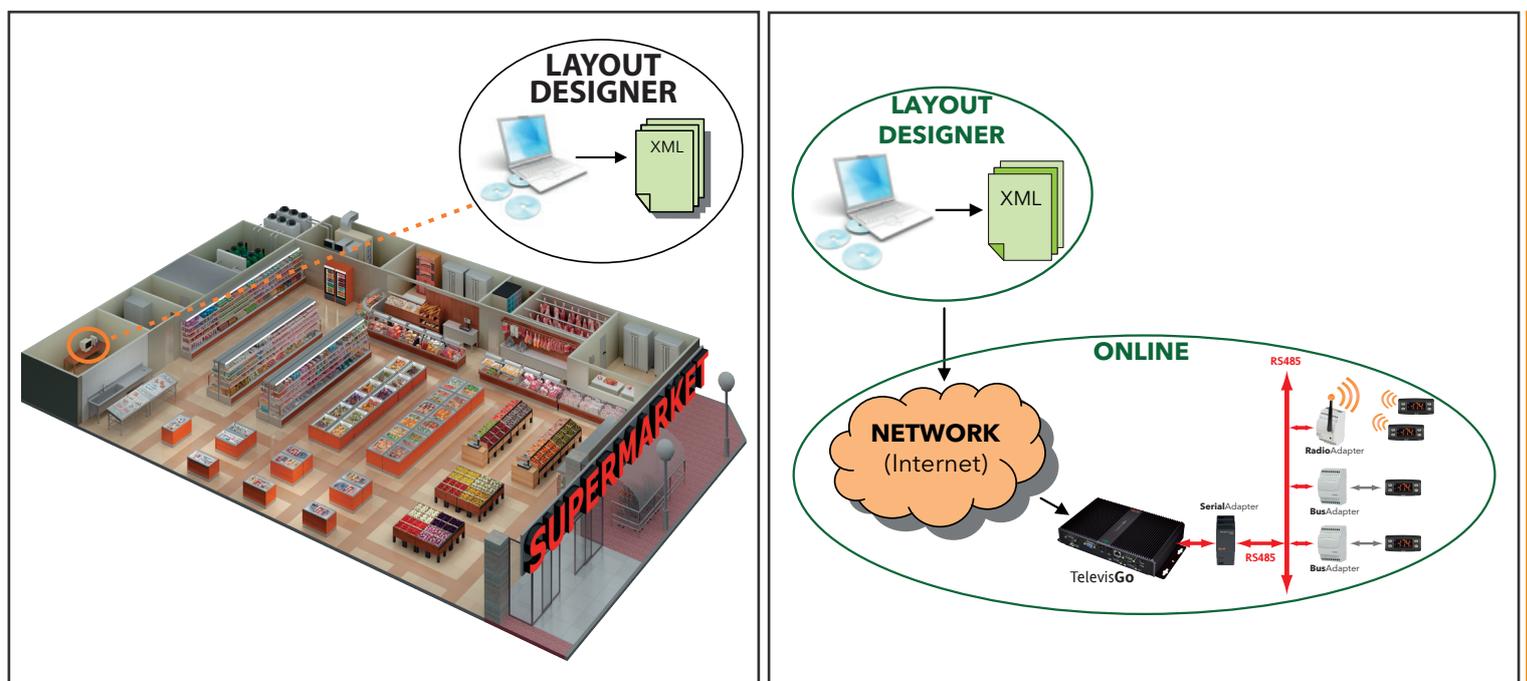


LayoutDesigner

Herramienta para la representación gráfica del layout de una red de controles



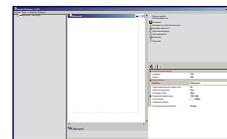
MANAGEMENT AND MONITORING



LayoutDesigner es una aplicación de software para PC que le permite configurar offline el layout de redes de controles para visualizarlos gráficamente.

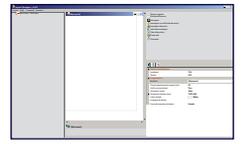
**MANUAL
DE USO**





1. USO DEL MANUAL.....	3
2. INTRODUCCIÓN.....	4
2.1 INICIO	5
2.2 MODOS OPERATIVOS.....	5
3. INTERFAZ DE USUARIO	6
3.1 ÁREA DE TRABAJO	6
3.2 MENÚ.....	7
3.2.1 MENÚ LAYOUT.....	7
3.2.2 MENÚ RED.....	8
3.2.3 MENÚ COMANDOS.....	8
3.2.4 MENÚ HERRAMIENTAS	9
3.3 RED DE INSTRUMENTOS CARGADA (A).....	10
3.4 ÁREA DE TRABAJO (B)	11
3.4.1 CONFIGURACIÓN DEL LAYOUT DE LA PÁGINA	11
3.5 INFORMACIÓN SOBRE EL OBJETO SELECCIONADO (C).....	12
3.6 OBJETOS PREDEFINIDOS (D).....	13
3.6.1 TABLA DE CARACTERÍSTICAS DE LOS OBJETOS	14
3.6.2 TABLE DESCRIPCIÓN CARACTERÍSTICAS OBJETOS	15
3.6.3 OBJETO "NINGÚN OBJETO"	18
3.6.4 OBJETO "ETIQUETA DINÁMICA"	18
3.6.5 OBJETO "IMAGEN"	19
3.6.6 OBJETO "IMAGEN CON ETIQUETA DINÁMICA"	19
3.6.7 OBJETO "IMAGEN DINÁMICA"	20
3.6.8 OBJETO "INDICADOR ANALÓGICO"	21
3.6.9 OBJETO "ESTADO DISPOSITIVO"	22
3.6.10 OBJETO "PARÁMETRO"	23
3.6.11 OBJETO "COMANDO"	24
3.6.12 OBJETO "AGREGADO"	24
4. LIBRERÍAS DE SÍMBOLOS/IMÁGENES	25
4.1 ARROWS	25
4.2 BACKGROUNDS	26
4.3 DYNAMIC RESOURCE	27
4.4 ELIWELL CONTROLLERS.....	30
4.5 ICONS.....	32
4.6 REFRIGERATION ELEMENTS.....	33
4.7 SHAPES.....	36
5. ADVERTENCIAS	37
5.1 RESPONSABILIDAD Y RIESGOS SECUNDARIOS.....	37
ELIWELL CONTROLS SRL NO RESPONDE DE LOS POSIBLES DAÑOS QUE SE DERIVEN DE:.....	37
5.2 EXIMENTE DE RESPONSABILIDAD	37

1. USO DEL MANUAL



Para una consulta rápida y puntual, el manual utiliza los siguientes recursos:



Atención!: destaca una información cuyo incorrecto conocimiento puede acarrear consecuencias negativas para el sistema o constituir un riesgo para personas, instrumentos, datos etc.; son de obligada lectura para el usuario.

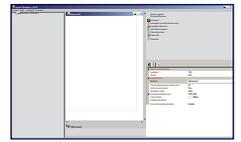


Resalte/evidencia: evidencia una puntualización sobre el tema tratado que el usuario debería tener en cuenta



Sugerencia: resalta una sugerencia que puede ayudar al usuario para comprender y utilizar mejor la información

2. INTRODUCCIÓN



Layout Designer es una aplicación de software de soporte para el producto TelevisGo; cuanto aparece en éste manual hace referencia a conceptos ya tratados en los respectivos manuales que el usuario deberá conocer.

Puede crear representaciones gráficas (layouts) de su red conectada al TelevisGo de modo OFFLINE, es decir desde un PC sin que éste necesite estar conectado en red y al TelevisGo mismo.

A dicho fin se ha creado una aplicación específica denominada **Layout Designer**.



La herramienta se encuentra disponible en la web de Eliwell, previo registro en el segundo nivel: Regístrese en www.eliwell.com y pida acceso al área reservada de segundo nivel.

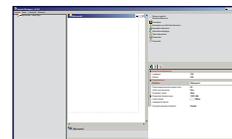
LayoutDesigner dispone de una interfaz similar a la del TelevisGO y permite crear layouts gráficos de su almacén, colocando varios instrumentos, así como visualizar los valores de recursos específicos de instrumentos específicos en tiempo real.

PRE-REQUISITOS:

Para poder instalar el **LayoutDesigner** OFFLINE ha de disponer de un PC con uno de los siguientes Sistemas Operativos:

- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7

Además es necesario tener instalado .NET Framework 2.0 o superior (ver las webs de Microsoft).



2.1 INICIO

LayoutDesigner No requiere instalación.

Uso Online:

Para iniciar la copia del software pre-cargada en el **TelevisGo** utilice el icono del escritorio.

Uso Offline:

Para usarlo Offline basta con copiar toda la carpeta *LayoutDesigner* en una carpeta del PC.

Para ejecutar el software entre en la carpeta *LayoutDesigner* y haga doble clic en el fichero:

- *Invensys.Tools.LayoutDesigner.exe*

 **LayoutDesigner** puede ejecutarse directamente también desde una llavecita USB. El usuario podrá llevar siempre consigo la aplicación a ejecutar en cualquier PC que satisfaga los requisitos anteriormente mencionados.

2.2 MODOS OPERATIVOS

LayoutDesigner permite crear páginas gráficas con imágenes, lecturas de los valores de recursos específicos para instrumentos específicos, etiquetas, enlaces a otras páginas de layout o a páginas de internet, imágenes dinámicas que cambian dependiendo del estado del instrumento, permitiendo de este modo una rápida verificación del estado, etc.

El trabajo puede realizarse:

- **offline:** el usuario definirá nombres y recursos de su propia red y luego cargará el fichero .xml de salida de la herramienta en el **TelevisGo**.
- **online:** directamente con el **TelevisGo**. La herramienta ya está precargada; conforme las páginas se desarrollan, el usuario puede ver en la web, en tiempo real, el resultado de las páginas creadas, interviniendo de este modo más rápidamente.



Sugerencia:

le aconsejamos trabajar siempre (tanto online como offline) con una red importada mediante fichero .xml generado por el **TelevisGo**. Le aconsejamos además utilizar la función de drag&drop (arrastrar y soltar) para crear objetos del layout ya que rellena automáticamente los siguientes campos:

- Instrumento: dirección del instrumento (por ej. **0.00:03**)

- Recurso: nombre del recurso (por ej.: **STA00069**)

- Dato visualizado:

PlainText = texto Etiqueta

ResourceID = ID recurso

ResourceName = Nombre recurso

ResourceShortName = Nombre corto recurso

ResourceValue = Valor recurso

ResourceValueAndMu = Valor y Unidad de Medida del recurso

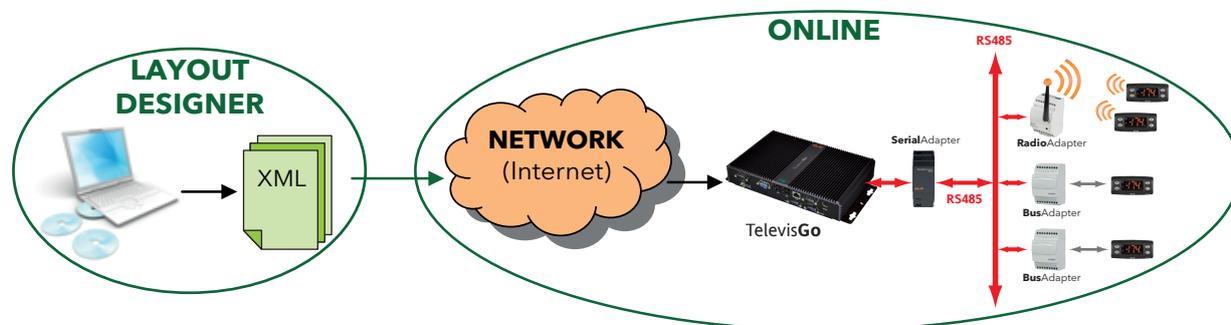
DeviceName = Nombre del instrumento

DeviceShortName = Nombre corto del instrumento

Para cada página construida, **LayoutDesigner** produce un fichero .xml que se archiva en una carpeta con el mismo nombre (que puede asignar el usuario), en la siguiente carpeta:

- LayoutDesigner/Layout Saved

 Una vez conectados por internet al **TelevisGO** podrá cargar los ficheros xml creados por el **LayoutDesigner** tras haberlos exportado correctamente (ver apartado "Menú LAYOUT") y proceder a cargar la aplicación entrando en la sección de actualización del sistema (véanse las secciones específicas de los respectivos manuales).

