

Domino

BDGraph Grafische Maps

Versie 3.1 – December 2011

Inhoud

A1- Aanbeveling	3
1- BDGraph	4
1.1- Aanmaak van een projectstructuur	6
2- Aanmaken van een nieuwe grafische map	7
3- Animaties toevoegen	8
3.1- Animaties plaatsen	9
3.2- Animaties verplaatsen	9
3.3- Maps/site optie instelling	10
3.4- Full Screen navigatie	10
3.5- Ingebouwde animaties	11
3.5- Animaties voor digitale input- en outputmodules	14
3.6- Animaties voor een analoge input en outputmodule	17
3.7- Animaties voor modules met motorbesturing	18
3.8- Animaties voor de DFDV dimmermodule	19
3.9- Animaties voor Date en Time	20
3.10- Animaties voor het meten van elektronische parameters	21
3.11- Animaties voor virtuele punten en registers	22
3.12- Alternative Command	23
3.13- Animaties voor het navigeren tussen verschillende maps	24
4- Realisatie en beheer van scenes	25
5- Events	31
6- Overzicht van de animatiebesturing	34
6.1- Het selecteren van één of meerdere animaties	34
6.2- Het verplaatsen van één animatie of een selectie	34
6.3- Een animatie aanpassen	34
6.4- Een animatie kopiëren	34
6.5- Een animatie verwijderen	34
6.6- Een lijst van animaties	34
6.7- De instellingen van animaties	34
7- Tutorial	35
8- Appendix A	49
9- Appendix B: DFWEB	50
10- Appendix C: project tree	53

A1- Aanbeveling

Deze handleiding refereert naar de tool Graphical Maps BDGraph R.8.2.2 of hoger. Wanneer het samen gebruikt wordt met de WEBS module, moet dat laatste een firmware van 2.5 of hoger hebben. Wanneer het samen gebruikt wordt met de DFWEB module, dan moet het laatste een firmware van 1.1/1.0 of hoger hebben.

Correct disposal of this product

(Waste Electrical & Electronic Equipment)



(Applicable in the European Union and other European countries with separate collection systems). This marking on the product, accessories or literature indicates that the product should not be disposed of with other household waste at the end of their working life. To prevent possible harm to the environment or human health from uncontrolled waste disposal, please separate these items from other types of waste and recycle them responsibly to promote the sustainable reuse of material resources. Household users should contact either the retailer where they purchased this product, or their local government office, for details of where and how they can take these items for environmentally safe recycling. This product and its electronic accessories should not be mixed with other commercial wastes for disposal. Specifically about the battery, check local regulations for correct disposal. Never use municipal waste.

Installation and use restrictions

Standards and regulations

The design and the setting up of electrical systems must be performed according to the relevant standards, guidelines, specifications and regulations of the relevant country. The installation, configuration and programming of the devices must be carried out by trained personnel. The installation and the wiring of the bus line and the related devices must be performed according to the recommendations of the manufacturers (reported on the specific data sheet of the product) and according to the applicable standards. All the relevant safety regulations, e.g. accident prevention regulations, law on technical work equipment, must also be observed.

Safety instructions

Protect the unit against moisture, dirt and any kind of damage during transport, storage and operation. Do not operate the unit outside the specified technical data. Never open the housing. If not otherwise specified, install in closed housing (e.g. distribution cabinet). Earth the unit at the terminals provided, if existing, for this purpose. Do not obstruct cooling of the units. Keep out of the reach of children.

Setting up

The physical address assignment and the setting of parameters (if any) must be performed by the specific softwares provided together the device or by the specific programmer. For the first installation of the device proceed according to the following guidelines:

- Check that any voltage supplying the plant has been removed
- Assign the address to module (if any)
- Install and wire the device according to the schematic diagrams on the specific data sheet of the product
- Only then switch on the 230Vac supplying the bus power supply and the other related circuits

Applied standards

This device complies with the essential requirements of the following directives:

2004/108/CE (EMC)
2006/95/CE (Low Voltage)
2002/95/CE (RoHS)
EN 55022 Class B

Note

Technical characteristics and this data sheet are subject to change without notice.

1- BDGraph

BDGraph is een tool bedacht voor de creatie van grafische maps van een Domino installatie wat het mogelijk maakt om de installatie te beheren met een supervisor via DFRS of DFCP. Elke map is een achtergrondaafbeelding waar sommige animaties op gepositioneerd staan die een directe identificatie van bepaalde condities op de installatie weergeeft. De animaties, indien gekoppeld aan outputpunten, kunnen de installatie ook besturen, bijvoorbeeld om het licht aan- of uit te schakelen.

Deze tool kan ook de aangemaakte grafische maps converteren naar .html formaat. Op die manier is het mogelijk om .html pagina's in de webserver van WEBS te laden.

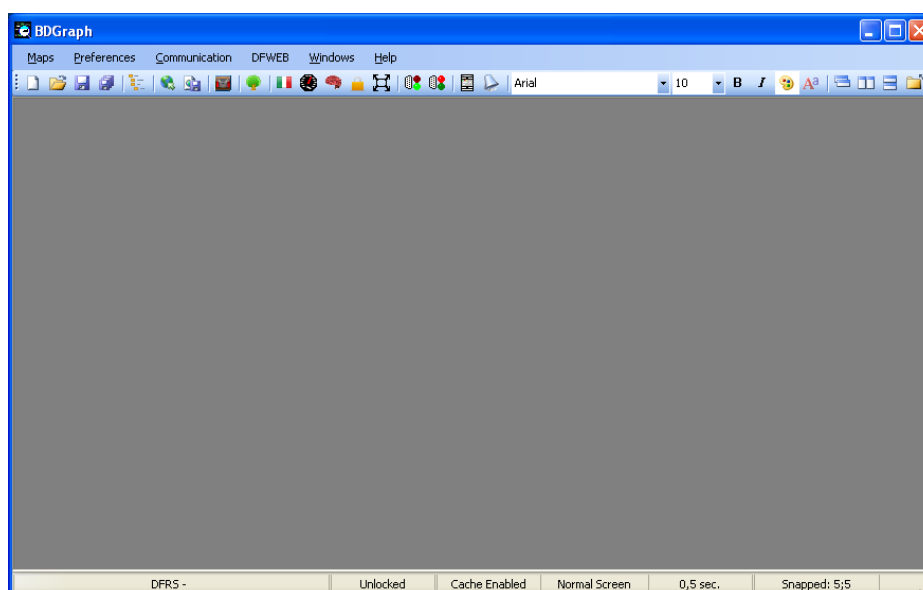
Startende van release 7.0.4 van BDGraph en versie 2.3 van de firmware van WEBS, is het mogelijk om een multi-users toegangssleutel te implementeren (tot 5 gebruikers waaronder een Administrator). Het multi-user beheer is enkel mogelijk als de WEBS module gebruikt wordt voor de webserver. Voor meer details over het multi-user capaciteit van WEBS, zie daarvoor de gerelateerde documentatie.

Het multi-access kenmerk kan niet gebruikt worden wanneer BDGraph als supervisor programma, geïnstalleerd op een PC en verbonden aan een bus via één van de mogelijke interfaces (DFRS, DFTS, DFCP) gebruikt wordt.

Voordat er verdergegaan wordt met het ontwikkelen van een nieuw project, is het aangeraden om de volgende stappen te volgen:

1. Vraag jezelf af als het project die ontwikkelt moet worden, als doel het ontwikkelen van html pagina's heeft die ingeladen moeten worden in de WEBS module, of waar de maps gebruikt zullen worden op de PC, binnen BDGraph zelf, zich gedragen als een supervisor, verbonden aan de Domino bus via één van de mogelijke interfaces (DFRS, DFTS, DFCP).
2. Vrij van het antwoord op de vorige vraag, maak een nieuwe folder aan dat alle projectbestanden zal bevatten (.bdm bestand, achtergrondaafbeeldingen, enz...)
3. Als het doel het gebruiken van de BDGraph als supervisor is, begin dan met het ontwikkelen van de grafische maps zoals gewenst.
4. Als het doel het ontwikkelen van html pagina's is die in de WEBS geladen moeten worden, weet dan dat meerdere maps voor verschillende toegangsniveaus algemeen ontwikkelt moeten worden. De html versie van deze maps zullen dan opgeslagen worden in de gerelateerde gebruikte folders (doe moeder van alle maps) genaamd index.bdm. Op de eerste map is het verplicht om een icoon (bv. knop) te plaatsen dat een andere map genaamd uindex zal oproepen. Een icoon op de eerste map van de logout is ook een goed idee.

In de volgende hoofdstukken zullen de kenmerken en functies van BDGraph beschreven worden. BDGraph ziet eruit zoals op de volgende figuur:



De betekenis van de knoppen in de menubalk is het volgende:

-  : Nieuwe map aanmaken
-  : Bestaande map openen
-  : Huidige map opslaan
-  : Alle geopende mappen opslaan
-  : Structuur site aanmaken
-  : Map in HTML exporteren
-  : De map in een Web site converteren (zie later)
-  : Instelling sceneries
-  : Projectstamboom
-  : Taal
-  : Polling time
-  : Cache aan- of uitschakelen
-  : Animaties vast- / niet vastzetten
-  : Volledig scherm aan- of uitschakelen
-  : Communicatie inschakelen
-  : Communicatie uitschakelen
-  : Configuratie DFWEB
-  : Events
- Arial

▼

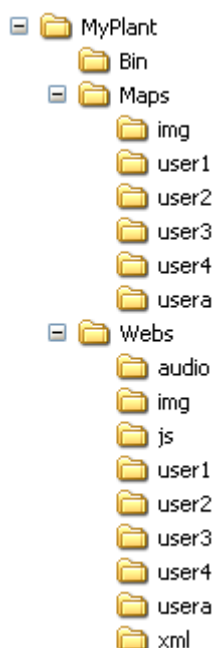
10

▼

 : Lettertipes en grootte van tekst
-  : Vette letter
-  : Cursief
-  : Tekstkleur
-  : Pas geselecteerde attributen toe op alle tekst in de maps
-  : Cascade van grafische map-vensters
-  : Verticale grafische map-vensters
-  : Horizontale grafische map-vensters
-  : Sluit alles

1.1- Aanmaak van een projectstructuur

Voor er wordt verdergegaan met het aanmaken van de gewenste maps, is het absoluut verplicht om eerst een projectstructuur te maken. Om dat te doen, moet je op de knop “Create Project Structure” drukken. Selecteer, in de vensters die zullen verschijnen, waar het project geplaatst moet worden, klik dan op de knop die een nieuwe folder aanmaakt en ken het een naam toe. Stel dat de naam MyPlant is, dan zal de structuur er als het volgende eruit zien.



Deze structuur bestaat dus uit 3 hoofdfolders (**Bin**, **Maps** en **Webs**). Die folders moeten over het volgende beschikken:

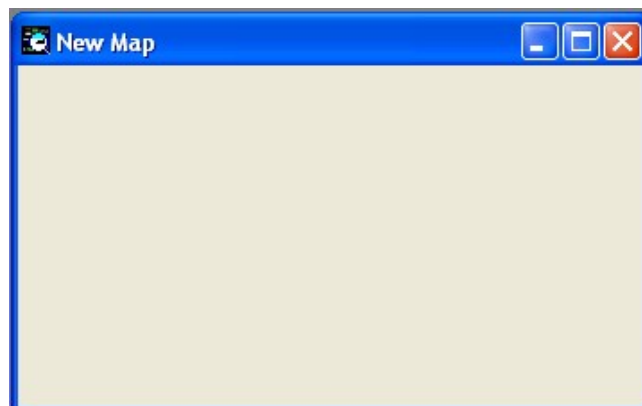
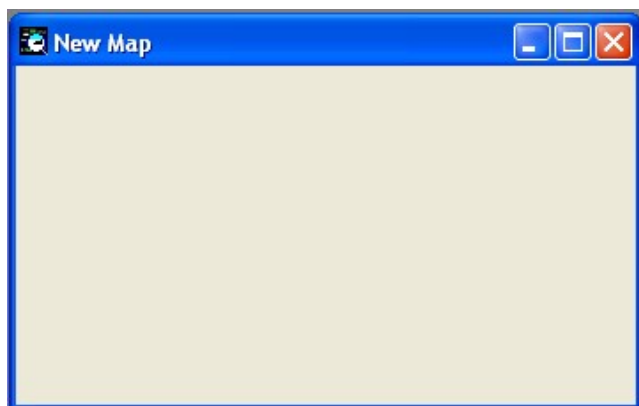
- **Maps/img**: de achtergrondafbeeldingen (aangemaakt door de gebruiker) en de iconen die effectief gebruikt worden in het project (automatisch toegevoegd door het programma)
- **Maps**: index.bdm bestand (verplicht, zie later waarom)
- **Maps/userX**: uindex.bdm bestand (verplicht, zie later waarom) en alle .bdm bestanden verwant aan de grafische maps die ontwikkeld zullen worden voor de verschillende gebruikers (usera, user1, user2, user3, user4)
- **Webs/img**: de achtergrondafbeelding (gemaakt door de gebruiker) en alle iconen die effectief gebruikt worden door de .htm bestanden die gegenereerd zullen worden (automatisch toegevoegd door het programma)
- **Webs**: index.htm bestand dat gegenereerd zal worden
- **Webs/userX**: uindex.htm bestand en alle andere .htm bestanden die gegenereerd zullen worden voor de verschillende gebruikers (usera, user1, user2, user3 en user4)
- **Bin**: het .bin bestand verwant aan het ontwikkelde project, in een formaat die geschikt is voor het uploaden naar een WEBS module

Alle andere folders staan gereserveerd en hun content mag niet veranderd worden tenzij anders aangegeven.

Raadpleeg de tutorial in deze handleiding voor meer details.

2- Aanmaken van een nieuwe grafische map

Na het opstarten van BDGraph, selecteer **New Map....(CTRL + N)** uit het **Maps** menu. Het volgende venster zal getoond worden:



Door op de rechtermuisknop te drukken in het venster, zal een menu getoond worden. Van daaruit is het mogelijk om de volgende operaties uit te voeren:

- Add Animation
- Paste at Cursor Position
- Paste at Original Position
- Animation List
- Set background Image
- Select Landscape Map
- Select Portrait Map
- Clear Landscape/Portrait Map
- Drawing Aid

De eerste fase is normaal de definitie van de achtergrondaafbeelding.

De toegelaten bestanden staan in de meest voorkomende formaten zoals .BMP, .JPEG, .WMF en .GIF. Algemeen gaat de voorkeur uit naar JPEG door de kleine grootte van het bestand, algemeen in het geval van WEB navigatie van maps.

De gekozen achtergrondaafbeelding zal de achtergrond van het venster worden met dezelfde grootte van de geladen afbeelding. Sla de map met een gewenste naam en .bdm extensie op (uit **Maps** menu → **Save Map** of **Save Map As**), maar sla het juist op in de geschikte folder zoals uitgelegd staat in paragraaf 1.1.

Startende van de R.8.2.0 release van BDGraph en volgende release, samen met firmware R.2.4 van WEBS en R.1.1 van DFWEB, is het mogelijk om van map naar map te springen via de rotatie van de iPhone/iPad; van portret naar landschap oriëntatie en vice versa. Klik met rechtermuis binnen een gegeven map zelf en selecteer "Select Landscape Map", het programma zal vragen om de map te openen (die natuurlijk al aangemaakt moet zijn) wanneer het toestel geroteerd zal zijn. Voor die laatste map, selecteer "Select Portrait Map" en kies de beginnende map om zo aan te tonen wanneer het toestel georiënteerd zal worden naar zijn originele positie.

Om het veranderen van de map in functie van de oriëntatie van het toestel te annuleren, selecteer dan de optie "**Clear Landscape/Portrait Map**".

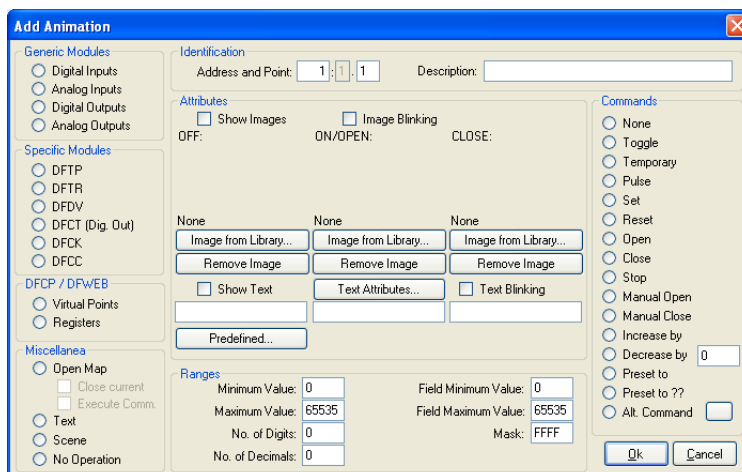
WAARSCHUWING:

- De namen van de folders mogen geen spaties bevatten
- De naam van bestanden hebben een max. lengte van 32 karakters en mogen geen spaties bevatten

3- Animaties toevoegen

Een animatie is een icoon en/of een tekst dat de staat van het veldpunt reflecteert. Als de punt gerelateerd is aan een outputmodule, dan laat de animatie ook nog steeds het commando van het punt zelf toe.

De animatie kan ingebracht worden door met rechtermuis in de het gevoelig gebied te klikken en **Add Animation** te selecteren. Een venster zal geopend worden waar het mogelijk is de kenmerken van de animatie te kiezen om aangemaakt te worden. De volgende figuur vertoont een screenshot van het animatievenster.



Generic Modules: laat het selecteren van een algemene module verwant aan de animatie die toegevoegd moet worden, toe. Het is mogelijk om te kiezen tussen Inputs (Digital of Analog) en Outputs (Digital of Analog).

Specific Modules: laat het selecteren van specifieke (toegewijde) modules verwant aan de animatie die toegevoegd moet worden, toe (DFTP, DFTR, DFDV, DFCT, DFCK, DFCC).

DFCP/DFWEB: als de animatie verwant is aan de DFCP controller, dan kan deze optie de virtuele punten en registers van de controller zelf besturen/visualiseren.

Miscellanea: de optie Open Map kent aan een animatie de mogelijkheid toe om de huidige map te sluiten (als de optie aanligt) en een andere map te openen (bv. een knop voor het veranderen van de pagina's). De Text optie plaatst vaste tekst op de map. De visualiserende tekst zal hetzelfde zijn binnen het tekstvak, corresponderend aan de OFF animatie (links onderaan). In dit geval is het ook mogelijk om een Description aan de tekst te geven. De optie Scene definieert een animatie die vooraf gedefinieerde scene terug oproept (zie gerelateerde paragraaf). De optie No Operation voegt een icoon toe dat geen één functie uitvoert (bv. om een icoon te plaatsen dat nog in de toekomstige ontwikkeling van het project gebruikt zal worden).

Identification: kent aan de animatie het verwante adres, kanaal (wat voor Domino altijd 1 moet zijn), punt, registernummer of virtueel punt en een kleine Description toe (max. 60 alfanumerieke karakters). De beschrijving verschijnt als een tooltip wanneer de cursor bovenop het icoon is gepositioneerd.

Attributes: Selecteert Attributes die aan de animatie toegekend kunnen worden. ☐ Show Images geeft de mogelijkheid om meer of minder toegekende iconen (of afbeeldingen) aan de animatie, te tonen. Deze optie kan enkel uitgeschakeld worden als er een tekst geassocieerd is aan de animatie. Zoals getoond in de vorige screenshot, is het mogelijk om een icoon aan verschillende staten van de animatie (OFF, ON/OPEN en CLOSE) toe te kennen. Bovendien, door de selectie van ☐ Show Text is het mogelijk om de tekst van de animatie aan- of uit te schakelen (door de selectie van is het mogelijk om de stijl, grootte en kleur van de tekst aan te passen). De afbeelding kan verwijderd worden door de knop .

Ranges: wordt enkel gebruikt met algemene analoge Input en Output modules, met specifieke DFCC module en wanneer de registers van de DFCC gebruikt worden. Het laat het toekennen van verschillende parameters zoals nul, de volledige schaalwaarde en het nummer van de decimalen toe (zie volgend voorbeeld).

Commands: kent verschillende configuratie commando's toe aan de animatie (enkel voor outputs). Voor meer details over het gebruik van de commando en functies, zie **Appendix B**.

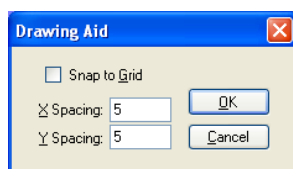
De gegeven kenmerken hierboven zijn niet altijd verkrijgbaar, maar ze zijn functies van de specifieke module type.

Vanaf de R.8.2.1 van BDGraph is het mogelijk om twee nuttige, nieuwe functies binnen te brengen die veel gevraagd zijn als die geassocieerd worden aan een digitale alarmoutput: de Image Blinking functie en Tekst Blinking functie. De functie kan samen of alleen gebruikt worden? **De Tekst Blinking werkt niet op Internet Explorer.**

3.1- Animaties plaatsen

Eens de gewenste animatie is toegevoegd, is het mogelijk om met de combinatie van CTRL met de rechtermuis, de animatie te doen bewegen naar elke positie van de pagina.

Om de positie van het icoon te verbeteren, is het mogelijk om de optie **Drawing Aid** te gebruiken door met de rechtermuis binnen het animatievenster te klikken. Op die manier zal het volgende venster verschijnen:



Het is mogelijk, via dit venster, de snap X en Y waarden te configureren en de animatie op het grid vast te zetten. Op die manier wordt het positioneren van verschillende iconen vergemakkelijkt en preciezer. De snapwaarde verwijst naar het aantal pixels. De statusbar vergelijkt de informatie gerelateerd aan de lock/unlock van het grid en de informatie van de gebruikte snap.

Het is ook mogelijk om elke animatie met een dynamische tekst te verbinden. Om de positie van deze teksten en afbeeldingen te versimpelen, is het dus mogelijk om twee geschikte functies te gebruiken door met rechtermuis op de animatie te klikken; **“Center Image and Text”** en **“Align Image and Text”**. De opties voor de volgende tabel zijn verkrijgbaar:

Center Image and Text	Align Image and Text
Verticaal	Bovenaan – Onderaan
Verticaal, Tekst aan linkerkant	Links – Rechts
Verticaal, Tekst aan rechterkant	Bovenaan rechts
Horizontaal	Bovenaan links
Horizontaal, Tekst bovenaan	Onderaan rechts
Horizontaal, Tekst onderaan	Onderaan links

WAARSCHUWING: voor elke grafische map is het mogelijk om max. 100 animaties per pagina in te brengen

3.2- Animaties verplaatsen

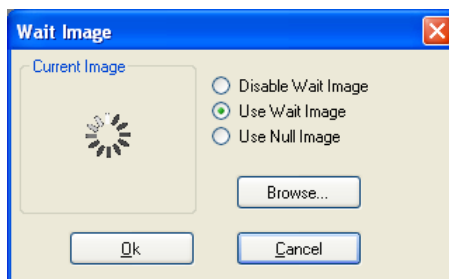
Zoals gezegd in de vorige paragraaf, is het mogelijk om de animaties individueel (**CTRL + linker muis**) of in groep te verplaatsen. In dat laatste geval is het verplicht om alle animaties te selecteren die verplaatst moeten worden (**SHIFT + linker muis**) en verplaats ze daarna via de combinatie **CTRL + linker muis** of **CTRL + pijltjestoetsen**. Om de animaties te deselecteren, gebruik dan de combinatie **SHIFT + rechtermuis**.

