

ePLAN[®] 21

Первые шаги



Оглавление

1 Вступление.....	3
2 Обработка рабочих массивов.....	3
3 Браузер, проект и создание страниц.....	4
3.1 Вход в Браузер.....	5
3.2 Создание проекта.....	6
3.3 Импортирование проекта.....	7
3.4 Создание страницы.....	8
4 Графический редактор.....	8
4.1 Размещение компонентов.....	10
4.2 Выбор, перемещение и удаление объектов.....	12
4.3 Изменение данных устройства.....	13

1 Вступление

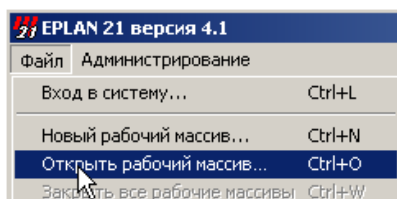
Уважаемый Пользователь,

Этот документ был создан для помощи пользователю в ознакомлении с основными функциями EPLAN. Этот документ даст Вам основные понятия о программе EPLAN и его функциональных возможностях. Но это документ не является полным руководством пользователя. Для полного описания интересующего Вас вопроса пользуйтесь интерактивной справкой.

2 Обработка рабочих массивов

В EPLAN используются рабочие массивы для хранения информации о проекте. Рабочий массив – это своеобразная база данных, в которой содержится информация о рамках (форматках), символах, формах и макросах.

Для того, чтобы открыть рабочий массив, выберите в меню **файл** пункт **открыть рабочий массив**. Выберите подходящий Вам стандарт из предложенного списка. (В случае, если рабочий массив уже был открыт, перед открытием нового, выберите в меню пункт: **закрыть все рабочие массивы**.)



Для создания рабочего массива, укажите в меню **Файл** пункт **создание нового рабочего массива** (в случае, если рабочий массив уже был открыт, перед открытием нового, выберите в меню пункт **закрыть все рабочие массивы**.)

На момент создания, рабочий массив пуст. Единственным файлом символа, находящимся в нем будет "internal" (внутренний) файл символа. В созданном рабочем проекте не будет ни страниц, ни форматок, ни символов. Существует 2 способа заполнения форм рабочего массива. Вы можете создать или импортировать нужный Вам файл или проект. Система автоматически импортирует формы, рамки и символы, связанные с этим проектом или выбранным шаблоном.

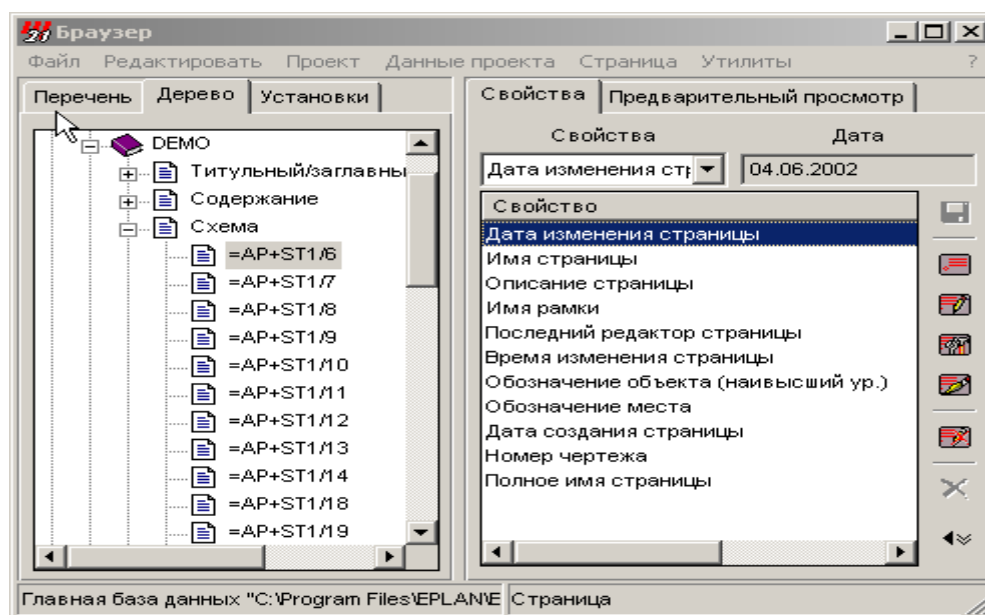
3 Браузер, проект и создание страниц.

Браузер позволяет Вам управлять и изменять информацию в рабочем массиве.

