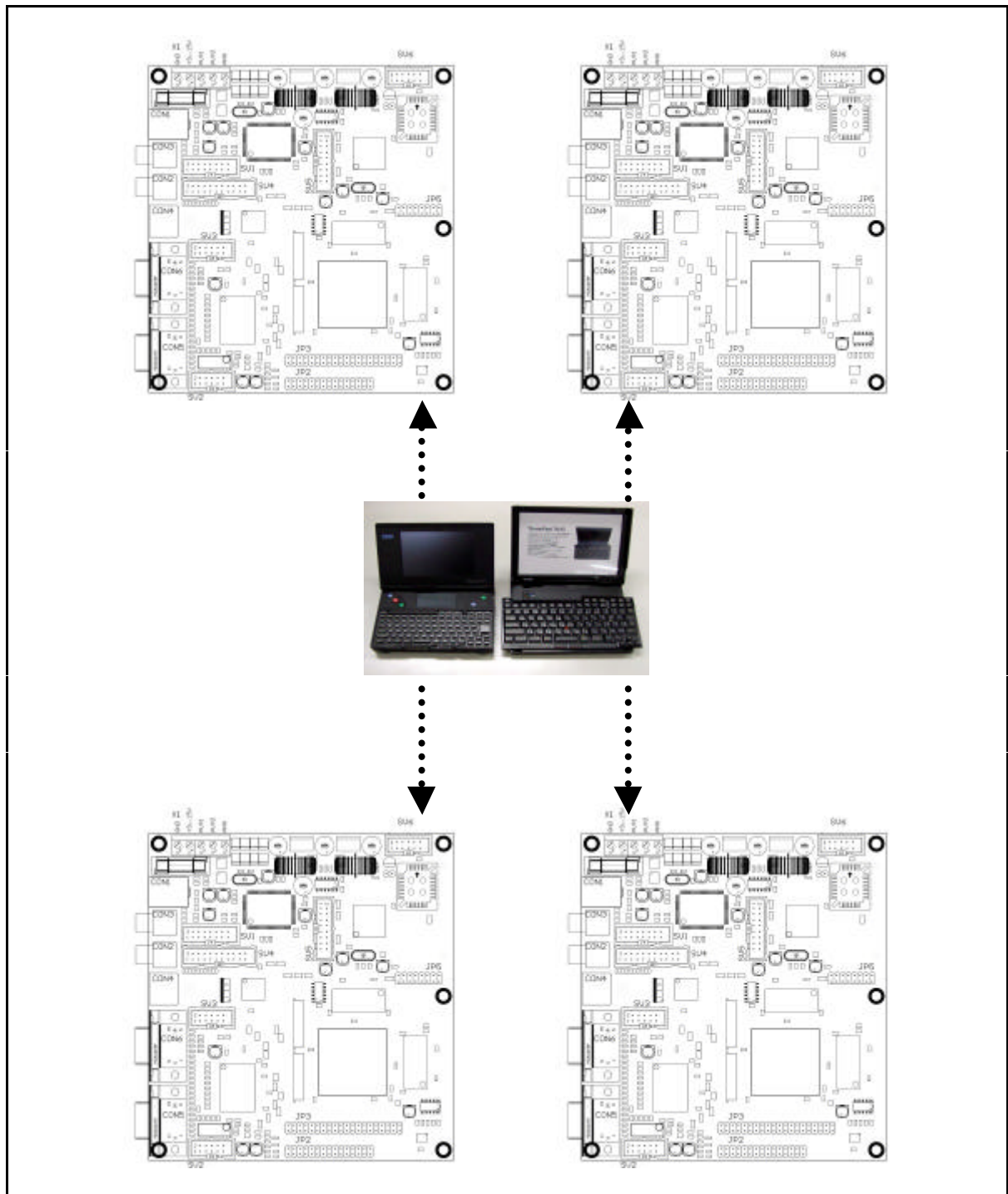


Bedienungsanleitung IBREMOTE III



Imm und Bühler Elektronik GmbH
Kriegsstr. 45
D-76133 Karlsruhe

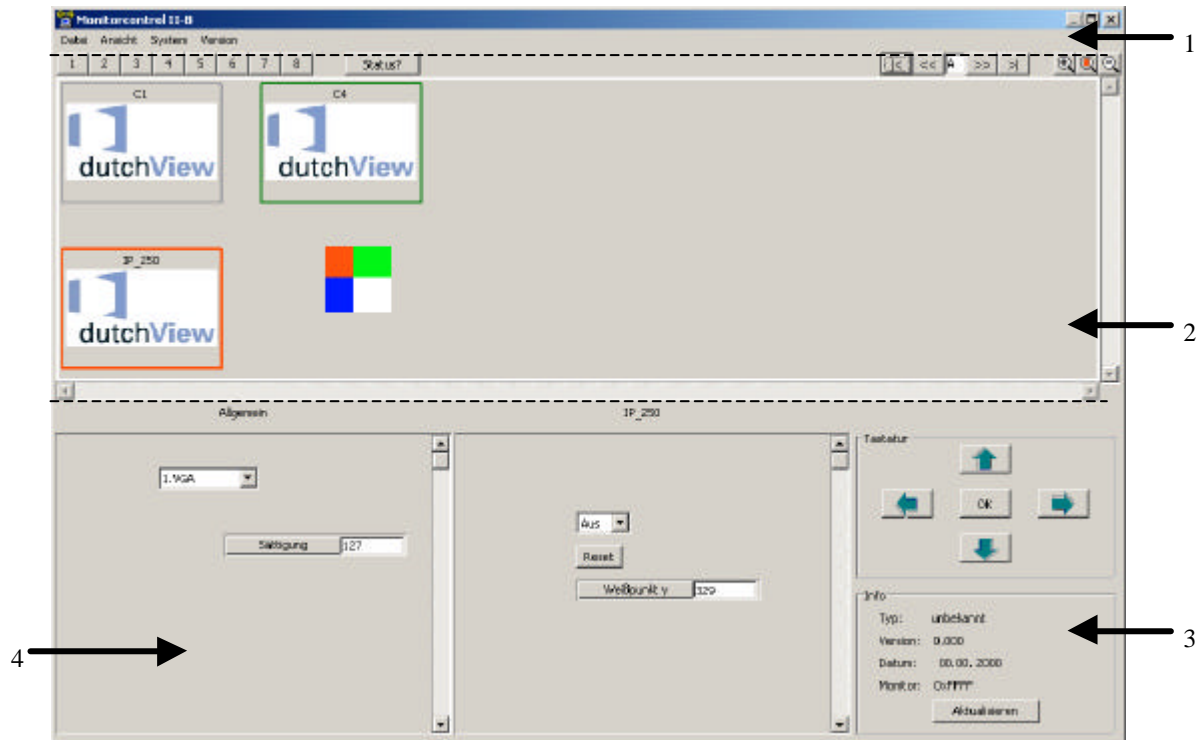
Bedienungsanleitung IBREMOTE III

Inhalt:

1	Allgemein.....	3
	Benutzeroberfläche	3
1.2	Funktionen im Hauptmenü.....	4
1.3	Arbeitsfläche	5
1.4	Startbildschirm.....	7
2	Arbeitsfläche erstellen/bearbeiten	8
2.1	Sortieren der Monitorliste	8
2.2	Neue Arbeitsfläche	9
2.3	Monitore erstellen/bearbeiten.....	9
2.4	Ansicht	10
2.5	Bilder.....	10
2.6	Editorformular	11
3	Befehle	12
3.1	Befehle erstellen.....	12
3.2	Befehle senden.....	14
4	Login	15
4.1	Login-Dialog	15
4.2	Passwort setzen.....	15
5	Wartungsansicht.....	16
5.1	Firmware-Operationen.....	16
5.2	Dateisystem-Operationen.....	17
6	Verbindung zu den Monitoren.....	18
6.1	Über Ethernet.....	18
6.2	Über serielle Schnittstelle	19
6.3	Über USB	19
7	Änderungen	21

1 Allgemein

1.1 Benutzeroberfläche



- 1=Titelleiste mit Hauptmenü
- 2=Arbeitsfläche
- 3=Optionsfeld1+2
- 4=Befehlsbereich

Dieses Programm dient dazu einen oder mehrere Monitore anzusteuern. Diese können über RS232, Netzwerk oder USB an den PC angeschlossen sein.

