

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

НАСТРОЙКА ФУНКЦИИ КНОПОК

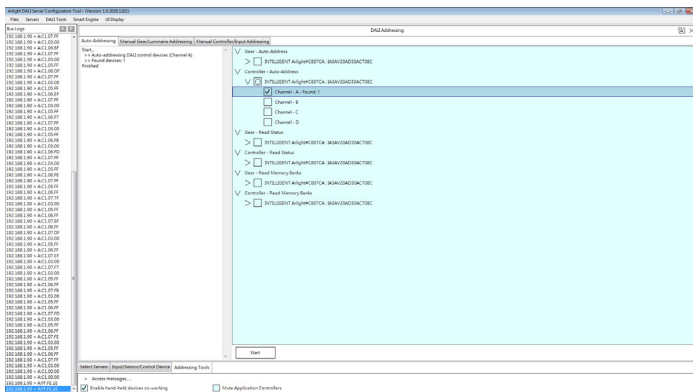


СОДЕРЖАНИЕ

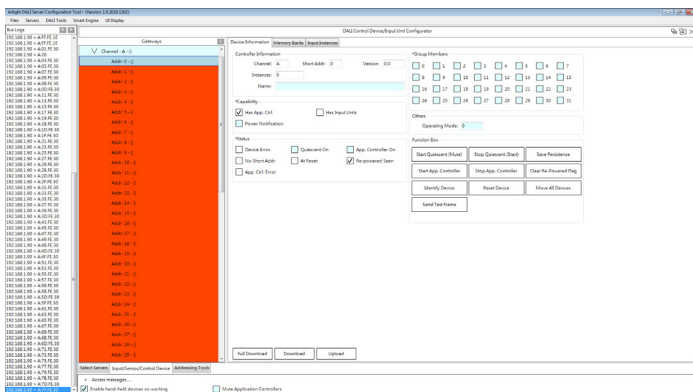
1.	НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ УСТРОЙСТВ УПРАВЛЕНИЯ	2
2.	ПРИМЕРЫ СКРИПТОВ ДЛЯ ПАНЕЛЕЙ УПРАВЛЕНИЯ DALI-2	3
2.1.	Скрипт активации сценария коротким нажатием (на примере панели DALI-223-2K-D2-IN).....	3
2.2.	Скрипт включения/выключения и диммирования (на примере панели DALI-223-2K-D2-IN).....	3
2.3.	Скрипт включения/выключения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

1. НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ УСТРОЙСТВ УПРАВЛЕНИЯ

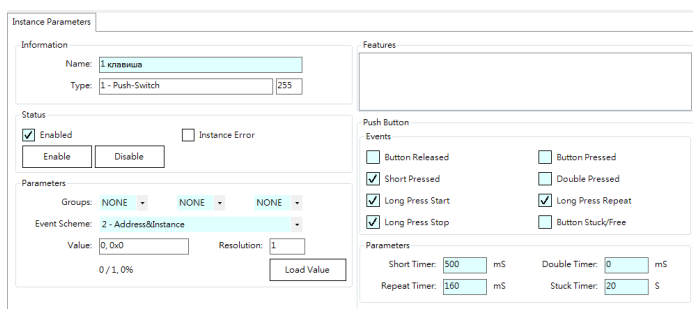
1. Для адресации устройств управления (панели, датчики, конвертеры) перейдите в меню «Dali Tools» — «Addressing Tools» — «Controller-Auto-Address».



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 команд, отправляемых 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»

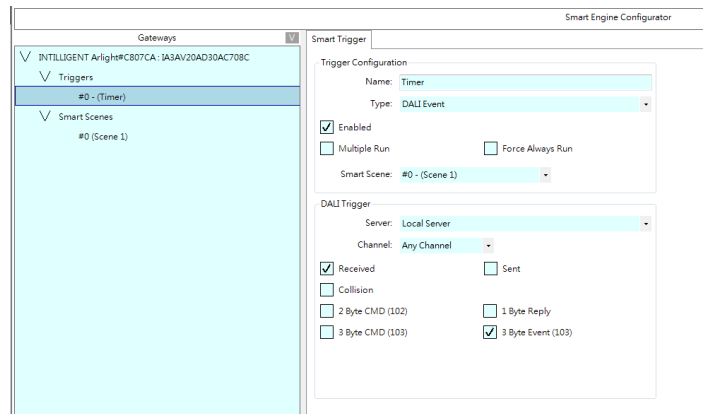
«Dead Timer» — таймер ожидания.

