U.motion

U.motion Builder

Technisches Handbuch

Konfigurations-Software für U.motion-Geräte

04/2014 Version 1.0.1

www. schneider-electric.com

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Schneider Electric SAS

Bei technischen Fragen wenden Sie sich bitte an die zentrale Kundenbetreuung in Ihrem Land.
www.schneider-electric.com

Betriebsanleitungen, Handbücher und Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Das Kopieren, Vervielfältigen, Übersetzen, Umsetzen im Ganzen oder in Teilen ist nicht gestattet. Eine Ausnahme gilt für die Anfertigung einer Sicherungskopie der Software für den eigenen Gebrauch.

Benutzerhinweise: Bitte lesen Sie das Handbuch **vor** dem ersten Einsatz und bewahren Sie es zur späteren Verwendung sorgfältig auf.

Zielgruppe: Das Handbuch ist für Anwender mit Vorkenntnissen in der PC- und Automatisierungstechnik geschrieben.

DARSTELLUNGSKONVENTIONEN

[TASTE]	Tasteneingaben des Benutzers werden in eckigen Klammern dargestellt, z.B. [STRG] oder [ENTF]
Courier	Bildschirmausgaben werden in der Schriftart Courier beschrieben, z.B. C:\>
Courier Fett	Tastatureingaben durch den Benutzer sind in Schriftart Courier fett beschrieben, z.B. C:\>**DIR**
„…“	Namen von auszuwählenden Schaltflächen, Menüs oder anderen Bildschirmelementen werden in *„Gänsefüßchen“* wiedergegeben.
Piktogramme	Im Handbuch sind folgende Piktogramme zur Kennzeichnung bestimmter Textabschnitte verwendet:
	Achtung! Möglicherweise gefährliche Situation. Sachschäden können die Folge sein.
	Notizen Tipps und ergänzende Hinweise

INHALTSVERZEICHNIS:

1 U.motion Builder - Einleitung _____ - 4 -

1.1 Was ist der U.motion Builder _____ - 4 -

1.2 Systemvoraussetzungen _____ - 4 -

1.3 Versionskontrolle _____ - 5 -

1.4 Empfohlene Dokumentation _____ - 5 -

2 Verwendung des U.motion Builder _____ - 6 -

2.1 Inhalt des U.motion Builder-Verzeichnisses _____ - 6 -

2.2 Ausführung des U.motion Builder _____ - 6 -

2.3 Import eines Projekts _____ - 8 -

2.4 Export eines Projekts _____ - 8 -

2.5 Beenden des U.motion Builder _____ - 8 -

2.6 Hinweise _____ - 9 -

2.7 Verwendung des U.motion Builder auf anderen Systemen _____ - 9 -

1 U.MOTION BUILDER - EINLEITUNG

1.1 WAS IST DER U.MOTION BUILDER

Der U.motion Builder (Builder = Konfigurations-Software) ist ein praktisches Software-Werkzeug zur Erstellung von Projekten für U.motion-Geräte direkt über den eigenen PC. Dank des U.motion Builder können Projekte am eigenen PC auch "offline", also ohne Verbindung zu einem U.motion-Gerät, erstellt und bearbeitet werden.

Die mittels U.motion Builder realisierten Projekte sind mit jeder Variante der U.motion-Geräte kompatibel, solange auf die Version der Software geachtet wird. Es kann z.B. ein Projekt von einem U.motion KNX Server/Server Plus exportiert werden, über den U.motion Builder bearbeitet werden und im Anschluss wieder in denselben U.motion KNX Server/Server Plus oder auch ein anderes Gerät importiert werden, solange auch dieses über dieselbe Software-Version verfügt.

Der U.motion Builder ist nicht als eigenständige Visualisierungs-Software zu verstehen: er ist z.B. nicht in der Lage, mit der KNX-Anlage zu kommunizieren oder weitere, von den U.motion-Geräten unterstützte Technologien direkt anzusteuern, sondern vielmehr als Projekt-Editor zu verstehen. Um das erstellte Projekt im Endeffekt bedienen zu können, wird immer ein U.motion-Gerät benötigt.