Man kann den Monitoren Befehle senden oder spezielle Operationen (z.B. Firmware-Update) ausführen.

Für die verschiedenen Funktionen muss man verschiedene Ansichten wählen. Einige Funktionen benötigen zusätzlich eine Anmeldung.

Die Monitore werden in einer Arbeitsfläche dargestellt. Diese kann in Teilansichten eingeteilt werden. Weiterhin können auch Bilder in die Arbeitsfläche eingefügt werden.

Das Seitenverhältnis und die Größe der Monitoranordnung wird mit Hilfe der Auflösung und Bildschirmdiagonale bestimmt. Diese Werte sind für jeden Monitor einzeln einstellbar.

Die Arbeitsfläche kann in eine Datei gespeichert werden oder von einer Datei geladen werden. Weiterhin ist eine Bearbeitung durch das Programm möglich.

Arbeitsfläche:

- stellt die aktuelle Monitorwand dar

Befehlsbereich:

- zeigt die möglichen Befehle und Operationen an
- zeigt ggf. die Wartungs- und Servicefunktionen an
- zur Befehlsausführung muss min. 1 Monitor in der Arbeitsfläche sein

1.2 Funktionen im Hauptmenü

1.2.1 Menü „Datei“

Arbeitsfläche:

- Neu
Erstellen einer neuen, leeren Arbeitsfläche
- Laden
Auswahldialog wird geöffnet, Daten werden aus der gewählten Datei geladen
- Speichern
Auswahldialog wird geöffnet, Daten werden in die gewählte Datei geschrieben
- Änderung verwerfen
Daten werden erneut aus der Datei geladen
- Schließen
Arbeitsfläche wird geschlossen, Startbildschirm wird angezeigt

Befehlslisten

In der „Befehlsansicht“ oder der Ansicht „Normal“ werden die entsprechenden Befehlslisten von der Datei geladen bzw. in die Datei gespeichert.

Dabei wird zwischen allgemeinen und monitorspezifischen Befehlen unterschieden.

Beenden

Die Anwendung wird beendet.

1.2.2 Menü „Ansicht“

Funktions-Modi:

- Nomal
Senden von Befehlen an den/die Monitor(e)
- Wartung
spezielle Wartungsoperationen, z.B. Firmware-Update
- Befehlsansicht
Zuordnung der Befehle zu den Monitoren
- Arbeitsfläche erstellen
Anlegen, Löschen und Positionieren der Monitore in/von der Arbeitsfläche

Monitor bearbeiten:

- Format, Schnittstelle,... des ausgewählten Monitors bearbeiten, Editorformular wird angezeigt

Standardgröße:

- Fenster wird auf Standardgröße verkleinert

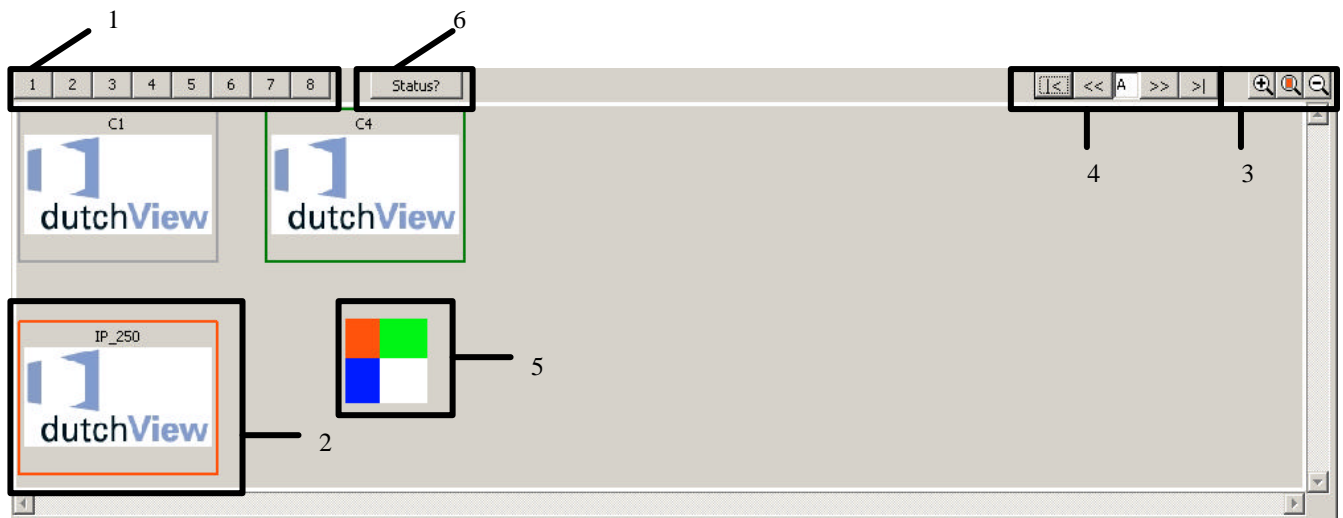
Fenstertitel:

- Fenstertitel wird neu gesetzt, Eingabedialog wird angezeigt

Bereich1/2:

- Welches Fenster soll in Optionsfeld1/2 dargestellt werden
- Tastatur, Info(Firmware,Datum,...) oder Status(Eingang, Auflösung,...) möglich

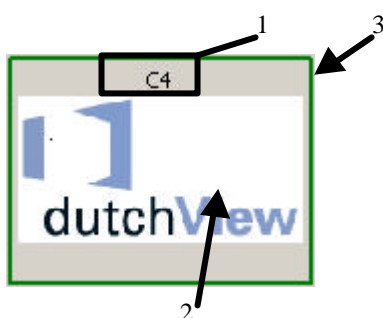
1.3 Arbeitsfläche



- 1=Monitorgruppen
- 2=Monitor
- 3=Arbeitsflächen-Vergrößerung
- 4=Auswahl der Ansicht
- 5=Bildobjekt, keine Funktion
- 6=Statusabfragen senden

- Arbeitsflächen-Vergrößerung:
 - + = Vergrößern, die Arbeitsflächenposition ist jetzt über die Bildlaufleiste wählbar
 - = Verkleinern
 - 100% = 100%

- Monitore:



1=Monitorname (über Editorformular einstellbar)

2=Monitorbild
Wenn kein Monitorbild ausgewählt ist, wird das Standardbild geladen.