Als alternatief is het ook mogelijk om de iconen te selecteren of te deselecteren via het gebruik van het samenhangende menu (klikken op rechtermuisknop).

3.3- Maps/site optie instelling

Ter aanvulling op de programmataal (Italiaans, Engels en Chinees), is het mogelijk om drie hoofdparameters in het Preferences menu van BDGraph in te stellen.

- **Polling time:** door de selectie van deze optie zal een venster verschijnen waar het mogelijk is de polling time (van 0 tot 9999 msec) in te brengen die gebruikt kan worden met een DFCP. Na de gewenste polling time te hebben ingegeven zal het noodzakelijk zijn om op de OK knop te drukken. De standaard polling time staat ingesteld op 500 msec.
- **Enable/disable browser cache:** het is mogelijk om via deze optie de browser cache aan- of uit te schakelen. Het wordt aangeraden om deze optie uit te schakelen tijdens het ontwikkelen van het project, en terug aan te schakelen op het einde van de projectontwikkeling. De browser, door deze optie aan te leggen, houdt de afbeeldingen van de gerelateerde maps in het geheugen. Langs de andere kant is het ook mogelijk dat tijdens de ontwikkeling, de gemaakte veranderingen niet zichtbaar zijn.
- **Lock/Unlock animations:** met deze optie is het mogelijk om het verplaatsen van de animatie min of meer toe te laten, eens een map voltooid is of tijdens zijn realisatie.
- **Wait Image:** Het is mogelijk om deze optie te gebruiken om wachttijdafbeeldingen in te brengen die gebruikt zullen worden tijdens het laden van de animatie. Het is ook mogelijk om een duidelijke wachttijdafbeelding te gebruiken.



- **Command Highlight Control:** deze optie past het feedbackkleur van het commando in de .htm webpagina aan. In praktijk wanneer een webpagina verwant aan een map open is en wij selecteren een animatie, dan zal die gemarkeerd worden door een paneel met een selecteerbare kleur. Die kleur is ingesteld door de Command Highlight Control optie.

In het hoofdvenster van BDGraph (aan de onderkant van het venster), staan de huidige instellingen van alle opties op de statusbar.

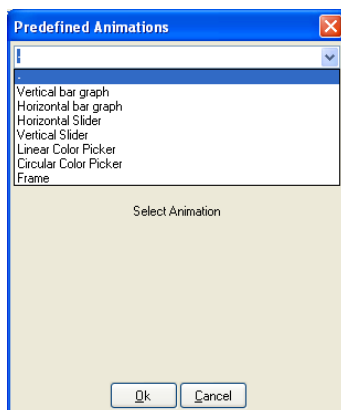
3.4- Full Screen navigatie

Het is mogelijk om de Full Screen navigatie van de R.8.2.2 van BDGraph in Safari (webbrowser) met iPhone en iPad te gebruiken. Het is noodzakelijk om dat type van navigatie in te stellen, selecteer dus Option → Enable/Disable Full Screen. Vanaf dan zal het mogelijk zijn om op de WEBS website te surfen in Full Screen vanop iPhone en iPad. Let alstublieft op omdat het kunnen gebruiken van deze optie, is het verplicht om het project te openen, de optie aan te schakelen en opnieuw de mpas in .htm formaat te exporteren. Voor de huidige werking van de optie is het ABSOLUUT VERPLICHT om het recall icoon in het Home Screen van de iPhone/iPad toe te voegen (voor meer details over het toevoegen van een recall icoon op een Home Screen, raadpleeg dan de AppNote ApplicationNote_iPhone.pdf van Duemmegi).

3.5- Ingebouwde animaties

Wanneer gebruik gemaakt wordt van input- of outputmodules, DFDV module en registers, is het mogelijk om sommige elementen te verbinden aan de animaties zoals **BarGraph** (verticaal en horizontaal), **Slider** (verticaal en horizontaal), **ColorPicker** (lineair en circulair) en **Frame**.

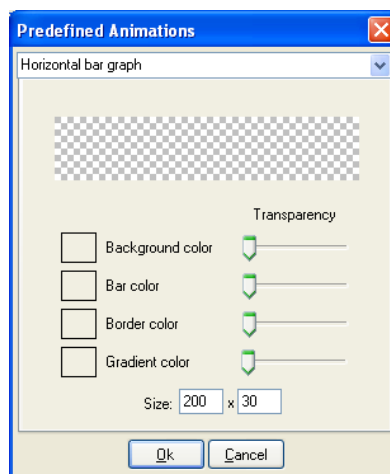
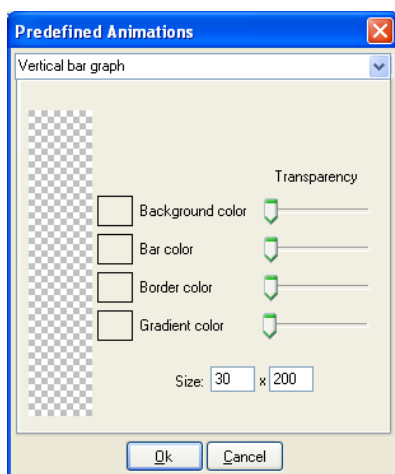
De ingebouwde animaties kunnen gebruikt worden i.p.v. animatie-afbeeldingen om een visuele representatie van de analoge waarden te voorzien. Het is noodzakelijk om de knop  in te drukken om dat type van animatie in te brengen. Op die manier wordt de volgende configuratievenster getoond waar het mogelijk is de gewenste animatie uit het menu te selecteren.



Het is mogelijk om de ingebouwde animaties te verplaatsen via het toetsenbord met de combinatie CTRL + pijltjestoets (boven, onder, links, rechts en voor meer details, zie paragraaf 3.2).

BarGraph

Het is mogelijk, zoals hierboven gezegd, om dus te kiezen tussen de verticale en horizontale optie. Het is mogelijk om de Background Color, Bar Color, Bord Color en Transparency naar eigen wil in te stellen. Het is noodzakelijk, al volgende de gewenste kleureselectie, om op de OK knop te drukken. Zo zal je weer teruggestuurd worden naar het animatie invoegingsvenster waar het mogelijk is om de procedure te voltooien door op OK te drukken. De invoeging van de BarGraph animatie zal mogelijk zijn via de combinatie van CTRL + SX MOUSE knop in de rechterbenedenhoek aan de grens van de map, om de grootte aan te passen. Het is mogelijk om de grootte van de BarGraph tijdens de invoegingsfase door de Size waarden aan te passen.

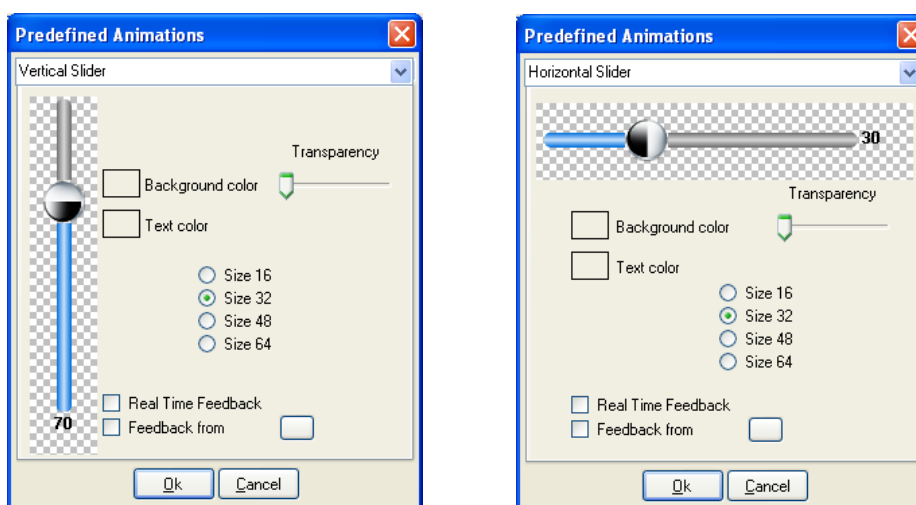


Vanaf de R.8.2.1. van BDGraph en de R.2.6 van WEBS firmware, is het mogelijk om de transparantie van de achtergrond van de bar, van grens of de gradient in te stellen. Op die manier is het mogelijk om de BarGraph te personaliseren qua type van achtergrond en gebruik.

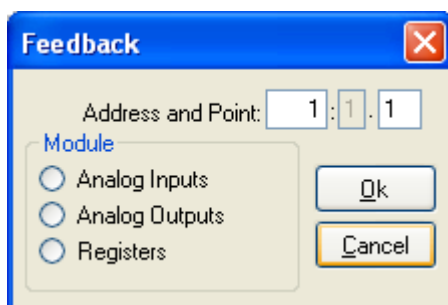
Slider

Dit type van animatie, geschikt om gebruikt te worden met dimmermodules (DFDV, DFDI2), kan gebruikt worden om de gewenste waarde naar de analoge output te transfereren en om een feedback van de outputwaarde te zien. Deze animatie werd ontwikkeld voor het gebruik met touchtoestellen zoals de laatste generatie van de smartphones en tablets (iPhone, iPad, iPod touch, enz...) Het is ook mogelijk, voor deze reden, om te kiezen tussen drie verschillende groottes, afhankelijk van de gewenste karakteristieken (Half Size, Normal Size, Double Size). Het is mogelijk om de kleuren en transparantie te veranderen zoals voor de BarGraph animatie.

WAARSCHUWING: vanwege een software-aanpassing betreffende de Slider animatie (zowel horizontaal als verticaal), alle maps die deze animaties bezitten en aangemaakt met BDGraph ouder dan release 8.0.4, moeten heraangemaakt en opnieuw geëxporteerd worden als .htm.

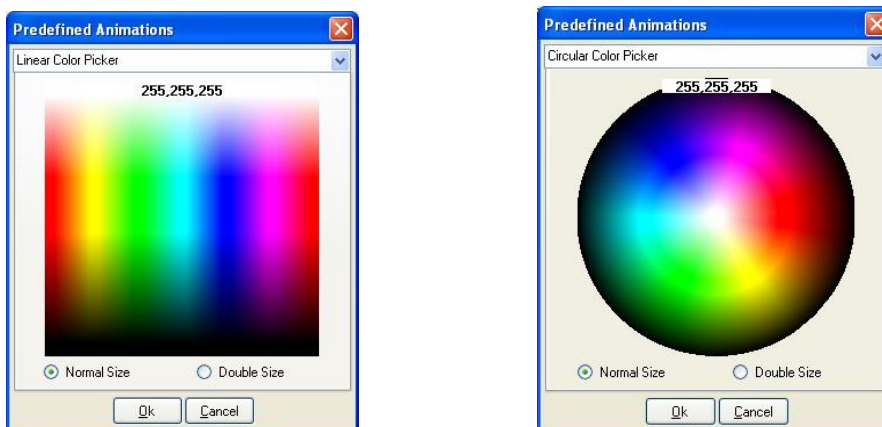


Het is mogelijk om vanaf BDGraph R.8.2.1 en WEBS FW R.2.3 de slider zodanig in te stellen om op dezelfde lijn te zitten met het veldbestuur via de optie "Real Time Feedback". Als deze optie is uitgeschakeld dan zal de sliderstatus uitgeschakeld zijn gezien het veld, de slider zal niet op dezelfde lijn zitten met het veld en zal automatisch terug wel zo zijn wanneer de webpagina geopend wordt. Het is ook mogelijk om met de optie "Feedback from" te kiezen als de slider feedback van het veld moet krijgen wat dan doorgestuurd wordt naar een analoge input, analoge output of register. Om dat te doen zal het noodzakelijk zijn om de knop dicht bij "Feedback from" in te drukken en het gewenste type van feedback te selecteren wanneer het volgende venster getoond wordt.



ColorPicker

Deze animatie werd ontwikkeld voor het gebruik met de DFDMX module, om de kleuren van DMX toestellen verbonden aan de module te beheren. Door het verplaatsen van de cursor op de palet of door een “tap” op de touchtoestellen, zal het mogelijk zijn om de waarde van de DMX te veranderen. Over de palet worden de decimale waardes verwant aan de kleuren (R,G,B) getoond. De ColorPicker animatie, zoals de Slider, werd zo bedacht om gebruikt te worden op tables (iPhone, iPad, iPod touch, enz...).



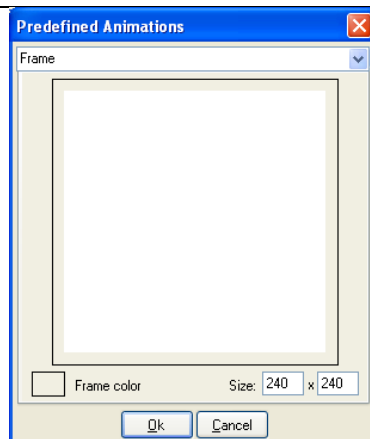
In de ColorPicker animatie is het mogelijk om de palet zijn grootte aan te passen om het zo compatibel te maken met de specifieke applicatie.

WAARSCHUWING: de Slider en ColorPicker animaties worden niet ondersteund door Internet Explorer (tot waarschijnlijk een toekomstige update). Ook worden deze animaties niet ondersteund door een smartphone zonder touch. Vanaf de FW R.2.6 van WEBS is de upgrade van het veld voor animaties van het ColorPicker type die ondersteund worden door registers, geïmplementeerd.

Frame

Deze animatie roept, vanuit een .htm pagina, een andere pagina op verwezen aan een verschillend IP-adres. Dat IP-adres moet gespecificeerd worden in het beschrijvingsveld van de frame animatie. Die animatie is heel nuttig wanneer het nodig is om, binnen een pagina van WEBS, een video van een LAN camera te tonen en de commando's verwant aan de getoonde ruimte. Binnen dezelfde .htm pagina zal het dus mogelijk zijn om een video van een camera met een gegeven IP-adres te zien en animaties voor het besturen van een commando, bijvoorbeeld van lichten en dimmers.

Een andere applicatie van de ingebouwde frame animatie is het weergeven, op dezelfde pagina, van informatie verwant aan 2 verschillende DFCEP. Het volstaat om in de beschrijving van de frame, het IP-adres van de tweede WEBS in te geven. Op die manier is mogelijk om de punten die bij de verschillende DFCEP's (of systemen) horen, weer te geven en te besturen, binnen dezelfde pagina.



De grenskleur van het frame kan aangepast worden door de optie Frame Color te selecteren. Om de grootte van het frame te veranderen, gebruik dan combinatie CTRL + linker muis op de beneden rechterhoek, natuurlijk na het toevoegen van het frame aan de map. Het is ook mogelijk om de grootte van de BarGraph te veranderen, tijdens het toevoegingsfase, via het aanpassen van de Dimensions veldwaarde.

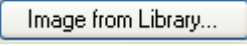
3.5- Animaties voor digitale input- en outputmodules

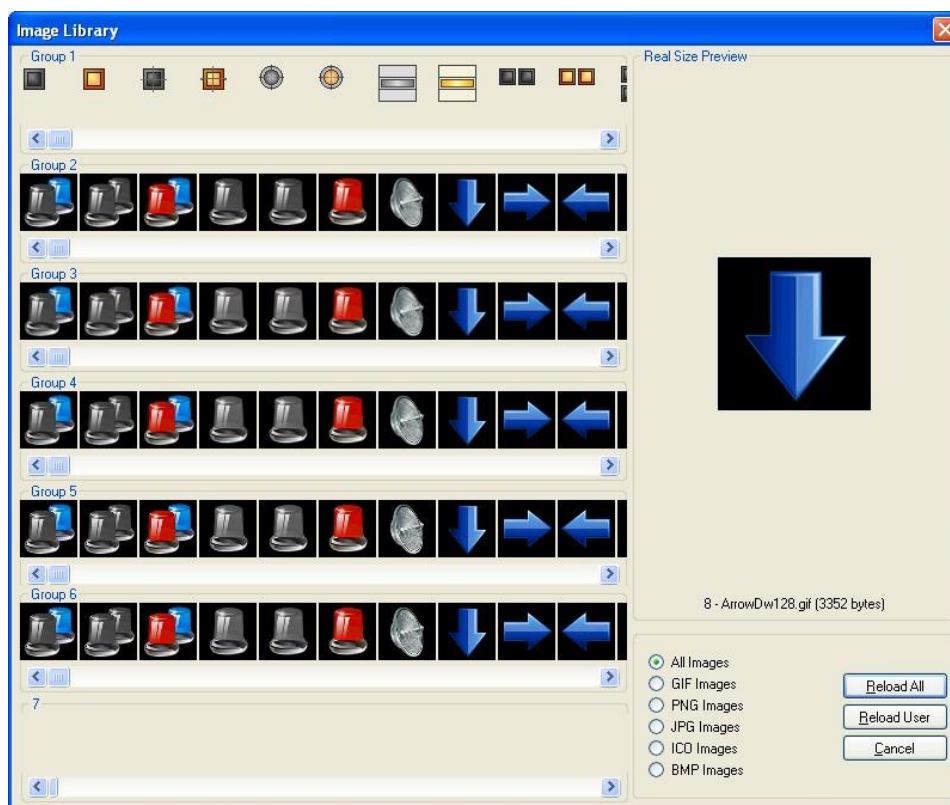
Deze categorie omvat alle Domino modules die in algemeen digitale inputs en/of outputs (ON/OFF) hebben. Deze zijn er een paar die eronder vallen:

- DF4I, DF8I, DFTP/I, DF4RP/I
- DF4I/V
- DF8IL, BRIDGE88
- DFIR, DFWRX
- DF2R, DF4R, DF4RP
- DFTR point 2
- DFDV point 2
- DFCT digitaal gedeelte van input of output
- DFCL
- DFGSM
- DFCP openbare virtuele punten

Voor de digitale input- en outputmodules, is de informatie die ingegeven moet worden:

- Het adres van de module en punt
- Beschrijving van de module
- De twee afbeelding geassocieerd met OFF en ON/OPEN status van het punt (de OPEN en CLOSE status is relatief voor modules die rolluiken besturen) Om de gewenste afbeelding in te brengen, druk dan op de knop  om de afbeeldingen in te laden toegelaten vanuit de bibliotheek. Bovendien (of als alternatief) is het mogelijk om een dynamische tekst te gebruiken (een tekst voor de OFF en ON status). Om de gewenste tekst in te brengen, schrijf in de twee vakken onder de knoppen die gebruikt worden om de afbeelding vanuit de bibliotheek te halen.
- Het commando type voor outputmodules (none, toggle, momentary, set, reset, enz...)
- Beschrijving van de animatie (max. 31 alfanumerieke karakters). Deze beschrijving wordt getoond als "tips" wanneer de cursor erboven op staat gepositioneerd.
- De attributen van de dynamische tekst (type van karakter, stijl, dimensie, effecten en kleur).

Zoals hierboven gezegd, de keuzen van de afbeeldingen die toegekend kunnen worden voor de verschillende functies van een module moet gemaakt worden door  te selecteren. Door op deze knop te drukken zal het volgende venster verschijnen.



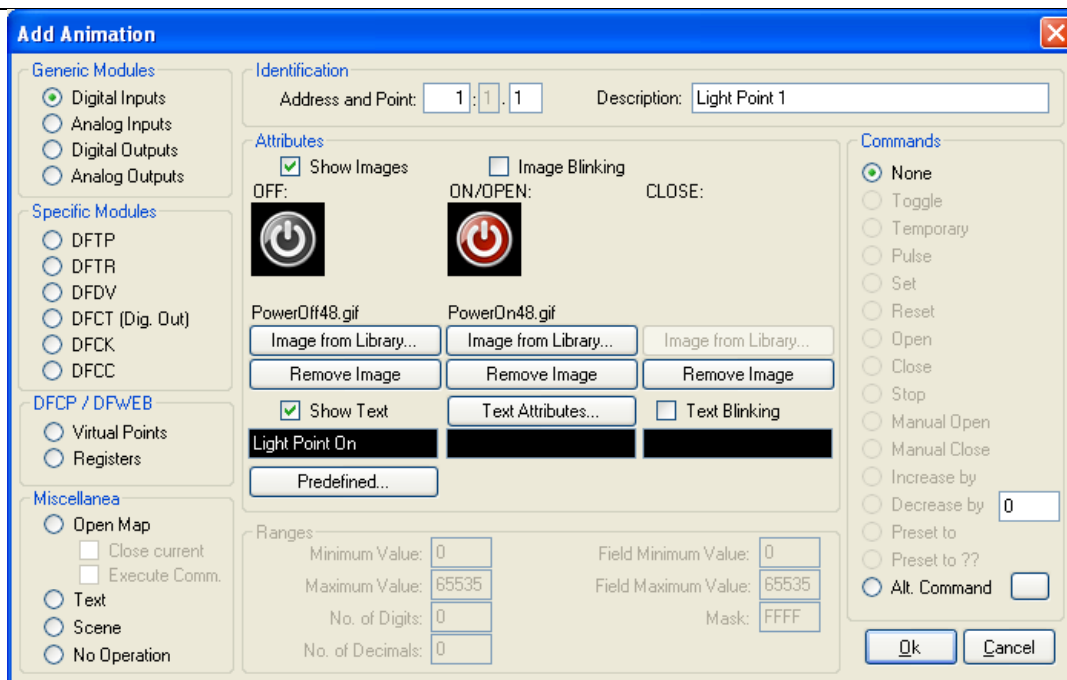
Het venster kent 6 verschillende groepen van afbeeldingen in de Library (via de classificatie in groepen is het gemakkelijker om het gewenste icoon te vinden). Gebruik de schuifbalken om tussen alle mogelijk afbeeldingen te scrollen.

De zevende groep bevat de gebruikte afbeeldingen in de map van het huidig project en is toegestaan om enkele afbeeldingen te annuleren die niet nodig zijn. Door te klikken met de rechtermuis op de afbeelding die geannuleerd moet worden, zal een pop-up menu verschijnen die de uitvoering van die operatie toelaat.

Het is mogelijk om de Library van de aanvullende iconen verkrijgbaar op de Duemmegi site, te gebruiken en ze te kopiëren binnen één van de folders van de 6 animatie groepen. Het max. limiet van iconen die opgeslagen kunnen worden binnen de groepen is gelijk aan 255 x 6 formaten. De 6 formaten zijn GIF, PNG, JPG, ICO en BMP. Door "All images" te selecteren zal enkel de eerste 255 bestanden van elke groep vrij zijn.

Een zevende groep is verkrijgbaar (onderaan het venster) waar alle afbeeldingen die gebruikt worden door het huidige project opgeslagen worden. In de praktijk, wanneer een map wordt opgeslagen (.bdm formaat), worden alle iconen die in die map gebruikt worden, opgeslagen in een folder genaamd IMG. Dit zorgt ervoor dat het project gemakkelijk getransfereerd kan worden, omdat het dus genoeg is om het gehele projectstructuur te kopiëren om zo het project van de ene PC naar de andere te transfereren.

Een Preview van de geselecteerde afbeelding, met de gerelateerde naam, wordt getoond aan de rechterkant van het Image Library venster. Na het gekozen te hebben van het gewenste icoon, is het belangrijk om het te selecteren met de linker muis. Bijvoorbeeld, stel dat de status van een switch getoond moet worden, dan is er een scherm zoals het volgende nodig (zie het "Tutorial" gedeelte voor meer details).