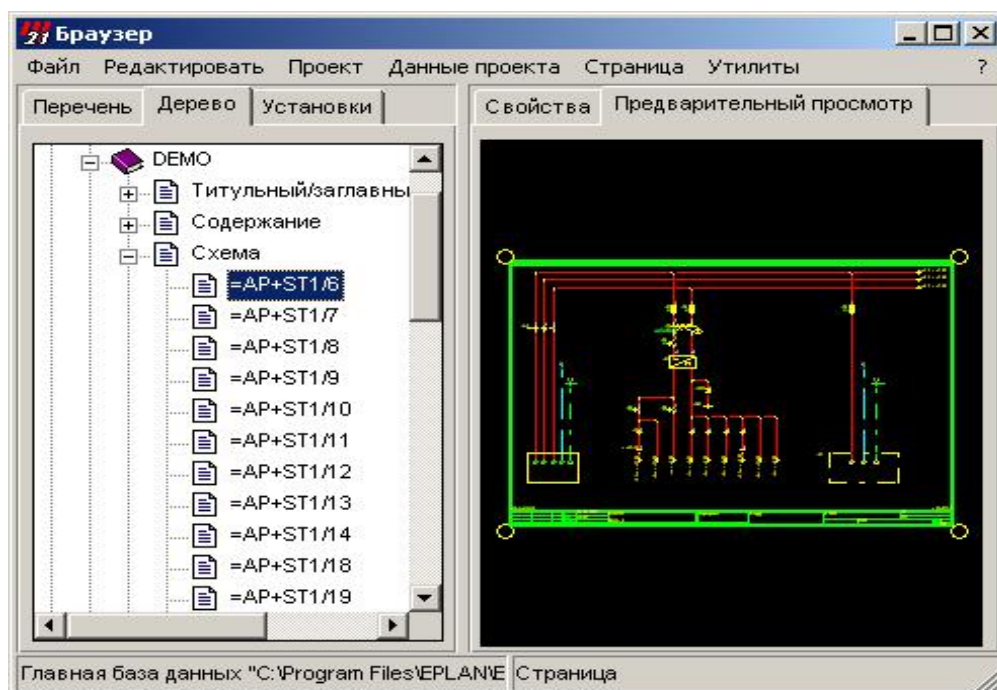


Управление в браузере подобно управлению в Internet Explorer. Нажмите правую кнопку мыши, чтобы открыть всплывающее меню. Такие действия как drag & drop и двойной щелчок способствуют легкому и интуитивному управлению

Вы можете просматривать данные проекта в виде дерева или списка. Подсвеченные свойства объектов, отображаемые в правой части браузера в окне свойств могут быть отредактированы.



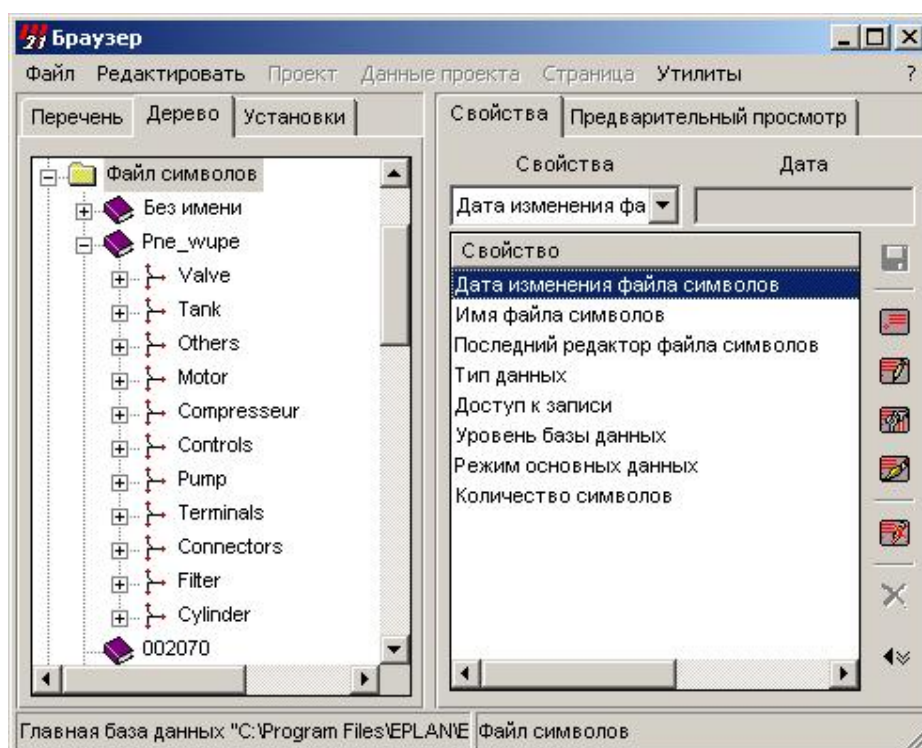
Окно предварительного просмотра дает возможность получения графического изображения подсвеченного объекта; получение нескольких изображений также возможно. Двойной щелчок мыши на предварительном просмотре вызовет открытие соответствующего графического редактора. Если выбрана, к примеру, страница схем, откроется соответствующий графический редактор подсвеченного объекта.



