



**COPADATA**  
do it your way

# zenon guida

## immagine globale

v.7.00





© 2012 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH

Tutti i diritti riservati.

Tutti i diritti riservati la distribuzione e la copia - indifferentemente dal metodo - può essere consentita esclusivamente dalla dittaCOPA-DATA. I dati tecnici servono solo per la descrizione del prodotto e non rappresentano in alcun modo parti legali. Modifiche - anche sotto aspetti tecnici sono a noi riservate

# Contenuto

<b>1. Benvenuti nell'help COPA-DATA.....</b>	<b>4</b>
<b>2. immagine globale .....</b>	<b>4</b>
<b>3. Progettazione nell'editor .....</b>	<b>5</b>
3.1 Imposta immagine globale.....	6
3.2 Crea un'immagine del tipo "visualizzazione globale" .....	6
3.3 Livelli zoom .....	9
3.4 Oggetti .....	10
<b>4. Funzione cambio a supervisione globale.....</b>	<b>11</b>
<b>5. Gestione durante il runtime .....</b>	<b>13</b>
5.1 visualizzazione globale .....	14
5.1.1 Navigazione tramite elementi di controllo.....	15
5.1.2 Azioni con il mouse.....	16
5.1.3 Navigazione con la tastiera.....	17
5.2 Navigazione con multitouch nell'immagine globale .....	18

# 1. Benvenuti nell'help COPA-DATA

## GUIDA GENERALE

Nel caso in cui non abbiate trovato delle informazioni che cercavate o se avete dei consigli relativi al completamento di questo capitolo dell'help, mandate una Mail a [documentation@copadata.com](mailto:documentation@copadata.com) (<mailto:documentation@copadata.com>).

## SUPPORTO ALLA PROGETTAZIONE

Se avete delle domande concernenti progetti concreti, potete rivolgervi per E-Mail al [support@copadata.com](mailto:support@copadata.com) (<mailto:support@copadata.com>).

## LICENZE E MODULI

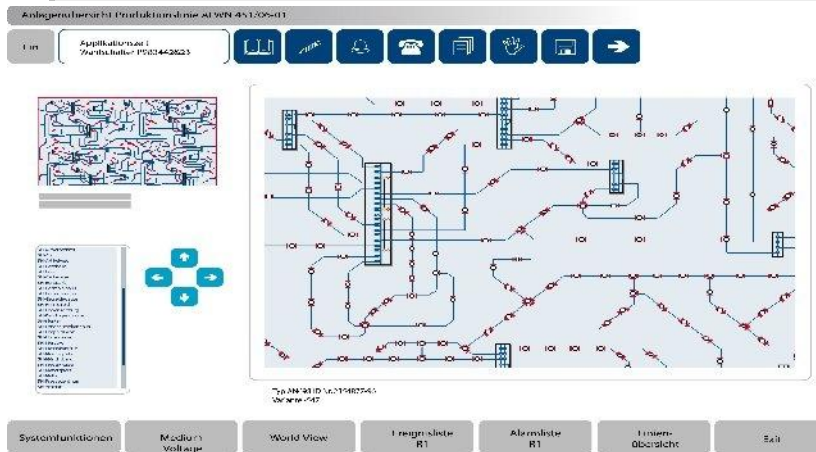
Nel caso in cui doveste constatare che avete bisogno di altri moduli o licenze, rivolgetevi ai nostri dipendenti all'indirizzo [sales@copadata.com](mailto:sales@copadata.com) (<mailto:sales@copadata.com>).

# 2. immagine globale

*Con l'immagine globale, possono essere visualizzate e gestite quelle immagini che sono più grandi dei modelli che ne sono alla base. In tal modo è possibile visualizzare in modo completo degli impianti molto grandi e navigare al loro interno. Si può zoomare all'interno dell'immagine globale per visualizzare delle parti dell'impianto. Si può definire in dipendenza dei livelli di zoom quali dettagli verranno visualizzati (zooming, panning e deculuttering). Si può passare anche direttamente agli elementi.*

### Informazioni

Alcuni elementi, come, ad esempio, Combo/Listbox, Lista allarmi, Diagramma del modulo Trend esteso ecc., non possono essere sottoposti a zoom. La dimensione di questi elementi rimane costante, tuttavia si modifica la posizione.