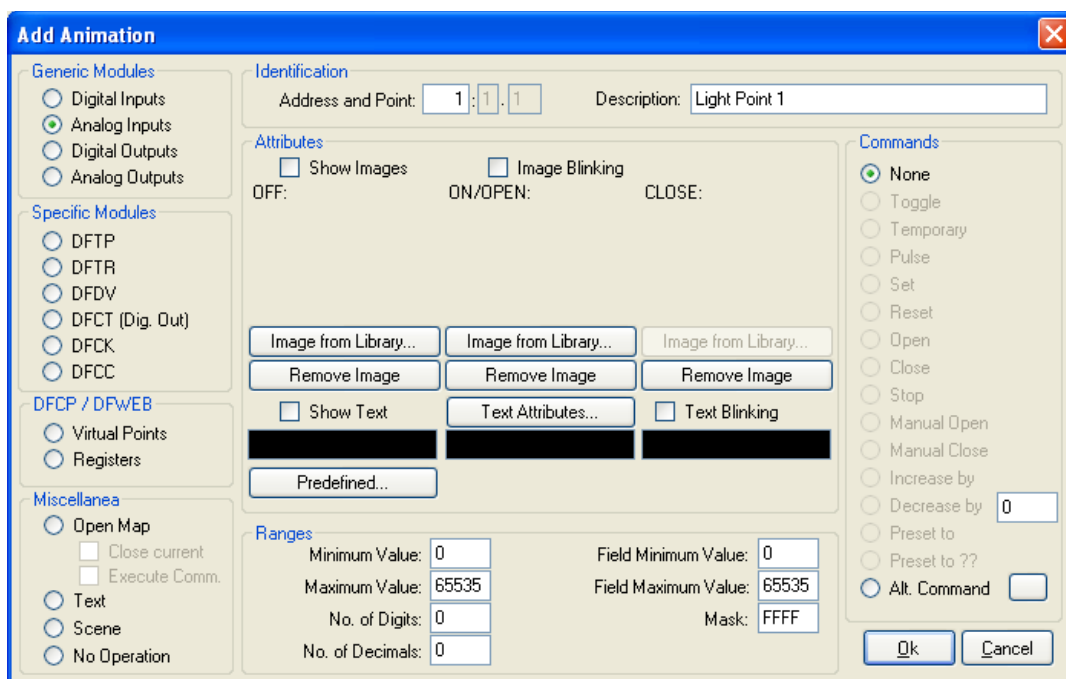
De knop OK sluit het “Add Animation” venster en het aangemaakte icoon zal getoond worden op de map aan de linkerkant. Het icoon kan verplaatst worden naar een gewenste positie door CTRL in te houden en het dan te verslepen met de linker muis. Laat alles dan los wanneer je de positie bereikt hebt (of gebruik de pijltjestoetsen zoals wat beschreven staat in paragraaf 3.2).

Het is ook mogelijk, voor de iconen met de vooraf gedefinieerde Library symbolen, om de afbeeldingen te gebruiken, bepaald door de gebruiker dat opgeslagen moet worden in een bestand met het geschikte grafische formaat (.GIF is het beste door zijn goede compatibiliteit met alle internetbrowsers). Het is verplicht om dit te maken, om het bestand binnen één van de iconengroepen in de Library op te slaan. Voor meer gevorderde details over het aanmaken van iconen, raadpleeg de Duemmegi kantoren.

Zoals eerder gezegd is het mogelijk om een dynamische tekst aan de iconen toe te voegen (de tekst verandert in functie van de status). De tekst kan in de grafische map getoond worden door ☐ Show Text te selecteren. Op die manier zal de dynamische teksten, ingebracht voor de attributen OFF, ON/OPEN en CLOSE, gevisualiseerd worden overeenkomstig met het icoon op de grafische map. Door te gebruiken is het mogelijk om de karakteristieken van de tekst die gevisualiseerd zal worden in de grafische map aan te passen (lettertype, grootte, kleur, enz...). De tekst kan verplaatst worden (onafhankelijk van het icoon) via de muis en CTRL, zoals hierboven gezegd.

3.6- Animaties voor een analoge input en outputmodule

Deze categorie bevat alle Domino modules die analoge informatie voorziet (zowel input- als outputtype), waaronder: DFTA, DFTE, DFAI, DFDI, DFDM, DFMETEO.



Voor elke analoge inputmodule kan de volgende informatie ingegeven worden:

- Het module adres
- De animatie-afbeelding (de modaliteit is hetzelfde voor de digitale inputs en outputs)
- Het visualisatiebereik; in detail de nulwaarde en het volledige bereikwaarde dat de gebruiker wilt om de map, nulwaarde en volledige schaal te visualiseren, voorzien door de module. Het is verplicht om twee gelezen waarden in te brengen die getoond wordt op de map. Het is mogelijk om het gewenste decimaal voor de visualisatie in te brengen. De Field Minimum Value kan negatief zijn. In dat geval wordt de waarde gecodificeerd in tweeën-complement (zie het aankomende DFCC voorbeeld).
- Het type van karakter (Tekst Attribute) om te gebruiken voor de waardevisualisatie.
- De animatie beschrijving

Stel, als voorbeeld, dat de DFTA module de volgende instellingen nodig heeft; de min. en max. waarde om weergegeven te worden op de map is -10/+41.1, overeenkomstig aan de modulewaarden 2630/3141. Daardoor is het verplicht om -10 als Minimum Value en 2630 als Maximum Value in te geven. Daarnaast is de Maximum Value om weergegeven te worden 41.1 en 3141 is de Field Maximum Value van de module. De mask wordt gebruikt om bits te "maskeren" die niet nodig zijn voor de analoge waarde wat normaal FFFF is.

Een ander voorbeeld: voor het temperatuurgedeelte van de DFMETEO module; de Minimum en Maximum Value bereik is -30/+50, overeenkomstig aan het veld 2430/3230.

De Field Minimum Value is negatief als de waarden gecodificeerd worden in een tweeën-complement. Bijvoorbeeld de cos fi van de DFCC module moet geconfigureerd worden als het volgende: min. en max. waarde -1:1, overeenkomstig aan het veld met gelezen waarden -1000/1000.

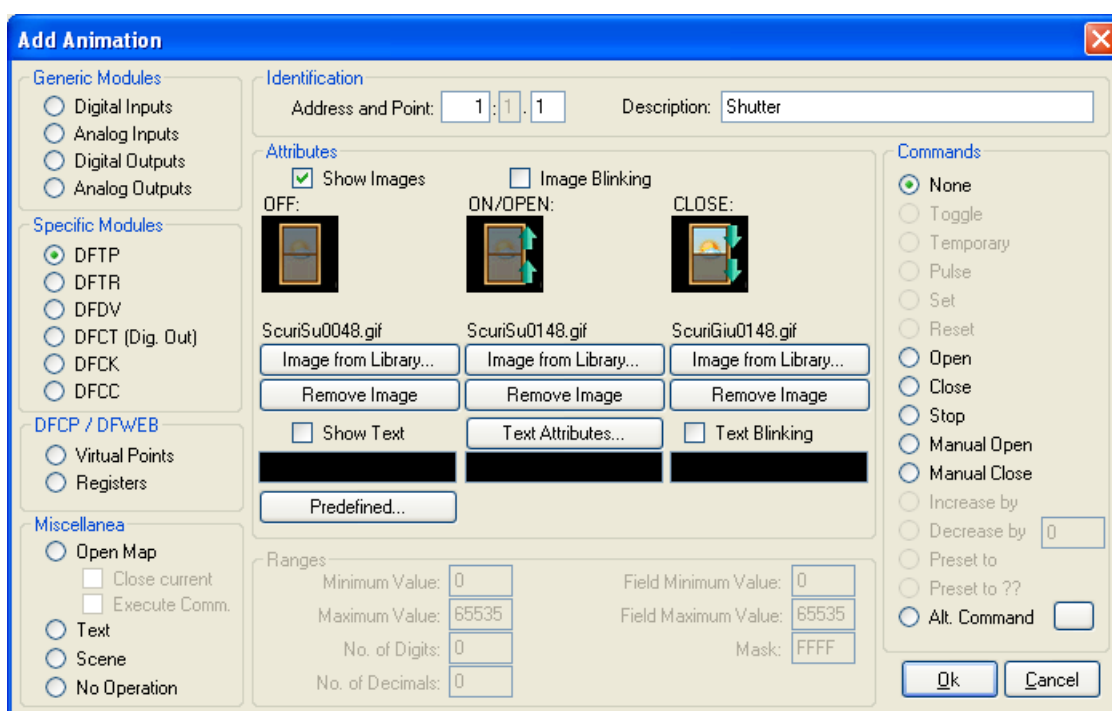
Meerdere details zijn verkrijgbaar in de APPENDIX A.

Voor de visualisatie van de analoge inputwaarde op de map moet de veldnaam (hoewel optioneel) ingevoerd worden, gevolgd door <> in het tekstvak "Show Text", en eventueel gevolgd door een andere vaste tekst (bv. meeteenheid). Om bijvoorbeeld de temperatuurwaarde van de DFMETEO (kanaal 1) te visualiseren, is het mogelijk om in het "Show Text" veld; Temperature <> degrees te schrijven. In de map, wanneer het verbonden is aan een Domino systeem, wordt i.p.v. <>, de huidige waarde, omgezet zoals vereist, getoond.

In het geval van een analoge output zijn er sommige commando's mogelijk. Die zijn "Increase by", "Decrease by" en "Preset to", die dus het toenemen, afnemen en presetwaarden in het verwante tekstvak specificeert (Opmerking: vanaf de firmware versie 2.2 van WEBS zijn de commando's Increase en Decrease toegestaan voor websites). Het is bovendien mogelijk om het commando "Preset to ??" een waarde aan de preset toe te kennen via het toetsenbord; klik op de animatie waardoor een venster zal verschijnen (zie het volgende) waar het mogelijk is om de gewenste waarde in te geven.

3.7- Animaties voor modules met motorbesturing

Deze categorie bevat DFTP, DFTP/I en DFTR (punt 1) modules.



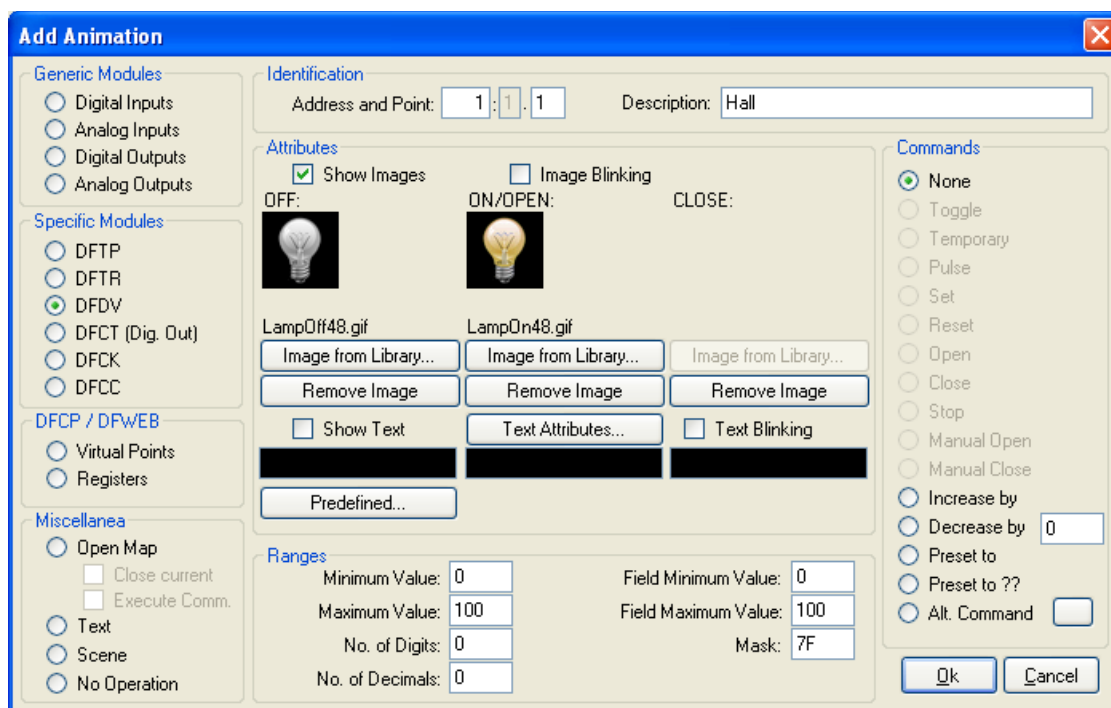
De animaties voor de motorbesturing hebben de volgende informatie nodig:

- Het module adres en punt
- De animatie-afbeelding. In dit geval zijn er drie afbeeldingen; één voor de motorstop, één voor de motoropening en één voor de motorsluiting. De afbeelding moet gekozen worden door te klikken op de knop . Als er ook een tekst nodig is, gebruik dan de verwante tekstvakken.
- Commando type: het is mogelijk om te kiezen tussen None (enkel de status wordt gevisualiseerd), Open, Close, Stop, Manual Open en manual Close.
- De dynamische tekstattributen (als ze werden ingegeven)
- De animatie beschrijving

WAARSCHUWING: de commando's Manual Open, Manual Close en Stop, zouden niet goed kunnen werken bij het gebruik van sommige smartphones. Het wordt aangeraden om deze commando's niet te gebruiken met de smartphone applicatie om zo storingen te vermijden.

3.8- Animaties voor de DFDV dimmermodule

Alleen de DFDV module hoort bij deze categorie (het is een speciale module) enkel door het dimmergedeelte. Voor de andere Domino dimmers, gebruik de algemene animatie voor de analoge outputmodule.



De animaties voor de DFDV dimmermodule heeft nood aan de volgende informatie:

- Het module adres en punt
- De twee animatie afbeeldingen worden geassocieerd aan de OFF en ON status van het punt. De afbeelding moet gekozen worden door te klikken op de knop . Als er ook een tekst nodig is, gebruik dan de gerelateerde tekstvakken.
- Commando type: zoals voor de analoge modules is het mogelijk om te kiezen tussen None, Increase by, Decrease by, Preset to en Preset to met de toepasselijke waarde in het verwante tekstvak (commando's Increase en Decrease zijn niet van toepassing voor websites).
- De dynamische tekstattributen (als het zo werd ingevoerd)
- De animatie beschrijving

Zoals eerder meegegeven, doorheen de WEBS of DFWEB modules is het ook mogelijk om de digitale output van de DFDV dimmermodule te besturen. Om dat te doen moet de animatie voor de DFDV module geselecteerd zijn, geef dan het verwante adres in terwijl het punt moet ingesteld worden naar 2. Op die manier zal het commando verwant aan de configuratie van een digitale output ingeschakeld worden.

3.9- Animaties voor Date en Time

Deze animatie visualiseert de datum en tijd op de map. De informatie zal genomen worden uit de DFCK I, II of III module als deze geïnstalleerd zijn.

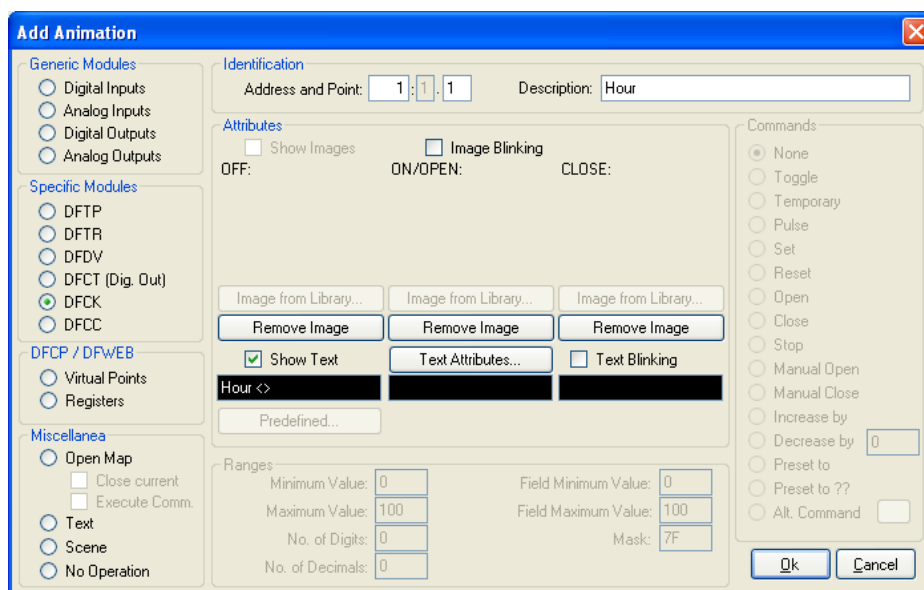
De datum en tijd animatie kan geplaatst worden die, in het adresveld, de identificatiewaarde verwant aan de gewenste klokmodule specificeert. Het punt verwant aan de gewenste informatie moet in het puntveld ingevoerd worden, zoals getoond in de volgende tabel.

	Betekenis
Punt 1	Uren
Punt 2	Minuten
Punt 3	Seconden (enkel voor DFCK)
Punt 4	Dag van de week
Punt 5	Dag van de maand
Punt 6	Maand
Punt 7	Jaar

Het is verplicht om het symbool <> in het tekstveld in te geven. In plaats van dat symbool zal de waarde van de geselecteerde parameter getoond worden. Het symbool <> kan vervolgwd worden door elke vaste tekst zoals in het voorbeeld van de volgende figuur. De master klokmodule correspondeert aan de identifier 1 (als de DFCK controller geïnstalleerd is, zal de identifier 1 corresponderen aan zijn interne timekeeper).

WAARSCHUWING: punt 3 (seconden) kan alleen gebruikt worden voor de visualisatie van de DFCK klok (de modules DFCKI, II en III voorzien geen seconden).

Het configuratievenster van de animatie, relatief aan de uren wordt getoond in de volgende figuur.



Daardoor kan de volgende informatie ingegeven worden.

- De DFCK identificatiemodule (als de DFCK controller is geïnstalleerd, correspondeert identifier 1 aan de interne klok) en het punt verwant aan de informatie die gevisualiseerd moet worden zoals wat opgesomd is in de vorige tabel
- De attributen van de gewenste dynamische tekst
- De animatie beschrijving

Het is verplicht om een verschillende animatie voor elke informatie, opgesomd in de vorige tabel, in te geven.

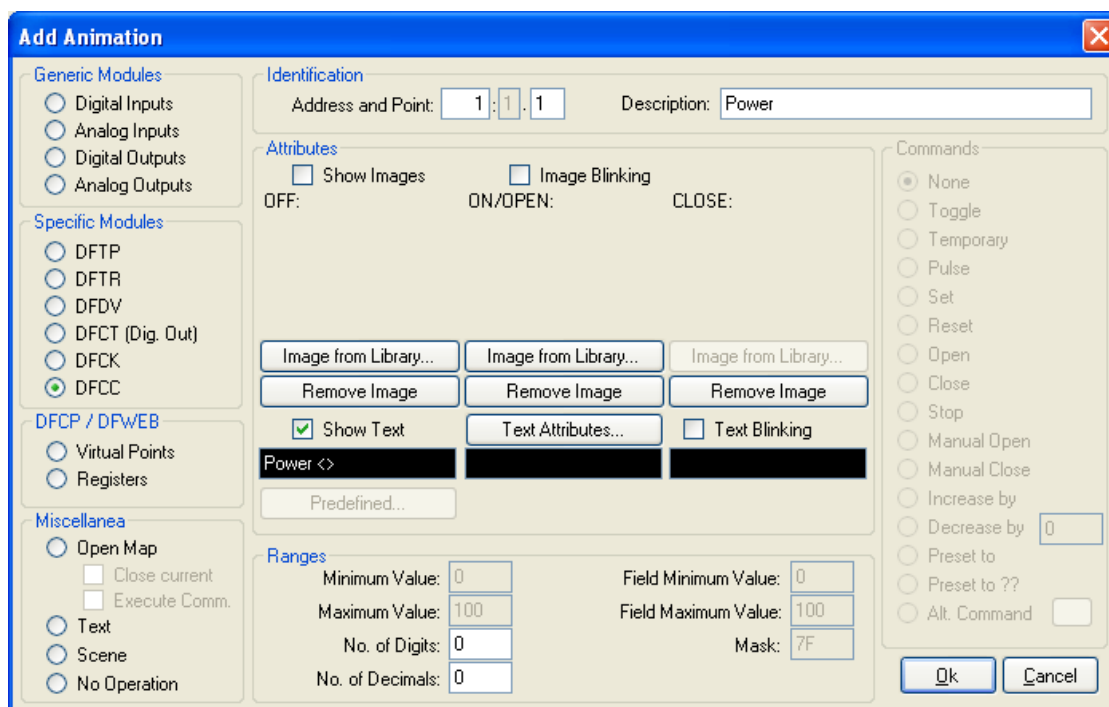
3.10- Animaties voor het meten van elektronische parameters

Deze categorie bevat de besturing van belastingen via de DFCC module die verschillende elektrische metingen voorziet. De animatie voor elektronische metingen kunnen geplaatst worden die, in het adresveld, de identificerwaarde (van 1 tot 9) verwant aan de DFCC module specificeert. Het punt verwant aan de gewenste informatie moet ingevoerd worden in het puntenveld zoals getoond in de volgende tabel:

	Betekenis
Punt 1	Vermogen
Punt 2	Reactief Vermogen
Punt 3	Schijnbaar Vermogen
Punt 4	COS FI
Punt 5	Gemiddeld Vermogen
Punt 6	Reactief Gemiddeld Vermogen

Het is verplicht om het symbool <> in het tekstveld in te geven. In plaats van dat symbool zal de waarde van de geselecteerde parameter getoond worden. Het symbool <> kan vervolgd worden door elke vaste tekst zoals in het voorbeeld van de volgende figuur.