3.1 Вход в Браузер

Для входа в Браузер в меню **Файл** выберите пункт **Браузер**. Система загрузит браузер

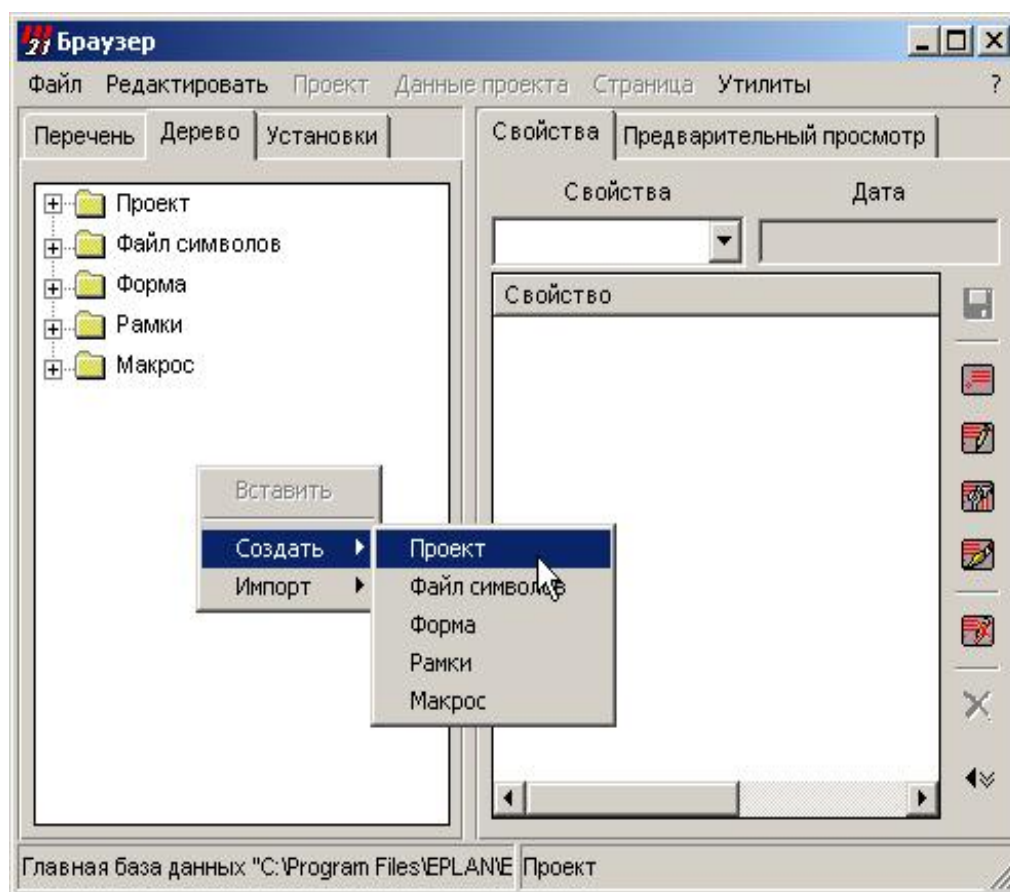
На рисунке проиллюстрирован рабочий массив с открытым в нем новым проектом. Одним из способов заполнения массива, как говорилось выше, создание нового проекта.



3.2 Создание проекта

Проекты состоят из страниц, из схем, описания элементов, размещенных на схеме и сгенерированной документации. Схемы изображены с использованием графического редактора. Но сами проекты создаются и модифицируются в Браузере.

Для создания проекта нужно осуществить щелчок правой кнопки мыши на пустом поле в окне Браузера. Будут открыты всплывающие меню, в которых надо последовательно выбрать пункты **новый** потом **проект**, как это показано на рисунке.

