

















再次进入HMI和控制器画面

重庆科创职业学院





 小田田岡川 小田田岡川 沙田田山山 沙田田山山 沙田田山山 沙田田山 沙田田 シー シー<th></th><th></th>		
Haraman 		小型设备
		 組态画面浏览。 ● 请选择组成画面的数量。 ● 为每一个组成画面选择要创建的详细画面的数量。
	▶ 选择项目类型 🖂 ┃	
	酉面浏览 📃	
	系统画面 🗌	
	① 设置 库 □ 组成画面 项目信息 □	
○ 単击 "下一步"按钮 数目 ○ 返回 取消 完成 下一步 面面浏览二		每个组成画面的详细画面
▲ 返回 取消 完成 下一步 ▶ 面面浏览二		□ ↓ 数目 2 単击"下一步"按钮
■ 東浦 完成 下一步 ■ 正式 公田 小田 学校		
画面浏览二 贡庄到4000世际		◄ 返回 取消 完成 下一步 ▶
画面浏览二		
凹凹辺	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	而 开 冷山水 一
金山田山市学校		
		金山和山市学校







4)创 }备)	建多用	户只	页目(项目生	E成后,	点添加
СЦ	项目		C		
	村 村 初始		添加 设备		
			通过向导添加。	28	
			重命名		
		5	撤消 (<u>U</u>)	Ctrl+Z	▶
		×	剪切(I)	Ctrl+X	
			复制(C)	Ctrl+C	- IL -
	Ē	$\mathbf{F}_{\mathbf{D}}$	简单复制(L)		
			粘奶店 (<u>P</u>)	Ctrl+V	
			替换(<u>R</u>)	Ctrl+E	
	🖻 · 🌌 🛉	\times	册除(D)	Delete	
			打印选择(P)	Ctrl+W	- n
		<u>(</u>)	交叉引用 (①		
			重新连接(图)		
	ė. 5		属性		

















- 1.3 组态画面浏览系统
- 1. 实现画面切换的方法

1) 在"画面"编辑器中组态切换到其他画面的 按钮和功能键,用集成在按钮和功能键中的 系统函数切换画面。

2)用"画面浏览"编辑器来组态画面之间的结构,用鼠标拖放的方法确定各画面之间的关系,组态后画面上将自动生成切换画面的浏览控件。

2. 画面浏览编辑器









3.建立画面的结构化关系(可以执行旋转命令)



重庆科创职业学院









				加加出了了必道
 役置 (ご添加导航税) (決定到軟機) (送二所有子) (底部) 	+空藤田 606〕 ▼ (922	1 土石 6 土利 1 土 1988年3月	 根素尚抜留 受量示所有相構成 受払用 ③ 払用 ○ 文本 	E jill All (2) 100 - 2 Xone
2.00 前接短 ○ 星示文画面 好短模式 ○ 5.0% ○ 文本	阿上曾	F#	第一个子画面接出 () 显示第一子面面 按钮模式 () 虹雨 () 文本	1 5 [府下前头 [月下
たまた後後期の ○ 泉水左南面和 左面面接相様が ○ 知用 ○ 二丁	画向技術 に右高市 (向左#	FA 💌	右直面按照模式	阿右转头





			1
友			
	名称 设备_1		
	设备类型 MP 370 12" Key 7.2.0.0		
	作者		
	注释	X 80	
		¥ 50	
行系统设置		运行系统服务	
	使用屏幕键盘 📃	Sm@rtAccess 或服务:启动 Sm@rtServer 🗌	
	锁定任务切换 📃	Sm@rtService:HTML页面 🗌	
		Sm@rtAccess:Web 服务(SOAP) 🗌	
		Sm@rtAccess: SIMATIC HMI HTTP服务器 🗌	
	显示限制提示 🔽	作为 OPC 服务器 📃	
	显示脚本注释 📃	SMTP 服务器名称	
	文本和图形列表中的位选择 🗌	SMTP 发送器名称	
	外观的位选择 📃		
	佐送夕称 🔽		











	表4-1 变量	的基本数据类型	1
变量类型	符号	位数/bit	取值范围
字符	Char	8	
字节	Byte	8	0~255
有符号整数	Int	16	-32768~32767
无符号整数	Uint	16	0~65535
长整数	Long	32	$-2147483648 \sim 2147483647$
无符号长整数	Ulong	32	0~4294967295
浮点数(实数)	Float	32	±1.175495 e-38~±3.402823 e+38
双精度浮点数	Double	64	
布尔(位)变量	Bool	1	True (1), false (0)
字符串	String	7 <u>—</u>	
日期时间	Date Time	64	日期/时间值



























.2 变量的组态









库的分类 1.共享库

共享库独立于项目数据,以扩展名*.wlf存贮在独立的文件中,可以用于所有项目。

- 2.图形库
- 存放图形
- 3.项目库

每个项目都有一个项目库,项目库的对象与项目数 据一起存贮,只能用于创建该库的项目。项目复制 到其他计算机时,项目库也被同时复制。





库的使用

生成新的库对象的方法 1. 库对象的移动 2. 将编辑过的画面对象保存为库对象 3. 用来自文件的图形生成库对象 4.将面板保存为库对象 用图形10域生成指示灯 4.3.3 1. 问题的提出 2. 将图形库中的图形装入图形对象 列表





