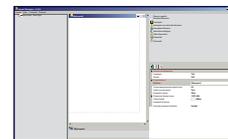


 Los ficheros .xml ya definidos pueden volverse a utilizar con nuevas configuraciones; de este modo el usuario puede crear librerías que podrá asignar en caso de necesidad a las distintas instalaciones que gestiona.



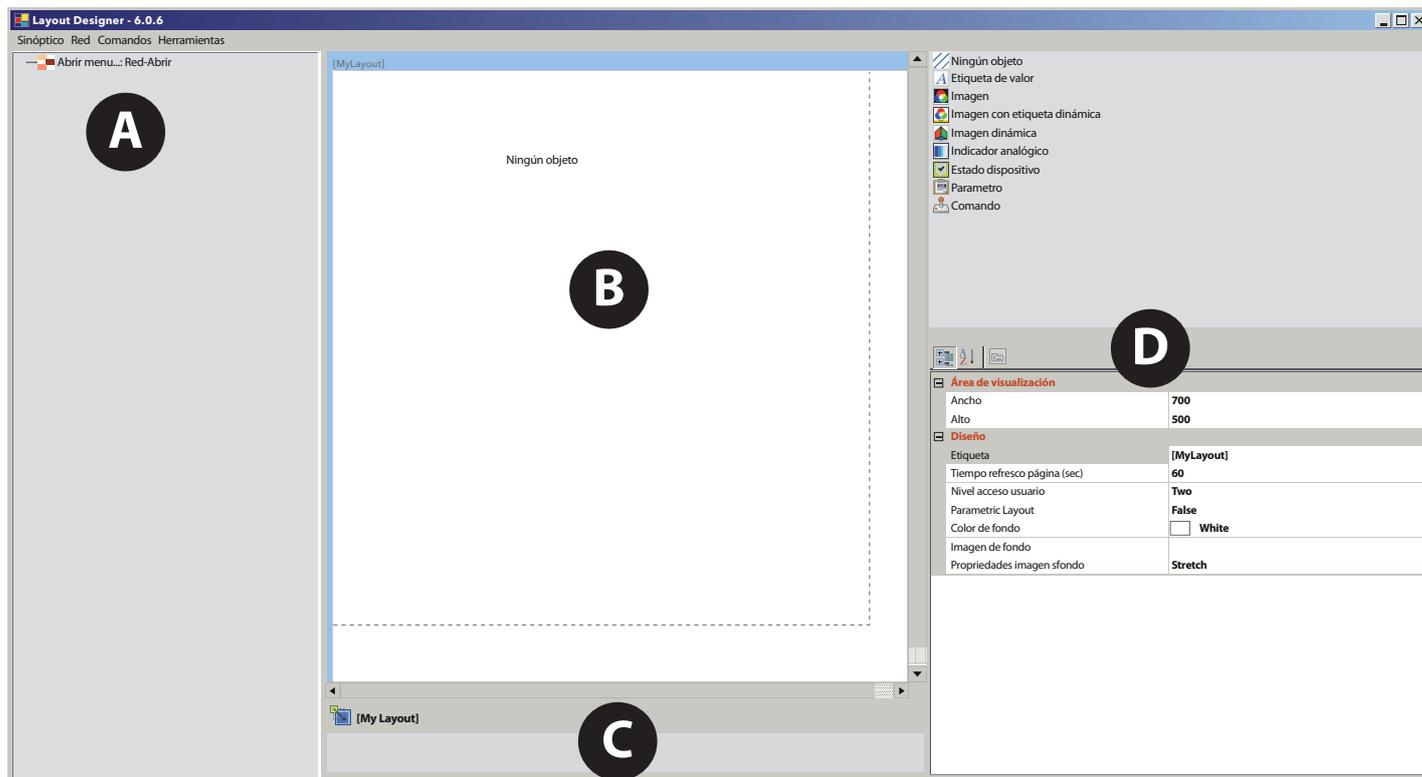
Tratándose de una configuración Offline, la herramienta no conoce los dispositivos reales presentes en la red (salvo que se haga una exportación de la misma mediante **TelevisGo. Dependerá pues de la pericia del usuario asignar nombres y direcciones de recursos que resulten coherentes con las redes a las que se aplicarán.**

3. INTERFAZ DE USUARIO



3.1 ÁREA DE TRABAJO

Cuando se lanza **LayoutDesigner** se abrirá una pantalla donde podemos acceder a todas las funciones disponibles:



La pantalla se divide en varias partes, con los siguientes contenidos

- **A)** Visualiza la red importada.
Se trata de un fichero .xml generado por el televisor **Go** exportando la red física o por el OfflineConfigurator exportando la red configurada offline (sin estar físicamente conectado a una red).
En esta zona se visualizan todos los instrumentos pertenecientes a la red y los recursos configurados. Se podrán introducir en el layout los recursos deseados con las características ya pre-definidas.

- **B)** Escritorio de trabajo.
En éste (dimensión 5000x5000 píxeles) aparece un recuadro en línea discontinua cuya dimensión puede seleccionar el usuario (valor expresado en píxeles) y que será el área visualizada en la web.



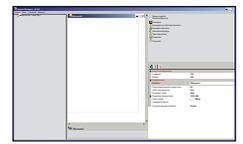
NOTA: aconsejamos que utilice la misma dimensión configurada en el ordenador usado para la supervisión (por ej.: 1024x768 píxeles) para que pueda visualizar el layout a pantalla completa

- **C)** Muestra la información del objeto seleccionado
El título del área muestra el nombre asignado al layout (por defecto el nombre es "[My Layout]").
En el área aparecerá la información concerniente al objeto seleccionado (tipo, dimensión, posición).



NOTA: si no se ha seleccionado ningún objeto, la información visualizada hará referencia al layout mismo y en particular al área con línea discontinua.

- **D)** Permite seleccionar el objeto que se coloca en el escritorio y sus propiedades.
En éste aparecen objetos predefinidos (Etiquetas, Imágenes, estados, etc) que se pueden utilizar ya y aparecerán también los grupos de objetos construidos por el usuario.
En la parte baja, se ven los campos configurables por el usuario para el objeto seleccionado.



3.2 MENÚ

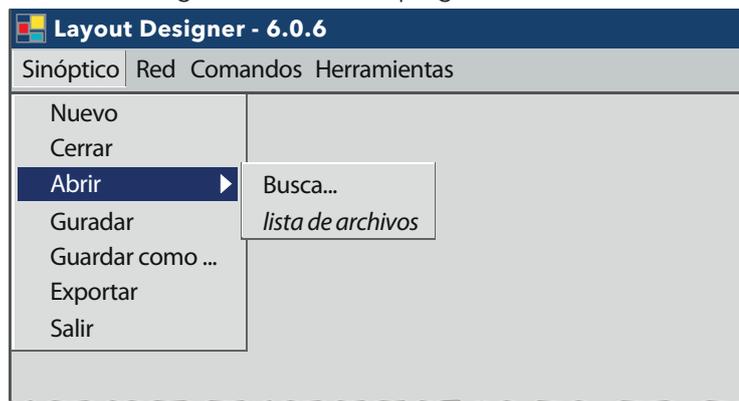
Cuando se lanza el **LayoutDesigner** se abrirá una pantalla desde la que podemos acceder a todas las funciones disponibles. Arriba a la izquierda están presentes los distintos menús principales que permiten:



- Barra de Título:** Muestra el nombre del programa y la versión
- Layout:** Permite crear, importar, exportar y guardar un layout
- Red:** Permite abrir el fichero XML de una red creada con OfflineConfigurator o exportada desde TelevisGo
- Comandos:** Contiene una serie de comandos ejecutables (eliminar, seleccionar todo, agrupar, separar y duplicar)
- Funciones:** Permite seleccionar el idioma utilizado.

3.2.1 MENÚ LAYOUT

Pulsando "Layout", se abrirá el siguiente menú desplegable:



La función asociada a las distintas opciones es la siguiente:

- **Nuevo:** permite crear un nuevo layout (parte de un escritorio vacío con las configuraciones por defecto).
- **Cerrar:** cierra el layout activo.



NOTA:

cuando se cierra un layout, si no se ha hecho un "Guardar como", el sistema guardará automáticamente el layout usando como nombre del fichero la etiqueta presente entre las características del layout (Zona **D**). Por defecto, el sistema asigna la etiqueta "**[MyLayout]**".

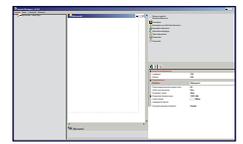


ATENCIÓN:

si no se ha asignado un nombre ("Etiqueta") al layout o le ha sido asignado un nombre ya existente (entre ellos el valor por defecto), durante el guardado, el sistema escribirá encima del fichero sin avisar.

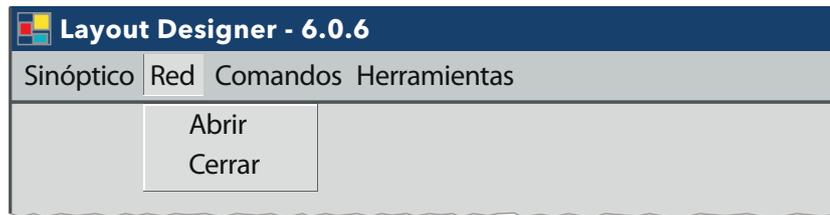
- **Abrir:** pulsándolo se abrirá un submenú donde aparecen las siguientes opciones:
 - **Buscar...** : permite buscar en el ordenador el fichero que se ha de cargar.
 - **listado ficheros** : debajo de "Buscar..." aparecerá un listado de los últimos layouts visualizados/creados.