1.2 SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Der U.motion Builder kann auf jedem PC mit WINDOWS-Betriebssystem (32bit und 64bit, XP oder höher) ausgeführt werden. Zur Verwendung auf anderen Betriebssystemen befolgen Sie bitte die Anweisungen in Kapitel 2.7.

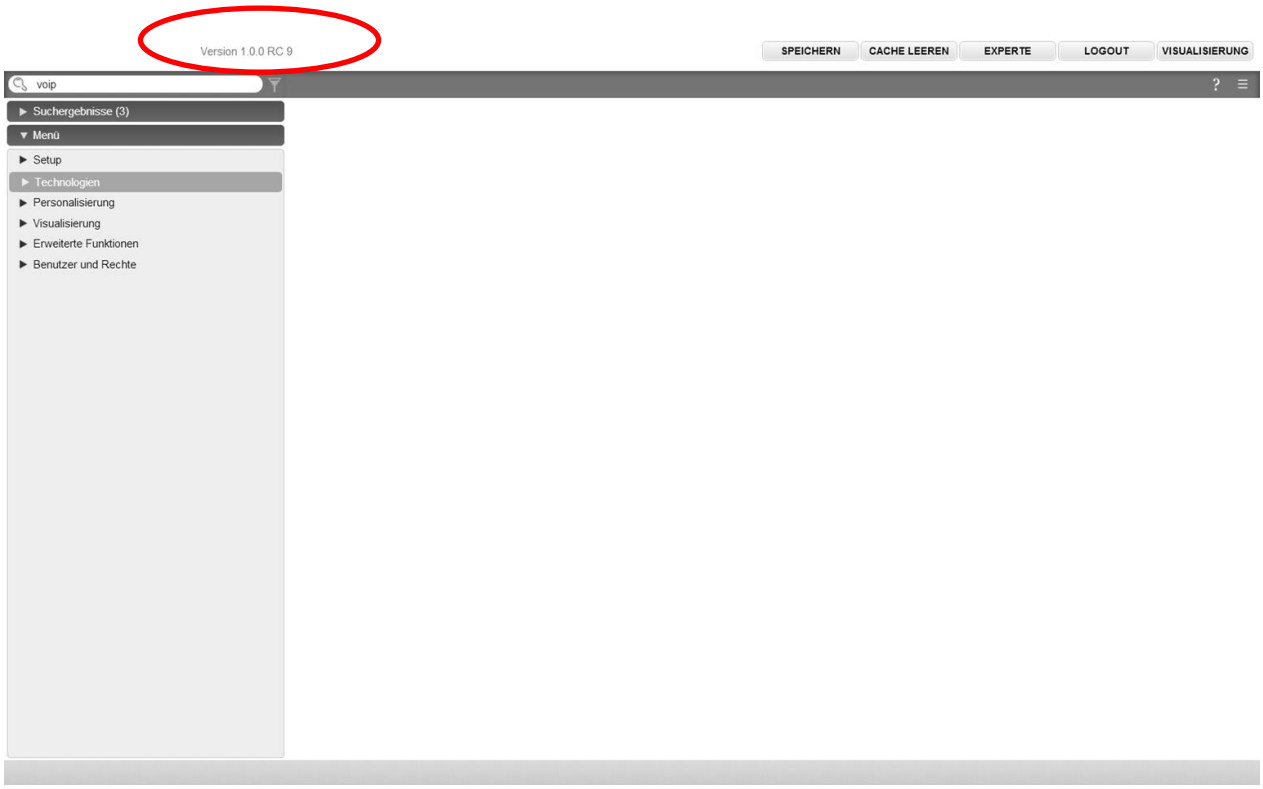
Der U.motion Builder bedarf keiner Installation, des Weiteren werden keine Änderungen an Ihrem System außerhalb der U.motion Builder-Ordner selbst durchgeführt. Somit ist es möglich:

- ➔ Den U.motion Builder-Ordner auf einen anderen PC zu kopieren und das Projekt dort weiter zu bearbeiten
- ➔ Den U.motion Builder-Ordner auf demselben PC zu klonen und somit parallel an mehreren Projekten zu arbeiten, ohne den Import/Export immer wiederholen zu müssen

1.3 VERSIONSKONTROLLE

Um Projekte zwischen dem U.motion Builder und ein oder mehreren U.motion-Geräten austauschen zu können, muss die Kompatibilität der Versionen der einzelnen Geräte garantiert sein. Generell ist eine Projekt-Sicherung (Backup) immer auf einem Gerät mit neuerer Software-Version importierbar, aber nicht umgekehrt! Deshalb sollten sowohl der U.motion Builder als auch die U.motion-Geräte immer auf die letzte verfügbare Software-Version aktualisiert werden.

Die jeweilige Software-Version wird fix in der TOOLBAR der Konfigurations-Ebene angezeigt, wie in folgendem Screenshot dargestellt:



Um Ihr U.motion-Gerät zu aktualisieren, kontaktieren Sie bitte die Hotline und fragen nach dem Download-Link der letzten Software-Version.

Um hingegen auch offline auf der letzten Version arbeiten zu können, laden Sie bitte die letzte Version des U.motion Builder herunter. Exportieren Sie zuvor Ihr Projekt aus der alten U.motion Builder-Version, damit Sie dieses im Anschluss in der neuen Version wieder importieren können, wie im weiteren Verlauf dieses Handbuchs beschrieben.

1.4 EMPFOHLENE DOKUMENTATION

Bevor Sie den U.motion Builder verwenden, wird empfohlen, das Benutzerhandbuch Ihres U.motion-Gerätes durchzulesen. Die Menüführung / Bedienung des U.motion Builder ist nämlich dieselbe wie jene des Webservers, weswegen alle Hinweise und Hilfestellungen in dessen Benutzerhandbuch detailliert vorzufinden sind.

2 VERWENDUNG DES U.MOTION BUILDER

2.1 INHALT DES U.MOTION BUILDER-VERZEICHNISSES

Der U.motion Builder ist in Form eines Verzeichnisses erhältlich, welches sämtliche Dateien zu dessen Ausführung beinhaltet. Es wird keine separate Installation benötigt, alle wichtigen Daten befinden sich in den Unterordnern des U.motion Builder. Auf dem U.motion USB-Stick sowie im Internet ist der U.motion Builder in gezippter Form erhältlich, bitte extrahieren Sie das Hauptverzeichnis nach erfolgtem Kopieren der zip-Datei auf Ihren PC.

