

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

НАСТРОЙКА ФУНКЦИИ КНОПОК

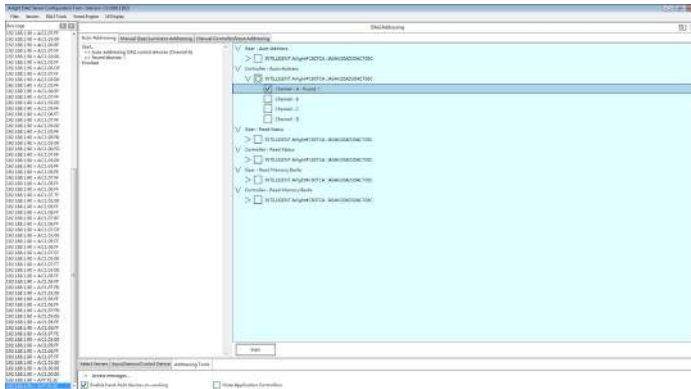


СОДЕРЖАНИЕ

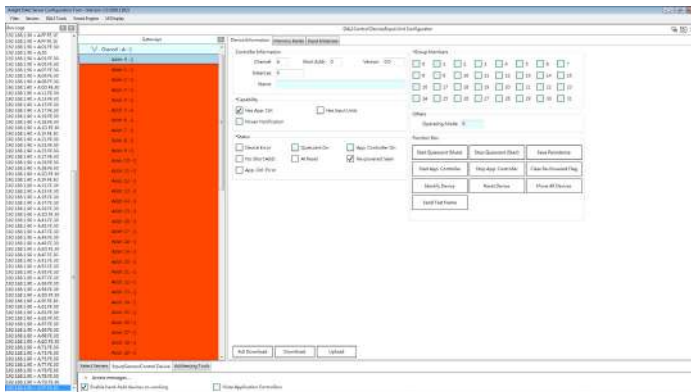
1. НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ УСТРОЙСТВ УПРАВЛЕНИЯ	2
2. ПРИМЕРЫ СКРИПТОВ ДЛЯ ПАНЕЛЕЙ УПРАВЛЕНИЯ DALI-2	3
2.1. Скрипт активации сценария коротким нажатием (на примере панели DALI-223-2K-D2-IN).....	3
2.2. Скрипт включения/выключения и диммирования (на примере панели DALI-223-2K-D2-IN).....	3
2.3. Скрипт включения/выключения и диммирования с одной клавиши.....	4
2.4. Дополнительные сведения	5

1. НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ УСТРОЙСТВ УПРАВЛЕНИЯ

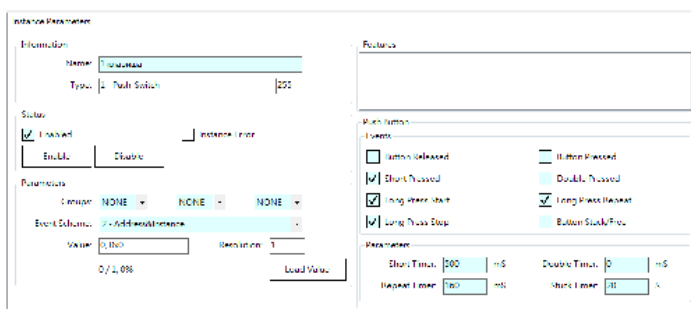
1. Для адресации устройств управления (панели, датчики, конвертеры) перейдите в меню «Dali Tools» — «Addressing Tools» — «Controller-Auto-Address».



2. Перейдите в меню «Dali Tools» — «Input/Sensor/Control Device».
3. Загрузите статусы устройств на шине. Для поиска устройств на определенном канале наведите и щелкните правой кнопкой мышки для вызова всплывающего меню, выберите «Read Status».



4. Для загрузки всех настроек управляющего устройства нажмите «Full Download».
5. На вкладке «Input Instances» произведите настройку команд, отправляемых устройством управления в шину.



«Information»

«Name» — название канала.

«Status»

«Status» — статус канала (активен «Enabled»).

«Parameters»

«Event Scheme» — содержание команды, отправляемой управляющим устройством при наступлении события.