Esta opción permite pasar de un layout otro. Cada vez que se cambia entre 2 layout distintos, el sistema guardará automáticamente el fichero que estamos cerrando y abrirá el nuevo. El listado de layout listados, estará compuesto como máximo de 5 ficheros.
- **Guardar:** pulsándolo permite guardar el layout activo usando el nombre ya asignado.
- **Guardar como ...:** pulsándolo permite guardar un layout asignándole el nombre y la ruta deseada.
- **Exportar:** permite exportar el layout diseñado en un formato que puede ser importado y visualizado por el TelevisGo.
- **Salir:** permite salir del programa



3.2.2 MENÚ RED

Pulsando "Red", se abrirá el menú desplegable siguiente:

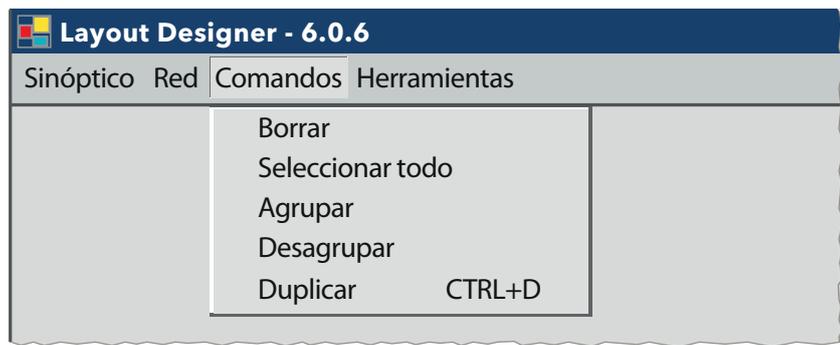


El significado de las distintas opciones es el siguiente:

- **Abrir:** permite cargar el fichero XML correspondiente a una red. Dicho fichero puede haber sido generado por el TelevisGo exportando los datos de la red o mediante el software "OfflineConfigurator".
- **Cerrar:** cierra la red activa.

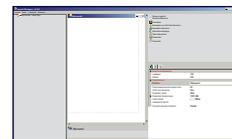
3.2.3 MENÚ COMANDOS

Pulsando "Comandos", se abrirá el menú desplegable siguiente:



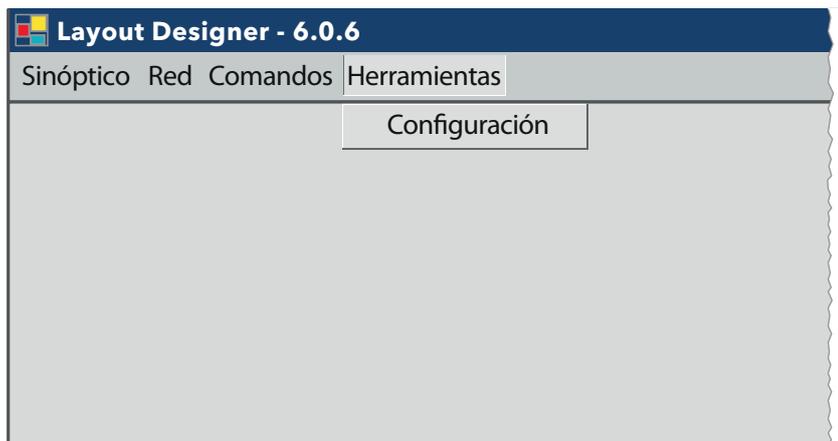
El significado de las distintas opciones es el siguiente:

- **Borrar:** borra el objeto o el grupo de objetos seleccionado.
- **Seleccionar todo:** selecciona todos los objetos presentes en el escritorio.
- **Agrupar:** une todos los objetos seleccionados, les asigna un nombre y guarda el grupo en la zona superior derecha junto a los demás tipos de objetos.
- **Desagrupar:** separa el grupo de objetos seleccionando varios objetos individualmente.
- **Duplicar:** duplica el objeto o el grupo de objetos seleccionado/s.

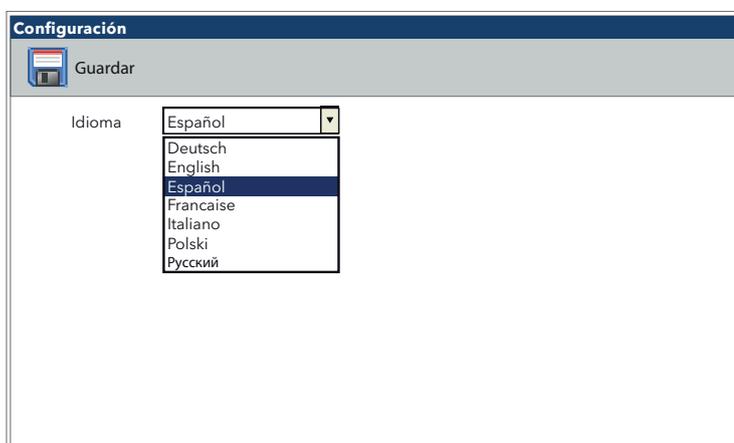


3.2.4 MENÚ HERRAMIENTAS

Pulsando "Herramientas", se abrirá el siguiente menú desplegable:



Seleccionando "Configuración" se abrirá la siguiente ventana:



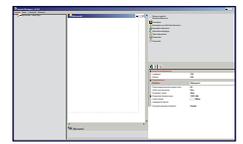
donde podemos seleccionar el idioma que usaremos en la interfaz de usuario.

Los idiomas que podemos seleccionar son los siguientes:

- Alemán ("Deutsch")
- Inglés ("English")
- Español ("Español")
- Francés ("Francaise")
- Italiano ("Italiano")
- Polaco ("Polski")
- Rusia ("Русский")

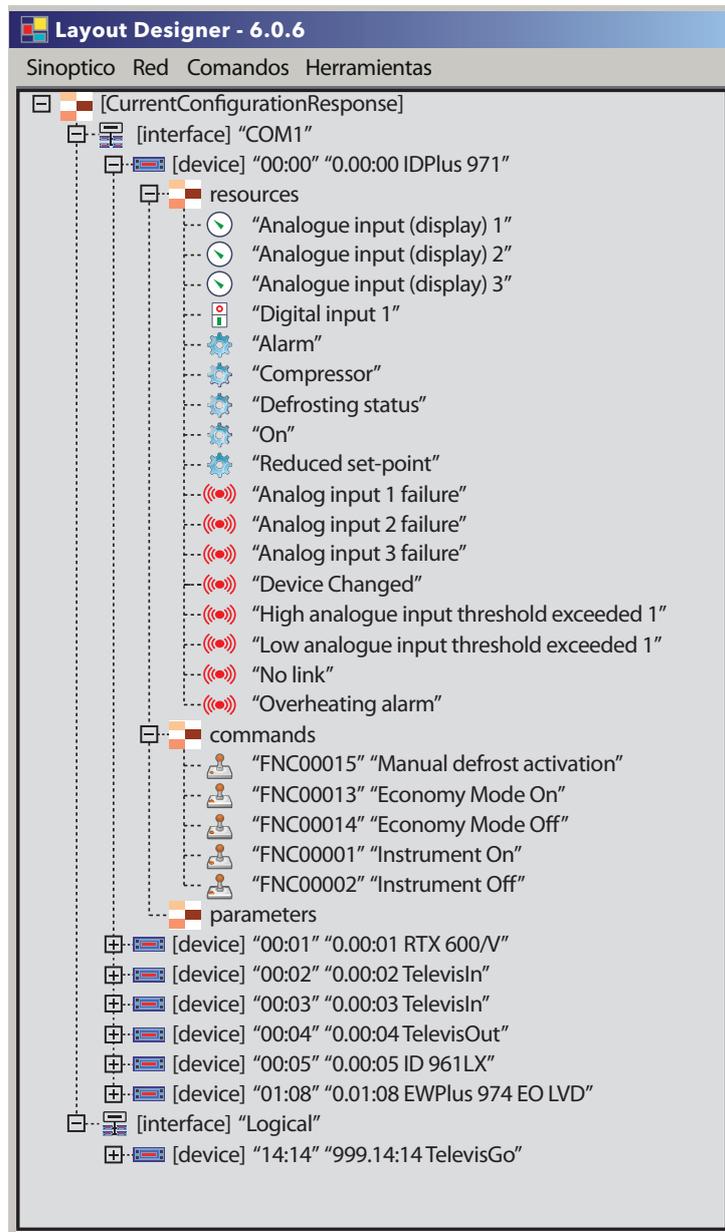


NOTA: una vez seleccionado el idioma deseado y pulsando en **GUARDAR** (), hay que cerrar y volver a abrir el software para activar la modificación.



3.3 RED DE INSTRUMENTOS CARGADA (A)

En esta zona aparece la lista de instrumentos pertenecientes a la red importada con sus correspondientes características.



Una vez cargada la red de instrumentos cuyo layout deseamos diseñar, podremos cargarlos dentro de los objetos introducidos en el escritorio (Área **B**).

Para introducirlos, seleccione el recurso que desea introducir y, manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, arrástrelo sobre el objeto activo donde desea introducirlo y suéltelo pulsando la tecla CTRL.



3.4 ÁREA DE TRABAJO (B)

En esta zona se introducirán todos los objetos que desea visualizar en la página de layout que se está creando (imagen de fondo, aparatos, casillas para visualizar los valores de las variables, etc).

El área de trabajo tiene una dimensión de 5000x5000 píxeles.



NOTA: le aconsejamos seleccionar el área de visualización (box gris) a la misma resolución del monitor y construir el layout dentro de dicha área. Esto para no tener que usare las barras de desplazamiento horizontales y verticales para visualizar los objetos.



3.4.1 CONFIGURACIÓN DEL LAYOUT DE LA PÁGINA

Pulsando en el área de trabajo (escritorio), en la parte inferior de la zona (D), pueden verse una serie de características del escritorio personalizables. La ventana que aparecerá por ej.

[MyLayout]	
Área de visualización	
Ancho	700
Alto	500
Designer	
Etiqueta	[MyLayout]
Tiempo refresco página (sec)	60
Nivel acceso usuario	Two
Parametric Layout	False
Color de fondo	<input type="text" value="White"/> White
Imagen de fondo	
Propiedades imagen fondo	Stretch



- NOTAS:**
- la eventual imagen de fondo tendrá las dimensiones del cuadro gris (área de visualización)
 - El "Nivel acceso usuario" se selecciona directamente en el **TelevisGo** en la sección correspondiente a la selección de los usuarios.
 - Recuerde asignar un nombre (Etiqueta) al layout para evitar que el sistema sobrescriba otros posibles layouts con el mismo nombre.



ÁREA DE VISUALIZACIÓN

Ancho

configura la anchura del área "con línea discontinua" presente en el escritorio.

Alto

configura la altura del área "con línea discontinua" presente en el escritorio.

DISEÑO

Etiqueta

Configura el nombre que se asocia al layout. Dicho nombre lo utilizará el software para realizar los guardados automáticos. Por defecto se ha seleccionado "[MyLayout]".

Nivel acceso usuario

configura qué grupo de usuarios podrá visualizar el layout. Se configura en el TelevisGo. Los grupos que puede seleccionar pulsando  son los siguientes:

- One** = grupo 1
- Two** = grupo 2
- Three** = grupo 3
- Four** = grupo 4
- Five** = grupo 5

Parametric layout

Los valores configurables son: **True** = todos los controles de la página hacen referencia a un solo instrumento.



NOTA: sugerimos introducir siempre una nota sobre el tipo de instrumento para el que se realiza el layout. Una vez visualizado en web, se podrá elegir otro instrumento pero, se es diverso, podría no contar con todos los parámetros y generar errores.

False = los controles de la página hacen referencia a varios instrumentos.



NOTA: Si está activado, todos los recursos de la página, independientemente de las asignaciones realizadas en el Layout Designer, se visualizarán como pertenecientes a un solo control que el usuario **HA DE** elegir en la página de resumen que se visualiza.

Color fondo

selecciona el color de fondo del escritorio.

Imagen de fondo

permite introducir una imagen de fondo que ocupará el área de línea discontinua configurada anteriormente. Pulsando el botón  se abrirá una ventana para navegar por las carpetas y seleccionar el fichero deseado.