Het configuratievenster van de animatie verwant aan het vermogensbeheer zal zo zijn:



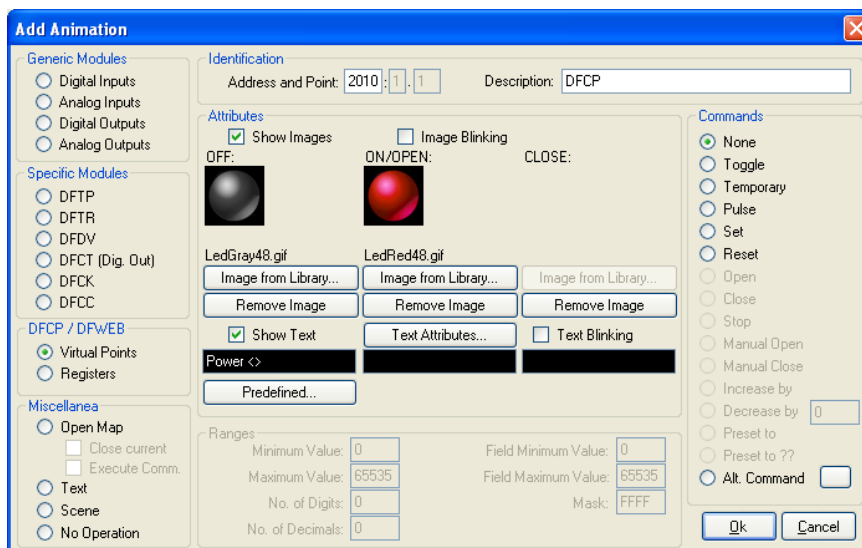
Voor dit type van module kan de volgende informatie ingegeven worden:

- De identifier van de DFCC module en het punt verwant aan de informatie om gevisualiseerd te worden zoals wat opgesomd staat in de vorige tabel
- De gewenste dynamische tekstattributen
- De animatie beschrijving

3.11- Animaties voor virtuele punten en registers

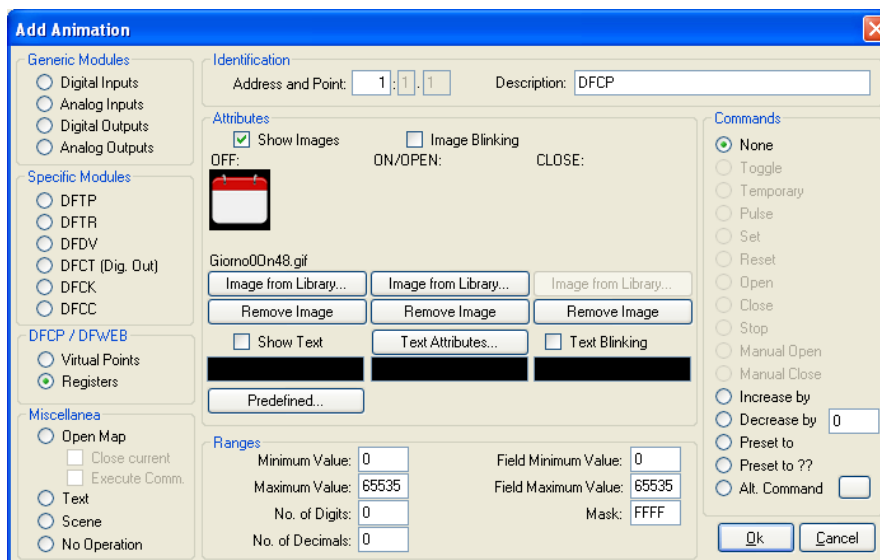
Het is mogelijk, door de optie verwant aan de virtuele punten en registers van de DFCP (als het in geïnstalleerd is), om in een grafische map sommige animaties in te brengen die de status van deze punten rapporteren.

Bijvoorbeeld, als we de activiteit of inactiviteit van een DFCP controller geïnstalleerd in een installatie willen tonen, is het mogelijk om op een grafische map de status van het virtuele punt 2010 te rapporteren. Het is verplicht om deze actie te kunnen maken, om in het "adresveld" de waarde van het gewenste virtuele punt in te geven, wat in dit geval 2010 is. De configuratie van dit voorbeeld wordt gerapporteerd zoals op de volgende figuur.



Een virtueel punt, getoond op de map, kan natuurlijk bestuurd worden door één van de commando's aan de rechterkant van het configuratiescherm van de animatie, in te schakelen.

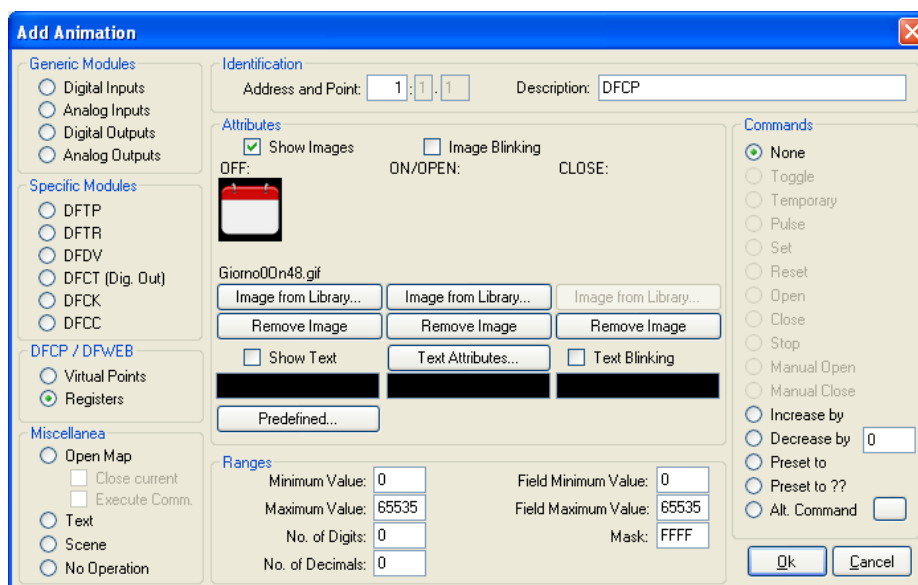
Een registeranimatie kan gebruikt worden (in associatie met een geïnstalleerde DFCP), bij het selecteren van de Registers optie en bij het ingeven van de registerwaarde in het adresveld (R0 in het volgende voorbeeld). Het is bovendien mogelijk om een beschrijving aan de register te geven.



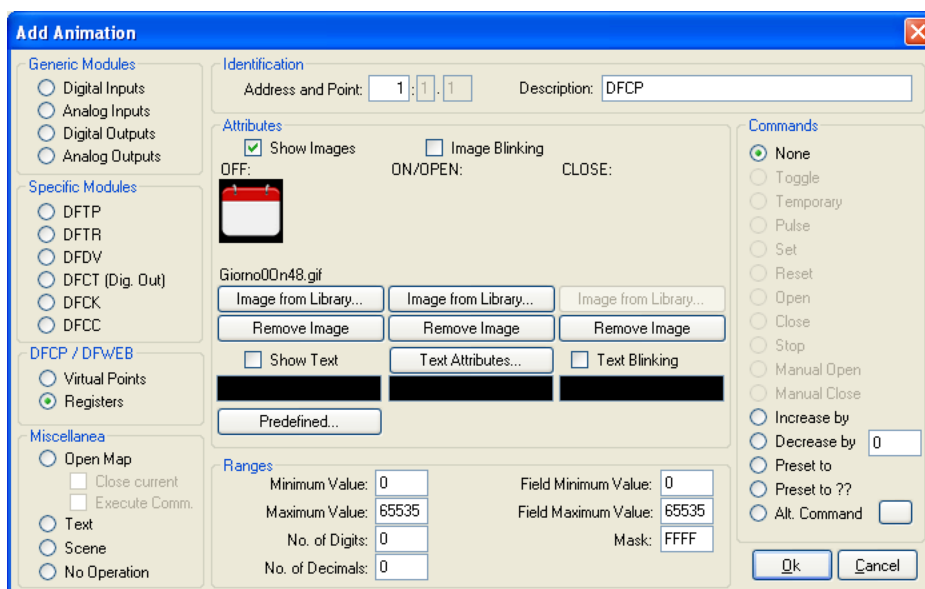
Voor de registers worden ook alle opties gerelateerd aan analoge outputs toegelaten (het instellen van Zero Value en Full Scale Value, No. of Decimals, Mask en de commando's Increase by, Decrease by, enz.)

3.12- Alternative Command

Voor alle modules die bestuurd kunnen worden door BDGraph (buiten DFCK en DFCC) is het mogelijk om de Alternative Command te gebruiken. Deze optie toont de informatie van een module en stuurt een commando naar een andere module of punt. Het volgende is een voorbeeld verwant aan register 1 uit de vorige paragraaf waar de Alternative Command (Alt. Command) optie werd geselecteerd.



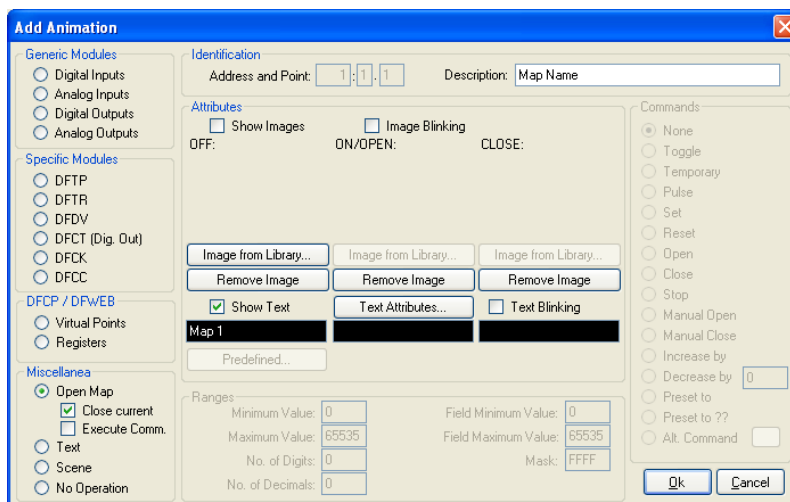
Door te klikken op  dicht bij de Alt. Command optie, zal een configuratievenster verschijnen zoals op de volgende figuur.



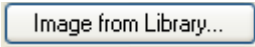
Het is mogelijk, vanuit dit venster, om een bestemming voor het commando te selecteren om daar dan uitgevoerd te worden wat verschillend is met register 1 die gebruikt wordt voor de visualisatie. De figuur toont, als voorbeeld, de toggle activatie van het virtueel punt 12. In de praktijk zullen de afbeeldingen en tekst verwant aan register 1 gevisualiseerd worden, maar wanneer er geklikt wordt op dat icoon, zullen commando's naar het virtueel punt 12 verzonden worden.

3.13- Animaties voor het navigeren tussen verschillende maps

De optie "Open Map" roept een andere map op dan het huidige. Om de animatie te configureren, selecteer de optie "Open Map" en geef in het "Description" veld het .bdm bestand in die opgeroepen moet worden (de extensie van het bestand moet niet in "Description" staan). Wanneer de optie "Close Current" gebruikt wordt, zal de huidige map gesloten worden voordat de volgende geopend wordt.



De informatie die ingevoerd kan worden voor dit soort animatie, is:

- Het .bdm bestandsnaam van de geopende map. De beschrijving, in dit geval, is de naam van het geselecteerde bestand (zonder de extensie)
- Om de animatie-afbeelding in te geven, selecteer de knop . Als er tekst nodig is, gebruik dan de toepasselijke vakken
- De optie om de huidige map te sluiten. Het is bijvoorbeeld mogelijk om deze opties in te schakelen wanneer het gewenst is om enkel één map tegelijkertijd geopend te hebben en wanneer het noodzakelijk is om een project aan te maken met navigatie tussen verschillende maps (bijvoorbeeld met het gebruik van een aanraakscherm)
- De beschrijving van de animatie

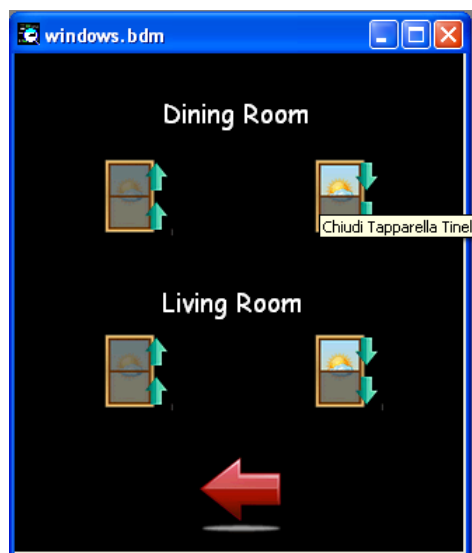
Opmerking: als het doel van de grafische map het aanmaken van een website voor de WEBS is, dan is het toegelaten om in het Description veld een link naar een IP-adres te speciëren, zowel intern als extern naar de LAN (bv. <http://192.168.1.123>), of een webadres (bv. <http://www.duemmegi.it>). Door gebruik te maken van speciale commando's (zie volgende tabel) binnen het Description veld, is het mogelijk om verschillende pagina's voor de configuratie van de WEBS module te openen (zie de documentatie van de WEBS voor meer informatie).

Commando	Corresponderend adres
upload	.../webupload.htm
config	.../webuconfig.htm
index	.../index.htm
info	.../webinfo.htm
password	.../webpass.htm
reset	.../webreset.htm
logout	.../weblogout.htm
conn	.../webconn.htm
diag	.../webdiag.htm

Het is mogelijk om, in het Description veld, de term << in te geven wat het mogelijk maakt om een "Back to previous page" functie uit te voeren. **Deze functie is enkel mogelijk met het gebruik van een webbrowser door een WEBS module (zie de verwante documentatie). Deze functie kan niet gebruikt worden als de grafische maps gebruikt worden als een Supervisor van de installatie.**

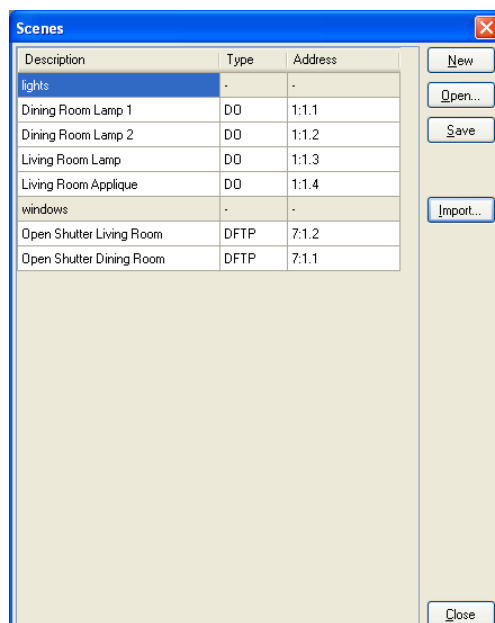
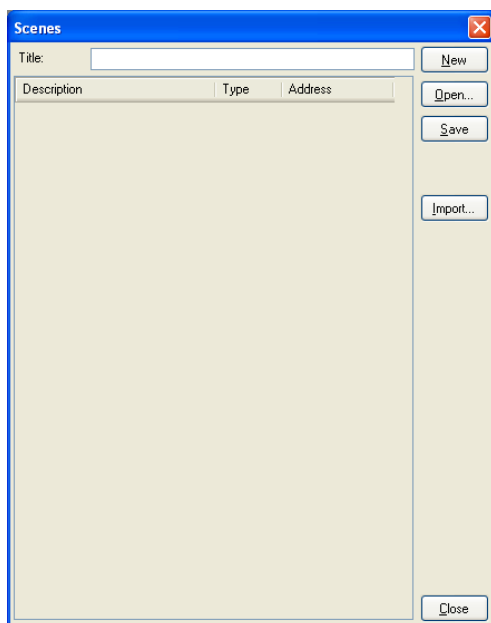
4- Realisatie en beheer van scenes

Voordat er wordt verdergegaan met de configuratie van een scene, wordt er aangeraden om een .bdm map aan te maken die dan geïmporteerd zal worden in de gewenste scene. Laten we daarom verdergaan met de realisatie van een map die lichtpunten en animaties verwant aan een DFTP module bezit (het aanmaken van een map wordt getoond in het tutorialgedeelte, zie het verwante hoofdstuk in deze handleiding). De gerealiseerde maps zijn het volgende:



ATTENTIE: de WEBS module kan tot 100 verschillende scenes opslaan.

Druk na de realisatie van de maps op de knop  op de navigatiebar van BDGraph. Het venster aan de linkerkant, hieronder getoond, zal verschijnen. Om een scene te associëren met vorige maps, druk op Import en selecteer **lights.bdm** en **windows.bdm**. Het resultaat staat hieronder rechts.



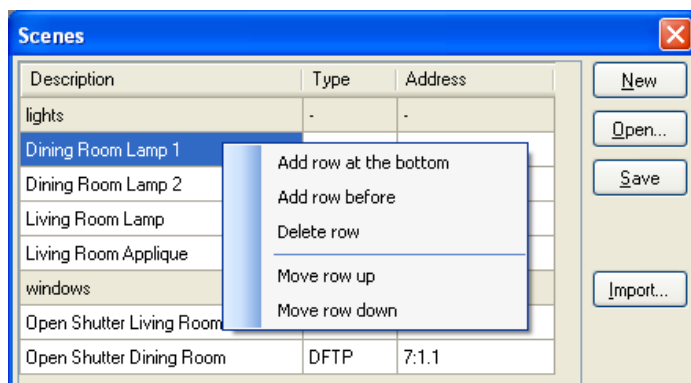
Het is mogelijk om een titel in te brengen voor ieder gerealiseerde scene vanaf de 8.2.2 release van BDGraph. Zoals getoond op de vorige figuur zal, afhankelijk van het aantal maps die geïmporteerd zijn in de scene, er een subdivisie in verschillende “zones” automatisch aangemaakt worden (in dit geval wordt er een subdivisie tussen de map van lichtpunten en map van het rolluikcommando gecreëerd).

Laten we eerst de opties zien die het configuratiepaneel van de scene samenstellen.

- **New:** maakt een nieuwe scene aan door het getoonde, huidige venster te wissen
- **Open:** opent een bestaande scene
- **Save:** slaat de vorige, aangemaakte scene op (de scene moet opgeslagen worden met het .htm extensie, zoals het volgende)
- **Import:** deze functie is noodzakelijk om de animaties verwant aan de vooraf aangemaakte .bdm map te importeren
- **Close:** sluit het configuratievenster van de scene

Het is ook mogelijk om een scene aan te maken in manual mode door met de rechtermuis te klikken binnen het Scenes venster en dan “Add row at the bottom” (of before). Door te dubbelklikken op het ingebrachte item zal het Item Configuration venster getoond worden (zal in het volgende uitgelegd worden). Dat venster kan ook gebruikt worden om de geïmporteerde kenmerken van het item aan te passen door het te dubbelklikken.

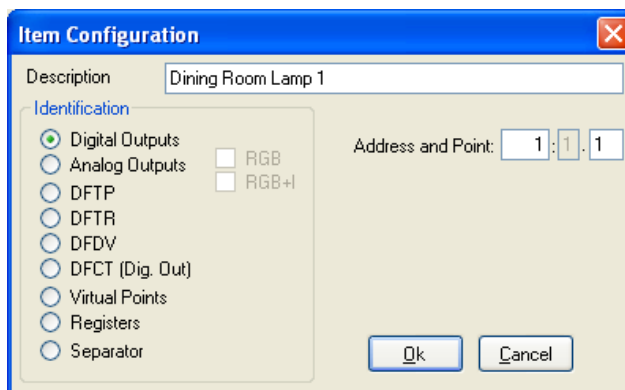
Het volgende pop-up menu zal verschijnen door met de rechtermuis binnen het Scenes venster of een item te klikken.



De volgende, mogelijke opties zijn:

- **Add row at the bottom:** er wordt een rij aan het einde van de scene's configuratietabel toegevoegd
- **Add row before:** er wordt een rij in de vorige positie van het huidige item toegevoegd
- **Delete row:** de rij corresponderend aan het geselecteerde item, wordt verwijderd
- **Move row up:** de geselecteerde rij wordt boven de huidige rij gepositioneerd
- **Move row down:** de geselecteerde rij wordt onder de huidige rij gepositioneerd

De volgende figuur toont het item configuratievenster (Item Configuration):



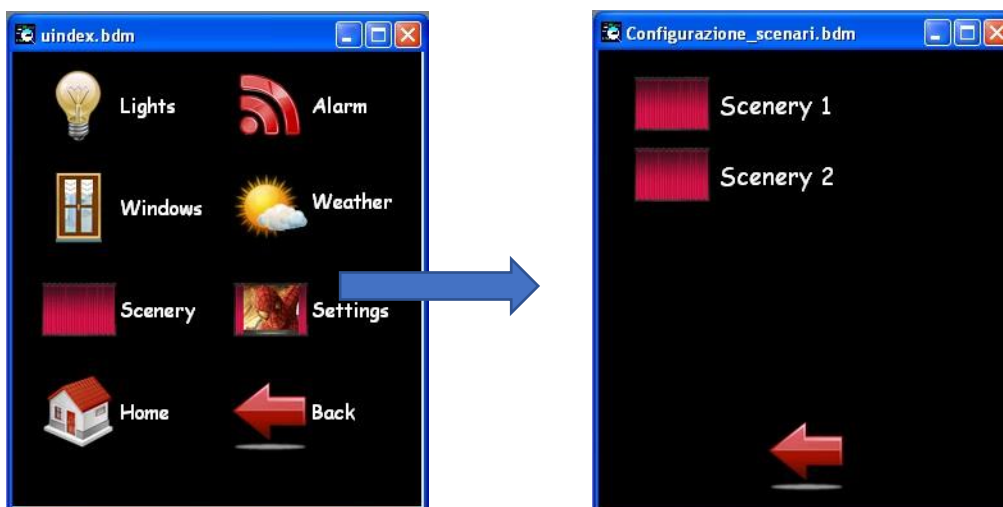
Het venster kan sommige karakteristieken van de items binnen de scene aanpassen:

- **Description:** kan itemnaam van ieder item in de scene aanpassen. De naam kan verschillend zijn van de naam die toegekend is binnen de map (de itembeschrijving in de map zal niet aangepast worden)
- **Identification:** past het itemtype aan. Het is mogelijk om te kiezen tussen Digital Outputs, Analog Outputs, DFTP, DFTR, DFDV en DFCT (digitale outputs), Virtual Points en Separator. Door de optie Separator, bij de specificatie van de toegekende naam in het Description veld, zal een separator tussen meerdere zones toegevoegd worden, zoals getoond in de figuur op de vorige pagina. Het is mogelijk om een Preset commando (GOTO) voor DFTP module te gebruiken vanaf R.8.2.2 van BDGraph
- **Address and Point:** brengt het verwante adres, kanaal en punt in

Vanaf R.8.2.1 van BDGraph en WEBS FW R.2.6, is het mogelijk om de DFDMX module van de scene te besturen met de optie Analog Output en door het selecteren van de bestuurd DMX module (RGB of RGB + I) en Registers.

Druk OK om te bevestigen of Cancel om uit de configuratie te gaan, eens de itemsconfiguratie voltooid is.

Het is verplicht om de scene op te slaan, na zijn configuratie, als .htm bestand binnen één van 5 gebruikersfolders die het .htm bestand van een website bezit (**usera, user1, user2, user3, user4**). Stel dat er 2 verschillende scenes werden aangemaakt en werden opgeslagen in het folder usera als ScenarioLuci.htm en ScenarioFinestre.htm, dan is het mogelijk om een geschikte map aan te maken, bestaande uit 2 knoppen die de zonet genoemde .htm pagina's oproepen. Deze zal de configuratie van verschillende items toelaten. De pagina's met animaties verwant aan configuraties van scenes kunnen het volgende zijn:



De animatie "Settings" roept de configuratie (Configurazione_scenari.bdm) op. Daarom moet binnen BDGraph de volgende twee scenes ingesteld worden, rekening houdend om deze op te slaan met dezelfde getoonde naam in het Description veld van de twee animaties, bijvoorbeeld ScenarioLuci en ScenarioFinestre.

Scenes				
Description	Type	Address		
lights	-	-		
Dining Room Lamp 1	DO	1:1.1		
Dining Room Lamp 2	DO	1:1.2		
Living Room Lamp	DO	1:1.3		
Living Room Applique	DO	1:1.4		

Scenes				
Description	Type	Address		
windows	-	-		
Open Shutter Living Room	DFTP	7:1.2		
Open Shutter Dining Room	DFTP	7:1.1		

Na het opslaan van de twee scenes in de correcte gebruikersfolder (bijvoorbeeld user), kan het .bin bestand aangemaakt worden om dan naar de WEBS module getransfereerd te worden.

Door op de knoppen Scene 1 en Scene 2 te drukken, zullen de pagina's getoond in de volgende screenshots verschijnen.