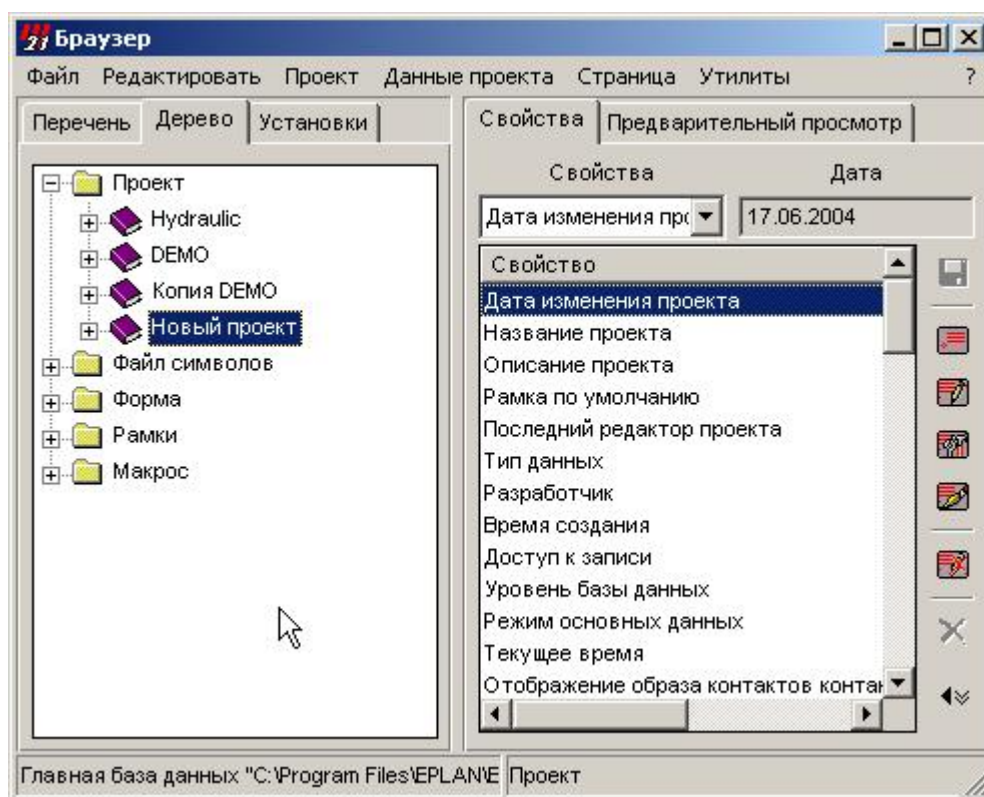


Системой будет открыт **Диалог выбора шаблона**. Этот диалог укажет выбранную по умолчанию директорию шаблонов. Вы можете заменить существующую директорию на любую другую, доступную в сети, и выбрать шаблон для использования. Затем нажмите **открыть**

Система предложит ввести название нового проекта. Введите его, затем нажмите **ок**

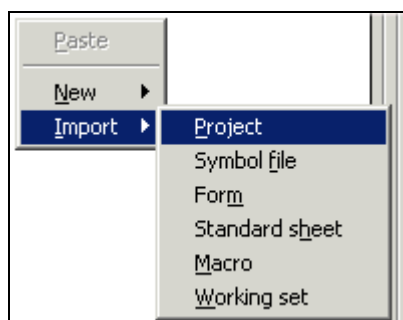
Система импортирует формы рамки и символы, связанные с этим проектом, в созданный Вами рабочий массив.

Когда процесс передачи информации будет завершен, в левом верхнем углу появится дерево элементов. Название проекта будет подсвечено,



3.3 Импорт проекта

Для создания проекта нужно осуществить щелчок правой кнопки мыши на пустом поле в окне Браузера. В всплывающем меню выбрать пункты **импорт**, затем **проект**.