3=Rahmen

Rahmenfarbe:

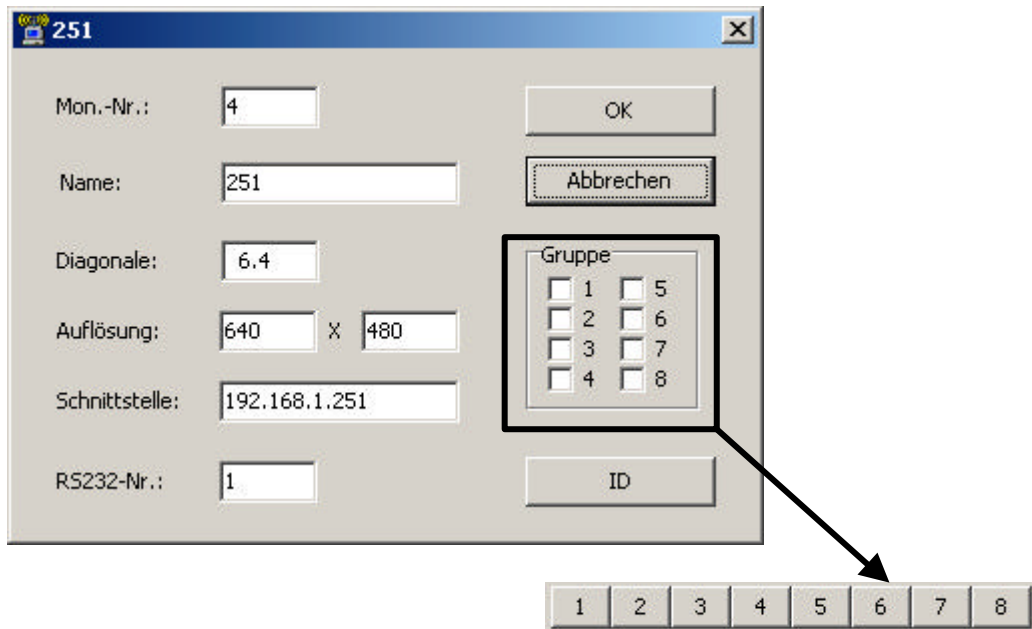
rot(nicht verfügbar, angewählt, *grau*(nicht verfügbar, nicht angewählt)
grün(verfügbar nicht angewählt), *schwarz*(verfügbar, angewählt)

Beim Start sind alle Monitore auf „nicht verfügbar“ gesetzt. Die meisten Befehle werden nur an verfügbare Monitore gesendet.

Um einen Monitor einen Befehl zu senden muss also zuerst eine Statusabfrage ausgeführt werden, die den Monitor auf „verfügbar“ setzt.

- Monitorgruppen:

Die Elemente dienen zur Auswahl/Abwahl der Monitore, die sich in der entsprechenden Monitorgruppe befinden. Die Monitorgruppen können dem Monitor über das Editorformular zugewiesen werden.

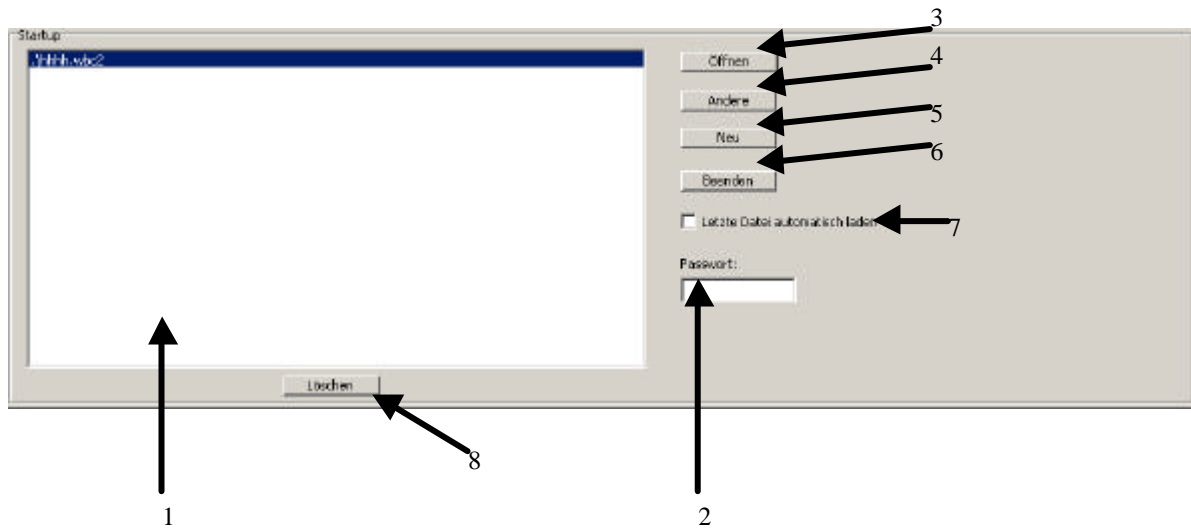


- Ansichten:

Die Arbeitsfläche kann in verschiedene Teilansichten eingeteilt werden. Diese kann man hier auswählen. Zur Anzeige aller Monitore kann man die Ansicht auf „A“ (Alle) stellen.

Bei der Auswahl von mehreren Monitoren muss während des Auswahlvorgangs die „Shift“-Taste gedrückt werden.

1.4 Startbildschirm



1=Liste der zuletzt geöffneten Dateien

2=Passwortfeld:

Wenn hier das Passwort eingegeben ist, wird der Benutzer beim Laden/Erstellen der Datei automatisch angemeldet.

3=Schaltfläche „Öffnen“:

Öffnet die in der Liste ausgewählte Datei

4=Schaltfläche „Andere“:

Öffnet eine Datei (Datei-Öffnen-Dialog wird angezeigt)

5=Schaltfläche „Neu“:

Erstellt eine neue Datei

6=Schaltfläche „Beenden“:

Beendet die Anwendung

7=“Automatisch laden“:

Wenn diese Option aktiviert ist, wird die letzte Datei beim Start automatisch geladen. Der Start-Bildschirm erscheint in diesem Fall nicht.

