



©2016 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH

Tutti i diritti riservati.

La distribuzione e la copia di questo documento - indifferentemente dal metodo usato - può essere consentita esclusivamente con permesso scritto della ditta COPA-DATA. I dati tecnici servono solo alla descrizione del prodotto e non rappresentano in alcun modo caratteristiche garantite in senso legale. Con riserva di modifiche - anche di tipo tecnico.



Indice

1.	Deliv	benvenuti nen nenp cora-bata			
2.	Gesti	stione monitor			
3.	Conc	Concetto e presupposti			
	3.1	Presuppos	sti per il runtime	8	
	3.2	Nuovo Pro	ogetto	11	
	3.3	Modifica _I	progetto esistente	11	
4.	Prog	ettazione i	nell'editor	11	
	4.1	Impostazi	ioni generali	12	
	4.2	Impostazi	ioni individuali	16	
		4.2.1 F	Progettazione di monitor reali	19	
		4.2.2 F	Progettazione. Monitor virtuali	20	
5.	Mod	ifica risolu	zione del monitor	20	
6.	Funz	ioni della g	gestione monitor	23	
	6.1	Impostazi	ioni nel caso di cambio immagine	24	
	6.2	Assegna n	monitor	26	
	6.3	Visualizza	finestra di controllo	28	
7.	Esem	pio di con	nfigurazione	30	
	7.1	Caratteri g	generali della configurazione	31	
	7.2	Configura	zione server con 2 monitor	33	
	7.3	Configura	zione client con un monitor	37	
	7.4	Configura	zione Notebook Service-Team	39	
	7.5	Ulteriore	configurazione	40	
8.	Gesti	one moni	tor nel Runtime	40	
	8.1	Selezione	monitor nel Runtime	41	
	8.2	Navigazio	one nel Runtime	Δ1	



1. Benvenuti nell'help COPA-DATA

GUIDA GENERALE

Nel caso in cui non abbiate trovato le informazioni che cercavate o se avete dei consigli relativi al completamento di questo capitolo dell'help, potete scrivere una Mail all'indirizzo documentation@copadata.com (mailto:documentation@copadata.com).

SUPPORTO ALLA PROGETTAZIONE

Se avete delle domande riguardo progetti concreti, potete rivolgervi via E-Mail all'indirizzo support@copadata.com (mailto:support@copadata.com).

LICENZE E MODULI

Nel caso in cui doveste constatare di avere bisogno di altri moduli o licenze, potete rivolgervi ai nostri collaboratori all'indirizzo sales@copadata.com (mailto:sales@copadata.com).

2. Gestione monitor

La gestione monitor consente di realizzare in modo semplice l'organizzazione di più monitor.

I compiti della gestione monitor sono:

- ► Funzionamento: funzionamento misto di sistemi a uno o più monitor. Ad esempio: in una centrale di controllo vengono utilizzati tre monitor, su un client due e il notebook del tecnico della manutenzione dispone di un solo monitor.
- ► Emissione immagine: emissione di un immagine su un monitor qualsiasi e modifica dell'attribuzione d'immagine -> Monitor nel runtime.

 Tutti i tipi d'immagine (per esempio AML, menù) e funzioni (per esempio ripristinare



immagine) collegati a quest'immagine o a questo modello, devono essere ripresi automaticamente.

Adattamento della risoluzione: implementazione di calcolatori con diverse risoluzioni nello stesso progetto.

Ad esempio: La risoluzione monitor in fase di progettazione è pari a 1680 x 1050. La risoluzione sull'apparecchio di destinazione è pari a 1024 x 768. In questo caso, zenon adatta la risoluzione in modo automatico e corretto, ma, per via delle differenti relazioni di pagina, i cerchi diventeranno giocoforza delle ellissi. Con la gestione monitor, dunque, è possibile adattare correttamente la risoluzione di destinazione per il runtime.



Informazioni su

La risoluzione minima consigliata nel Runtime è di 1024 x 768 pixel. Possono essere configurate anche delle risoluzioni minori. Tuttavia, in questo caso probabilmente non sarà possibile gestire alcuni dialoghi online. Ciò vale solo per pochi dialoghi. Se non avete intenzione di farne uso, potete selezionare anche una risoluzione minore.

IMPOSTAZIONI IN ZENON E WINDOWS

La gestione monitor esercita un'influenza sui modelli e le immagini di zenon. Consigliamo di adeguare la dimensione dei modelli a quella del monitor o dei monitor sui quali si verifica la visualizzazione. Dei modelli di grandi dimensioni sconfinano in altri monitor, oppure non vengono visualizzati per intero.

I box di dialogo - anche quelli in zenon - sono soggetti alle impostazioni di Windows.



Attenzione

Nel caso si utilizzino più progetti, vale quanto segue:

- nel caso in cui si carichino in memoria più progetti, è quello attivo che determina per tutti gli altri le impostazioni monitor disponibili.
- Se il progetto attivo è un progetto con un solo monitor, dunque, non è possibile selezionare in eventuali progetto a più monitor uno schermo di destinazione.
- Per quello che concerne la gestione multi-progetto, valgono nel Runtime sempre le impostazioni del progetto di integrazione.



Informazioni sulla licenza

Parte della licenza standard per Editor e Runtime



3. Concetto e presupposti

Con la gestione monitor vengono aperte delle immagini su monitor virtuali. I monitor virtuali vengono assegnati a monitor realmente esistenti. Quest'assegnazione può essere impostata individualmente facendo uso dei profili monitor. In tal modo è possibile dare una veste individuale a progetti per configurazioni differenti.

La base della gestione monitor è costituita da:

- ► fissare la risoluzione di default per un progetto.

 Per esempio 2048*768 in presenza di due monitor con una risoluzione di rispettivamente 1024*768.
 - Questa verrà impostata in modo fisso per il Runtime (A pagina: 8).
- Nominare i monitor realmente esistenti.
- ▶ Definizione di monitor virtuali che devono essere attribuiti a quelli reali. Grazie ai monitor virtuali è possibile, per esempio, visualizzare un sistema a tre monitor (3 reali e 3 virtuali) su un sistema a 1 monitor (1 reale e 3 virtuali).
- La possibilità di modificare nell'Editor e durante il funzionamento Runtime l'assegnazione di monitor virtuali a quelli reali.
 In tal modo, per esempio, un monitor virtuale può essere spostato su un altro monitor reale anziché su quello impostato in fase di progettazione.
- ► Finestra di controllo (A pagina: 28) con una visione generale concernente modelli e monitor. Tale finestra consente di selezionare velocemente un monitor attraverso la scelta della superficie desiderata nell'ambito della finestra stessa. Ciò può avvenire anche mediante barre di scorrimento che possono essere visualizzate se lo si vuole.

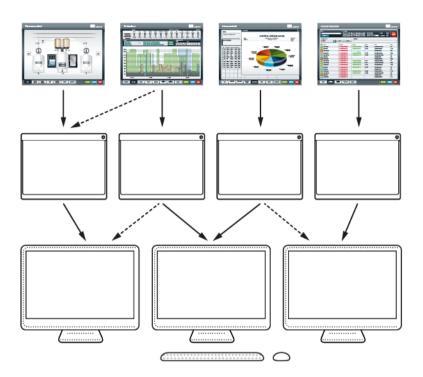
PROCEDURA

Nel caso dell'uso di più monitor:

- ▶ nel caso di cambio immagine, le immagini vengono assegnate a monitor virtuali
- ▶ i monitor virtuali possono essere assegnati a piacere a quelli esistenti realmente



In tal modo un progetto può essere visualizzato correttamente su diversi sistemi con un numero differente di monitor, senza che ciò richieda una nuova progettazione.