### Informazioni sulla licenza

Contenuta nella licenza standard per Editor e Runtime

## 3. Progettazione nell'editor

Per usare un'immagine globale, avete bisogno di:

1. un'immagine (auf Seite 6) che superi l'immagine del suo modello; questa è l'immagine globale
2. un'immagine del tipo **Supervisione globale** (auf Seite 6); essa serve alla navigazione nell'immagine globale e ha effetto sul modello dell'immagine globale

**Indicazione:** queste due immagini devono essere basate su modelli diversi.

Quando si Apre un'immagine (auf Seite 11) del tipo **Supervisione globale** si deve definire quale modello deve essere gestito da quest'immagine.

**Consigli:**

- ▶ non usate l'**immagine globale** come immagine di partenza.
- ▶ Avviate l'**immagine globale** e la **Supervisione globale** contemporaneamente con uno script.



### Informazioni

Nel caso della navigazione con gesti multitouch, non è necessaria un'immagine del tipo **Supervisione globale**. Con multitouch si può navigare direttamente nell'immagine globale.

## ELEMENTI D'IMMAGINE

La visibilità degli elementi dinamici e di quelli vettoriali, nonché il loro nome per le liste oggetti, vengono definiti nelle proprietà dell'oggetto in questione: `Runtime/Visualizzazione globale/...`

### 3.1 Imposta immagine globale

Per creare un'immagine globale:

1. impostate una nuova immagine.
2. passate al gruppo proprietà `Dimensione`
3. selezionate la proprietà `Dimensione` dal modello
4. disattivate questa proprietà (eliminare segno di spunto, se esistente)
5. selezionate per le proprietà `Larghezza [Pixel]` e `Altezza [Pixel]` dei valori che superino la dimensione del modello di questa immagine

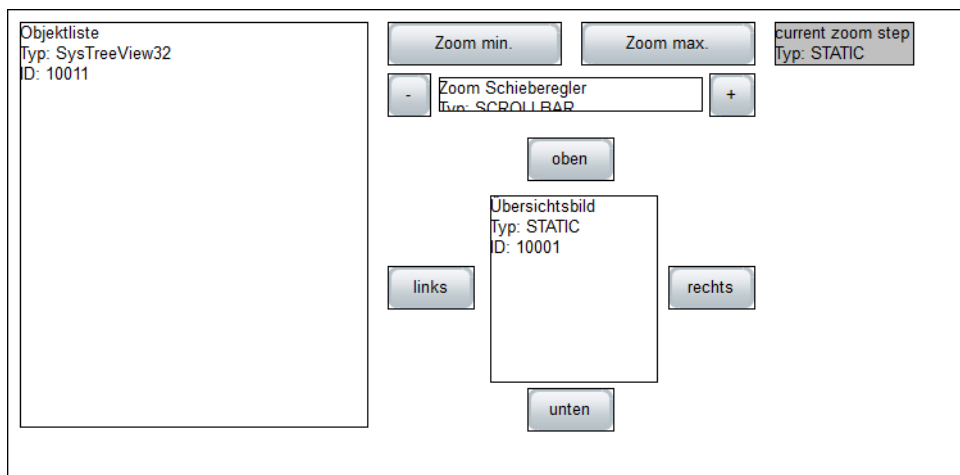
Valori massimi: 32.000

6. impostate una funzione di cambio immagine per questa immagine

### 3.2 Crea un'immagine del tipo "visualizzazione globale"

Per creare un'immagine del tipo visualizzazione globale:

1. impostate anzitutto un modello per l'immagine
2. tenete presente la dimensione adeguata (quella consigliata è 550 x 350 pixel)
3. per il modello attivate le proprietà `Sempre in primo piano` e `Inibisci chiusura alla perdita del Focus`
4. impostate una nuova immagine.
5. selezionate come tipo d'immagine "visualizzazione globale"
6. assegnate il modello all'immagine
7. facendo uso del menu **Elementi di controllo**, aggiungete gli elementi desiderati al fine di rendere possibile la gestione dell'immagine globale
8. aggiungete una funzione per la chiusura dell'immagine del tipo "Immagine globale-Navigazione"
9. create una funzione per il cambio all'immagine del tipo **Supervisione globale**



Parametri	Descrizione
Inserisci modello	<p>Apri il dialogo che serve a selezionare un modello per un tipo di immagine.</p> <p>I modelli sono forniti con zenon, ma li si può impostare anche individualmente.</p> <p>I modelli inseriscono elementi di controllo predefiniti a posti predeterminati nell'immagine. Anche dopo essere stati impostati, gli elementi che risultassero non necessari possono essere rimossi anche individualmente. Ulteriori elementi vengono selezionati fra quelli proposti nella lista a cascata e trascinati nell'immagine. Gli elementi possono essere spostati nell'immagine e essere ordinati secondo le esigenze individuali.</p>
Vista completa (modello)	Visualizzazione dell'immagine che viene gestita.
Lista oggetti	Lista degli Oggetti (auf Seite 10) cui si può accedere direttamente.
Livello dello zoom attuale	Mostra il livello dello zoom (auf Seite 9) attuale.
Zoom min.	Disattiva la funzione zoom; l'immagine viene visualizzata nella dimensione modello.
Zoom max.	Livello massimo dello zoom.
Zoom Slider	Slider che serve a impostare i livelli dello zoom.
+ (ingrandire)	Zoomare all'interno dell'immagine.
- (rimpicciolire)	Zoomare al di fuori dell'immagine.
a sinistra	Sposta la sezione visualizzata a sinistra.
a destra	Sposta la sezione visualizzata a destra.
In sù	Sposta la sezione visualizzata in sù.
In giù	Sposta la sezione visualizzata in giù.

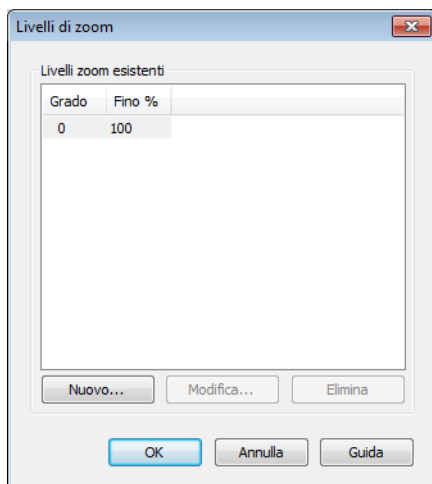


### 3.3 Livelli zoom

I livelli dello zoom definiscono la relazione fra la dimensione del modello e l'immagine visualizzata. La visualizzazione avviene in livelli, cui viene assegnata una cifra numero percentuale. 100 % corrisponde alla grandezza del modello. Più grande è la sezione d'immagine, tanto minore è il livello.

Per progettare i livelli dello zoom:

1. navigate nelle proprietà di progetto fino a giungere al gruppo `Aspetto grafico/Durata Runtime`
2. cliccate in corrispondenza della proprietà `Livelli di zoom immagine globale` sul pulsante ...
3. si apre il dialogo per configurare i livelli dello zoom



Parametri	Descrizione
<b>Livelli di zoom disponibili</b>	In questa lista vengono visualizzati i livelli di zoom disponibili al momento.
<b>Nuovo:</b>	Crea un nuovo livello dello zoom.  Potete adattare manualmente il valore proposto. Il valore deve essere compreso fra 1 e 100.
<b>Modifica....</b>	Apri il campo per l'inserimento del valore percentuale relativo al livello in questione.
<b>Elimina...</b>	Elimina i livelli dello zoom selezionati.

