

SIDE



Edición de Formas en los HMI de Unitronics

Tutorial



UNITRONICS

Contenido:	En este tutorial veremos los diferentes tipos de formas que dispone el HMI unitronics
Familia:	Unitronics
Autor:	Departamento Postventa / Departamento Ingeniería
Revisión:	1.0 – Abril'10



Soluciones SIDE

Tabla de Contenido

EDICION DE FORMAS EN LOS HMI DE UNITRONICS	1
TUTORIAL	1
TABLA DE CONTENIDO	2
1.- PREVIO	3
2.- SELECCIÓN DEL EQUIPO	3
3.- FORMAS (SHAPES)	4
3.1.- FORMA RECTA	5
3.2.- CUADRADOS/RECTÁNGULOS	6
3.3.- CÍRCULOS	7
3.4.- MARCOS	8
3.5.- BOTONES	9
4.-BIBLIOGRAFÍA	10
NOTA FINAL	10

1.- Previo

Para el seguimiento de este documento se requiere tener instalado el software Visiologic que se puede encontrar en la página de soporte.side.es.

Explicaremos con ejemplos gráficos los diferentes tipos de shapes que dispone el autómata unitronics.

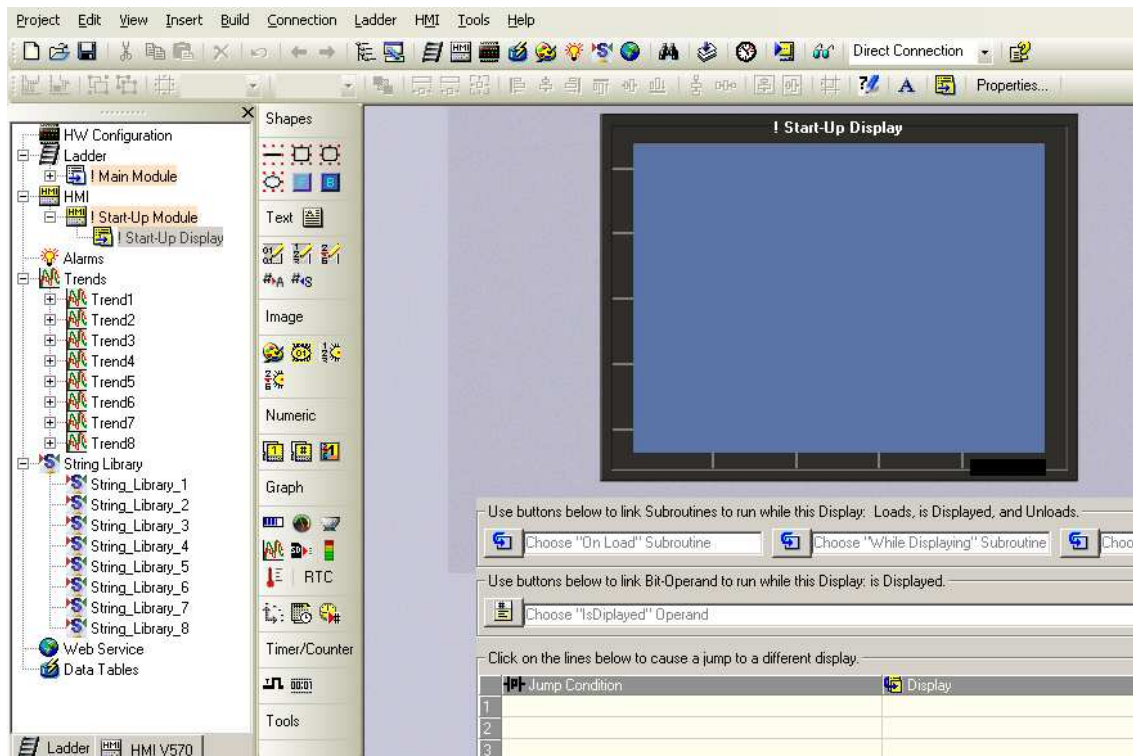
2.- Selección del equipo

En primer lugar abriremos el software Visiologic y seleccionaremos el modelo de autómata deseado y pulsaremos OK