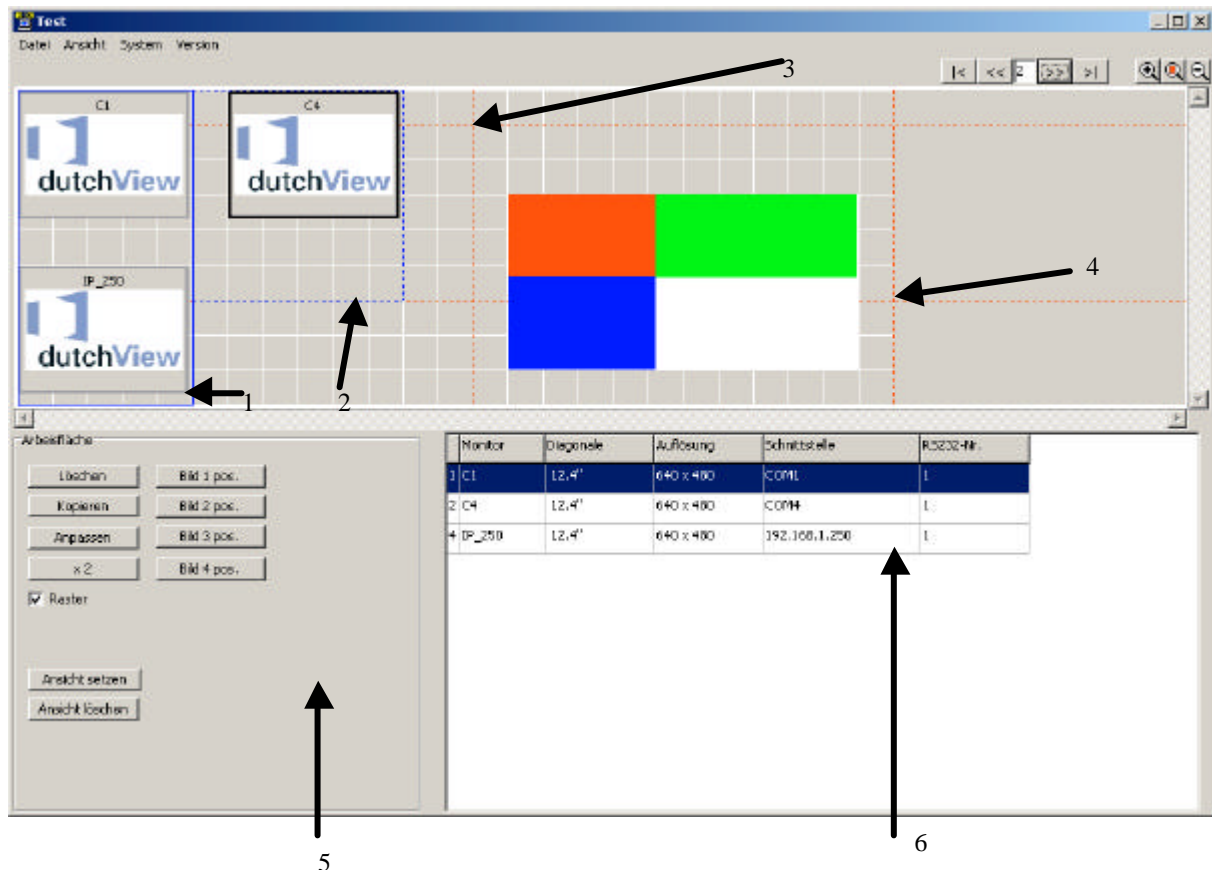
8=Liste der zuletzt geöffneten Dateien löschen

2 Arbeitsfläche erstellen/bearbeiten

- „Arbeitsfläche erstellen“
(Hauptmenü \ Ansicht \ „Arbeitsfläche erstellen“)
- Anmeldung nötig

Jeder Monitor(Schnittstelle+RS232-Nr.) darf nur einmal in der Arbeitsfläche verwendet werden!

Die Monitore dürfen sich nicht überlappen!



- 1=angewählte Ansicht
- 2=nicht angewählte Ansicht
- 3=Cursor 1
- 4=Cursor 2
- 5=Toolbox
- 6=Monitorliste

2.1 Sortieren der Monitorliste

Durch Klicken auf den Spaltenkopf kann diese sortiert werden. Die entsprechende Spalte wird dann mit „...[+]“ oder „...[-]“ markiert, z.B. „Monitor [+]“.

2.2 Neue Arbeitsfläche

- Menüpunkt „Hauptmenü\Datei\Arbeitsfläche\Neu“
oder
den Button „Neu“ im Startbildschirm nutzen
- Monitore zur Arbeitsfläche hinzufügen

2.3 Monitore erstellen/bearbeiten

2.3.1 Monitor erstellen

- Leeren Platz in der Arbeitsfläche suchen und mit Rechtsklick das Menü öffnen
- Menüpunkt „Neu“ wählen
- Editorformular wird geöffnet
(Werte ändern + auf „OK“ klicken)

2.3.2 Monitor kopieren

- Monitor auswählen
- Monitor kopieren (z.B. Rechtsklick auf Monitor +Menüpunkt „Kopieren“ wählen)
- Leeren Platz in der Arbeitsfläche suchen und mit Rechtsklick das Menü öffnen
- Menüpunkt „Einfügen“ wählen
- Editorformular wird geöffnet
(Werte ändern + auf „OK“ klicken)

2.3.3 Monitor einfügen

- Leeren Platz in der Arbeitsfläche suchen und mit Rechtsklick das Menü öffnen
- Menüpunkt „Einfügen“ wählen

2.3.4 Monitor bewegen

- Monitor auswählen
- Leeren Platz in der Arbeitsfläche suchen und mit Doppelklick(Links) den Monitor verschieben

2.3.5 Monitor löschen

- Monitor auswählen
- Verschiedene Möglichkeiten:
 - a) Auf „Löschen“ in der Toolbox klicken
 - b) Rechtsklick auf Monitor +Menüpunkt „Löschen“ wählen

2.4 Ansicht

2.4.1 Ansicht erstellen

- Leeren Platz in der Arbeitsfläche suchen und mit Linksklick den 1. Cursor setzen
- Leeren Platz in der Arbeitsfläche suchen und mit Linksklick den 2. Cursor setzen
- Ansicht auswählen/aktivieren
- Auf „Ansicht setzen“ in der Toolbox klicken

2.4.2 Ansicht löschen

- Ansicht auswählen/aktivieren
- Auf „Ansicht löschen“ in der Toolbox klicken

2.5 Bilder

2.5.1 Bilder in der Arbeitsfläche positionieren

- Leeren Platz in der Arbeitsfläche suchen und mit Linksklick den 1. Cursor setzen (obere, linke Ecke des Bildes)
- Leeren Platz in der Arbeitsfläche suchen und mit Linksklick den 2. Cursor setzen (untere, rechte Ecke des Bildes)
- Auf „Bild {n} pos.“ in der Toolbox klicken

2.5.2 Bild aus der Arbeitsfläche löschen

- Mauszeiger über dem entsprechenden Bild positionieren
- Mit Rechtsklick das Menü öffnen
- Menüpunkt „Löschen“ wählen

2.6 Editorformular

MON R 6.5

Mon.-Nr.: 13 OK

Name: MON R 6.5 Abbrechen

Diagonale: 17.0

Auflösung: 1280 x 720

Schnittstelle: 192.168.100.125

RS232-Nr.: 2 ID

Gruppe

<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 5
<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 6
<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 7
<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 8