Scenario Luci

Leggi Richiama Azzerà Istantanea Indietro

Scenario 1: Scn. 1

lights

Lampada 1 Tinello OFF

Lampada 2 Tinello OFF

Lampada 3 Tinello OFF

Lampada 4 Tinello OFF

Nome Scenario Scenario 1

Salva

Scenario Tapparelle

Leggi Richiama Azzerà Istantanea Indietro

Scenario 1: Scn. 1

windows

Apri Tapparella Tinello -

Apri Tapparella Salotto -

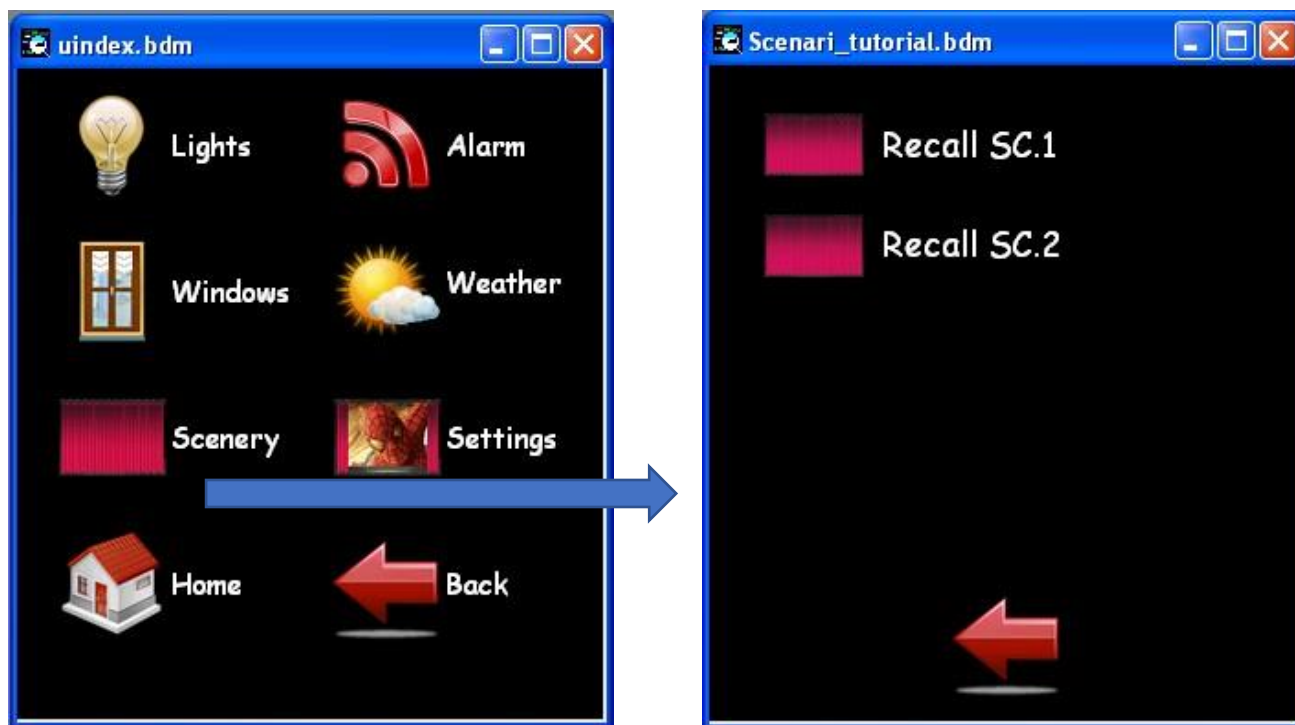
Nome Scenario Scenario 1

Salva

De titel van de scenes wordt in planningen van het web getoond, te zien op de vorige figuur. In één van de vorige .htm pagina's is het mogelijk om de items in te stellen om zo de gewenste scene aan te maken. De mogelijke opties zijn de volgende:

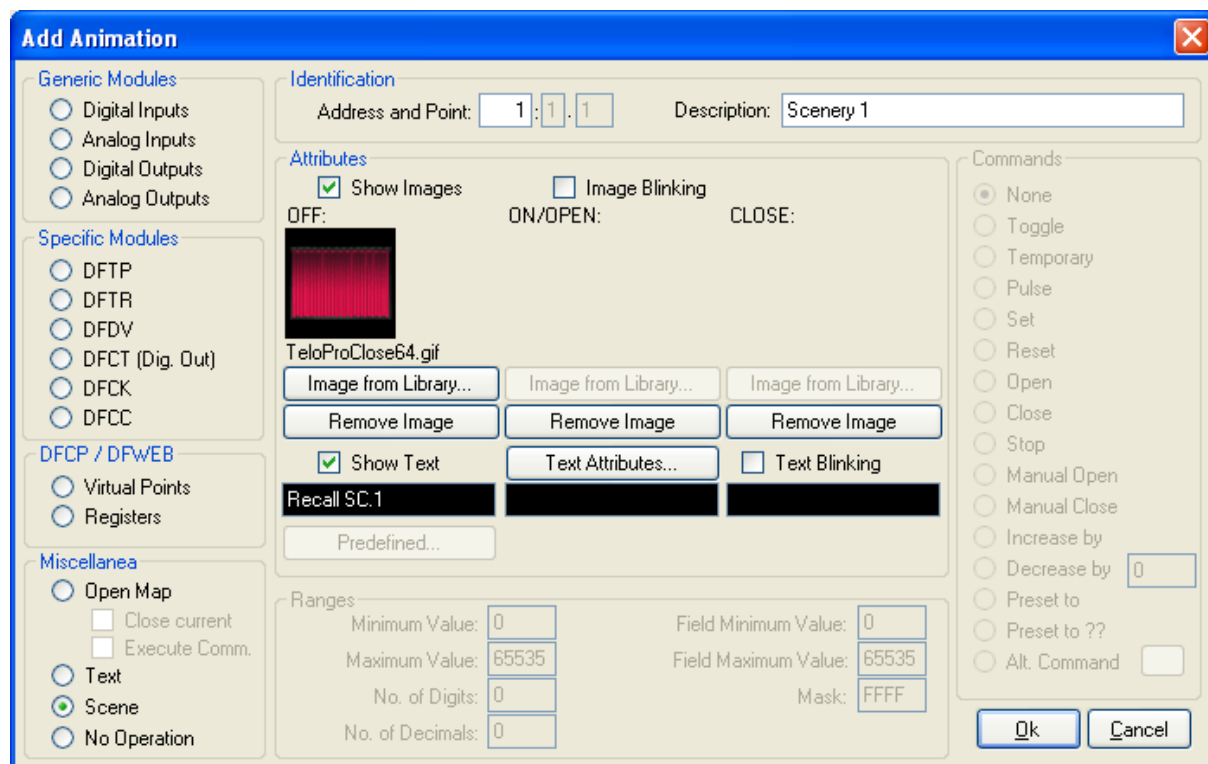
- **Scenery:** schuifmenu die de tekstuele lijst van elk van de 100 toegelaten scenes bezit met de verwante naam (de scenes worden als standaard Scenery# genoemd)
- **Dining Room Lamp 1, Dining Room Lamp 2, enz.:** een lijst van elk item binnen de huidige scene. Het gewenste commando kan geselecteerd worden voor elk item. De commando's ON en OFF zijn verkrijgbaar in het eerste voorbeeld omdat er enkel animaties verwant aan digitale outputs gebruikt worden, terwijl in het tweede voorbeeld, de commando's Open en Close mogelijk zijn voor de rolluikanimaties.
- **Scenery name:** is de naam toegekend aan de huidige scene. Kan aangepast worden zoals gewenst
- **Read:** leest de configuratie van de geselecteerde scene
- **Recall:** roept de geselecteerde scene op door verschillende items in te stellen
- **Reset:** reset elke toegekende instelling van het huidige scene item
- **Snapshot:** trekt een foto van de actuele configuratie van de scene
- **Save:** slaat de huidige scene op
- **Back:** druk op deze knop om terug te gaan naar de vorige, getoonde pagina

Het wordt aangeraden om een andere pagina aan te maken die de animaties van de scene bevatten. Deze animaties roepen de vorige, geconfigureerde scenes direct op. De uindex pagina en de pagina met de opgeroepen scene kunnen de volgende verschijningen hebben.



De tekst van de animatie om de scene op te roepen is willikeurig. Als het gelijk is aan "<>" zal de naam van de opgeslagen scene getoond worden.

Het is noodzakelijk om de animatie Recall SC.1 in te stellen op de volgende manier.



Zoals getoond in het vorige venster werd de optie Scene gebruikt. Het is verplicht om, als unieke conditie voor de correcte operatie, het vooraf ingestelde scenenummer in het Address and Point tekstvak in te brengen (de scene in dit voorbeeld heeft nummer 1).

5- Events

Het is mogelijk om sommige punten te definiëren waar, bij een statusverandering, een map automatisch zal geopend worden en waar misschien een audiobestand gespeeld zal worden, of een scene opgeroepen zal worden. De variaties van deze punten noemen we "Events". Het aantal events die gedefinieerd kunnen worden is 64.

Bij een voorval van een event die het openen van een map veroorzaakt, zal de WEBS module één van de virtuele punten binnen het bereik van V1901 en V1964 binnen de DFCP of DFWEB (corresponderend met de events 1 tot 64) activeren, afhankelijk van het aantal events die voorvielen (zie de eerste kolom in het configuratievenster). Deze punten hebben de informatie over het event dat voorviel zelfs als het punt die het genereerde, terugkeerde naar zijn stabiele toestand. Het kan gezegd worden dat de virtuele punten V1901..V1964 het "geheugen" van de gerelateerde events zijn.

De map dat dan geopend zal worden bij een event moet een knop bezitten om de virtuele punten V1901..V1964 te resetten. Die knop kan gezien worden als een erkenning (ACK) van het event. Merk op dat het niet mogelijk zal zijn om de weergegeven pagina te veranderen totdat het virtueel punt niet gereset is.

Als er een globale resetknop voor de punten V1901..V1964 nodig is, dan is het belangrijk om aan de DFCP controller een vergelijking en een script toe te voegen voor het beheer van het logische wat het "globale" virtueel punt V1900 moet verbinden aan de virtuele punten van V1901 tot V1964. In dit geval, wanneer het "globale" virtueel punt V1900 wordt gereset naar "0", resetten ze alle virtuele punten vanaf V1901 tot V1964.

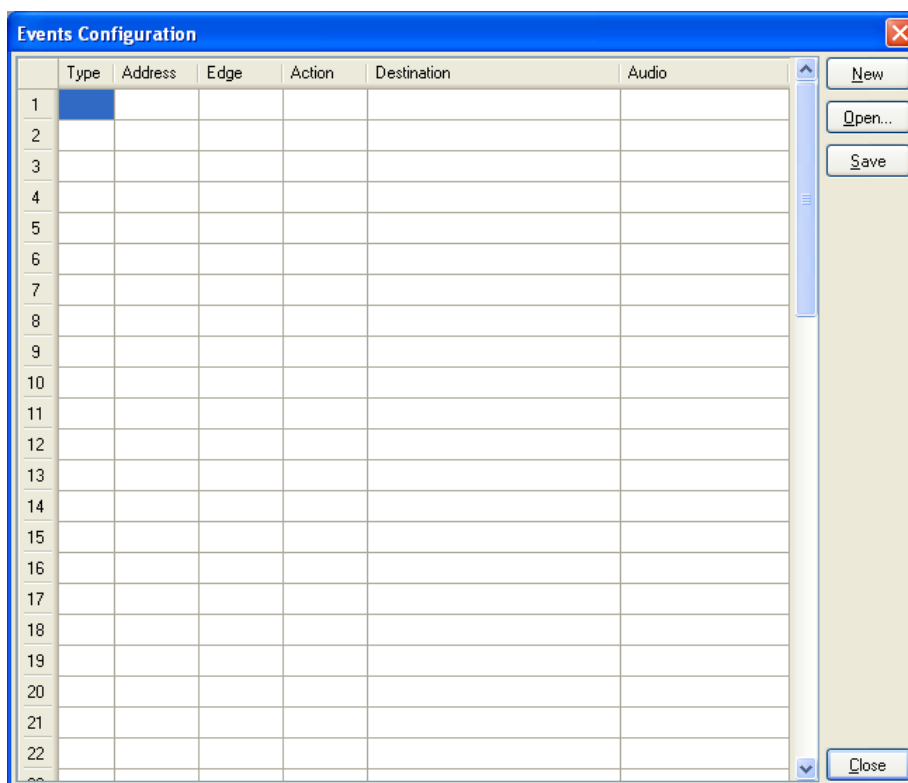
Als alternatief is het mogelijk om te handelen op register R1000 om de events te herkennen. R1000 is een reset naar nul van de WEBS wanneer een event wordt geverifieerd en voorbestemd is voor de volgende schrijfoopdracht. Als het was van "schrijf een nummer van 1 tot 64 per veld of browser", dan wordt het verwante event herkent (het gerelateerde virtueel punt is "reset to zero"). Als de waarde 65535 geschreven in R1000 staat geschreven, dan wordt elk event gereset (dit is gelijk aan het virtueel punt V1900).

Het is mogelijk om onverschillig de techniek die gebaseerd is op V1900 te gebruiken of de techniek dat gebaseerd is op R1000 om de events te herkennen. In het laatste geval worden er geen scripts of specifieke vergelijkingen in de DFCP module gevraagd, dus ga er eerder van uit om toch de techniek gebaseerd op register R1000 te gebruiken.

Als meerdere events, die verschillende pagina's oproepen, op hetzelfde moment plaatsvinden, dan zal het event met het laagste getal prioriteit hebben waardoor de gerelateerde map geopend zal worden. Bij de erkenning van dat event zal de pagina verwant aan de volgende event automatisch geopend worden, enz.

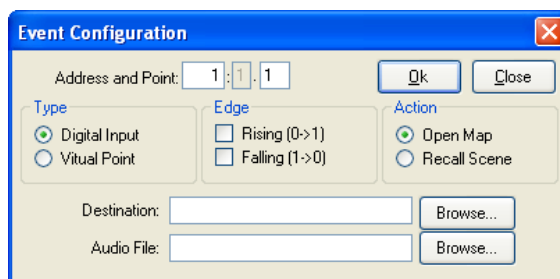
De beschreven mechanismen vinden niet plaats bij een event die een scene oproept.

Klik op de gerelateerde knop in de bar van BDGraph om de events te configureren waardoor het volgende venster zal geopend worden.



	Type	Address	Edge	Action	Destination	Audio
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						

Door te dubbelklikken met linker muis op een cel van de tabel, zal het configuratiepaneel voor dat event geopend worden.

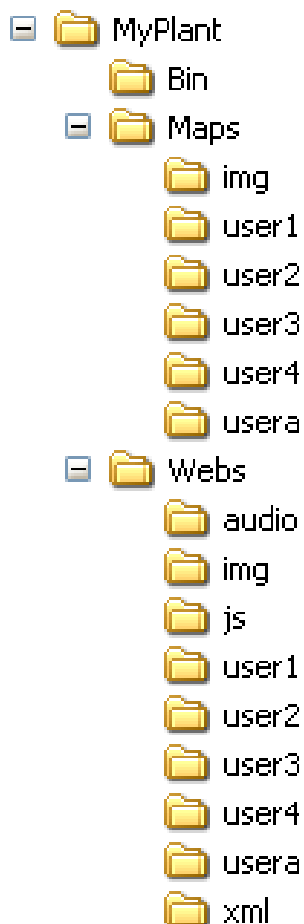


Zoals wat kan opgemerkt worden van het vorige screenshot, moeten sommige opties ingesteld worden, in details:

- **Address and Point:** adres en punt waarmee het event geassocieerd moet worden
- **Type:** type van input (echt of virtueel) waarmee het event geassocieerd moet worden
- **Edge:** het is mogelijk om het plaatsvinden van het event, in te stellen op de stijgende flank (stijging 0>1), op de dalende flank (daling 1>0) of op beide.
- **Action:** bij een voorval van een event is het mogelijk om het openen van een map (Open Map) of het oproepen van een scene (Recall Scene) te associëren. In het eerste geval moet het .htm bestand, verwant aan de gewenste map, gespecificeerd worden en als tweede het nummer van de scene
- **Destiniation:** het .htm bestand die geopend moet worden bij een event of het nummer van de scene. Om het .htm bestand te kiezen, druk op de knop Browse
- **Audio File:** wanneer de Open Map optie werd geselecteerd, dan is het mogelijk om een audiobestand te associëren aan een event. Het audiobestand kan MIDI, MP3 of WAV. Om een audiobestand te kiezen, druk op Browse.

Eens de configuratie van het event voltooid is, druk dan OK. Het eventtabel zal dan geüpdatet worden wat alle ingestelde informatie rapporteert.

Eens het instellen van alle events compleet is, heeft de volgende stap nood aan het exporteren van het bestand Events.xml (de naam mag NIET veranderd worden) door op de knop Save in het configuratievenster van events te drukken. Events.xml moet opgeslagen worden in het Webs\xml folder.



6- Overzicht van de animatiebesturing

6.1- Het selecteren van één of meerdere animaties

Om een animatie te selecteren is het mogelijk om, zoals eerder gezegd in paragraaf 3.3, de combinatie SHIFT + linker muis te gebruiken. Als alternatief kan ook met rechtermuis op de gewenste animatie geklikt worden waar je dan kan kiezen tussen de opties Select of Select All. Het is mogelijk om één of meerdere animaties te deselecteren door het commando Deselect of Deselect All.

6.2- Het verplaatsen van één animatie of een selectie

Het is mogelijk om zowel de animaties individueel (CTRL + linker muis) als selectie te verplaatsen. Bij het laatste geval is het noodzakelijk om de animaties te selecteren (SHIFT + linker muis) die verplaatst moeten worden via CTRL + linker muis of CTRL + pijltjestoetsen. Om de animaties te deselecteren, gebruik dan de combinatie SHIFT + rechtermuis.

6.3- Een animatie aanpassen

Om de kenmerken van de animaties aan te passen, klik dan met rechtermuis op de animatie zelf en selecteer "Edit". Een configuratievenster zal dan geopend worden waar de instellingen veranderd kunnen worden.

6.4- Een animatie kopiëren

Om een animatie te dupliceren, klik met rechtermuis op de animatie die gekopieerd moet worden en selecteer "Copy". Druk dan met rechtermuis op enig punt van de map en selecteer "Paste Animation" om het daar te plakken. De instellingen van de geplakte animatie kan dan aangepast worden op de bovenstaande manier.

6.5- Een animatie verwijderen

Om een animatie te verwijderen moet "Delete" gebruikt worden door op de gewenste animatie te klikken met rechtermuis.

6.6- Een lijst van animaties

Het is mogelijk door met rechtermuis in een lege zone van de map te klikken om de optie "Animations List" te selecteren. De lijst verwijst naar de huidige animaties in de map (gesorteerd op manier wanneer ze werden ingebracht), de verwante beschrijving, animatietype, adres en put geassocieerd aan de animatie (als het aanwezig is) en het commando geassocieerd aan de animatie. Door te klikken op een animatie uit de lijst, dan is het mogelijk om de kenmerken van de animatie zelf aan te passen.

6.7- De instellingen van animaties

Het is mogelijk door met rechtermuis op een animatie in de map te klikken om de optie "Properties" te selecteren. Die lijst verwijst naar de instellingen van de geselecteerde animatie, waar positie en beschrijving bijhoort.

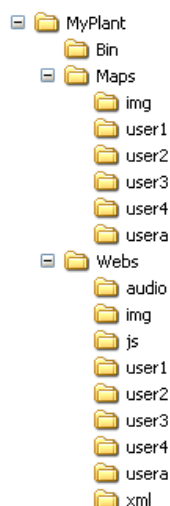
7- Tutorial

Laten we nu, stap voor stap, tonen hoe een set van grafische maps aangemaakt kunnen worden. Het doel van deze tutorial is het aanmaken van een multi-access website die in de WEBS module geladen moet worden.

Download BDGraph van de site van Duemmegi (www.duemmegi.it) en installeer het op uw PC. Het softwarepakket voorziet ook BootWEBS wat de firmware van uw WEBS module kan upgraden. Deze tutorial verwijst naar WEBS met een firmware 2.4 of hoger.

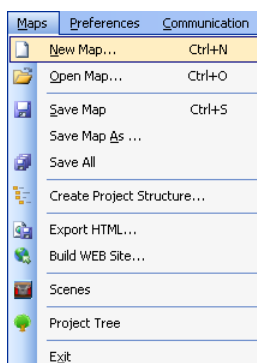
Stap 1: Het aanmaken van het projectstructuur

Voordat maps worden aangemaakt, is het absoluut verplicht om eerst een projectstructuur aan te maken door Map → Create Project Structure te selecteren. Op die manier zal een venster getoond worden waar het bestemmingsfolder voor het gehele projectstructuur geselecteerd kan worden. Eens de bestemming is gekozen, kan er een nieuwe folder aangemaakt worden door middel van een specifieke knop (de naam die je kiest moet het project identificeren, bijvoorbeeld MyPlant) en sluit deze procedure dan door op OK te drukken. De structuur van het project zal dan het volgende zijn:

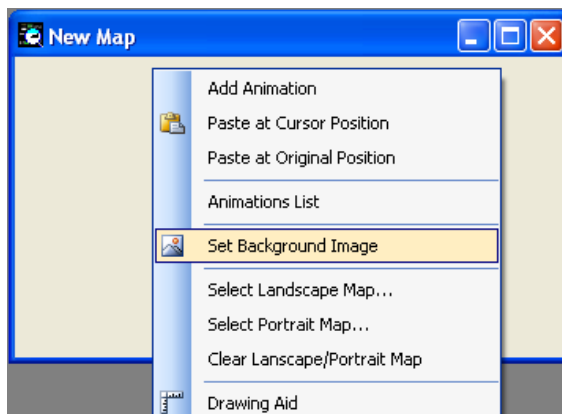


Stap 2: Index map aanmaken

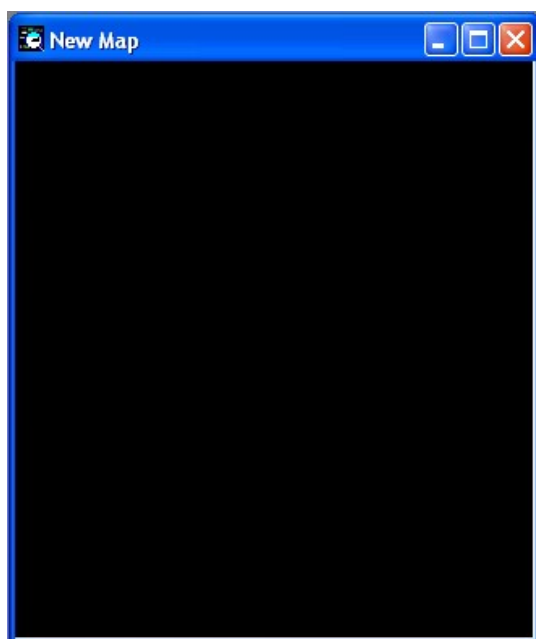
Selecteer Maps en dan New Map vanuit het menu van BDGraph.



Dat zal een nieuw venster doen openen die een nieuwe map bezit. Laten we de vooraf opgeslagen achtergrondaafbeelding instellen (BackImage.jpg) in MyPlant\Maps. Om dat te doen druk je met rechtermuis binnen het venster en selecteer je Set Background Image.