«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]

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],3,0x102000

wait 100
Dali.direct L[0],3,0x112000

Jump #end

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

Jump #end

#ShortPress_2
Dali.scene L[0],G[0], 1
Dali.direct L[0],3,0x102200

wait 100
Dali.direct L[0],3,0x112200

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 зеленой подсветки статуса кнопки
Пауза 100 мс
Деактивация зеленой 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 зеленой подсветки статуса кнопки
Пауза 100 мс
Деактивация зеленой 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

#ShortPress_1
Dali.scene L[0],G[0], 0
Dali.direct L[0],3,0x102000

wait 100
Dali.direct L[0],3,0x112000

Jump #end

#ShortPress_2
Dali.scene L[0],G[0], 1
Dali.direct L[0],3,0x102200

wait 100
Dali.direct L[0],3,0x112200

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, 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],3,0x112100
Dali.direct L[0],3,0x112300
wait 100
Dali.direct L[0],3,0x102000
Dali.direct L[0],3,0x102200
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],3,0x112100
Dali.direct L[0],3,0x112300
wait 100
Dali.direct L[0],3,0x102000
Dali.direct L[0],3,0x102200
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],3,0x112000
Dali.direct L[0],3,0x112200

wait 100
Dali.direct L[0],3,0x102100
Dali.direct L[0],3,0x102300
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 зеленой 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 зеленой 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 зеленой 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			Переход к концу скрипта
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			Длительное нажатие Если переменная 11 равна 0, то переходим к уменьшению яркости Иначе увеличиваем яркость с шагом 10 единиц
#LongPress_DOWM_2 If (GV21<=10) Jump #LongPress_DOWM_P2_2 GV21=GV21-10 GV19=GV21 Jump #LongPress_DOWM_Okay_2			Если переменная 21 меньше или равна 10, то переходим LongPress_DOWM_P2_2, где устанавливаем яркость 1, иначе уменьшаем 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 минимальную яркость Переход к концу скрипта
#LongPress_UP_Okay_2 Dali.arc L[0],E[1],GV21 Jump #end			Устанавливаем максимальную яркость Выключение
#push3 if (LV3 == 2) Jump #ShortPress_3 If (LV3 == 9) Jump #LongPress_Start_3 If (LV3 == 11) Jump #LongPress_3 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.
#ShortPress_3 If (GV22 == GV24) jump #off3			Переход к концу скрипта
GV22=GV24 Dali.arc L[0],E[2],GV24 Jump #end			Короткое нажатие Если переменная 22 равна 24, то переходим к выключению светильника Иначе включаем светильник
#off3 GV22=0 Dali.arc L[0],E[2],GV24 Jump #end			Переход к концу скрипта
#LongPress_Start_3 GV23=GV23^1			Выключение светильника
#LongPress_3 LV12=GV23&1 If (LV12==0) Jump #LongPress_DOWM_3			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 — зеленый	0x20	1	LED 1 — зеленый	0x20
	LED 2 — красный	0x21		LED 2 — красный	0x21
2	LED 3 — зеленый	0x22	2	LED 3 — зеленый	0x22
	LED 4 — красный	0x23		LED 4 — красный	0x23
3	LED 5 — зеленый	0x24	3	LED 5 — зеленый	0x24
	LED 6 — красный	0x25		LED 6 — красный	0x25
4	LED 7 — зеленый	0x26	4	LED 7 — зеленый	0x26
	LED 8 — красный	0x27		LED 8 — красный	0x27

КОМАНДЫ АКТИВАЦИИ И ОСТАНОВКИ СТАТУСОВ:

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

Примечание. Например, для активации красного индикатора 1 кнопки на панели используется команда Dali.direct L[0],3,0x102000.