Propiedades de la imagen de fondo

configura cómo introducir la imagen dentro del área con línea discontinua. Pulsando  se podrá seleccionar:

- Center** = la imagen se centrará manteniendo las dimensiones. Si el área es menor que las dimensiones de la imagen, se adaptará al área seleccionada.
- Stretch** = la imagen se adaptará al área sin mantener las proporciones

3.5 INFORMACIÓN SOBRE EL OBJETO SELECCIONADO (C)

En esta zona se visualiza la información sobre el objeto seleccionado.

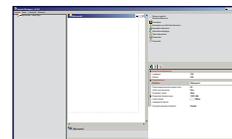
Si no se selecciona ningún objeto, visualizará la información referida a la página de layout.



Título: (Cuadro azul) Muestra el tipo de recurso seleccionada (en el ejemplo el layout:  [My Layout])



NOTA: El icono presente en el cuadro azul cambiará dependiendo del objeto seleccionado. El icono será el mismo que identifica individualmente cada objeto predefinido.



3.6 OBJETOS PREDEFINIDOS (D)

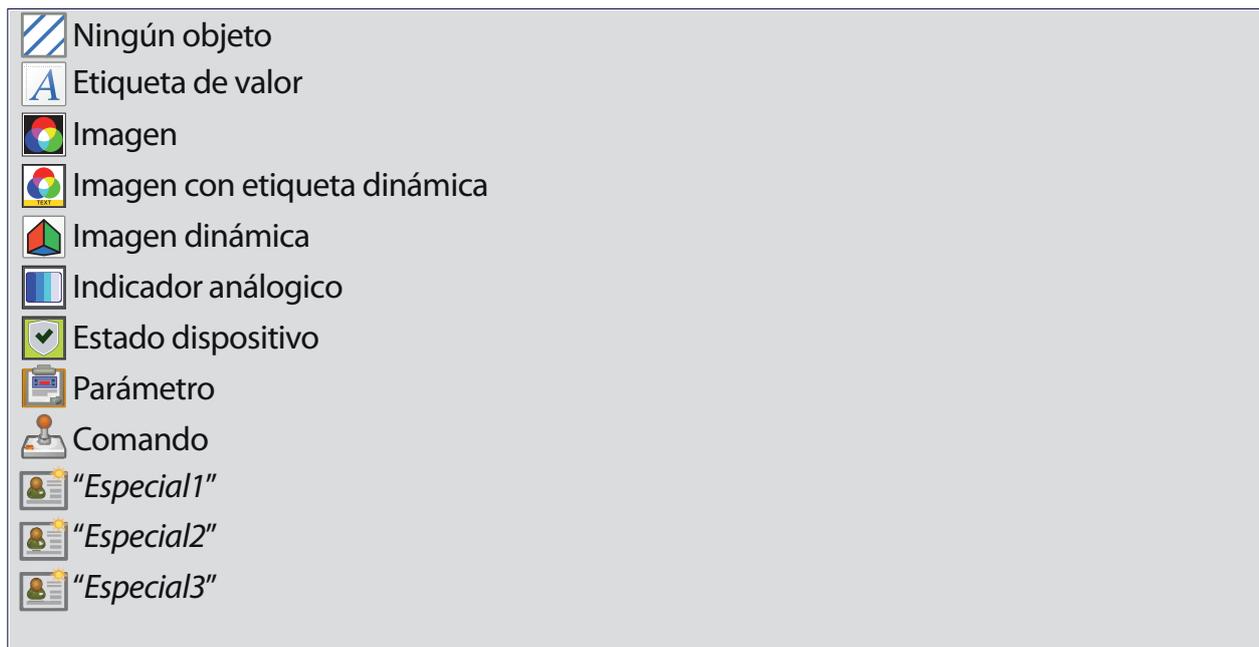
En esta zona se listan todos los objetos seleccionables.

Los objetos "Especial1", "Especial2" y "Especial3" son objetos creados por el usuario dimensionando debidamente los objetos predefinidos, formateándolos a su gusto y agrupándolos entre ellos.



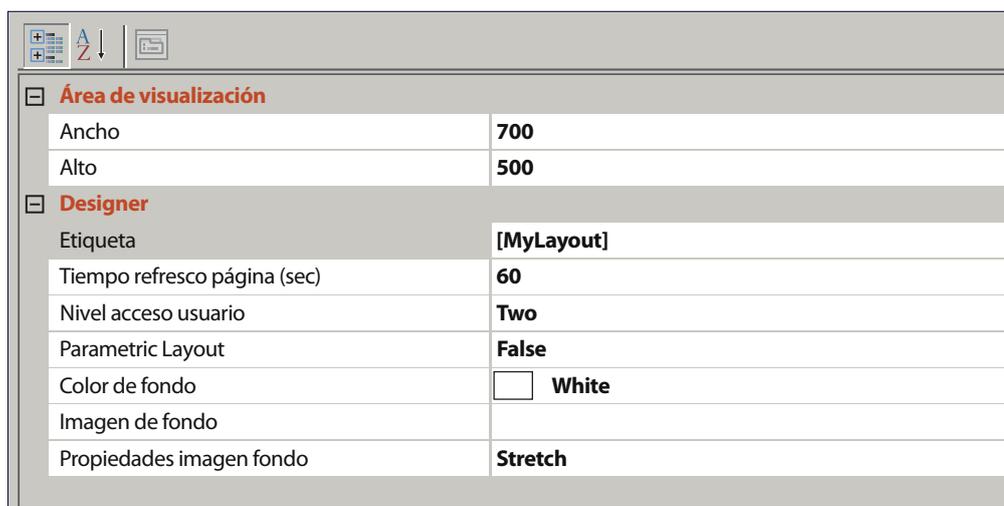
ATENCIÓN: - el objeto "Imagen con etiqueta dinámica" y los objetos personalizados por el usuario **NO** pueden agruparse.
- El número máximo de objetos que se pueden agrupar es **10**.

El área presenta el siguiente aspecto:

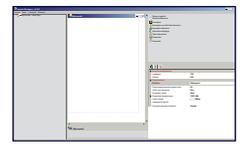


Para introducir un objeto dentro del área de trabajo, pulse y suelte sobre el tipo de objeto deseado y luego, colocándose dentro del área de trabajo, dibuje el rectángulo que representará la dimensión del objeto.

En la parte inferior, hay una zona donde pueden verse las características que se pueden modificar en el objeto. Dicha ventana cambia dependiendo del tipo de objeto. A continuación puede ver un ejemplo:



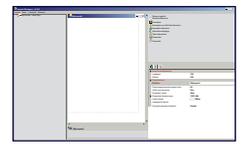
Para asociar un instrumento / recurso / comando / parámetro a un objeto, arrastre, manteniendo pulsada la tecla izquierda del ratón, el elemento de la red deseado sobre el objeto y suéltelo pulsando la tecla CTRL.



3.6.1 TABLA DE CARACTERÍSTICAS DE LOS OBJETOS

La tabla siguiente muestra el listado de las características configurables para los distintos objetos y su presencia o ausencia dependiendo del tipo de objeto seleccionado. ✓ = presente; ✗ = ausente

Descripción Menú	Lista de Submenús									
Caja										
Posición	X = horizontal Y = vertical	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dimensiones	Width = anchura Height = altura	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hyperlink										
Hyperlink	= ["Navega carpetas/ficheros"]	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗
Propiedades de la etiqueta dinámica										
Dimensiones área de texto	Width = ancho Height = altura	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Position (posición)	Top = superior Left = izquierda Right = derecha Bottom = abajo	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗
Etiqueta		✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dato visualizado	PlainText = texto Etiqueta ResourceID = ID recurso ResourceName = Nombre recurso ResourceShortName = Nombre corto recurso ResourceValue = Valor recurso ResourceValueAndMu = Valor y U.M. recurso DeviceName = Nombre instrumento DeviceShortName = Nombre corto instrumento	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Justificación	Left = a izquierda Right = a derecha Center = centrado	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fuente	Name = nombre de la fuente Size = dimensión Unit = unidad de medida Bold = negrita GdiCharSet = grupo de pertenencia GdiVerticalFont = deriva de fuentes verticales Italic = cursiva Strikeout = tachado Underline = subrayado	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Color primer plano	= ["Lista de colores"]	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Color de fondo	= ["Lista de colores"]	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tooltip		✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Instrumento										
Instrumento		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Recurso		✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
Imagen										
Fichero de Imagen	= ["Navega carpetas/ficheros"]	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Rotación	RotateNone = ninguna rotación RotateRight = rotación a derecha RotateLeft = rotación a izquierda	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Dimensión área de imagen	Width = Ancho Height = Altura	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Dimensión del borde		✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Color del borde	= ["Lista de colores"]	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Imagen dinámica										
Nombre fichero por defecto	= ["Navega carpetas/ficheros"]	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗
Fichero imagen dinámica	= ["Navega carpetas/ficheros"]	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗
Indicador analógico										
Mín.		✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Máx.		✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Horizontal	True = SI False = No	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Color lleno	= ["Lista de colores"]	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗
Color de fondo	= ["Lista de colores"]	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗



3.6.2 TABLE DESCRIPCIÓN CARACTERÍSTICAS OBJETOS

A continuación le explicamos en detalle las distintas características asociadas a los objetos:

CAJA
Posición
Los valores indicados son las coordenadas (X;Y) del objeto, calculadas a partir de la esquina superior izquierda del área de trabajo (expresada en píxeles). Los valores pueden modificarse directamente o expandiendo el listado con  .
X = posición en horizontal Y = posición en vertical
Dimensiones
Los valores indicados son las dimensiones (Width;Height) del área del objeto. Los valores pueden modificarse directamente o expandiendo el listado con  .
Width = ancho del objeto Height = altura del objeto
HYPERLINK
Hyperlink
Permite asociar al objeto un hyperlink. Puede introducirse escribiendo directamente el nombre del layout o, pulsando el botón  que abrirá una ventana para navegar por las carpetas y seleccionar el fichero deseado.
 NOTA: El uso más normal es el para introducir el link que enlaza a otra página de layout. Se podrá por tanto abrir una segunda página de layout.
 ATENCIÓN: si la selección del layout se hace pulsando el simbolo  en la casilla de layout y navegando por los ficheros, al confirmar la selección, el objeto debe volverse a seleccionar para seguir con las demás configuraciones.
PROPIEDADES DE LA ETIQUETA DINÁMICA
Dimensiones del área de texto
Los valores indicados son las dimensiones efectivas (Width;Height) del objeto seleccionado. (por ejemplo: en caso de Etiqueta dinámica representa el área donde se escribe la etiqueta, que puede ser igual o inferior al área que contiene el objeto). Los valores pueden modificarse directamente o expandiendo el listado con  .
Width = ancho del área Height = altura del área
Etiqueta
Contiene una cadena de texto que puede visualizarse o no en el layout dependiendo de lo que seleccionemos en "Dato visualizado". El texto se visualizará si: "Dato visualizado" = " PlainText ".
Dato visualizado
Configura qué tipo de dato se visualiza. El submenú que se abre pulsando  , permite visualizar:
PlainText = el texto que contiene la Etiqueta ResourceID = la ID del recurso ResourceName = el Nombre del recurso ResourceShortName = el Nombre Corto del recurso ResourceValue = el Valor leído por el recurso ResourceValueAndMu = el Valor leído y la unidad de medición del recurso DeviceName = el Nombre del instrumento DeviceShortName = el Nombre Corto del instrumento
Si se usa la función de drag&drop (arrastrar y soltar) desde una red pre-cargada, el dato se actualiza automáticamente cuando soltamos el recurso.