### LIVELLO ZOOM MINIMO

Il livello minimo è limitato dalla relazione fra la grandezza immagine e quella del modello.

Esempio:

- ▶ vengono progettati 10 livelli di zoom da 10% a 100%.
- ▶ L'immagine ha una grandezza pari al doppio di quella del modello.
  - I livelli dello zoom arrivano fino a 50%. A partire da questo punto viene visualizzata sempre la grandezza completa dell'immagine.
- ▶ L'immagine ha una grandezza pari al quadruplo di quella del modello.
  - I livelli dello zoom arrivano fino a 20 %.

## 3.4 Oggetti

Ogni elemento di un'immagine può essere dotato di un nome univoco. Questo nome può essere usato anche per la navigazione nella Supervisione globale. Cliccando sul nome nella lista oggetti, si fa in modo che la sezione visualizzata si sposti finché l'elemento non si trova al centro della sezione stessa.

Per definire gli oggetti:

1. cliccate sull'elemento desiderato

2. navigate nelle proprietà fino a giungere al gruppo Runtime
3. cliccate sulla proprietà Nome f. lista oggetti
4. assegnate un nome all'oggetto

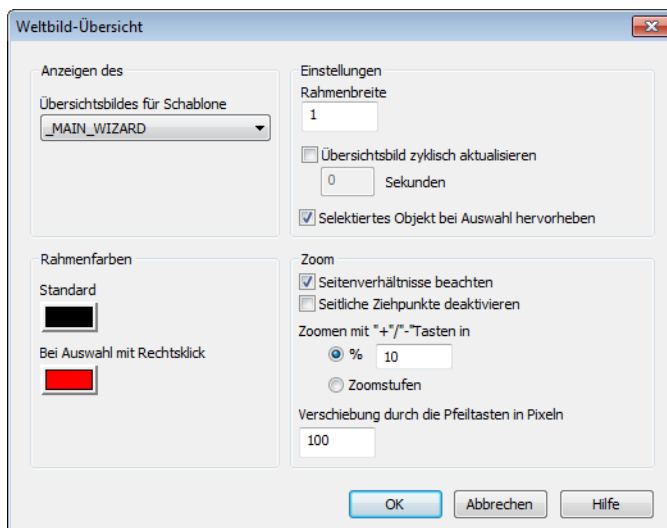
Nel Runtime vengono visualizzati tutti gli oggetti nominati nella lista.

## 4. Funzione cambio a supervisione globale

Quando si apre un'immagine del tipo "Supervisione globale" durante il Runtime, il sistema provvede a determinare in quale Modello dell'immagine si naviga. Per l'immagine a cui si deve passare, la funzione Dimensione dal modello non deve essere attiva; essa deve essere inoltre più grande del modello corrispondente.

Per impostare un cambio ad un'immagine del tipo Supervisione globale:

1. create una nuova funzione.
2. selezionate Cambio immagine
3. si apre il dialogo che serve alla scelta dell'immagine
4. scegliete l'immagine del tipo Supervisione globale (auf Seite 6)
5. si apre il dialogo per configurare l'immagine