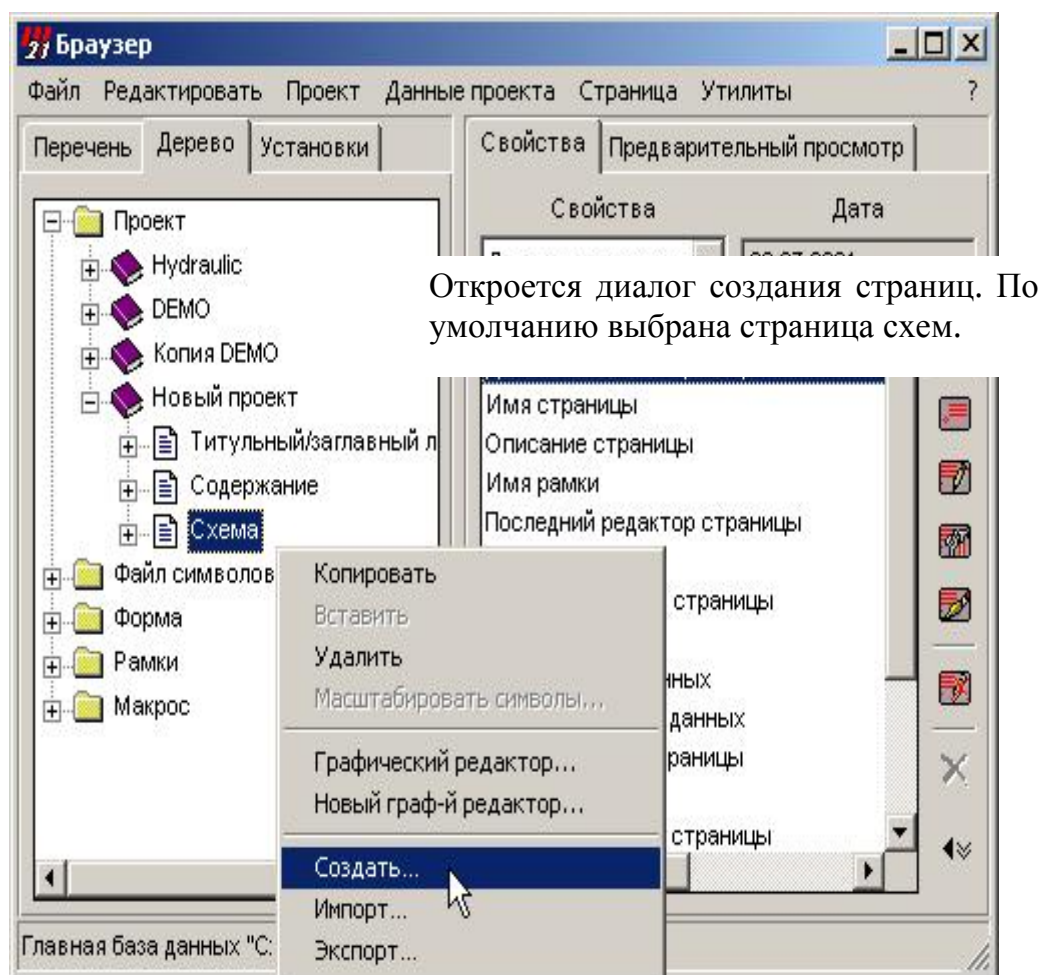
Будет открыт **диалог импорта**. Этот диалог приведет к выбору директории, выбранной по умолчанию. Вы можете заменить существующую директорию на любую другую, доступную в сети, и выбрать шаблон для использования. Затем нажмите **открыть**

Будут импортированы все формы, рамки и символы, связанные с проектом и которые еще не вошли в текущий рабочий массив. Затем будут распознаны и созданы страницы проекта.

3.4 Создание страницы

Управление и редактирование страницами также происходит в Браузере. Вы можете создавать или удалять страницы. Вы также можете редактировать такие свойства страницы, как ее номер и описание. В браузере возможна сортировка и перенумерация страниц.

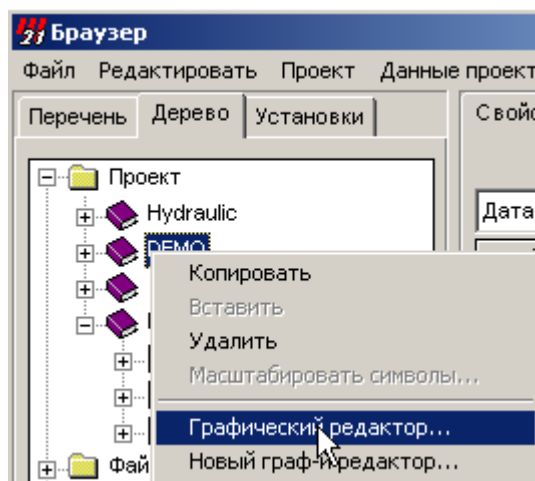
Для создания страницы нужно осуществить правый щелчок мышью в пустом поле Браузера, как это показано на рисунке. В всплывающем меню выбрать пункт **новая**



4 Графический редактор

Графический редактор используется для редактирования любой графической информации (страницы схем, формы, рамки, символы). Функции, доступные в пределах редактора, изменяются плавно в зависимости от редактируемой информации. Возможно открытие нескольких активных окон графического редактора.