Selecteer dan BackImage.jpg in de Myhome folder. Het resultaat zal het volgende zijn:

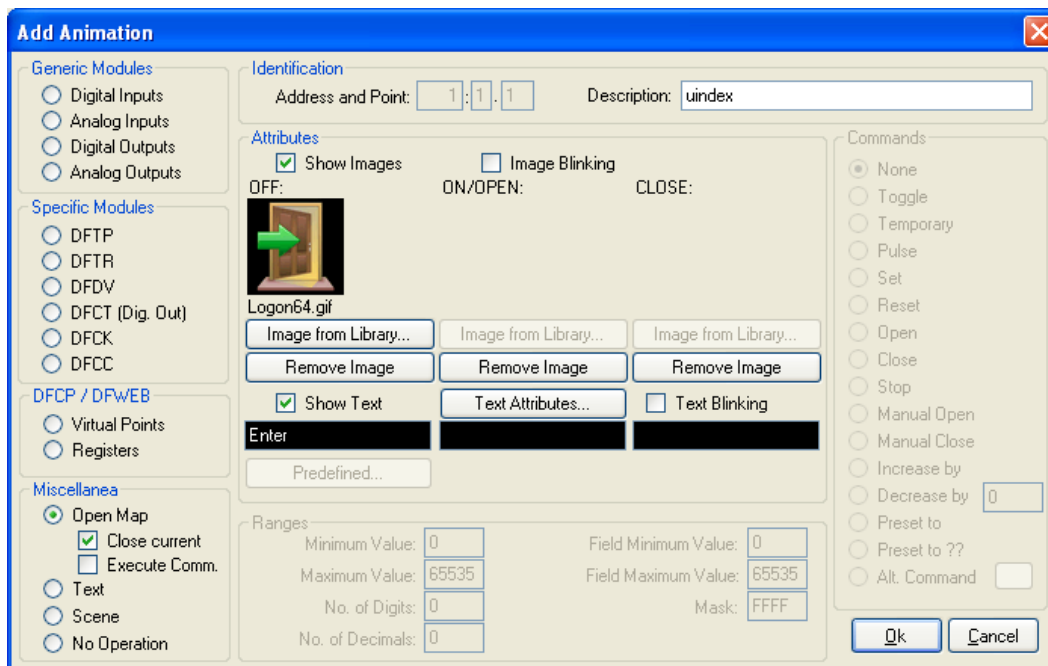


Laten we nu de map in het MyPlant\Maps folder opslaan met het toekennen van de naam index.bdm. Selecteer dus vanuit het BDGraph menu, Maps en dan Save Map.

Stap 3: Animaties toevoegen

Laten we nu animaties aan de map toevoegen; klik binnen het venster en selecteer Add Animation. Het venster om animaties toe te voegen zal getoond worden. Aangezien het de eerste map is van de website die aangemaakt zal worden, zullen er twee knoppen geplaatst worden waaronder Enter en Exit (of logout). Dit is belangrijk omdat het systeem moet weten wat voor gebruiker er inlogt. Elke gebruiker zal doorgestuurd worden, via Enter, naar de tweede indexpagina (uindex) wat later uitgelegd zal worden.

Het venster om animaties toe te voegen, na het geconfigureerd te hebben, zal dan verschijnen als het volgende:



Add Animation

Generic Modules

- ☐ Digital Inputs
- ☐ Analog Inputs
- ☐ Digital Outputs
- ☐ Analog Outputs

Specific Modules

- ☐ DFTP
- ☐ DFTR
- ☐ DFDV
- ☐ DFCT (Dig. Out)
- ☐ DFCK
- ☐ DFCC

DFCP / DFWEB

- ☐ Virtual Points
- ☐ Registers

Miscellanea

- ☒ Open Map
- ☒ Close current
- ☐ Execute Comm.
- ☐ Text
- ☐ Scene
- ☐ No Operation

Identification

Address and Point: 1.1.1 Description: uindex

Attributes

☒ Show Images ☐ Image Blinking

OFF: ON/OPEN: CLOSE:

Logon64.gif

Image from Library... Image from Library... Image from Library...

Remove Image Remove Image Remove Image

☒ Show Text ☐ Text Attributes... ☐ Text Blinking

Enter

Predefined...

Ranges

Minimum Value: 0 Field Minimum Value: 0

Maximum Value: 65535 Field Maximum Value: 65535

No. of Digits: 0 Mask: FFFF

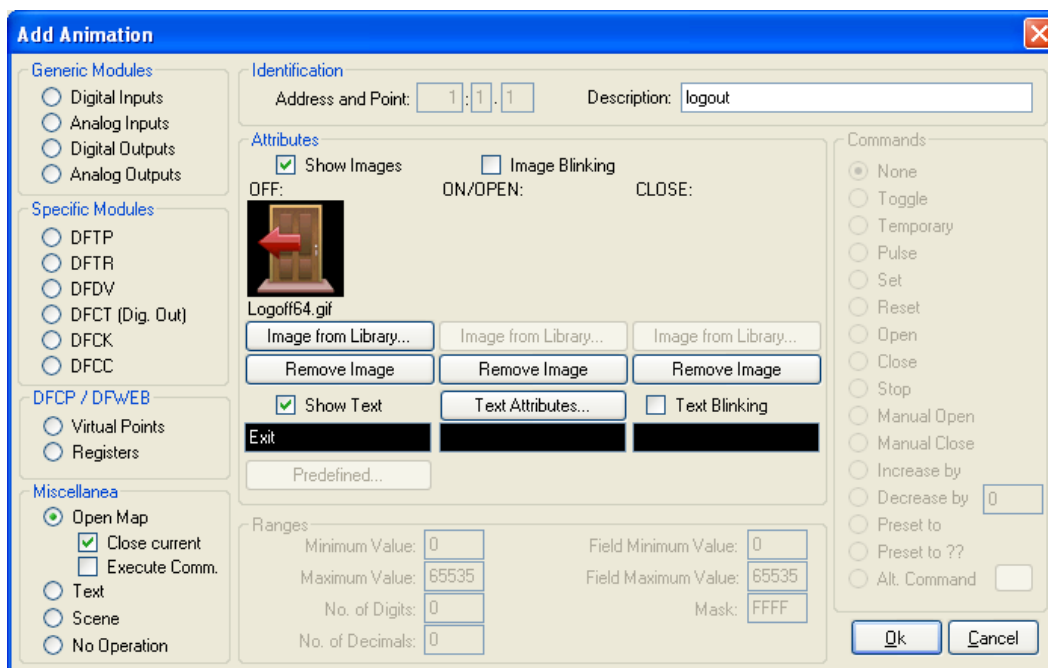
No. of Decimals: 0

Commands

- ☒ None
- ☐ Toggle
- ☐ Temporary
- ☐ Pulse
- ☐ Set
- ☐ Reset
- ☐ Open
- ☐ Close
- ☐ Stop
- ☐ Manual Open
- ☐ Manual Close
- ☐ Increase by
- ☐ Decrease by 0
- ☐ Preset to
- ☐ Preset to ??
- ☐ Alt. Command

Ok Cancel

Merk op dat de animatie een nieuwe map, genaamd uindex oproept (zie Description veld). Dit is verplicht omdat het systeem moet omleiden naar een gebruikers indexpagina afhankelijk van de gebruiker die ingelogd is. Voeg een nieuwe animatie toe voor de Exit knop met de volgende karakteristieken:



Add Animation

Generic Modules

- ☐ Digital Inputs
- ☐ Analog Inputs
- ☐ Digital Outputs
- ☐ Analog Outputs

Specific Modules

- ☐ DFTP
- ☐ DFTR
- ☐ DFDV
- ☐ DFCT (Dig. Out)
- ☐ DFCK
- ☐ DFCC

DFCP / DFWEB

- ☐ Virtual Points
- ☐ Registers

Miscellanea

- ☒ Open Map
- ☒ Close current
- ☐ Execute Comm.
- ☐ Text
- ☐ Scene
- ☐ No Operation

Identification

Address and Point: 1.1.1 Description: logout

Attributes

☒ Show Images ☐ Image Blinking

OFF: ON/OPEN: CLOSE:

Logoff64.gif

Image from Library... Image from Library... Image from Library...

Remove Image Remove Image Remove Image

☒ Show Text ☐ Text Attributes... ☐ Text Blinking

Exit

Predefined...

Ranges

Minimum Value: 0 Field Minimum Value: 0

Maximum Value: 65535 Field Maximum Value: 65535

No. of Digits: 0 Mask: FFFF

No. of Decimals: 0

Commands

- ☒ None
- ☐ Toggle
- ☐ Temporary
- ☐ Pulse
- ☐ Set
- ☐ Reset
- ☐ Open
- ☐ Close
- ☐ Stop
- ☐ Manual Open
- ☐ Manual Close
- ☐ Increase by
- ☐ Decrease by 0
- ☐ Preset to
- ☐ Preset to ??
- ☐ Alt. Command

Ok Cancel

Merk op dat de beschrijving van de animatie "logout" is, wat één van de sleutelwoorden is die opgesomd staat bij het paragraaf gerelateerd aan de animatie voor de navigatie tussen maps. Dit zorgt ervoor dat er uitgelogd kan worden van de WEBS wanneer die knop wordt ingedrukt.

Het resultaat zal het volgende zijn:



Stap 4: Het aanmaken van de indexpagina voor de administrator

Een fundamentele stap voor het multi-access kenmerk van de WEBS is het aanmaken van secundaire indexpagina's, één voor iedere gebruiker.

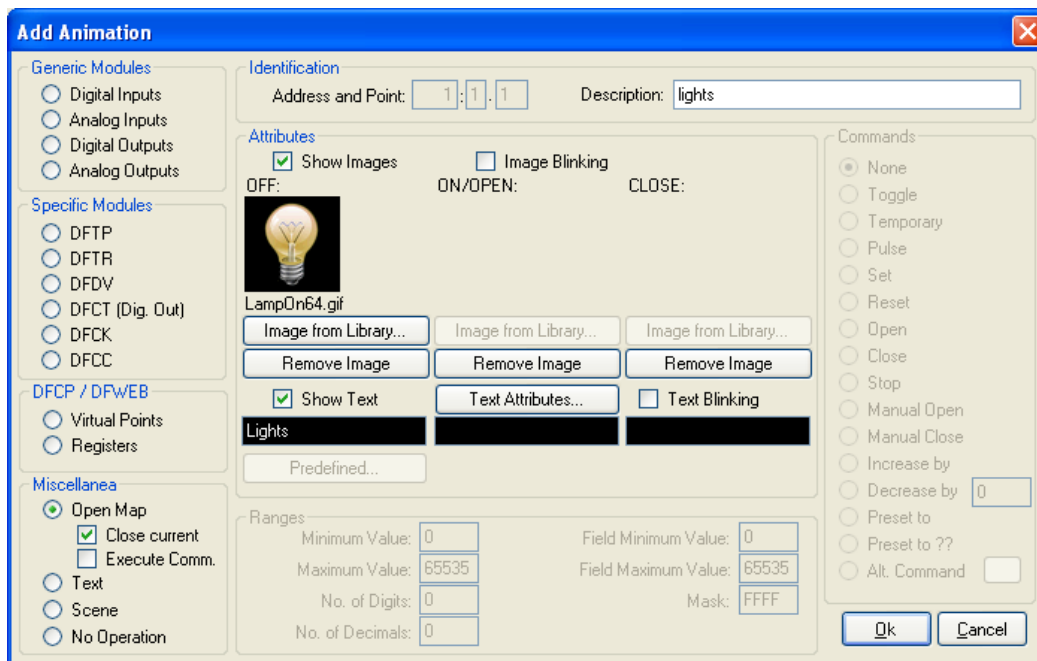
Laten we veronderstellen dat onze applicatie enkel 2 gebruikers nodig heeft, een administrator en user1. In dat geval moeten we twee index maps aanmaken, zowel diegene genaamd uindex maar één opgeslagen in MyPlant\Maps\usera en de andere in MyPlant\Maps\user1.

Anfhankelijk van de gemaakte login type wanneer WEBS gebruikt wordt, zal het systeem automatisch één van de twee pagina's oproepen. Natuurlijk moet elke pagina over de gewenste punten, commando's beschikken voor die gebruiker (dis is een keuzen die gemaakt wordt tijdens het project en gezien van welk doel bereikt moet worden).

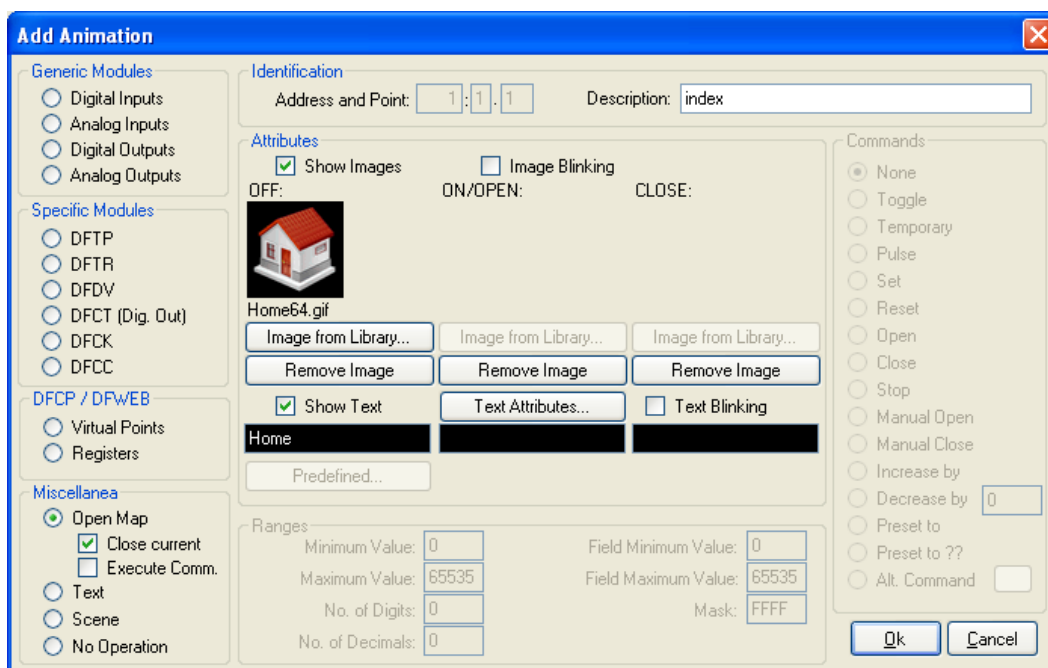
Wij zullen nu als voorbeeld een index pagina voor de administrator aanmaken. Daarvoor moeten we een nieuwe map aanmaken, een achtergrondaafbeelding toevoegen (om dit simpel te houden wordt dezelfde afbeelding gebruikt zoals op de main index pagina, maar eender wat voor afbeelding kan dus gebruikt worden) en sla het op als uindex.bdm in MyPlant\Maps\usera. Het resultaat kan het volgende zijn:



Elk icoon op deze pagina zal een nieuwe map oproepen die informatie heeft het gegeven onderwerp. Als voorbeeld kan het Lights icoon, in de vorige map, als het volgende geconfigureerd worden.



Merk op dat dit icoon een nieuwe pagina oproept genaamd "lights" dat geplaatst moet worden in dezelfde MyPlant\Maps\usera folder. De andere iconen zullen geconfigureerd worden op een gelijkaardige manier. Het huisicoon zal de index pagina oproepen.



Stap 5: Het aanmaken van de indexpagina voor user1

We zullen nu de indexpagina voor user1 aanmaken. Laten we veronderstellen dat het grafisch gezien gelijk moet zijn aan de verwante administrator index. In dat geval kunnen we de procedure versnellen door de uindex.bdm map van de administrator te selecteren en, vanuit het BDGraph menu, Maps en dan Save Map As te selecteren. Dan kenne we de naam uindex.bdm toe maar plaatsen het in de MyPlant\Maps\user1 folder.



Nu gaan we elk icoon aanpassen gezien wat voor functies er uitgevoerd moeten worden voor user1.

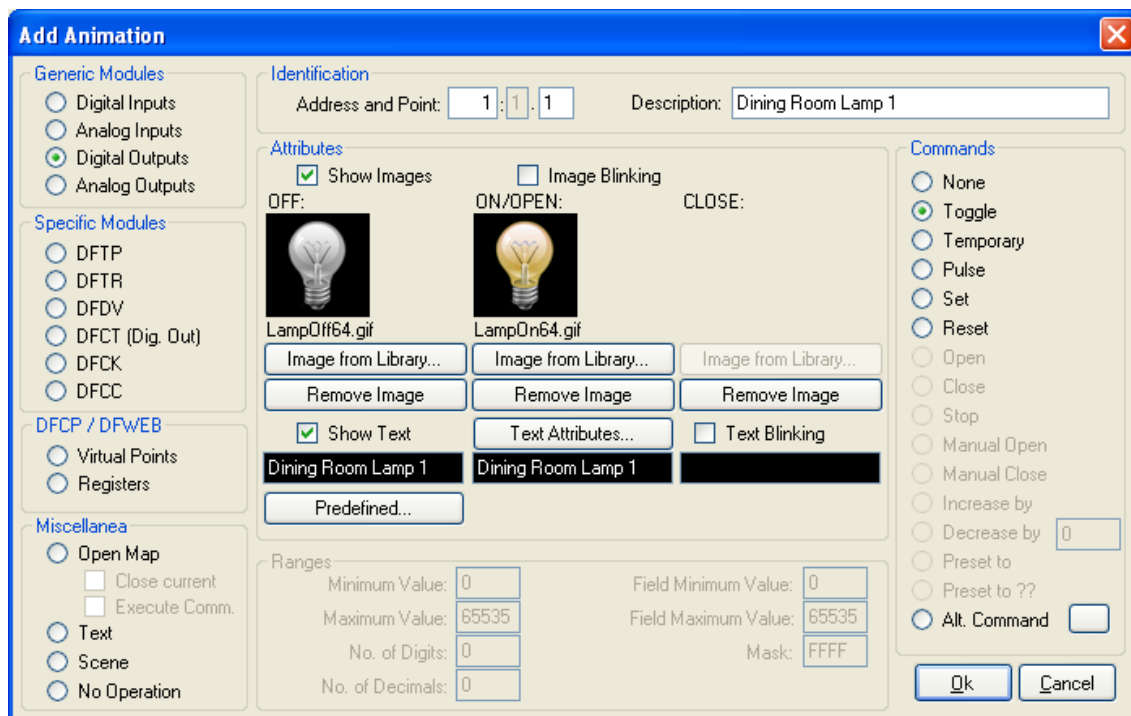
Natuurlijk is het absoluut toegelaten dat de indexpagina voor elke gebruiker totaal verschillend is van elkaar. Dit is een projectkeuze en het hangt dus af van de verplichtingen van de applicaties.

Stap 6: Het aanmaken van een Lights besturingspagina voor de administrator

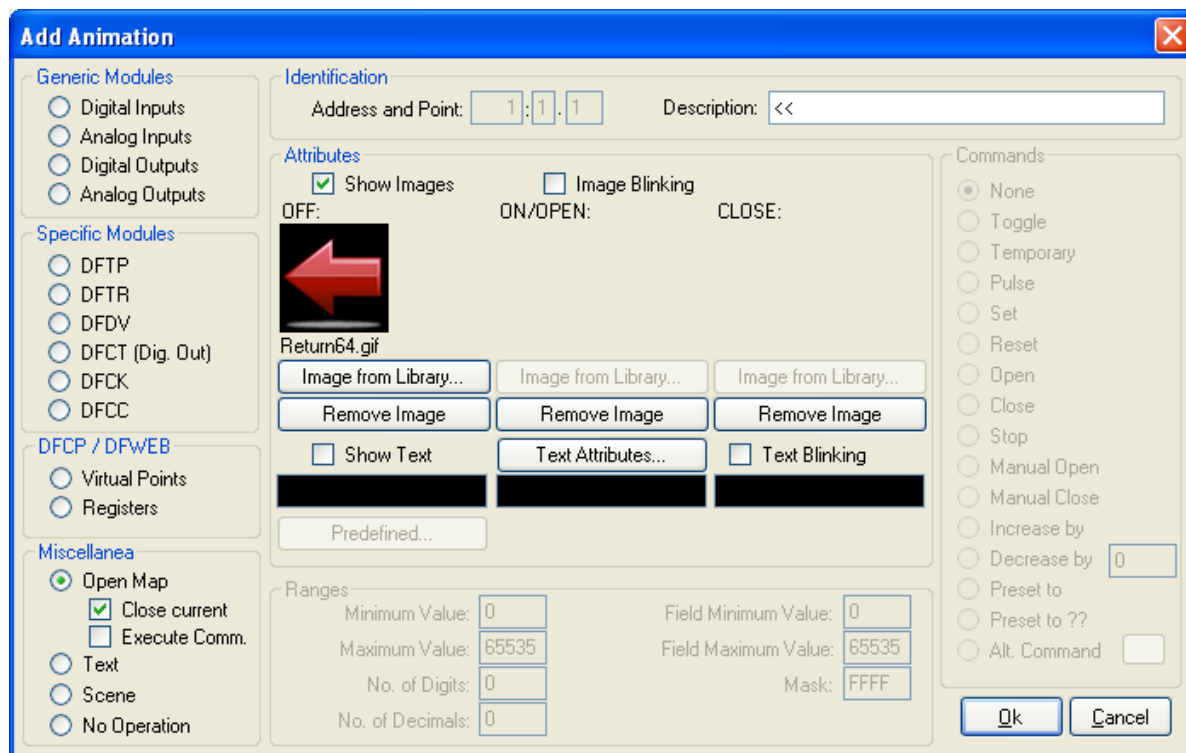
We gaan nu een Lights besturingspagina voor de administrator aanmaken. Daarvoor moeten we een nieuwe map aanmaken, achtergrondaafbeelding toevoegen (om dit simpel te houden wordt dezelfde afbeelding gebruikt zoals op de main index pagina, maar eender wat voor afbeelding kan dus gebruikt worden) en sla het op als lights.bdm. Het resultaat kan het volgende zijn:



Het eerste icoon werd gedefinieerd zoals op de volgende figuur. De andere werden op een gelijkaardige manier gedefinieerd.