Justificación

selecciona el tipo de justificación para el dato visualizado. El submenú que se abre con , permite justificar a:

- Left** = izquierda
- Right** = derecha
- Center** = centro

Font

configura las características de la fuente utilizada. Expandiendo el listado con  a su izquierda aparece:

- Name** = nombre de la fuente (seleccionable en un menú desplegable)
- Size** = dimensión
- Unit** = unidad de medición. Las posibles selecciones son las siguientes:
 - **World** = sistema de coordenadas mundiales
 - **Pixel** = píxeles
 - **Point** = puntos (igual a 1/72 pulgada)
 - **Inch** = pulgadas
 - **Document** = document (igual a 1/300 pulgada)
 - **Millimeter** = milímetros
- Bold** = negrita (**True** = SI; **False** = NO).
- GdiCharSet** = (expresado en bytes) indica a qué grupo de caracteres pertenece la fuente (ej: 0 = ANSI).

 **NOTA:** El Valor por defecto "0" NO HA DE MODIFICARSE
- GdiVerticalFont** = indica qué fuente utilizada deriva de fuentes verticales de tipo GDI. (**True** = SI; **False** = NO).

 **NOTA:** El Valor por defecto "False" NO HA DE MODIFICARSE
- Italic** = Cursiva (**True** = SI; **False** = NO).
- Strikeout** = Tachado (**True** = SI; **False** = NO).
- Underline** = Subrayado (**True** = SI; **False** = NO).

Color de primer plano

selecciona el color con el que escribimos el dato que se visualiza.

Color fondo

selecciona el color de fondo del objeto.

Tooltip

configura el texto que se visualiza cuando se pasa sobre el objeto el puntero del ratón

INSTRUMENTO

Instrumento

configura la dirección del instrumento (ej: *0.00:01*).

Si utilizamos la función drag&drop (arrastrar y soltar) desde una red pre-cargada, el dato se actualiza automáticamente cuando soltamos el recurso.

Recurso

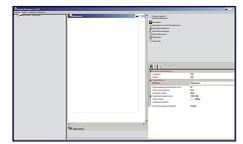
configura el nombre del recurso y su eventual descripción si la tuviera (por ej. *CUS40000-Sonda.temp.aire.exterior*).

Si utilizamos la función drag&drop (arrastrar y soltar) desde una red pre-cargada, el dato se actualiza automáticamente cuando soltamos el recurso.

IMAGEN

Fichero de imagen

permite asociar al objeto una imagen, pulsando el botón  se abrirá una ventana para navegar por las carpetas y seleccionar el fichero deseado.



Rotación

permite girar la imagen. Una vez concluida la operación vuelve de nuevo al valor RotateNone.

RotateNone = ninguna rotación

RotateRight = rotación a 90° en sentido horario

RotateLeft = rotación a 90° en sentido anti-horario

Dimensión del área de imagen

Los valores indicados son las dimensiones reales (Width;Height) del objeto seleccionado. Los valores pueden ser modificados directamente o expandiendo el listado con .

Width = ancho del área

Height = altura del área

Dimensiones del borde

configura la dimensión del borde que rodea la imagen.

La dimensión exterior del objeto no varía pero se reduce la imagen dejando un borde del valor seleccionado.

Color del borde

configura el color del borde exterior de la imagen.

IMAGEN DINÁMICA

Nombre fichero por defecto

permite seleccionar la imagen que se usa cuando el valor del recurso no es el esperado.

Pulsando el botón  se abrirá una ventana para navegar por las carpetas y seleccionar el fichero deseado.

Fichero imagen dinámica

permite seleccionar la serie de imágenes dinámicas asociadas a los valores que el recurso puede tener.

Pulsando el botón  se abrirá una ventana para navegar por las carpetas y seleccionar el fichero deseado.

El nombre del fichero seleccionado que aparecerá tendrá un asterisco "*" (por ej. **alarm_*.png**) en lugar del número progresivo de las imágenes individuales que componen la serie (por ej. **alarm_0.png** y **alarm_1.png**).

En la carpeta "DynamicResource" hay algunos ejemplos de imágenes dinámicas.

INDICADOR ANALÓGICO

Mín.

Valor mínimo asociado a la barra indicadora (barra vacía).

Máx.

Valor máximo asociado a la barra indicadora (barra llena).

Horizontal

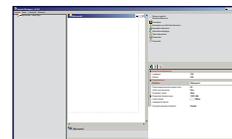
configura si la barra indicadora es horizontal o vertical.

Color relleno

selecciona el color de relleno de la barra indicadora del objeto "Indicador Analógico".

Color fondo

selecciona el color de fondo de la barra indicadora del objeto "Indicador Analógico".



3.6.3 OBJETO "NINGÚN OBJETO"



Pulsando "Ningún Objeto", es posible anular la selección de un objeto que no se desea utilizar ya o cuando se desea efectuar otra operación.



NOTA: Un "click" en el área de trabajo tras haber seleccionado un objeto comporta la colocación del objeto seleccionado.

3.6.4 OBJETO "ETIQUETA DINÁMICA"



Pulsando "Etiqueta dinámica", se crea un recuadro donde podemos introducir un texto, visualizar un valor, el nombre de un instrumento, etc, dependiendo de la configuración.

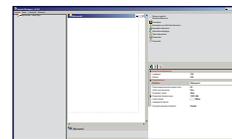
La ventana de propiedades que aparece es la siguiente:

Contenedor	
Posición	95; 707
Tamaño	24; 38
Hyperlink	
Hyperlink	
Instrumento	
Instrumento	
Recurso	
Propiedades etiqueta dinámica	
Dimensiones área texto	24; 38
Etiqueta	
Dato visualizado	Plain Text
Alineación	Left
Font	Microsoft Sans Serif; 12pt
Color primer plano	Whindow Text
Color de fondo	Transparent
Tooltip	

Para la descripción detallada de cada configuración véase la tabla con las descripciones al inicio del capítulo.



NOTA: Normalmente las dimensiones de la caja y del área de texto coinciden. En caso de que fueses distintas, al seleccionarse otra vez el objeto las dimensiones de la caja se ajustarán a las del área de texto.



3.6.5 OBJETO "IMAGEN"



Pulsando "Imagen", se crea un recuadro donde podemos introducir una imagen (por ej. la imagen de un plug-in, de ventiladores, etc)

La ventana de propiedades que aparece es la siguiente:

Contenedor	
Posición	300; 638
Tamaño	36; 49
Hyperlink	
Hyperlink	
Imagen	
Archivo de imagen	
Rotación	RotateNone
Dimensión área imagen	34; 47
Dimensión marco	0
Color marco	<input type="checkbox"/> White

Para la descripción detallada de cada configuración ver la tabla con las descripciones al inicio del capítulo.



NOTA: A este tipo de objeto también se le puede asociar un hyperlink que lleve a otro layout o a una página web.

3.6.6 OBJETO "IMAGEN CON ETIQUETA DINÁMICA"



Pulsando "Imagen con etiqueta dinámica", se crea un recuadro donde podemos introducir una imagen (por ej. la imagen de un instrumento, etc) y un texto (el texto puede ser una etiqueta, un recurso, etc)

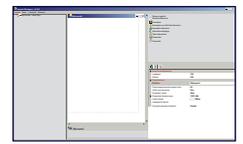
La ventana de propiedades que aparece es la siguiente:

Contenedor	
Posición	329; 518
Tamaño	129; 120
Imagen	
Archivo de imagen	
Rotación	RotateNone
Dimensión área imagen	127; 87
Dimensión marco	0
Color marco	<input type="checkbox"/> 224; 224; 224
Instrumento	
Instrumento	
Recurso	
Propiedades etiqueta dinámica	
Dimensiones área texto	50; 25
Position	Bottom
Etiqueta	
Dato visualizado	Plain Text
Alineación	Left
Font	Microsoft Sans Serif; 12pt
Color primer plano	<input checked="" type="checkbox"/> Whindow Text
Color de fondo	<input type="checkbox"/> Transparent
Tooltip	

Para la descripción detallada de cada configuración ver la tabla con las descripciones al inicio del capítulo.



NOTA: este tipo de objeto no se puede utilizar dentro de grupos de objetos.



3.6.7 OBJETO "IMAGEN DINÁMICA"



Pulsando "Imagen dinámica", se crea un recuadro donde podemos introducir una imagen dinámica (por ej. serie de imágenes que representan los distintos estados del recurso de un instrumento, etc) y un texto (el texto puede ser una etiqueta, un recurso, etc).

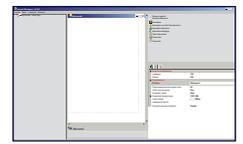
La ventana de propiedades que aparece es la siguiente:

Contenedor	
Posición	22; 29
Tamaño	91; 92
Imagen dinámica	
Nombre fichero por defecto	
Fichero imagen dinámica	
Instrumento	
Instrumento	
Recurso	
Propiedades etiqueta dinámica	
Dimensiones área texto	50; 25
Position	Bottom
Etiqueta	
Dato visualizado	Plain Text
Alineación	Left
Font	Microsoft Sans Serif; 12pt
Color primer plano	Whindow Text
Color de fondo	Transparent
Tooltip	

Para la descripción detallada de cada configuración ver la tabla con las descripciones al inicio del capítulo.



NOTA: Si no desea introducir texto, seleccione como "dimensión de area texto" "0;0" para esconderla.



3.6.8 OBJETO "INDICADOR ANALÓGICO"



Pulsando "Indicador Analógico", se crea un recuadro donde aparecerá una barra animada que se rellenará de modo proporcional a los límites Máx./Mín. seleccionados. El color de la barra llena y vacía puede seleccionarlo el usuario, así como que la barra sea horizontal o vertical.

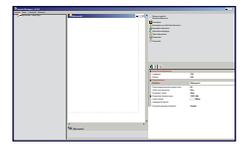
La ventana de propiedades que aparece es la siguiente:

Contenedor	
Posición	156; 39
Tamaño	274; 82
Indicador analógico	
Min	-50
Máx	50
Horizontal	True
Color de relleno	<input checked="" type="color"/> Blue
Color de fondo	<input type="color"/> White
Instrumento	
Instrumento	
Recurso	
Propiedades etiqueta dinámica	
Dimensiones área texto	50; 25
Position	Bottom
Etiqueta	
Dato visualizado	Plain Text
Alineación	Left
Font	Microsoft Sans Serif; 12pt
Color primer plano	<input checked="" type="color"/> Whindow Text
Color de fondo	<input type="color"/> Transparent
Tooltip	

Para la descripción detallada de cada configuración ver la tabla con las descripciones al inicio del capítulo.



NOTA: Si no desea introducir texto, seleccione como "dimensión de área de texto" "0;0" para esconderla



3.6.9 OBJETO "ESTADO DISPOSITIVO"



Pulsando "Estado dispositivo", se crea un recuadro donde podemos introducir una imagen dinámica (por ej. serie de imágenes que representan los distintos estados de un instrumento, etc) y un texto (el texto puede ser una etiqueta, un recurso, etc).

La ventana de propiedades que aparece es la siguiente:

Contenedor	
Posición	456; 41
Tamaño	105; 90
Hyperlink	
Hyperlink	
Imagen dinámica	
Nombre fichero por defecto	
Fichero imagen dinámica	
Instrumento	
Instrumento	
Propiedades etiqueta dinámica	
Dimensiones área texto	0; 0
Position	Bottom
Etiqueta	
Dato visualizado	Plain Text
Alineación	Left
Font	Microsoft Sans Serif; 12pt
Color primer plano	Whindow Text
Color de fondo	Transparent
Tooltip	

Para la descripción en detalle de cada configuración véase a la tabla con las descripciones al inicio del capítulo.