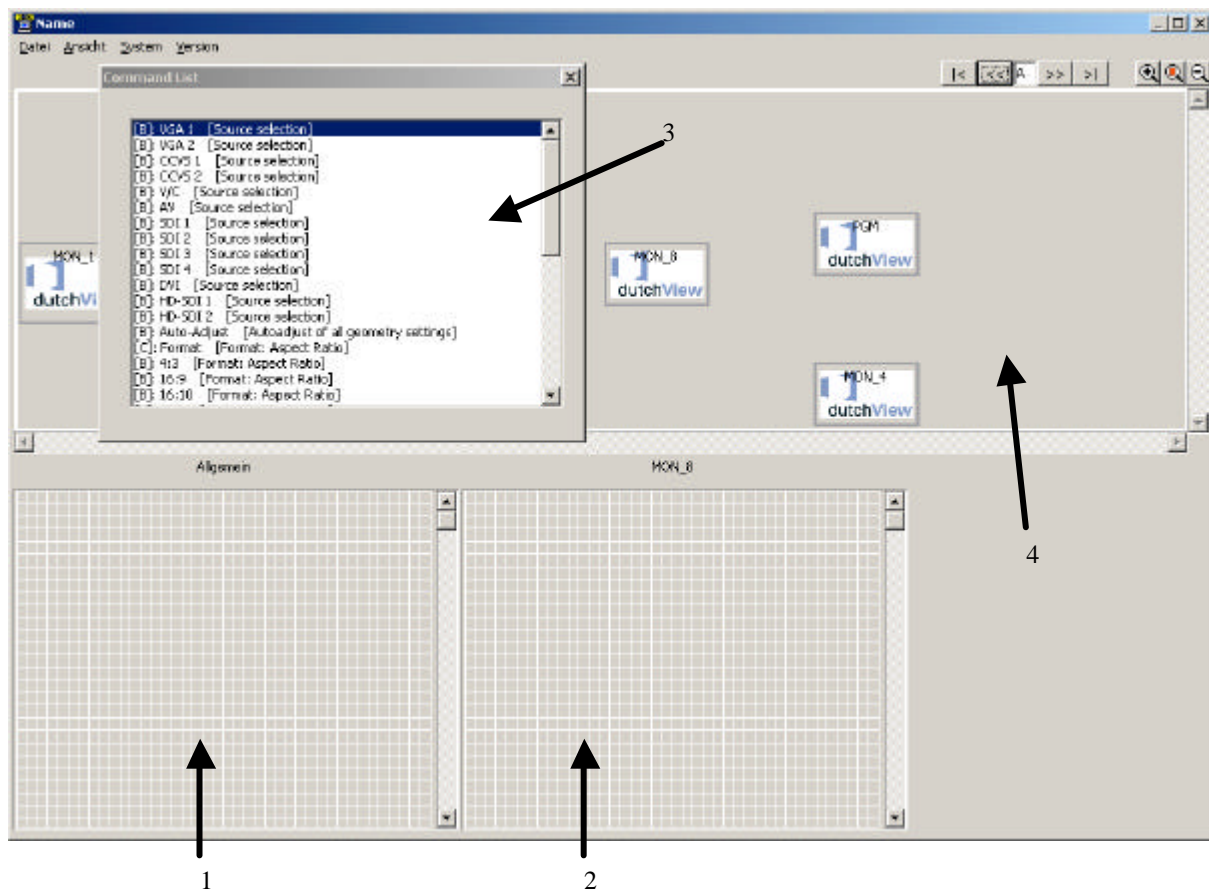
- Mon.-Nr.:
Nummer des Monitors (frei wählbar)
- Name:
Name des Monitors (frei wählbar, max. 29 Zeichen)
- Diagonale:
Diagonale des Monitors (in Zoll)
- Auflösung:
Auflösung des Monitors
- Schnittstelle:
COMx für serielle Schnittstelle (z.B. „COM1“)
oder XXX.XXX.XXX.XXX für IP (z.B. „192.168.222.111“)
- RS232-Nr.:
Nummer des Monitors im RS232-Ring,
- Gruppe:
Monitorgruppe/(n) auswählen
- ID:
Monitor identifizieren

3 Befehle

Das Programm kann dem/den Monitor(en) ausgewählte Befehle senden.

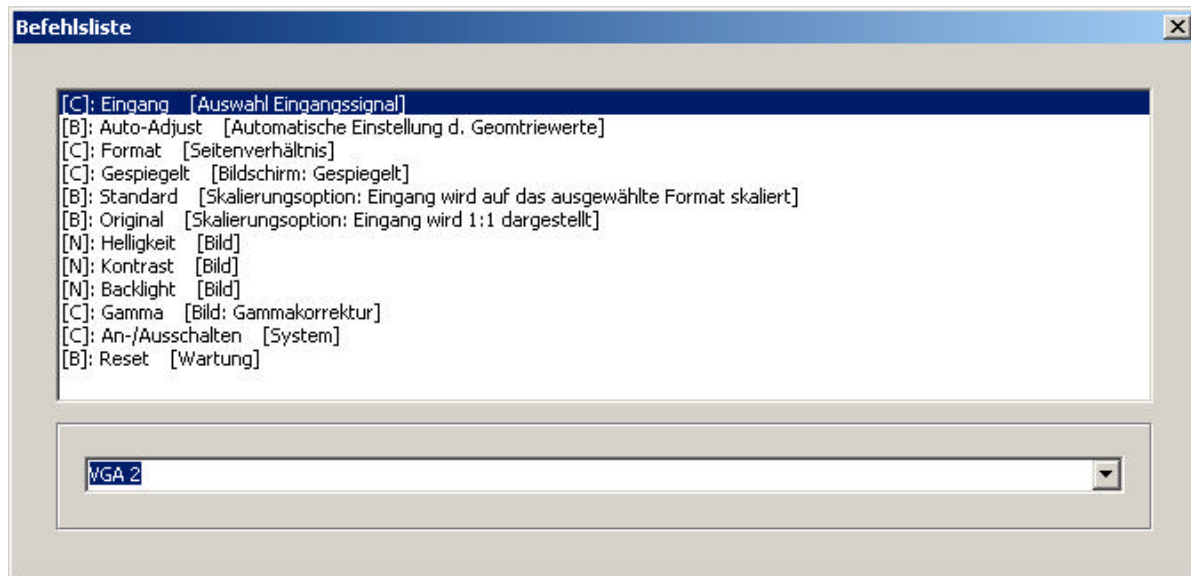
- Anmeldung nötig

3.1 Befehle erstellen



- 1=Befehle für die in der Arbeitsfläche ausgewählten Monitore
- 2=Befehle für gewählten Monitor
- 3=Befehlsliste
- 4=Arbeitsfläche

- Menüpunkt „Hauptmenü\Ansicht\Befehlsansicht“ nutzen, um in die Befehlsansicht zu gelangen.
(Befehlsliste wird angezeigt)

3.1.1 Befehlsliste

- „[B]“=Schaltfläche
- „[C]“=Auswahlliste/Schaltfläche
- „[N]“=Eingabefeld

3.1.2 Allgemeine Befehle anlegen

- Befehl in Befehlsliste auswählen
(Bei „[C]“ muss in der 2. Liste noch der Wert gewählt werden. Von der Auswahl ist abhängig, ob eine Auswahlliste oder eine Schaltfläche erzeugt wird.)
- Befehl mit Doppelklick in dem gerasterten Bereich platzieren
(wird nach Raster ausgerichtet)
- Befehle dürfen nicht überlappen!

3.1.3 Monitorbefehle platzieren

- Monitor anklicken
- Befehl in Befehlsliste auswählen
- Befehl mit Doppelklick in dem gerasterten Bereich platzieren
(wird nach Raster ausgerichtet)
- Befehle dürfen nicht überlappen!