Het icoon onderaan laat ons toe om terug te keren naar de vorige pagina en werd gedefinieerd zoals het volgende:

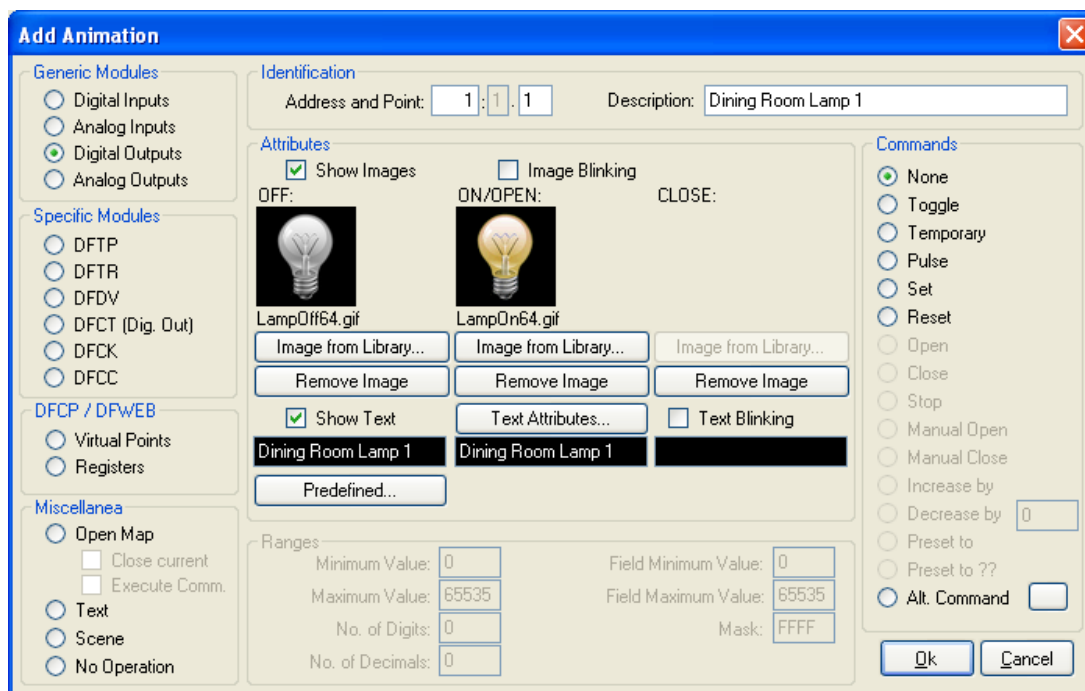


Stap 7: Het aanmaken van een Lights pagina voor user1

Laten we veronderstellen dat user1 enkel de status van de lamp kan zien maar het dus niet kan aan- of uitschakelen. We kunnen een nieuwe map aanmaken maar als de user1 map grafisch gezien gelijk moet zijn aan de gerelateerde administrator map, dan kunnen we de procedure versnellen door de lights.bdm map van de administrator te selecteren en het op te slaan, met dezelfde naam, in de MyPlant\Maps\user1 folder.



Eens deze map is aangemaakt, kunnen we de iconen aanpassen door bijvoorbeeld simpelweg het commandotype van Toggle naar None te veranderen (te zien aan de rechterkant op de volgende figuur).



Laten we verdergaan op een gelijkaardige manier voor de andere 3 iconen maar zonder het "go back" icoon te veranderen.

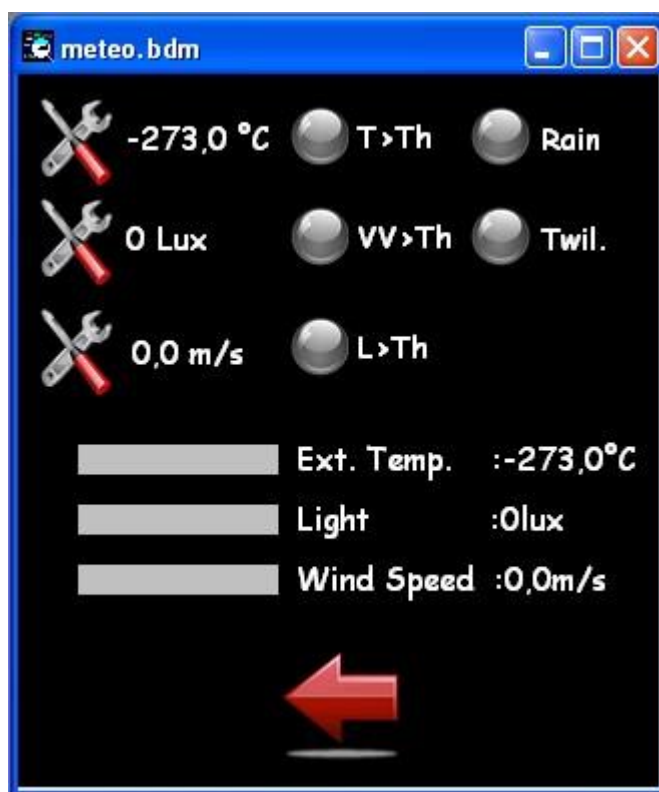
Stap 8: Het aanmaken van andere pagina's voor administrator en user1

We moeten nu nog 3 andere pagina's voor de administrator en user1 (in totaal 6 pagina's) aanmaken gerelateerd aan Alarm, Windows en Meteo. De pagina's zullen Alarm, Windows en meteo genoemd worden. De procedure om deze pagina's aan te maken is gelijkaardig met wat we gezien hebben in de vorige stappen.

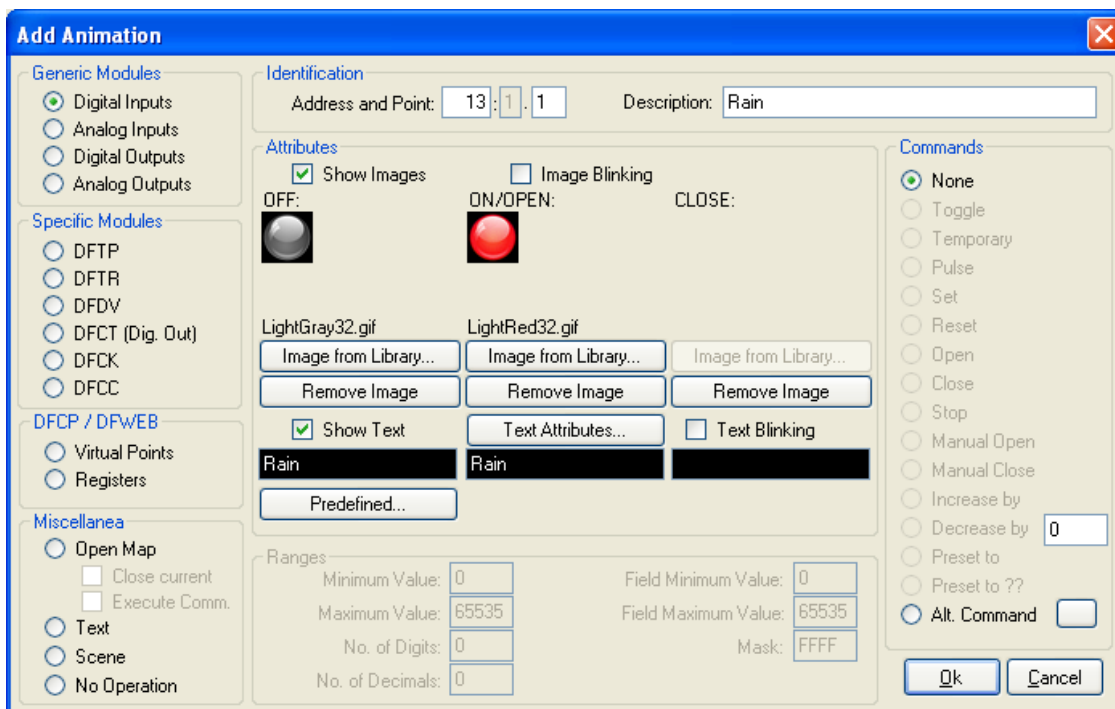
We zullen nu enkel focussen op de Meteo-pagina omdat die een speciale module (DFMETEO) en zowel digitale als analoge waarden met zich meebrengt. Laten we een nieuwe map aanmaken, genaamd meteo.bdm. Op deze map zullen we 5 digitale punten plaatsen verwant aan Rain, Twilight, Temp.>Threshold, Daylight>Threshold en Wind>Threshold (zie documentatie DFMETEO). Veronderstellend dat DFMETEO het adres 10 heeft, dan zullen de punten gaan van I13.1 tot I13.5.

Dan zullen we de temperatuur, verlichtingssterkte (lux) en windsnelheid plaatsen. Ook zullen we 3 iconen plaatsen om de 3 thresholdwaarden (temperatuur, daglicht en windsnelheid) in te stellen die schrijven naar outputadressen van DFMETEO (zie documentatie).

Uiteindelijk kan de pagina zo zijn:



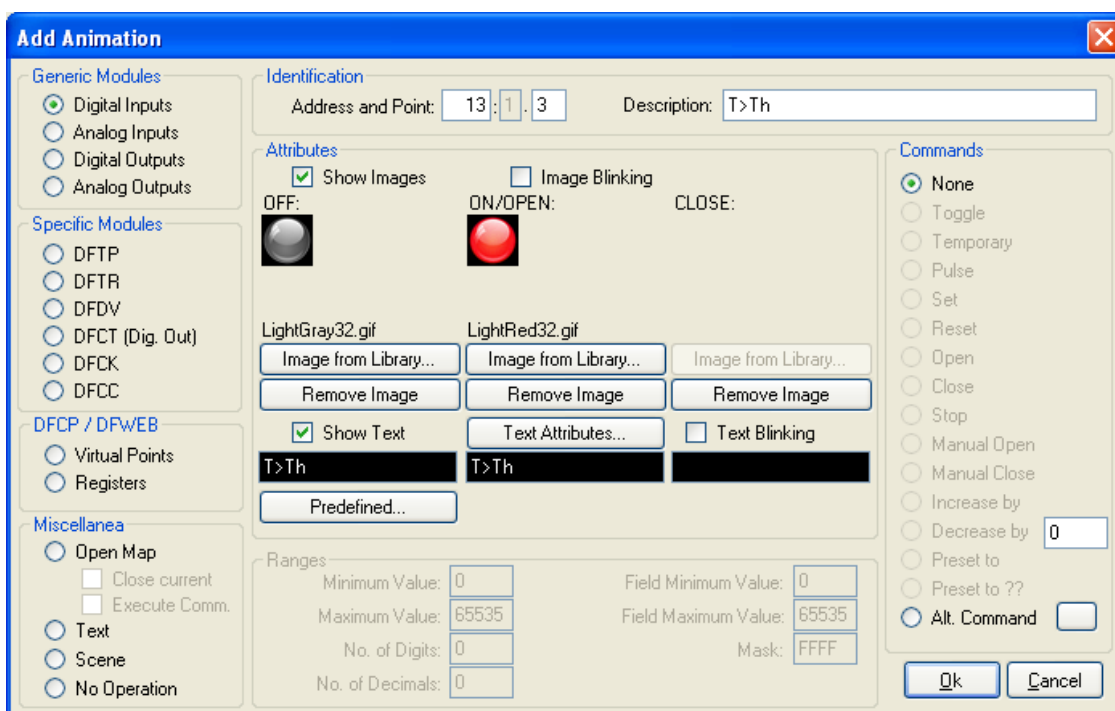
Het Rain icoon werd geconfigureerd zoals het volgende:



The 'Add Animation' dialog box is shown with the following configuration:

- Generic Modules:** Digital Inputs (selected), Analog Inputs, Digital Outputs, Analog Outputs.
- Specific Modules:** DFTP, DFTR, DFDV, DFCT (Dig. Out), DFCK, DFCC.
- D/FCP / DFWEB:** Virtual Points, Registers.
- Miscellanea:** Open Map, Close current, Execute Comm., Text, Scene, No Operation.
- Identification:** Address and Point: 13.1.1, Description: Rain.
- Attributes:**
 - ☒ Show Images, ☐ Image Blinking.
 - OFF: [Gray sphere icon], ON/OPEN: [Red sphere icon], CLOSE: [Empty box].
 - LightGray32.gif, LightRed32.gif, Image from Library..., Remove Image, Image from Library..., Remove Image, Image from Library..., Remove Image.
 - ☒ Show Text, Text Attributes..., ☐ Text Blinking.
 - Rain, Rain, [Empty box], Predefined...
- Ranges:**
 - Minimum Value: 0, Maximum Value: 65535, No. of Digits: 0, No. of Decimals: 0.
 - Field Minimum Value: 0, Field Maximum Value: 65535, Mask: FFFF.
- Commands:**
 - ☒ None, ☐ Toggle, ☐ Temporary, ☐ Pulse, ☐ Set, ☐ Reset, ☐ Open, ☐ Close, ☐ Stop, ☐ Manual Open, ☐ Manual Close, ☐ Increase by, ☐ Decrease by 0, ☐ Preset to, ☐ Preset to ??, ☐ Alt. Command.

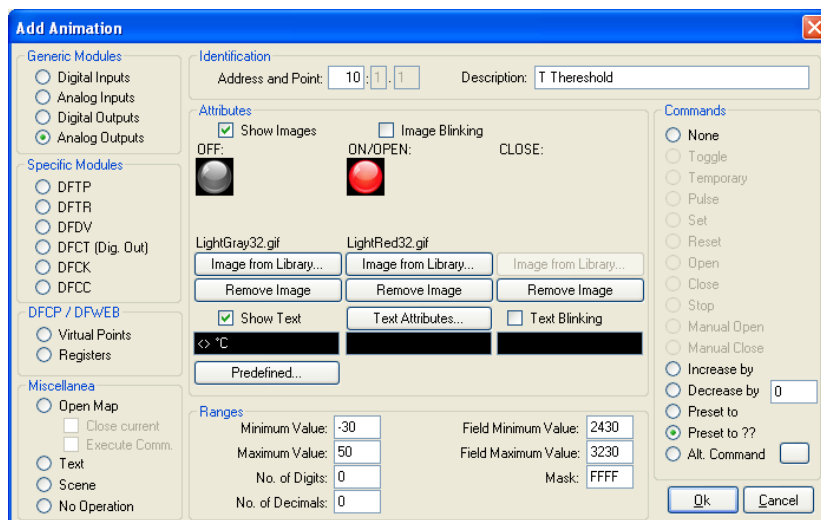
Het T>Th icoon:



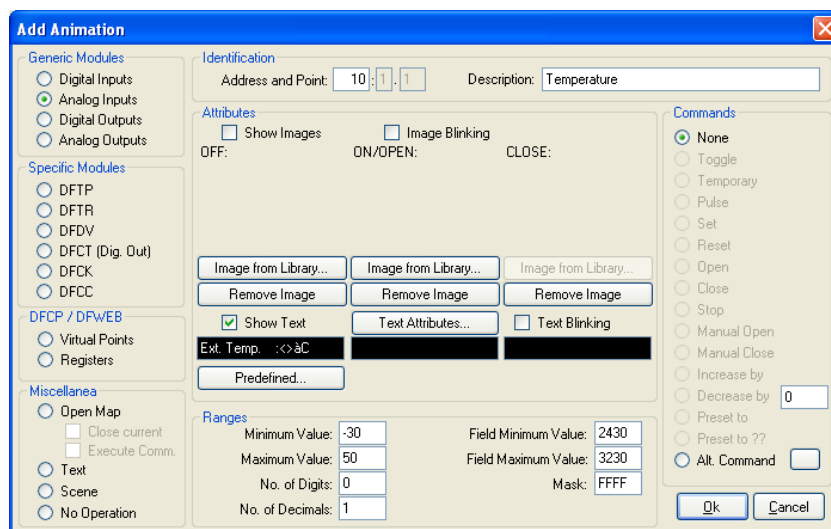
The 'Add Animation' dialog box is shown with the following configuration:

- Generic Modules:** Digital Inputs (selected), Analog Inputs, Digital Outputs, Analog Outputs.
- Specific Modules:** DFTP, DFTR, DFDV, DFCT (Dig. Out), DFCK, DFCC.
- D/FCP / DFWEB:** Virtual Points, Registers.
- Miscellanea:** Open Map, Close current, Execute Comm., Text, Scene, No Operation.
- Identification:** Address and Point: 13.1.3, Description: T>Th.
- Attributes:**
 - ☒ Show Images, ☐ Image Blinking.
 - OFF: [Gray sphere icon], ON/OPEN: [Red sphere icon], CLOSE: [Empty box].
 - LightGray32.gif, LightRed32.gif, Image from Library..., Remove Image, Image from Library..., Remove Image, Image from Library..., Remove Image.
 - ☒ Show Text, Text Attributes..., ☐ Text Blinking.
 - T>Th, T>Th, [Empty box], Predefined...
- Ranges:**
 - Minimum Value: 0, Maximum Value: 65535, No. of Digits: 0, No. of Decimals: 0.
 - Field Minimum Value: 0, Field Maximum Value: 65535, Mask: FFFF.
- Commands:**
 - ☒ None, ☐ Toggle, ☐ Temporary, ☐ Pulse, ☐ Set, ☐ Reset, ☐ Open, ☐ Close, ☐ Stop, ☐ Manual Open, ☐ Manual Close, ☐ Increase by, ☐ Decrease by 0, ☐ Preset to, ☐ Preset to ??, ☐ Alt. Command.

Het Temperature threshold icoon:



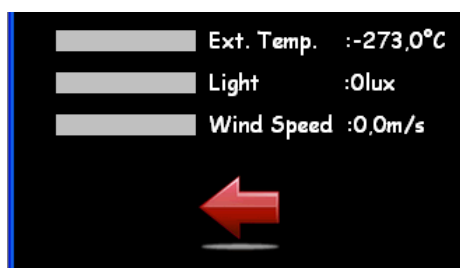
Het Ext. Temperature waarde:



De andere iconen op deze pagina werden op een gelijkaardige manier geconfigureerd.

Het is mogelijk om de analoge waarde te associëren met het animatietype BarGraph door op **Predefined...** te klikken en dan de kleuren van BarGraph te configureren. Het is niet mogelijk om een afbeelding te associëren die gebruikt wordt in BarGraph als animatie.

Het resultaat kan het volgende zijn:

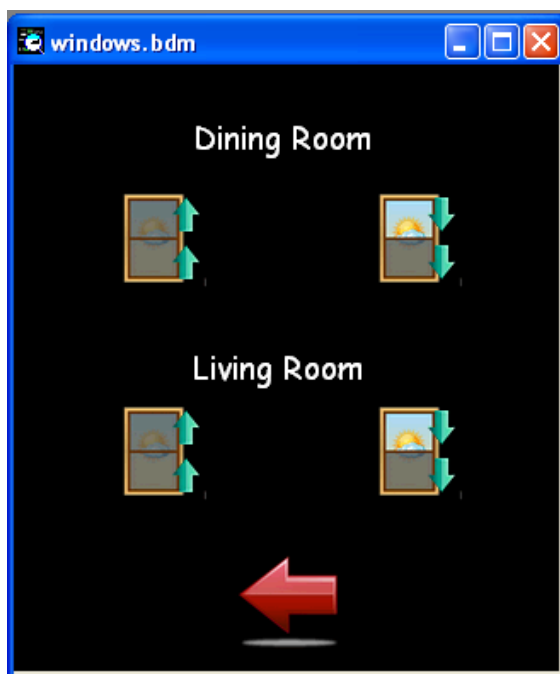


Klik binnenin de map (in een lege zone) met rechtermuis en selecteer dan Animations List om zo de iconen te controleren die op een pagina werden geplaatst. Het volgende venster zal verschijnen wanneer het gedaan wordt voor de pagina die we zojuist hebben beschreven.

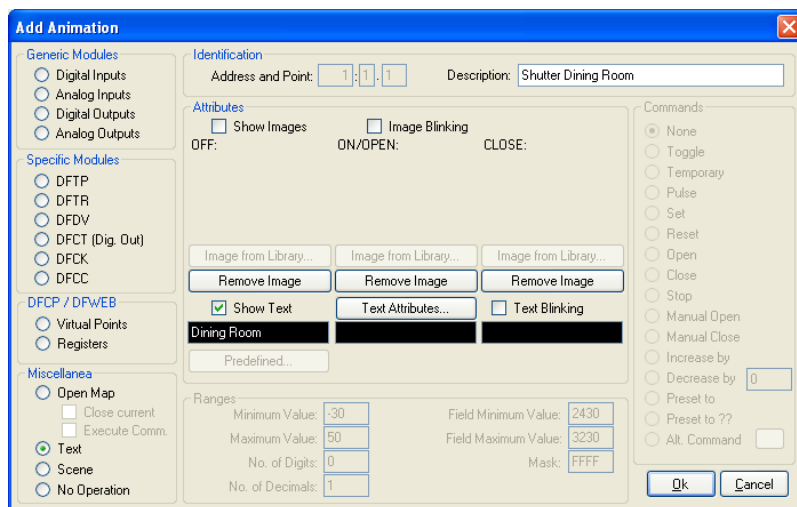
Animations List				
1	<<	Map	-	-
2	Twilight	Digital Input	13:1.2	-
3	Rain	Digital Input	13:1.1	-
4	T>Th	Digital Input	13:1.3	-
5	DL>Th	Digital Input	13:1.4	-
6	W>Th	Digital Input	13:1.5	-
7	Temperature	Analog Input	10:1.1	-
8	Daylight	Analog Input	11:1.1	-
9	WindSpeed	Analog Input	12:1.1	-
10	T_Threshold	Analog Output	10:1.1	Preset to ??
11	DL_Threshold	Analog Output	11:1.1	Preset to ??
12	WS_Threshold	Analog Output	12:1.1	Preset to ??

OPMERKING: de laatste rechterkolom rapporteert de alternatieve commando's

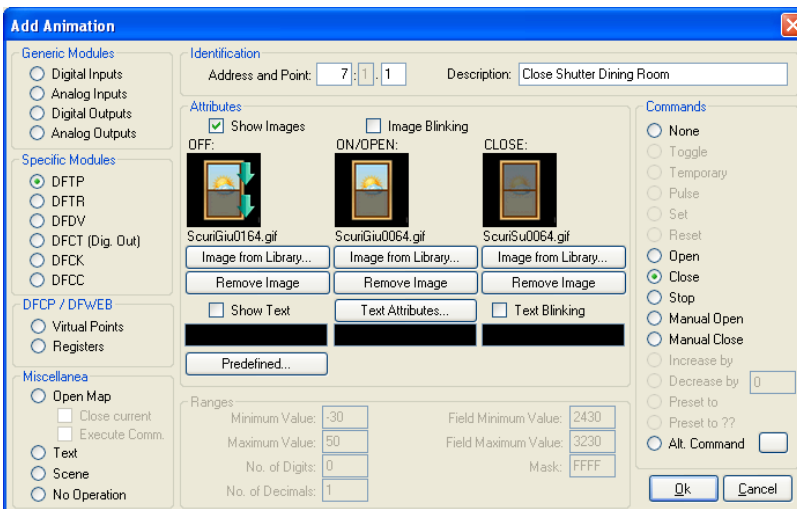
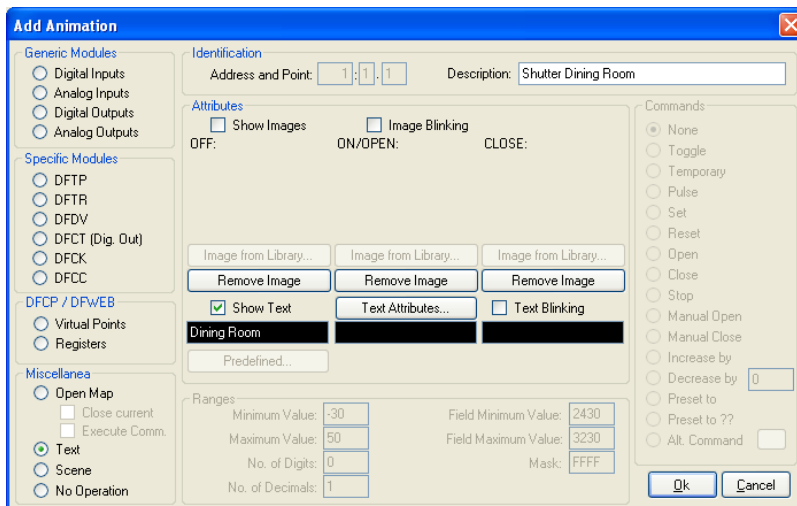
Dit zorgt ervoor dat we de correctheid van de uitgevoerde configuratie snel kunnen controleren. Door een animatie op de lijst te selecteren zal het configuratievenster van de animatie zelf verschijnen. Op die manier is het mogelijk om de kenmerken van de animatie zelf aan te passen. Het volgende is een voorbeeld van een pagina verwant aan rolluiken,, bestuurd door de DFTP module.