库的使用









6. 将文件中的图形装入图形对象列表 7. 组态图形对象中的一些问题



4 组态的技巧

















3号设备 连接_1 Bool Q 0.2 1 500 ms 2号设备 连接_1 Bool Q 0.1 1 500 ms 1号设备 连接_1 Bool Q 0.0 1 500 ms 1号设备 连接_1 Bool Q 0.0 1 500 ms 液位测量值 连接_1 Int MW 4 1 500 ms 图4-23 表格行的复制 500 ms 1 500 ms 5) 删除、复制、剪切与粘贴指定行 6) 复制多个表格行	名称	连接	数据类型	地址 🔪	数组计数	采集周期
2号设备 连接_1 Bool Q 0.1 1 500 ms 1号设备 连接_1 Bool Q 0.0 1 500 ms 液位测量值 连接_1 Int MW 4 1 500 ms 图4-23 表格行的复制 5) 删除、复制、剪切与粘贴指定行 6) 复制多个表格行	3号设备	连接_1	Bool	Q 0.2	1	500 ms
1号设备 连接_1 Bool Q 0.0 1 500 ms 液位测量值 连接_1 Int MW 4 1 500 ms 图4-23 表格行的复制 5) 删除、复制、剪切与粘贴指定行 6) 复制多个表格行	2号设备	连接_1	Bool	Q 0.1	1	500 ms
液位测量值 连接_1 Int MW 4 1 500 ms 图4-23 表格行的复制 5) 删除、复制、剪切与粘贴指定行 6) 复制多个表格行			A second s	Terra cara sua	- <mark>-</mark>	Sector in the
^{图4-23 表格行的复制} 5) 删除、复制、剪切与粘贴指定行 6) 复制多个表格行	1号设备	连接_1	Bool	Q 0.0	1	500 ms
	1号设备 液位测量值	连接_1 连接_1	Bool Int	Q 0.0 MW 4	1	500 ms 500 ms







名称	▲ 连接		数据约	Ł	地址		数组计数	采集周	期	注释
1号设备	连接_1	-	Bool	•	Q 0.0	•	1	500 ms	•	-
2号设备	连接_1		Bool		Q 0.1		1	500 ms		
3号设备	连接_1		Bool		Q 0.2		1	500 ms		

图4-24 表格单元的复制

(8)复制多个表格单元4.4.2 鼠标的使用技巧1.对象视图的管理



















组态的技巧















 ┫组(组)	
 ▶ 届性 ▶ 动画 ■ 对角线移动 ◆ 水平移动 ■ 垂直移动 ■ 直接移动 	 ▶ 月用 ● 登量 ● 登量_3 ● 范围 ● 近 ● 至 四 ● 近











4.4 组态的技巧





÷
-
-







■ 常规 ▶ 属性	▶ 启用				外观
动画 外观 启用对象 对角线移动 水平移动 重直移动 直接移动 可见性	 	•	0 - 4 5 - 9 10 - 14	前景色青岩	註色 闪烁 百 百 百 百 百 百
	图4-30 3	输出域外观的]动画组态		







常規 届性	☑追用				直	妾移 习
动画	X轴位置					
■ 外現 ■ 启用对象 ■ 对角线移动		起始 X 轴位置	151	÷.	偏移量	
 水平移动 垂直移动 	Y轴位置					
 ◆ 直接移动 ■ 可见性 		起始 Y 轴位置	152	<u>.</u>	偏移量	







■ 常規 ■ 届性	☑ 启用	可见性
动画	夜景	对象状态
■ 外观 ■ 启用对象 ■ 对角线移动	位置 ▼	 ○ 隠藏 ③ 可见
■ 水平移动 ■ 垂直移动	类型	
■ 直接移动	◎ 整数	范围 从 0 ÷ 至 14 ÷











rd - 项目.hmi											
(I)	格式	(E) 面板 (A)	选项 (0								
×		对齐 (<u>A</u>)	• 6 4								
В		布置(P)	 bet 								
		大小 (<u>S</u>)	•								
×		旋转 (<u>R</u>)	■ _2								
-		翻转(<u>F</u>)	•								
		排列(N)	•								
		成组 (G)	E								
	喧	取消成组(1)									



组态的技巧



■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	移至 最前		上移 一层		垂直 翻转		顾时 针90⁰	8	旋转 180°	古 对:	ř	右对齐) 	水平 居中	居中	垂 印	直间 相等	等高
	*	彩 移 最	*	1 下移 一层		▲ 水平 翻转	4	於 反时 针90	A .		* * 垂直	*	↓ 上 对齐	+ #* *	↓ 下 対齐	* * * 水平间 距相等	≵ 🔁 等宽	



思考题





1. 画面模板有什么作用? 一般在画面模板中放置哪些画 面对象?怎样组态画面模板?在其他画面中怎样隐藏画 面模板中的内容? 2. 永久性窗口有什么作用,怎样对永久性窗口组态? 3. 画面不能在工作区完全显示时,怎样用"平移工具"和 画面的缩略图来浏览画面? 4.怎样为变量设置限制值和创建报警? 5.什么是变量的起始值?怎样设置变量的起始值? 6.变量的"循环连续"采集模式有什么特点? 使用时应注 意什么问题? 7.怎样创建一个新库?怎样打开已有的库?







8.怎样使用库中的对象?怎样生成新的库对象?

9.怎样用图形IO域生成指示灯?

10.怎样使对象视图和输出视图自动缩为图标?怎样选择 对象视图显示的内容?

11.怎样用对象视图和鼠标拖放功能实现对象与变量的连接?

12.怎样用简便方法生成画面切换按钮?

13.交叉引用表有什么作用?怎样使用交叉引用表?

14.怎样查找和替换字符串和对象?

15.怎样批量修改对象的属性?