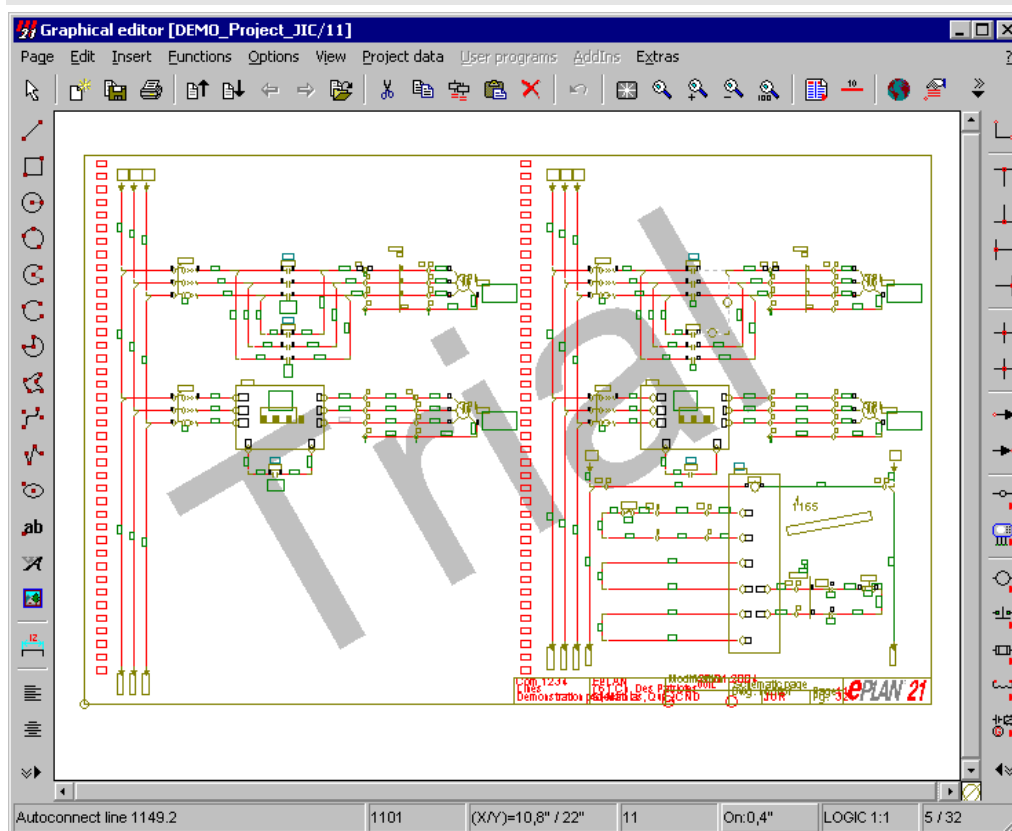
Для входа в графический редактор, выберите проект, который хотите редактировать. Затем в меню **Правка** в **Браузере** выберите **Графический редактор**.



Будет открыт графический редактор с первой подсвеченной странице проекта.



Альтернативный способ входа в графический редактор: двойной щелчок мышью на выбранной странице