Parametri	Descrizione
<b>Visualizzazione della visione globale del modello</b>	Selezione del modello che deve essere gestito, fra quelli presenti nella lista a cascata.
<b>Colore struttura</b>	Definisce visualizzazione colori durante il runtime:
Standard	Colore della cornice, che mostra la parte selezionata nell'immagine globale. Cliccando su Colore si apre la tavolozza che serve a scegliere il colore
Quando si seleziona cliccando con il tasto destro del mouse	Colore della cornice se si clicca sulla sezione con il tasto destro del mouse per trascinarla. Cliccando su Colore si apre la tavolozza che serve a scegliere il colore
<b>Impostazioni</b>	
Larghezza cornice	Larghezza della cornice che visualizza la parte selezionata nell'immagine globale.
Aggiorna Vista completa ciclicamente	Attivo: gli elementi dinamici nell'immagine assegnata vengono aggiornati ad intervalli regolari definiti.
Secondi	Tempo espresso in secondi per l'Update ciclico.
Evidenzia oggetto selezionato	attivo: se si clicca su un oggetto della lista oggetti, esso viene evidenziato.
<b>Zoom</b>	Proprietà dello zoom.
- Rispettare le relazioni pagina	Attivo: le relazioni pagina vengono rispettate quando si zooma.
Disattiva punti di ancoraggio di pagina	Attivo: i punti di ancoraggio della cornice vengono nascosti e non più visualizzati con eccezione di quelli agli angoli.
<b>Zoom con i tasti "+" / "-"</b>	Selezione che permette di zoomare facendo uso dei + e - . Prima di tutto bisogna provvedere ad assegnare (auf Seite 14) i tasti in modo corrispondente.
%	Mediante i tasti assegnati si zooma nell'immagine a livelli percentuali. Inserimento di un valore compreso fra 1 e 100.  Default: 10
- Livelli zoom	Mediante i tasti assegnati si zooma nell'immagine facendo uso dei livelli di zoom (auf Seite 9).
Spostamento con i tasti	Indicazione del numero di pixel di cui viene spostata

freccia in pixel	<p>un'immagine quando se ne effettua lo spostamento servendosi dei tasti freccia. Prima di tutto bisogna provvedere ad assegnare (auf Seite 14) i tasti in modo corrispondente.</p> <p>Inserimento di un valore compreso fra 1 e 16.000.</p> <p>Default: 100</p>
OK	Riprende le impostazioni, chiude il dialogo e apre quello per Sostituire i collegamenti.
Esci	Annulla tutti gli inserimenti e chiude il dialogo.
Guida	Attiva la guida online



### Informazioni

*Eventuali modifiche delle proprietà effettuate nell'Editor hanno effetto durante il Runtime solo dopo la riapertura dell'immagine del tipo **Supervisione globale**.*

## 5. Gestione durante il runtime

Per navigare in un'immagine globale durante il Runtime, usate:

- ▶ l'immagine del tipo supervisione globale oppure
- ▶ gesti multitouch sul touchscreen

### VISUALIZZAZIONE GLOBALE

1. aprite anzitutto l'Immagine globale (auf Seite 6) con una funzione di cambio immagine
2. aprite l'immagine del tipo Supervisione globale (auf Seite 6) con una Funzione di cambio immagine (auf Seite 11)

**Un consiglio:** usate uno script per richiamare contemporaneamente entrambi i cambi immagine.

Con l'aiuto degli elementi di controllo, del mouse e della tastiera, potete poi navigare nell'immagine globale, e zoomare al suo interno. I dettagli relativi li potete trovare nel capitolo Supervisione globale (auf Seite 14)

## MULTITOUCH

Attivate la proprietà `Multitouch` per `Zoom` e `Scrolling` oppure programmate i relativi eventi `VBA/VSTA` per poter effettuare lo scroll e lo zoom nell'immagine globale. I dettagli relativi li potete trovare nel capitolo Navigazione con multitouch nell'immagine globale (auf Seite 18)

