



NEU

# **AniMMex Evolution**

Der neue Prozessbildeditor von SCHRAML

Das mächtige Werkzeug für die Visualisierung am PC, im Web und auf dem HMI

# AniMMex Evolution - ein Editor für die PC-, Web- und HMI-Visualisierung

AniMMex Evolution ist das perfekte Allround-Visualisierungswerkzeug. Damit zeichnen und animieren Sie Prozessbilder für alle AQASYS™ Bedienebenen:

- für den PC-Desktop mit umfassenden, intelligenten Systemfunktionen
- für den Webclienten (HTML5, pures Web, ohne Plugins) und
- für das HMI Touchpanel mit Multitouch- und Zoomfunktion



Darstellen und Bedienen



Tablet/Smartphone

# Arbeitsfläche und Tools





	1.	1	-	
Manu	aunkta	und		C
Menü	Julikte	ullu	100	0

Bibliothek(en)

Datenanbindung

Simulation

Objektbaum	Animationen, Aktionen und Popups in Baumstruktur	
Zeichen- und Layout- Tools	Zentrales Menüband mit allen wichtigen Tools für Zeichenobjekte und Layoutgestaltung (z.B. Ausrichtung, Schrift, Übernahme von Layout & Animation, etc.)	
Projektbaum	Strukturierte Auflistung aller Elemente eines Projektes – umfasst Prozessbilder, Bauteile und Bilddateien	
Interaktion	Zuordnung von Prozessvariablen und ggf. "Objekten" (objektorientierte Parametrierung im Prozessleitsystem als Voraussetzung) zu Animationen und Aktionen	
Animationen und Aktionen	Menügeführte Verwendung vielfältiger Animationen und Aktionen, inklusive Variablenzuordnung mit Drag & Drop, intelligenter Vorbelegungen, zahlreichen Einstellungen, uvm.	
Eigenschaften	Fenster zur Definition aller wichtigen Eigenschaften der Zeichenobjekte (z.B. Größe, Farbe, Farbverlauf, Rahmen, etc.). Bei zeitgleicher Auswahl verschiedener Zeichenobjekttypen werden die	

gemeinsamen Eigenschaften angezeigt.

Wiederverwendung und Objekt-Standardisierung

Hierarchische Übersicht aller Zeichenobjekte im Prozessbild mit Suchfunktion inklusive Angabe zu

Projektübergreifende Bibliothek(en) aller mitgelieferten und selbsterstellen Bauteile zur einfachen

Strukturierte Auflistung aller Variablen zur Drag & Drop-Verwendung im Prozessbild und bei

Variablen (über strukturierte Liste aller im Prozessbild verwendeten Variablen)

Animationen/Aktionen; verfügbare Datenanbindungstypen: SQL-Datenbank, CSV, eigene Liste

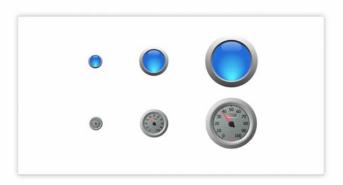
Aktive Darstellung und Animation des Prozessbildes inklusive manueller oder Zufalls-Simulation der

3

# Perfekte Visualisierung

### Vektorgrafiken

Zeichnen Sie Prozessbilder im neuen AniMMex Evolution Editor im höchsten Detailgrad. Als Vektorgrafiken können Sie die Bilder verlustfrei skalieren - sie bleiben bei jedem Zoomfaktor gestochen scharf, egal, ob Sie sie auf dem PC, dem Tablet, dem Smartphone oder dem HMI Touchpanel ansehen.



#### Animationen

Sie können Prozessbilder mit einer Vielzahl von Animationsmöglichkeiten zum Leben erwecken. Von Text-, über Hintergrund- und Füllanimationen bis hin zu Bewegungs-, Rotations-, Fluss- und Sichtbarkeitsanimationen bietet AniMMeX Evolution alle Möglichkeiten, ansprechende und übersichtliche Prozessbilder zu gestalten. Das Anlegen von Animationen wird durch eine klare Menüführung und vom Variablentyp gesteuerte, intelligente Vorbelegung leicht gemacht.



#### Aktionen

Machen Sie Prozessbilder zum direkten Steuercockpit für die Anlage, indem Sie Zeichenobjekte mit Aktionen belegen. So können Sie das Setzen und Steuern Ihrer Prozesse zum Beispiel über selbst gestaltete Popups oder automatisch generierte Popups nach Wunsch einrichten. Über weitere Aktionen können Sie zudem Funktionen zur Störmelde- und Wartungsbearbeitung, Fernalarmierung und Konfigurationsänderung direkt in die Prozessbilder integrieren.



# Intelligenter und intuitiver Editor







### Bibliothek(en)

AniMMeX bietet die Möglichkeit, auf Zeichenobjekte aus einer oder mehreren Bibliotheken zuzugreifen. Anwender können sich somit wertvolle Zeit sparen. Objekte können mit oder ohne Animations- oder Aktionseigenschaften in einer Bibliothek gespeichert werden. Sie können nach Bibliotheksobjekten suchen und Bibliotheken übersichtlich in Reitern strukturieren. SCHRAML liefert bereits ein umfangreiches Set an Objekten mit dem Editor mit, zudem können diese beliebig erweitert werden.