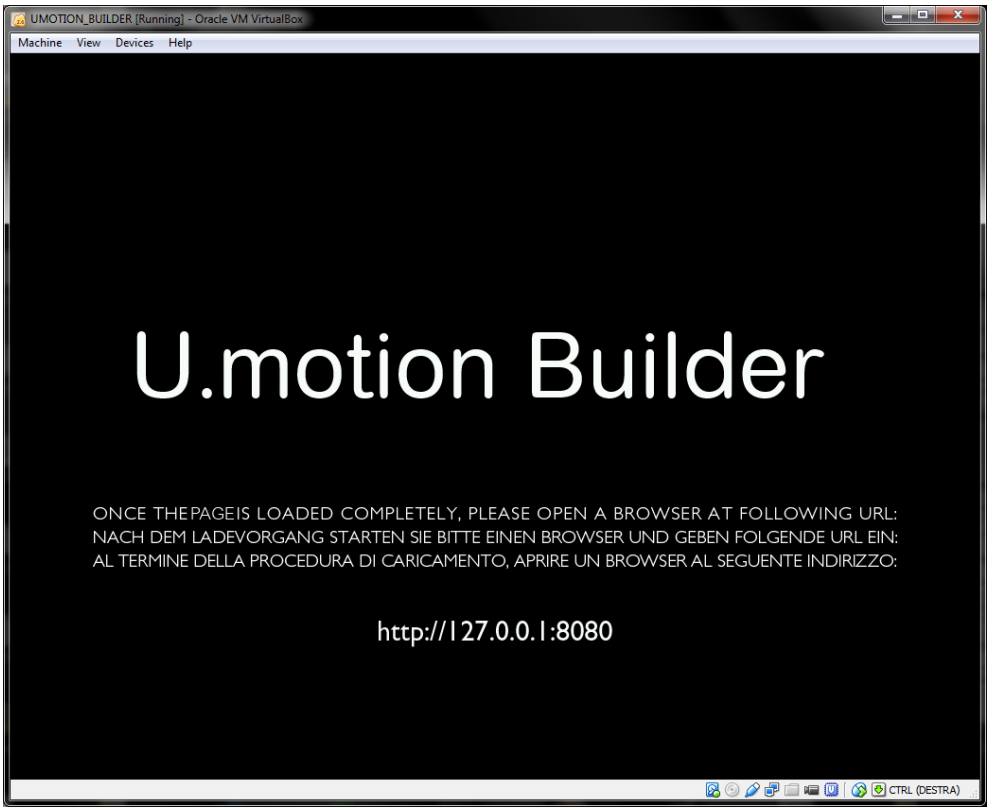
Um die Projekte innerhalb des U.motion Builder auch speichern zu können, muss das Hauptverzeichnis des U.motion Builder über Schreibrechte verfügen. Im Normalfall ist dies automatisch gewährleistet, wenn der U.motion Builder auf eine Festplatte (oder einen anderen Massenspeicher mit Schreibrechten) kopiert wird. Wird der U.motion Builder hingegen von CD (oder einem anderen Datenträger ohne Schreibrechte) ausgeführt, können Änderungen nicht gespeichert werden.

Das U.motion Builder-Verzeichnis kann auch mehrfach auf den eigenen PC kopiert werden. z.B. in verschiedene Ordner. Dies hat den Vorteil, dass mehrere Instanzen des U.motion Builder unabhängig voneinander gestartet werden können und somit mehrere Projekte parallel gehandhabt werden können.

2.2 AUSFÜHRUNG DES U.MOTION BUILDER

Um den U.motion Builder zu starten, muss lediglich die Datei **START_UMOTION_BUILDER.exe** im Hauptverzeichnis des U.motion Builder per Doppelklick gestartet werden. Daraufhin startet automatisch die virtuelle Umgebung des U.motion Builder. Der Start der virtuellen Maschine kann je nach Leistung des verwendeten PCs einige Minuten dauern.

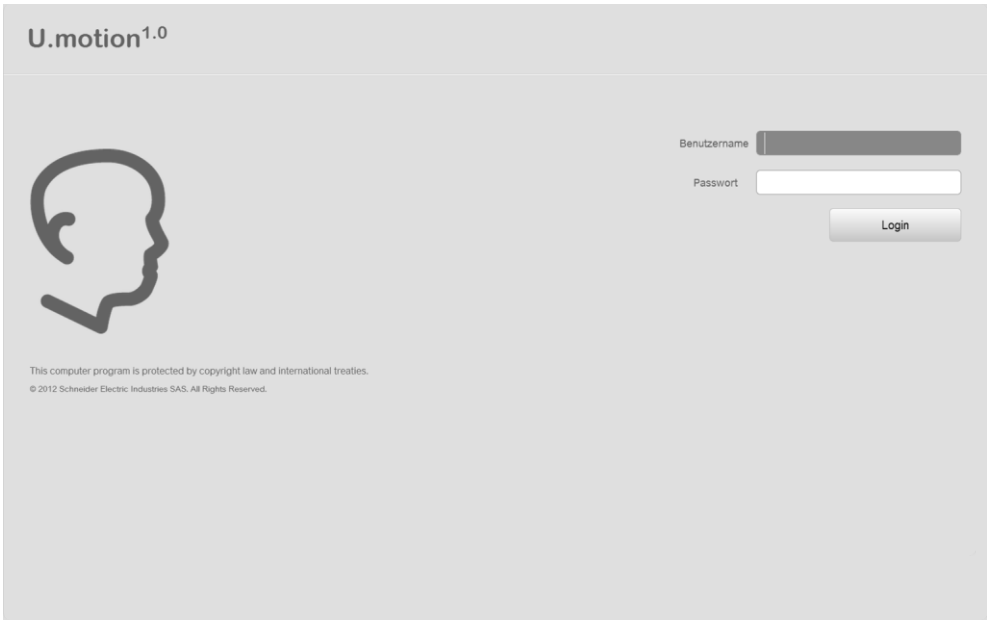
Hinweis: bei der ersten Ausführung des U.motion Builder kann es während des Ladevorgangs zu einer Meldung der Windows Firewall kommen. Autorisieren Sie in diesem Fall die Ausführung des U.motion Builder, um den Ladevorgang weiter auszuführen.