Примечание. В зависимости от типа устройства управления, параметры, доступные для настройки, могут отличаться.

Панель управления/конвертер (push button):

«Events» — события, при наступлении которых будет отправляться команда:

«Button Released» — отпускание кнопки.

«Button Pressed» — нажатие кнопки.

«Short Pressed» — короткое нажатие.

«Double Pressed» — двойное нажатие.

«Long Press Start» — длительное нажатие. Начало.

«Long Press Repeat» — длительное нажатие. Повтор команды.

«Long Press Stop» — длительное нажатие. Стоп.

«Button Stuck/Free» — залипание кнопки.

«Parameters»

«Short Timer» — временной интервал определения короткого нажатия.

«Double Timer» — временной интервал между двойным нажатием.

«Repeat Timer» — временной интервал для определения удержания.

«Stuck Timer» — временной интервал для определения залипания.

Датчик движения/присутствия (occupancy):

«Events»

«Occupied Event» — фиксация присутствия.

«Vacant Event» — нет обнаружения.

«Repeat Event» — повтор.

«Movement Event» — фиксация движения.

«No Movement Event» — нет движения.

«Parameters»

«Dead Timer» — таймер ожидания.

«Report Timer» — таймер отчета.

«Hold Timer» — таймер фиксации.

Датчик освещенности (light sensor):

«Events»

«Output Illumination Event» — освещенность.

«Parameters»

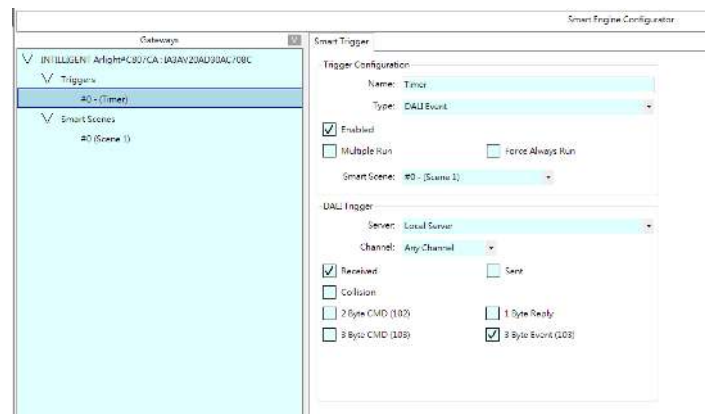
«Dead Timer» — таймер ожидания.

«Report Timer» — таймер отчета.

«Hysteresis» — гистерезис.

«Hysteresis Min.» — минимальный гистерезис.

6. Подготовьте текстовый файл со скриптом управления.
7. На вкладке «Smart Engine» — «Smart Engine Configurator» — «Smart Scenes» загрузите скрипт в контроллер.
8. На вкладке «Smart Engine» — «Smart Engine Configurator» — «Triggers» настройте условие запуска скрипта:



2. ПРИМЕРЫ СКРИПТОВ ДЛЯ ПАНЕЛЕЙ УПРАВЛЕНИЯ DALI-2

2.1. СКРИПТ АКТИВАЦИИ СЦЕНАРИЯ КОРОТКИМ НАЖАТИЕМ (НА ПРИМЕРЕ ПАНЕЛИ DALI-223-2K-D2-IN)

При нажатии кнопки 1 будет активирована сцена 0, при нажатии кнопки 2 будет активирована сцена 1.

```
TRACE.GetData LV4, LV5, LV6, LV7
if (LV4 != 3) Jump #end
LV1 = GetDali.3ESrc1[LV6]
LV2 = GetDali.3ESrc2[LV6]
LV3 = GetDali.3EValue[LV6]

if (LV1 != 0) Jump #end
if (LV2 == 0) Jump #push1
if (LV2 == 1) Jump #push2

#push1
if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_1

Jump #end

#ShortPress_1
Dali.scene L[0],G[0], 0
Dali.direct L[0],3,0x102001

wait 100
Dali.direct L[0],3,0x112001

Jump #end

#push2
if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_2

Jump #end

#ShortPress_2
Dali.scene L[0],G[0], 1
Dali.direct L[0],3,0x102101

wait 100
Dali.direct L[0],3,0x112101

Jump #end

#end
```