### 5.1 visualizzazione globale

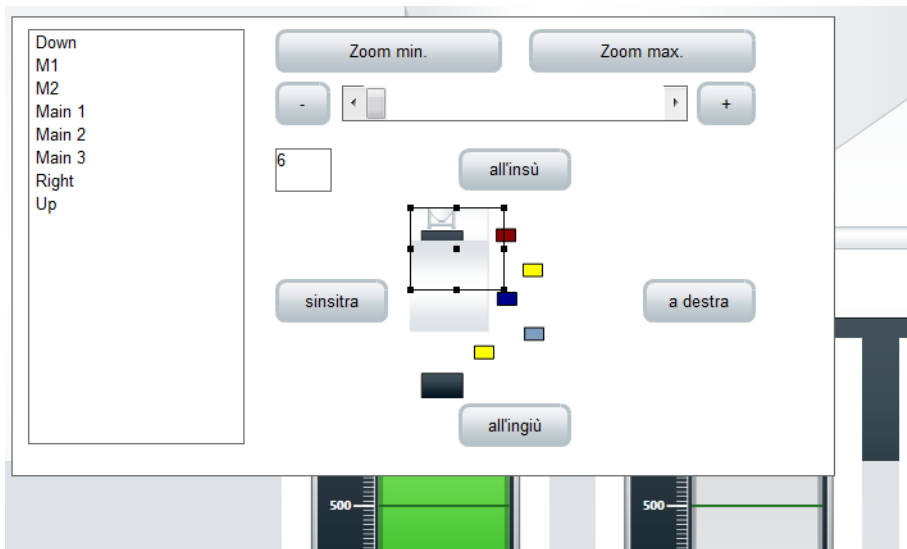
Durante Runtime, la supervisione globale mette a Vostra disposizione diverse possibilità per gestire il livello dello zoom e la sezione visualizzata:

- ▶ Elementi di controllo (auf Seite 15)
- ▶ Maus (auf Seite 16) e touch
- ▶ Tastiera (auf Seite 17)

Gli elementi di controllo possono essere gestiti anche via touchscreen. I punti di contatto per la gestione del mouse sono dimensionati in modo corrispondente, in modo tale dal poter essere utilizzati senza problemi anche in modalità touch.

Quando si usano i gesti multitouch (auf Seite 18) si può navigare direttamente all'interno dell'immagine globale e non è necessaria nessuna immagine del tipo `Supervisione globale`.

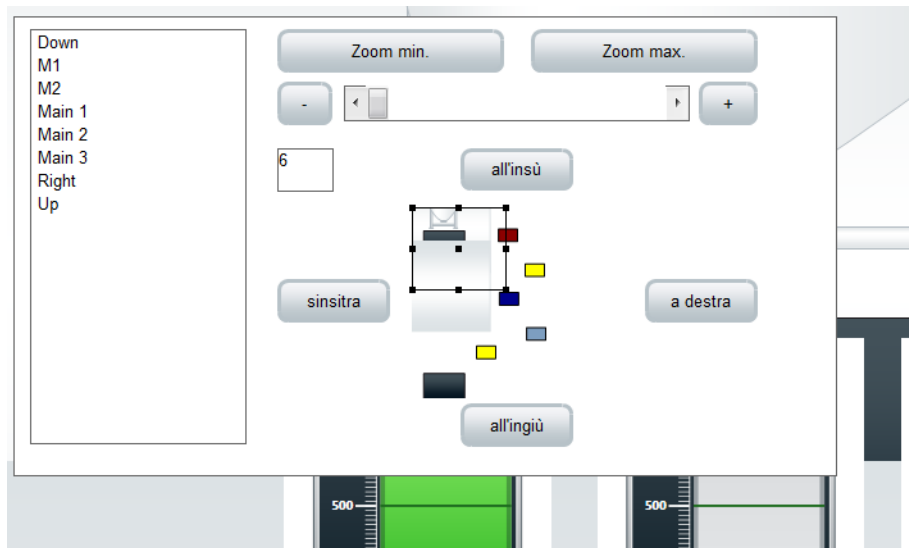
### 5.1.1 Navigazione tramite elementi di controllo



Parametri	Descrizione
<b>Zoom min.</b>	Disattiva lo zoom. La sezione viene visualizzata nella grandezza del modello.
<b>Zoom max.</b>	Livello massimo dello zoom.
<b>+</b>	Zoomare all'interno dell'immagine.
<b>-</b>	Zoomare al di fuori dell'immagine.
<b>Slider</b>	Slider che serve a impostare i livelli dello zoom.
<b>A sinistra</b>	Sposta la sezione visualizzata a sinistra.
<b>A destra</b>	Sposta la sezione visualizzata a destra.
<b>In sù</b>	Sposta la sezione visualizzata in sù.
<b>In giù</b>	Sposta la sezione visualizzata in giù.
<b>Lista oggetti</b>	Lista degli Oggetti (auf Seite 10) cui si può accedere direttamente. Cliccando su un oggetto si ottiene che l'oggetto stesso venga visualizzato al centro della sezione dell'immagine mostrata in quel momento.