PROGETTAZIONE

La gestione monitor ha diversi effetti su:

- nuovi progetti (A pagina: 11)
- progetti esistenti (A pagina: 11)

Procedura consigliata: nel caso di un nuovo progetto, impostate la gestione monitor prima di passare alla definizione di modelli e immagini. Cominciate a fissare la risoluzione per il Runtime (A pagina: 8).



Attenzione

Al fine di garantire una visualizzazione ottimale di zenon nel Runtime, si consiglia di adottare per Windows **Visualizzazione** la impostazione standard (corrisponde 100%). Se si opta per valori maggiori, può succedere che elementi grafici, simboli, testi ecc. non siano visualizzati correttamente.



3.1 Presupposti per il runtime

Perché la gestione monitor possa lavorare in modo corretto su un sistema a più monitor, deve essere impostata nel file zenon6.ini la risoluzione monitor effettivamente disponibile.

Eccezione: nel caso del Web Client di zenon, queste impostazioni non sono necessarie.

INSERIMENTO INI

Sono necessari i seguenti inserimenti INI nel settore [DEFAULT]:

- ► Gli inserimenti RT_CXMAINFRAME e RT_CYMAINFRAME definiscono la risoluzione della grandezza della finestra principale (somma di tutti i monitor) in pixel.

 Attenzione: gli inserimenti devono essere inferiori di un pixel alle dimensioni monitor effettive, visto che si inizia a contare da 0.
- ► Gli inserimenti RT_CXRESOLUTION e RT_CYRESOLUTION definiscono la risoluzione di riferimento (risoluzione del monitor primario) in pixel per l'adattamento della risoluzione nel Runtime sul calcolatore di destinazione. Qui non è necessario sottrarre 1 pixel.



Inserimento	Significato
[DEFAULT]	Sezione in cui avviene l'inserimento.
SCREENPROFILE=	Profilo monitor selezionato per questo calcolatore.
	Nome della configurazione. Ad esempio:
	ScreenProfile=Standard
	Viene fissato sul calcolatore di progettazione mediante la configurazione delle impostazioni generali (A pagina: 12). Su altri calcolatori deve essere definito eventualmente con un inserimento manuale nello zenon6.ini.
RT_CXMAINFRAME=	Larghezza della risoluzione di tutti i monitor meno 1 pixel.
	Ad esempio nel caso di due schermi con rispettivamente una larghezza di1280 pixel: RT_CXMAINFRAME=2559
RT_CYMAINFRAME=	Altezza della risoluzione di tutti i monitor meno 1 pixel.
	Ad esempio, nel caso di un'altezza schermo pari a 1024 pixel:
	RT_CYMAINFRAME=1023 Attenzione: se la barra task di Windows è visualizzata, la sua altezza deve
	essere considerata e deve essere sottratto un numero corrispondente di pixel.
RT_CXRESOLUTION=	Larghezza della risoluzione del calcolatore di destinazione nel Runtime in pixel, indipendentemente dal valore della proprietà RT_CXMAINFRAME. Qui non è necessario sottrarre 1 pixel.
RT_CYRESOLUTION=	Altezza della risoluzione del calcolatore di destinazione nel Runtime in pixel, indipendentemente dal valore della proprietà RT_CYMAINFRAME . Qui non è necessario sottrarre 1 pixel.



Δ

Attenzione

Le configurazioni seguenti possono far sì che non venga visualizzato nulla, oppure che solo il primo schermo mostri delle immagini:

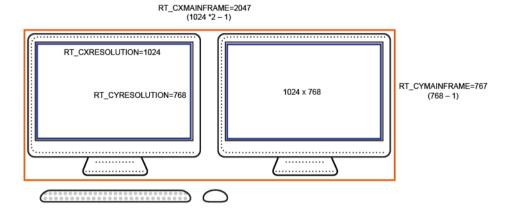
- Se i valori definiti nel file INI sono maggiori alla superficie effettivamente a disposizione, è possibile che non venga visualizzato niente! Soluzione: correggere l'inserimento nell'INI.
- Se la barra task di Windows viene visualizzata in modo fisso, è possibile che le immagini vengano visualizzate solamente sul primo monitor.
 - Soluzione: per la barra task di Windows settare l'impostazione **Nascondi barra task** automaticamente.

Oppure: definire RT_CYMAINFRAME in modo tale che non venga inserito nella barra task, per es. **RT_CYMAINFRAME=**1023 invece di 1280.

ESEMPIO

un progetto è stato progettato per monitor con la risoluzione 1920×1080 . Il progetto deve essere adattato a monitor con la risoluzione 1024×768 .

Risoluzione del calcolatore di destinazione: monitor 1 e monitor 2: 1024x768



A tal scopo bisogna settare gli inserimento nello **zenon6.ini** nel modo seguente:

- ► **RT_CXMAINFRAME**=2047 (1024 *2 1)
- ► **RT_CYMAINFRAME**=767 (768 1)
- ► RT_CXRESOLUTION=1024
- ► RT_CYRESOLUTION=768



3.2 Nuovo Progetto

Definite la risoluzione dello schermo prima dell'inizio della progettazione. Questa impostazione non deve più essere modificata in seguito potendo causare delle deformazioni, se la relazione larghezza/altezza non corrispondono!

Quando si crea un nuovo progetto, la risoluzione dello schermo per la gestione monitor viene adattata automaticamente all'attuale risoluzione dello schermo. Se un progetto deve funzionare su un calcolatore che ha un'altra risoluzione, dovete adattare le impostazioni in modo corrispondente prima dell'inizio della progettazione.

Per poter assegnare delle immagini a diversi monitor reali (A pagina: 19) in diversa combinazione, definite anzitutto un numero corrispondente di monitor virtuali (A pagina: 20).

3.3 Modifica progetto esistente

Se si effettuano dei cambiamenti nella gestione monitor in progetti già esistenti, devono essere adattati tutti i cambi immagine.

La gestione monitor, peraltro, può rappresentare un vantaggio anche per progetti già esistenti. Ad esempio:

- ▶ Evitare immagini doppie per differenti risoluzioni.
- ► Inclusione di calcolatori con diversi numeri di monitor in un progetto di rete. per contenere il lavoro da fare per effettuare i cambiamenti, Vi consigliamo di lavorare con una Finestra di controllo (A pagina: 28) nel realizzare l'implementazione di calcolatori con un numero limitato di monitor. In tal modo tutti i monitor possono essere selezionati molto rapidamente.

4. Progettazione nell'editor

Definite nell'Editor la gestione di:

- nuovi progetti (A pagina: 11)
- progetti esistenti (A pagina: 11)

Per configurare la gestione monitor:

- 1. navigate nelle proprietà proprietà di progetto e passate al nodo Aspetto grafico
- 2. cliccate all'interno del sottogruppo Runtime generale nella proprietà Configurazione monitor
- 3. si apre il dialogo di configurazione



- 4. definite le impostazioni generali (A pagina: 12)
- 5. definite le impostazioni individuali (A pagina: 16) per i diversi profili



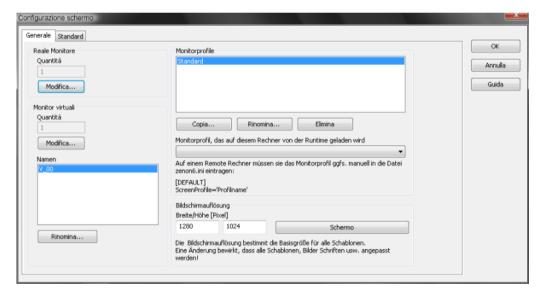
Attenzione

Nel caso di posizionamento assoluto, le coordinate dei modelli si riferiscono sempre all'angolo in alto a sinistra dello schermo principale. Esso deve essere lo schermo più a sinistra del sistema.