Получаем данные из буфера
Если в буфер поступила не 3-байтная команда, то переходим в конец скрипта

LV1 — адрес панели управления
LV2 — номер instance (номер кнопки)

Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_1
Переход к концу скрипта

Активация сцены 0
Активация белой подсветки статуса кнопки
Пауза 100 мс
Деактивация белой подсветки статуса кнопки
Переход к концу скрипта

Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_2
Переход к концу скрипта

Активация сцены 1
Активация белой подсветки статуса кнопки
Пауза 100 мс
Деактивация белой подсветки статуса кнопки
Переход к концу скрипта

2.2. СКРИПТ ВКЛЮЧЕНИЯ/ВЫКЛЮЧЕНИЯ И ДИММИРОВАНИЯ (НА ПРИМЕРЕ ПАНЕЛИ DALI-223-2K-D2-IN)

Первая кнопка выполняет функции включения и увеличения яркости, вторая кнопка — выключения и уменьшения яркости.

```
TRACE.GetData LV4, LV5, LV6, LV7
if (LV4 != 3) Jump #end
LV1 = GetDali.3ESrc1[LV6]
LV2 = GetDali.3ESrc2[LV6]
LV3 = GetDali.3EValue[LV6]

if (LV1 != 0) Jump #end
if (LV2 == 0) Jump #push1
if (LV2 == 1) Jump #push2

#push1
if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_1
If (LV3 == 9) Jump #LongPress_Start_1
If (LV3 == 11) Jump #LongPress_1

#push2
if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_2
If (LV3 == 9) Jump #LongPress_Start_2
If (LV3 == 11) Jump #LongPress_2

Jump #end
```

Получаем данные из буфера
Если в буфер поступила не 3-байтная команда, то переходим в конец скрипта

LV1 — адрес панели управления
LV2 — номер instance (номер кнопки)

Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_1, если 9, то LongPress_Start_1 и т.д.

```
Jump #end

#ShortPress_1
GV16=GV18
Dali.arc L[0],E[0],GV16
Dali.direct L[0],3,0x102801
Dali.direct L[0],3,0x102901
wait 100
Dali.direct L[0],3,0x102001
Dali.direct L[0],3,0x102101
Jump #end

#LongPress_Start_1
GV17=GV17^1

#LongPress_1
GV18=GV18+10
If (GV18 <= 254) Jump #LongPress_UP_Okay_1
GV18=254
Jump #LongPress_UP_Okay_1

#LongPress_UP_Okay_1
Dali.arc L[0],E[0],GV18
Dali.direct L[0],3,0x102801
Dali.direct L[0],3,0x102901
wait 100
Dali.direct L[0],3,0x102001
Dali.direct L[0],3,0x102101
Jump #end

#push2
if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_2
If (LV3 == 9) Jump #LongPress_Start_2
If (LV3 == 11) Jump #LongPress_2

Jump #end

#ShortPress_2
GV16=0
Dali.arc L[0],E[0],GV16
Dali.direct L[0],3,0x112001
Dali.direct L[0],3,0x112101

wait 100
Dali.direct L[0],3,0x102801
Dali.direct L[0],3,0x102901
Jump #end

#LongPress_Start_2
GV17=GV17^1

#LongPress_2
LV10=GV17&1
If (LV10==0) Jump #LongPress_DOWM_2

#LongPress_DOWM_2
If (GV18<=10) Jump #LongPress_DOWM_P2_2
GV18=GV18-10
Jump #LongPress_DOWM_Okay_2

#LongPress_DOWM_P2_2
GV18=1

#LongPress_DOWM_Okay_2
Dali.arc L[0],E[0],GV18
Jump #end

#end
```

Переход к концу скрипта

Короткое нажатие

Включение на яркость
Деактивация красной подсветки статуса кнопки
Пауза 100 мс
Активация белой подсветки статуса кнопки
Переход к концу скрипта

Длительное нажатие. Начало диммирования

Длительное нажатие
Увеличиваем яркость с шагом 10 единиц

Устанавливаем яркость
Включение на яркость
Деактивация красной подсветки статуса кнопки
Пауза 100 мс
Активация белой подсветки статуса кнопки

Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_2, если 9, то LongPress_Start_2 и т.д.

Переход к концу скрипта

Короткое нажатие

Выключение
Деактивация белой подсветки статуса кнопки
Переход к концу скрипта
Пауза 100 мс
Активация красной подсветки статуса кнопки

Длительное нажатие. Начало диммирования

Длительное нажатие

Уменьшаем яркость с шагом 10 единиц

Значение минимальной яркости

Устанавливаем яркость



2.3. СКРИПТ ВКЛЮЧЕНИЯ/ВЫКЛЮЧЕНИЯ И ДИММИРОВАНИЯ С ОДНОЙ КЛАВИШИ (НА ПРИМЕРЕ КОНВЕРТЕРА DALI-309-4-D2-IN)

При коротком нажатии клавиши происходит включение/выключение, при длительном нажатии — диммирование.

TRACE.GetData LV4, LV5, LV6, LV7 if (LV4 != 3) Jump #end LV1 = GetDali.3ESrc1[LV6] LV2 = GetDali.3ESrc2[LV6] LV3 = GetDali.3EValue[LV6]	Получаем данные из буфера Если в буфер поступила не 3-байтная команда, то переходим в конец скрипта
if (LV1 != 0) Jump #end if (LV2 == 0) Jump #push1 if (LV2 == 1) Jump #push2 if (LV2 == 2) Jump #push3 if (LV2 == 3) Jump #push4	LV1 — адрес конвертера управления LV2 — номер instance (номер входа)
#push1 if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_1 If (LV3 == 9) Jump #LongPress_Start_1 If (LV3 == 11) Jump #LongPress_1	Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_1, если 9, то LongPress_Start_1 и т.д.
Jump #end	Переход к концу скрипта
#ShortPress_1 If (GV16 == GV18) jump #off1	Короткое нажатие Если переменная 16 равна 18, то переходим к выключению светильника Иначе включаем светильник
GV16=GV18 Dali.arc L[0],E[0],GV16	
Jump #end	Переход к концу скрипта
#off1 GV16=0	Выключение светильника
Dali.arc L[0],E[0],GV16 Jump #end	Переход к концу скрипта
#LongPress_Start_1 GV17=GV17^1	Длительное нажатие
#LongPress_1 LV10=GV17&1 If (LV10==0) Jump #LongPress_DOWM_1	Если переменная 10 равна 0, то переходим к уменьшению яркости Иначе увеличиваем яркость с шагом 10 единиц
GV18=GV18+10 GV16=GV18 If (GV18 <= 254) Jump #LongPress_UP_Okay_1 GV18=254 Jump #LongPress_UP_Okay_1	Устанавливаем максимальную яркость Переход к концу скрипта LongPress_UP_Okay_1
#LongPress_DOWM_1 If (GV18<=10) Jump #LongPress_DOWM_P1_1 GV18=GV18-10 GV16=GV18 Jump #LongPress_DOWM_Okay_1	Если переменная 18 меньше или равна 10, то переходим LongPress_DOWM_P1_1, где устанавливаем яркость 1, иначе уменьшаем яркость с шагом 10 единиц
#LongPress_DOWM_P1_1 GV18=1	
#LongPress_DOWM_Okay_1 Dali.arc L[0],E[0],GV18 Jump #end	Устанавливаем минимальную яркость Переход к концу скрипта
#LongPress_UP_Okay_1 Dali.arc L[0],E[0],GV18 Jump #end	Устанавливаем максимальную яркость Выключение
#push2 if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_2 If (LV3 == 9) Jump #LongPress_Start_2 If (LV3 == 11) Jump #LongPress_2 Jump #end	Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_2, если 9, то LongPress_Start_2 и т.д.
#ShortPress_2 If (GV19 == GV21) jump #off2	Переход к концу скрипта
GV19=GV21 Dali.arc L[0],E[1],GV21 Jump #end	Короткое нажатие Если переменная 19 равна 21, то переходим к выключению светильника Иначе включаем светильник
#off2 GV19=0 Dali.arc L[0],E[1],GV21 Jump #end	Переход к концу скрипта
#LongPress_Start_2 GV20=GV20^1	Выключение светильника
#LongPress_2 LV11=GV20&1 If (LV11==0) Jump #LongPress_DOWM_2 GV21=GV21+10 GV19=GV21 If (GV21 <= 254) Jump #LongPress_UP_Okay_2 GV21=254 Jump #LongPress_UP_Okay_2	Переход к концу скрипта
#LongPress_DOWM_2 If (GV21<=10) Jump #LongPress_DOWM_P2_2 GV21=GV21-10 GV19=GV21 Jump #LongPress_DOWM_Okay_2	Длительное нажатие Если переменная 11 равна 0, то переходим к уменьшению яркости Иначе увеличиваем яркость с шагом 10 единиц
#LongPress_DOWM_P2_2 GV21=1	
#LongPress_DOWM_Okay_2 Dali.arc L[0],E[1],GV21 Jump #end	Устанавливаем максимальную яркость Переход к концу скрипта LongPress_UP_Okay_2
#LongPress_UP_Okay_2 Dali.arc L[0],E[1],GV21 Jump #end	Если переменная 21 меньше или равна 10, то переходим LongPress_DOWM_P2_2, где устанавливаем яркость 1, иначе уменьшаем яркость с шагом 10 единиц
#push3 if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_3 If (LV3 == 9) Jump #LongPress_Start_3 If (LV3 == 11) Jump #LongPress_3 Jump #end	Устанавливаем минимальную яркость Переход к концу скрипта
#ShortPress_3 If (GV22 == GV24) jump #off3	Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_3, если 9, то LongPress_Start_3 и т.д.
GV22=GV24 Dali.arc L[0],E[2],GV24 Jump #end	Переход к концу скрипта
#off3 GV22=0 Dali.arc L[0],E[2],GV24 Jump #end	Короткое нажатие Если переменная 22 равна 24, то переходим к выключению светильника Иначе включаем светильник
#LongPress_Start_3 GV23=GV23^1	Переход к концу скрипта
#LongPress_3 LV12=GV23&1 If (LV12==0) Jump #LongPress_DOWM_3	Выключение светильника
	Переход к концу скрипта
	Длительное нажатие Если переменная 12 равна 0, то переходим к уменьшению яркости



GV24=GV24+10 GV22=GV24 If (GV24 <= 254) Jump #LongPress_UP_Okay_3 GV24=254 Jump #LongPress_UP_Okay_3	Иначе увеличиваем яркость с шагом 10 единиц
#LongPress_DOWM_3 If (GV24<=10) Jump #LongPress_ DOWM_P3_3 GV24=GV24-10 GV22=GV24 Jump #LongPress_DOWM_Okay_3	Устанавливаем максимальную яркость Переход к концу скрипта LongPress_ UP_Okay_3
#LongPress_DOWM_P3_3 GV24=1	Если переменная 24 меньше или равна 10, то переходим LongPress_DOWM_P3_3, где устанавливаем яркость 1, иначе уменьшаем яркость с шагом 10 единиц
#LongPress_DOWM_Okay_3 Dali.arc L[0],E[2],GV24 Jump #end	Устанавливаем минимальную яркость Переход к концу скрипта
#LongPress_UP_Okay_3 Dali.arc L[0],E[2],GV24 Jump #end	Устанавливаем максимальную яркость Выключение
#push4 if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_4 If (LV3 == 9) Jump #LongPress_ Start_4 If (LV3 == 11) Jump #LongPress_4	Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_4, если 9, то LongPress_Start_4 и т. д.
Jump #end	Переход к концу скрипта
#ShortPress_4 If (GV25 == GV27) jump #off4 GV25=GV27 Dali.arc L[0],E[3],GV27 Jump #end	Короткое нажатие Если переменная 25 равна 27, то переходим к выключению светильника Иначе включаем светильник Переход к концу скрипта
#off4 GV25=0 Dali.arc L[0],E[3],GV27 Jump #end	Выключение светильника
#LongPress_Start_4 GV26=GV26^1	Переход к концу скрипта
#LongPress_4 LV13=GV26&1 If (LV13==0) Jump #LongPress_ DOWM_4 GV27=GV27+10 GV25=GV27 If (GV27 <= 254) Jump #LongPress_UP_Okay_4 GV27=254 Jump #LongPress_UP_Okay_4	Длительное нажатие Если переменная 13 равна 0, то переходим к уменьшению яркости Иначе увеличиваем яркость с шагом 10 единиц
#LongPress_DOWM_4 If (GV27<=10) Jump #LongPress_ DOWM_P4_4 GV27=GV27-10 GV25=GV27 Jump #LongPress_DOWM_Okay_4	Устанавливаем максимальную яркость Переход к концу скрипта LongPress_ UP_Okay_4
#LongPress_DOWM_P4_4 GV27=1	Если переменная 24 меньше или равна 10, то переходим LongPress_DOWM_P4_4, где устанавливаем яркость 1, иначе уменьшаем яркость с шагом 10 единиц
#LongPress_DOWM_Okay_4 Dali.arc L[0],E[3],GV27 Jump #end	Устанавливаем минимальную яркость Переход к концу скрипта
#LongPress_UP_Okay_4 Dali.arc L[0],E[3],GV27 Jump #end	Устанавливаем максимальную яркость Выключение
#end	

2.4. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ СОБЫТИЯ «EVENT»:

	Наименование	Содержание
Button released	Отпускание кнопки	0
Button pressed	Нажатие кнопки	1
Short press	Короткое нажатие и отпускание	2
Double press	Двойное нажатие	5
Long press start	Длительное нажатие. Старт	9
Long press repeat	Длительное нажатие. Отпускание	11
Long press stop	Длительное нажатие. Стоп	12
Button stuck	Долгое нажатие или фиксация в нажатом состоянии	15
Button free	Отпускание кнопки после длительной фиксации	14

АКТИВАЦИЯ ИНДИКАТОРОВ НА ПАНЕЛЯХ УПРАВЛЕНИЯ:

Номера «Instance» включение/выключение индикации статусов
(«Feedback»):

Для панели арт.032503 и 032504

Номер кнопки	Цвет индикатора			
	белый		красный	
	вкл.	выкл.	вкл.	выкл.
1 кнопка	0x1020nn	0x1120nn	0x1022nn	0x1122nn
2 кнопка	0x1021nn	0x1121nn	0x1023nn	0x1123nn

Для панели арт.032501 и 032502

Номер кнопки	Цвет индикатора			
	белый		красный	
	вкл.	выкл.	вкл.	выкл.
1 кнопка	0x1020nn	0x1120nn	0x1024nn	0x1124nn
2 кнопка	0x1021nn	0x1121nn	0x1025nn	0x1125nn
3 кнопка	0x1022nn	0x1122nn	0x1026nn	0x1126nn
4 кнопка	0x1023nn	0x1123nn	0x1027nn	0x1127nn

Для панели арт.031147 и 032500

Номер кнопки	Цвет индикатора			
	белый		красный	
	вкл.	выкл.	вкл.	выкл.
1 кнопка	0x1020nn	0x1120nn	0x1028nn	0x1128nn
2 кнопка	0x1021nn	0x1121nn	0x1029nn	0x1129nn
3 кнопка	0x1022nn	0x1122nn	0x102Ann	0x112Ann
4 кнопка	0x1023nn	0x1123nn	0x102Bnn	0x112Bnn
5 кнопка	0x1024nn	0x1124nn	0x102Cnn	0x112Cnn
6 кнопка	0x1025nn	0x1125nn	0x102Dnn	0x112Dnn
7 кнопка	0x1026nn	0x1126nn	0x102Enn	0x112Enn
8 кнопка	0x1027nn	0x1127nn	0x102Fnn	0x112Fnn

где nn — адрес панели в формате HEX.

Определяется по формуле: [адрес на шине×2]+1

Например, панель с адресом 18:

18×2+1=37, что в формате HEX равно 25.