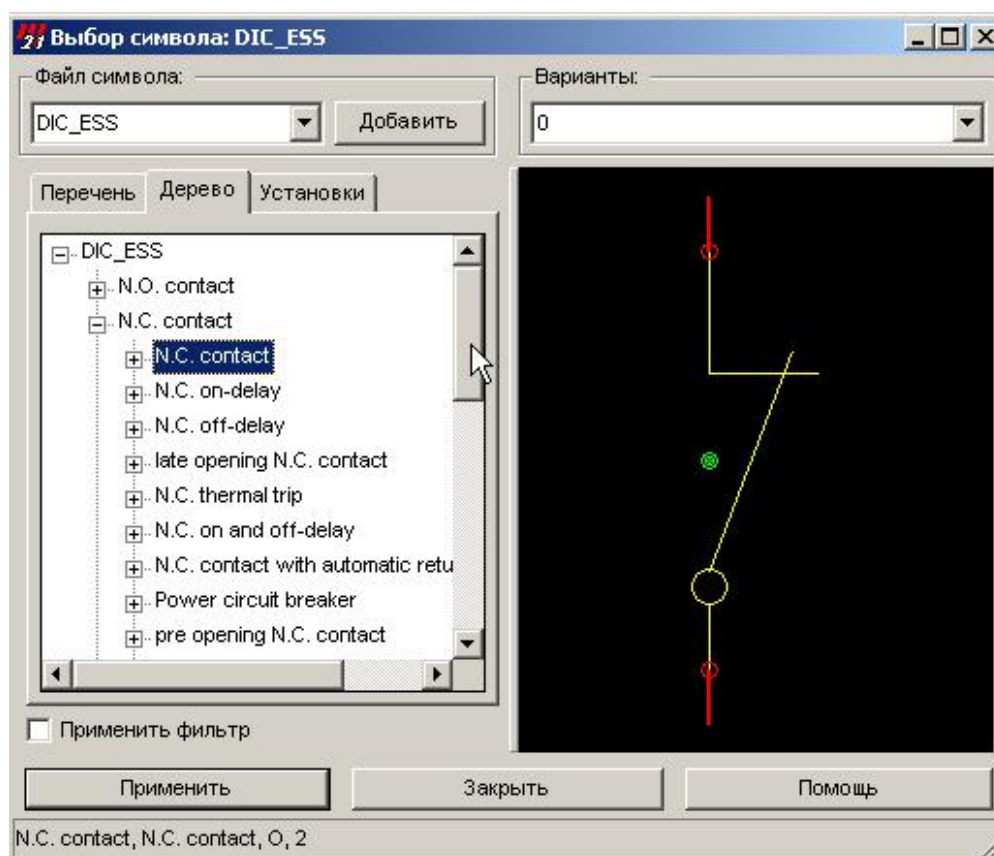


4.1 Размещение компонентов

Вы можете размещать символы, используя выпадающее меню или панель инструментов. Если точки контакта вертикальные или горизонтальные по отношению к другим символам, EPLAN автоматически дочертит соединительные линии.

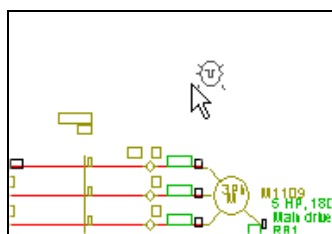
Размещение с использованием меню

Вызовите меню **вставки** и выберите пункт **Символ**. Будет открыто окно выбора символов.



Выберите символ, который хотите разместить и подтвердите свой выбор кнопкой **выбрать**. Альтернативой может быть выбор и перенос символа непосредственно из самого меню.

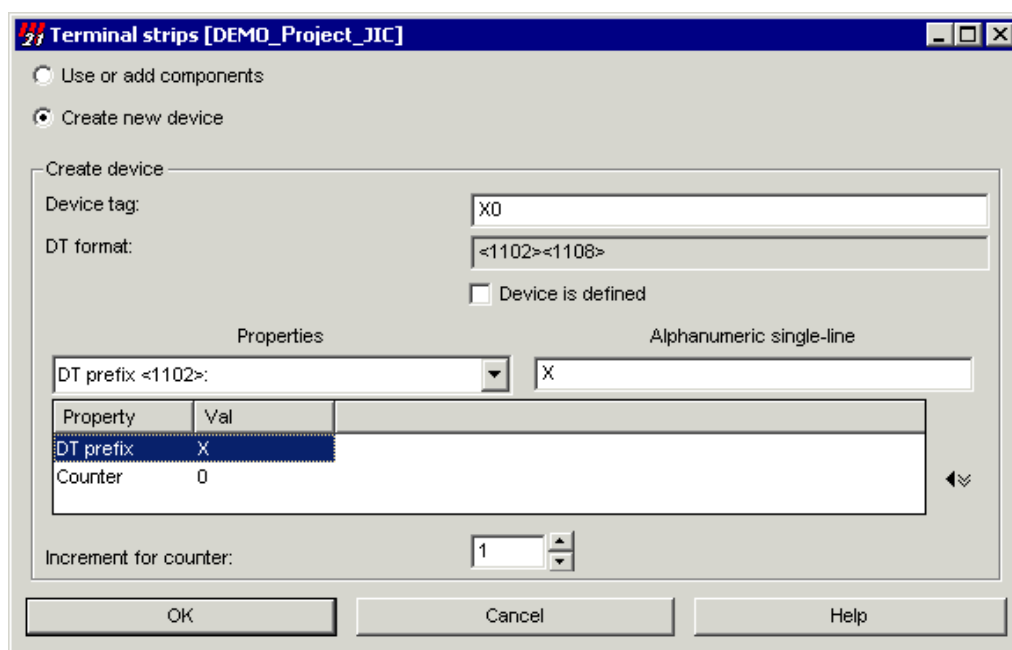
Символ будет прикреплен к курсору.



Для выбора ориентации символа в пространстве удерживайте **Ctrl** и вращайте символ мышью. Это позволяет рассмотреть варианты

размещения. Когда место и ориентация символа выбраны, нажмите левую кнопку мыши для подтверждения установки.