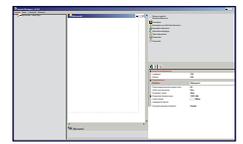


- NOTE:**
- Como configuración por defecto, la "dimensión del área texto" está en "0;0" (escondida). Para visualizarla, seleccione un valor distinto de "0;0" (por ej: 50;50).
 - A este tipo de objeto se le puede asociar también un hyperlink que lleve a otro layout o a una página web.

Los estados del dispositivo que se pueden configurar son los siguientes:

- **0** = instrumento en funcionamiento
- **1** = instrumento en alarma
- **2** = instrumento en NOLINK
- **3** = registros detenidos
- **4** = instrumento fuera red

instrumento en funcionamiento	instrumento en alarma	instrumento en NOLINK	registros detenidos	instrumento fuera red



3.6.10 OBJETO "PARÁMETRO"



Pulsando "Parámetro", se crea un recuadro donde podemos introducir un texto, visualizar un valor, la etiqueta de un parámetro, la unidad de medida, etc para un instrumento de la red dependiendo de su configuración.

La ventana de propiedades que aparece es la siguiente:

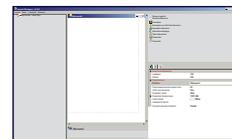
Contenedor	
Posición	606; 53
Tamaño	52; 39
Instrumento	
Instrumento	
Parámetro	
Propiedades etiqueta dinámica	
Dimensiones área texto	52; 39
Etiqueta	
Dato visualizado	ResourceValueAndMu
Alineación	Left
Font	Microsoft Sans Serif; 12pt
Color primer plano	<input checked="" type="checkbox"/> Whindow Text
Color de fondo	<input type="checkbox"/> Transparent
Tooltip	

Para la descripción detallada de cada configuración véase la tabla con las descripciones al inicio del capítulo.



ATENCIÓN: Los parámetros no se visualizan dentro de la red.

Es importante que el usuario preste atención al tipo de instrumento que se ha seleccionado y al parámetro que se desea visualizar. En caso de que el nombre del parámetro esté equivocado o el parámetro no se halle presente en el instrumento seleccionado, la ventana visualizará un error.



3.6.11 OBJETO "COMANDO"



Pulsando "**Comando**", se crea una caja donde podemos introducir texto, visualizar un valor, la etiqueta de un comando, la unidad de medición, etc para un instrumento específico de la red dependiendo de la configuración.

La ventana de propiedades que aparece es la siguiente:

Contenedor	
Posición	606; 53
Tamaño	52; 39
Instrumento	
Instrumento	
Comando	
Propiedades etiqueta dinámica	
Dimensiones área texto	52; 39
Etiqueta	
Alineación	Left
Font	Microsoft Sans Serif; 12pt
Color primer plano	Whindow Text
Color de fondo	Transparent
Tooltip	

Para la descripción en detalle de las cada configuración véase la tabla con las descripciones al inicio del capítulo.

3.6.12 OBJETO "AGREGADO"

Los objetos "**agregados**" son objetos interactivos que pueden volver a utilizarse fácilmente, que están compuestos por varios objetos elementales (Etiquetas dinámicas, imágenes, estados, etc)



Atención: La función de agregación ("**Reagrupar**") no funciona con objetos de tipo: "Imagen con etiqueta dinámica".



Pulsando sobre el objeto "**agregado**" que desea utilizar (el nombre que aparece se le pedirá en el momento que se crea el objeto) lo podrá colocar en el área de trabajo y utilizarlo seleccionando únicamente la dirección del instrumento que se utilice.

La ventana de propiedades que aparece es la siguiente:

Contenitore	
Posición	105; 90
Tamaño	456; 41
Instrumento	
Instrumento	

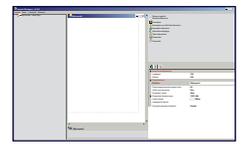
Para la descripción en detalle de las cada configuración véase la tabla con las descripciones al inicio del capítulo.



NOTE:

- El "copiar y pegar" inteligente de objetos agregados permite realizar rápidamente vistas de tablas con datos, comandos y parámetros.
- Los objetos "agregados" que crea el usuario se guardan en la carpeta: \\LayoutDesigner\Aggregations Saved\[**nombre objeto agregado**]

4. LIBRERÍAS DE SÍMBOLOS/IMÁGENES



Junto al programa **LayoutDesigner** se suministran una serie de librerías de símbolos/imágenes fácilmente expandibles con imágenes jpeg, png, gif, etc.

Las imágenes que aparecen en las carpetas y que pueden verse en el presente documento, son ejemplos utilizables directamente por el usuario o que se pueden integrar con sus imágenes de controles, supermercados, estados, etc, y pueden variar con el tiempo.

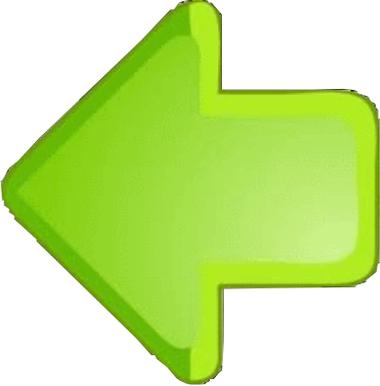
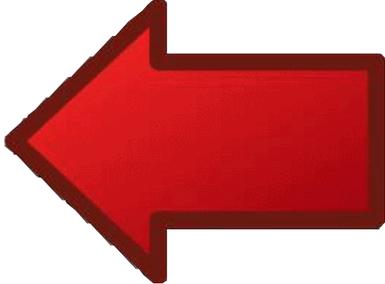
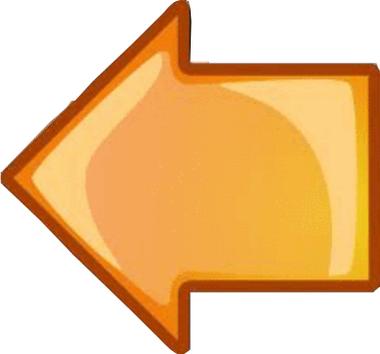
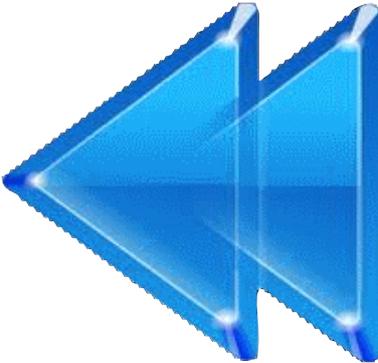
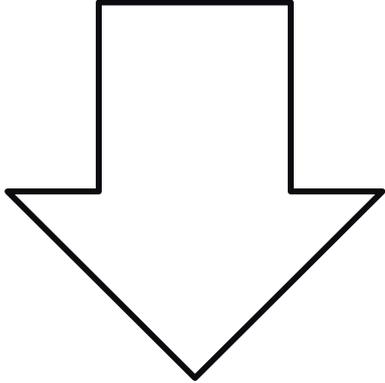
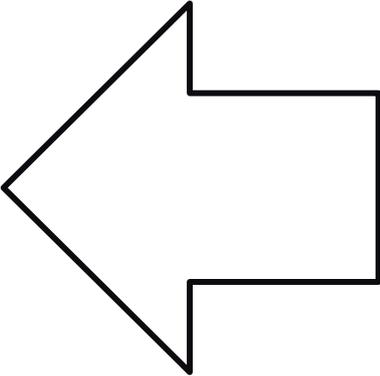
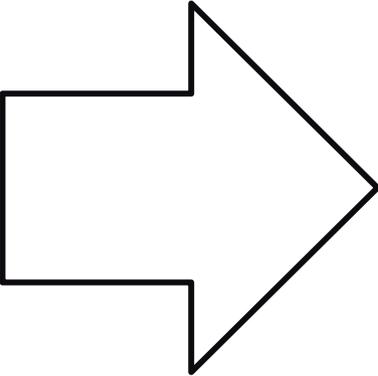
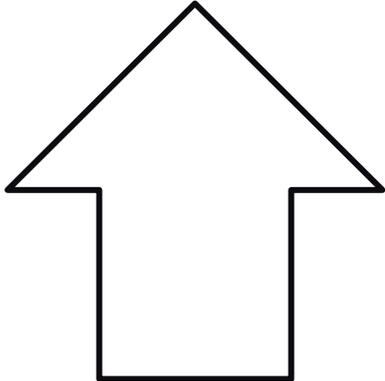
Las distintas imágenes se guardan todas dentro de la carpeta:

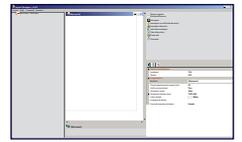
\\LayoutDesigner\Images**[tipo de librería]**

A continuación les mostramos un listado de imágenes presentes dentro de las carpetas y que posteriormente podrá integrar.

4.1 ARROWS

Contiene las siguientes imágenes:

arrow_1.gif 	Arrow_2.gif 	Arrow_3.gif 
Arrow_4.gif 	Arrow_5.gif 	arrow-bottom.png 
arrow-left.png 	arrow-right.png 	arrow-top.png 



4.2 BACKGROUNDS

Contiene las siguientes imágenes:

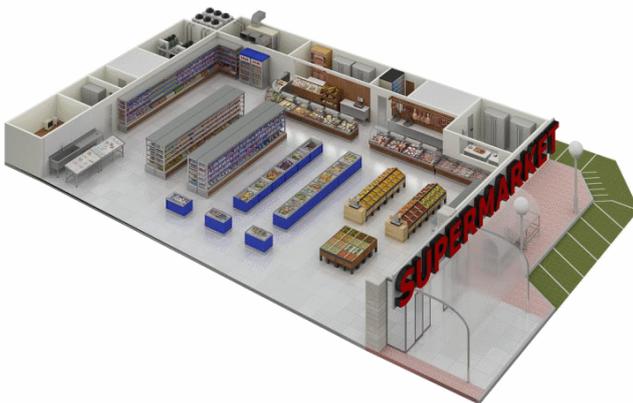
house.jpg



office.jpg



supermarket 06.gif

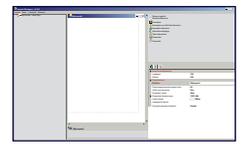


supermarket 08.jpg



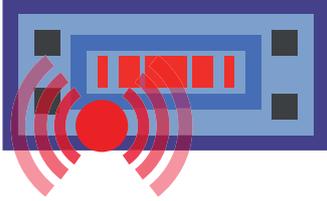
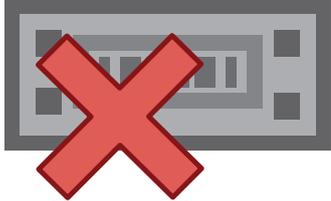
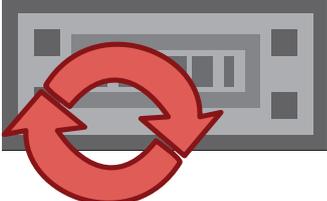
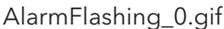
supermarket 05.jpg