### Datenanbindung

Zur Einbindung von Prozessvariablen in die Prozessbilder stehen Ihnen drei Wege zur Verfügung. Sie können auf die Variablen und Systemkonfiguration zugreifen über: 1. eine SQL-Datenbank, 2. CSV-Datei (exportiert aus dem Leitsystem) oder 3. selbst erstellte Variablenlisten. Such- und Filterfunktionen unterstützen bei der Auswahl der Prozessvariablen, die in das Prozessbild integriert werden sollen. Die Zuweisung der Variablen auf eine Animation erfolgt komfortabel über Drag & Drop oder direkt per Tastatureingabe mit Textautovervollständigung. Ebenso einfach lassen sich Objekte zuordnen.

#### Simulation und Splitscreen

Über den Simulationsmodus lassen sich dynamische Prozessbildinhalte per Mausklick einfach veranschaulichen und testen. Somit können Sie bei der Bilderstellung jederzeit überprüfen, wie sich die Datenanbindung auswirkt. Im Simulationsmodus lassen sich Animationen gezielt oder allgemein per Zufallssteuerung verändern. Der Splitscreenmodus erlaubt die parallele Darstellung der Zeichenfläche und der Simulation.

# Ideale Tools für schnelles Projektieren

### Bedienung und kontextspezifisches Arbeiten

Bedienen Sie den Editor so, wie Sie sich am wohlsten fühlen: per Drag & Drop, über die direkte Eingabe, über intelligente Kontextmenüs oder mit diversen Shortcuts. Je nach Bedienkontext bietet der Editor bestmögliche Zusatzfunktionen und Querverweise für eine effiziente und zielführende Prozessbilderstellung.

Durch die Dockingfunktionalität lässt sich eine individuelle Anordnung der Arbeitsflächen erstellen - wenn gewünscht auch auf mehreren Monitoren.



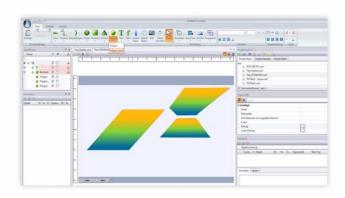
### Style- & Logik-Pipette

Alle Eigenschaften eines Objektes können mit der Style- & Logik-Pipette auf ein oder mehrere Objekte übertragen werden. Das gilt nicht nur für die einzeln selektierbaren oder in der Gesamtheit übertragbaren Eigenschaften wie Farbgebung, Größe, Linienstärke oder Drehwinkel. Die Pipette bietet auch die Übernahme von Animationen, Aktionen sowie die Möglichkeit, bereits vorgenommene Datenan- bindungen zu übernehmen. Insgesamt eine wesentliche Erleichterung und ein richtiger "Turbo" für die Bilderstellung.

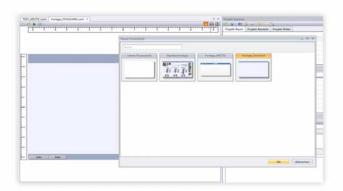


#### Styles

Für jeden Zeichenelementtyp lassen sich Styles vordefinieren. Styles umfassen die optischen Eigenschaften eines Objektes. Damit lassen sich z.B. individuelle, kundenspezifische Farbschemata festlegen und direkt auswählen, so dass eine nachträgliche Anpassung und umständliche Wiederholung der gleichen Anpassung für verschiedene Zeichenobjekte entfällt. Styles lassen sich selbstverständlich exportieren und importieren – zum Beispiel zur Darstellung von Unternehmensdesigns.



# Einfaches Erstellen und Bearbeiten von Bildern



## Vorlagen

Zur Vereinheitlichung von Prozessbildern innerhalb eines Projekts oder zur Umsetzung eines Unternehmensdesigns lassen sich sogenannte Vorlagen erstellen. Soll ein neues Prozessbild in ein Projekt eingefügt werden, kann komfortabel aus solchen Vorlagen ausgewählt werden.



### Rohrdesigner

Im AniMMex Evolution Editor gibt es einen mächtigen Rohrdesigner, um Rohrleitungen in Prozessbildern darzustellen. Selbst mit komplexen Leitungsführungen können Rohre mit verschiedensten Styles, Animationen und Kurven-sowie Endstücken gezeichnet werden. So geht Ihnen das Zeichnen von Rohren sehr schnell von der Hand. Unvollendete Rohrzeichnungen können Sie jederzeit einfach vervollständigen und abändern.



### Konvertieren bereits vorhandener Prozessbilder

Bereits existierende AQASYS™ Projekte mit Prozessbildern im ANT-Format können automatisch in VXML-Dateien - den neuen XML-basierenden AQASYS™-Standard - konvertiert werden. Animationen, Aktionen und Eigenschaften werden dabei automatisch übernommen. Zusätzlich legt der neue Editor bei der Konvertierung erstmals eine komplette Projektstruktur mit Projektdatei und Unterordnern für Prozessbilder, Bilder und Bauteile an.



#### Animationen und Aktionen

Beliebige Kombination von Animationen und Aktionen mit menübasierter Einstellung, intelligenter Vorbelegung und Variablenzuordnung per Drag & Drop



#### Bibliothek | Bauteile | wiederkehrende Styles

Effiziente Prozessbilderstellung durch

- Wiederverwendung von Style-Vorlagen der einzelnen Zeichenelemente
- Übertragung von Aussehen und/oder Logik zwischen Objekten mittels Pipette
- Verwendung und Erstellung von Bibliothekselementen und Bauteilen (mit/ohne Animationen/Aktionen)

SCHRAML GmbH Herxheimer Straße 7 D-83620 Vagen

Tel. +49 (0)8062 7071-0

info@schraml.de