De labels “Dining Room” en “Living Room” werden geplaatst gebruikmakend van een teksticoon, zoals het volgende:



De open- en sluiticonen werden geconfigureerd zoals het volgende:



Stap 9: Het aanmaken van een scene

Voor de realisatie een creatie van een scene, raadpleeg daarvoor het gerelateerde hoofdstuk in deze handleiding.

Stap 10: Het aanmaken van een website

Na het maken van alle gewenste maps, is het mogelijk om de website te maken die geüpload zal worden naar het geheugen van de WEBS module (zie de gerelateerde documentatie voor meer informatie).

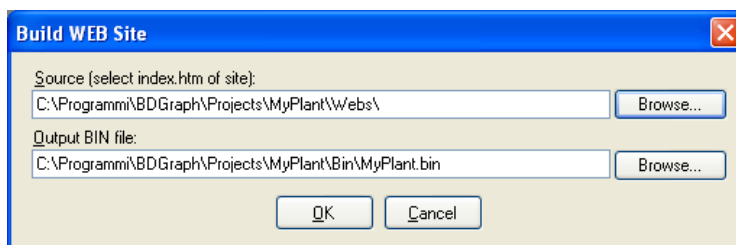
Voor ieder .bdm bestand in MyPlant\Maps en de andere sub-folders, moet het corresponderende .htm bestand gegenereerd worden.

Deze operatie kan manueel gedaan worden, één bestand per keer, of het kan automatisch uitgevoerd worden door gebruik te maken van het project tree (zie de gerelateerde appendix in deze handleiding). Het wordt aangeraden om altijd project tree te gebruiken omdat het errors in het positioneren van de .htm bestanden binnen het structuur vermijdt. In ieder geval kan de manuele procedure gebruikt worden wanneer bijvoorbeeld enkel één map veranderd moet worden en het nutteloos is om opnieuw alle bestanden te genereren.

De manuele procedure zal hier beschreven worden, terwijl voor het automatische en de project tree de genoemde appendix geraadpleegd moet worden.

Laten we daarom verdergaan met het aanmaken van .htm bestanden door middel van de knop  (Export HTML). Het is noodzakelijk om de maps, één per één, te openen die aangemaakt zijn (.bdm extensie) en dan op de knop Export HTML te drukken. Dan zal er een venster verschijnen om de folder te kiezen waar het verwante .htm bestand van de geselecteerde map opgeslagen moet worden. Het bestandsnaam zal automatisch voorgesteld worden en **als het niet gespecificeerd is dan mag het niet veranderd worden**. Het index.htm bestand **moet absoluut** opgeslagen worden binnen de MyPlant\Webs folder. De uindex.htm bestanden moeten opgeslagen worden in de verwante folder van de gebruiker (MyPlant\Maps\usera, user1, user2, user3 en user4). Alle .htm bestanden gerelateerd aan de gebruikerspagina's **moeten noodzakelijk** opgeslagen worden in de verwante gebruikersfolders (MyPlant\Maps\usera, user1, user2, user3 en user4).

Na het aanmaken van alle HTML bestanden van het project, is het verplicht om de website te maken (bouwen) via het indrukken van de knop  (Build WEB Site). Het volgende venster zal verschijnen:



Het bouwen van een website bestaat uit het aanmaken van een .bin bestand die alle betreffende HTML pagina's bezit. Dat bestand moet in een geschikte formaat geüpload worden naar de WEBS en opgeslagen worden in het MyPlant\Maps\Bin folder (bijvoorbeeld als MyPlant.bin). De bron die geselecteerd moet worden; zal het index.htm bestand van het project zijn (wat moet gevonden worden in het MyPlant\Webs folder).

De procedure neemt plaats wanneer de OK knop wordt ingedrukt. Het aangemaakte .bin bestand is nu klaar om naar het geheugen van de WEBS geüpload te worden.

Geef in het adresbalk van de webbrowser het volgende adres in:

<http://192.168.1.253/webupload.htm>

Een uploadvenster zal verschijnen; browse en selecteer het aangemaakte Myhome.bin bestand en druk dan op Upload. De website zal klaar voor gebruik zijn wanneer het uploaden voltooid is.

8- Appendix A

Zoals gezegd in paragraaf 3.4, rapporteert deze tabel de full scale en nulwaarden (weergegeven en van het veld) om in het animatievenster ingevoerd te worden om correcte representatie te krijgen van de analoge modules in de Domino bus.

Domino Modules	MSK	Min. value	Max. value	Field min. val.	Field max. val.	Dec.
DFTA	7FFF	-10.0	41.1	2630	3141	1
DFTE	7FFF	-40.0	62.2	2330	3352	1
DFCT (temperature)	7FFF	-10.0	41.1	2630	3141	1
DFCT (SP1-2-3-M)	7FFF	10	35.5	2830	3085	1
DFDI	007F	0	100	0	100	0
DFDI2	007F	0	100	0	100	0
DFDM	007F	0	100	0	100	0
DFDV	007F	0	100	0	100	0
DFLUX (250)	7FFF	0	250	0	1000	0
DFLUX (500)	7FFF	0	500	0	1000	0
DFLUX (1000)	7FFF	0	1000	0	1000	0
DFLUX (1500)	7FFF	0	1500	0	1000	0
DFLUX (2000)	7FFF	0	2000	0	1000	0
DFMETEO (temp.)	FFFF	-30.0	50.0	2430	3230	1
DFMETEO (lux)	FFFF	0	99000	0	9900	0
DFMETEO (wind)	FFFF	0.0	70.0	0	700	1
DFMETEO (thresh.T)	FFFF	-30.0	50.0	2430	3230	1
DFMETEO (thresh.L)	FFFF	0	99000	0	9900	0
DFMETEO (thresh.W)	FFFF	0.0	70.0	0	700	1
DFSUN (500)	7FFF	0	500	0	1000	0
DFSUN (1000)	7FFF	0	1000	0	1000	0
DFSUN (2000)	7FFF	0	2000	0	1000	0
DFSUN (20000)	7FFF	0	20000	0	1000	0
DFSUN (100000)	7FFF	0	100000	0	1000	0

LEGENDE:

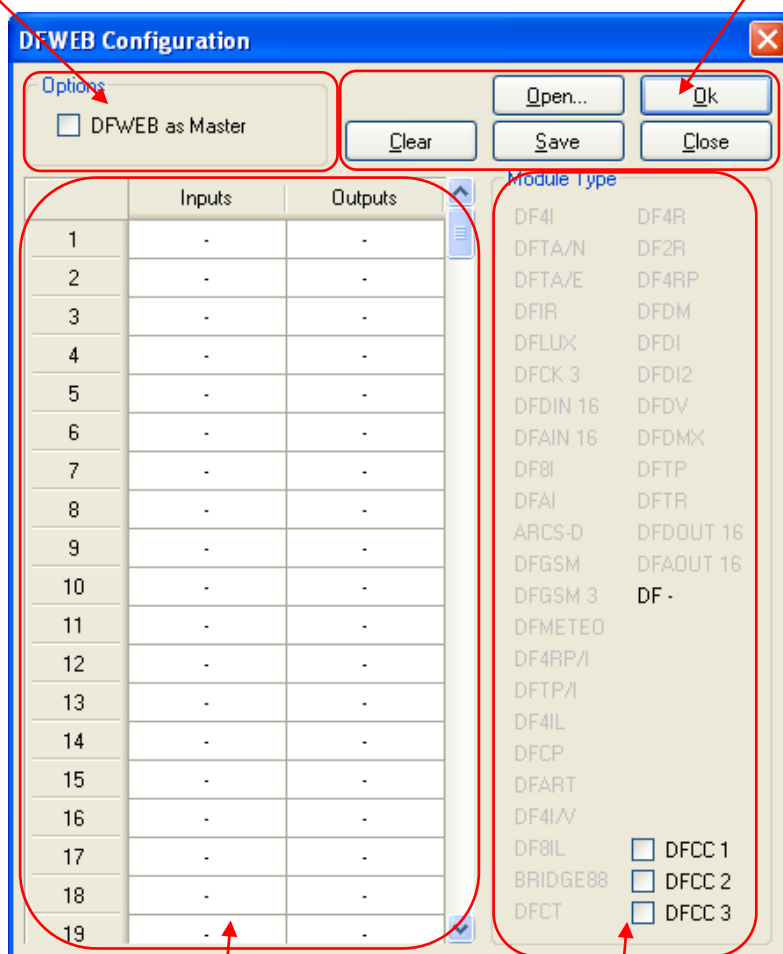
- **MSK:** mask
- **Dec.:** aantal decimalen
- **Min. value:** minimumwaarde
- **Max. value:** maximumwaarde
- **Field min. val.:** minimumwaarde veld
- **Field max. val.:** maximumwaarde veld

9- Appendix B: DFWEB

Het meest belangrijkste nieuws van de BDGraph 8.0.4 release, is de introductie van het DFWEB modulebeheer dat alle WEBS functies uitvoert zonder de DFCEP controller module (voor meer informatie over de DFWEB module, zie dan de verwante documentatie). Het is noodzakelijk om de aanmaak van alle noodzakelijke maps te volgen, zoals wat uitgelegd staat op de vorige pagina's van deze handleiding, om de DFWEB module te configureren via het configuratievenster (Tools → DFWEB Configuration). Het geopende venster zal het volgende zijn:

Selecteer dit voor de DFWEB
Master configuratie instellingen

Beheer van configuratieknoppen



Options

☐ DFWEB as Master

Open... Save Close Clear

	Inputs	Outputs	Module Type
1	-	-	DF4I
2	-	-	DFTA/N
3	-	-	DFTA/E
4	-	-	DFIR
5	-	-	DFLUX
6	-	-	DFCK 3
7	-	-	DFDIN 16
8	-	-	DFAIN 16
9	-	-	DF8I
10	-	-	DFAI
11	-	-	ARCS-D
12	-	-	DFGSM
13	-	-	DFGSM 3
14	-	-	DFMETEO
15	-	-	DF4RP/I
16	-	-	DFTP/I
17	-	-	DF4IL
18	-	-	DFCP
19	-	-	DFART
			DF4I/V
			DF8IL
			BRIDGE88
			DFCT
			DF4R
			DF2R
			DF4RP
			DFDM
			DFDI
			DFDI2
			DFDV
			DFDMX
			DFTP
			DFTR
			DFDOUT 16
			DFAOUT 16
			DF -

DFCC 1
DFCC 2
DFCC 3

Configuratie inputs/outputs

Selectie van module

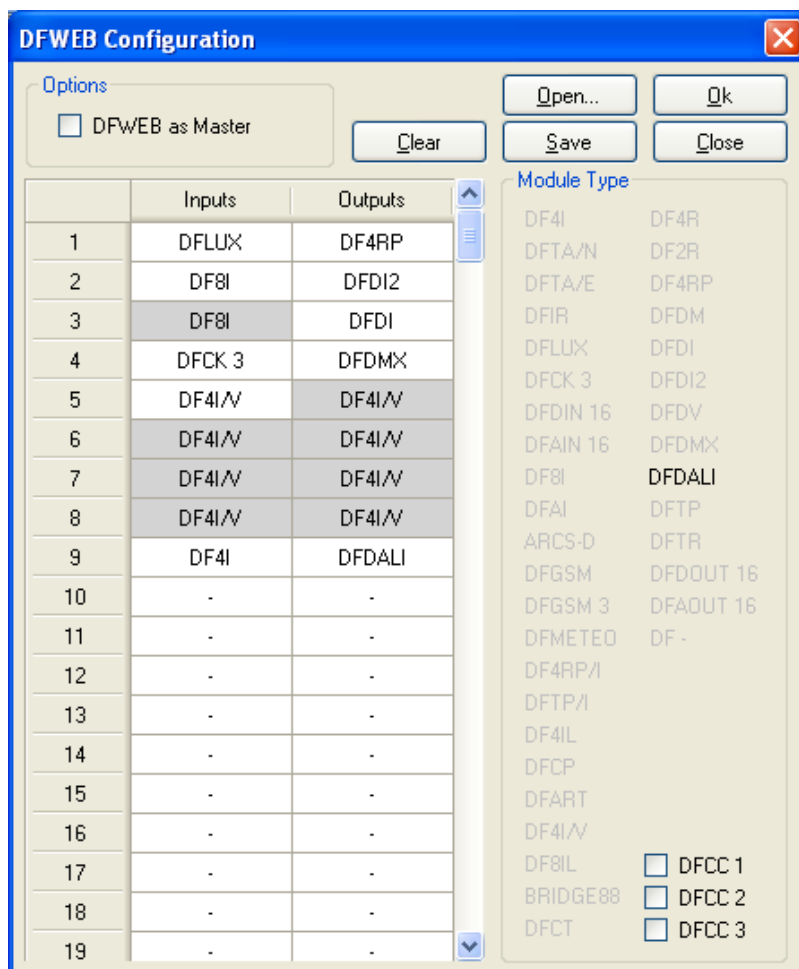
Configuratie

Het is noodzakelijk om voor de eerste keer te kiezen als de DFWEB module Master of Slave moet zijn. De DFWEB is normaalgezien Master omdat het gebruikt wordt zonder DFPC controller. Het is belangrijk om het "DFWEB as Master" te deselecteren wanneer een DFWEB module gebruikt wordt in een installatie met een geïnstalleerde DFPC of DFTouch (ingesteld als Master).

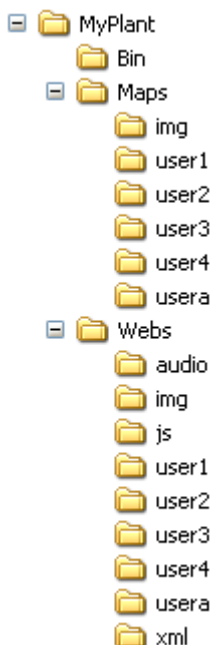
De tabel uit de vorige figuur moet voltooid worden met de geïnstalleerde Domino modules in de installatie. Om dat te doen moet eerst het moduletype geselecteerd worden die bij "Module Type" toegevoegd moet worden waarna er dan geklikt moet worden in het tekstvakje verwant aan het toegekende adres van de module. Veronderstel dat we 5 modules hebben met de volgende adressen:

Inputmodule	IN Adres	Outputmodule	OUT Adres
DFLUX	1	DF4RP	1
DF8I	2	DFDI2	2
DFCK3	4	DFDI	3
DF4I/V	5	DF4I/V	5
DF4I	9	DFDMX	4

De gerelateerde configuratie zal dan het volgende zijn:



De grijze vakken corresponderen met de adressen die automatisch voorbehouden zijn voor de modules met meerdere adressen (de DF8I en DF4I/V modules uit de vorige voorbeelden). Eens voltooid moet de configuratie opgeslagen worden door te drukken op de Save knop. Op die manier zal het DFWebCfg.xml bestand opgeslagen worden (de naam MAG NIET veranderd worden). Het bestand MOET NOODZAKELIJK opgeslagen worden in de XML folder van het projectstructuur. De volgende figuur toont de structuur van een project genaamd MyPlant.



Het DFWEBCfg.xml bestand kan dan terug opgeroepen worden via de Open knop. Het is ook mogelijk om het configuratiepaneel vrij te maken met de Clear knop.

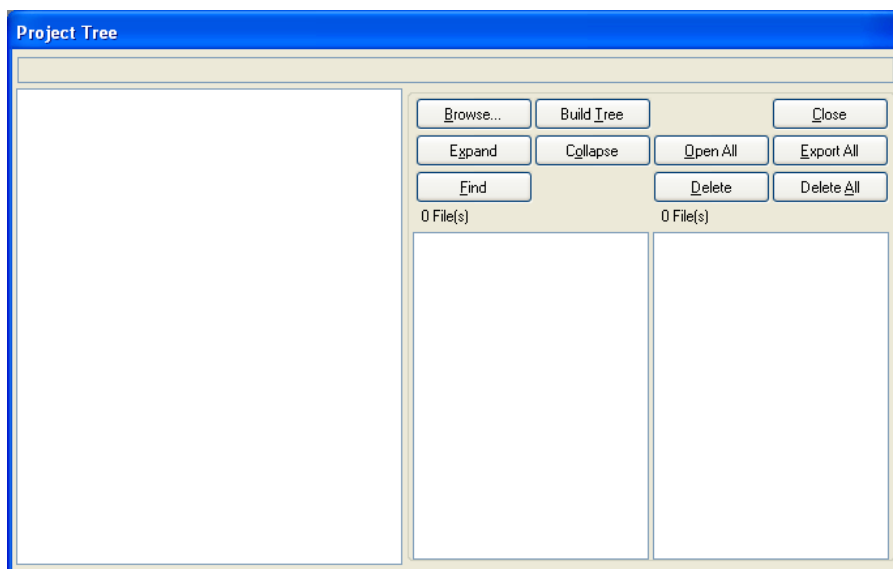
OPMERKING: de DFWEB configuratietabel moet hoofdzakelijk gevuld zijn ook al werd de DFWEB geconfigureerd als slaaftoestel.

Events

Zoals eerder gezegd kan de DFWEB module tot 64 events beheren, net hetzelfde als de WEBS module. De configuratie en alle gemaakte overwegingen voor de WEBS, passen zich ook toe op de DFWEB module. Raadpleeg daardoor dus naar het laatste hoofdstuk van deze handleiding.

10- Appendix C: project tree

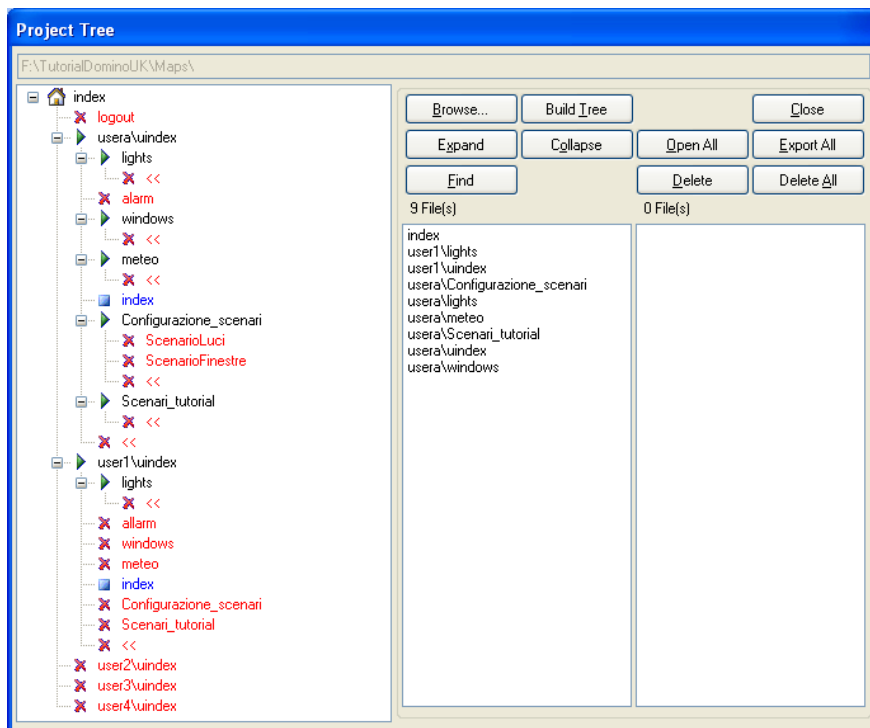
In de release van BDGraph waarop deze handleiding zich baseert, werd een nuttige tool voor het project geïntroduceerd: de Project Tree. Eens het venster van de project tree geopend is, zal het er zoals het volgende eruit zien:



Eens de structuur van een project werd aangemaakt, dus de index.bdm en de gerelateerde structuur, zal het mogelijk zijn om, na het geselecteerd te hebben van de gewenste index.bdm via de Browse knop, het gehele project tree aan te maken.

Laten we een voorbeeld bekijken die betrekking heeft tot de tutorial in deze handleiding.

Selecteer het index.bdm bestand en druk dan op "Build Tree". Op die manier zal het venster als het volgende verschijnen.



Het presenteert, zoals getoond op de vorige figuur, een “hoofdkolom” waar het complete projectstructuur getoond wordt. Er zijn drie kleuren (zwart, blauw en rood) die respectievelijk de geassocieerde kenmerken van de maps aantonen.

- **Zwart:** als de map gevonden werd in het project tree voor de eerste keer
- **Rood:** als de map geen bronbestand heeft (bijvoorbeeld de logout map) of het getoonde .bdm bestand bestaat niet (omdat het nog niet aangemaakt is of verwijderd werd)
- **Blauw:** als de map gevonden en vooraf verwerkt werd op het huidige punt van de tree (bijvoorbeeld de indexmap).

Het is mogelijk om de BDGraph maps die gerapporteerd worden op de project tree, te openen door te dubbelklikken op de naam van de map zelf. Natuurlijk kan dit niet gedaan worden door de links die in het rood staan (diegene hebben geen bron).

De twee kolommen aan de rechterkant in het Project Tree venster, zie de volgende figuur, rapporteren de volgende informatie:

- Kolom aan de linkerkant: de .bdm bestanden gevonden in de folders van het project en effectief gebruikt worden in het project zelf
- Kolom aan de rechterkant: de .bdm bestanden gevonden in de folders van het project maar worden niet gebruikt in het project zelf (met andere woorden worden deze bestanden niet gebruikt omdat er geen oproeping is)

Aan de bovenkant van deze twee kolommen worden het totaal aantal gevonden projectbestanden (links) en het totaal aantal “stranger” bestanden (rechts), gevonden in de projectfolders maar niet gebruikt door het project zelf, getoond.

9 File(s)	1 File(s)
index user1\lights user1\uiindex usera\Configurazione_scenari usera\lights usera\meteo usera\Scenari_tutorial usera\uiindex usera\windows	usera\meteo

Het is ook mogelijk om het .bdm bestand te openen vanuit dit gedeelte van het venster door te dubbelklikken op de verwante map.

De knoppen in het Project Tree venster en hun betekenissen staan hieronder opgesomd.

- **Browse:** om het index.bdm bestand te selecteren verwant aan het project om weergegeven of aangepast te worden
- **Build Tree:** om het project tree aan te maken na de selectie van het project
- **Expand:** om de tree uit te breiden, bijvoorbeeld na het uiteenvallen door de gerelateerde knop (zie het volgende puntje) of wanneer de structuur gedeeltelijk uiteengevallen is door de opties + en – dicht bij de maps
- **Collapse:** doet het tree structure uiteenvallen (enkel de indexmap zal getoond worden na deze actie)
- **Open All:** met deze functie is het mogelijk om alle .bdm bestanden van het project in het BDGraph venster te openen
- **Delete:** na de selectie van één van de .bdm bestanden of van de links die geen bronbestand hebben, is het mogelijk om ze te verwijderen via deze knop
- **Delete All:** verwijdert alle mapbestanden
- **Export All:** het is mogelijk om alle .bdm bestanden te exporteren naar .htm bestanden voor de publicatie op de WEBS (of DFWEB) module. Het is mogelijk om de .htm bestanden verwant aan de maps te exporteren met de mogelijkheid om het bestemmingsfolder te kiezen voor de gewenste gebruiker, door de knop in te drukken zonder de nood om het voor elke .bdm bestand in te drukken.
- **Close:** sluit het project tree functie

Het is noodzakelijk om op de Close knop te drukken om het Project Tree te sluiten.