

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

НАСТРОЙКА ФУНКЦИИ КНОПОК

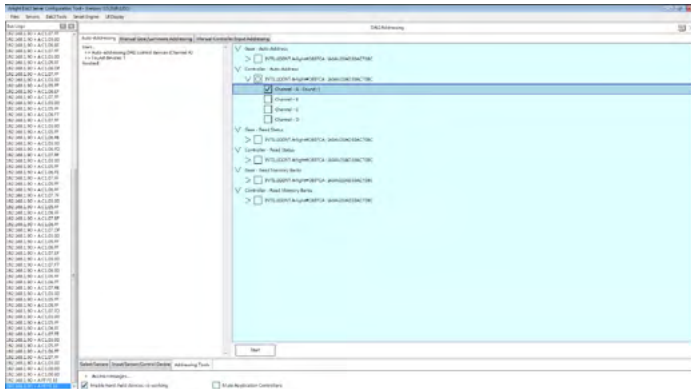


СОДЕРЖАНИЕ

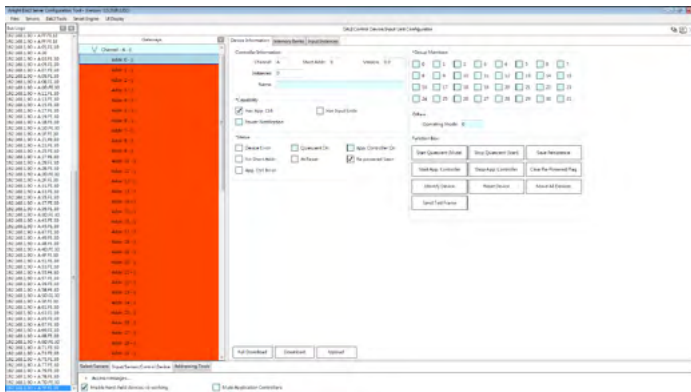
1.	НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ УСТРОЙСТВ УПРАВЛЕНИЯ	2
2.	ПРИМЕРЫ СКРИПТОВ ДЛЯ ПАНЕЛЕЙ УПРАВЛЕНИЯ DALI-2	3
2.1.	Скрипт активации сценария коротким нажатием (на примере панели DALI-223-2K-D2-IN).....	3
2.2.	Скрипт включения/выключения и диммирования (на примере панели DALI-223-2K-D2-IN).....	3
2.3.	Скрипт включения/выключения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

1. НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ УСТРОЙСТВ УПРАВЛЕНИЯ

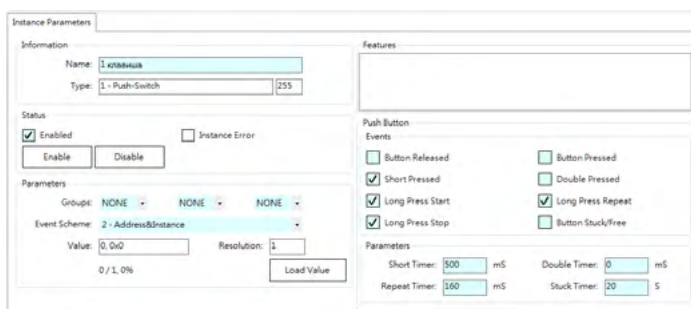
1. Для адресации устройств управления (панели, датчики, конвертеры) перейдите в меню «Dali Tools» — «Addressing Tools» — «Controller- Auto-Address».



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 Events» — 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»

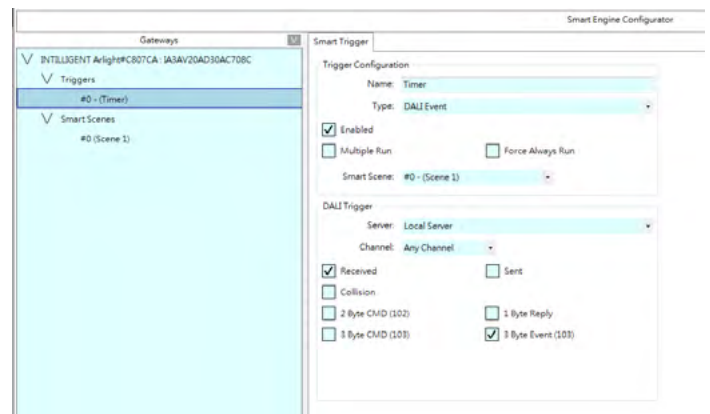
«Dead Timer» — таймер ожидания.

«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]	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	LV1 — адрес панели управления LV2 — номер instance (номер кнопки)
#push1 if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_1	Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_1 Переход к концу скрипта
Jump #end	
#ShortPress_1 Dali.scene L[0],G[0], 0 Dali.direct L[0],3,0x102001	Активация сцены 0 Активация белой подсветки статуса кнопки
wait 100 Dali.direct L[0],3,0x112001	Пауза 100 мс Деактивация белой подсветки статуса кнопки
Jump #end	Переход к концу скрипта
#push2 if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_2	Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_2 Переход к концу скрипта
Jump #end	
#ShortPress_2 Dali.scene L[0],G[0], 1 Dali.direct L[0],3,0x102101	Активация сцены 1 Активация белой подсветки статуса кнопки
wait 100 Dali.direct L[0],3,0x112101	Пауза 100 мс Деактивация белой подсветки статуса кнопки
Jump #end	Переход к концу скрипта
#end	

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]	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	LV1 — адрес панели управления LV2 — номер instance (номер кнопки)
#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 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	Короткое нажатие Включение на яркость Деактивация красной подсветки статуса кнопки Пауза 100 мс Активация белой подсветки статуса кнопки Переход к концу скрипта
#LongPress_Start_1 GV17=GV17^1	Длительное нажатие. Начало диммирования
#LongPress_1 GV18=GV18+10 If (GV18 <= 254) Jump #LongPress_UP_Okay_1 GV18=254 Jump #LongPress_UP_Okay_1	Длительное нажатие Увеличиваем яркость с шагом 10 единиц
#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	Устанавливаем яркость Включение на яркость Деактивация красной подсветки статуса кнопки Пауза 100 мс Активация белой подсветки статуса кнопки
#push2 if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_2 If (LV3 == 9) Jump #LongPress_Start_2 If (LV3 == 11) Jump #LongPress_2	Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_2, если 9, то LongPress_Start_2 и т.д.
Jump #end	Переход к концу скрипта
#ShortPress_2 GV16=0 Dali.arc L[0],E[0],GV16 Dali.direct L[0],3,0x112001 Dali.direct L[0],3,0x112101	Короткое нажатие Выключение Деактивация белой подсветки статуса кнопки Переход к концу скрипта
wait 100 Dali.direct L[0],3,0x102801 Dali.direct L[0],3,0x102901 Jump #end	Пауза 100 мс Активация красной подсветки статуса кнопки
#LongPress_Start_2 GV17=GV17^1	Длительное нажатие. Начало диммирования
#LongPress_2 LV10=GV17&1 If (LV10==0) Jump #LongPress_DOWM_2	Длительное нажатие
#LongPress_DOWM_2 If (GV18<=10) Jump #LongPress_DOWM_P2_2 GV18=GV18-10 Jump #LongPress_DOWM_Okay_2	Уменьшаем яркость с шагом 10 единиц
#LongPress_DOWM_P2_2 GV18=1	Значение минимальной яркости
#LongPress_DOWM_Okay_2 Dali.arc L[0],E[0],GV18 Jump #end	Устанавливаем яркость
#end	



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	Устанавливаем максимальную яркость Выключение
GV22=GV24 Dali.arc L[0],E[2],GV24 Jump #end	Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_3, если 9, то LongPress_Start_3 и т.д.
#off3 GV22=0 Dali.arc L[0],E[2],GV24 Jump #end	Переход к концу скрипта
#LongPress_Start_3 GV23=GV23^1	Короткое нажатие Если переменная 22 равна 24, то переходим к выключению светильника Иначе включаем светильник
#LongPress_3 LV12=GV23&1 If (LV12==0) Jump #LongPress_DOWM_3	Переход к концу скрипта
	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

#LongPress_DOWM_3
If (GV24<=10) Jump #LongPress_
DOWM_P3_3
GV24=GV24-10
GV22=GV24
Jump #LongPress_DOWM_Okay_3

#LongPress_DOWM_P3_3
GV24=1

#LongPress_DOWM_Okay_3
Dali.arc L[0],E[2],GV24
Jump #end

#LongPress_UP_Okay_3
Dali.arc L[0],E[2],GV24
Jump #end

#push4
if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_4
If (LV3 == 9) Jump #LongPress_
Start_4
If (LV3 == 11) Jump #LongPress_4

Jump #end

#ShortPress_4
If (GV25 == GV27) jump #off4

GV25=GV27
Dali.arc L[0],E[3],GV27
Jump #end

#off4
GV25=0
Dali.arc L[0],E[3],GV27
Jump #end

#LongPress_Start_4
GV26=GV26^1

#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

#LongPress_DOWM_4
If (GV27<=10) Jump #LongPress_
DOWM_P4_4
GV27=GV27-10
GV25=GV27
Jump #LongPress_DOWM_Okay_4

#LongPress_DOWM_P4_4
GV27=1

#LongPress_DOWM_Okay_4
Dali.arc L[0],E[3],GV27
Jump #end

#LongPress_UP_Okay_4
Dali.arc L[0],E[3],GV27
Jump #end

#end

```

Иначе увеличиваем яркость с шагом 10 единиц

Устанавливаем максимальную яркость
Переход к концу скрипта LongPress_UP_Okay_3

Если переменная 24 меньше или равна 10, то переходим LongPress_DOWM_P3_3, где устанавливаем яркость 1, иначе уменьшаем яркость с шагом 10 единиц

Устанавливаем минимальную яркость
Переход к концу скрипта

Устанавливаем максимальную яркость
Выключение

Сравниваем event (полученное событие). Если равно 2 (короткое нажатие), то переходим к выполнению ShortPress_4, если 9, то LongPress_Start_4 и т. д.

Переход к концу скрипта

Короткое нажатие
Если переменная 25 равна 27, то переходим к выключению светильника
Иначе включаем светильник
Переход к концу скрипта

Выключение светильника

Переход к концу скрипта

Длительное нажатие
Если переменная 13 равна 0, то переходим к уменьшению яркости
Иначе увеличиваем яркость с шагом 10 единиц

Устанавливаем максимальную яркость
Переход к концу скрипта LongPress_UP_Okay_4

Если переменная 24 меньше или равна 10, то переходим LongPress_DOWM_P4_4, где устанавливаем яркость 1, иначе уменьшаем яркость с шагом 10 единиц

Устанавливаем минимальную яркость
Переход к концу скрипта

Устанавливаем максимальную яркость
Выключение

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» для индикации статусов {«Feedback»}:

Кнопка	Индикатор	Содержание	Кнопка	Индикатор	Содержание
1	LED 1 — белый	0x20	1	LED 1 — белый	0x20
	LED 2 — красный	0x28		LED 2 — красный	0x2C
2	LED 3 — белый	0x22	2	LED 3 — белый	0x22
	LED 4 — красный	0x29		LED 4 — красный	0x2D
3	LED 5 — белый	0x24	3	LED 5 — белый	0x24
	LED 6 — красный	0x2A		LED 6 — красный	0x2E
4	LED 7 — белый	0x26	4	LED 7 — белый	0x26
	LED 8 — красный	0x2B		LED 8 — красный	0x2F

КОМАНДЫ АКТИВАЦИИ И ОСТАНОВКИ СТАТУСОВ:

	Наименование	Содержание
Activate feedback	Активация статусов	0x10
Stop feedback	Остановка статусов	0x11

Примечание. Например, для активации красного индикатора кнопки 1 на панели 13 используется команда Dali.direct L[0], 3, 0x10281B, где:
Dali.direct L[0], 3 — отправить 3-байтную команду в шину DALI канала 0
0x10 — активация индикатора (см. команды активации и остановки статусов)
28 — адрес индикатора (см. активация индикаторов на панелях управления)
1B — адрес панели управления в формате HEX. Адрес панели вычисляется по формуле:
«адрес панели на шине» × 2 + 1
Например, панель с адресом 13: 13×2+1=27=1B.