Un esempio di configurazione di un progetto con diverse impostazioni monitor lo trovate nella sezione Configurazione esemplificativa (A pagina: 30).

4.1 Impostazioni generali

Dialogo per configurare le proprietà monitor generali:





MONITOR REALI

Proprietà	Descrizione
Monitor reali	Numero dei monitor realmente disponibili (hardware). Definite le impostazioni monitor nelle pagine profili. (vedi sezioni Impostazioni individuali (A pagina: 16) eProgettazione monitor reali (A pagina: 19)).
Quantità	Indica la quantità dei monitor reali definiti.

MONITOR VIRTUALI

Proprietà	Descrizione
Monitor virtuali	Numero dei monitor virtuali. Definite le impostazioni monitor nelle pagine profili. (vedi sezioni Impostazioni individuali (A pagina: 16) eProgettazione monitor virtuali (A pagina: 20)).
Quantità	Indica il numero dei monitor virtuali definiti come segue: da V_00 a V_nn. Il primo monitor reale viene configurato da zenon come monitor standard.
Modifica	Cliccando sul pulsante si apre il dialogo che serve a definire il numero dei monitor virtuali.
Nomi	Lista dei nomi dei monitor virtuali.
Rinomina	Apre il dialogo che serve ad assegnare dei nomi ai monitor virtuali. Testo inseribile liberamente per un massimo di 15 caratteri.





▲ ATTENZIONE

Il primo monitor virtuale viene usato da zenon come monitor standard.

PROFILI MONITOR

Proprietà	Descrizione
Profili monitor	Definisce a livello centrale dei profili monitor per il Runtime.
	Ogni profilo monitor riceve una propria scheda per la Configurazione individuale (A pagina: 16).
	La determinazione dei profili monitor per altri calcolatori deve essere eventualmente fatta manualmente in forma di un inserimento INI (A pagina: 8).
Copia	Crea un nuovo profilo sulla base del profilo selezionato e apre il dialogo che serve all'attribuzione di un nome.
Rinomina	Apre il dialogo che serve a nominare un profilo.
Elimina	Elimina il profilo selezionato senza la richiesta di una conferma di sicurezza.
Profilo monitor, utilizzato dal Runtime per questo PC	Apre la lista a cascata per la selezione del profilo che deve essere usato durante il runtime.
	Nota: su un computer remoto, il profilo deve essere inserito eventualmente in modo manuale nel file zenon6.ini .

RISOLUZIONE DELLO SCHERMO

Proprietà	Descrizione
Risoluzione dello schermo	Risoluzione con la quale funzionerà il progetto nel runtime. (Vedi configurazione nel capitolo Presupposti per il Runtime (A pagina: 8).)
	Suggerimento: fissate questa impostazione prima dell'inizio della progettazione. Delle modifiche successive possono determinare delle deformazioni nella visualizzazione, se la relazione Larghezza/Altezza della risoluzione non corrisponde! Standard: risoluzione del computer attuale.
Riprendi da schermo attuale	Riprende la risoluzione dello schermo attualmente attivo come risoluzione per il profilo monitor.

CLOSE DIALOG

Parameters	Description
------------	-------------



Ok	Riprende le modifiche in tutte le tab e chiude il dialogo.
Annulla	Annulla tutte le modifiche in tutte le schede e chiude la finestra di dialogo.
Guida	Apre la guida online.

DEFINIRE PROFILO MONITOR SUL CALCOLATORE RUNTIME

Se avete installato su un PC solamente il runtime e non l'editor, potete fissare il profilo monitor desiderato nel modo desiderato:

- 1. Aprite il file zenon6.ini con un editor testi
- 2. navigate fino a [DEFAULT]
- 4. salvate il file e chiudete l'editor dei testi.



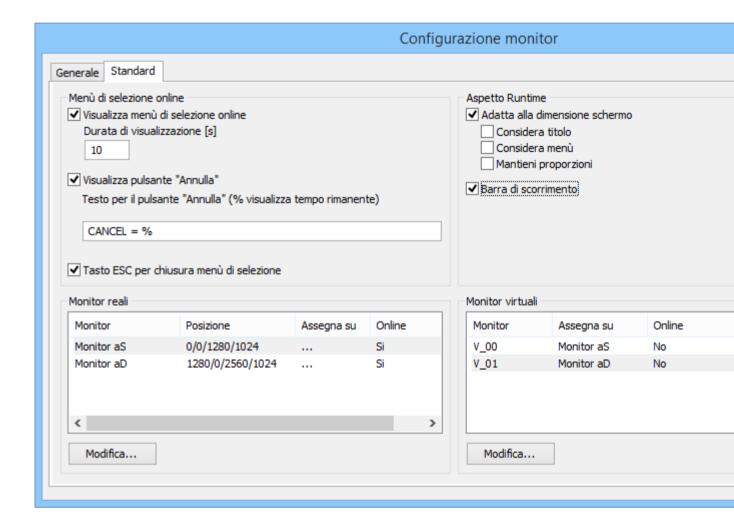
Informazioni su

Di default sul zenon Web Client è sempre caricato il profilo standard. Tuttavia, potete optare per un altro profilo monitor usando l'inserimento **SCREENPROFILE**= dello zenon6.ini.



4.2 Impostazioni individuali

Ogni profilo monitor viene rappresentato nella configurazione attraverso una scheda propria. In questa sede potete definire le impostazioni per i monitor reali e virtuali, nonché il loro comportamento durante il Runtime.





MENÙ DI SELEZIONE ONLINE

Proprietà	Descrizione
Menù di selezione online	Comportamento del menù di selezione online durante il runtime.
Visualizza menù di selezione online	Attivo: il menu viene aperto durante il runtime al momento del passaggio di immagine e offre i monitor per i quali è stata attivata la proprietà Menu di selezione online (A pagina: 20).
Durata della visualizzazione	Tempo in secondi durante il quale il menù online rimane acceso.
Modifica della descrizione per il pulsante Annulla.	Attivo: pulsante con cui può essere chiuso il menù di selezione online, viene visualizzato durante il Runtime. La didascalia del pulsante può essere modificata a piacere. =% mostra i secondi che rimangono fino all'interruzione automatica.
Tasto ESC per chiusura menù di selezione	Attivo: il menù di selezione online può essere chiuso anche con il tasto Esc.