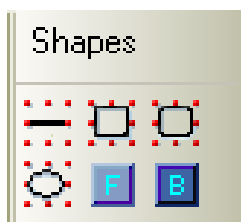
Formas (Shapes)

A continuación seleccionaremos el HMI para poder empezar a programar:



3.- Formas (Shapes)

Dentro del menú shapes podemos encontrar líneas rectas, cuadrados/ rectángulos, círculos, botones y marcos como podemos observar en la siguiente imagen:

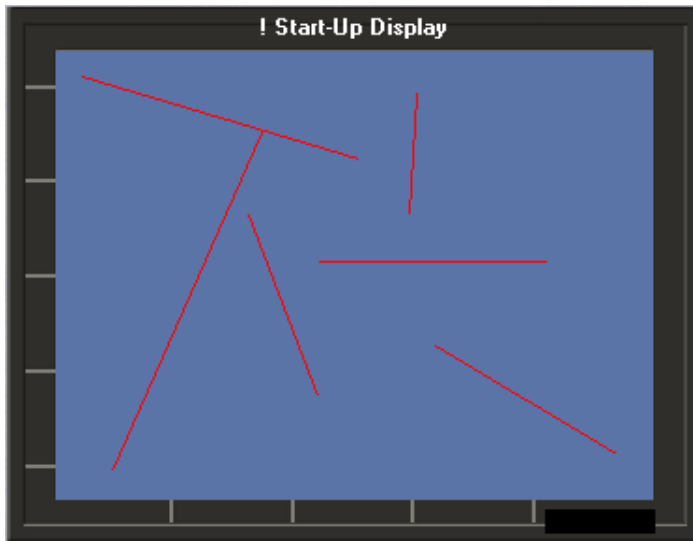


3.1.- Forma Recta

Para dibujar una línea recta en nuestro HMI tendremos que seleccionar la siguiente forma:

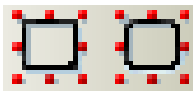


Una vez seleccionado solo tenemos que poner el cursor encima de HMI y dibujar la línea recta como queramos como se puede observar en la siguiente imagen:

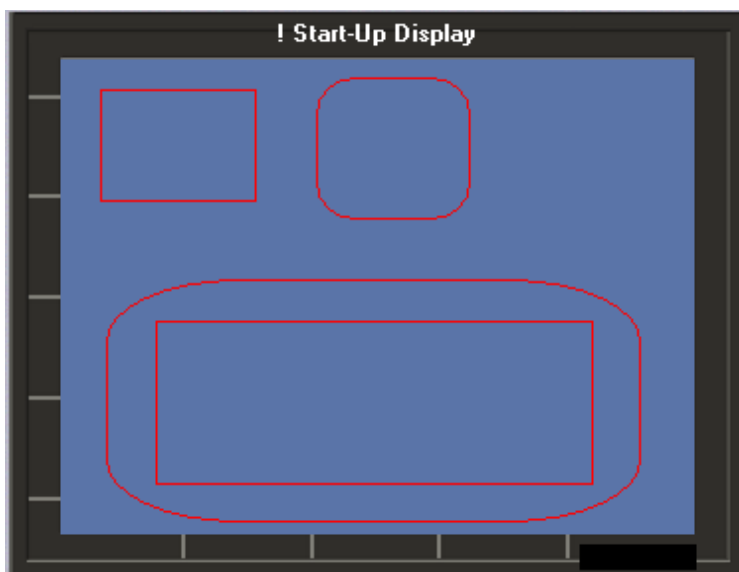


3.2.- Cuadrados/Rectángulos

Dentro de los cuadrados/rectángulos podemos encontrar de dos formas diferentes una con las esquinas en forma de pico y otra con las esquinas en forma redondeada como se muestra en la siguiente imagen:



Una vez seleccionado solo tenemos que poner el cursor encima de HMI y dibujar los cuadrados/rectángulos como queramos como se puede observar en la siguiente imagen:

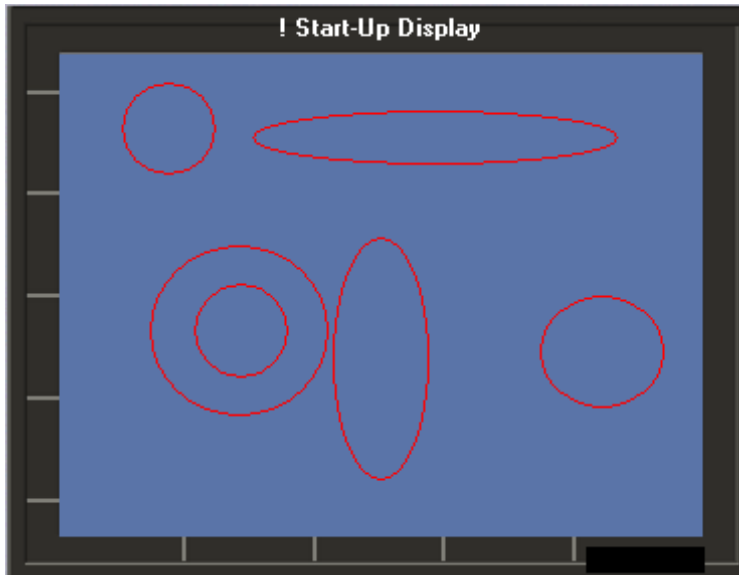


3.3.- Círculos

Para dibujar círculos en nuestro HMI tendremos que seleccionar la siguiente forma:



Una vez seleccionado solo tenemos que poner el cursor encima de HMI y dibujar los círculos como queramos como se puede observar en la siguiente imagen:

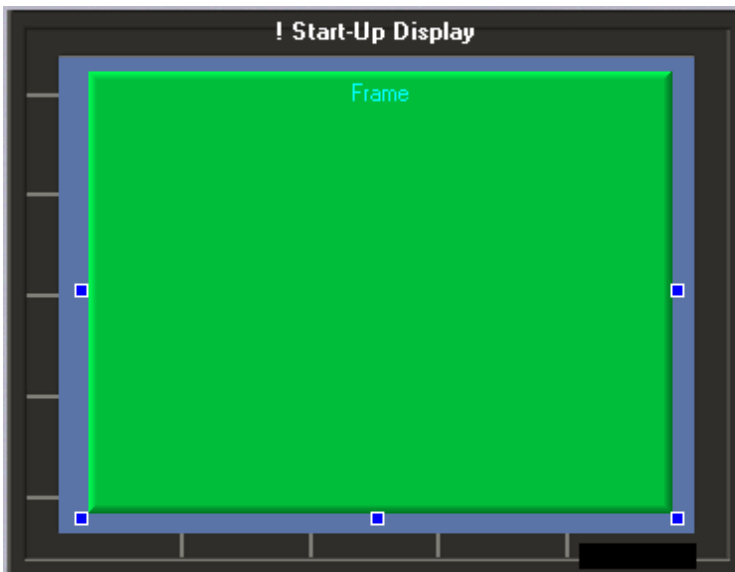


3.4.- Marcos

Para dibujar Marcos en nuestro HMI tendremos que seleccionar la siguiente forma:

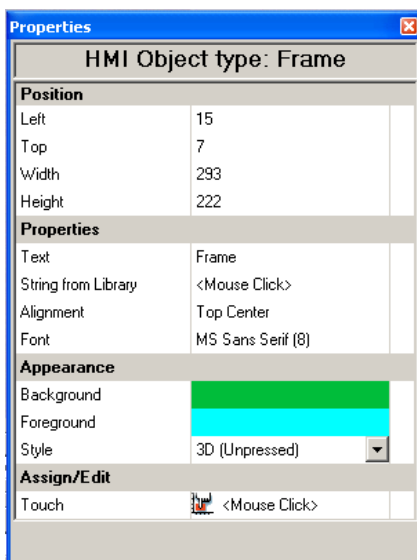


Una vez seleccionado solo tenemos que poner el cursor encima de HMI y dibujar los marcos como queramos como se puede observar en la siguiente imagen:



Una vez insertado se abrirá una ventana donde podremos configurar las medidas, textos, colores, asignar una propiedad táctil, etc...