## 5.1.2 Azioni con il mouse

Con il mouse e la gestione multitouch avete a disposizione le seguenti azioni:



► Sposta sezione:

Per spostare la sezione visualizzata dell'immagine globale avete diverse possibilità:

- clickate al centro della sezione in questione e muovete il mouse sul modello tenendo premuto il tasto sinistro.
- Premete il tasto `Space` e clickate all'interno dell'immagine globale: Il puntatore del mouse assumerà l'aspetto di una mano. Adesso potete spostare l'immagine globale con il mouse. I clic con il tasto sinistro del mouse non vengono valutati nell'immagine globale se il tasto `Space` è premuto.
- Clickate con il tasto destro del mouse all'interno della sezione d'immagine e muovete il mouse sul modello tenendo premuto il tasto destro.
- Tenete premuta la rotella del mouse e muovetelo sul modello.

► Zoom:

clickate all'interno della sezione d'immagine e girate la rotella del mouse per zoomare. Lo zoom verrà realizzato sulla base dei livelli di zoom (auf Seite 9) impostati. Durante lo zoom il puntatore rimane sul posto scelto all'interno dell'immagine.

► Scroll:

si può effettuare lo scroll all'interno dell'immagine globale usando la rotella del mouse:

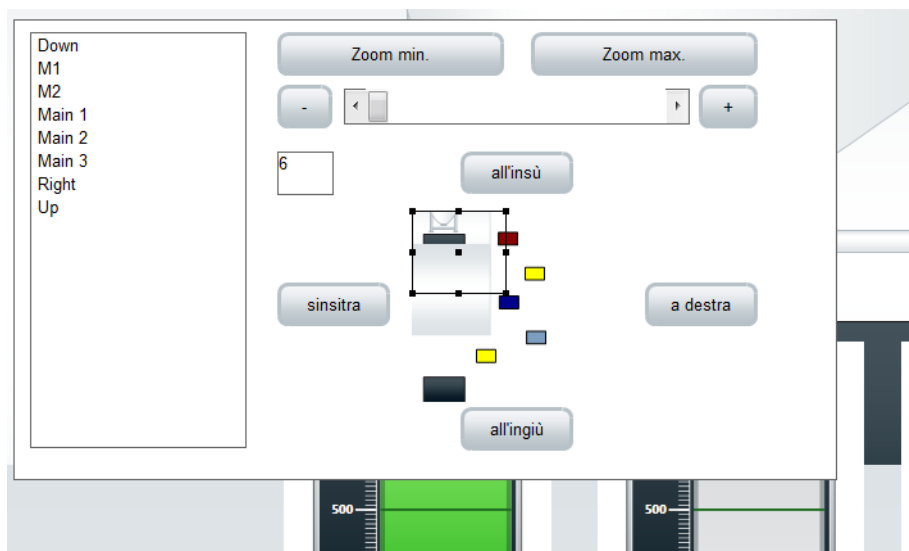
- Verticalmente clickate all'interno dell'immagine globale e girate la rotella del mouse.



- Orizzontalmente: cliccate nell'immagine globale, tenete premuto il tasto `Shift` e girate la rotella del mouse.