ASPETTO RUNTIME

Proprietà	Descrizione
Aspetto Runtime	Definisce opzioni di visualizzazione durante il runtime.
Adatta alla dimensione schermo	Attivo: La risoluzione del progetto viene adattata a quella dello schermo del computer attuale.
	Inattivopotete definire in questa sede la risoluzione del progetto, il che vale a dire che essa non verrà adattata a quella corrente del monitor.
Considera header nell'adattamento	Attivo: L'altezza del titolo viene presa in considerazione sia nell'editor dei modelli, che nel runtime.
	Questa proprietà è presente per motivi di compatibilità e, normalmente, non se ne ha bisogno.
Considera menù principale nell'adattamento	Attivo: L'altezza del menù viene presa in considerazione sia nell'editor dei modelli, che nel runtime.
	Questa proprietà è presente per motivi di compatibilità e, normalmente, non se ne ha bisogno.
Mantieni proporzioni	Attivo: quando nel Runtime si passa ad un'altra risoluzione, le proporzioni laterali vengono mantenute.
	Inattivo: Le proporzioni vengono eventualmente modificate.



	Attenzione: Una modifica delle proporzioni può avere effetto sulla visualizzazione. Ad esempio:	
	cerchi assumono una forma ovale.	
	Per gli elementi ruotati non corrispondono più i punti aggancio.	
	I simboli vengono visualizzati sciolti	
Barra di scorrimento	Attivo: nel runtime vengono visualizzate delle barre. Questi scrollbar consentono la navigazione in immagini la cui dimensione è maggiore di quella del monitor.	

MONITOR REALI

Proprietà	Descrizione
Monitor reali (A pagina: 19)	Lista con tutti i monitor reali e le proprietà ad essi attribuite.
Modifica	Apre il dialogo (A pagina: 19) che serve alla definizione le proprietà individuali del monitor selezionato.

MONITOR VIRTUALI

Proprietà	Descrizione
Monitor virtuali (A pagina: 20)	Lista con tutti i monitor virtuali e le proprietà ad essi attribuite. I cambi immagine si riferiscono a monitor virtuali. I monitor virtuali vengono assegnati durante il Runtime a quelli reali.
Modifica	Apre il dialogo (A pagina: 20) che serve alla definizione le proprietà individuali del monitor virtuale selezionato.

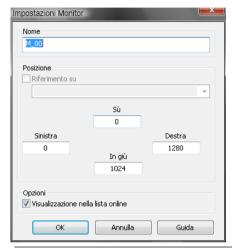
CLOSE DIALOG

Parameters	Description
Ok	Riprende le modifiche in tutte le tab e chiude il dialogo.
Annulla	Annulla tutte le modifiche in tutte le schede e chiude la finestra di dialogo.
Guida	Apre la guida online.



4.2.1 Progettazione di monitor reali

Cliccando sul pulsante **Modifica** nella sezione **Monitor reali** della scheda per la Impostazione individuale (A pagina: 16) di un profilo monitor, si apre il dialogo che serve a configurare i monitor reali.



Parametri	Descrizione
Nome	Nome del monitor. Testo inseribile liberamente per un massimo di 15 caratteri.
Posizione	Descrive la posizione e la risoluzione del monitor. Ad esempio: Monitor sinistro: 0/0/1680/1050 Monitor destro: 1680/0/3360/1050
Monitor non esistente, assegnare a	Attiva: permette di selezionare nella lista a cascata un altro monitor reale, a cui essi viene attribuito, per esempio, perché non è attualmente collegato al computer. Durante il Runtime il monitor verrà visualizzato su quello cui è stato assegnato. Le barre di scorrimento permettono di muoversi fra le due immagini.
Visualizza in menù online	Attivo: nel Runtime questo monitor viene offerto nel menù nel caso di ogni cambio immagine che consente una scelta individuale del monitor.

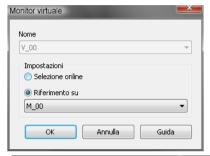
CLOSE DIALOG

Parameters	Description
Ok	Riprende le modifiche in tutte le tab e chiude il dialogo.
Annulla	Annulla tutte le modifiche in tutte le schede e chiude la finestra di dialogo.
Guida	Apre la guida online.



4.2.2 Progettazione. Monitor virtuali

Cliccando sul pulsante **Modifica** nella sezione **Monitor virtuali** della scheda per la Impostazione individuale (A pagina: 16) di un profilo monitor, si apre il dialogo che serve a configurare i monitor virtuali.



Parametri	Descrizione	
Nome	Visualizzazione del nome. Esso può essere modificato nella scheda Impostazioni generali (A pagina: 12).	
Impostazioni	Impostazione per l'attribuzione del monitor.	
Visualizza nel menù online	Attiva: nel Runtime, ad ogni apertura dell'immagine che è stata assegnata a questo monitor, viene visualizzato il menù che serve alla selezione di un monitor reale.	
Assegna a monitor reale	Attribuisce in modo fisso il monitor virtuale ad un monitor reale. Durante il runtime questa attribuzione può essere modificata facendo uso della funzione Assegna monitor.	

CLOSE DIALOG

Parameters	Description
Ok	Riprende le modifiche in tutte le tab e chiude il dialogo.
Annulla	Annulla tutte le modifiche in tutte le schede e chiude la finestra di dialogo.
Guida	Apre la guida online.

5. Modifica risoluzione del monitor

Quando si modifica la risoluzione del monitor nella proprietà di progetto **Configurazione monitor**, questo cambio ha effetto sulla grandezza dei modelli e delle immagini in essi contenute con i loro elementi d'immagine. . Dopo la modifica, è possibile che gli elementi contenuti nelle immagini vengano



visualizzati distorti e in altre posizioni. Quando si modifica la risoluzione del monitor, il progetto globale e i singoli progetti devono essere adattati in modo corrispondente.

PROGETTO GLOBALE

MODIFICA DELLA RISOLUZIONE NELLA GESTIONE MONITOR

Quando si modifica la risoluzione nella finestra di dialogo Gestione monitor del progetto globale, cambia in modo corrispondente anche la grandezza dei modelli nello stesso progetto globale. Anche la grandezza delle immagini basate su questi modelli e degli elementi in esse contenuti cambia.



Attenzione

Dopo la modifica della risoluzione nel progetto globale, le immagini e gli elementi vengono visualizzati sulla base della nuova risoluzione. Nel Runtime, però, essi continuano ad essere visualizzati in conformità delle impostazioni del singolo progetto in cui vengono usati. La risoluzione, dunque, deve essere sempre modificata ed adattata anche nel singolo progetto.

MODIFICA DELLA GRANDEZZA DEI MODELLI

Quando si modifica nel progetto globale solo la grandezza dei modelli, ma si lascia inalterata la risoluzione nella gestione monitor, anche gli elementi nelle immagini basate su questi modelli globali vengono modificati.

PROGETTO DI INTEGRAZIONE E IN SOTTOPROGETTI

MODIFICA DELLA RISOLUZIONE NELLA GESTIONE MONITOR

Ogni progetto ha una propria gestione monitor.

Quando si modifica la risoluzione nella gestione monitor, cambia in modo corrispondente la grandezza dei modelli di questo progetto. Cambia in modo corrispondente anche la grandezza delle immagini basate su questi modelli, e gli elementi in esse contenuti.





Suggerimento

- Per i progetti multigerarchici.
 Adattate nell'Editor le impostazioni della gestione monitor per ogni progetto.
- Senza adattamento della risoluzione: Se volete modificare solamente la grandezza dei modelli e delle immagini, mentre volete lasciare inalterate grandezza e posizione degli elementi, esportate le immagini prima della modifica in un file XML. Reimportate le immagini dopo aver effettuato il cambio.



Attenzione

Quando si configura il cambio immagine nell'Editor, viene visualizzata una lista dei monitor selezionabili. Il contenuto di questa lista dipende dal dialogo configurato per ultimo e confermato con **OK** di **Configurazione monitor** - indipendentemente da in quale progetto di una gestione multi-progetto sia stata effettuata questa configurazione. Ciò significa: una modifica nel progetto A ha effetto anche sul contenuto della lista nel progetto B.