3.1.4 Befehl löschen

- Rechtsklick auf Befehl
(Menü öffnet sich)
- Menüpunkt „Löschen“ wählen

3.1.5 Befehl bewegen

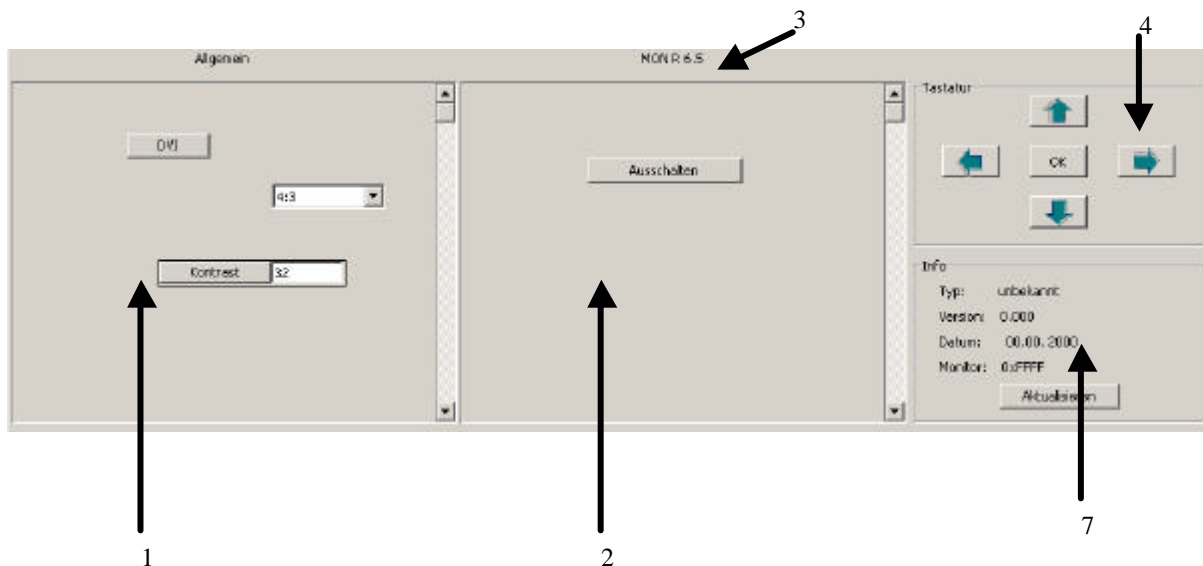
- Befehl auswählen
- Befehl über Doppelklick an einer leeren Stelle im Befehlsbereich die neue Position zuweisen

3.1.6 Allgemeine Befehlsliste laden/speichern

- Menüpunkt „Hauptmenü\Datei\Befehlsliste\Allgemeine Befehle\Laden“ bzw. „... \Speichern“ nutzen (Dateiauswahldialog wird geöffnet)
- Datei auswählen

3.1.7 Monitorbefehle laden/speichern

- Monitor anklicken
- Menüpunkt „Hauptmenü\Datei\Befehlsliste\Monitorbefehle\Laden“ bzw. „... \Speichern“ nutzen (Dateiauswahldialog wird geöffnet)
- Datei auswählen

3.2 Befehle senden

1=Befehle für die in der Arbeitsfläche ausgewählten Monitore

2=Bildlaufleiste

3=Befehle für den zuletzt angewählten Monitor

4=Name des zuletzt angewählten Monitors

5=Bildlaufleiste

6=Optionsfeld1: Tastatur (Senden von Tastaturbefehlen an den zuletzt ausgewählten Monitor)

7=Optionsfeld2: Info (Anzeigen der Informationen von dem zuletzt ausgewählten Monitor)

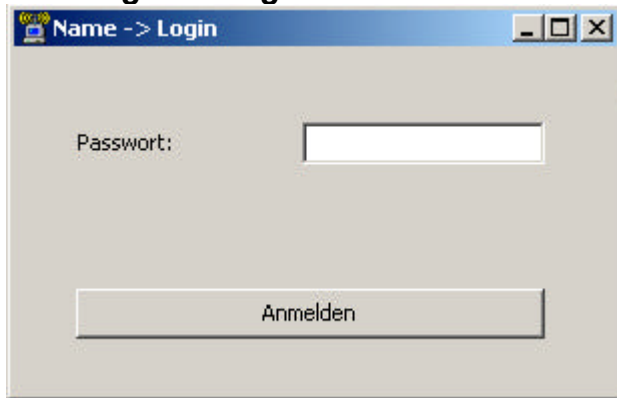
- Menüpunkt „Hauptmenü\Ansicht\Normal“ nutzen, um in die Normalansicht zu gelangen.

Durch Klicken auf die entsprechenden Schaltflächen werden die Befehle abgesendet

Mit Hilfe der Bildlaufleisten kann man sich durch die entsprechende Befehlsseite bewegen.

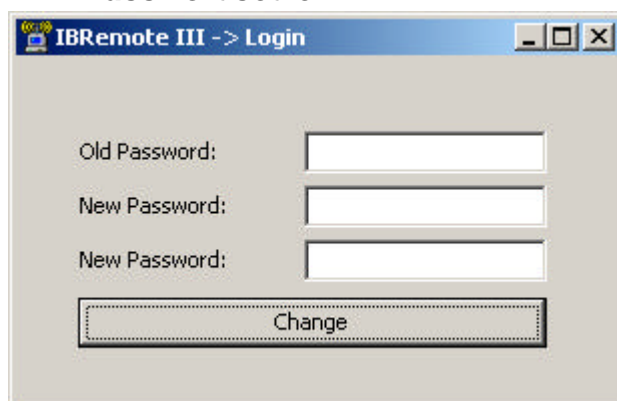
4 Login

4.1 Login-Dialog

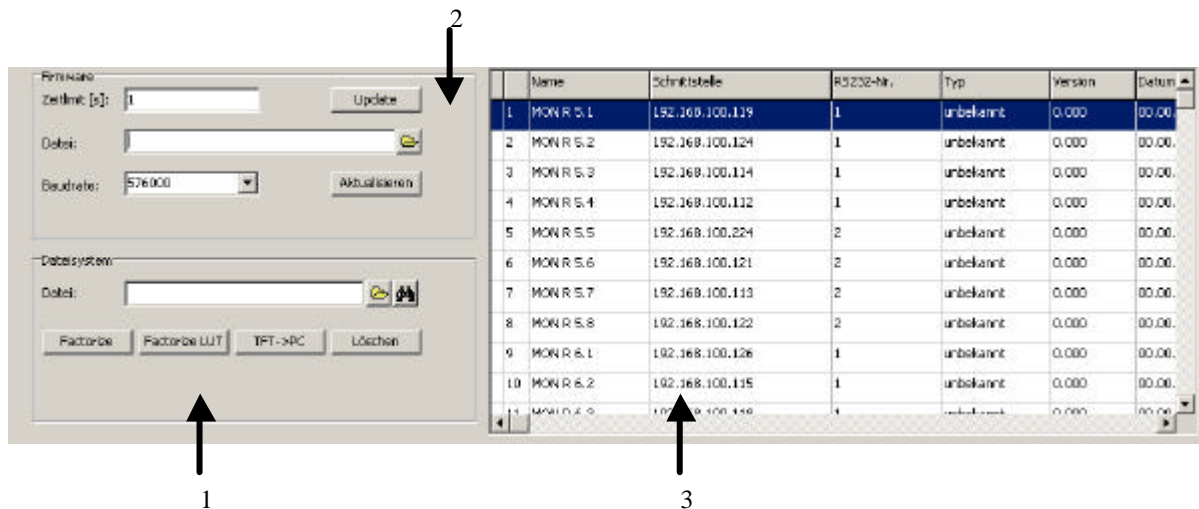


Geben sie das Passwort ein und klicken sie auf „Anmelden“.