Nach Abschluss des Ladevorgangs (je nach PC bis zu 5 Minuten) minimieren Sie bitte dieses Fenster (bitte nicht schließen, enthält den eigentlichen U.motion Builder) und greifen über Ihren Browser auf folgende Adresse zu:

http://127.0.0.1:8080

Nun wird folgender Anmelde-Bildschirm angezeigt (wenn nicht, ist U.motion Builder noch nicht vollständig geladen; warten Sie in dem Moment etwas ab und versuchen den Zugriff erneut):



Hinweis: es wird empfohlen, den Browser GOOGLE CHROME zum Arbeiten mit dem U.motion Builder zu verwenden. Alternativ unterstützt der U.motion Builder auch APPLE SAFARI.

Zur Anmeldung am U.motion Builder stehen folgende vordefinierte Benutzer zur Verfügung:

- ➔ System-Administrator
  Benutzername: admin
  Passwort: admin
- ➔ System-Manager
  Benutzername: manager
  Passwort: manager
- ➔ Basis-Benutzer
  Benutzername: user
  Passwort: user

2.3 IMPORT EINES PROJEKTS

Um ein bestehendes Projekt in den U.motion Builder zu importieren, bitte wie folgt vorgehen:

- ➔ Exportieren Sie das Projekt aus dem gewünschten U.motion-Gerät über das entsprechende Menü in der Verwaltungsebene (SETUP – SICHERN/WIEDERHERSTELLEN)
- ➔ Greifen Sie auf den U.motion Builder zu, melden sich als System-Administrator an und klicken auf das Symbol "ADMIN" im Kontext-Menü rechts oben
- ➔ Öffnen Sie im Menü links den Eintrag "SETUP" und wählen "SICHERN/WIEDERHERSTELLEN"
- ➔ Wählen Sie nun die "IMPORT"-Option und selektieren die zuvor erstelle Projekt-Datei; klicken Sie nun auf „AUSFÜHREN", um den Import zu starten

Nach Abschluss des Import-Vorgangs kann das Projekt nach Belieben bearbeitet werden. Hilfe dazu finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres U.motion-Gerätes.

Hinweis: in derselben Seite können auch die Bilder, die Sie im Projekt verwenden (z.B. Hintergrund-Bilder der Räumlichkeiten) auf dieselbe Art und Weise importiert / exportiert werden!

2.4 EXPORT EINES PROJEKTS

Um ein Projekt aus dem U.motion Builder zu exportieren (als temporäres Backup oder zur Weiterverwendung in einem U.motion-Gerät), gehen Sie bitte wie folgt vor:

- ➔ Greifen Sie auf den U.motion Builder zu, melden Sich als System-Administrator an und klicken auf das Symbol "ADMIN" im Kontext-Menü rechts oben
- ➔ Öffnen Sie im Menü links den Eintrag "SETUP" und wählen "SICHERN/WIEDERHERSTELLEN"
- ➔ Wählen Sie nun die "EXPORT"-Option und klicken auf "AUSFÜHREN", um die Export-Datei auf Ihren PC zu laden

Nach Fertigstellung des Exports können Sie die Backup-Datei in ein U.motion-Gerät oder eine weitere Kopie des U.motion Builder laden.