Soluzione: Aprite e confermate il dialogo nel progetto in cui effettuate un cambio immagine.

ESEMPIO

un progetto ha la risoluzione 1280 x 720. La si vuole modificare portandola a 1920 x 1080.

SITUAZIONE DI PARTENZA

Ci sono i seguenti progetti con le seguenti impostazioni:

- ► Progetto globale con:
 - Modelli: massimo 1280 x 720
 - Risoluzione configurata 1280 x 720
- Progetto di integrazione:
 - Immagini: massimo 1280 x 720
 - Risoluzione configurata 1280 x 720
- Sottoprogetti:
 - Immagini: massimo 1280 x 720
 - Risoluzione configurata 1280 x 720



CONFIGURAZIONE

La configurazione dipende dal fatto se si vuole adattare anche gli elementi contenuti nelle immagini.

Configurazione inclusa modifica degli elementi:

1. Progetto globale

Modificate la risoluzione nella gestione monitor impostandola su 1920 x 1080. In tal modo verranno adattati modelli, immagini ed elementi.

2. Progetto di integrazione:

Modificate la risoluzione nella gestione monitor impostandola su 1920 x 1080. In tal modo viene adattata l'impostazione per il Runtime.

3. Sottoprogetti:

Modificate la risoluzione nella gestione monitor impostandola su 1920 x 1080. In tal modo viene adattata l'impostazione per il Runtime.

Configurazione senza modifica degli elementi:

- 1. Esportate tutte le immagini in un file XML.
- 2. Adattate la risoluzione monitor.
- 3. Importate le immagini del file XML.

6. Funzioni della gestione monitor.

Durante il Runtime si può amministrare la gestione monitor tramite le funzioni di zenon.

Sono a disposizione:

- ► Impostazioni nel caso di cambio immagine (A pagina: 24): Il dialogo per la selezione immagini viene esteso con l'aggiunta di impostazioni che servono ad effettuare l'assegnazione monitor.
- Assegna monitor (A pagina: 26): Consente di assegnare durante il Runtime ad un monitor reale uno virtuale.
- ▶ Visualizza finestra di controllo (A pagina: 28): Apre durante il Runtime una finestra di controllo oppure la chiude. La finestra mostra tutti i monitor reali o i modelli progettati e consente di effettuare una selezione e un passaggio veloce da un elemento all'altro.

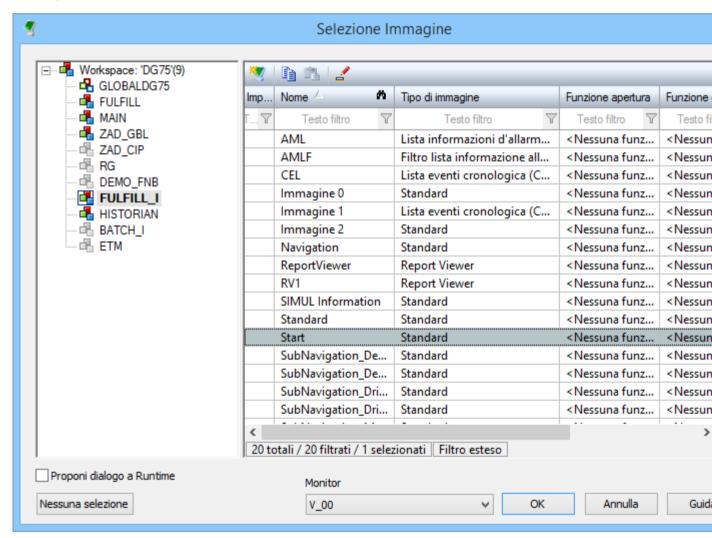
Le impostazioni per la selezione monitor sono disponibili anche per le funzioni:

- Attiva focus sul modello
- Chiudi modello
- Chiudi immagine



6.1 Impostazioni nel caso di cambio immagine

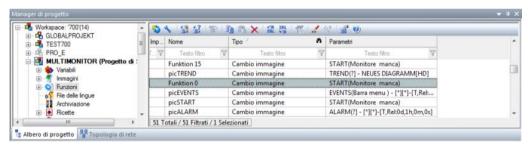
Non appena si configura la gestione monitor su più di un monitor, nel Dialogo di selezione delle immagini si trovano ulteriori opzioni per la selezioni del monitor su cui deve essere visualizzata l'immagine:





Ulteriori opzioni	Descrizione	
Monitor	Selezione del monitor fra quelli della lista a cascata	
	Essa contiene tutti i monitor virtuali definiti nella gestione monitor, più la voce Monitor attuale .	
	Monitor virtuale : L'immagine viene aperta sullo schermo che è connesso al monitor virtuale selezionato.	
	Nel caso in cui in sede di Configurazione (A pagina: 20) non si sia assegnato al monitor virtuale nessun monitor reale, ma l'opzione Visualizza menù di selezione online , il sistema apre una finestra di selezione durante il Runtime cl serve a selezionare un monitor reale.	
	Monitor attuale: Apre l'immagine sempre sul monitor dal quale proviene la richiesta di apertura. Ad esempio: se si preme il pulsante per l'apertura della AML sul monitor di sinistra, l'AML verrà aperta sullo schermo di sinistra. Se si preme pulsante per l'apertura dell'AML sul monitor di destra, l'AML verrà aperta su quel monitor.	

Nella visione generale delle funzioni, in corrispondenza della funzione il sistema indica fra parentesi il monitor sul quale viene visualizzata l'immagine.



Ad esempio:

START (V_00) significa: si passa all'immagine **START** ed essa viene visualizzata sul monitor virtuale **V 00**.

REL significa: visualizzazione sul monitor attuale.

MENÙ DI SELEZIONE ONLINE

Se durante il Runtime si esegue una funzione cambio immagine con l'opzione Visualizza menù di selezione online attiva, prima che la funzione venga eseguita viene aperto un menù che serve alla selezione di un monitor. I contenuti di questo menù, nonché il tempo durante il quale esso viene visualizzato, vengono fissati in sede di Configurazione monitor (A pagina: 16).





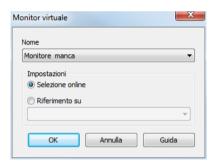
6.2 Assegna monitor

Con la funzione **Assegna monitor** i monitor virtuali possono essere assegnati durante il Runtime a quelli reali, indipendentemente da quanto è stato fissato in fase di progettazione.

Per configurare la funzione:

- 1. create una nuova funzione
- 2. navigate per raggiungere il nodo Immagini
- 3. selezionate la funzione Assegna monitor
- 4. viene aperto il dialogo che serve ad assegnare un monitor virtuale a uno reale
- 5. impostate un'assegnazione
- 6. chiudete il dialogo cliccando su OK.
- 7. assegnate la funzione ad un pulsante

DIALOGO ASSEGNAZIONE MONITOR



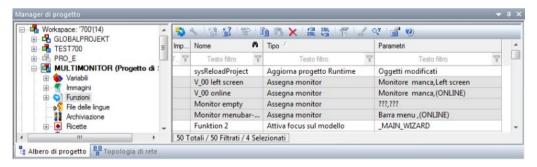


Parametri	Descrizione
Nome	Selezione del monitor virtuale fra quelli della lista a cascata Tutti i monitor virtuali configurati nella gestione monitor vengono visualizzati in una lista.
Impostazioni	Selezione dell'assegnazione mediante pulsanti radio:
Visualizza in menù online	Apre un dialogo durante il Runtime (A pagina: 40) che serve alla selezione del monitor reale desiderato.
Assegna a monitor reale	Attribuisce il monitor virtuale ad un monitor reale. Il monitor viene selezionato fra quelli della lista a cascata. Questa lista contiene tutti i monitor reali configurati nella gestione monitor.