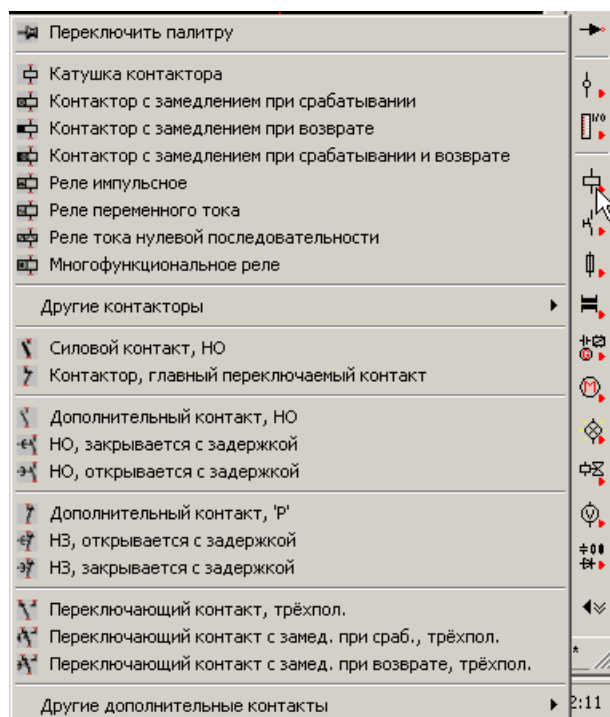
Диалоговое окно, отображаемое для специальных настроек элемента (параметры катушки контактора и т.д.), позволяет Вам создать новые компоненты или использовать существующие. Выберите создание новой опции устройства и нажмите на **[OK]**.



Размещение с использованием панели инструментов

Правая панель инструментов в графическом редакторе может быть использована для выбора символов. Если на кнопке будет находиться маленькая красная стрелочка – это означает, что с помощью нее можно вызвать другое меню.

Нажатие на кнопку прикрепит к Вашему курсору символ для дальнейшего размещения на чертеже.



Диалоговое окно специальных настроек компонента (свойство катушки контактора и т.д.) позволяет Вам создать новый компонент или использовать существующие. Выберите опцию **создать новое устройство** и нажмите [OK].

4.2 Выбор, перемещение и удаление объектов

Графические объекты редактируются интуитивно в графическом редакторе. Функции редактирования объекта вызываются двойным щелчком мыши на объекте, остальные функции реализованы также, как в Windows (вырезать, вставить, перенести и т.д.)

Выбор объектов

Для выбора объекта, щелкните мышкой на нем. Для выбора нескольких объектов, удерживайте клавишу **Ctrl**, поочередно указывая на объекты.

Перемещение объектов

Выберите объект и, указав на него, используйте мышь для перемещения.

Удаление объектов

Выберите соответствующий объект, укажите на него мышкой, вызовите меню **правка**, выберите пункт **удаление**. Во время удаления у Вас есть 2 варианта:

По умолчанию, компонент полностью удаляется из проекта, то есть удаляется сам элемент и его описание.

Однако, элементы можно защитить от удаления, пометив их в свойствах компонента галочкой «определено». В этом случае удаляется лишь графическое изображение.

Приближение и удаление с помощью мыши

Графический редактор поддерживает Приближение и удаление с помощью мыши:

Вращение вверх:	Увеличение на странице
Вращение вниз:	Уменьшение на странице
 + вращение вверх:	Движение страницы вниз (видимая область экрана движется вверх)
 + вращение вниз:	Движение страницы вверх (видимая область экрана движется вниз)
 + вращение вверх:	Движение страницы вправо (видимая область экрана движется влево)
 + вращение вниз:	Движение страницы влево (видимая область экрана движется вправо)

Изменяя масштаб изображения с помощью колеса мыши, учитывается положение курсора

Если Вы держите среднюю кнопку во время перемещения курсора, содержимое страницы перемещается. Во время продельвания этой операции, содержание страницы не изменяется, пока не будет отпущена кнопка. Пожалуйста, учтите, что конфигурации средней кнопки мыши могут зависеть от драйверов. Вам, возможно, придется изменить конфигурацию драйвера, для использования функции перемещения.

4.3 Изменение данных устройства

Окно данных устройства используется для ввода всей информации об устройстве. Обычно в окне имеются поля для информации об устройстве, отображающей сам символ и его параметры. Иногда добавляются специальные поля характерные для каждого устройства.

Для открытия окна данных об устройстве, выберите устройство, вызовите **меню проекта** и укажите пункт **свойства объекта**.

Альтернативный способ – двойной щелчок на символе