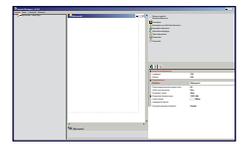


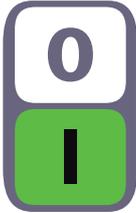


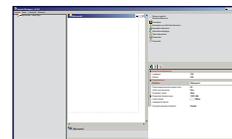
4.3 DYNAMIC RESOURCE

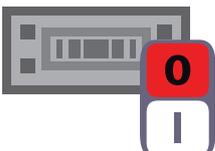
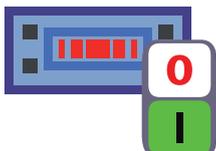
Contiene las siguientes imágenes:

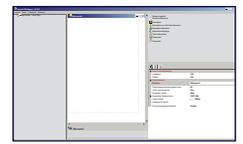
ESTADO DISPOSITIVO		
DeviceStatus_0.gif 	DeviceStatus_1.gif 	DeviceStatus_2.gif 
DeviceStatus_3.gif 	DeviceStatus_4.gif 	0 = instrumento en función 1 = instrumento en alarma 2 = instrumento en NOLINK 3 = registros detenidos 4 = instrumento fuera red
ESTADO DISPOSITIVO (ICONOS REDONDOS PEQUEÑOS)		
CircleStatus_0.gif 	CircleStatus_1.gif 	0 = instrumento en función 1 = instrumento en alarma 2 = instrumento en NOLINK 3 = registros detenidos
CircleStatus_2.gif 	CircleStatus_3.gif 	
ALARMA		
alarm_0.png 	alarm_1.png 	0 = alarma inactiva 1 = alarma activo
ALARMA PARPADEANDO		
AlarmFlashing_0.gif 	AlarmFlashing_1.gif 	0 = alarma parpadeando inactiva 1 = alarma parpadeando activa
ALARMA PARPADEANDO (VERSIÓN 2)		
FlashingAlarm_InactiveTransparent_0.gif 	FlashingAlarm_InactiveTransparent_1.gif 	0 = alarma parpadeando inactiva 1 = alarma parpadeando activa



ESTADO COMPRESOR		
compressor_0.png 	compressor_1.png 	0 = compresor apagado 1 = compresor encendido
ESTADO DESESCARCHE		
defrost_0.png 	defrost_1.png 	0 = desescarche inactivo 1 = desescarche activo
ESTADO VENTILADORES		
fan_0.png 	fan_1.png 	0 = ventiladores apagados 1 = ventiladores encendidos
ESTADO VENTILADORES (ICONOS PEQUEÑOS)		
fan_small_0.gif 	fan_small_1.gif 	0 = ventiladores apagados 1 = ventiladores encendidos
ESTADO ENTRADA DIGITAL		
digital_0.png 	digital_1.png 	0 = entrada digital inactiva 1 = entrada digital activa
ESTADO PUERTA		
door_0.png 	door_1.png 	0 = puerta cerrada 1 = puerta abierta
ESTADO TRÁFICO DATOS		
Traffic_0.gif 	Traffic_1.gif 	0 = tráfico detenido (ningún envío de datos) 1 = tráfico activo (envío de datos)



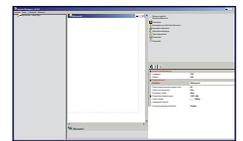
ESTADO LUCES		
Light_0.gif 	Light_1.gif 	0 = luces apagadas 1 = luces encendidas
ESTADO BLOQUEO TECLADO		
KeyboardLock_0.gif 	KeyboardLock_1.gif 	0 = teclado desbloqueado 1 = teclado bloqueado
ESTADO ALIMENTACIÓN		
Power_0.gif 	Power_1.gif 	0 = instrumento apagado (Power OFF) 1 = instrumento encendido (Power ON)
ESTADO SEÑALIZACIÓN (WARNING)		
Warning_0.gif 	Warning_1.gif 	0 = tráfico activo (envío de datos) 1 = tráfico detenido (ningún envío de datos)
ESTADO SEÑALES EXCLAMACIÓN		
Exclamation_0.gif 	Exclamation_1.gif 	0 = tráfico activo (envío de datos) 1 = tráfico detenido (ningún envío de datos)

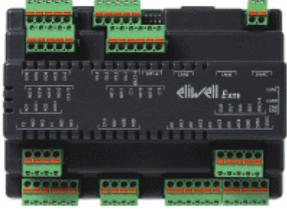


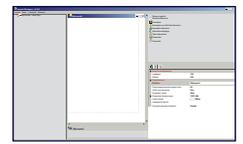
4.4 ELIWELL CONTROLLERS

Contiene las siguientes imágenes:

ColdFace_new.gif	ColdFace_new_3_4.gif	ColdFace_old.gif	ColdFace_old_3_4.gif
Energy_Front.gif	Energy_3-4.gif	EnergyBlind_front.gif	EnergyBlind_3_4.gif
DR4000_front.gif	DR4000_3-4.gif	FC BASICOM.gif	FC PLUS 3-4.gif
XVD_Front.gif	XVD_3_4.gif	V800_front.gif	V800_3-4.gif



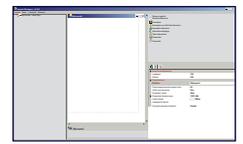
<p>PXV_orange.gif</p> 	<p>ID985.gif</p> 	<p>ID985_3_4.gif</p> 	<p>XTPro.gif</p> 
<p>xt key board.gif</p> 	<p>XTProKeyboard.gif</p> 	<p>EWCM_9xxx.gif</p> 	<p>EWCM9xxx_eo_front.gif</p> 
<p>EWCM keyboard_blue_front.gif</p> 	<p>Free_EVK.gif</p> 	<p>Free_EVP_front.gif</p> 	<p>FreeSmart_32x74.gif</p> 
<p>FreeSmart_4din_front.gif</p> 	<p>FreeSmart_4din_3_4.gif</p> 	<p>FreeSmartBlind_front.gif</p> 	<p>FreeSmartBlind_3_4.gif</p> 



4.5 ICONS

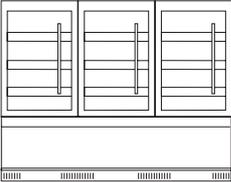
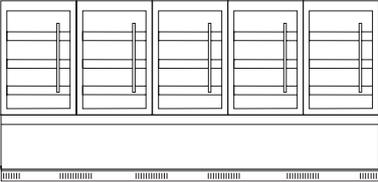
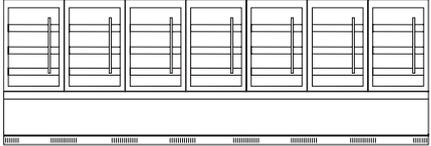
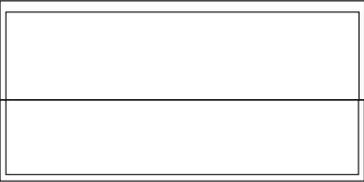
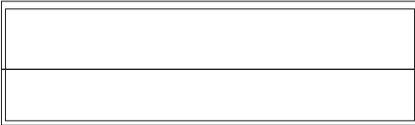
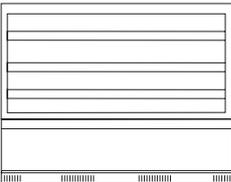
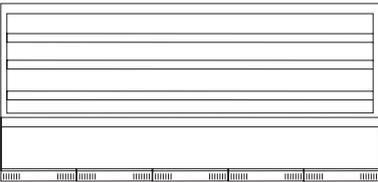
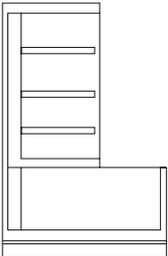
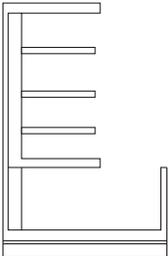
Contiene las siguientes imágenes:

go-bottom.png	go-top.png	go-first.png	go-last.png	go-jump.png
go-down.png	go-up.png	go-previous.png	go-next.png	SuggestRight.gif
SuggestLeft.gif	CollapseButton.gif	ExpandButton.gif	list-remove.png	list-add.png
DotSmallGray.gif	DotSmallGreen.gif	DotSmallOrange.gif	DotSmallRed.gif	media-eject.png
preferences-system.png	Warning.gif	Error.gif	process-stop.png	Info.gif
go-home.png	system-log-out.png	system-search.png	input-gaming.png	TaskExecution.gif



4.6 REFRIGERATION ELEMENTS

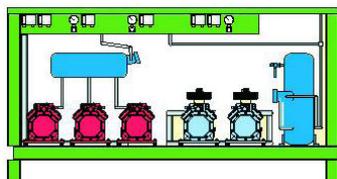
Contiene las siguientes imágenes:

CHILLERS (carpeta "CHILLERS")		
<p>chiller.jpg</p> 	<p>chillers.jpg</p> 	
CÁMARAS FRIGORÍFICAS (carpeta "COLDROOMS")		
<p>ColdRoom.jpg</p> 	<p>ColdRooms_3.jpg</p> 	
MUEBLES COMBINADOS (carpeta "COMBINED CABINET")		
<p>CombinedCabinetFrontal_3Doors.png</p> 	<p>CombinedCabinetFrontal_5Doors.png</p> 	<p>CombinedCabinetFrontal_7Doors.png</p> 
<p>CombinedCabinetFrontal_A.png</p> 	<p>CombinedCabinetFrontal_C.png</p> 	<p>CombinedCabinetFrontal_E.png</p> 
<p>CombinedCabinetFrontal_B.png</p> 	<p>CombinedCabinetFrontal_D.png</p> 	<p>CombinedCabinetFrontal_F.png</p> 
<p>CombinedCabinetLateralClose.png</p> 	<p>CombinedCabinetLateralOpen.png</p> 	

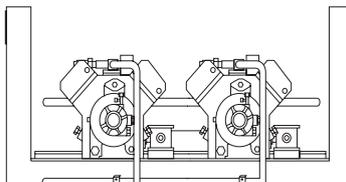


COMPRESORES (carpeta "COMPRESSORS")

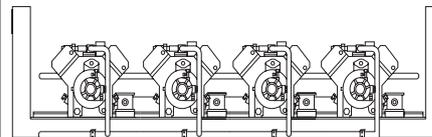
compressor rack.jpg



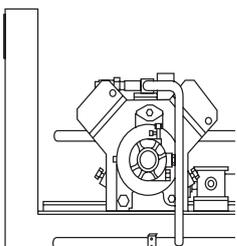
Compressors_2.png



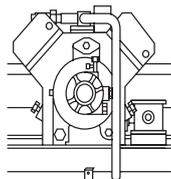
Compressors_4.png



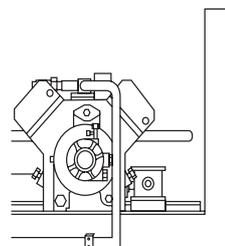
Compressor_Sx.png



Compressor_Central.png

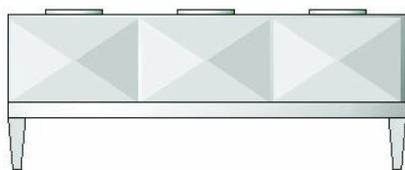


Compressor_Dx.png



CONDENSADORES (carpeta "CONDENSERS")