CLOSE DIALOG

Parameters	Description
Ok	Riprende le modifiche in tutte le tab e chiude il dialogo.
Annulla	Annulla tutte le modifiche in tutte le schede e chiude la finestra di dialogo.
Guida	Apre la guida online.

Le funzioni vengono visualizzate nella visualizzazione dettagli con lo scopo di effettuare l'assegnazione.



Ad esempio:

- ► **V_00,(ONLINE)**: L'assegnazione del monitor virtuale **V_00** a uno reale avviene durante il Runtime mediante il menù di selezione online (A pagina: 40).
- > ???,???: il dialogo di assegnazione è stato chiuso, non viene eseguita nessuna funzione.
- ▶ V_00,Left screen: Il monitor virtuale V_00 viene assegnato a quello reale Left screen.



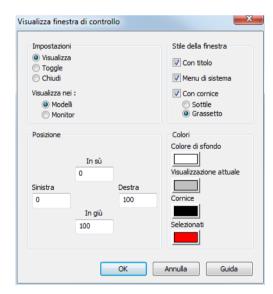
6.3 Visualizza finestra di controllo

La funzione **Visualizza finestra di controllo** mostra durante il Runtime una finestra di controllo che visualizza in un sistema multi-monitor (A pagina: 4) i monitor reali o i modelli esistenti. Cliccando con il mouse si può passare a un monitor o a un modello.

Per configurare la funzione:

- 1. create una nuova funzione
- 2. navigate per raggiungere il nodo Immagini
- 3. selezionate la funzione Visualizza finestra di controllo
- 4. si apre il dialogo per configurare la finestra di controllo
- 5. configurate la finestra di controllo
- 6. chiudete il dialogo cliccando su OK.
- 7. assegnate la funzione ad un pulsante

MOSTRA DIALOGO FINESTRA DI CONTROLLO





IMPOSTAZIONI

Parametri	Descrizione
Impostazioni	Con questa funzione si può solo aprire, o chiudere la finestra di controllo o fare il toggle. La selezione avviene via pulsanti radio:
Visualizza	Attivo: La finestra di controllo viene aperta.
Fare il toggle	Attivo: la visualizzazione passa da aperta a chiusa.
Chiudi	Attivo: La finestra di controllo viene chiusa.
Visualizza nei :	Selezione della visualizzazione nella finestra di controllo. Vengono visualizzati o modelli o monitor.
Modelli	Attivo: La finestra di controllo divide lo schermo in modelli.
Monitor	Attivo: La finestra di controllo divide lo schermo in monitor.

STILE DELLA FINESTRA

Parametri	Descrizione
Stile della finestra	
Con titolo	Attivo: la finestra di controllo dispone di una barra titolo Windows
Menù di sistema	Attivo: viene visualizzato il menù sistema Windows a barra titolo attivata
Con cornice	Attivo: La finestra di controllo viene visualizzata con una cornice. La dimensione della finestra può essere modificata trascinando la cornice. Selezione dello spessore della cornice mediante pulsanti radio:
▶ Sottile	Attivo: cornice spessa.
▶ Grassetto	Attivo: Cornice fine

POSIZIONE

Parametri	Descrizione	
Posizione		La posizione della finestra di controllo sullo schermo, calcolata in pixel a partire dall'angolo in alto a sinistra per:
		▶ In sù
		▶ In basso
		▶ sinistra
		▶ destra



COLORI

Parametri	Descrizione
Colori	Impostazione dei colori della finestra di controllo. Cliccando su Colore si apre la tavolozza.
Colore sfondo	Colore dello sfondo della finestra.
Visualizzazione attual	Modelli/monitor attualmente visualizzati.
Cornice	Colore della cornice.
selezionati	Modelli/monitor selezionati

CLOSE DIALOG

Parameters	Description
Ok	Riprende le modifiche in tutte le tab e chiude il dialogo.
Annulla	Annulla tutte le modifiche in tutte le schede e chiude la finestra di dialogo.
Guida	Apre la guida online.

7. Esempio di configurazione

In questo esempio vedete la configurazione possibile per i seguenti requisiti di progetto:

- 1. 1 server con 2 monitor con una risoluzione di rispettivamente 1680 x 1050
- 2. 1 client con un monitor con una risoluzione di 1680 x 1050
- 3. 1 notebook per il team di manutenzione con una risoluzione di 1024 x 768

COMPITO

Configuriamo il progetto in modo tale che si possa effettuare la visualizzazione sul server con due monitor. Realizziamo le impostazioni del client in modo tale che tutte le emissioni del sistema vengano visualizzate su di un solo monitor. E per il notebook della manutenzione modifichiamo anche la risoluzione della visualizzazione. Durante il funzionamento, è necessario solamente selezionare sul calcolatore Runtime in questione il profilo monitor corrispondente per ottenere la visualizzazione corretta.



START CONFIGURATION (AVVIA LA CONFIGURAZIONE)

- 1. Configurate il file INI in modo analogo alle istruzioni che trovate nel capitolo Presupposti per il Runtime (A pagina: 8), per fissare la risoluzione nel Runtime.
- 2. Le impostazioni base della configurazione vengono effettuate in sede di configurazione monitor: andate alle proprietà di progetto -> **Aspetto grafico -> Runtime generale**
- 3. Cliccate sulla proprietà Configurazione monitor
- 4. Si aprirà il dialogo per la configurazione monitor
- 5. Configurate anzitutto le impostazioni generali (A pagina: 31)
- 6. Configurate poi le impostazioni individuali per:
 - a) il server con 2 monitor (A pagina: 33)
 - b) il client con un monitor (A pagina: 37)
 - c) il notebook per il team di manutenzione (A pagina: 39)

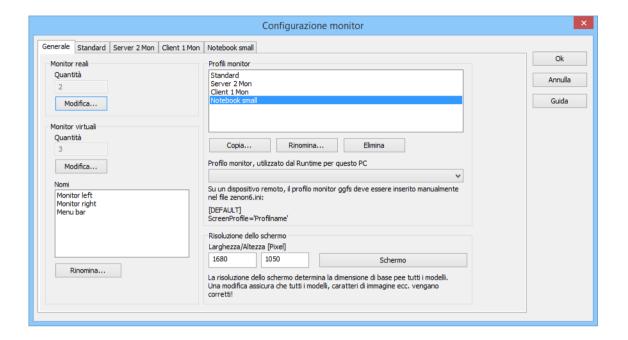
7.1 Caratteri generali della configurazione

Per la configurazione, in primo luogo:

- ▶ si fissano le impostazioni generali, come, ad esempio, il numero dei monitor virtuali e reali
- si impostano i profili per 3 diverse configurazioni



IMPOSTAZIONI GENERALI



MONITOR

Per il nostro esempio definiamo:

- ▶ 2 monitor reali
- 3 monitor virtuali
 - uno per immagini di processo
 - uno per l'apertura della barra menu: In tal modo possiamo sempre determinare se la barra menu deve essere aperta a destra o a sinistra senza influenzare le immagini di processo.