4.2 Passwort setzen



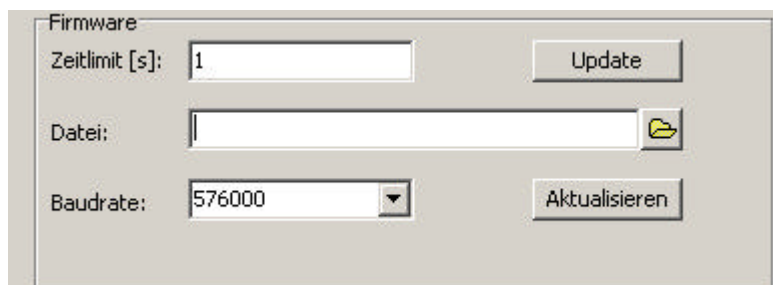
1. Altes Passwort eingeben
2. Neues Passwort eingeben
3. Neues Passwort (Wiederholung) eingeben
4. Auf "Ändern" klicken

5 Wartungsansicht

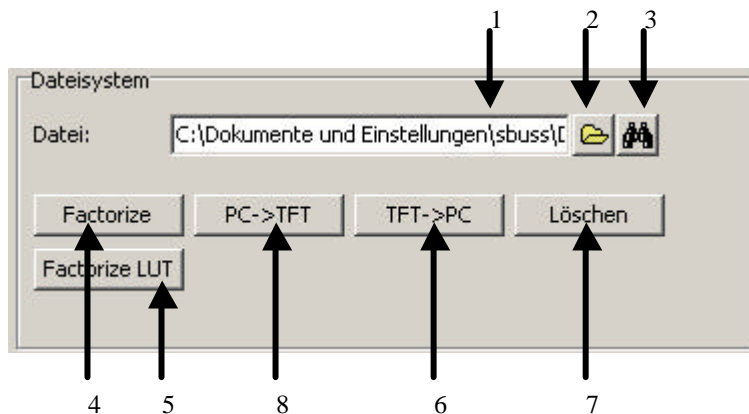
- 1=Dateisystem-Operationen
 2=Firmware-Operationen
 3=Monitorliste

Die Monitorliste enthält:

- Name, Schnittstelle,...
- Angewählt? („X“ in 1. Spalte=angewählt)
- Monitor-Informationen (Firmware-Datum, Display-Nummer,...)
- Status/Fehlermeldungen

5.1 Firmware-Operationen

- Schaltfläche „Aktualisieren“:
Aktualisiert die Daten in der Monitorliste
- „Zeitlimit“:
Maximale Wartezeit für Empfangen von Daten
- Datei:
Firmwaredatei
- „Baudrate“:
Baudrate für Firmware-Update
- Schaltfläche „Update“:
Startet Firmware-Update, Anmeldung nötig

5.2 Dateisystem-Operationen

1=Dateisystem-Datei

2=Dateisystem-Datei öffnen (Datei-Öffnen-Dialog wird angezeigt)

3=Dateisystemdatei anzeigen

4=Alle Datensätze werden Factory-Datensätze
(Anmeldung nötig)

5=Alle Gamma-Tabellen werden Factory-Tabellen
(Anmeldung nötig)

6=Dateisysteme aller angewählten Monitore in die Datei schreiben

7=Dateisysteme aller angewählten Monitore löschen
(Anmeldung nötig)

8=Dateisysteme in die angewählten Monitore schreiben (Datenquelle ist Datei)
(Anmeldung nötig)

5.2.1 Dateisysteme Löschen

- ggf. Anmelden
- Monitore auswählen
- Auf Schaltfläche „Löschen“ klicken

5.2.2 Dateisysteme Auslesen

- Monitore auswählen
- Zielfeld auswählen
- Auf Schaltfläche „TFT->PC“ klicken

5.2.3 Dateisysteme Schreiben

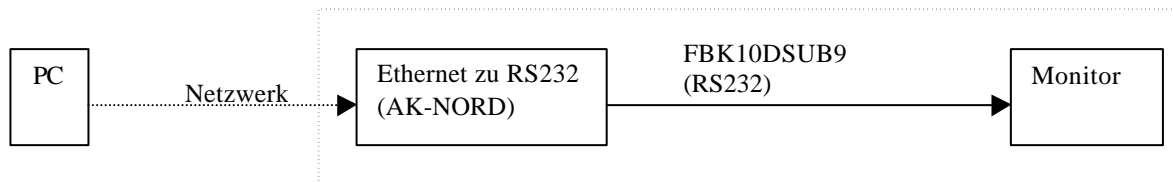
- ggf. Anmelden
- Monitore auswählen
- Quelldatei auswählen
- Auf Schaltfläche „PC->TFT“ klicken

5.2.4 Factorize

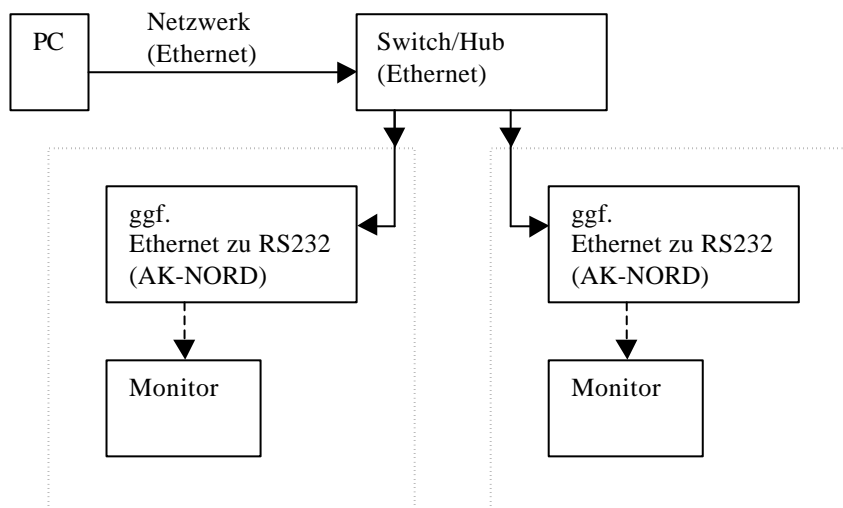
- ggf. Anmelden
- Monitore auswählen
- Auf Schaltfläche „Factorize“ klicken

6 Verbindung zu den Monitoren

6.1 Über Ethernet



Die Monitore benötigen eine unserer Interfacekarten mit Ethernet-Anschluß oder einen entsprechenden Ethernet-zu-RS232-Wandler. Der Monitor sollte im selben Subnetz wie der PC liegen.

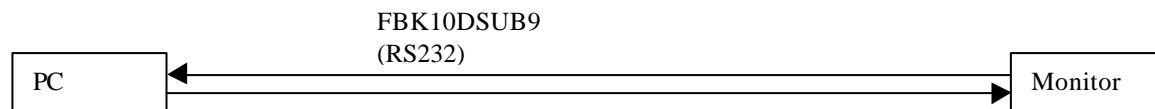


In einem Subnetz ist es möglich, mit einen oder mehreren PCs mehrere Monitore anzusteuern. Es ist darauf zu achten, dass die IP-Adressen der Netzwerkgeräte(Monitore, PCs,...) unterschiedlich sind.