Como se puede observar en la siguiente imagen:

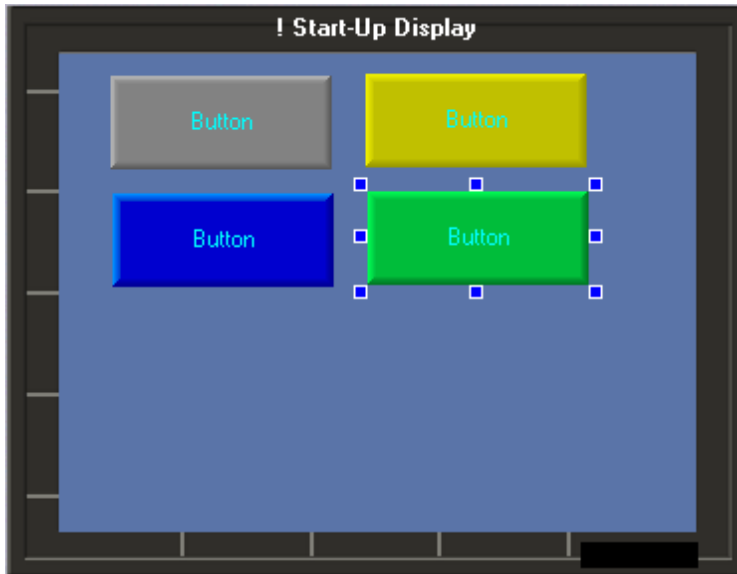


3.5.- Botones

Para dibujar Botones en nuestro HMI tendremos que seleccionar la siguiente forma:

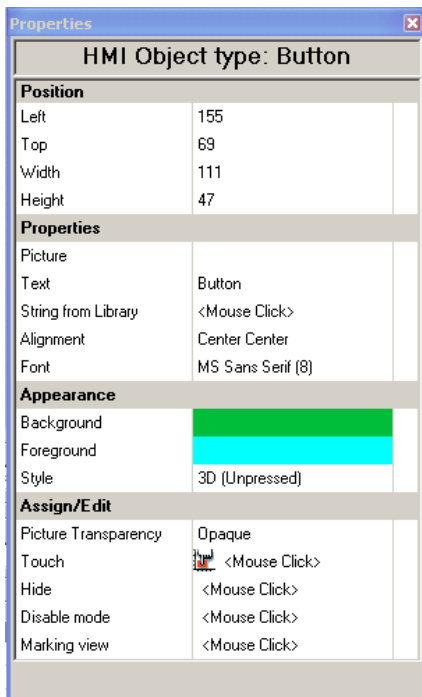


Una vez seleccionado solo tenemos que poner el cursor encima de HMI y dibujar los botones como queramos como se puede observar en la siguiente imagen:



Una vez insertados se abrirá una ventana donde podremos configurar las medidas, textos, colores, asignar una propiedad táctil, etc...

Como se puede observar en la siguiente imagen:



4.-Bibliografía

- <http://soporte.side.es/>
- Help del Software Visiologic

Nota Final

NOTA

La información contenida en este documento está sujeta a modificaciones sin previo aviso. El autor de este manual no es responsable de los errores que pueda contener ni de sus eventuales consecuencias.

Se exime de responsabilidad al autor de cualquier incidente directo, indirecto o accidental que se produjera por defecto o error en este documento.

Los nombres de los productos mencionados son para información. Marcas y nombres de productos contenidos en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.