Facciamo presente che: i monitor virtuali sono destinazione dei cambi immagine. Essi vengono assegnati nel Runtime a quelli reali. Si ha la possibilità di passare fra i monitor reali e quelli virtuali. Nel caso in cui non sia disponibile il secondo monitor, come per esempio nel portatile, l'emissione delle immagini può essere semplicemente indirizzata sul monitor sinistra senza dover modificare la progettazione.

RISOLUZIONE

Un importante fattore è anche la risoluzione impostata. Essa è la grandezza di riferimento per l'adattamento. Essa dovrebbe essere impostata una sola volta all'inizio della progettazione e non essere più modificata in seguito. Nel caso in cui questa impostazione venga modificata in seguito, vengono ricalcolate tutte le coordinate degli elementi nelle immagini.



Inseriamo la nostra risoluzione di destinazione di 1680 x 1050.

PROFILI MONITOR

Per ogni configurazione del nostro esempio impostiamo un proprio profilo. Nel nostro esempio:

- ▶ Server 2 Mon
- Client 1 Mon
- Notebook small

Per far ciò:

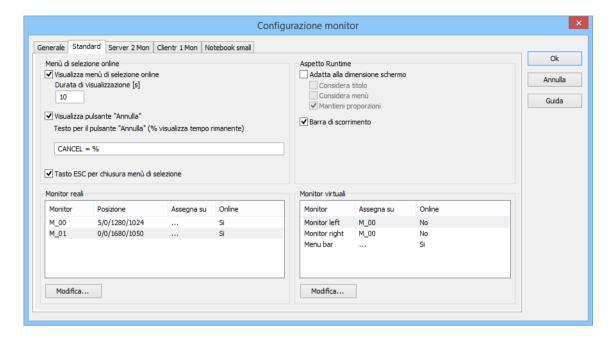
- 1. scegliete il profilo Standard
- 2. cliccate su copia
- 3. si apre il dialogo per cambiare il nome
- 4. inserite il nuovo nome (la lunghezza è limitata a 15 caratteri)
- 5. cliccate su **ok**.
- 6. ripetete l'operazione per tutti gli altri profili

Ogni profilo riceve nella configurazione monitor una propria scheda per la configurazione individuale Cominciamo con la scheda Server 2 Mon (A pagina: 33).

7.2 Configurazione server con 2 monitor

La prima configurazione si riferisce al nostro server con 2 monitor.





Configureremo:

- ▶ il menù di selezione online
- ▶ il tipo di immagine durante il Runtime
- ▶ i monitor reali
- ▶ i monitor virtuali

MENÙ DI SELEZIONE ONLINE

Il menù di selezione - online consente di selezionare durante il Runtime su quale monitor reale viene aperta un'immagine. A tal scopo:

- attivare l'opzione Menù di selezione online
- selezionare nell'assegnazione del monitor virtuale, l'opzione Visualizzazione nella lista online oppure

progettare una funzione Assegna monitor (A pagina: 26)

Per il nostro esempio:

- ▶ attivate l'opzione
- ▶ selezionate una **Durata di visualizzazione** di 10 secondi: nel caso in cui fino ad allora non sia stata settata nessuna azione, il menu verrà nascosto
- ► attivate l'opzione Descrizione: a questo punto durante il Runtime comparirà nel menù il pulsante Annulla
- ▶ inserite nel pulsante la didascalia Cancel = %: nel menù viene visualizzato il tempo rimanente fino all'annullamento dell'azione



► attivate l'opzione Tasto ESC per chiusura menù di selezione: il menu verrà chiuso durante il Runtime anche premendo il tasto Esc

Durante il Runtime, poi, nel caso di un cambio immagine su un monitor virtuale con menù di selezione - online verrà visualizzato il menù:



Si può scegliere fra i monitor reali **M_00** e **M_01**. Fino al termine ci sono ancora 10 secondi per effettuare una selezione. Cliccando su **Cancel** oppure premendo il tasto Esc, il menù verrebbe chiuso immediatamente.

IMPOSTAZIONI SCHERMO DURANTE IL RUNTIME

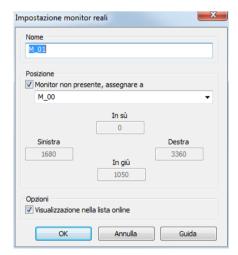
Per la visualizzazione dello schermo nel Runtime:

- ▶ disattivate l'opzione Adatta alla dimensione schermo: in tal modo, la visualizzazione rimarrà sempre delle dimensioni progettate. (Nel caso in cui l'opzione dovesse essere attiva, invece, la visualizzazione sarebbe adattata alla risoluzione attuale).
- ▶ attivate l'opzione **Barra di scorrimento**: in tal modo, il sistema propone nel Runtime delle barre di scorrimento che permettono lo scroll all'interno dell'immagine.

CONFIGURAZIONE MONITOR REALI

Sul server sono disponibili due monitor. Entrambi i monitor reali del progetto che abbiamo proposto come esempio, vengono configurati in modo corrispondente.

Il secondo monitor, ad esempio, ottiene le coordinate corrispondenti per allinearsi al primo monitor in senso orizzontale a destra.



Il nome può essere impostato separatamente per ogni configurazione. Per configurare i monitor:



- 1. aprite in successione ognuno dei due monitor cliccando sul pulsante Modifica
- assegnate un nome, nel nostro esempio semplicemente M_00 e M_01
- 3. disattivate l'opzione **Monitor non esiste ...** (abbiamo bisogno di questa opzione per le altre configurazioni)
- 4. inserite le coordinate, si calcola a partire dall'angolo in alto a sinistra del monitor di sinistra
- 5. attivate l'opzione **Visualizzazione nella lista online**, in modo tale che il monitor sia disponibile nel Runtime per la selezione online

CONFIGURAZIONE MONITOR VIRTUALI

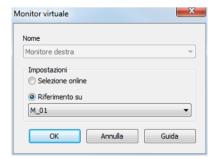
In questa configurazione i monitor virtuali vengono assegnati a quelli reali.

Facciamo presente che: cambi immagine si riferiscono a monitor virtuali. L'assegnazione dei monitor virtuali determina su quale monitor reale verrà aperta concretamente l'immagine.

Nel nostro esempio ci sono tre monitor virtuali. I primi due vengono assegnati rispettivamente a un monitor reale. Il terzo, invece, ha la funzione di consentire l'apertura a piacere della barra menù. Questo terzo monitor non viene assegnato a nessun monitor reale, ma l'assegnazione deve essere proposta dal sistema nell'ambito del menù di selezione online.

Per assegnare i primi due monitor virtuali:

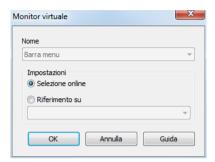
- 1. aprite in successione ognuno dei due monitor cliccando sul pulsante Modifica
- 2. i nomi vengono solamente visualizzati, sono uguali per tutti i profili e possono essere modificati solo a livello globale nella scheda **Generale**
- 3. selezionate Assegnazione a monitor reale
- 4. selezionate il tipo di monitor reale desiderato fra quelli della lista a cascata.
 - M_00 per Monitor left
 - M_01 per Monitor right



La configurazione del terzo monitor virtuale avviene in modo analogo.



La differenza: invece che **Riferimento su monitor reale** selezionate l'opzione **Visualizza menù di selezione online**.