Condenser_3Fans.gif



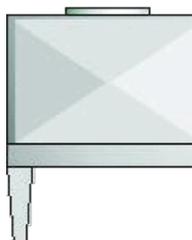
Condenser_6Fans.gif



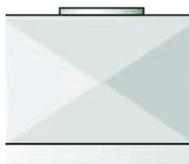
Condenser_8Fans.jpg



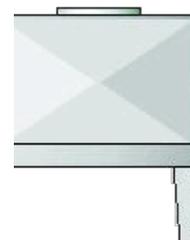
Condenser_Sx.gif



Condenser_Central.gif

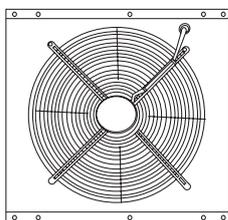


Condenser_Dx.gif

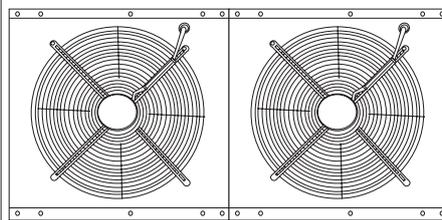


VENTILADORES (carpeta "FANS")

Fan.png

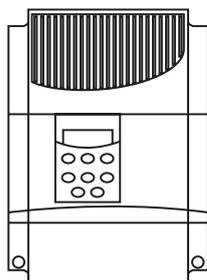


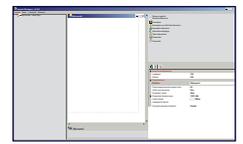
Fans_2.png



INVERTER (carpeta "INVERTER")

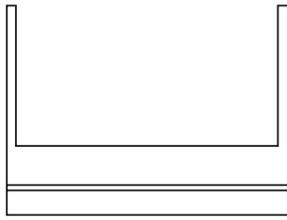
Inverter.png



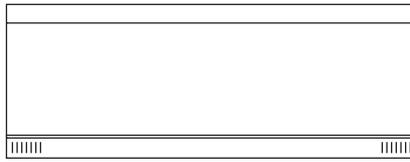


MUEBLES HORIZONTALES (carpeta "HORIZONTAL CABINETS")

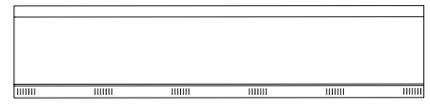
HorizontalCabinet_Frontal_A.png



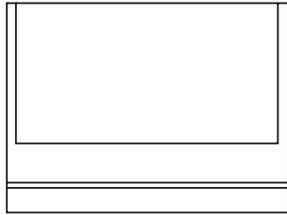
HorizontalCabinet_Lateral_A.png



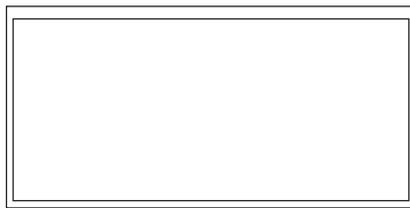
HorizontalCabinet_Lateral_B.png



HorizontalCabinet_Frontal_B.png



HorizontalCabinet_Top_A.png

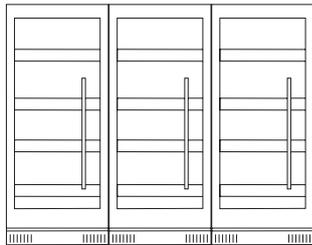


HorizontalCabinet_Top_B.png

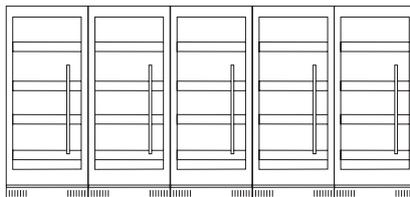


MUEBLES VERTICALES (carpeta "VERTICAL CABINETS")

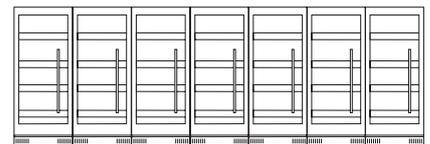
VerticalCabinet_3Doors.png



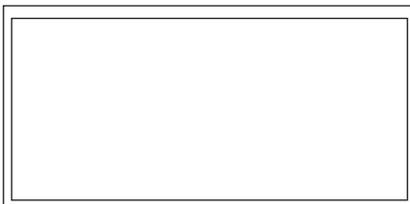
VerticalCabinet_5Doors.png



VerticalCabinet_7Doors.png



VerticalCabinet_A.png



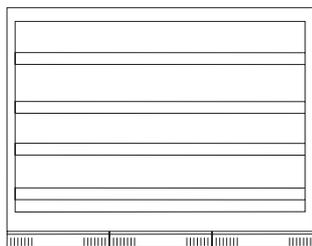
VerticalCabinet_C.png



VerticalCabinet_E.png



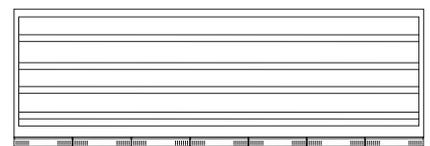
VerticalCabinet_B.png



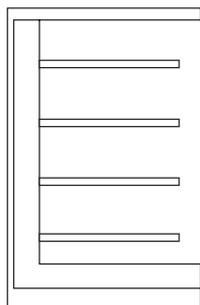
VerticalCabinet_D.png



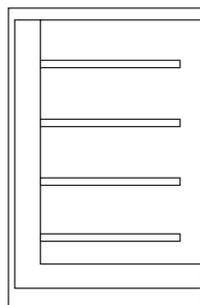
VerticalCabinet_F.png

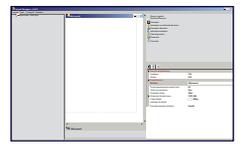


VerticalCabinet_Lateral.png



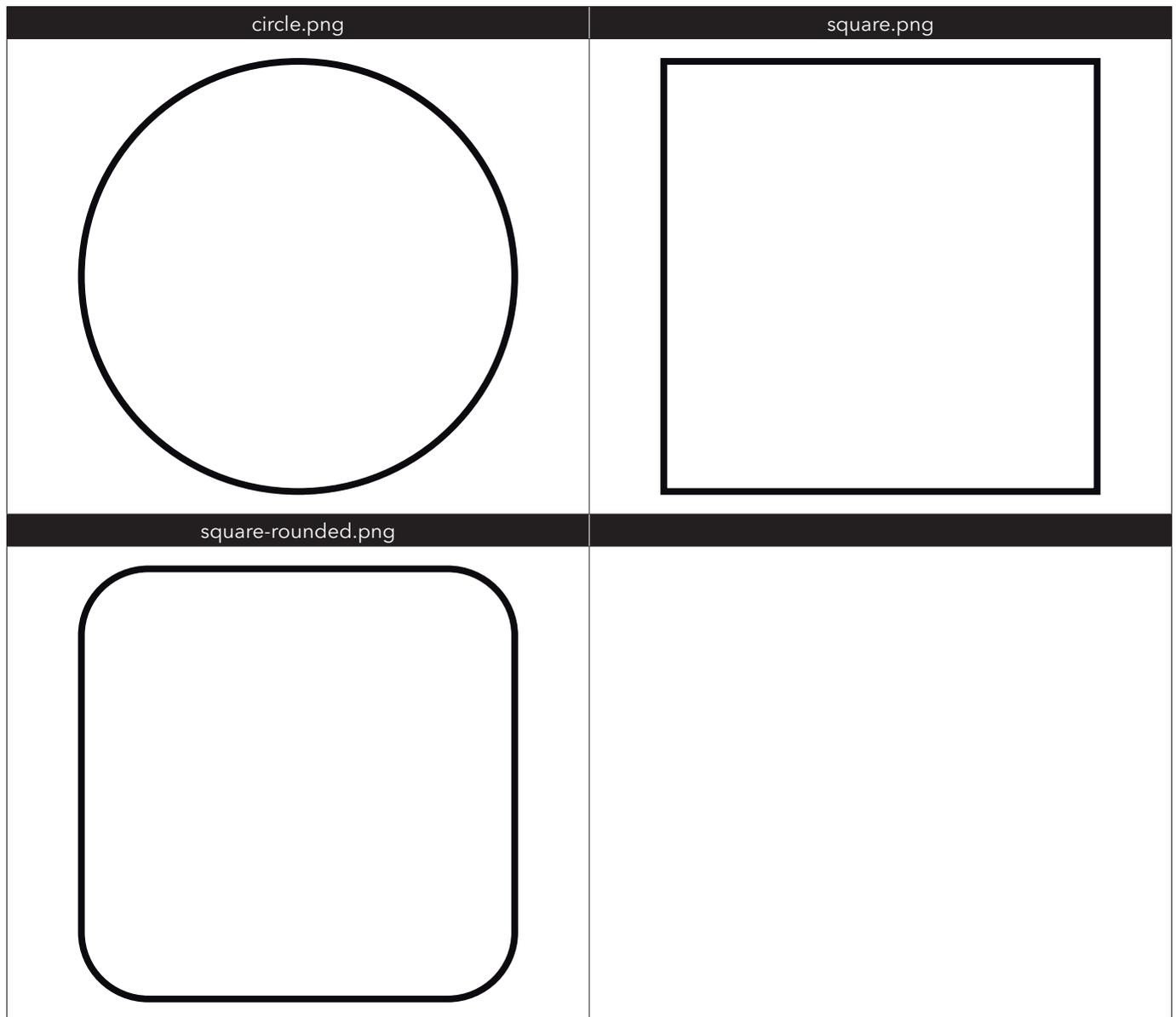
VerticalCabinet_LateralTransparent.png



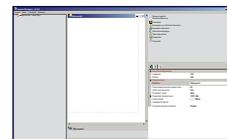


4.7 SHAPES

Contiene las siguientes imágenes:



5. ADVERTENCIAS



5.1 RESPONSABILIDAD Y RIESGOS SECUNDARIOS

Eliwell Controls srl no responde de los posibles daños que se deriven de:

- una instalación/uso distinto de los previstos y, en particular, que difieran de las prescripciones de seguridad previstas por las normativas vigentes y/o que se proporcionan en el presente documento;
- Uso en aparatos que no garantizan la protección adecuada frente a sacudidas eléctricas, agua y polvo en las condiciones de montaje efectuadas;
- Uso en aparatos que permiten acceder a partes peligrosas sin la ayuda de herramientas;
- Forzado y/o alteración del producto
- Instalación/uso en aparatos que no sean conformes a las normativas y disposiciones vigentes.

5.2 EXIMENTE DE RESPONSABILIDAD

La presente publicación es de propiedad exclusiva de **Eliwell Controls srl** la cual prohíbe su reproducción y divulgación si no ha sido expresamente autorizado por la misma **Eliwell Controls srl**. Se ha puesto el mayor cuidado en la realización de la presente documentación; no obstante, **Eliwell Controls srl** no puede asumir responsabilidad alguna que se derive del uso de la misma. Dígase lo mismo para cada persona o sociedad que ha participado en la creación y redacción del presente manual. **Eliwell Controls srl** se reserva el derecho de aportar cualquier modificación al mismo, estética o funcional, sin previo aviso de ningún tipo y en cualquier momento.



Eliwell Controls Srl

Via dell' Industria, 15 Z. I. Paludi
32010 Pieve d' Alpago (BL) - Italy
Telephone +39 (0) 437 986 111
Facsimile +39 (0) 437 989 066

Sales:

+39 (0) 437 986 100 (Italy)
+39 (0) 437 986 200 (other countries)
saleseliwell@invensys.com

Technical Support:

Technical helpline: +39 (0) 437 986 300
email: techsuppeliwell@invensys.com

www.eliwell.com