2.5 BEENDEN DES U.MOTION BUILDER

Um den U.motion Builder zu schließen, maximieren Sie bitte erneut das Fenster der virtuellen Maschine und schließen dieses über das entsprechende Symbol. Daraufhin erscheint ein Pop-Up-Fenster, in welchem Sie bitte die Option "DIE VIRTUELLE MASCHINE AUSSCHALTEN" auswählen und mit "OK" bestätigen.

2.6 HINWEISE

Der U.motion Builder basiert auf der Software VIRTUALBOX PORTABLE, eine spezielle Version der virtuellen Maschine VIRTUALBOX von ORACLE, welche keine Installation auf dem eigenen PC benötigt. Weitere Informationen zu VIRTUALBOX und VIRTUALBOX PORTABLE können unter folgenden Links eingeholt werden:

www.virtualbox.org

www.vbox.me

Es wird keinerlei Verantwortung für Hard- oder Software-Probleme (wie z.B. Datenverlust) bei Verwendung oben genannter Software außerhalb der Kombination mit dem U.motion Builder übernommen.

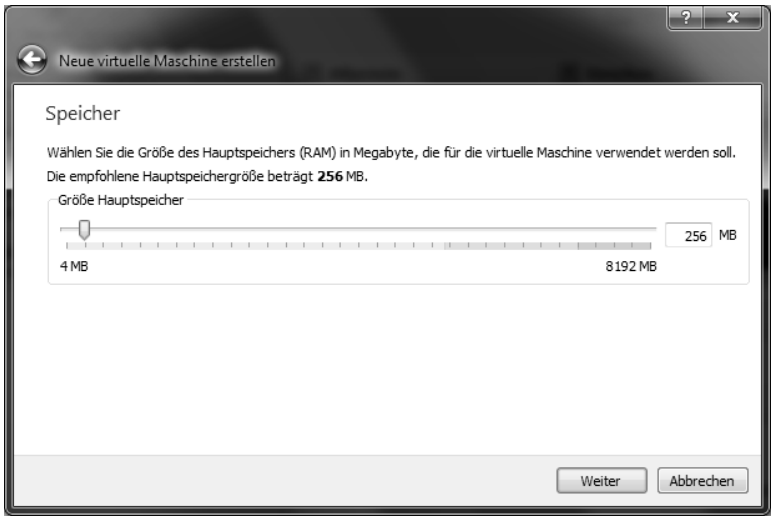
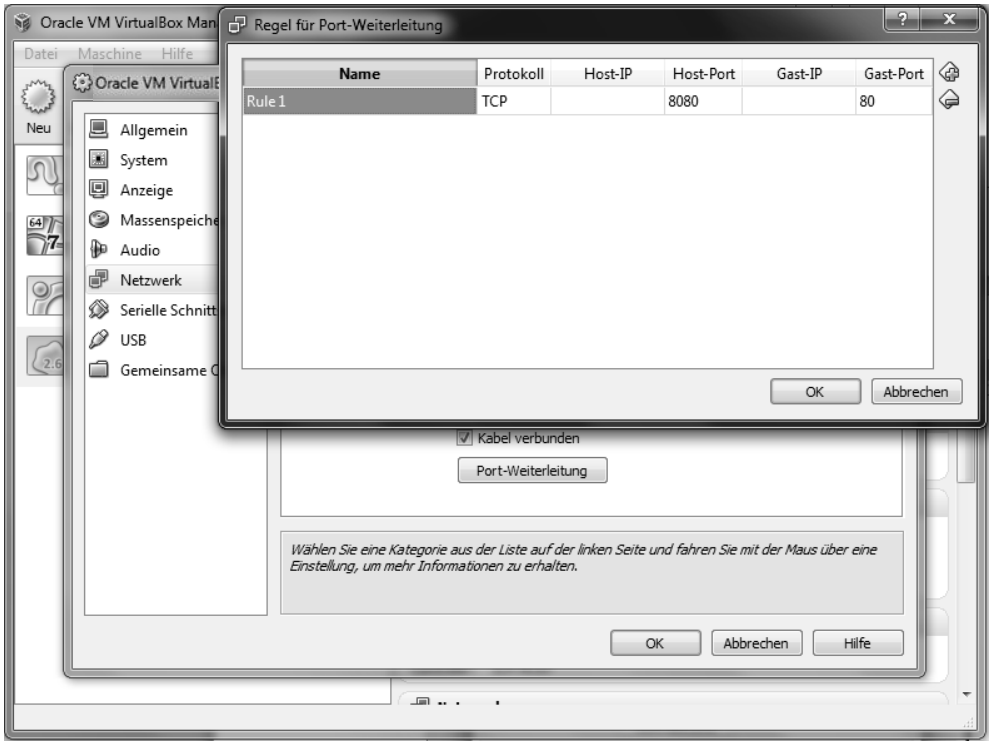
2.7 VERWENDUNG DES U.MOTION BUILDER AUF ANDEREN SYSTEMEN