In tal modo viene completata la configurazione del profilo per il server con due monitor.

Passate adesso alla scheda Client 1 Mon (A pagina: 37).

7.3 Configurazione client con un monitor

La configurazione del client con un monitor corrisponde in linea di massima a quella del server. Tuttavia in questo caso è a disposizione solamente uno schermo. Per questo ci sono due differenze fondamentali:

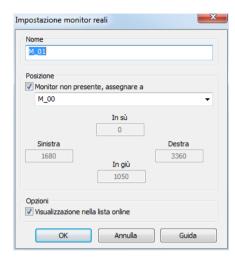
- 1. il secondo monitor reale deve essere mappato sul primo.
- 2. il menù di selezione online per la barra menù è superfluo; essa viene assegnata direttamente

Nel caso dei monitor reali:

- 1. aprite la configurazione del monitor M_01
- 2. attivate l'opzione Monitor non presente, assegnare a
- 3. selezionate dalla lista a cascata M_00



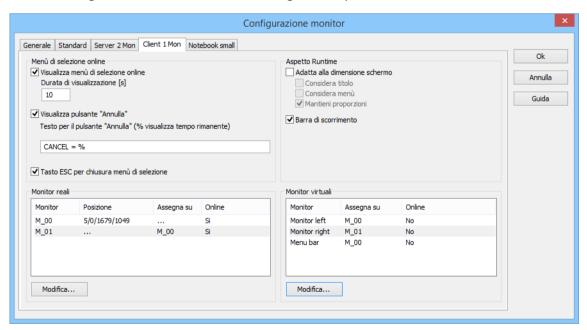
Il menù di selezione online non è necessario durante il Runtime. Potete però far sì che le opzioni restino attive.



Nel caso dei monitor virtuali:

- 1. aprite la configurazione del monitor Menù bar
- 2. attivate l'opzione Riferimento su
- 3. selezionate dalla lista a cascata M_00

L'intera configurazione di Client 1 Mon ha il seguente aspetto:



Nel nostro esempio manca solamente la configurazione del notebook. Passate alla scheda Notebook small (A pagina: 39).

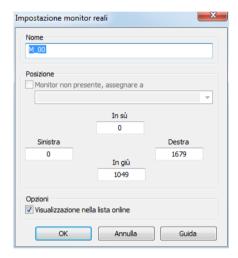


7.4 Configurazione Notebook Service-Team

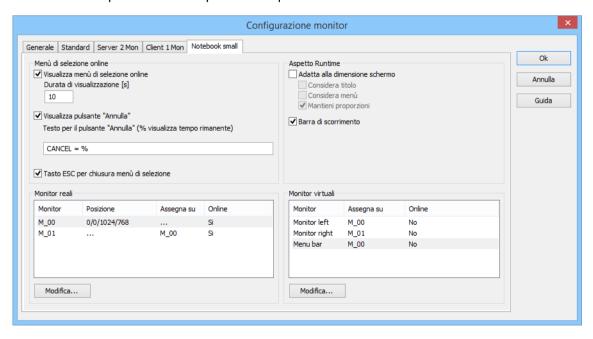
La configurazione del notebook per il service-team corrisponde a quella del calcolatore client con un monitor. Tuttavia la risoluzione è differente. Essa deve essere adattata. Per far ciò:

- 1. aprite la configurazione del monitor reale M_00
- 2. inserite le coordinate corrispondenti, nel nostro esempio: 0/0/1024/768

La risoluzione è stata adattata adesso a quella reale del notebook e il monitor **M_01** viene deviato, come nel caso del calcolatore client, al monitor **M_00**. Durante il runtime avete a disposizione delle barre di scorrimento facendo uso delle quali potete far scorrere l'indicazione.



Tutte le altre impostazioni corrispondono a quelle del calcolatore client:





Terminate la configurazione cliccando sul pulsante **OK**

7.5 Ulteriore configurazione

Nel progetto si deve ancora:

- ▶ selezionare nel caso di cambi immagine su quali monitor virtuali deve essere aperta l'immagine
- ► fissare sui diversi calcolatori il relativo Profilo monitor (A pagina: 8) da utilizzare (per il calcolatore di progettazione selezionate il profilo nella Configurazione monitor (A pagina: 12))
- nel caso di funzioni come Attiva focus sul modello, Chiudi modello oppure Chiudi immagine, decidere per quali monitor vale l'azione
- ▶ progettare eventualmente una funzione Assegna monitor (A pagina: 26) per poter assegnare nel Runtime (A pagina: 41) i monitor virtuali ai monitor reali indipendentemente dalla configurazione di partenza
- progettare una Finestra di controllo (A pagina: 28) per poter navigare (A pagina: 41)
 comodamente durante il Runtime

8. Gestione monitor nel Runtime

Nel Runtime ci sono diverse possibilità

- di selezionare monitor (A pagina: 41)e
- ▶ navigare fra i monitor (A pagina: 41)



Informazioni su

Se si avvia il Runtime mediante una connessione remote desktop, viene utilizzata la risoluzione del calcolatore remoto. La risoluzione sarà forse differente da quella impostata in sede di progettazione, il che potrebbe portare a degli spostamenti nella visualizzazione delle immagini.

La risoluzione del monitor remoto può essere anche definita per mezzo del file INI (vedi sezione **Fissare profilo monitor su calcolatore Runtime** nel capitolo Impostazioni generali (A pagina: 12)).



8.1 Selezione monitor nel Runtime

Nel Runtime ci sono diverse possibilità di assegnare monitor virtuali a quelli reali:

- Menù di selezione online al momento dell'apertura
- Funzione Assegna monitor

MENÙ DI SELEZIONE ONLINE

Se durante il Runtime si esegue una funzione cambio immagine con l'opzione Visualizza menù di selezione online attiva, prima che la funzione venga eseguita viene aperto un menù che serve alla selezione di un monitor. I contenuti di questo menù, nonché il tempo durante il quale esso viene visualizzato, vengono fissati in sede di Configurazione monitor (A pagina: 16).



FUNZIONE ASSEGNA MONITOR

La funzione Assegna monitor (A pagina: 26) consente di aprire il menù di selezione online indipendentemente da un cambio immagine, e di assegnare i monitor virtuali a quelli reali.

8.2 Navigazione nel Runtime

Nel Runtime si può navigare fra i diversi monitor tramite:

- ▶ Finestra di controllo
- ▶ Barra di scorrimento

FINESTRA DI CONTROLLO

Le finestre di controllo vengono progettate come funzione (A pagina: 28). Esiste la possibilità di impostare una funzione per la visualizzazione e una per la chiusura della finestra di controllo; oppure si può usare la funzione Toggle per passare fra apertura e chiusura della finestra.

Nel Runtime il sistema apre una finestra nel momento in cui la funzione viene eseguita. Essa mostra tutta la superficie dello schermo disponibile, divisa in monitor oppure in modelli. Per la visualizzazione di modelli e monitor devono essere progettare delle funzioni ad hoc.



Cliccando con il mouse si selezionano i monitor e i modelli visualizzati nella finestra.



BARRA DI SCORRIMENTO

Facendo uso delle barre di scorrimento si può navigare velocemente fra i monitor. Le barre di scorrimento vengono visualizzate se:

- è stata attivata in fase di configurazione individuale del Profilo monitor (A pagina: 16) la proprietà Mostra barre di scorrimento
- un monitor reale viene mappato su un altro monitor reale