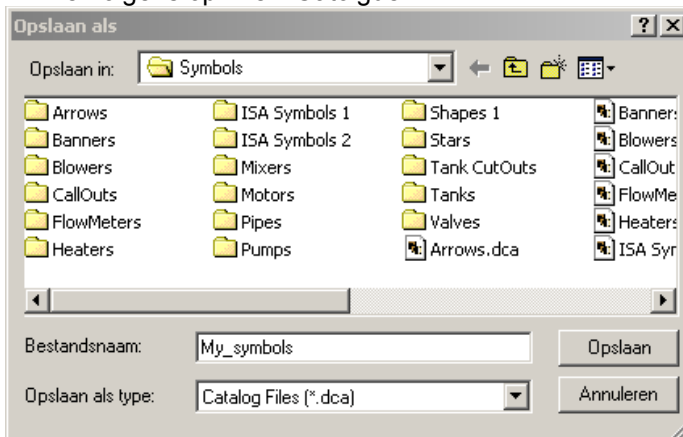
Om van deze functionaliteit gebruik te maken dient u eerst een nieuwe bibliotheek aan te maken. Dit kan zowel gedaan worden voor de objecten als voor de “Graphics”.

Selecteer hiervoor eerst de juiste bibliotheek, “Objects” of “Graphics”. Klik vervolgens met de rechter muistoets in het betreffende bibliotheken venster. Het volgende dialoogvenster komt nu op:



Afbeelding 53, Bibliotheek, Catalogus

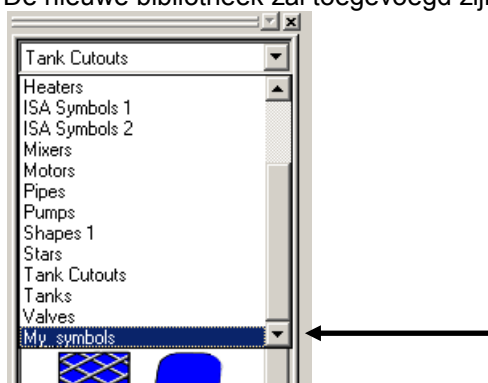
Klik vervolgens op “New Catalogue”:



Afbeelding 54, Bibliotheek, Opslaan als

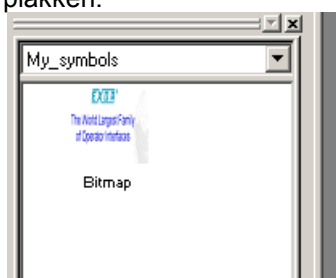
Geef de gewenste naam op van de nieuwe bibliotheek en klik op “Opslaan”.

De nieuwe bibliotheek zal toegevoegd zijn aan de totale lijst.



Afbeelding 55, Bibliotheek Selecteren

U kunt de “Objects” en “Graphics” nu in de nieuwe bibliotheek plaatsen door te kopiëren en te plakken.



Afbeelding 56, Objecten in de bibliotheek plaatsen

Let op!

In de “Graphics” bibliotheek is het niet mogelijk objecten te plaatsen.

9. Lijst met afbeeldingnummers

Afbeelding 1, Exor Designer opstartscherm	4
Afbeelding 2, Schermindeling	6
Afbeelding 3, Commandoknop functionaliteit beschrijving	6
Afbeelding 4, Page dialoogvenster	7
Afbeelding 5, Page Options	7
Afbeelding 6, Generic Button Properties	8
Afbeelding 7, Indicator Light Properties	8
Afbeelding 8, Selector Switch Properties	8
Afbeelding 9, Graphics selectie	9
Afbeelding 10, Graphic plaatsen	9
Afbeelding 11, Graphic Edit	10
Afbeelding 12, Graphic Bitmap Editor	10
Afbeelding 13, Transfer options, Serial Port	11
Afbeelding 14, Transfer options, Ethernet Port	12
Afbeelding 15, Pick Panel	13
Afbeelding 16, Panel Resources	13
Afbeelding 17, Panel Setup	14
Afbeelding 18, Command mode	15
Afbeelding 19, Configuration Mode	16
Afbeelding 20, Configuration Mode, Memory Options Menu	17
Afbeelding 21, Configuration Mode, Advanced Memory Options Menu	17
Afbeelding 22, Configuration Mode, Release Version Upgrade	17
Afbeelding 23, Configure Controllers	18
Afbeelding 24, Select Controller	18
Afbeelding 25, PLC setup	19
Afbeelding 26, Changing the model	19
Afbeelding 27, Communication Parameters Setup	19
Afbeelding 28, Driver controle	19
Afbeelding 29, Numeric Field Properties	20
Afbeelding 30, Data Field Properties	21
Afbeelding 31, Object selectie	21
Afbeelding 32, Object selectie met informatie	21
Afbeelding 33, Numeric Field Properties, Layout	22
Afbeelding 34, Numeric Field Properties, Range	22
Afbeelding 35, Numeric Field Properties, Scaling	23
Afbeelding 36, Numeric Field Properties, Attributes	23
Afbeelding 37, Text Message Properties, General	24
Afbeelding 38, Text Message Properties, Messages leeg	24
Afbeelding 39, Text Message Properties, Messages ingevuld	25
Afbeelding 40, Text Message, selecteren	25
Afbeelding 41, Text Message, met PLC ref	25
Afbeelding 42, Bitmap Editor	26
Afbeelding 43, Bitmap 2x cirkel	26
Afbeelding 44, Bitmap lijn	26
Afbeelding 45, Bitmap tekst	26
Afbeelding 46, Bitmap voorbeeld	26
Afbeelding 47, Objecten geselecteerd	27
Afbeelding 48, Objecten gegroepeerd	27
Afbeelding 49, Layers	28
Afbeelding 50, Layer selectie	28
Afbeelding 51, Panel setup, Settings	29
Afbeelding 52, Draw Commands balk	29
Afbeelding 53, Bibliotheek, Catalogus	30
Afbeelding 54, Bibliotheek, Opslaan als	30
Afbeelding 55, Bibliotheek Selecteren	31
Afbeelding 56, Objecten in de bibliotheek plaatsen	31