Bedienungsanleitung IBREMOTE III

6.2 Über serielle Schnittstelle

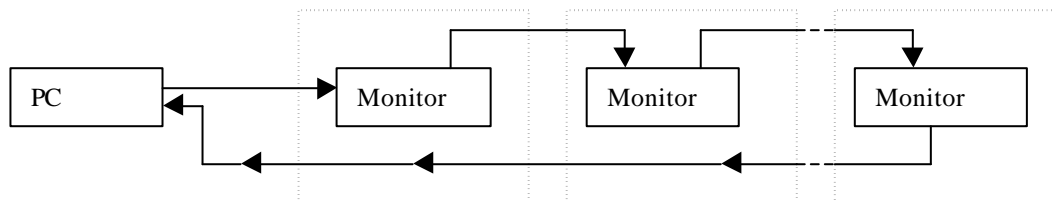
- Monitor



Nach Spezifikation V.28 sind max. 30 Meter mit geschirmtem Kabel möglich.

Allerdings sind dann nur noch 19200 Baud (normal min. 115200 Baud) möglich, was die Zeit für das Firmwareupdate stark erhöht.

- Monitorgruppe



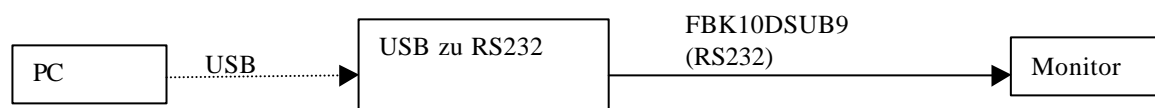
Das RS232-Signal wird von einem Monitor zum anderen weitergegeben. Der letzte Monitor sendet das Signal wieder zurück an den PC. Fällt ein Monitor aus, ist der gesamte Ring nicht erreichbar.

Nach Spezifikation V.28 sind max. 30 Meter mit geschirmtem Kabel(Summe der Länge aller RS232-Kabel zwischen PC und letzten Monitor!) möglich.

Allerdings sind dann nur noch 19200 Baud (normal min. 115200 Baud) möglich, was die Zeit für das Firmwareupdate stark erhöht.

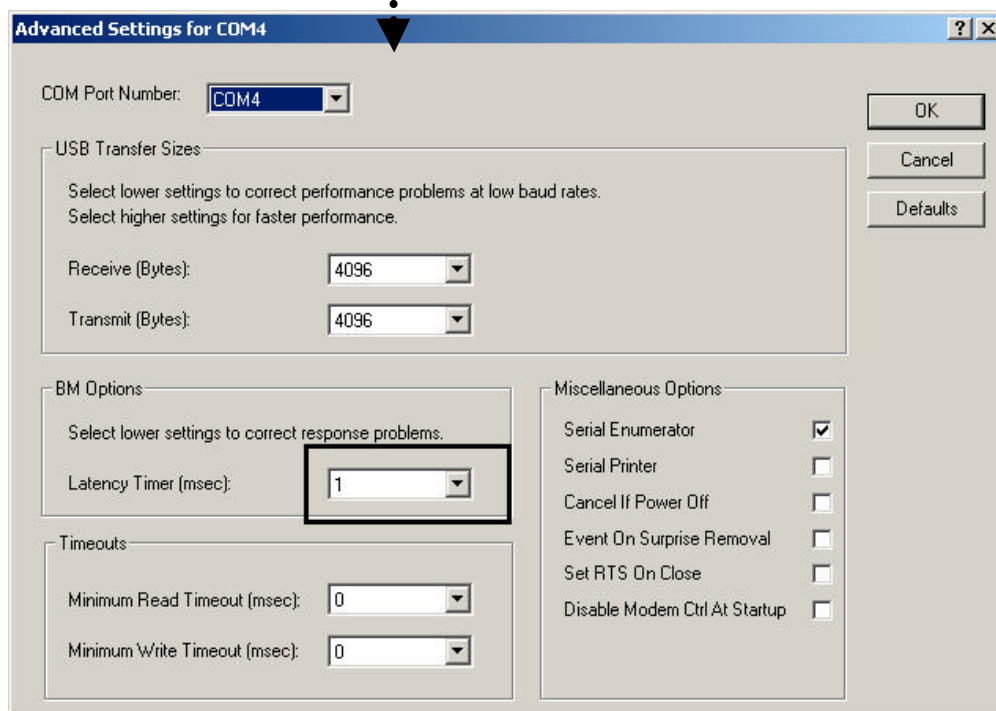
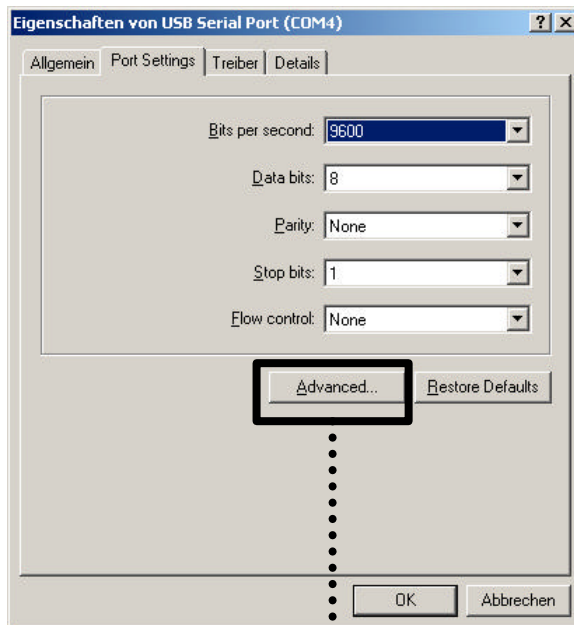
6.3 Über USB

- Monitor



Normalerweise ermöglicht die ein USB-RS232-Wandler eine höhere Baudrate wie die im PC eingebaute RS232. Das ist vor allem beim Firmwareupdate sinnvoll.

Desweiteren können z.B. über einen USB-Hub mehrere Monitore an den PC angeschlossen werden.

6.3.1 Konfiguration des USB-RS232-Wandlers

Bedienungsanleitung IBREMOTE III**7 Änderungen**

<u>Datum</u>	<u>Version</u>	
30.10.2009	1.011	- +Konfigurierbare Optionsfelder für Monitore - +"Update on Select"
24. 07. 2009	1.009/1.010	- GUI-Funktion verbessert
05. 05. 2009	1.008	- Statusabfragen hinzugefügt - Fehler in Ethernet-Sendefunktion behoben - Fehler in Mausbereichserkennung bei Monitorauswahl (auf Workbench) behoben
29. 09. 2008	1.007	- + neue Menüitems (Version 5.074) - +neues Format für Arbeitsfläche(*.wbc3) - +neue Befehlsliste(Liste für Wertauswahl bei Combobox)
27. 08. 2008	1.006	- Fehler behoben - Befehlsliste überarbeitet - +Ansichten - +Bilder in Arbeitsfläche
10. 06 .2008	1.005	- Benutzeroberfläche überarbeitet - +“PC->TFT“ in Dateisystemoperationen - +relative Pfade beim Speichern
25. 04. 2008	1.004	- +Startbildschirm - +“Factorize LUT“ für Dateisystem - +dynamische Monitorgröße - Änderung der Konfigurationsdatei(jetzt Ini-Datei) - Benutzeroberfläche überarbeitet
23. 03.2008	1.003	- Darstellung der Monitore in der Workbench geändert
30. 11. 2007	1.002	- Fehler behoben - Darstellung der Befehlselemente überarbeitet - Bildpfad mit „\“ möglich - +Login - +"Factorize", "TFT->PC" und "Löschen" für Dateisystem
24. 10. 2007	1.000	1 st Release