### 5.1.3 Navigazione con la tastiera

Potete zoomare e spostare le sezioni dell'immagine anche usando la tastiera. A tale scopo dovete anzitutto assegnare dei tasti agli elementi di controllo, per es.:



- ▶ **su** -> Tasto freccia in su
- ▶ **giù** -> Tasto freccia in giù
- ▶ **sinistra** -> Tasto freccia a sinistra
- ▶ **destra** -> Tasto freccia a destra
- ▶ **+** (Slider) -> Tasto +
- ▶ **-** (Slider) -> Tasto -

Per assegnare un tasto a un elemento di controllo:

1. selezionate l'elemento di controllo
2. passate alla proprietà `Combinazione tasti`
3. cliccate sul pulsante ... oppure nel campo di inserimento

4. si aprirà il dialogo per fissare la combinazione di tasti
5. cliccate nel campo Combinazione tasti
6. premete il tasto desiderato oppure la combinazione tasti, per es.: +
7. la combinazione di tasti verrà visualizzata nel campo di inserimento
8. chiudete il dialogo cliccando su OK.

## 5.2 Navigazione con multitouch nell'immagine globale

I gesti multitouch per zoom e scroll possono essere utilizzati su pannelli con funzione touch anche al fine di navigare all'interno dell'immagine globale. A tale scopo è necessaria un'immagine del tipo `Supervisione globale`. Per poter usare i gesti multitouch al fine di navigare all'interno dell'immagine globale, questi devono:

- ▶ o essere attivati mediante la proprietà `Multitouch per Zoom e Scrolling`
- ▶ o essere implementati tramite VBA/VSTA

### ZOOM E SCROLLING TRAMITE LA PROPRIETÀ MULTITOUCH PER ZOOM E SCROLLING

Per utilizzare multitouch senza VBA/VSTA:

1. attivate nelle proprietà di progetto nel nodo `Gestione touch` la proprietà `Multitouch attivo`
2. disattivate nelle proprietà dell'immagine, e in particolare nel nodo `Dimensione` la proprietà `Dimensione dal modello`
3. attivate nelle proprietà dell'immagine, e in particolare nel nodo `Generale` la proprietà `Multitouch per Zoom e Scrolling`

In tal modo è possibile effettuare lo scrolling e zoomare nell'immagine usando i gesti multitouch. In questo modo gli eventi VBA/VSTA per zoom e scrolling vengono disattivati.

## ZOOM E SCROLLING TRAMITE VBA/VSTA

Per realizzare zoom e scrolling tramite eventi VBA/VSTA, non deve essere attiva la proprietà Multitouch per Zoom e Scrolling.

In **DynPicture** sono a Vostra disposizione:

### ► Property

**int ZoomLevel**: Indica il livello attuale dello zoom nell'immagine globale (valore valido solamente nel Runtime e solo per un'immagine globale).

### ► Methode

**SetZoomAndPos(float ZoomX, float ZoomY, int ZoomLevel, int CursorX, int CursorY, int PosX, int PosY, int PosMode)**:

**ZoomX** -> Nuovo fattore di zoom direzione-X, se non usato, settare a 0

**ZoomY** -> Nuovo fattore di zoom direzione-Y, se non usato, settare a 0

**ZoomLevel** -> Livello zoom, se non usato, settare a -1

**CursorX** -> Cursorposition X

**CursorY** -> Cursorposition Y

**PosX** -> Nuova posizione X (vedi PosMode)

**PosY** -> Nuova posizione Y (vedi PosMode)

**PosMode** -> Coordinate in Pos

-1 = PosX, PosY vengono ignorati

0 = centro , coordinate originali

1 = Punto centrale , coordinate zoomate

2 = in alto a sinistra , coordinate originali

3 = in alto a sinistra , coordinate zoomate

4 = coordinate zoomate del cursore da in alto a sinistra

La posizione della finestra viene modificata in tal modo che, dopo lo zoom, il puntatore del mouse si trova sempre sullo stesso posto dell'immagine.

**Attenzione:** **ZoomX**, **ZoomY** e **ZoomLevel** non possono essere mai utilizzati contemporaneamente. O si indica uno **ZoomLevel** , oppure fattori zoom per gli assi x e y.