Der U.motion Builder kann nur auf PCs mit MICROSOFT WINDOWS (32bit oder 64bit) wie bisher beschrieben verwendet werden. Um den U.motion Builder auf anderen Systemen zu verwenden, muss folgende Einrichtung manuell erfolgen. Dies kann auch notwendig sein, wenn es bei der Ausführung des U.motion Builder zu Fehlern kommt oder wenn Sie bereits eine andere Version von VIRTUALBOX auf Ihrem Rechner verwenden:

- ➔ Installieren Sie die letzte Version der VIRTUALBOX – Software (Version 4.0 oder höher) auf Ihrem PC (folgen Sie dazu den Anweisungen unter www.virtualbox.org)
- ➔ Erstellen Sie eine neue virtuelle Maschine über den entsprechenden Button in der Toolbar. Im erscheinenden Konfigurationsmenü geben Sie bitte „U.motion Builder" als Namen, "Linux" als Betriebssystem und "Linux 2.6" als Unterversion (optional, siehe Screenshot A auf der nächsten Seite) an. Klicken Sie dann auf "Weiter"
- ➔ Weisen Sie der virtuellen Maschine 256MB an Arbeitsspeicher zu und fahren fort (siehe Screenshot B)
- ➔ Wählen Sie im nächsten Menü "Festplatte benutzen" und wählen die Image-Datei der Festplatte aus. Diese befindet sich im U.motion Builder-Verzeichnis unter "**data\.VirtualBox\Machines\UMOTION_BUILDER \UMOTION_BUILDER.vdi**".
  Bestätigen Sie Ihre Auswahl und fahren Sie über den „Weiter" – Button fort.
- ➔ Beenden Sie den Erstellungsprozess, indem Sie im nächsten Fenster auf "Erzeugen" klicken
- ➔ Wählen Sie nun die eben erstelle virtuelle Maschine im linken Menü aus und klicken auf den "ÄNDERN"-Button in der Toolbar links oben. Im erscheinenden Pop-Up wählen Sie bitte links den Eintrag "Netzwerk"
- ➔ Wählen Sie "NAT" als Anschluss, klicken auf "Erweitert" und geben unter „MAC-Adresse" folgende Adresse ein: **080027C69C34**
- ➔ Klicken Sie nun auf "Port-Weiterleitung", fügen eine neue Regel hinzu und geben folgende Werte an (siehe Screenshot C):
  - Host-Port: "8080"
  - Gast-Port: "80"
- ➔ Speichern Sie die Einstellungen und starten die virtuelle Maschine nun über den "STARTEN" – Button in der Toolbar. Nach dem Ladevorgang können Sie das U.motion Builder über die Adresse http://127.0.0.1:8080 erreichen, wie bereits zuvor in diesem Handbuch erläutert.

Screenshot A:

Screenshot B:



Screenshot C: