

Niko Home Control

Руководство пользователя приложения
Niko Home Control

<http://guide.niko.eu/>

Содержание

| | |
|---|-----|
| Приветствуем вас в руководстве пользователя приложения Niko Home Control..... | 3 |
| Базовые функции..... | 4 |
| Введение, пуск и изменение языка | 5 |
| Добавление нового проекта | 8 |
| Сохранение проекта..... | 13 |
| Открытие существующего проекта | 15 |
| Создание плана..... | 16 |
| Загрузка фонового изображения..... | 21 |
| Просмотр списка | 24 |
| Просмотр списка в версии 1.9 приложения | 30 |
| Загрузка установки на компьютер | 45 |
| Составление наиболее востребованных программ | 46 |
| Включение и выключение освещения | 47 |
| Лампа с переменной интенсивностью, управляемая специальным регулятором..... | 58 |
| Лампа с регулируемой интенсивностью с нажимной кнопкой | 66 |
| Защитные жалюзи с двойной нажимной кнопкой..... | 74 |
| Защитные жалюзи со специальным устройством управления двигателем | 85 |
| Автоматизация защитных жалюзи..... | 93 |
| Термостат с зональной регулировкой | 105 |
| «Все выключено» с нажимной кнопкой | 118 |
| Внутренний датчик движения для освещения и вентиляции в маленьком помещении..... | 124 |
| Внутренние датчики движения в длинном коридоре | 139 |
| Система центральной вентиляции | 149 |
| Симуляция присутствия..... | 160 |
| Кнопка аварийной сигнализации | 179 |
| Обстановка с условием темноты | 195 |
| Обстановка с автоматизацией времени | 210 |
| Обстановка с условиями | 216 |
| Измерение расхода воды и газа с помощью импульсного счетчика..... | 228 |
| Измерение расхода воды и газа с помощью импульсного счетчика, начиная с версии 1.9 приложения..... | 234 |
| Этот поэтапный план приложения Niko Home Control позволяет добавить в вашу установку измерение расхода воды и газа в версии 1.9 приложения и последующих..... | 234 |
| Измерение расхода электроэнергии на есо -экране..... | 242 |
| Измерение расхода электроэнергии на есо -экране, начиная с версии 1.9 приложения | 248 |
| Добавление действия дверного замка | 254 |
| Добавление звонка для контроля доступа | 267 |
| Ручное действие для контроля доступа..... | 274 |
| Добавление дополнительной нажимной кнопки звонка для контроля доступа | 280 |
| Компоновка блока | 289 |
| Исполнение | 296 |
| Правовая информация..... | 302 |

Приветствуем вас в руководстве пользователя приложения Niko Home Control

Настоящее руководство содержит пошаговые инструкции к наиболее востребованным функциям приложения Niko Home Control.

Руководство состоит из нескольких разделов.

1. **Базовые функции**

Этот раздел знакомит с основными функциями приложения Niko Home Control, которые используются в каждом проекте.

2. **Составление наиболее востребованных программ**

В данном разделе представлены поэтапные планы, позволяющие запрограммировать отдельные функции от начала и до конца.

3. **Компоновка блока**

Данный раздел содержит описание процесса компоновки блоков в приложении Niko Home Control.

4. **Исполнение**

В этом разделе описан заключительный этап проекта, то есть, его исполнение.

Вы можете скачать это руководство, чтобы иметь возможность пользоваться им в автономном режиме.

Руководство постоянно обновляется. Поэтому, если вы собираетесь использовать его в автономном режиме, рекомендуем скачивать новую версию хотя бы один раз в месяц.

В правом верхнем углу находится [содержание](#) данного руководства.

Базовые функции

В приложении Niko Home Control имеется несколько базовых функций, которые вы будете регулярно использовать.

В данном разделе представлены поэтапные планы, описывающие действие этих базовых функций.

Введение, пуск и изменение языка

Приложение Niko Home Control используется для программирования установки Niko Home Control.

Оно используется для программирования таких функций, как изменение интенсивности ламп или закрытие жалюзи.

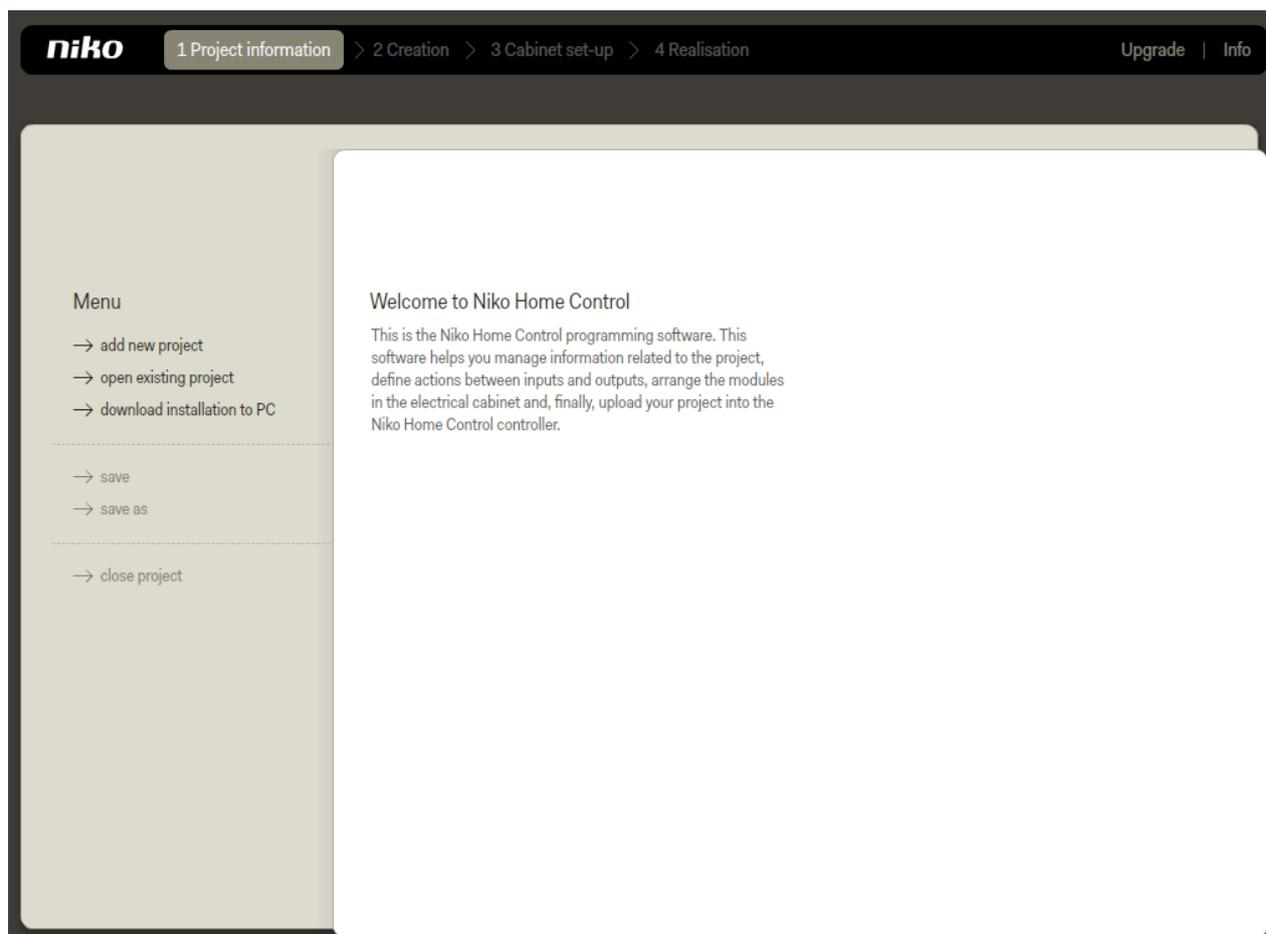
Поле этого выключатели и устройства соединяются друг с другом.

На последнем этапе программа переносится в модули распределительного блока.



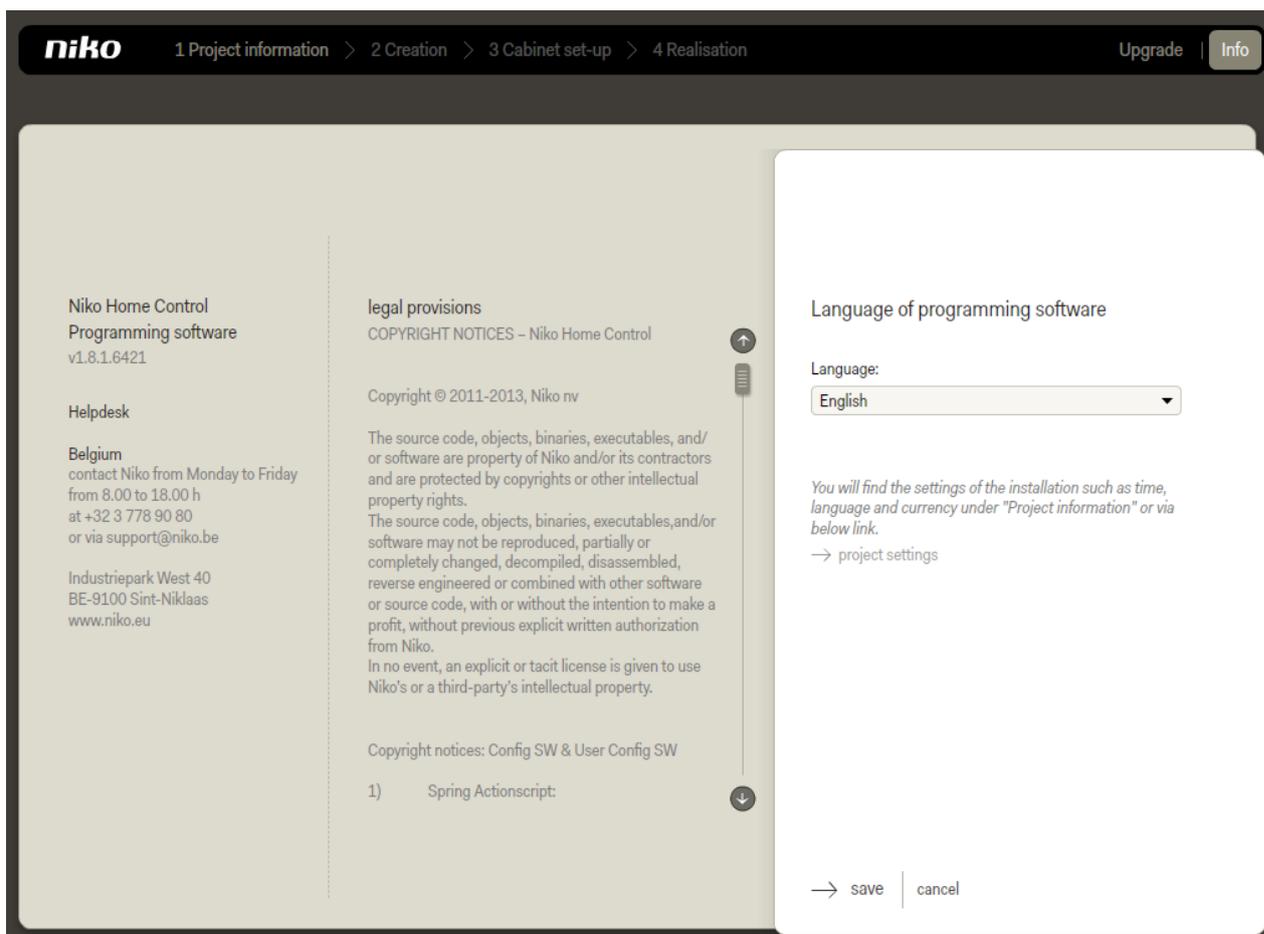
Дважды щелкните по ярлыку программы Niko Home Control на рабочем столе вашего компьютера.

Появится стартовая страница.



Приложение Niko Home Control доступно на английском, нидерландском, французском, словацком, польском и немецком языках.

Для смены языка щелкните по вкладке **Project Information (Информация по проекту)** в правом верхнем углу стартовой страницы программы.



Выберите другой язык из выпадающего списка в правой части экрана.

Сразу же произойдет смена языка.

Это язык, который вы используете при установке. Он никак не связан с языком сенсорного экрана пользователя и его экранных кнопок управления.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)** или ее эквиваленту в выбранном языке, чтобы сохранить изменение языка.

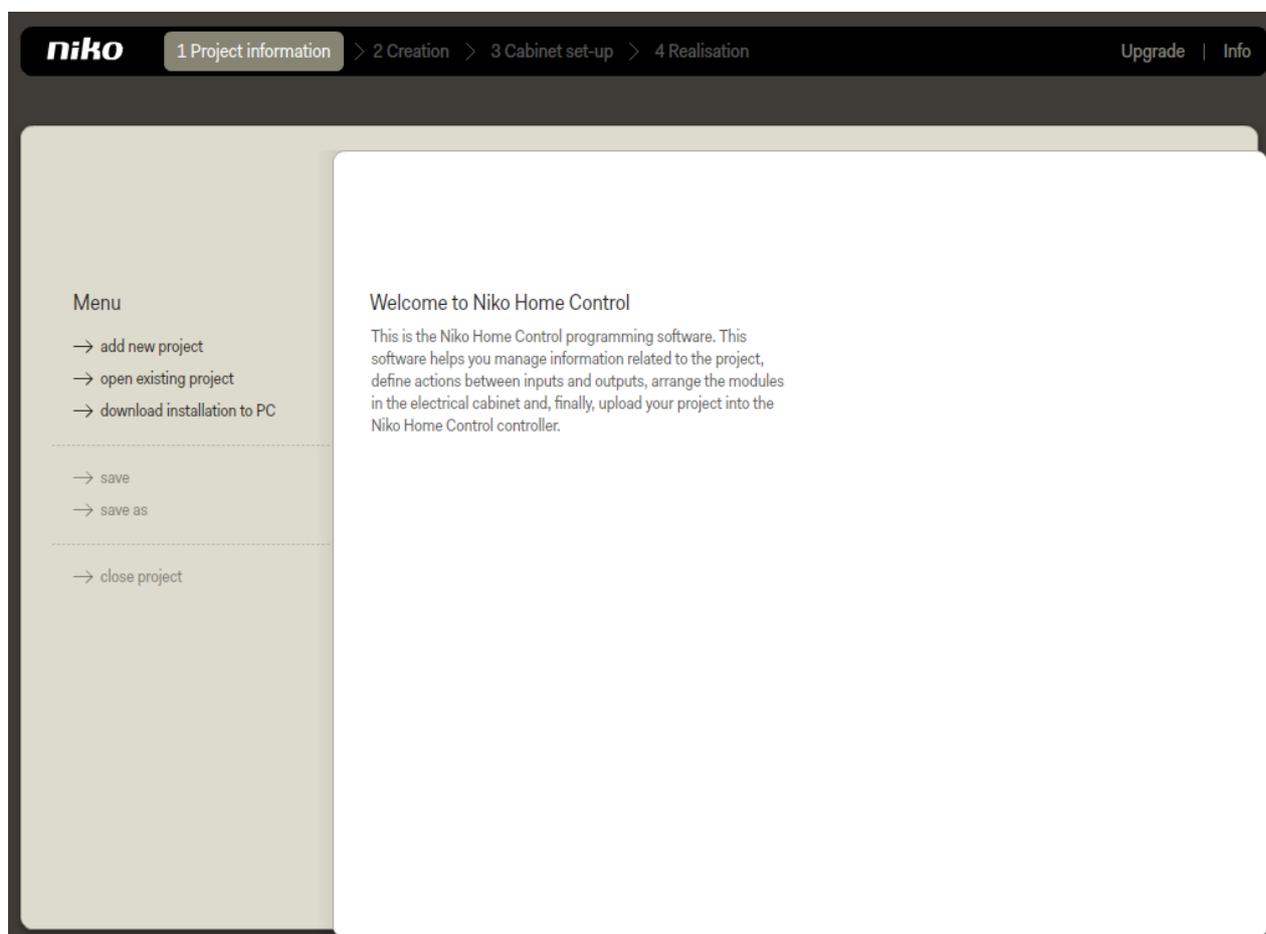
Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Project Information (Информация по проекту)**.

Добавление нового проекта

В приложении Niko Home Control термин «проект» относится только к индивидуальной установке.

Каждый проект состоит из нескольких этапов, перечисленных в верхней части экрана.

- **Project Information (Информация по проекту)**
- **Creation (Создание)**
- **Cabinet set-up (Компоновка блока)**
- **Realisation (Исполнение)**



Щелкните по стрелке **add new projet** (добавить новый проект).

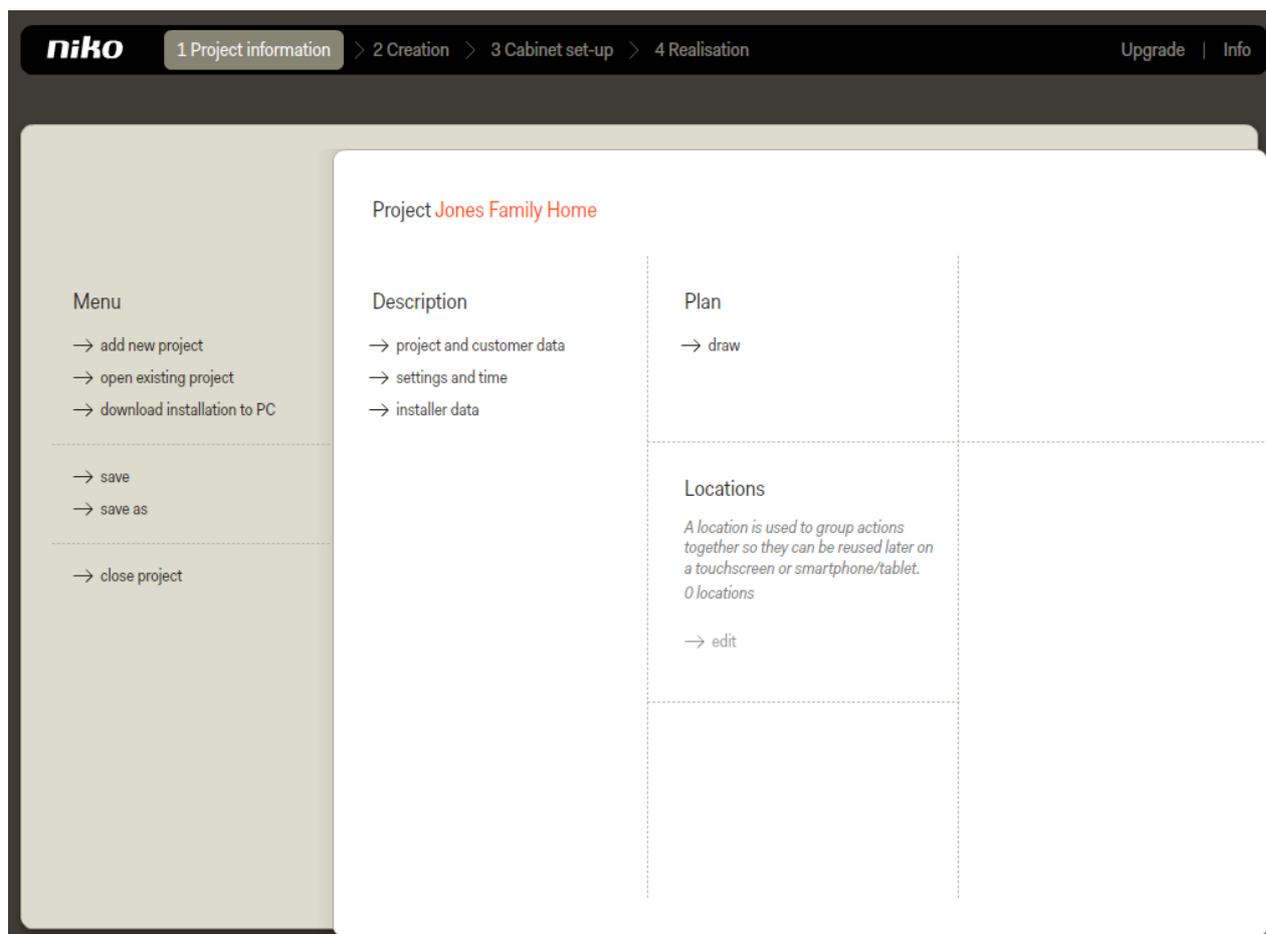
The screenshot shows the 'Add new project' form within the niko software interface. The top navigation bar includes the niko logo, a progress indicator with steps '1 Project information', '2 Creation', '3 Cabinet set-up', and '4 Realisation', and buttons for 'Upgrade' and 'Info'. On the left, a 'Menu' sidebar lists actions: 'add new project', 'open existing project', 'download installation to PC', 'save', 'save as', and 'close project'. The main form area is titled 'Add new project' and is divided into two columns: 'Project' and 'Customer'. The 'Project' column contains a 'name' field with the placeholder 'Enter the project name here.' and a 'description' field with the placeholder 'Enter the project description here.'. The 'Customer' column contains a 'name' field with the placeholder 'Enter the customer's name here.', an 'address' field with the placeholder 'Enter the customer's address here.', and a 'telephone' field with the placeholder 'Enter the customer's telephone number here.'. At the bottom of the form, there are 'save' and 'cancel' buttons.

Дайте проекту как минимум **название (Project name)** и **имя клиента (Customer name)**.

Вы можете выбрать любое название, какие бы то ни было ограничения отсутствуют. Разрешается использовать любые буквы, цифры и знаки препинания.

После того как все данные будут введены, щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь к этапу **Project Information (Информация по проекту)**.



Посередине сверху появится название проекта.

The screenshot shows the niko software interface. At the top, there is a navigation bar with the niko logo and a progress indicator: 1 Project information > 2 Creation > 3 Cabinet set-up > 4 Realisation. On the right side of the navigation bar, there are links for 'Upgrade' and 'Info'. The main content area is titled 'Project Jones Family Home'. On the left, there is a 'Menu' section with the following options: '→ add new project', '→ open existing project', '→ download installation to PC', '→ save', '→ save as', and '→ close project'. The main settings area is divided into two columns. The 'Settings' column contains: 'language of the installation' (dropdown menu set to 'English'), 'currency' (dropdown menu set to 'euro'), and 'measuring unit' (dropdown menu set to 'metric' with sub-options 'W, kW, kWh, m³'). The 'Time' column contains: 'hour of the installation follows the clock of the computer' (input field set to '13:14'), 'date follows the clock of the computer' (input field set to '4 February 2014'), and 'summer and winter time' (input field set to 'European summer and winter time'). At the bottom of the settings area, there are '→ save' and 'cancel' buttons.

В разделе **Settings and Time (настройки и время)** содержится более подробная информация об установке, в частности:

- язык
- денежная единица
- система единиц
- дата
- время

Вы можете изменить здесь только язык и денежную единицу установки. Выбранный язык будет использоваться на сенсорном экране пользователя и в его экранных кнопках управления. Параметры раздела Time (Время) автоматически переносятся с вашего компьютера.

The screenshot shows the niko software interface. At the top, there is a navigation bar with the niko logo on the left and a breadcrumb trail: '1 Project information > 2 Creation > 3 Cabinet set-up > 4 Realisation'. On the right side of the navigation bar, there are links for 'Upgrade' and 'Info'. The main content area is divided into two parts. On the left is a 'Menu' with the following options: '→ add new project', '→ open existing project', '→ download installation to PC', '→ save', '→ save as', and '→ close project'. On the right is a form titled 'Project Jones Family Home' under the heading 'Installer data'. The form contains four input fields: 'name' with the placeholder 'Enter your name here.', 'address' with the placeholder 'Enter your address here.', 'telephone' with the placeholder 'Enter your telephone number here.', and 'e-mail' with the placeholder 'Enter your e-mail here.'. At the bottom of the form, there are two buttons: '→ save' and 'cancel'.

Installer data (Данные пользователя) могут оказаться полезными, когда позже коллеге потребуется добавить что-то на вашей установке. Сам клиент не может ознакомиться здесь с этой информацией. Рекомендуется ему ее где-нибудь оставить.

При необходимости **project and customer data (данные проекта и клиента)** можно будет изменить позднее.

Перед тем как приступить к созданию **плана (plan)**, щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

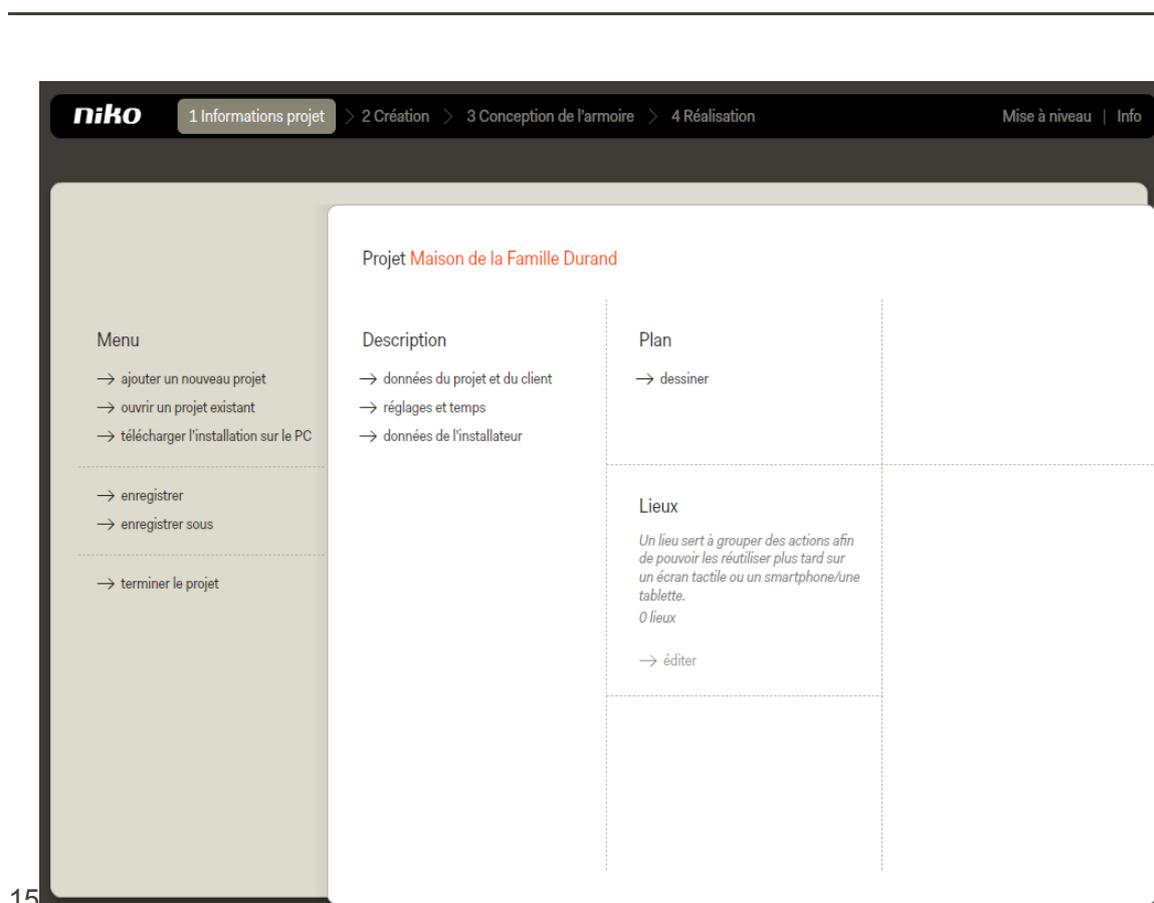
Если вы нажмете кнопку завершения проекта до того, как сохраните его, он будет потерян.

Сохранение проекта

После создания или изменения проекта необходимо его сохранить.

Если вы этого не сделаете, проект будет потерян.

После внесения последнего изменения вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Informations projet (Информация по проекту)**.



15

Щелкните по стрелке **enregistrer sous (сохранить как)** в меню в левой части экрана.

Откроется всплывающее окно.

Сохраните файл таким же образом, как и остальные файлы на вашем компьютере, ноутбуке или информационном носителе.

После первого сохранения проекта можно вносить в него изменения и обновлять с помощью кнопки «сохранить».

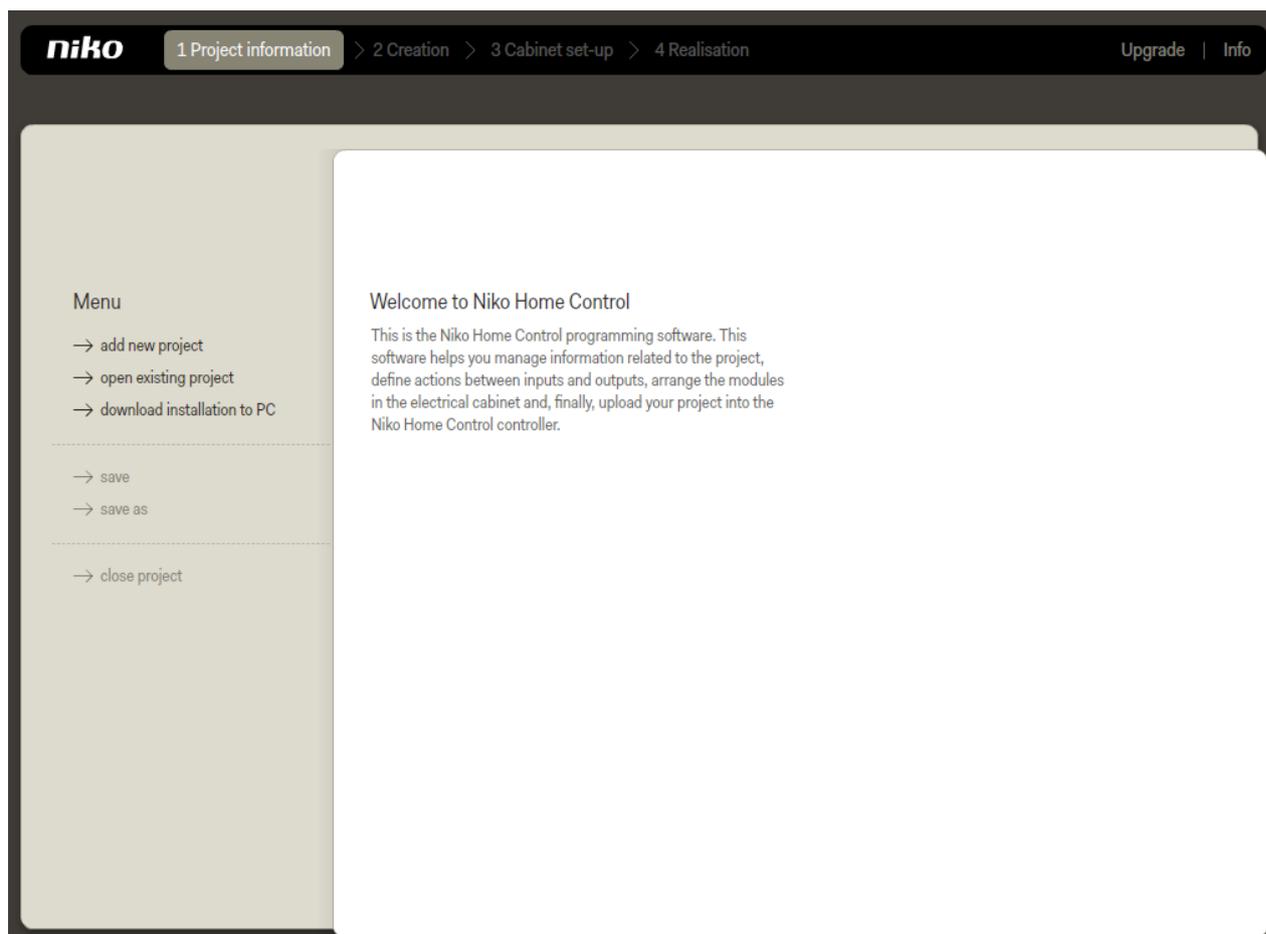
С контроллером поставляются два USB ключа. Сохраните конечный проект на этих двух ключах, чтобы всегда иметь резервную копию установки. Передайте один ключ клиенту, а второй оставьте у себя.

Приложение Niko Home Control каждые тридцать секунд автоматически создает резервный файл. Вы можете воспользоваться этим файлом, например, если ваш компьютер внезапно выключится по причине отключения электроэнергии. Вы сможете открыть файл при запуске приложения.

Открытие существующего проекта

Приложение Niko Home Control позволяет открыть существующий проект.

Например, если он еще не закончен или вы хотите его изменить.



Щелкните по стрелке **open existing project (открыть существующий проект)** в левой части экрана.

Откроется проводник.

Найдите место, где хранится файл, и выберите его.

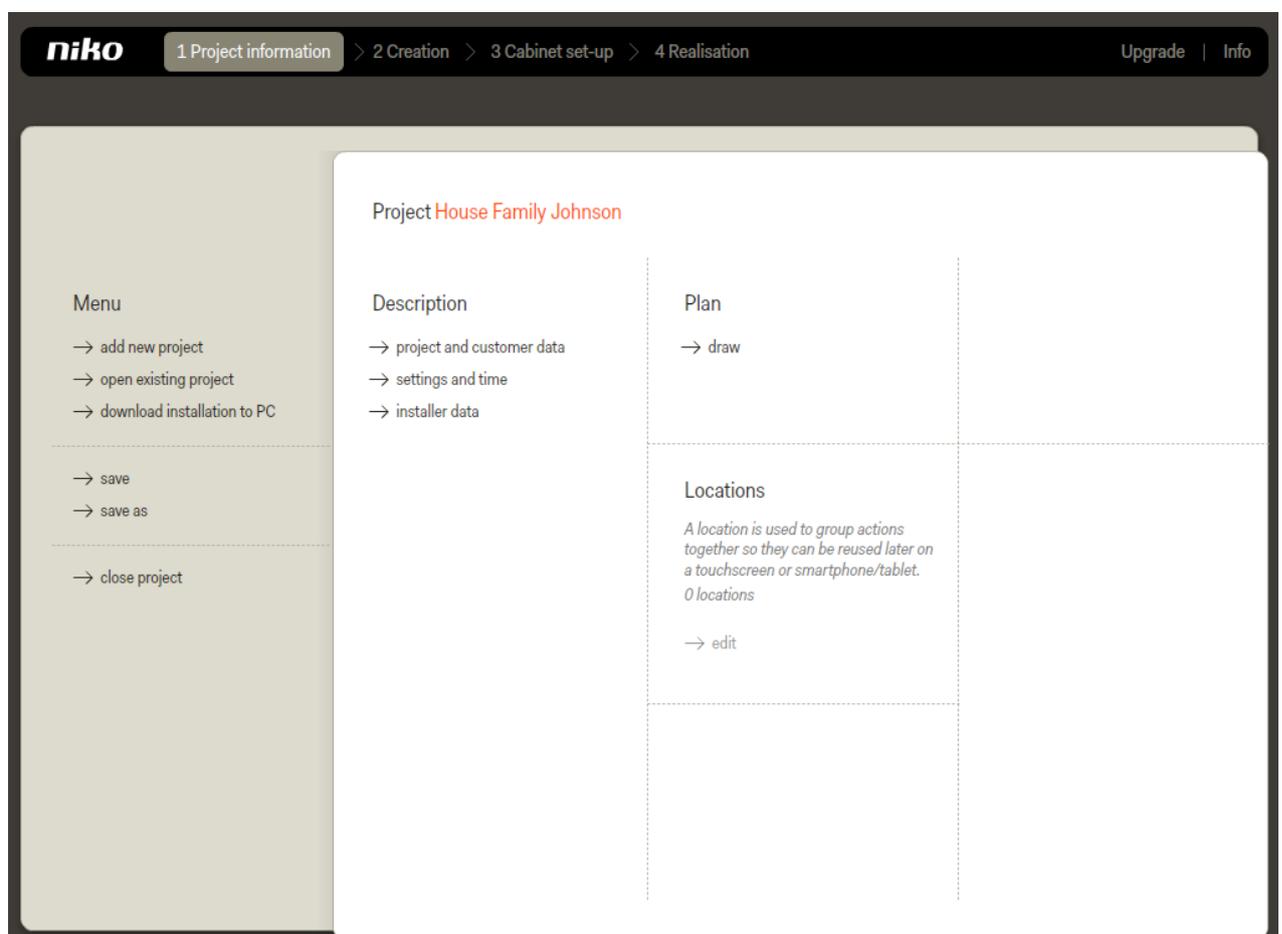
Приложение Niko Home Control загрузит существующий проект. Теперь можно вносить изменения.

Создание плана

Каждый проект разрабатывается на основании плана.

Он позволяет логически расположить **вводы (inputs)** и **выводы (outputs)**.

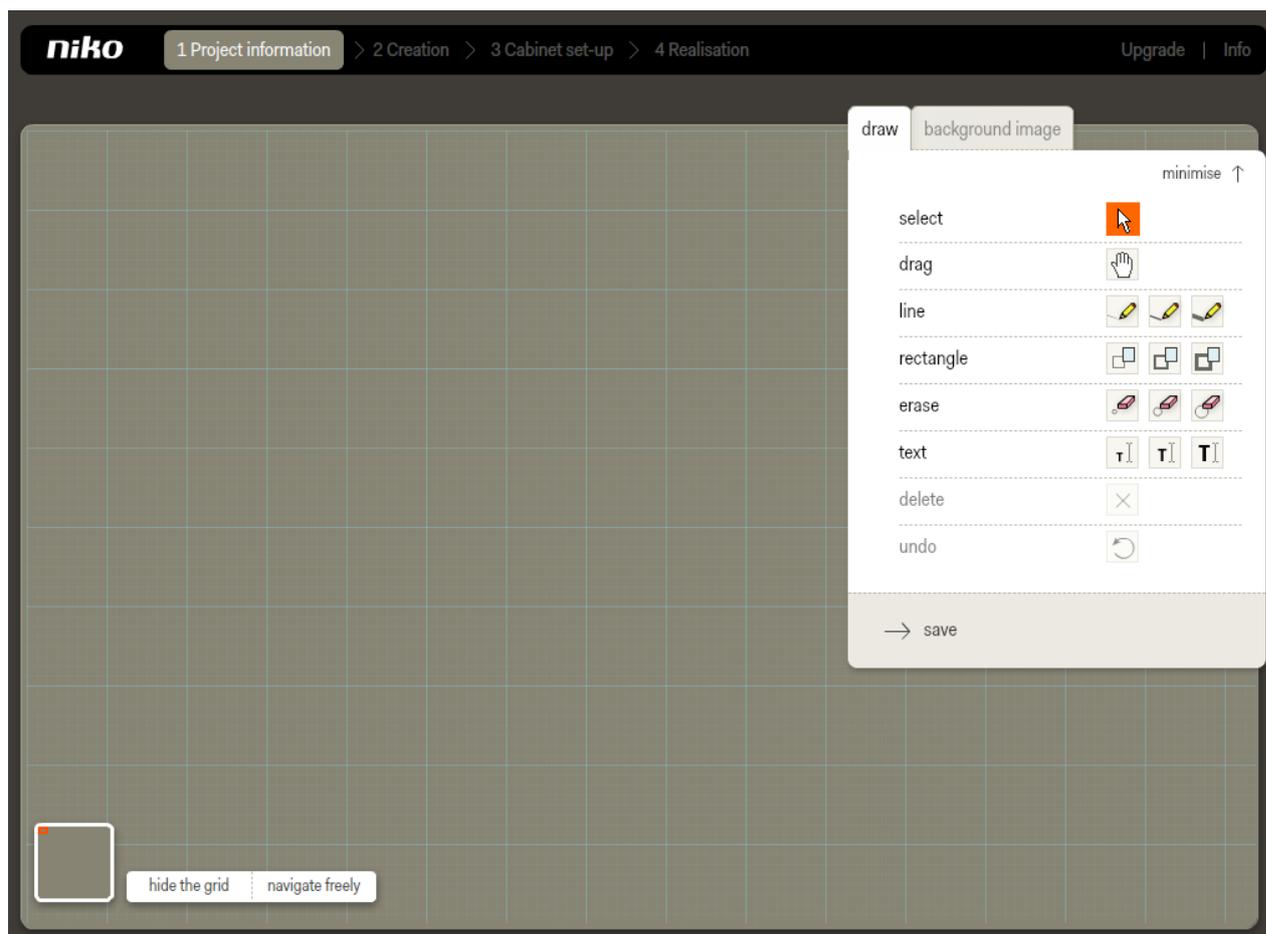
План служит лишь визуальной опорой. Приложение ничего не делает с его компонентами. Нанесите на план всю необходимую информацию, чтобы хорошо в нем ориентироваться.



На этапе **Project Information (Информация по проекту)** щелкните по стрелке **draw (начертить)**.

Появится страница чертежа.

Если вы захотите загрузить изображение, щелкните еще раз по стрелке **draw (начертить)** на этом экране.



Всегда начинайте чертеж с верхнего левого угла, поскольку это место пуска программы.

Слева внизу вы можете видеть, в какой части рабочей зоны вы находитесь.

С помощью руки вы можете перемещать видимую часть.

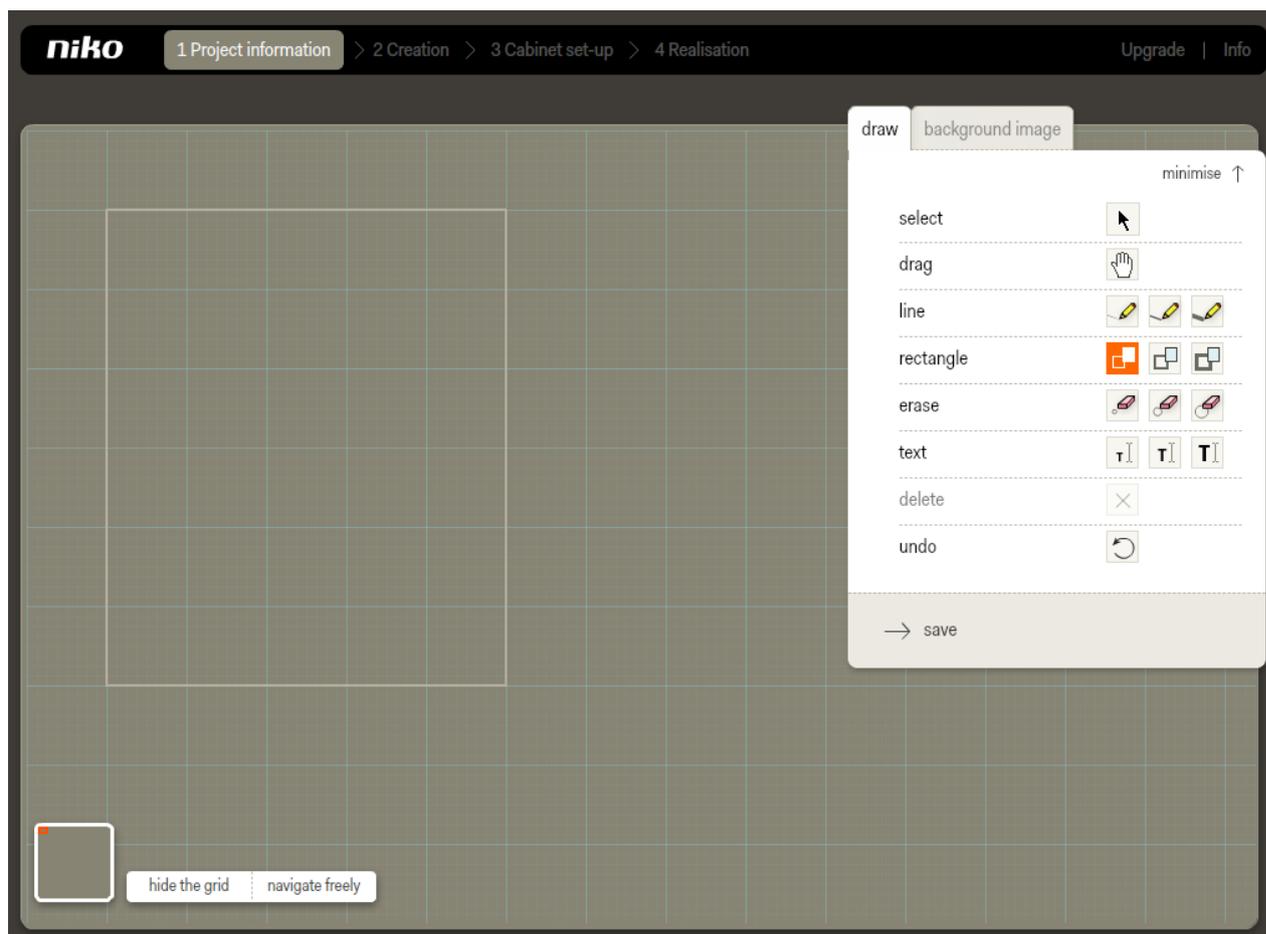
Оставьте немного пространства вокруг плана, чтобы иметь возможность позднее производить дополнения. После создания плана его можно перемещать только целиком.

Если у вас есть изображение плана, вы можете его **загрузить**.

Щелкните по значку **rectangle (прямоугольник)** для выбора желаемой толщины линии.

Установите курсор в рабочую зону, нажмите левую кнопку мыши и удерживайте ее нажатой, пока рисуете прямоугольник.

Для подтверждения прямоугольника отпустите кнопку.

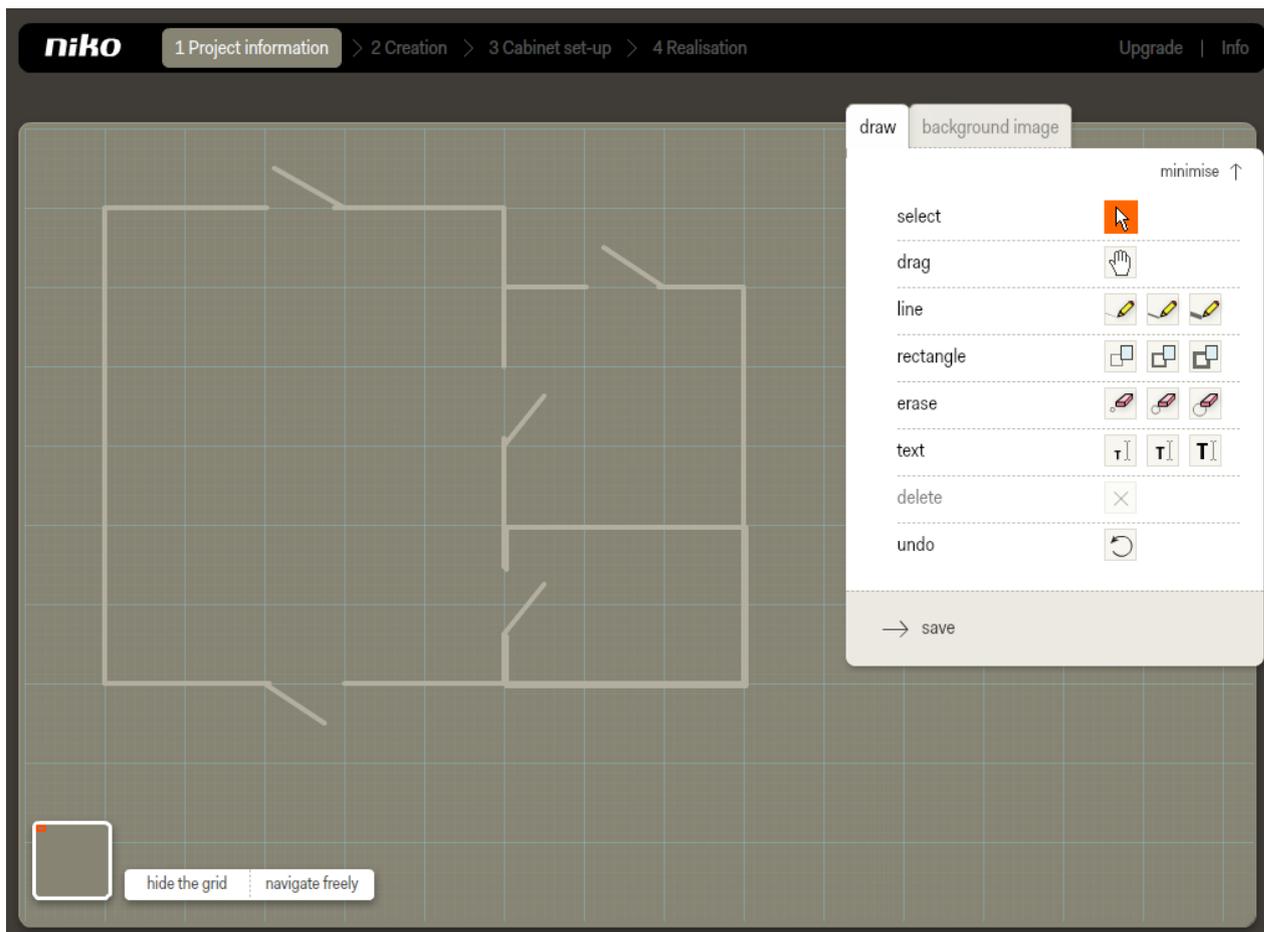


Если результат вас не устраивает, щелкните по кнопке **undo (отменить)**.

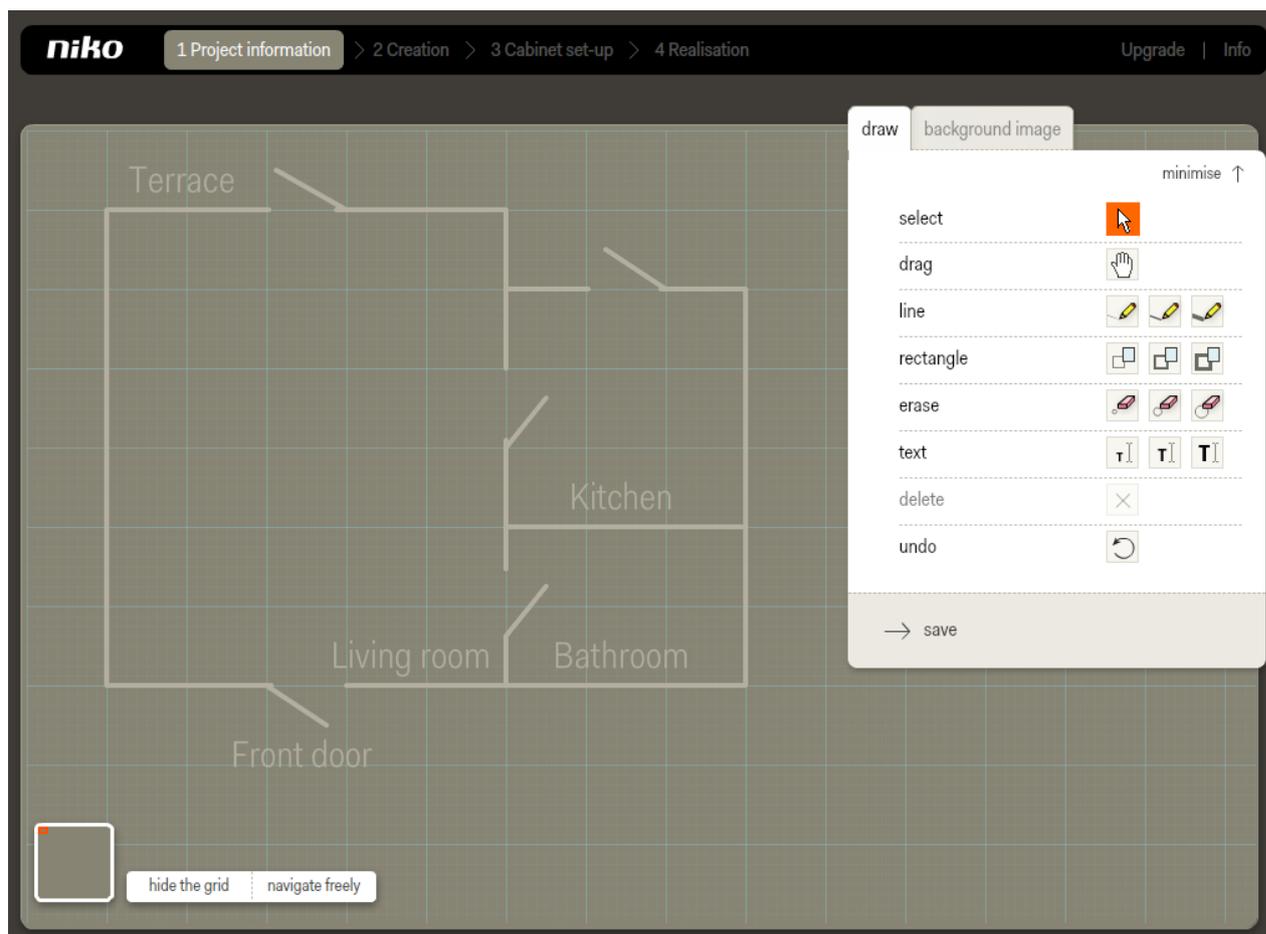
Чтобы начертить двери и окна, сначала сделайте необходимые отверстия в стенах, стерев эти линии с помощью кнопки **delete (удалить)**.

Затем, используя тонкую линию, начертите двери и окна.

Запрещается помещать разные этажи в разные файлы. Все компоненты одной программы должны находиться в одном файле. Начертите этажи рядом друг с другом или друг под другом в пределах рабочей зоны.



С помощью функции **text (текст)** при необходимости добавьте названия или другую информацию.



Выберите курсор и щелкните по компонентам чертежа, чтобы их **переместить**, увеличить, уменьшить, повернуть или удалить. Используйте для этого символы внутри и вокруг выбранного элемента.

Когда чертеж вас устроит, щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Project Information (Информация по проекту)**.

Загрузка фонового изображения

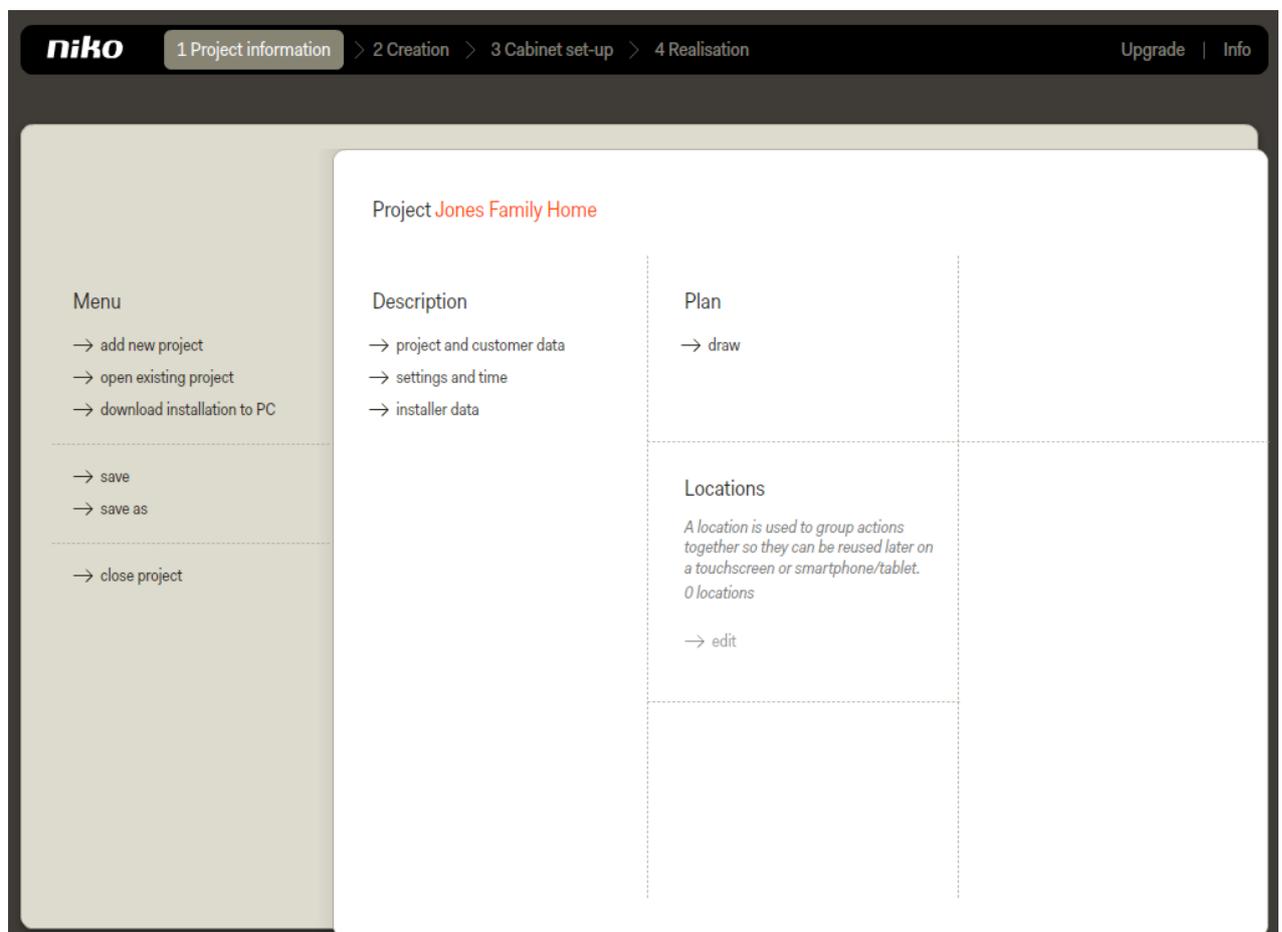
Если у вас есть изображение плана, вы можете его загрузить.

Так вам не придется или почти не придется ничего чертить.

Файл с изображением должен соответствовать следующим требованиям:

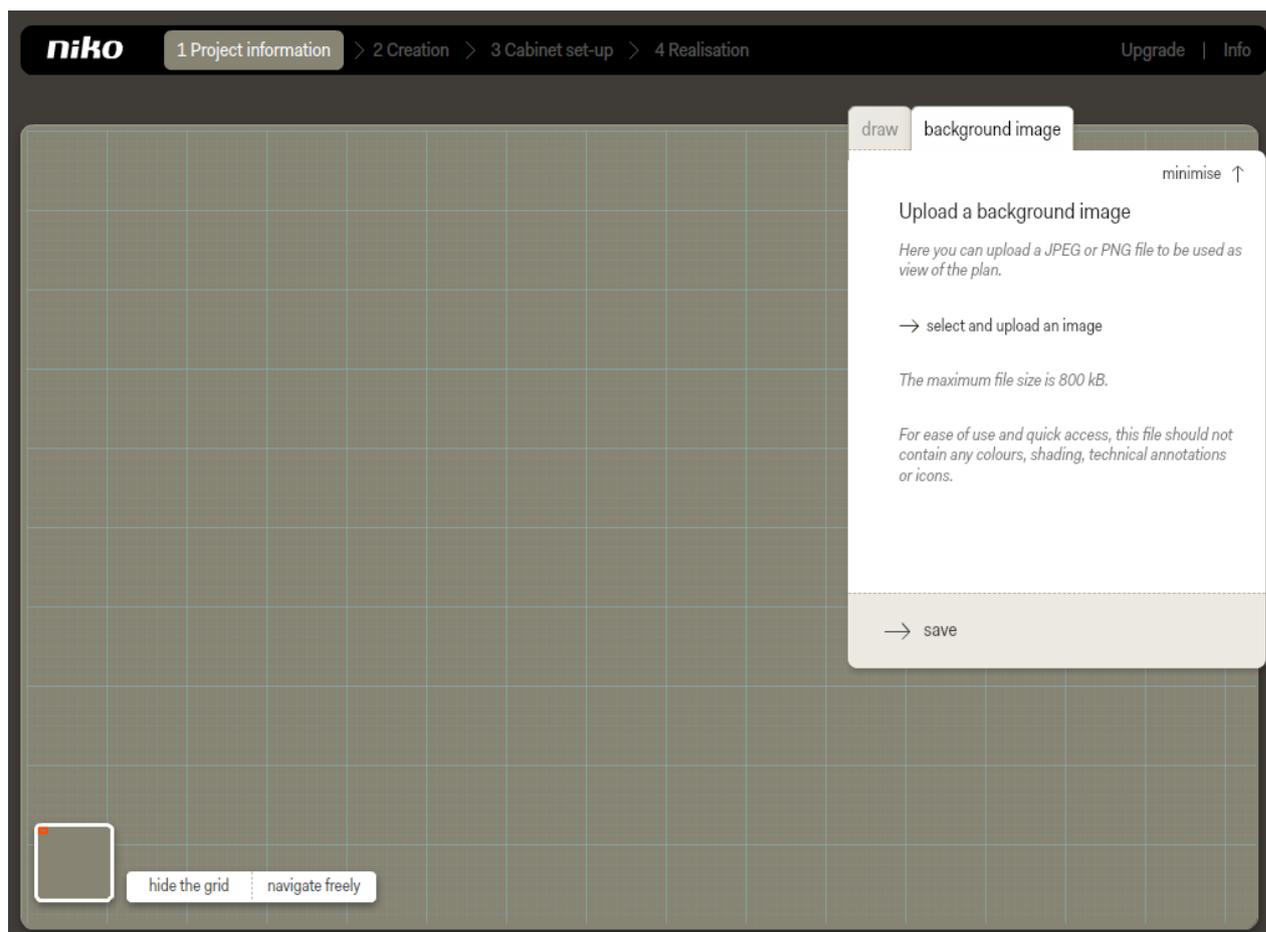
- тип файла: JPEG, JPE, JPG или PNG
- максимальный размер - 800 КБ
- максимальное разрешение - 16 мп

Постарайтесь, чтобы фоновое изображение было простым: лучше, если оно будет монохромным и бесцветным, бестеневым, не будет содержать технических аннотаций или пиктограмм. Увеличение количества информации будет способствовать возникновению помех в ходе создания программы.



Щелкните по кнопке **draw** (начертить).

Щелкните по вкладке **background image** (фоновое изображение).

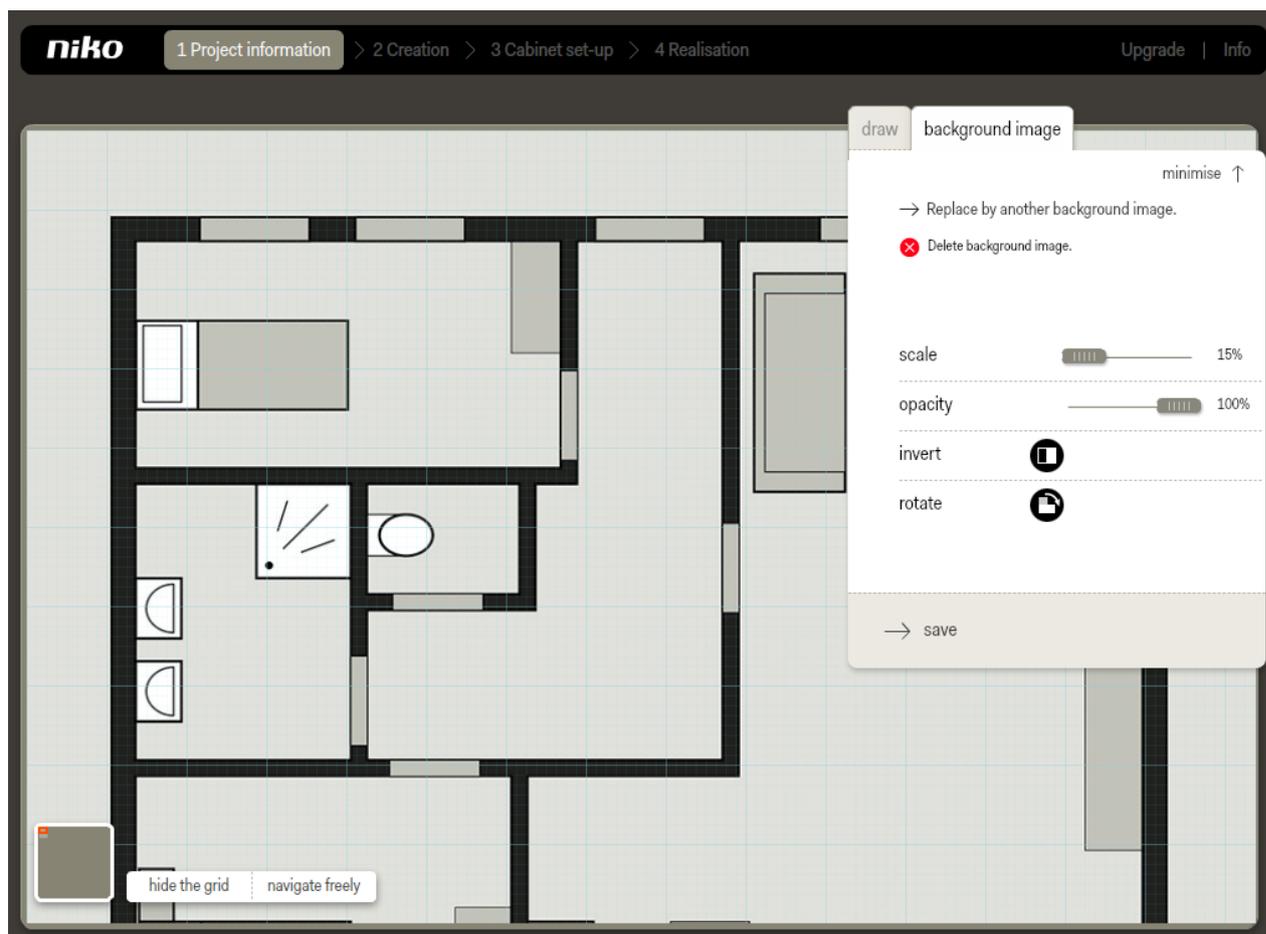


Выберите **select and upload an image** (выбрать и загрузить изображение).

Откроется проводник.

Найдите место, где хранится файл, и выберите его.

Изображение автоматически откроется в верхнем левом углу. Вы не можете его перемещать.



Функции меню в правой части экрана позволяют инвертировать изображение, поворачивать его и регулировать его непрозрачность. Также можно изменить масштаб.

Сделайте так, чтобы четыре больших квадрата сетки (2x2) соответствовали приблизительно 1 м² в реальности.

После добавления вводов и выводов не меняйте масштаб фонового изображения. Эти компоненты не могут перемещаться одновременно!

При необходимости дополните план с помощью функций черчения на вкладке **draw** (начертить).

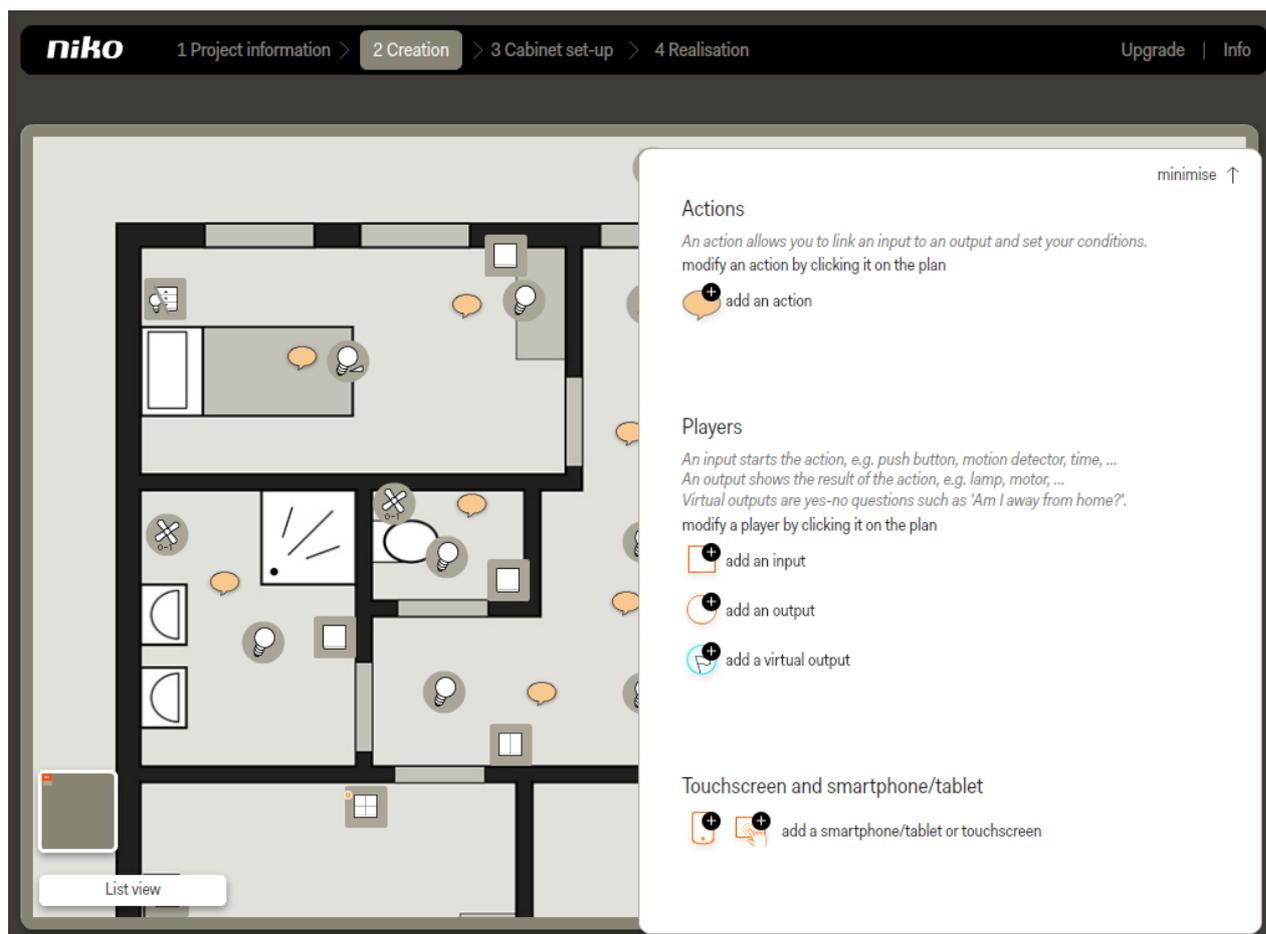
Щелкните по кнопке сохранения.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа Project Information (Информация по проекту).

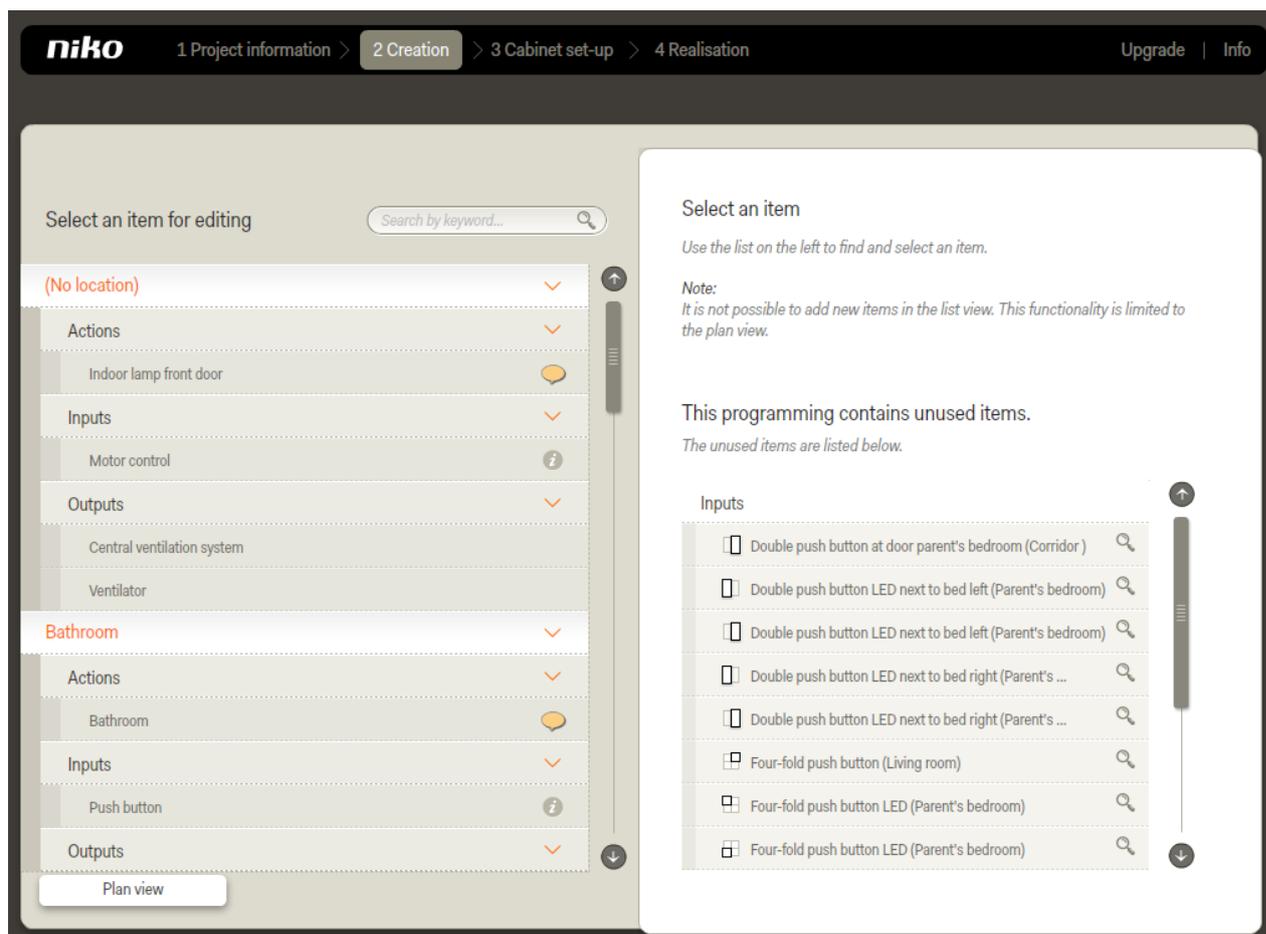
Просмотр списка

Щелкните по кнопке **Creation (Создание)**.

Появится стартовая страница этапа **Creation (Создание)**.



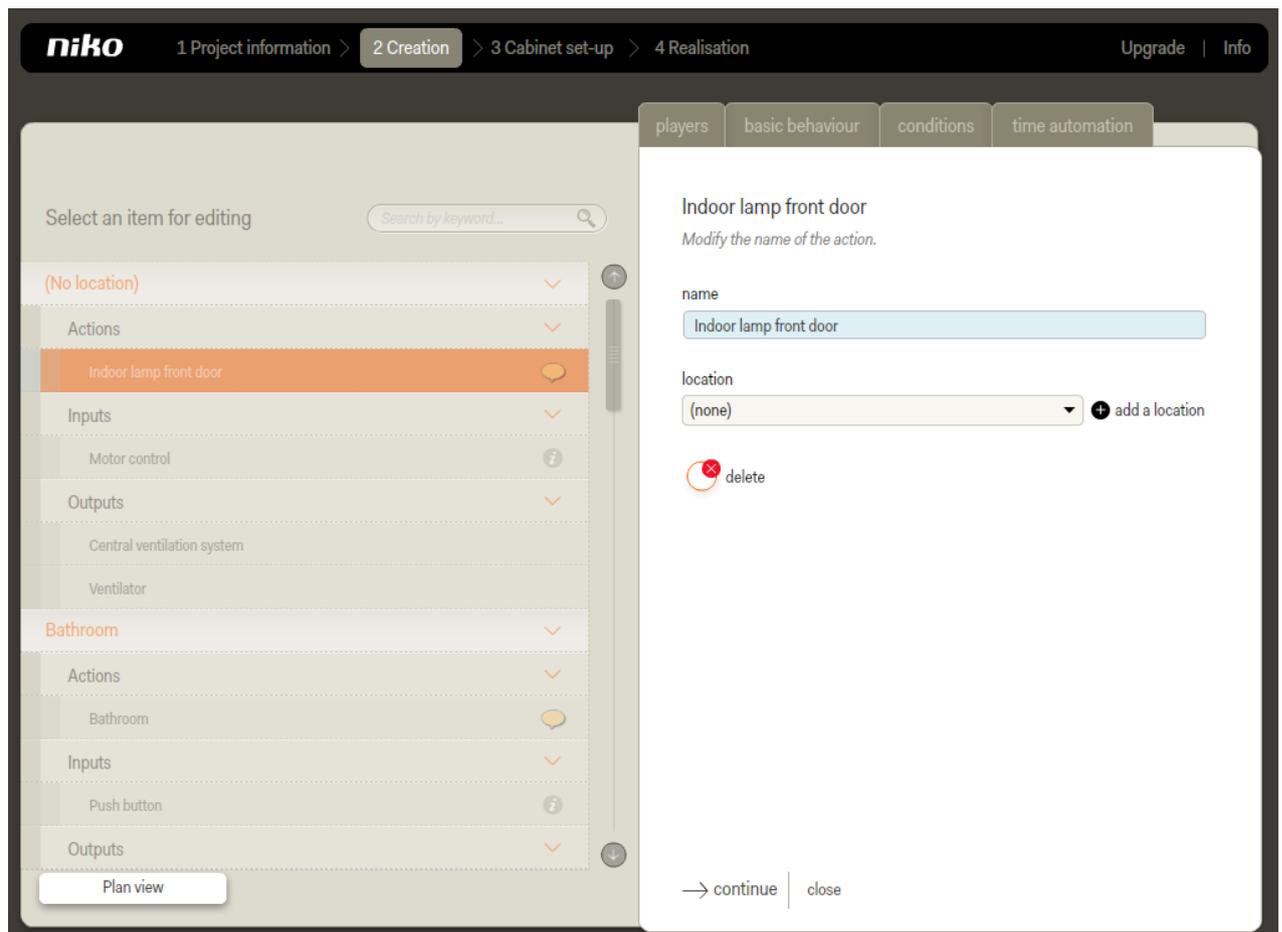
Щелкните по кнопке **List view (Просмотр списка)** в левой нижней части экрана.



Слева появятся элементы, сгруппированные в соответствии с местом, при этом в начале списка будут те, которые еще не привязаны ни к какому месту.

В списке в левой части экрана щелкните по элементу, который хотели бы изменить.

Справа появится подробная информация о выбранном элементе.



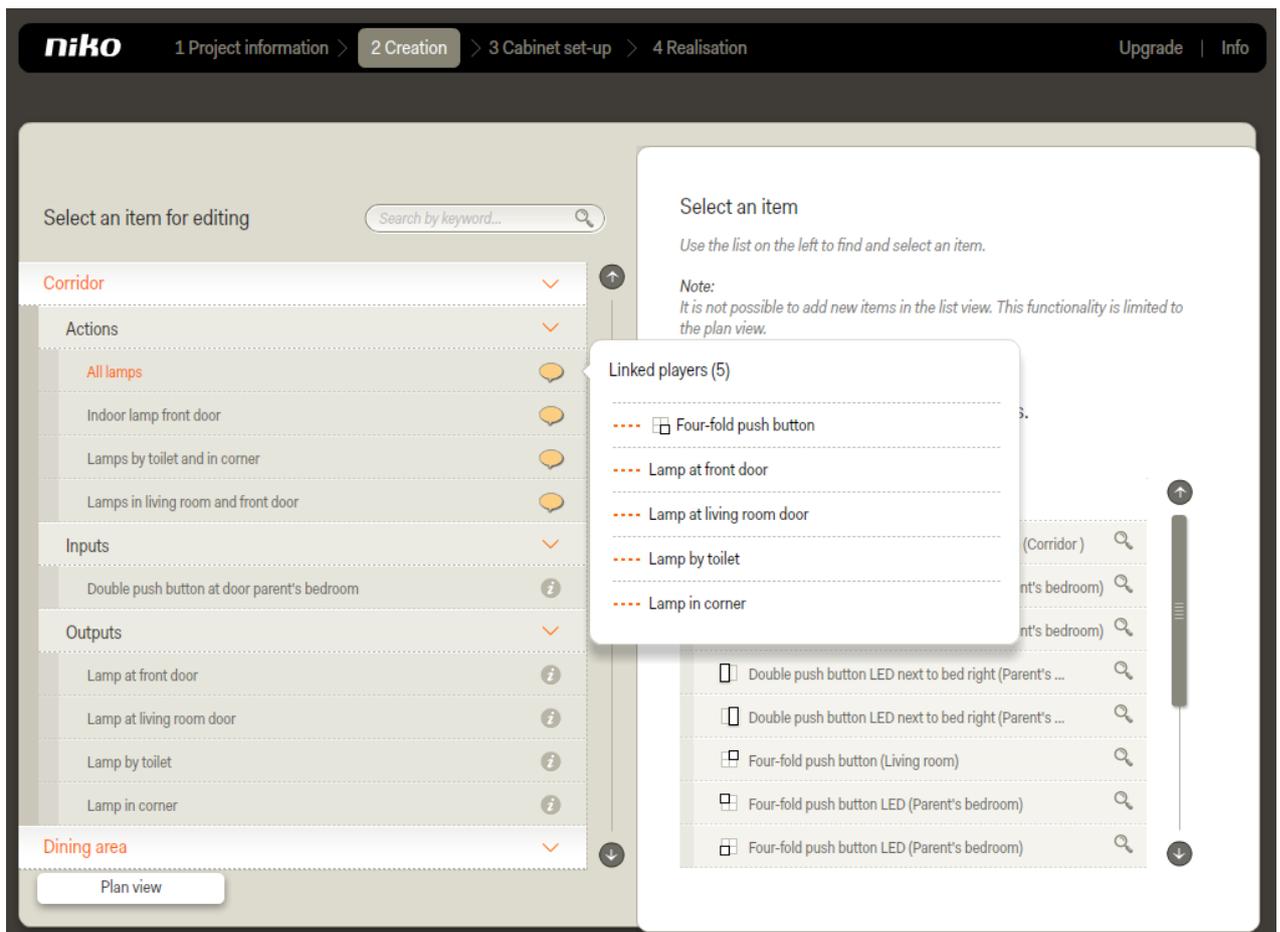
Пройдите все этапы для внесения необходимых изменений в элемент.

После сохранения изменений вы вернетесь на страницу просмотра элементов, сгруппированных в соответствии с местом.

При просмотре списка вы не можете добавлять новые вводы, выводы или действия. Это делается при просмотре плана, чтобы вы могли логично распределить элементы на плане.

В списке в левой части экрана установите указатель мыши на подсказку действия или информационный символ ввода или вывода.

Приложение соответственно покажет связанных с ним исполнителей или связанные с ним действия выпадающим списком.



Переместите курсор на выпадающий список, чтобы выбрать элемент, который необходимо изменить.

Уберите курсор мыши с действия или ввода/вывода.

Выпадающий список исчезнет.

В списке в правой части экрана отображаются все неиспользуемые элементы.

В этом списке щелкните по элементу, который хотели бы изменить.

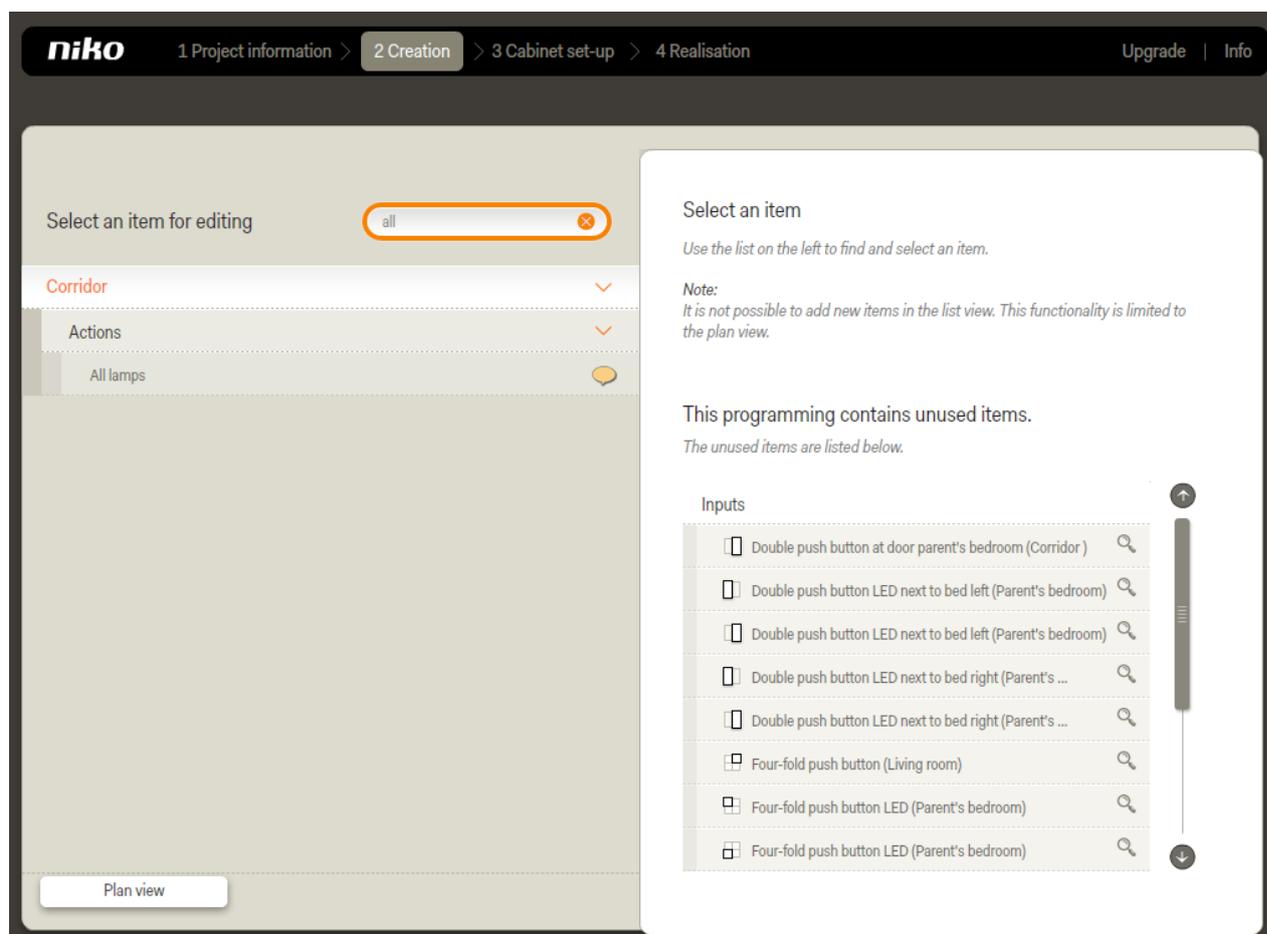
Справа появится подробная информация о выбранном элементе. Слева появится место, к которому относится этот элемент.

Пройдите все этапы для внесения необходимых изменений в элемент.

После этого вы вернетесь на страницу просмотра элементов, связанных с местом.

Чтобы найти элемент, введите искомый термин в левой верхней части экрана. Это может быть целое слово, а также часть названия действия, ввода или вывода.

Приложение сразу же начнет поиск и выведет на экран все названия, в которых встречается фрагмент введенного текста.



В списке результатов поиска щелкните по элементу, который хотите изменить.

Пройдите все этапы для внесения необходимых изменений в элемент.

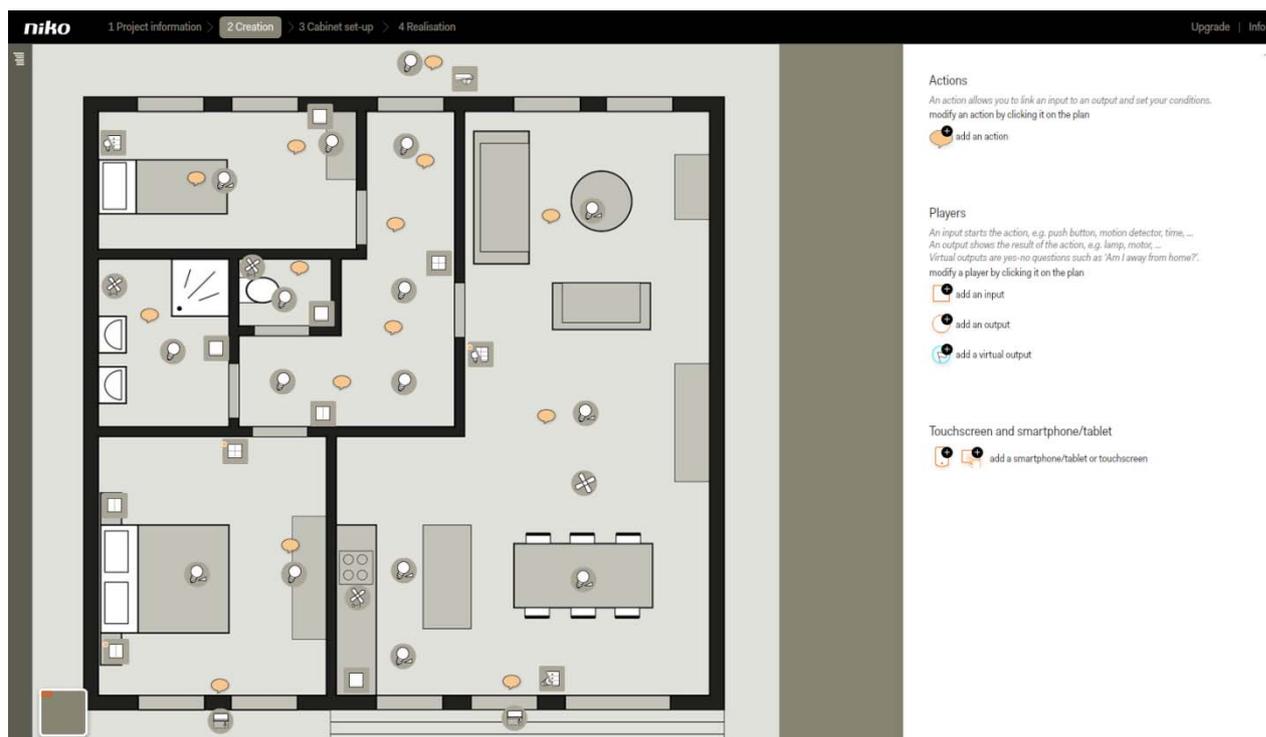
После этого вы вернетесь на страницу просмотра элементов, связанных с местом.

По завершении сохраните проект.

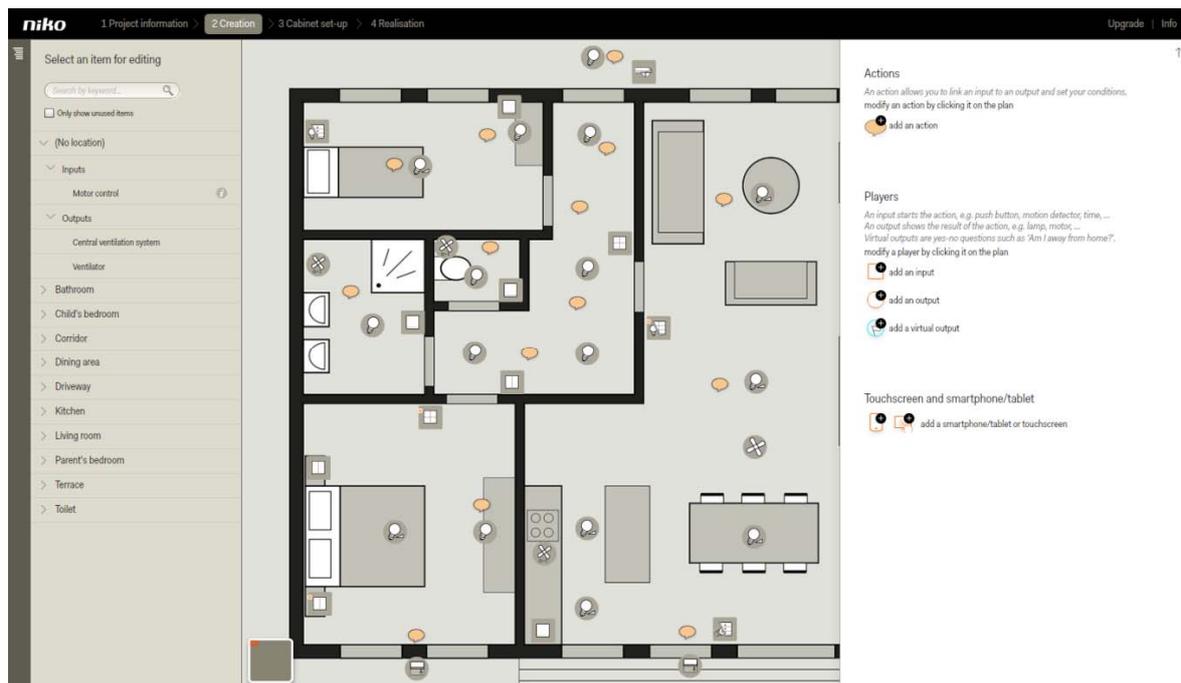
Просмотр списка в версии 1.9 приложения

Щелкните по кнопке **Creation** (Создание).

Откроется стартовая страница этапа **Creation** (Создание).

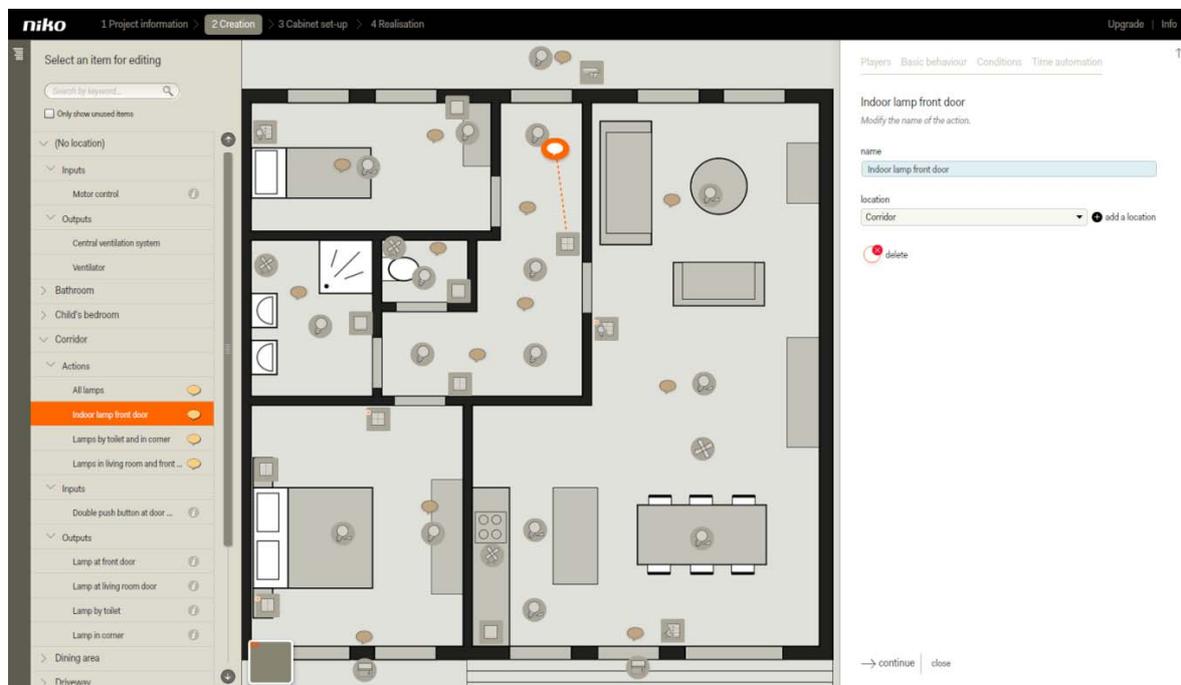


Щелкните по кнопке **символ отображения списка** в левом верхнем углу экрана.



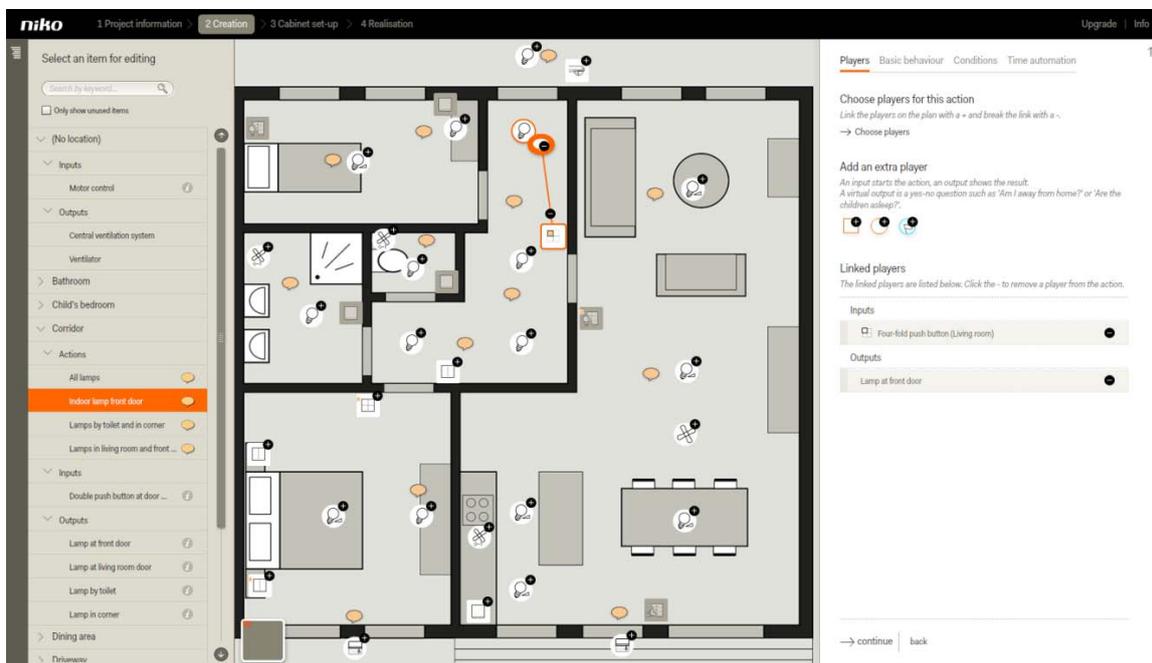
В левой части экрана вы увидите список всех элементов, сгруппированных в соответствии с местом, начинающийся с элементов, которые еще не привязаны ни к какому месту.

Щелкните по элементу этого списка, который необходимо изменить. Вы также можете использовать функцию поиска над списком.



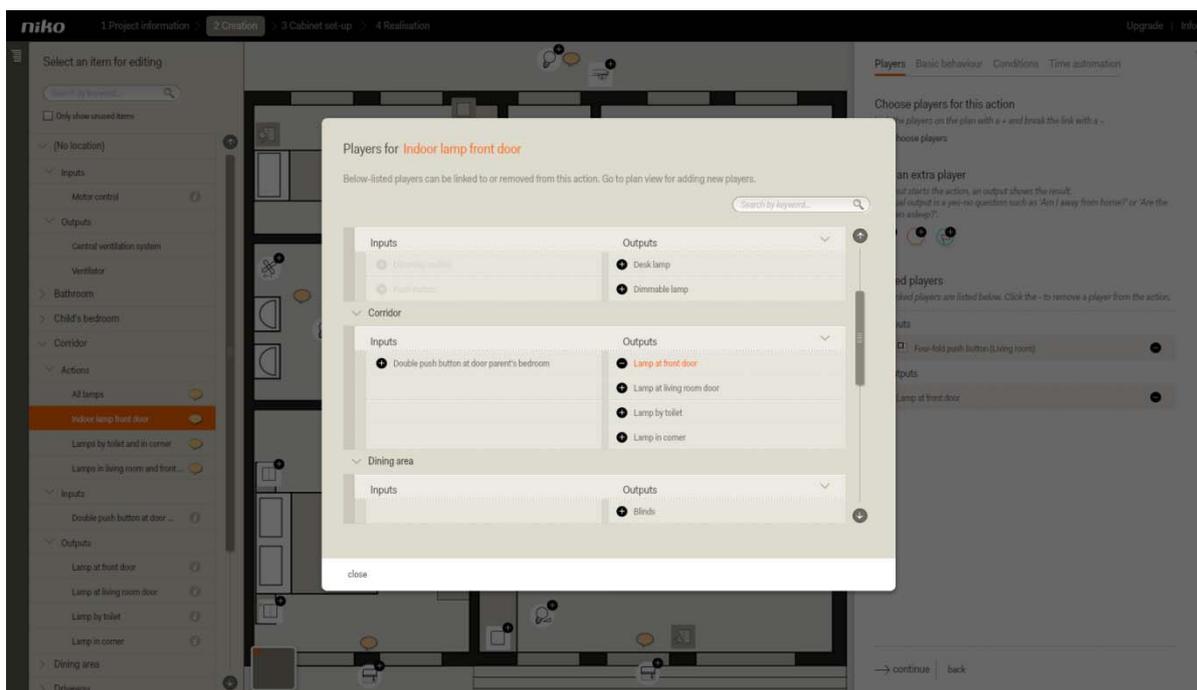
В правой части экрана появится подробная информация о выбранном элементе. Элемент автоматически размещается в центре плана, чтобы его было хорошо видно.

Щелкните по кнопке **Continue (Продолжить)**.



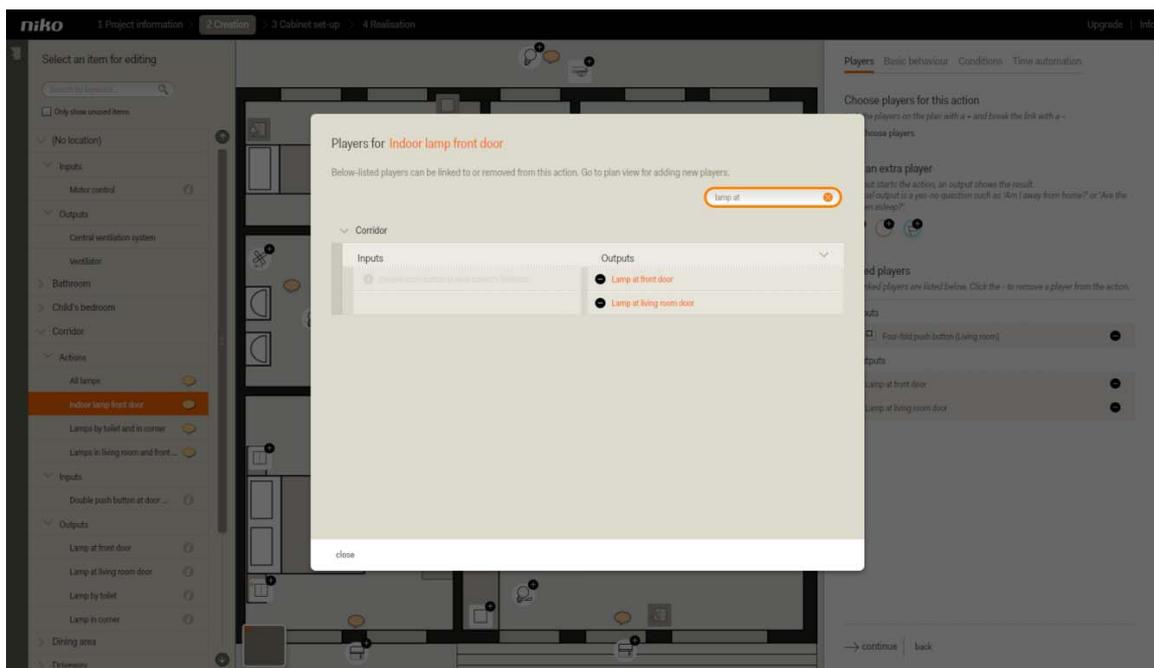
Нововведение, начиная с версии 1.9: Функция **Choose players for this action (Выбрать исполнителей для этого действия)** дает две возможности: 1) Связать исполнителей на плане с помощью кнопки «+» и разорвать эту связь с помощью кнопки «-»; 2) **Choose players (Выбрать исполнителей)**.

Щелкните по кнопке **Choose players (Выбрать исполнителей)**.



Выберите один или несколько вводов и/или выводов.

Четкие названия вводов и выводов позволят вам быстрее и проще связывать и отвязывать различные элементы.



Нововведение, начиная с версии 1.9: поле **Искать по ключевому слову...** позволяет быстро найти вводы и выводы по их названиям.

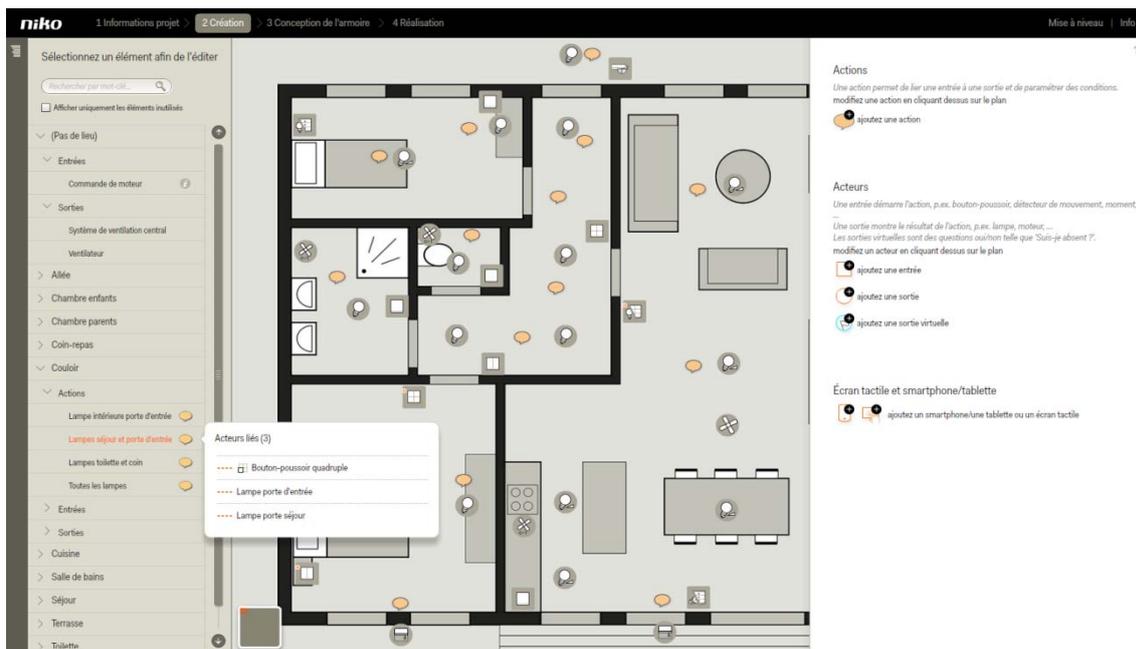
Щелкните по кнопке **close (закреть)**.

Пройдите все этапы для внесения необходимых изменений в элемент.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

В списке в левой части экрана можно установить указатель мыши на подсказку действия или информационный символ ввода или вывода.

Программа соответственно покажет связанных исполнителей или связанные действия в списке выбора.



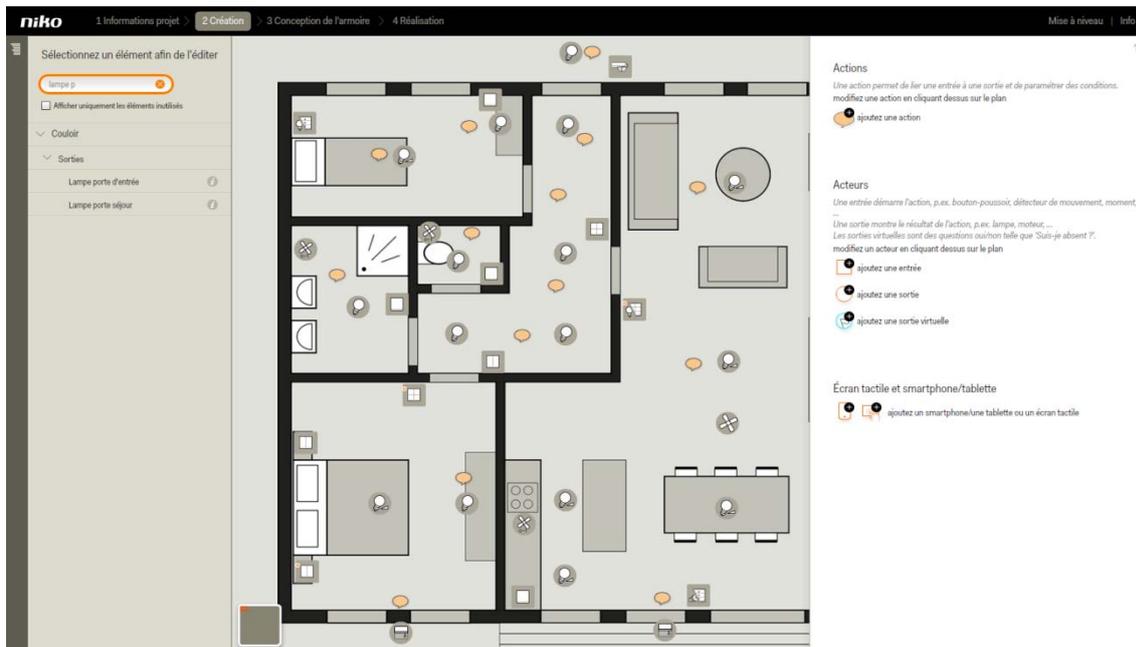
Переместите курсор на список, чтобы выбрать элемент, который необходимо отредактировать.

Уберите курсор с действия или ввода/вывода.

Список выбора исчезнет.

Для поиска элемента введите ключевое слово в поле в левой верхней части экрана. Вы можете ввести целое слово, а также часть названия действия, ввода или вывода.

Программа сразу начнет поиск и выведет на экран все названия, содержащие введенный текст.



В списке результатов поиска щелкните по элементу, который хотите изменить.

Пройдите все этапы для внесения необходимых изменений в элемент.

Затем вы вернетесь к просмотру элементов, сгруппированных в соответствии с местом.

Вы можете отметить галочкой ячейку **Afficher uniquement les éléments inutilisés (Показывать только неиспользуемые элементы)**, чтобы в список входили только пустые действия, вводы и выходы, не связанные с каким-либо действием. Эта опция будет полезной, если вы хотите продолжить составление наполовину законченной программы. Она позволяет быстро найти элементы, которые необходимо дополнить.

По завершении сохраните проект.

Обновление установки

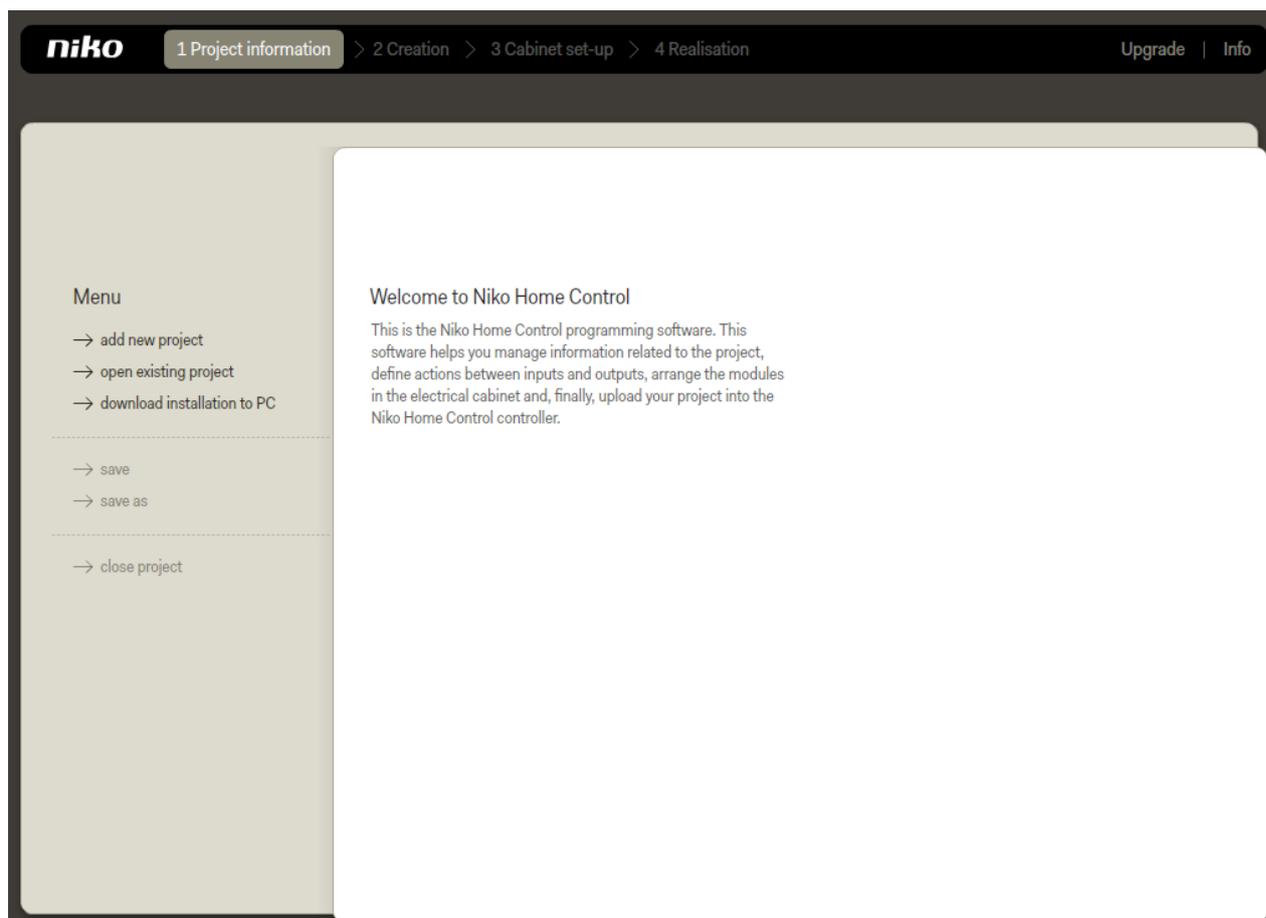
Скачайте последнюю версию приложения Niko Home Control с сайта Niko и установите ее на свой ноутбук.

Временно отключите антивирус и Wi-Fi на ноутбуке и добавьте файл configurator.exe в перечень надежных программ вашего брандмауэра.

Запустите приложение Niko Home Control.

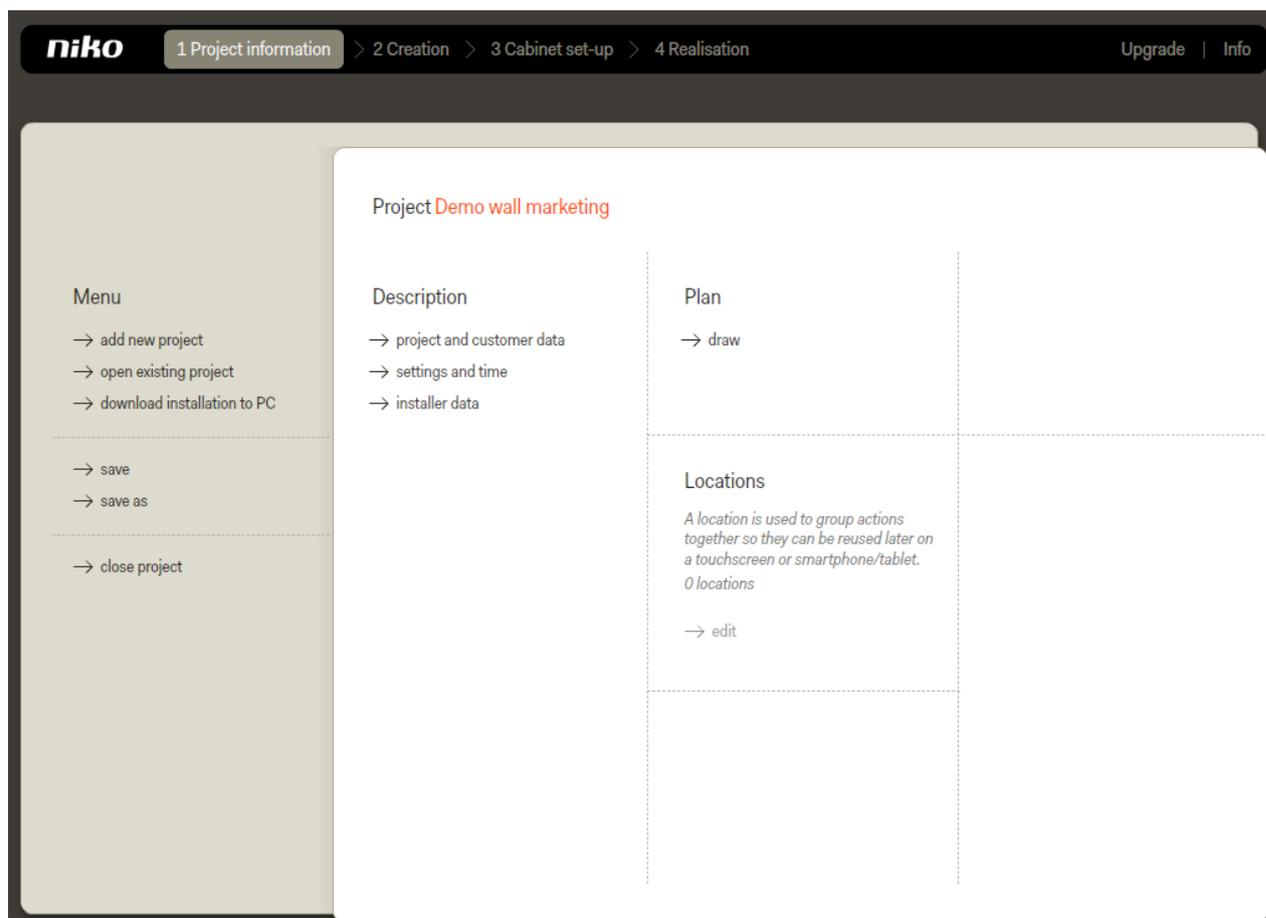
Присоедините ноутбук к контроллеру установки Niko Home Control с помощью соединительного кабеля RJ45-RJ45.

Подождите несколько минут.



Щелкните по стрелке **download installation to PC** (загрузить установку на компьютер) в левой части экрана для сохранения существующей программы.

Приложение выведет на экран страницу программы **Project Information (Информация по проекту)**.



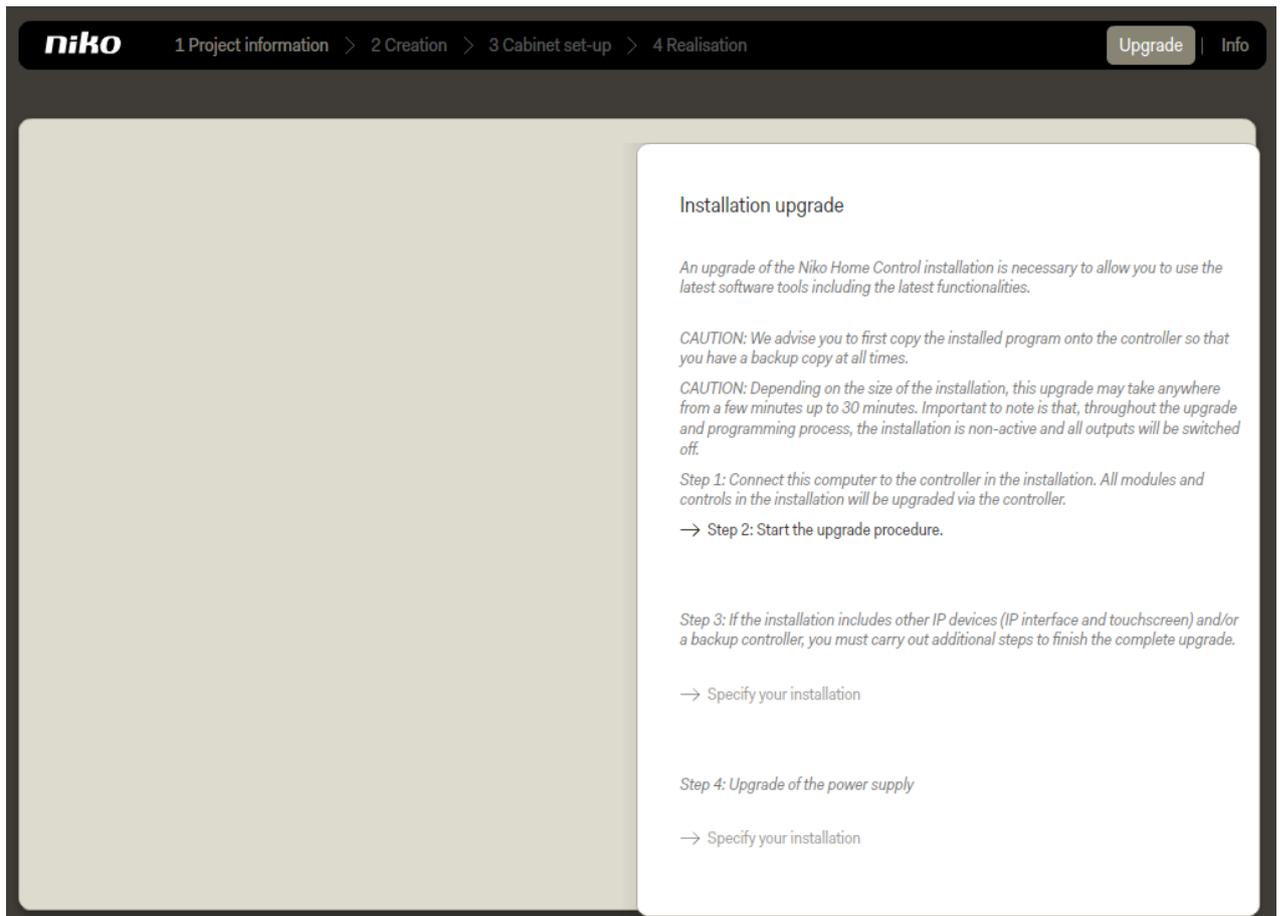
Щелкните по стрелке **save as** (сохранить как).

Сохраните программу установки таким же образом, как и другие файлы.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Project Information (Информация по проекту)**.

Щелкните по кнопке **Upgrade (Обновление)** в правой верхней части экрана.

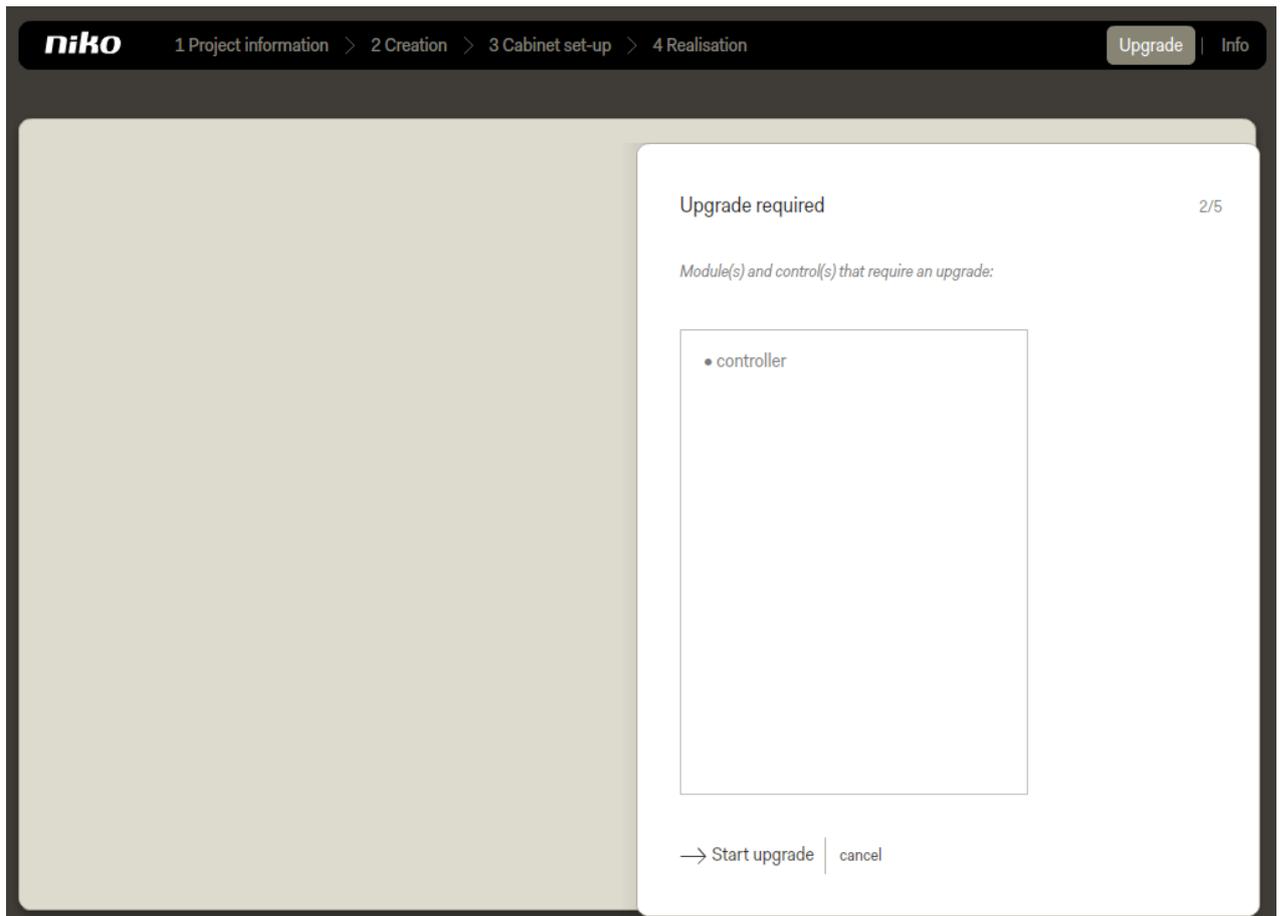
Вы перейдете во вкладку **Installation upgrade (Обновление установки)**.



Щелкните по стрелке **Step 2: Start the upgrade procedure (Этап 2: Запустить процедуру обновления)**.

Приложение Niko Home Control проанализирует установку.

После анализа приложение укажет, необходимо ли обновление модулей.



Щелкните по стрелке **Start upgrade procedure (Начать обновление)**.

Приложение Niko Home Control обновит модули, включая контроллер.

В зависимости от размера установки, обновление может занять от нескольких минут до получаса. Помните, что во время обновления установка неактивна, и поэтому управление выводами невозможно.

По завершении обновления модулей и кнопок управления приложение Niko Home Control сообщит об этом.

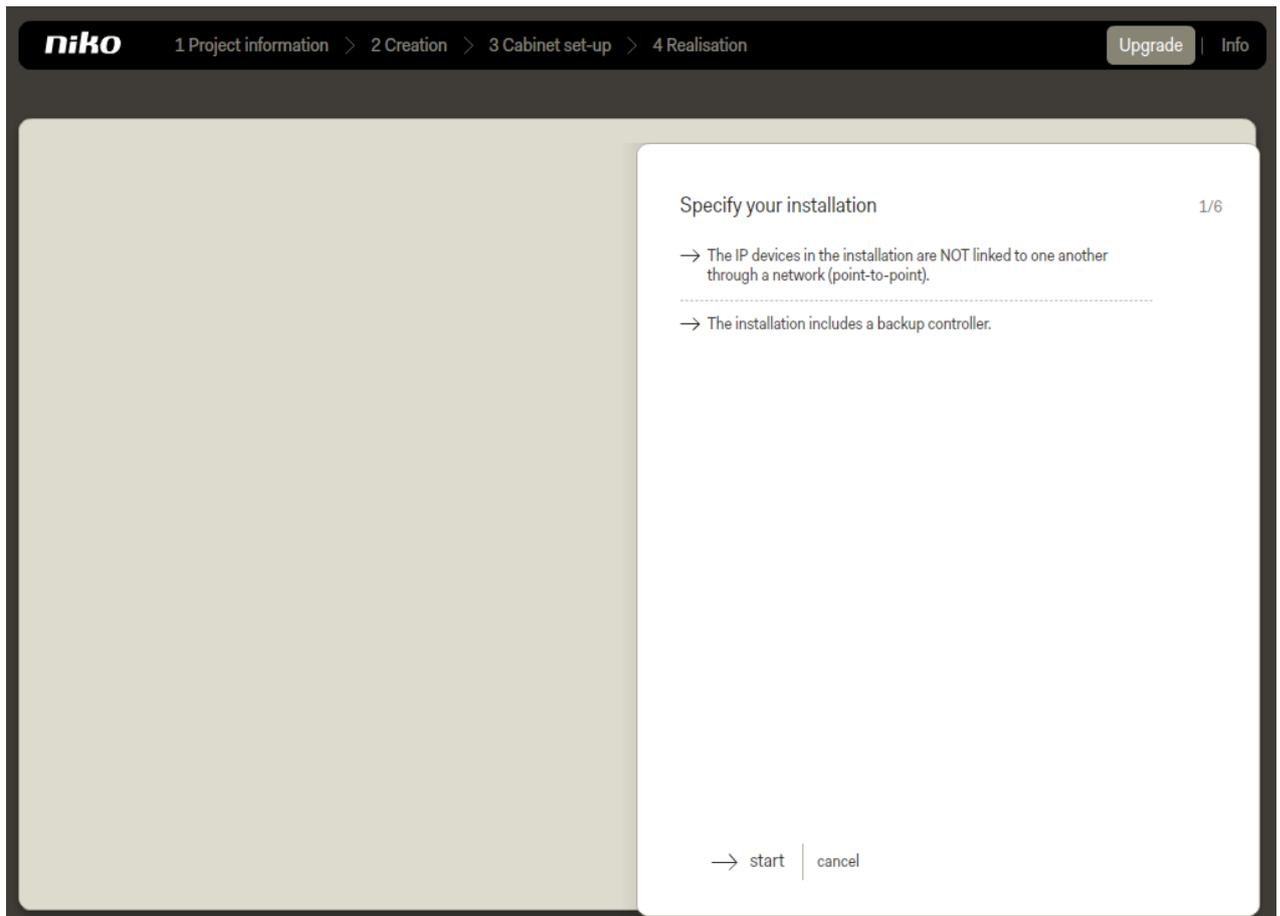
Щелкните по стрелке **ОК**.

Вы вернетесь на стартовую страницу раздела **Upgrade (Обновление)**.

The screenshot shows the Niko Home Control software interface. At the top, there is a navigation bar with the Niko logo and a breadcrumb trail: "1 Project information > 2 Creation > 3 Cabinet set-up > 4 Realisation". On the right side of the navigation bar, there are buttons for "Upgrade" and "Info". The main content area is divided into two sections. The left section is a large, empty light gray box. The right section is a white box with a title "Further upgrade of the installation". Below the title, there is a paragraph: "An upgrade of the Niko Home Control installation is necessary to allow you to use the latest software tools including the latest functionalities." This is followed by two cautionary notes: "CAUTION: We advise you to first copy the installed program onto the controller so that you have a backup copy at all times." and "CAUTION: Depending on the size of the installation, this upgrade may take anywhere from a few minutes up to 30 minutes. Important to note is that, throughout the upgrade and programming process, the installation is non-active and all outputs will be switched off." Below these are four steps: "Step 1: Connect this computer to the controller in the installation. All modules and controls in the installation will be upgraded via the controller." with a sub-step "→ Step 2: Start the upgrade procedure."; "Step 3: If the installation includes other IP devices (IP interface and touchscreen) and/or a backup controller, you must carry out additional steps to finish the complete upgrade." with a sub-step "→ Specify your installation"; "Step 4: Upgrade of the power supply" with a sub-step "→ Specify your installation"; and a final sub-step "→ Specify your installation" without a preceding step label.

На этапе **Step 3 (Этап 3)** щелкните по стрелке **Specify your installation (Уточните вашу установку)**, если установка содержит другие IP-устройства и/или резервный контроллер.

Приложение Niko Home Control не обнаруживает IP-устройства и не сообщает, что существует IP-устройство, версию которого необходимо обновить.



Отсоедините кабель UTP (неэкранированная витая пара) от контроллера и присоедините его к следующему IP-устройству.

Подождите несколько минут, пока приложение Niko Home Control найдет присоединенное IP-устройство.

Примером IP-устройств являются контроллер, сенсорный экран и IP-интерфейс. Необходимо обновлять IP-устройства по отдельности. Информация содержится в двух опциях на выбор в верхней части экрана.

Щелкните по стрелке **start** (начать).

Приложение Niko Home Control проанализирует присоединенное IP-устройство.

После анализа приложение сообщит, **необходимо ли обновление (Upgrade is requires)** присоединенного IP-устройства.

Щелкните по стрелке **Start the upgrade procedure (Начать обновление)**.

Как только обновление будет завершено, приложение Niko Home Control сообщит: **«Connected IP device(s) and/or the backup controller have been upgraded» («Присоединенное(-ые) устройство(-а) и/или резервный контроллер обновлены»)**.

Щелкните по стрелке **ОК**.

Вы вернетесь на стартовую страницу раздела **Upgrade (Обновление)**.

Повторите **Step 3 (Этап 3)** для всех IP-устройств, которые необходимо обновить.

Не забудьте каждый раз присоединять кабель UTP (неэкранированная витая пара) к следующему IP-устройству.

Дайте компьютеру достаточно времени, чтобы обнаружить и обратиться к новому IP-устройству.

После обновления последнего IP-устройства вновь присоедините кабель UTP к контроллеру.

Приложение Niko Home Control определит, необходимо ли обновление питания.

В зависимости от ситуации вы можете пройти или не проходить **Step 4 (Этап 4)**.

Щелкните по стрелке **Specify your installation (Уточните вашу установку)** на **Step 4 (Этапе 4)**.

Вы не можете обновить ГЛАВНОЕ питание. Сначала обновите вспомогательное питание, если оно имеется, а затем временно переключите на ГЛАВНОЕ, нажав на две секунды на кнопку

питания MAIN (ГЛАВНОЕ) в распределительном блоке. Если установка имеет единственный источник питания, вставьте в нее другой источник, который возьмет на себя роль ГЛАВНОГО во время обновления оригинального питания.

Щелкните по кнопке **Upgrade (Обновление)**.

Как только обновление будет завершено, приложение Niko Home Control сообщит: «**The upgrade of the power supplies is complete**» («**Обновление питания завершено**»).

Это подтверждение обновления относится только к вспомогательному питанию!

Щелкните по стрелке **OK**.

Вы вернетесь на стартовую страницу раздела **Upgrade (Обновление)**.

Обновление завершено.

Щелкните по вкладке **Project Information (Информация по проекту)**, чтобы перейти на стартовую страницу приложения.

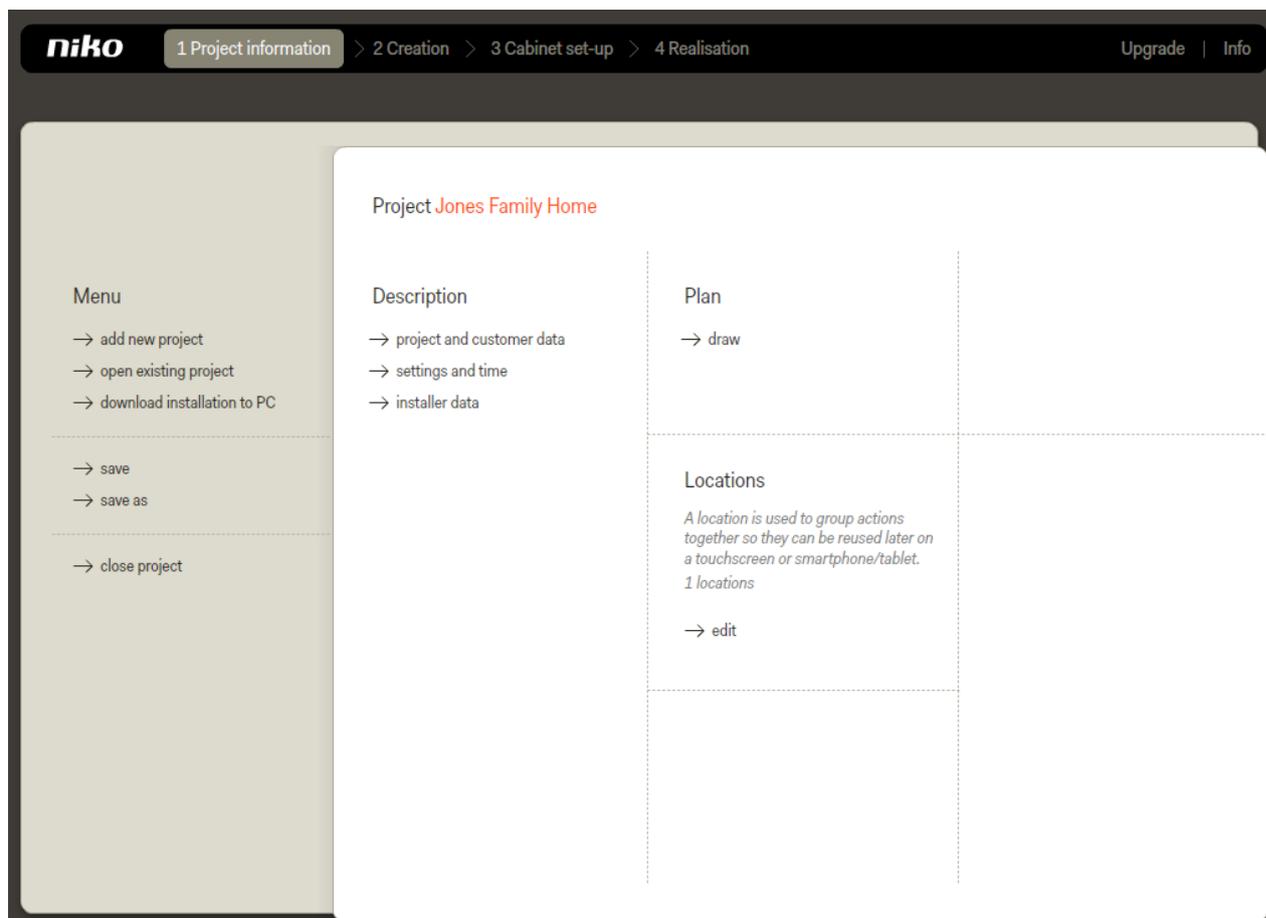
Вы можете продолжить с этапа **Creation (Создание)**.

Загрузка установки на компьютер

Приложение Niko Home Control позволяет загружать на компьютер установленный проект, адаптировать или добавлять элементы.

Присоедините ноутбук к контроллеру установки Niko Home Control с помощью соединительного кабеля RJ45-RJ45.

Подождите несколько минут.



Щелкните по стрелке **download installation to PC** (загрузить установку на компьютер) в меню в левой части экрана.

Приложение Niko Home Control загрузит проект. Теперь можно вносить в него изменения.

Составление наиболее востребованных программ

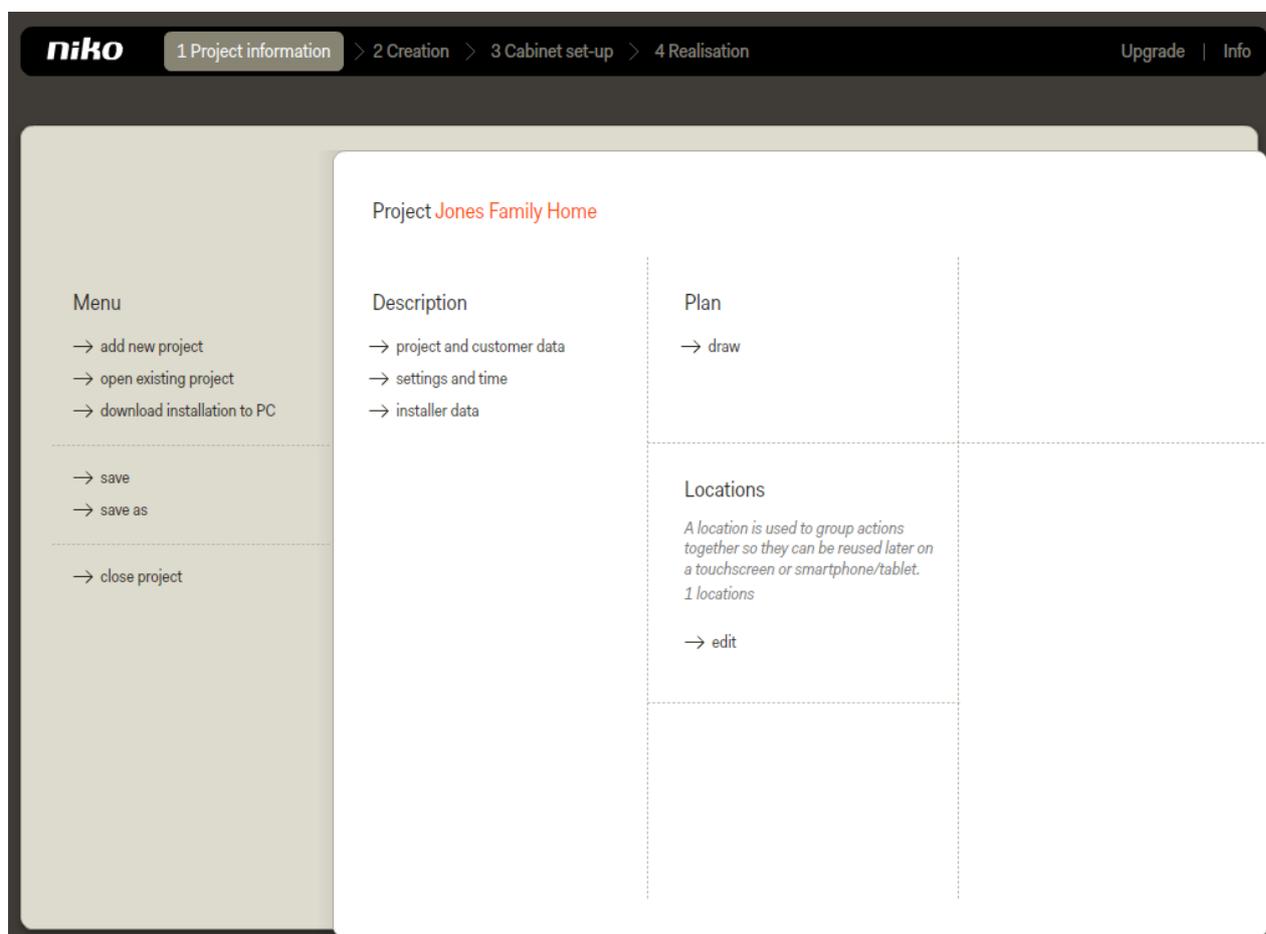
В этом разделе вы можете ознакомиться с поэтапными планами составления наиболее востребованных программ для установки Niko Home Control.

Включение и выключение освещения

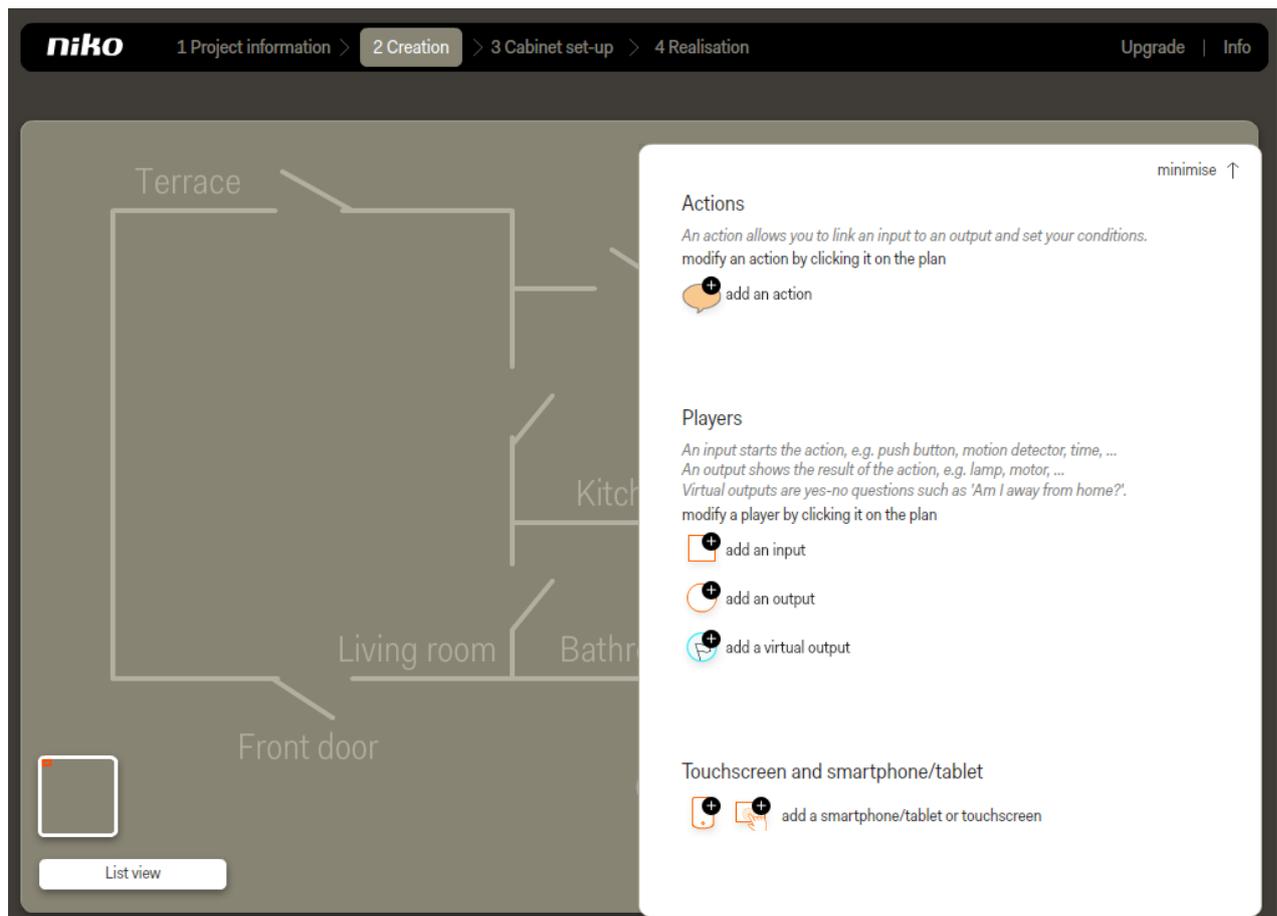
Этот поэтапный план демонстрирует, как можно запрограммировать функцию «Включение и выключение освещения» в приложении Niko Home Control.

В основе этого плана лежит проект, в котором раздел Informations projet (Информация по проекту) уже заполнен и в котором имеется уже созданный или загруженный план.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.



Теперь расположите на плане всех **исполнителей (players)**, а затем свяжите их с **действиями (actions)**.

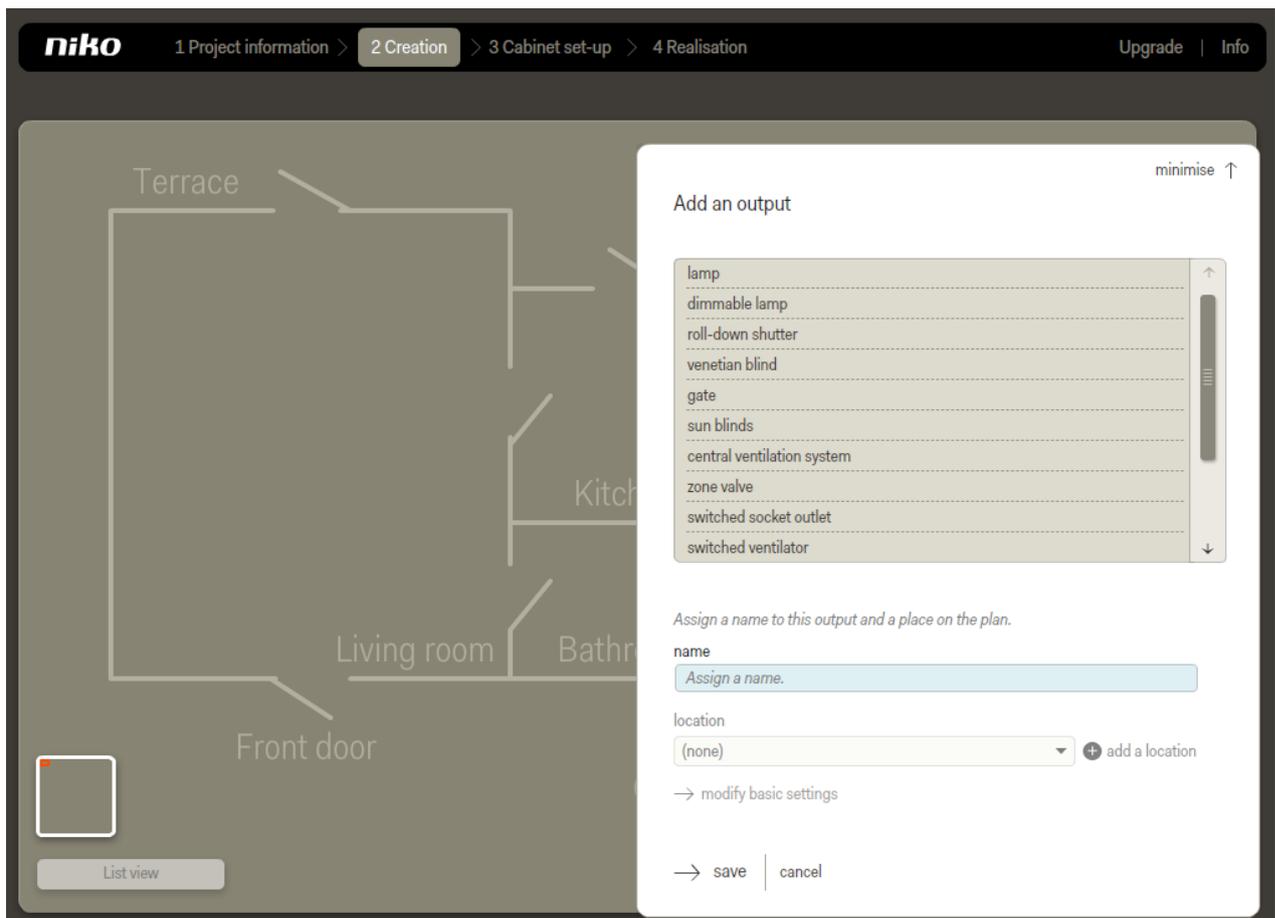
Существует два основных типа исполнителей:

- **вводы** - они запускают и останавливают действие. Например: нажимная кнопка, датчик движения или термостат
- **выводы** - элементы, которыми управляют. Например: лампы, жалюзи, вентиляция или отопление по зонам

Действие определяет, как один или несколько выводов реагируют на ввод.

Щелкните по кнопке **add an input (добавить вывод)**.

Появится страница с подробной информацией.



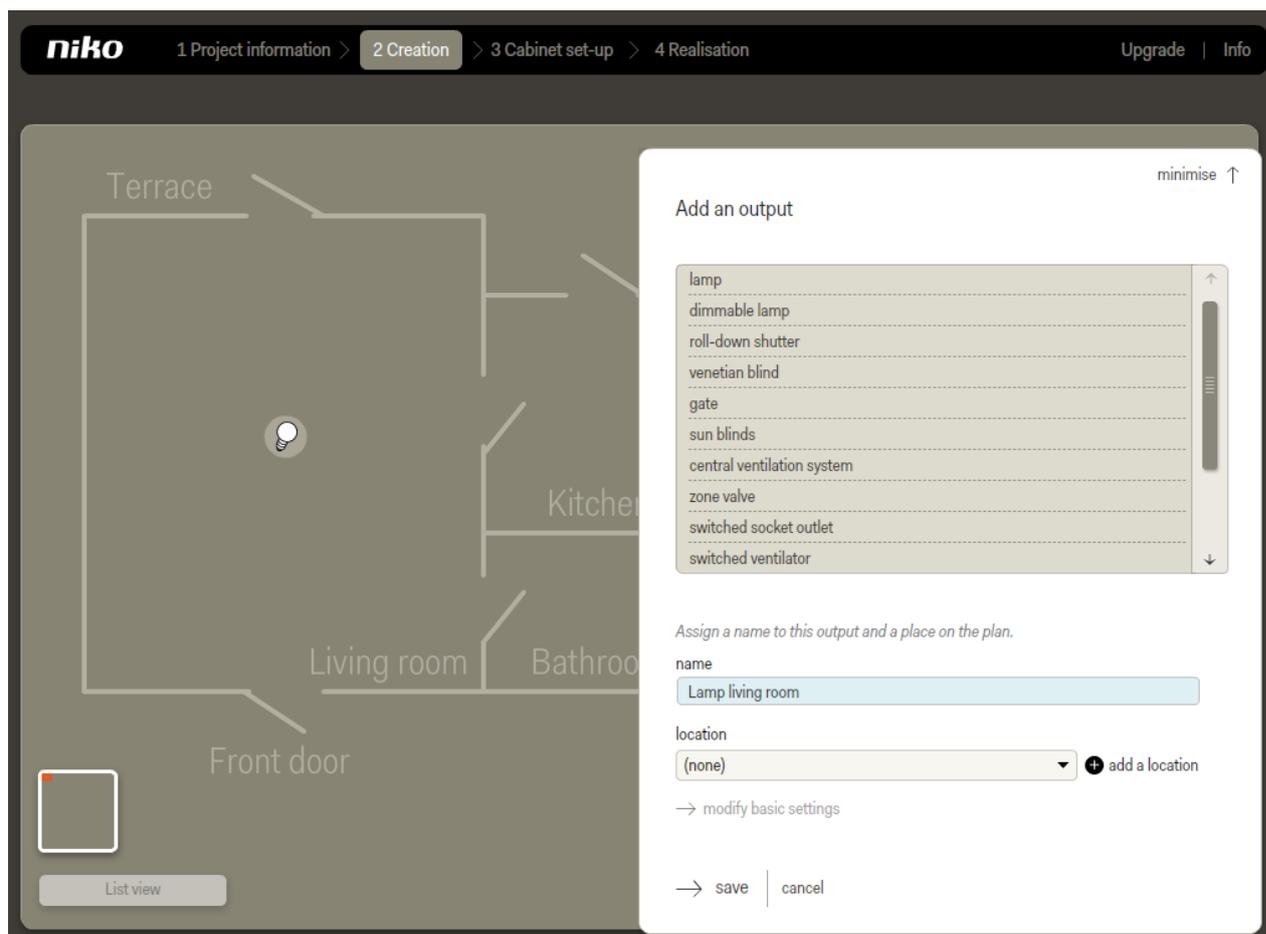
Щелкните по строке **lamp (лампа)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится вывод.

Создавайте только один вывод для группы ламп, которые формируют контур и не могут управляться по отдельности. Этот поэтапный план подходит также для коммутируемой розетки, коммутируемого вентилятора и прочих коммутируемых устройств.

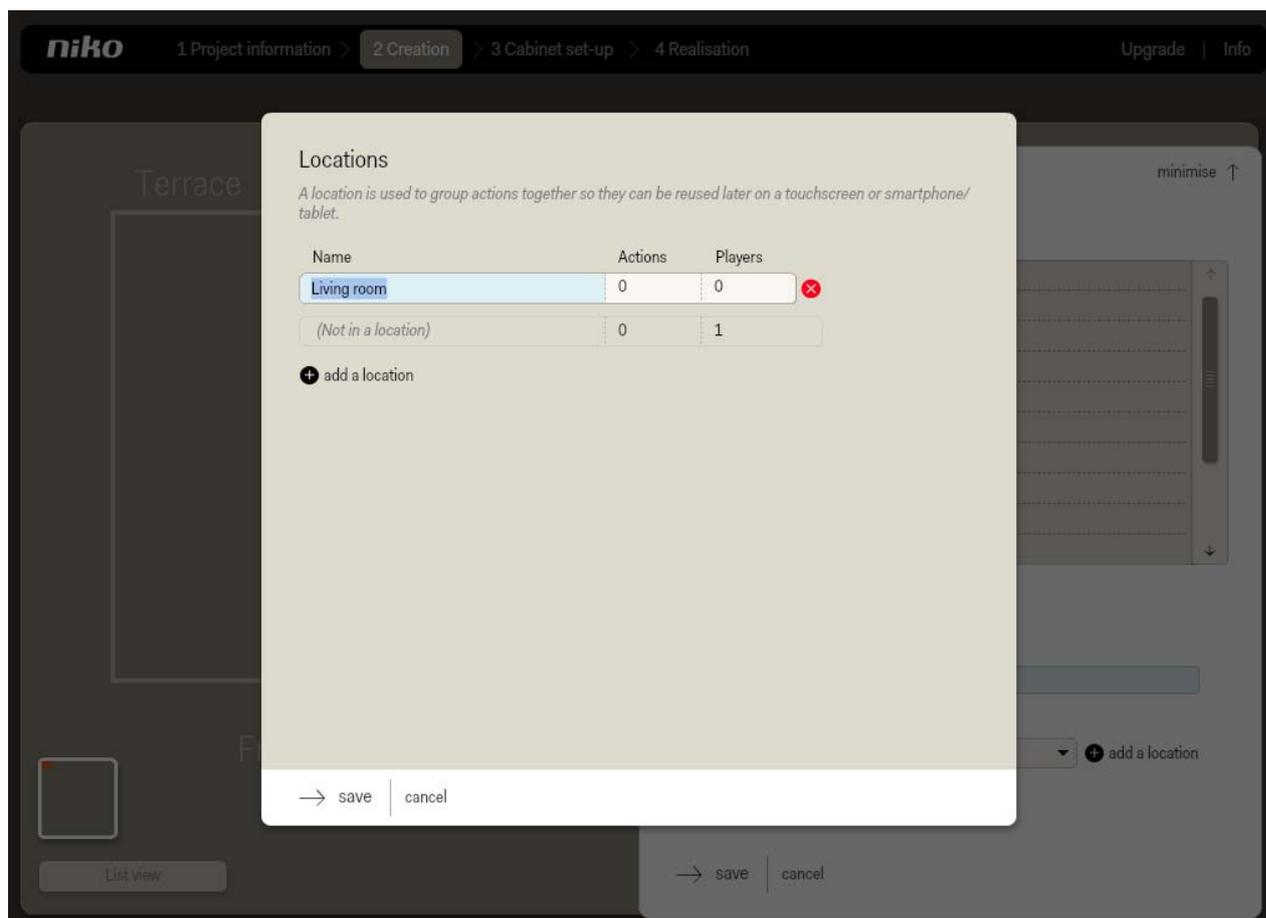
Переместите лампу в нужное место и дайте ей узнаваемое **название (name)**.

Название должно содержать указание на место, чтобы впоследствии можно было быстро распознать вывод в действии, которое затрагивает несколько мест, как, например, действие «Tout éteint» («Все выключено»).



Щелкните по кнопке **add a location** (добавить место), а затем введите **название (name)** этого места.

Давайте местам четкие названия. Эти названия мест будут отображаться на сенсорном экране/смартфоне клиента. Присвойте, например, гостиной и столовой название «общая комната», чтобы все функции этого помещения отображались на одной вкладке сенсорного экрана или смартфона.



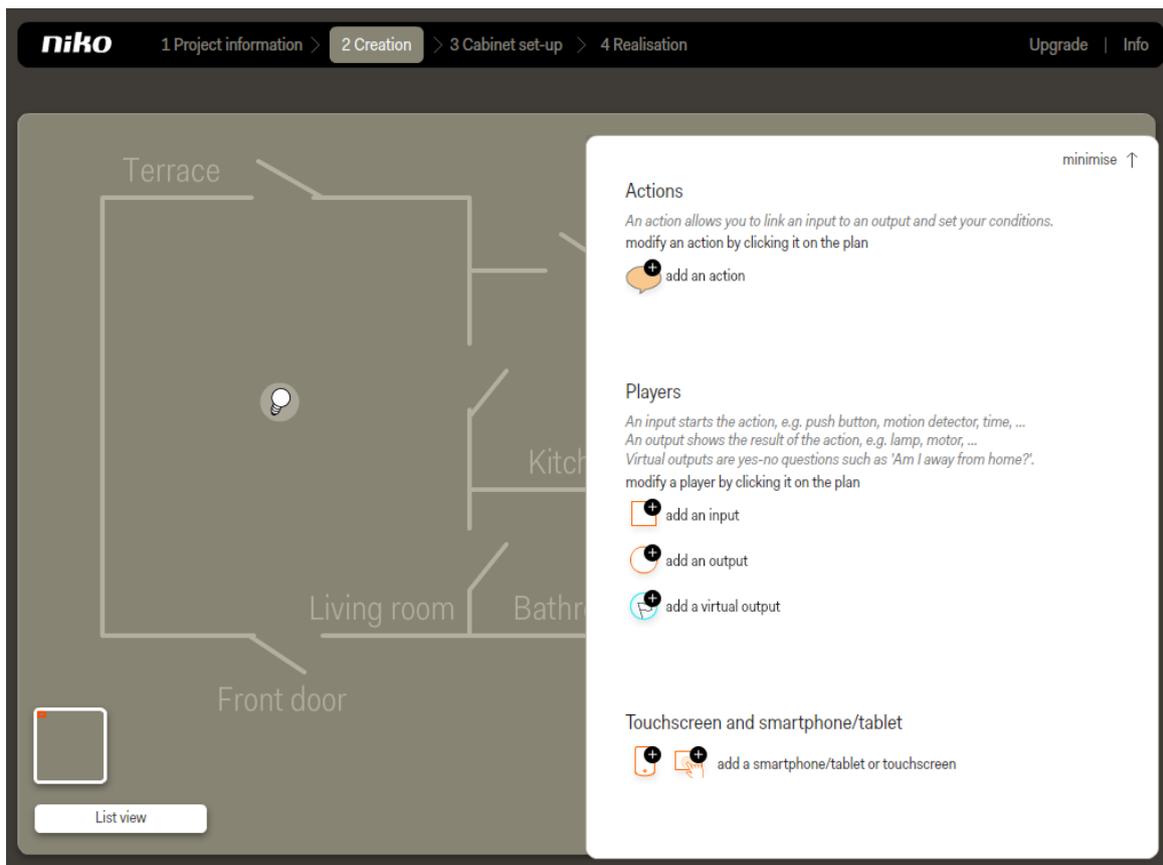
Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на страницу **Add an output (Добавить вывод)**.

Щелкните по кнопке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Если вы хотите добавить несколько выводов, вы можете пропустить этот этап и снова выбрать вывод из выпадающего списка. При этом первый вывод создается автоматически.



Щелкните по кнопке **add an input** (добавить ввод).

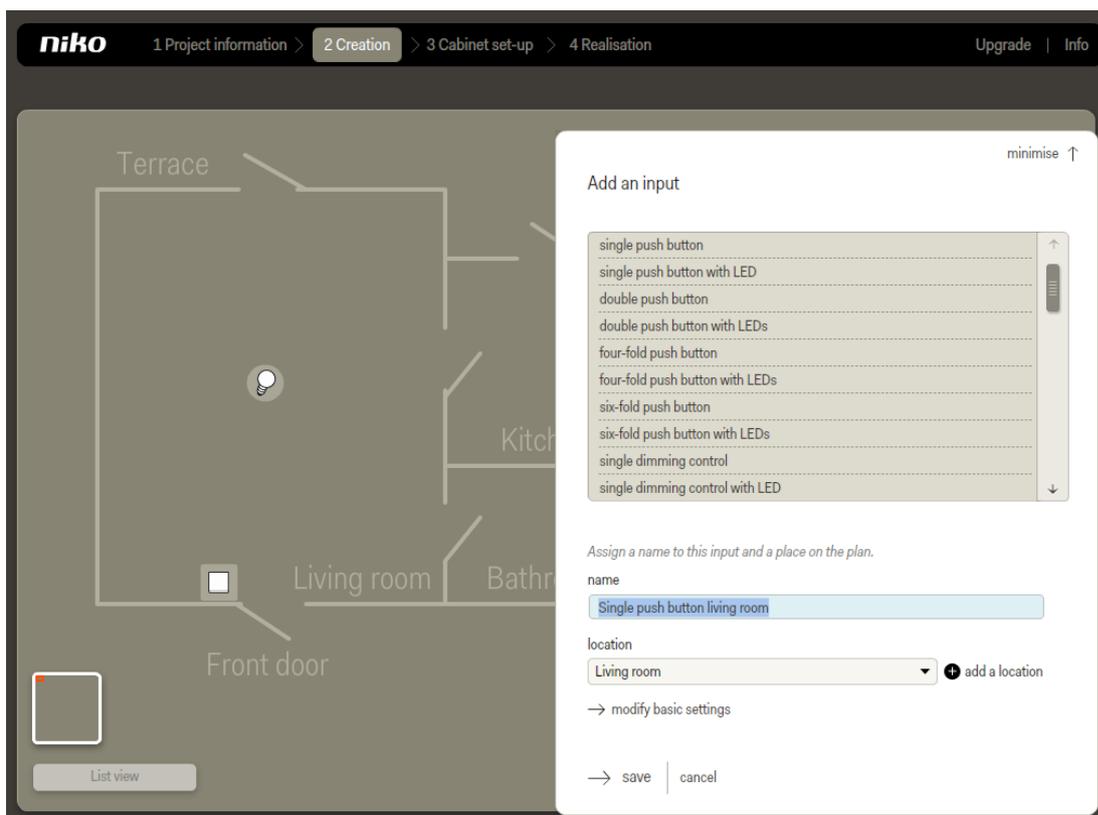
Щелкните по строке **bouton-poussoir simple** (простая нажимная кнопка) в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится ввод.

Переместите **нажимную кнопку** в нужное место и дайте ей узнаваемое **название**.

Приложение Niko Home Control автоматически подставит в название последнее определенное место.

Если вы хотите выбрать другое место, щелкните по стрелке рядом с названием места. Вы увидите список уже определенных мест. Чтобы добавить новое место, щелкните по кнопке **add a location** (добавить место).



Вы можете менять базовые настройки внизу экрана. Некоторые возможности:

- Нажимная кнопка: настройка продолжительности нажатия (короткое или длинное)
- Внутренний датчик движения: настройка выдержки времени отключения
- Расход воды и газа: шкала измерений

Для специальных нажимных кнопок (регулятор и простое устройство управления двигателем в том числе) такая возможность отсутствует.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

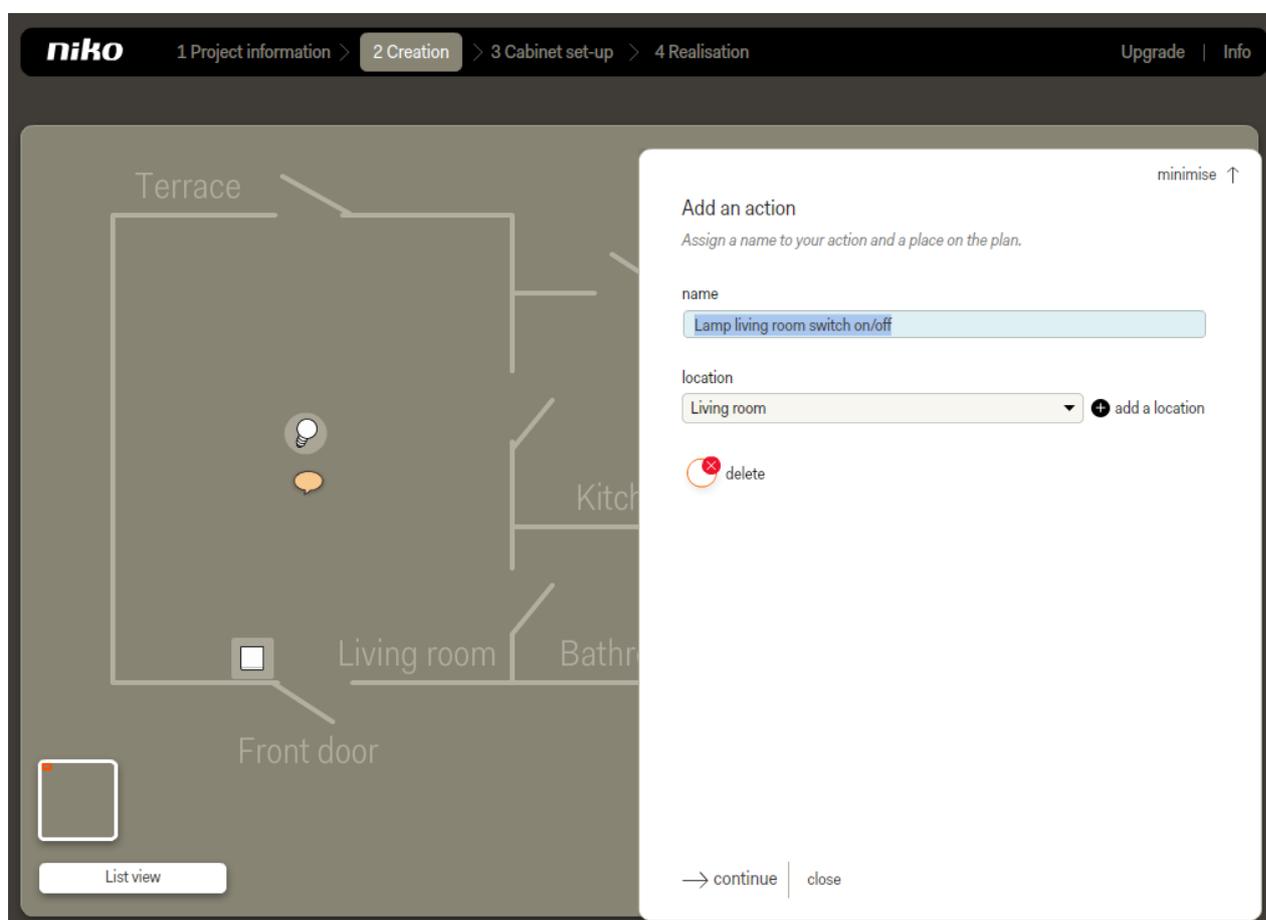
Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите **действие** в нужное вам место, например, рядом с соответствующим вводом или выводом.

Дайте ему **название**.

Если позже вы присоедините к установке сенсорный экран или управление со смартфона, действие появится на экране под этим названием.

Приложение Niko Home Control автоматически подставит место последнего присвоенного действия.



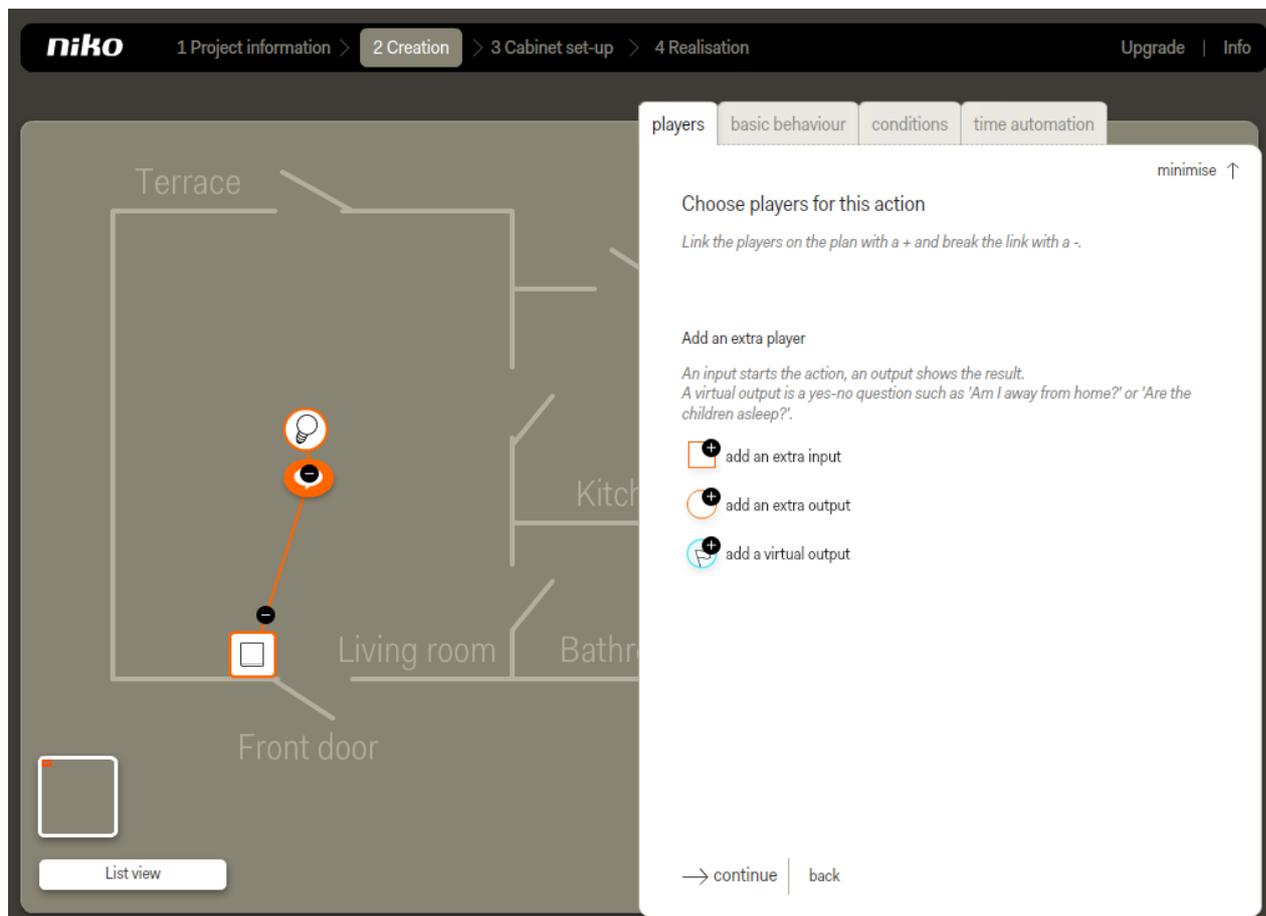
Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **players** (исполнители).

Щелкните по **лампе** и **нажимной кнопке** на плане, чтобы связать их в **действие**.

Созданные вами вводы и выводы отображаются на плане со знаком «+». Это означает, что их можно выбрать в качестве исполнителей этого действия. Если ввод или вывод не

сопровождается знаком «+», это означает, что ранее сделанный вами выбор не совпадает с этим действием.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).

По умолчанию базовый режим включает в себя режим пуска и режим остановки. Режим пуска включается при первом нажатии на кнопку. После того как все выходы достигнут состояния, описанного в разделе режима пуска, новое нажатие на кнопку включает режим остановки.

Базовый режим может использоваться для управления несколькими выводами. В этом случае режимы пуска и остановки состоят из нескольких строк. Постоянно необходима как минимум одна строка в качестве режима пуска. Вы можете полностью отменить режим остановки. Вы можете удалить соответствующую строку с помощью красного креста в конце строки или строк режима пуска или остановки.

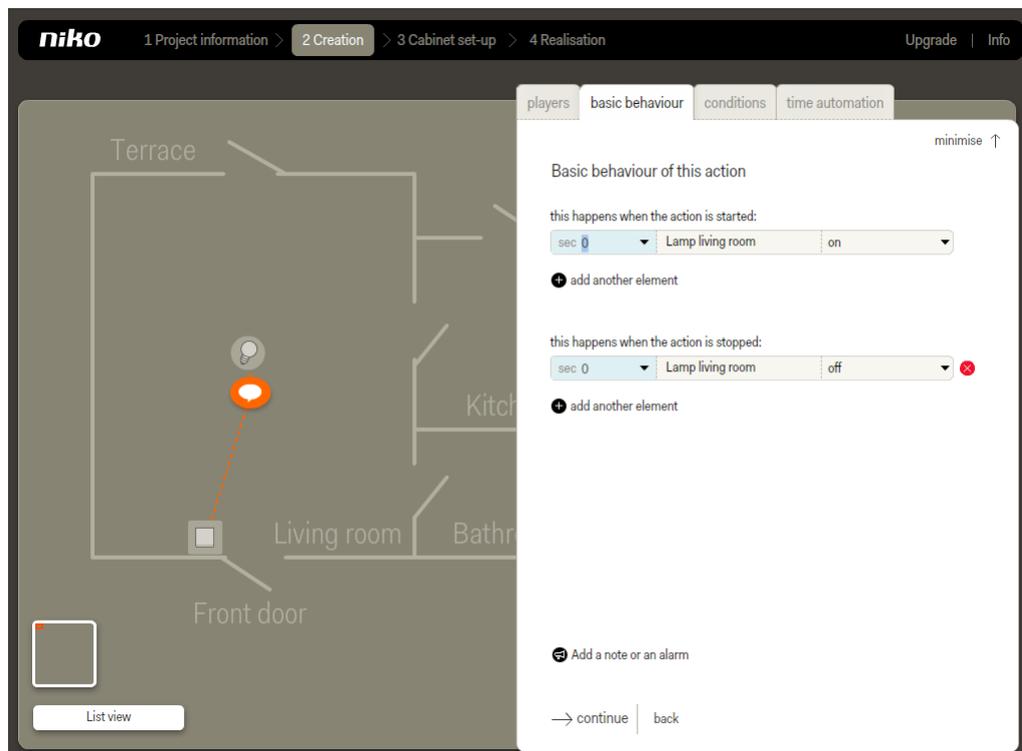
В строке действия между обычной нажимной кнопкой и коммутируемой лампой приложение Niko Home Control предлагает следующий базовый режим:

Режим пуска по умолчанию заключается в незамедлительной (0 сек.) активации вывода.

Режим остановки по умолчанию заключается в незамедлительной (0 сек.) деактивации вывода.

Приложение Niko Home Control всегда предлагает наиболее логичные режимы пуска и остановки, чтобы свести внесение изменений к минимуму.

При необходимости запрограммируйте в первом поле выдержку времени, например, для включения лампы - определенное количество секунд или минут после нажатия кнопки. Введенное время соответствует интервалу между нажатием кнопки и выполнением действия, описанного в этой строке.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

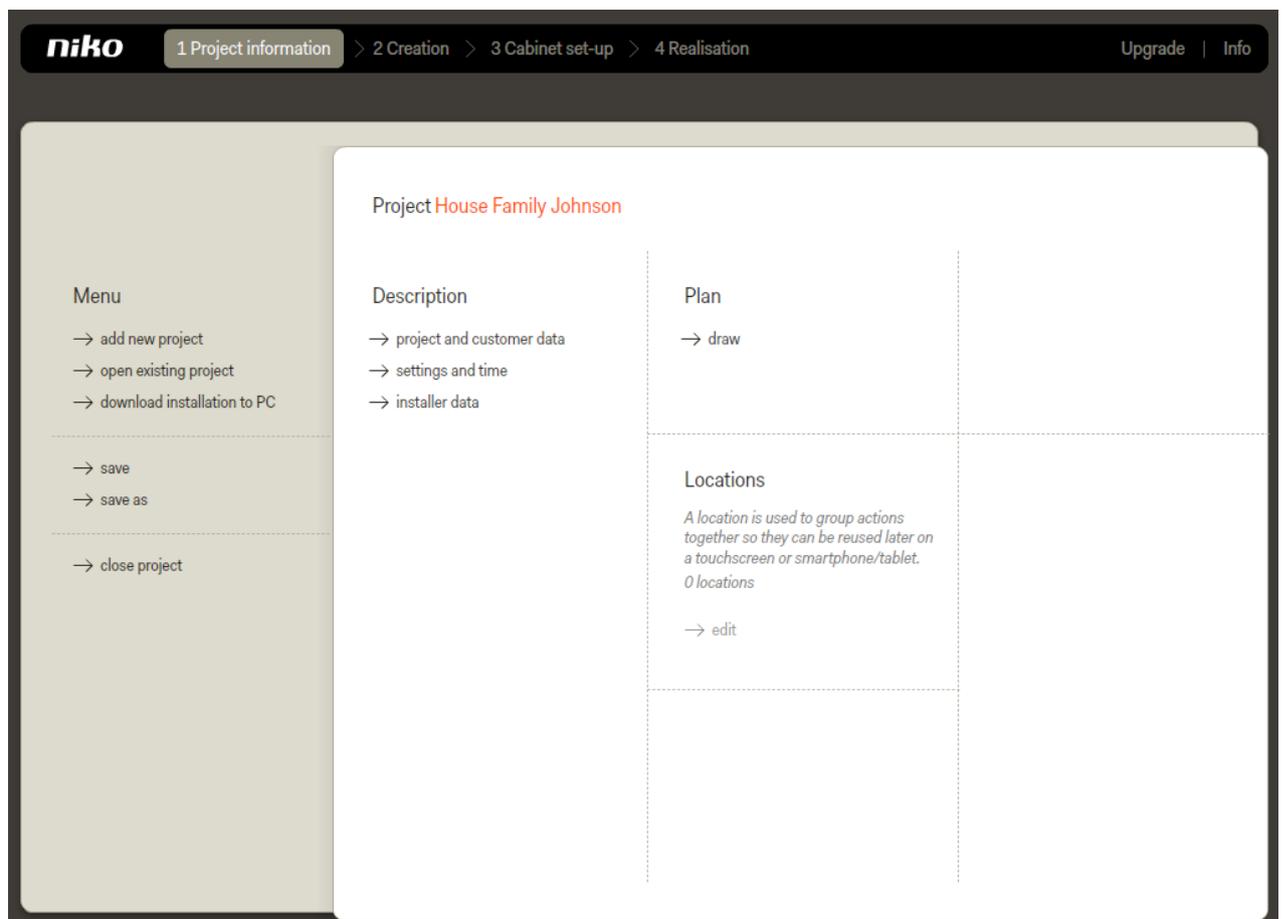
Теперь переходите к этапам **Cabinet set-up** (Компоновка блока) и **Realisation** (Исполнение).

Лампа с переменной интенсивностью, управляемая специальным регулятором

Этот поэтапный план описывает создание в приложении Niko Home Control программы для лампы с переменной интенсивностью, управляемой специальным регулятором.

В основе этого плана лежит проект, в котором раздел **Informations projet (Информация по проекту)** уже заполнен и в котором имеется уже созданный или загруженный план.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)** затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

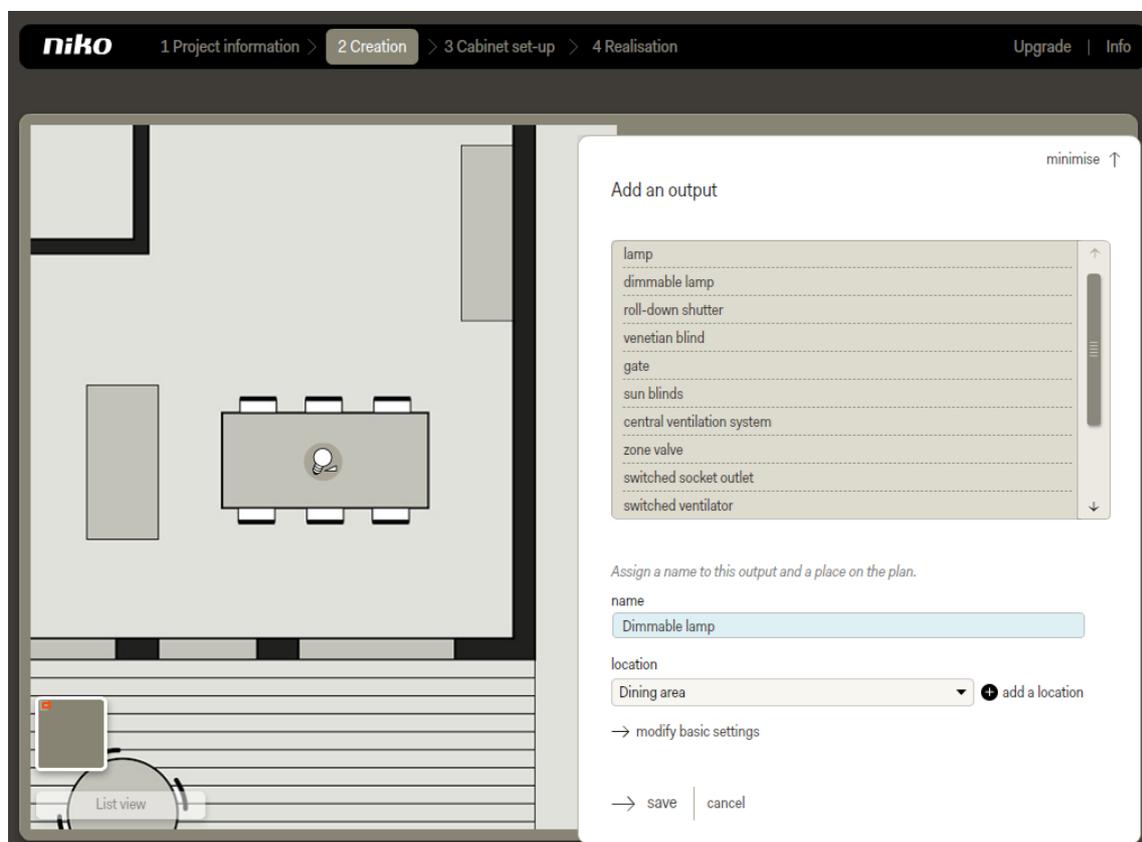
Щелкните по кнопке **add an output (добавить вывод)**.

Щелкните по строке **dimnable lamp (лампа с переменной интенсивностью)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится вывод.

Переместите **лампу с переменной интенсивностью** в нужное место и дайте ей узнаваемое название.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

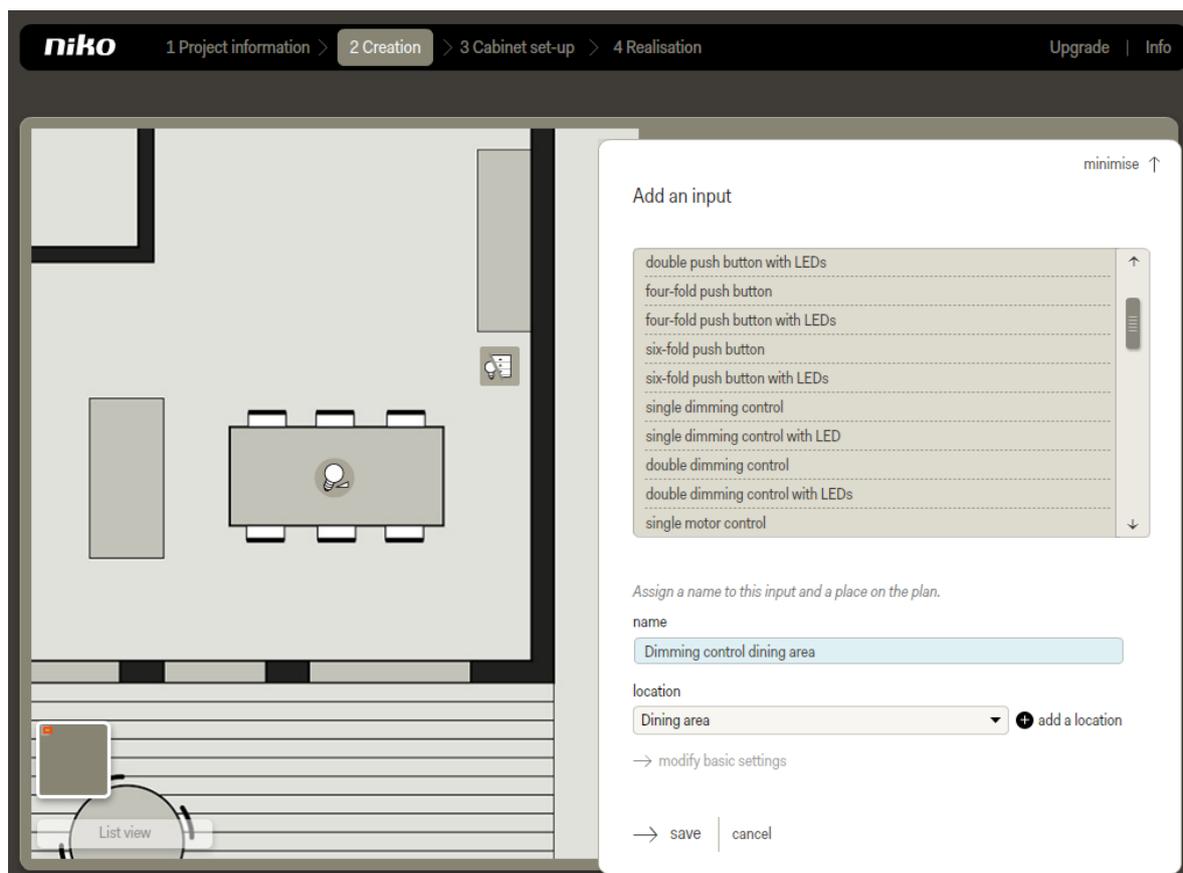
Щелкните по кнопке **add an input (добавить ввод)**.

Щелкните по строке **commande de variateur simple (простое устройство управления регулятором)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится ввод.

Переместите **простое устройство управления регулятором** в нужное место и дайте ему узнаваемое название.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

Щелкните по кнопке **add an action** (добавить действие).

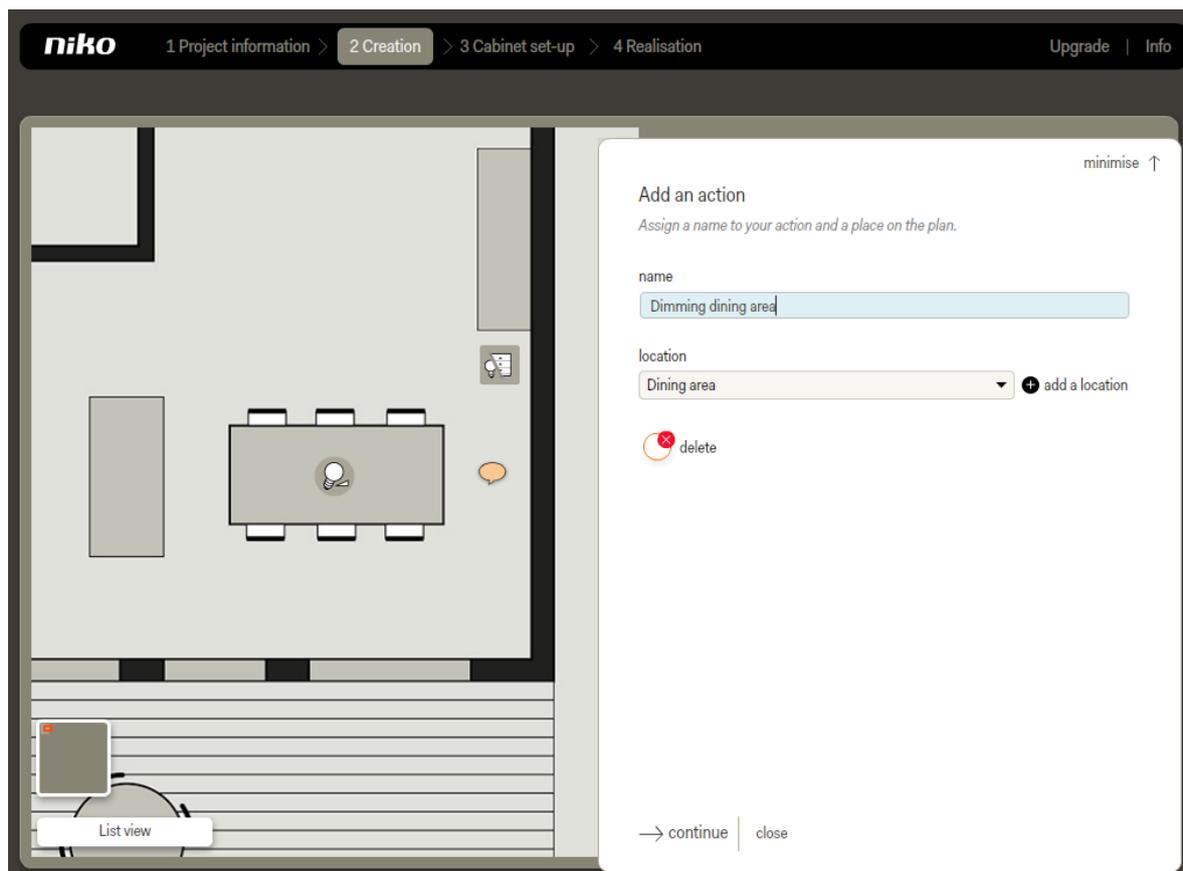
Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите **действие** в нужное вам место, например, рядом с соответствующим вводом или выводом.

Дайте действию **название**.

Если вы свяжете действие с сенсорным экраном, на нем появится название действия.

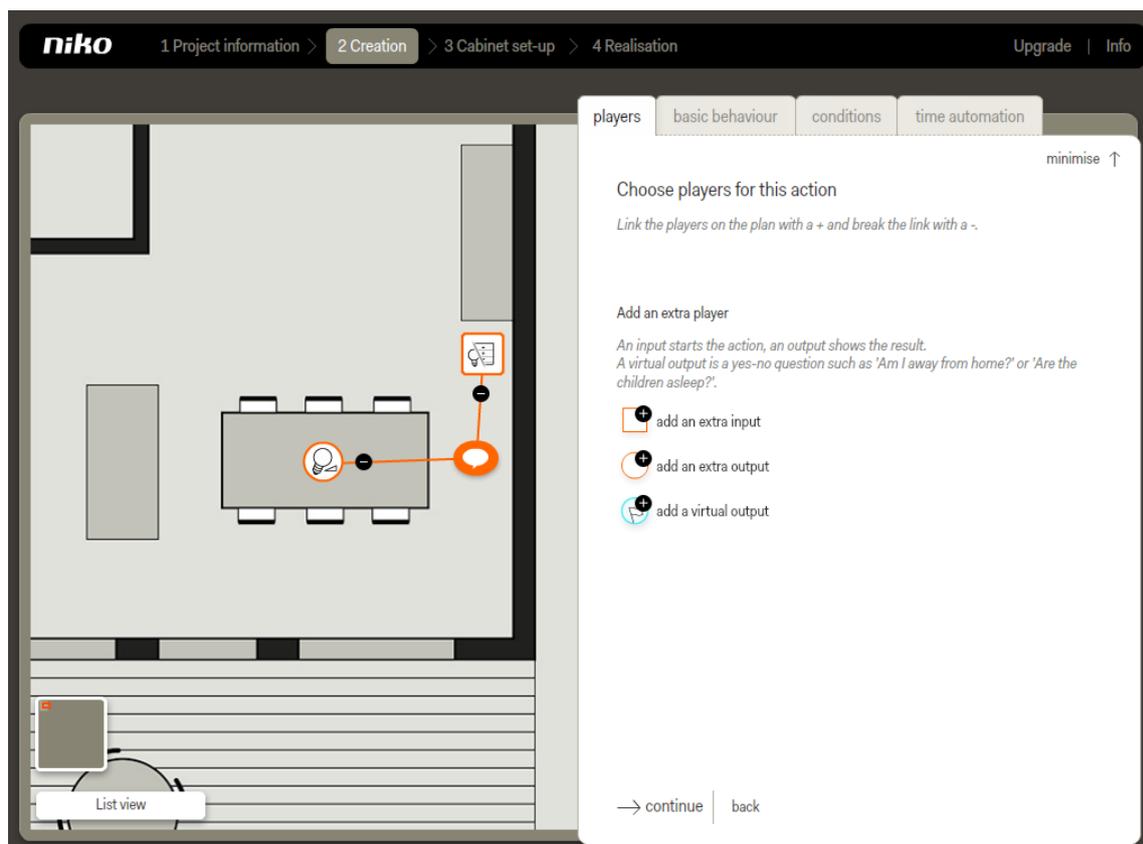
Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

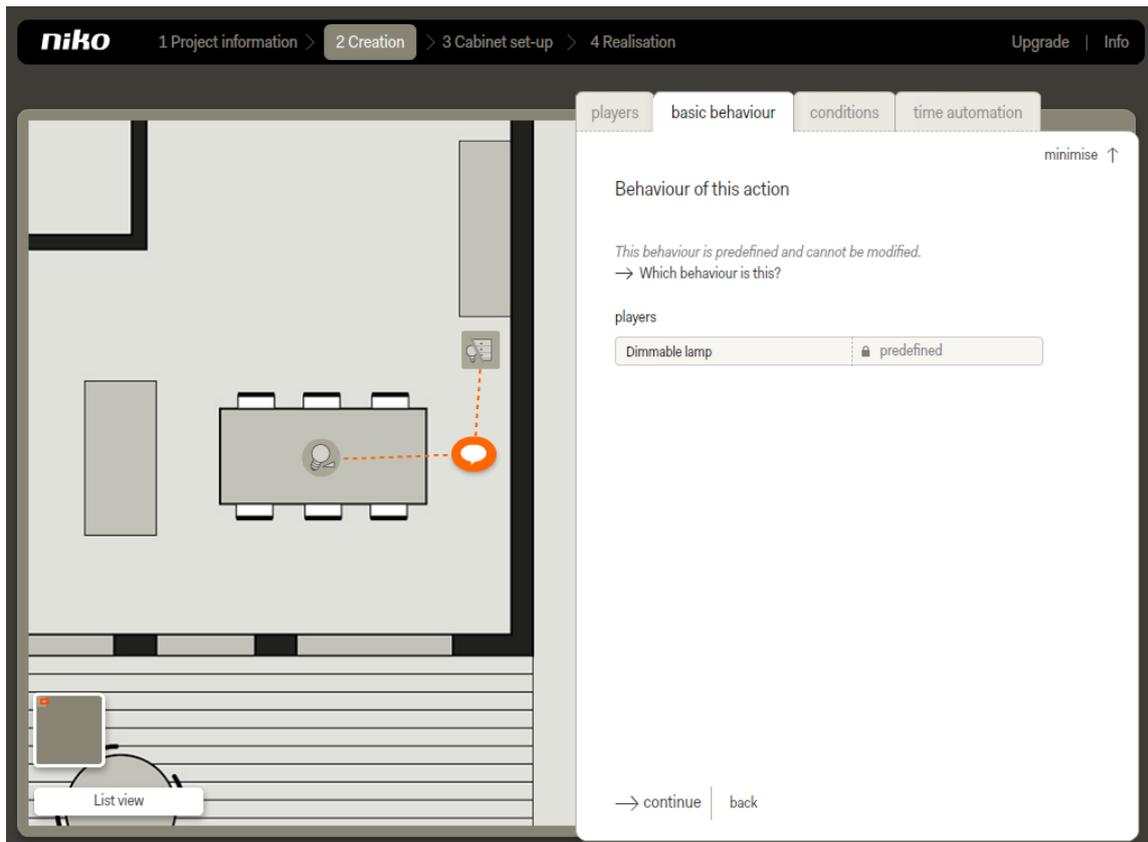
Вы перейдете во вкладку **players (исполнители)**.

Щелкните **лампу с переменной интенсивностью** и **простое устройство управления регулятором** на плане, чтобы связать их с действием.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).



Режим управления специальным регулятором задан и не может быть изменен.

Щелкните по вопросу **Which behaviour is this?** (О каком режиме идет речь?), чтобы изучить заданный режим управления регулятором.

Появится всплывающее окно.

Чтобы закрыть всплывающее окно, щелкните по кнопке закрытия.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

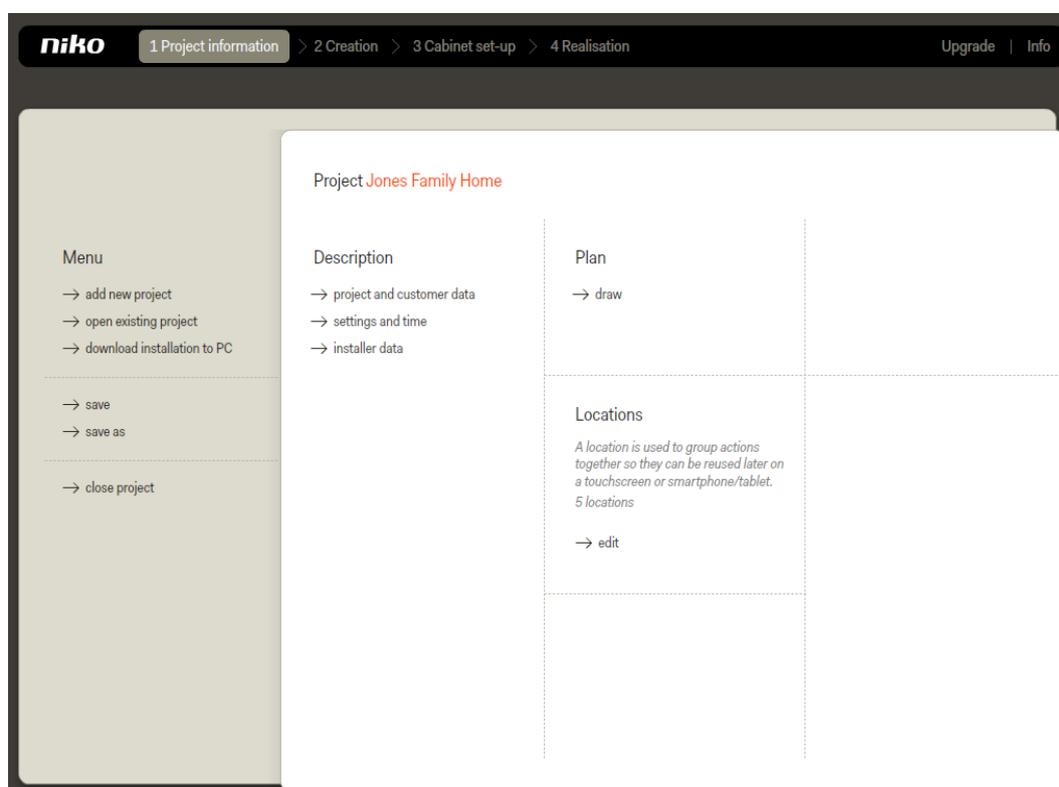
Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Теперь переходите к этапам **Cabinet set-up (Компоновка блока)** и **Realisation (Исполнение)**.

Лампа с регулируемой интенсивностью с нажимной кнопкой

Данный поэтапный план описывает создание в приложении Niko Home Control программы для лампы с переменной интенсивностью в комнате родителей.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new projet (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

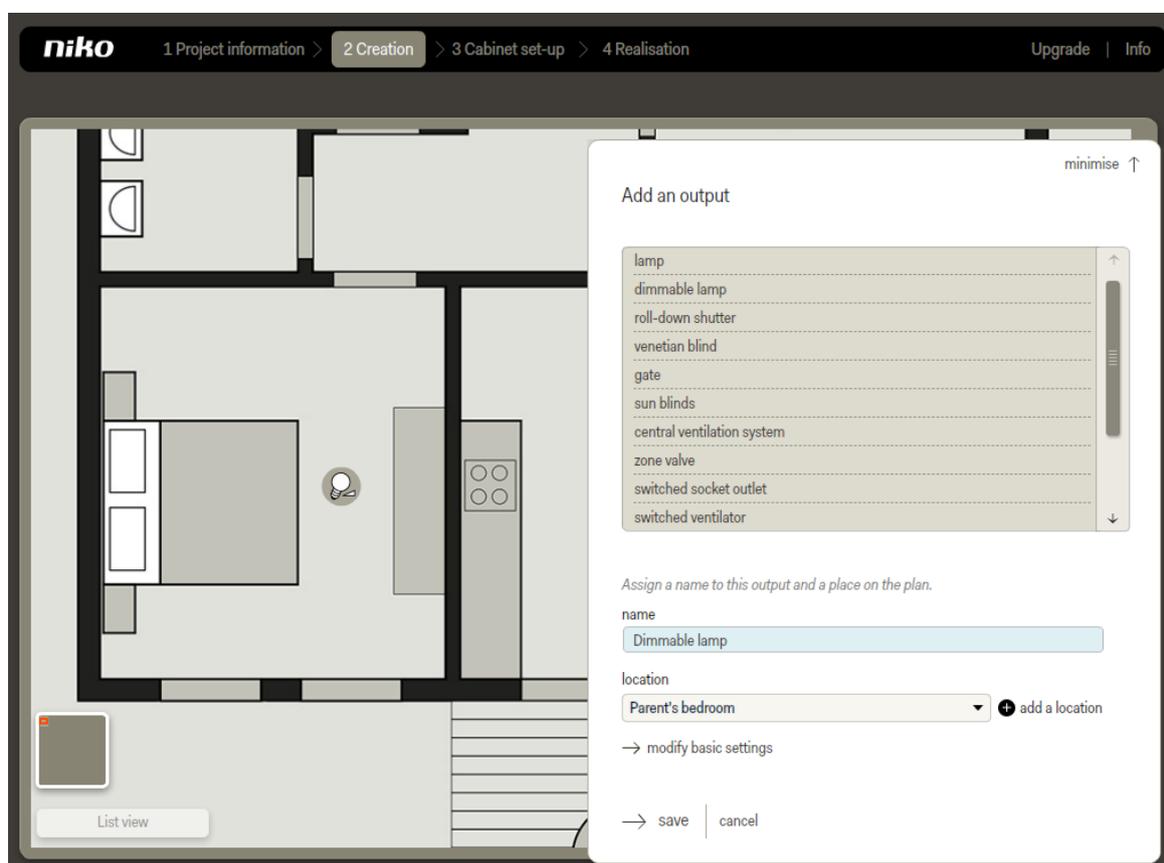
Щелкните по строке **add an output (добавить вывод)**.

Щелкните по строке **dimnable lamp (лампа с переменной интенсивностью)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится вывод.

Переместите **лампу с переменной интенсивностью** в нужное место и дайте ей узнаваемое название.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

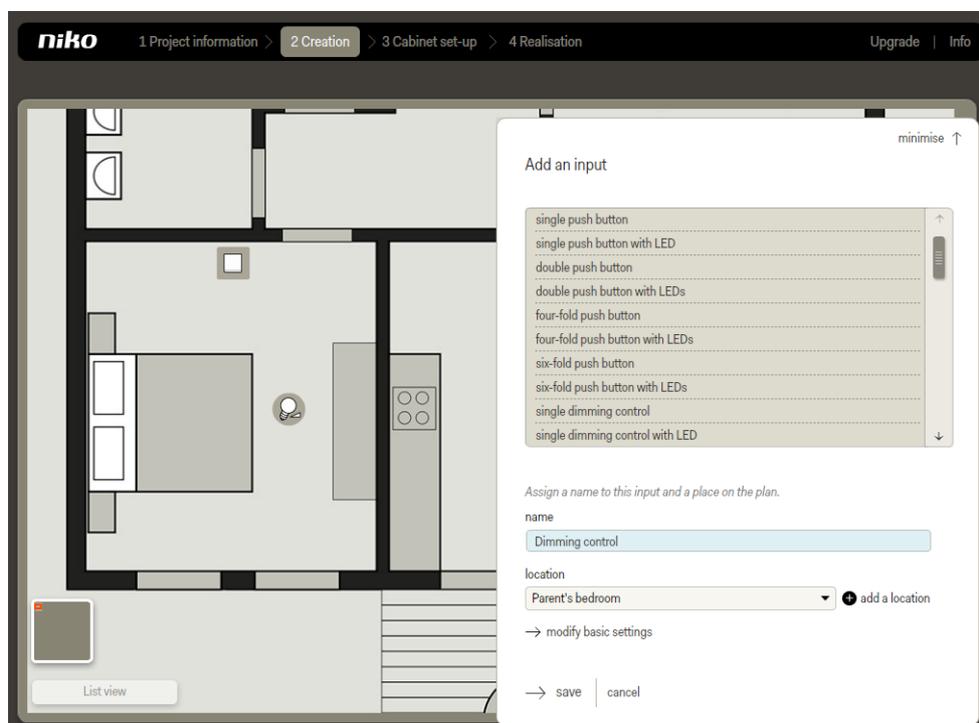
Щелкните по строке **add an input (добавить ввод)**.

Щелкните по строке **bouton-poussoir simple (простая нажимная кнопка)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится ввод.

Переместите **простую нажимную кнопку** в нужное место и дайте ей узнаваемое название.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

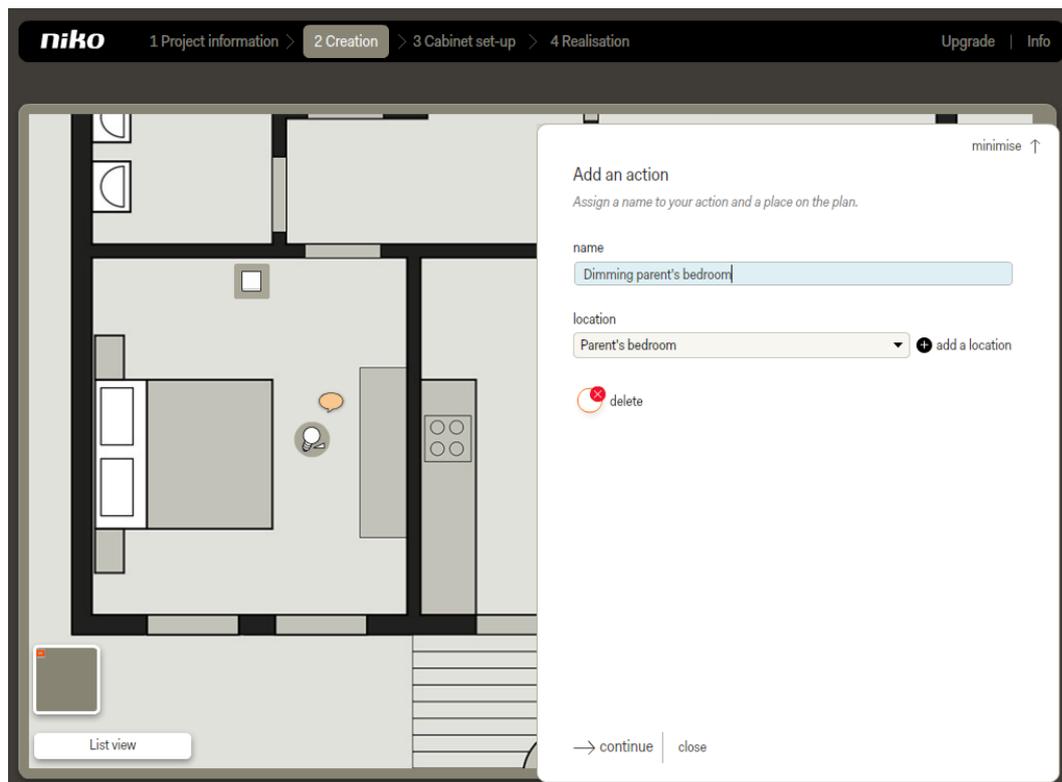
Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите **действие** в нужное вам место, например, рядом с соответствующим вводом или выводом.

Дайте **действию** название.

Нельзя связать это действие с сенсорным экраном.

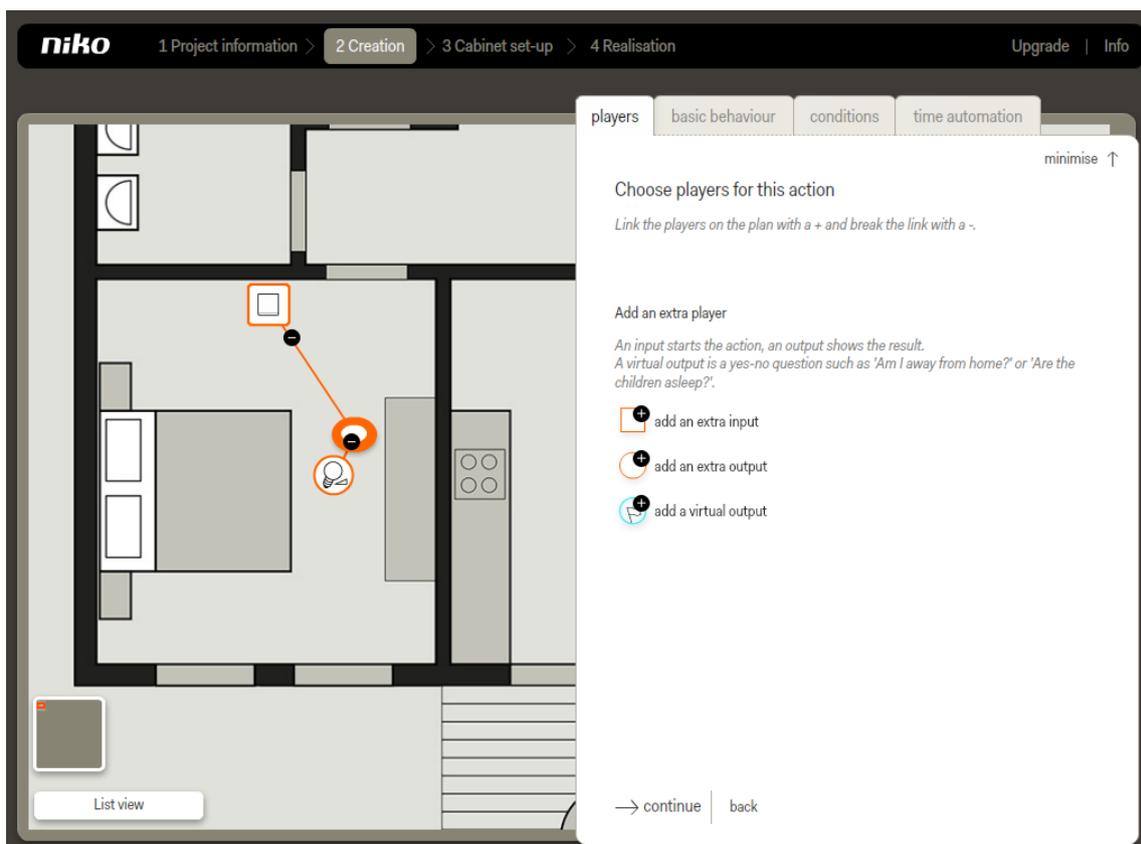
Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

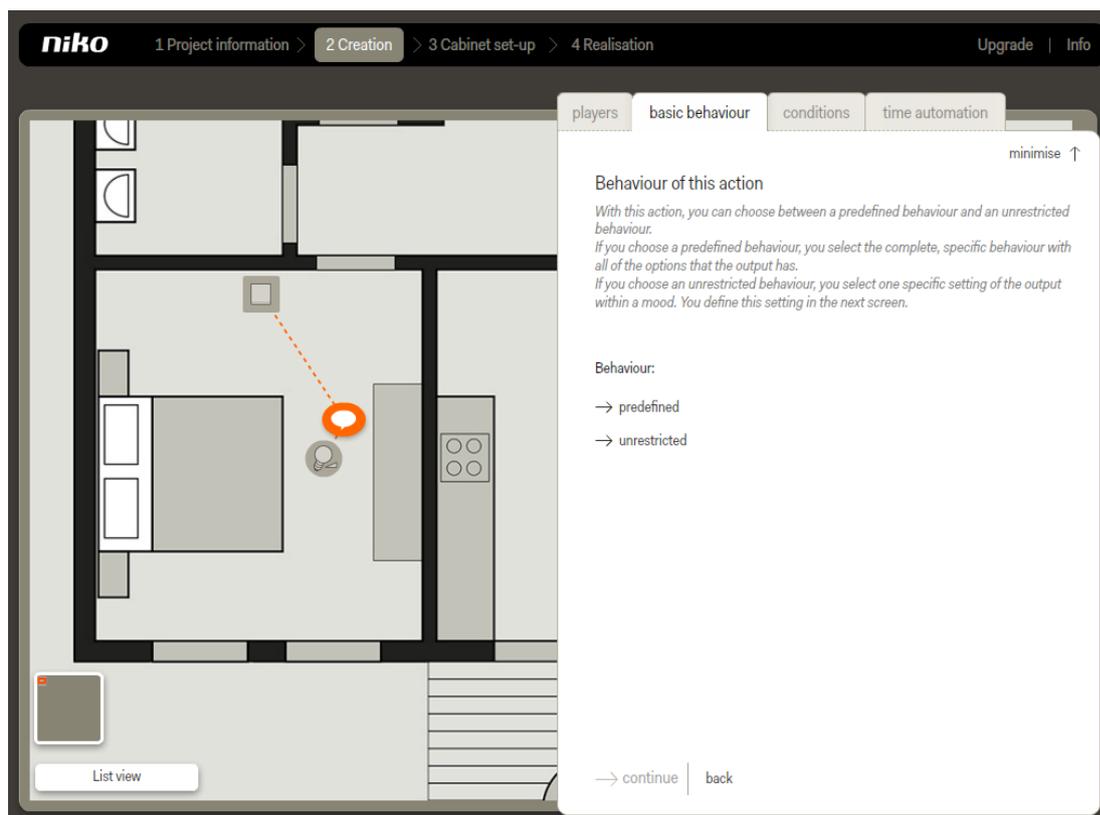
Вы перейдете во вкладку **players** (исполнители).

Щелкните по **лампе с переменной интенсивностью** и **простой нажимной кнопке** на плане, чтобы связать их с действием.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).



Щелкните по кнопке **predefined (заданный)**.

Щелкните по вопросу **Which behaviour is this? (О каком режиме идет речь?)**, чтобы изучить заданный режим управления регулятором.

Откроется всплывающее окно.

Чтобы закрыть всплывающее окно, щелкните по кнопке **close (закрыть)**.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **conditions (условия)**.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

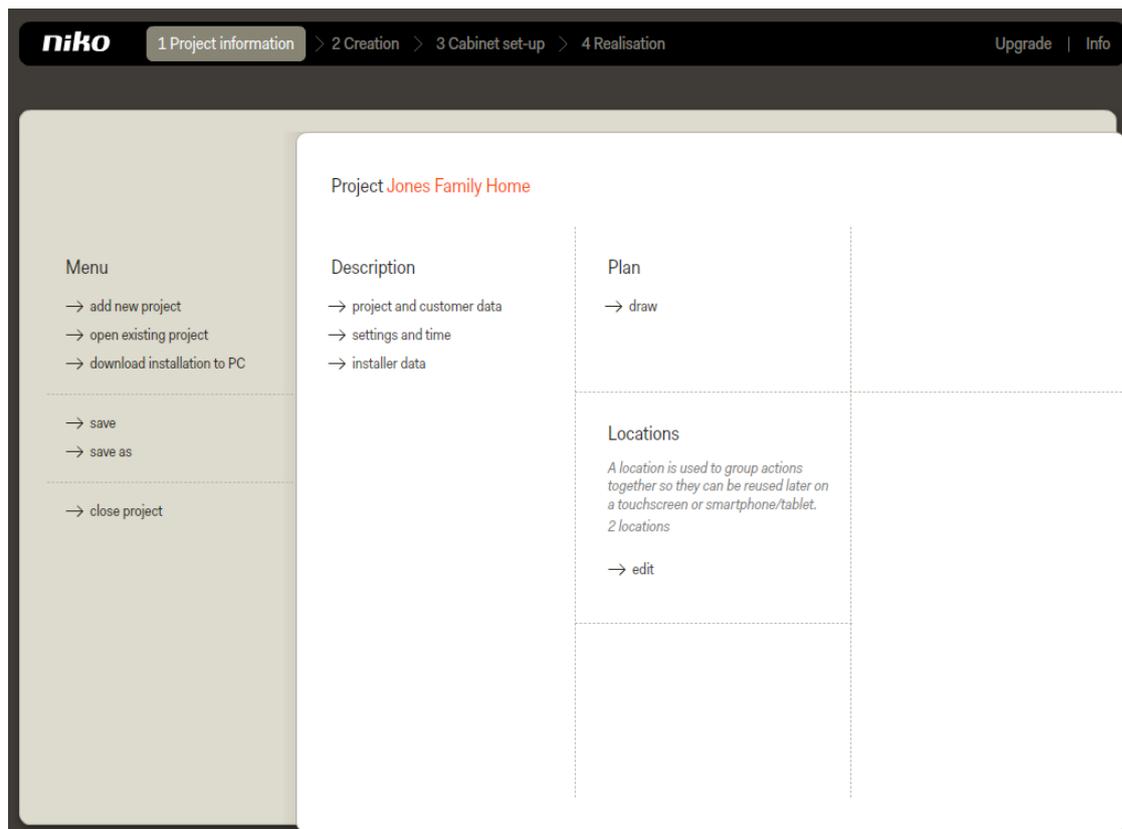
Теперь переходите к этапам **Cabinet set-up** (Компоновка блока) и **Realisation** (Исполнение).

Защитные жалюзи с двойной нажимной кнопкой

Данный поэтапный план позволяет запрограммировать управление защитными жалюзи с помощью двойной нажимной кнопки. Одна половина нажимной кнопки обеспечивает открытие защитных жалюзи, а вторая - закрытие. Этот план также работает для подъемных жалюзи и т.д.

В основе этого плана лежит проект, в котором раздел **Project Information (Информация по проекту)** уже заполнен и в котором имеется уже созданный или загруженный план.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

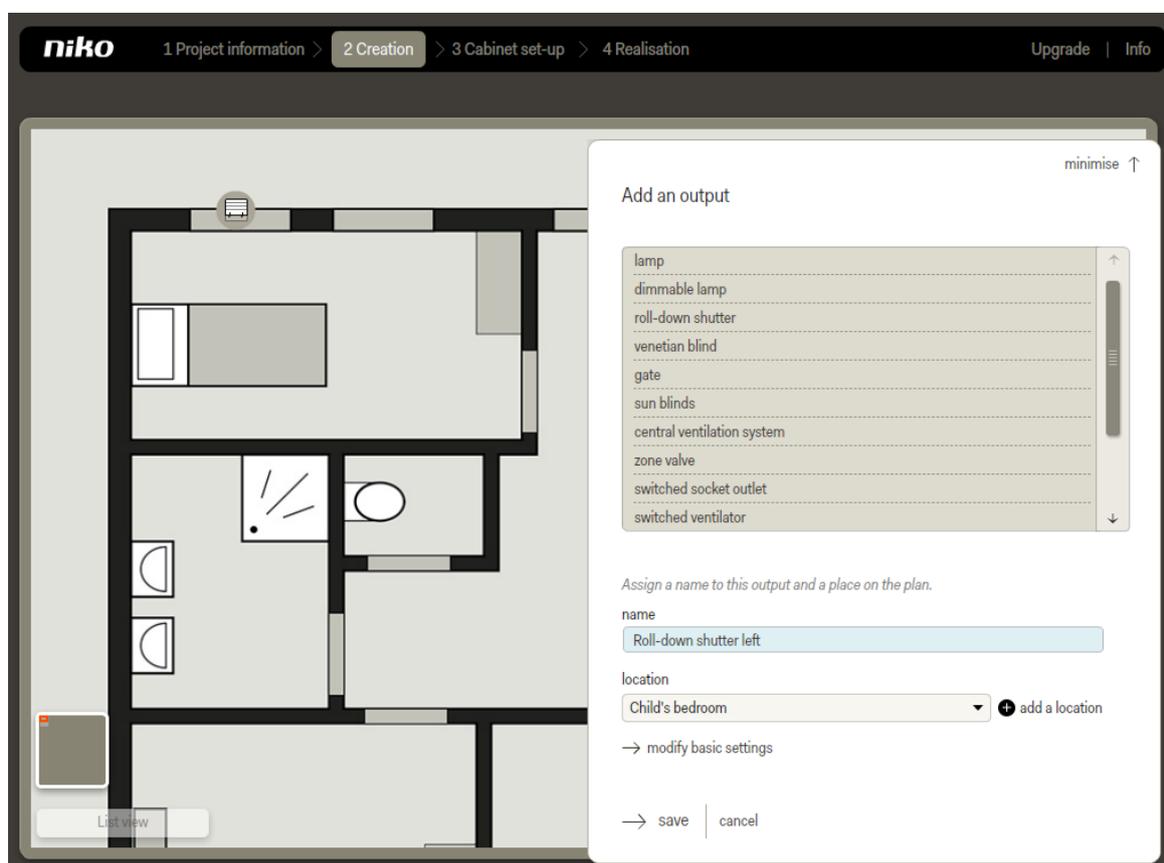
Щелкните по кнопке **add an output (добавить вывод)**.

Щелкните по строке **sun blinds (жалюзи)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится вывод.

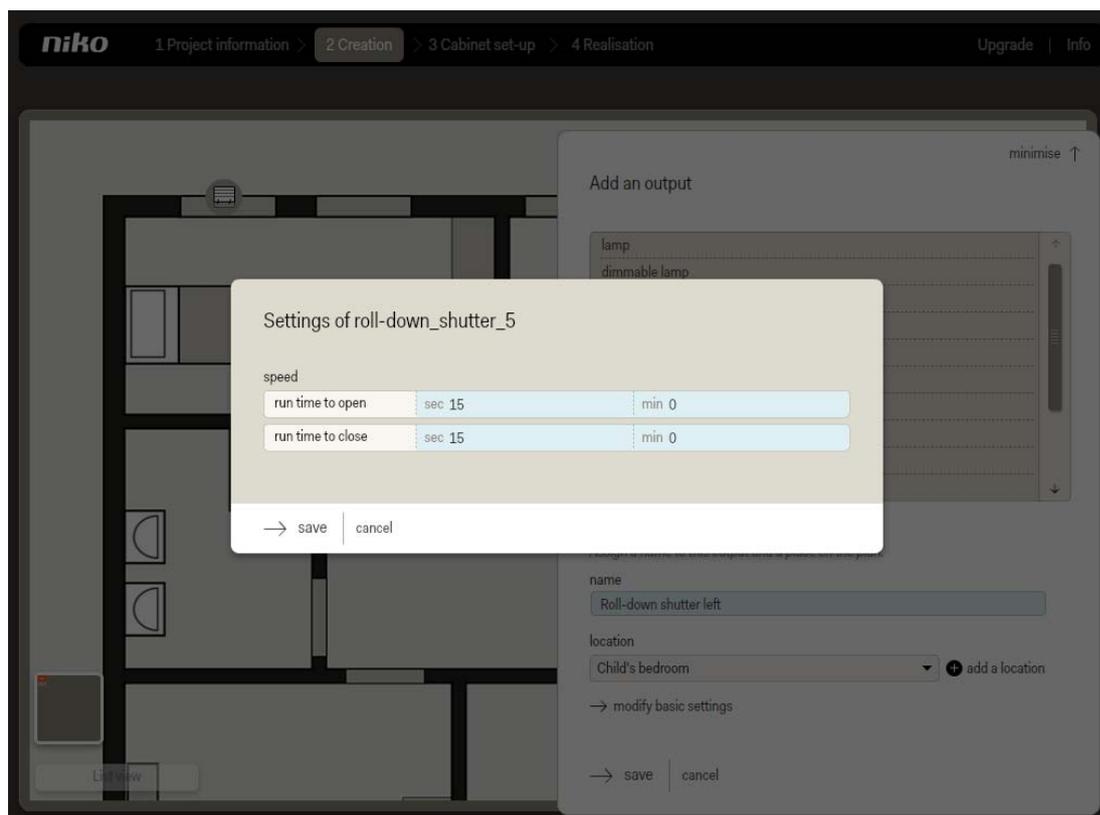
Переместите **жалюзи** в нужное место и дайте им узнаваемое название.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по надписи **modify basic settings (изменить базовые настройки)** для настройки времени движения жалюзи.

Появится всплывающее окно.



Название жалюзи во всплывающем окне может отличаться, поскольку приложение еще не сохранило название, которое вы только что ввели.

Введите измеренное или известное время движения.

Зачастую на момент программирования точное время еще неизвестно. Вы можете отредактировать эту информацию позднее.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Всплывающее окно закроется.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Повторяйте эти действия до тех пор, пока не добавите все жалюзи, управляемые двойной нажимной кнопкой.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по кнопке **add an input (добавить ввод)**.

Щелкните по строке **double push button (двойная нажимная кнопка)** в выпадающем списке в правой части экрана.

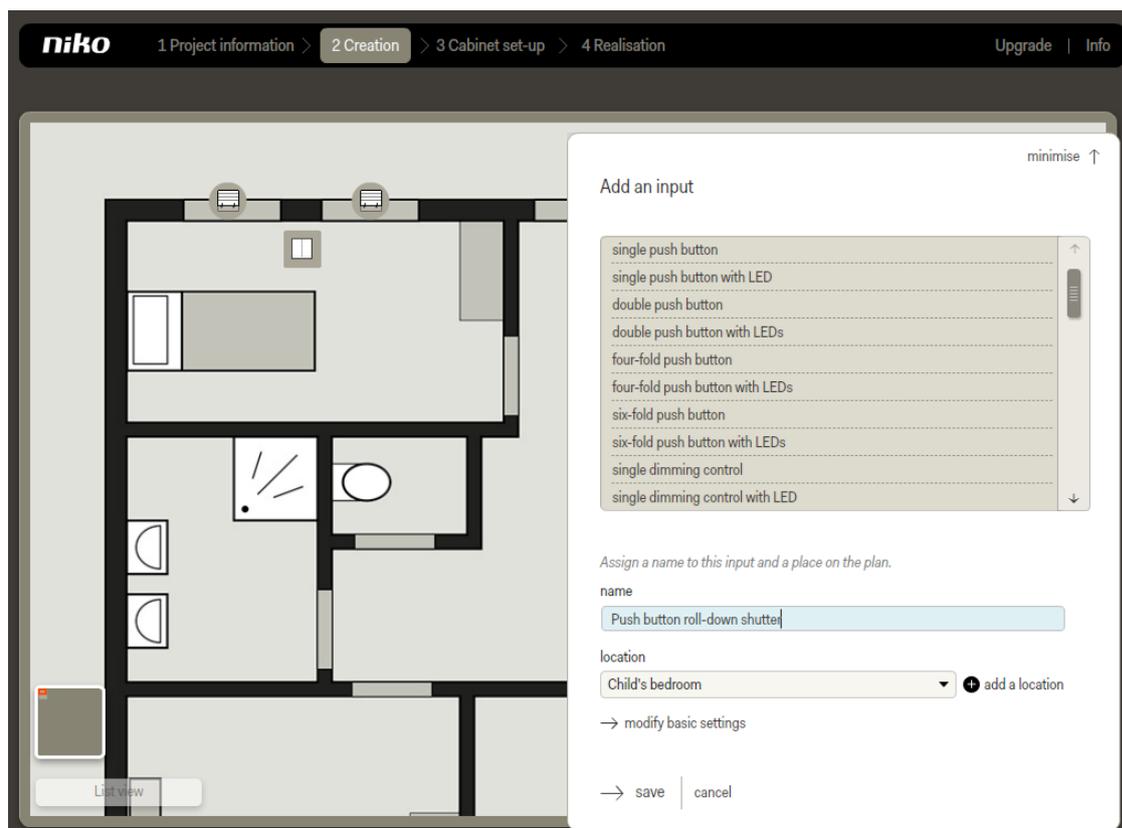
На плане появится ввод.

С помощью простой нажимной кнопки вы можете только открыть и остановить жалюзи или закрыть и остановить их. Невозможно с ее помощью управлять одновременно открытием и закрытием жалюзи. Для логичного функционирования жалюзи необходимо выбрать двойную нажимную кнопку.

Двойная нажимная кнопка не предназначена специально для управления двигателем защитных жалюзи, подъемных жалюзи и т. д. Вы можете управлять этими выводами также с помощью специального устройства управления двигателем, как описано в поэтапном плане **Volet avec commande de moteur spécifique (Защитные жалюзи со специальным устройством управления двигателем)**.

Переместите **двойную нажимную кнопку** в нужное место и дайте ей узнаваемое название.

Выберите место жалюзи из выпадающего списка **location (место)**.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Теперь приступайте к программированию действия, которое открывает жалюзи.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

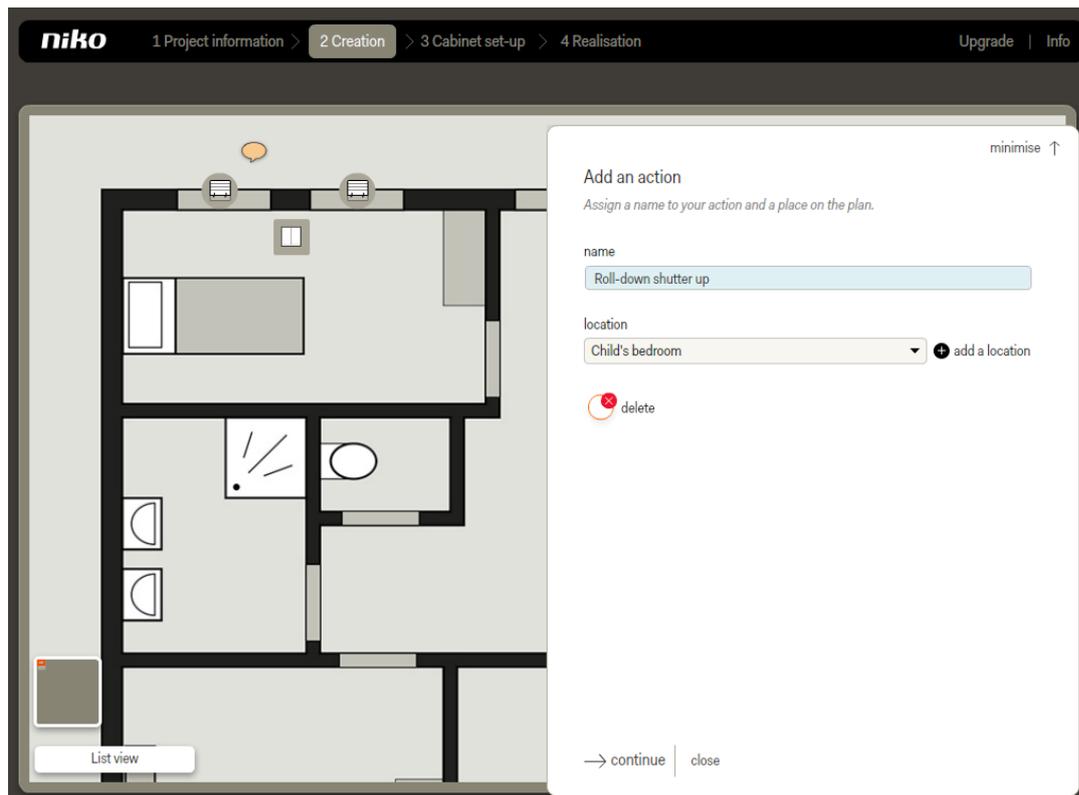
Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите **действие** в нужное вам место, например, рядом с соответствующим вводом или выводом.

Дайте действию **название**.

Приложение Niko Home Control автоматически подставит последнее определенное **место**.

Если вы свяжете действие с сенсорным экраном, на нем появится название действия.



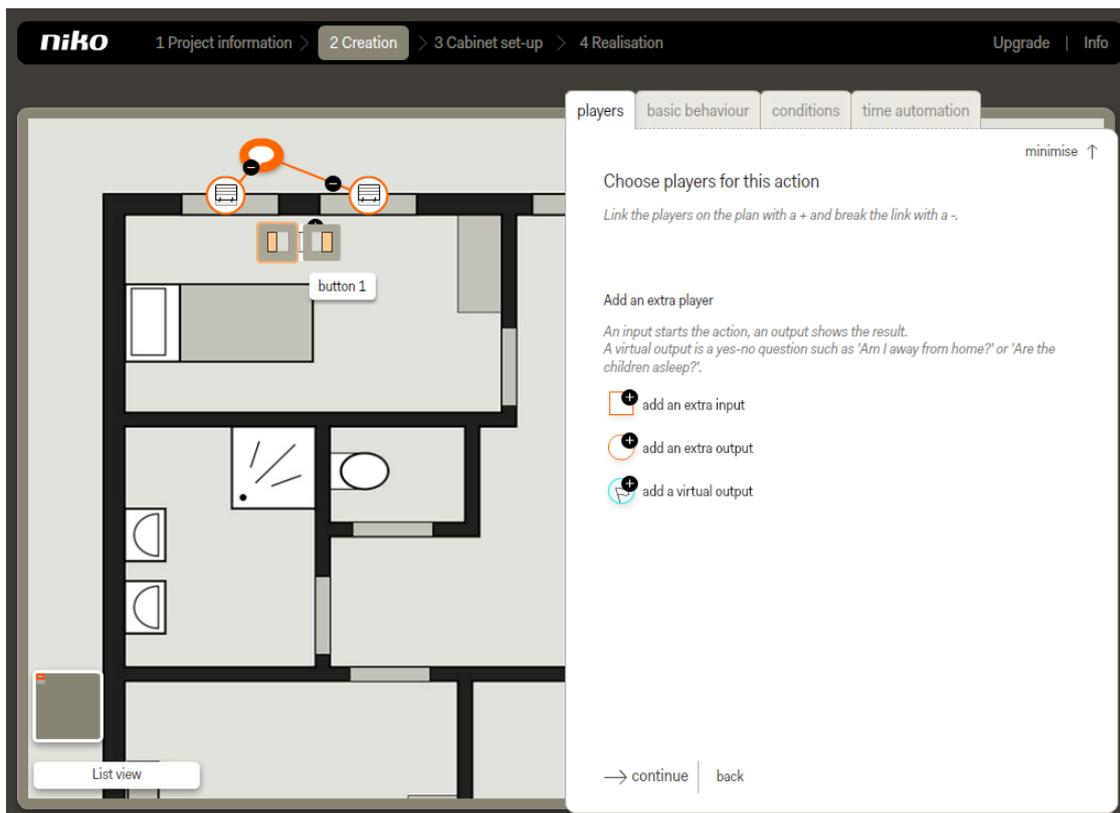
Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **players** (исполнители).

Щелкните по жалюзи, чтобы связать их с действием.

Щелкните по **двойной нажимной кнопке**.

Обе половинки кнопки увеличатся в размере.



Щелкните по левой половине кнопки, чтобы связать ее с действием.

При необходимости переместите исполнителей, чтобы связи были лучше видны. Вы можете удалить связь между действием и исполнителем, щелкнув по знаку «минус».

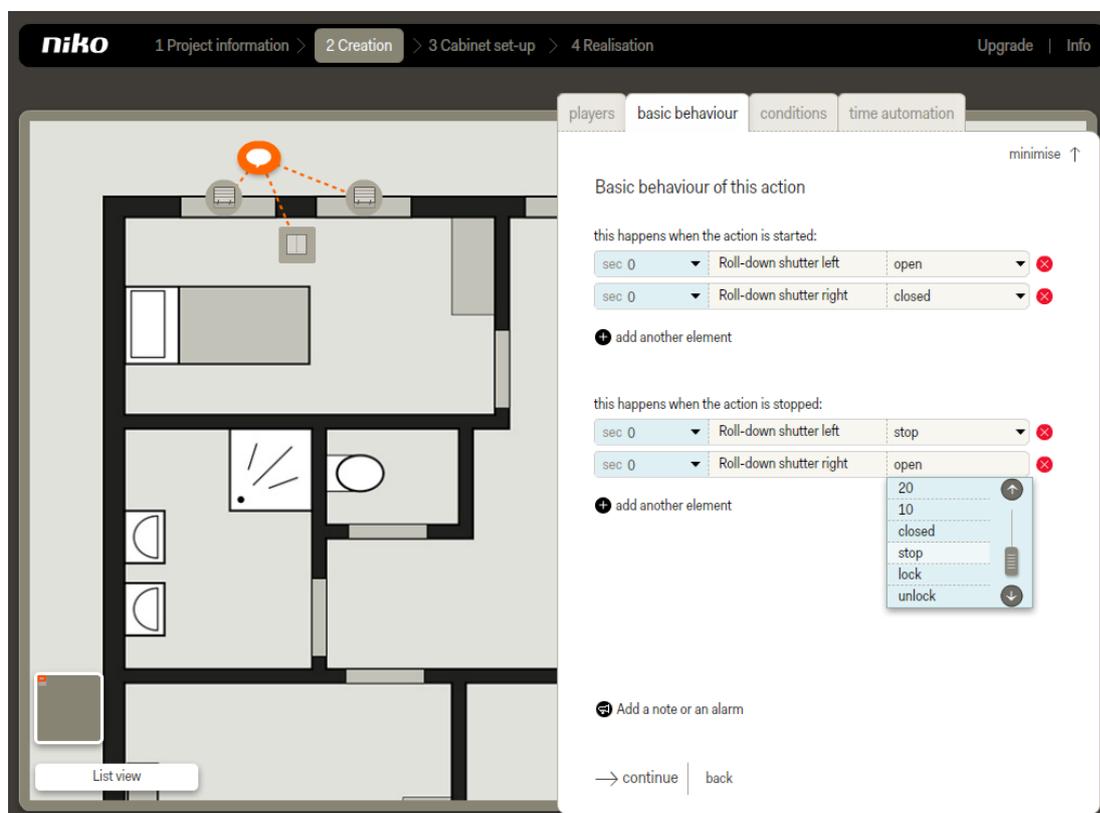
Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).

Для каждой связанной жалюзи имеется режим пуска и режим остановки.

В выпадающем списке справа выберите **ouvert** (открытые) в качестве режима пуска.

Выберите **stop** (остановить) в качестве режима остановки каждой жалюзи из выпадающего списка справа.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

Теперь приступайте к программированию действия, которое закрывает жалюзи.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите **действие** в нужное вам место, например, рядом с соответствующим вводом или выводом.

Дайте действию **название**.

Приложение Niko Home Control автоматически подставит в название последнее определенное место.

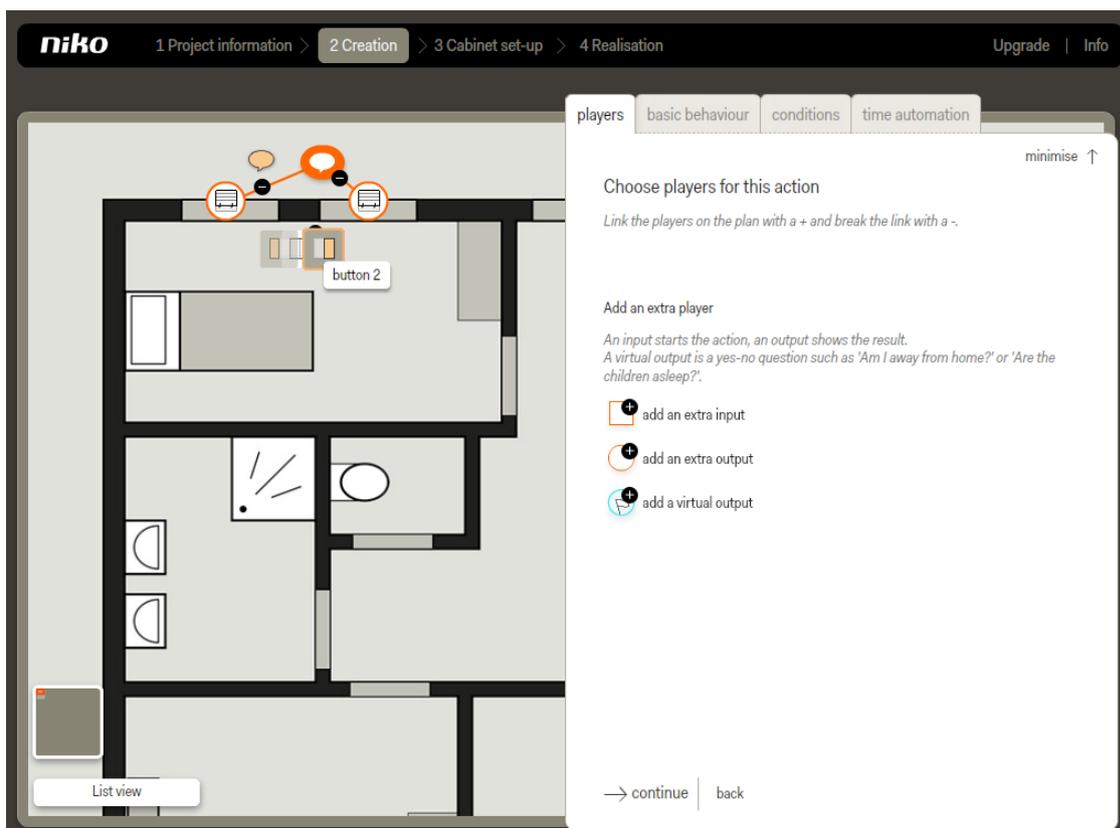
Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **players (исполнители)**.

Щелкните по жалюзи, чтобы связать их с действием.

Поместите указатель мыши на двойную нажимную кнопку на плане.

Обе половинки кнопки увеличатся в размере.



Щелкните по правой половине кнопки, чтобы связать ее с действием.

Левая половина кнопки уже занята, поэтому вы не можете ее выбрать.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).

Для каждой связанной жалюзи имеется режим пуска и режим остановки.

Выберите **close** (закрытые) из выпадающего списка справа в качестве режима пуска каждой жалюзи.

Выберите **stop** (остановить) в качестве режима остановки каждой жалюзи из выпадающего списка справа.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

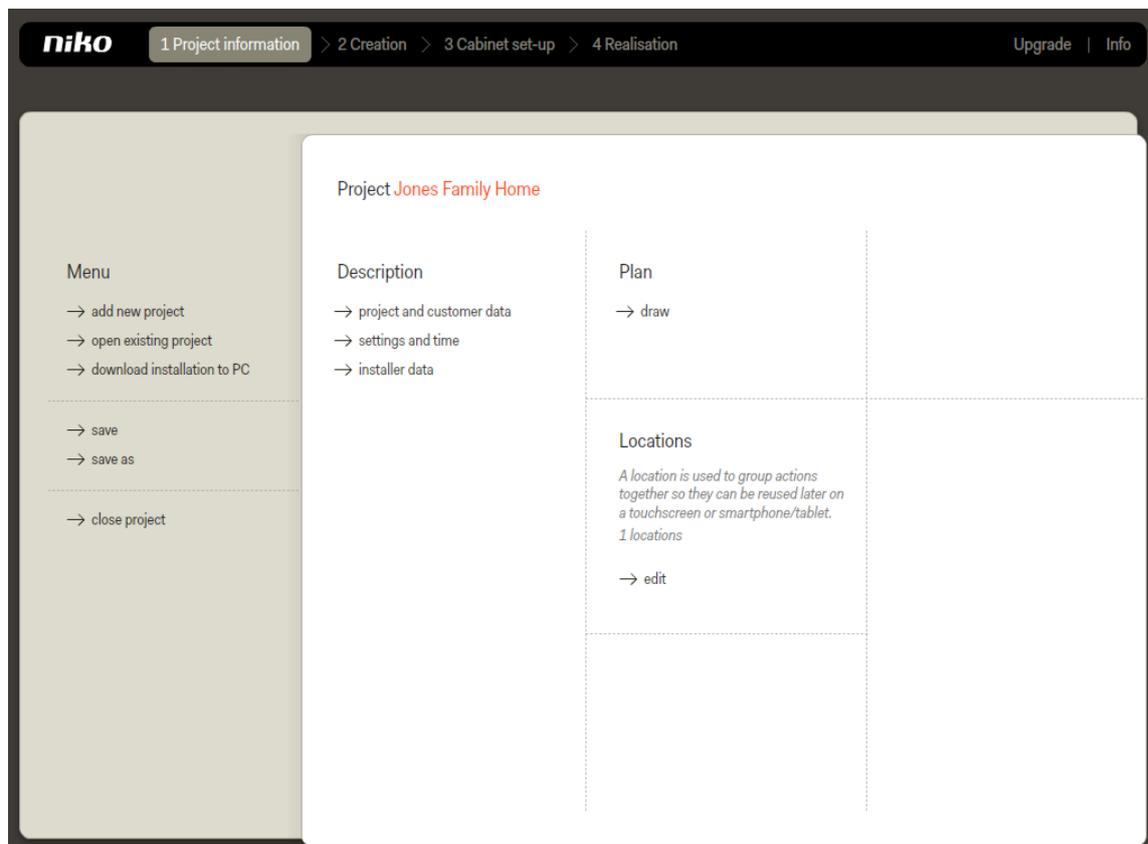
Теперь переходите к этапам **Cabinet set-up** (Компоновка блока) и **Realisation** (Исполнение).

Защитные жалюзи со специальным устройством управления двигателем

Данный поэтапный план позволяет запрограммировать управление защитными жалюзи с помощью специального устройства управления двигателем. Оно позволяет полностью или частично открывать или закрывать защитные жалюзи.

В основе этого плана лежит проект, в котором раздел **Informations projet (Информация по проекту)** уже заполнен и в котором имеется уже созданный или загруженный план.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по кнопке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

Щелкните по кнопке **add an output (добавить вывод)**.

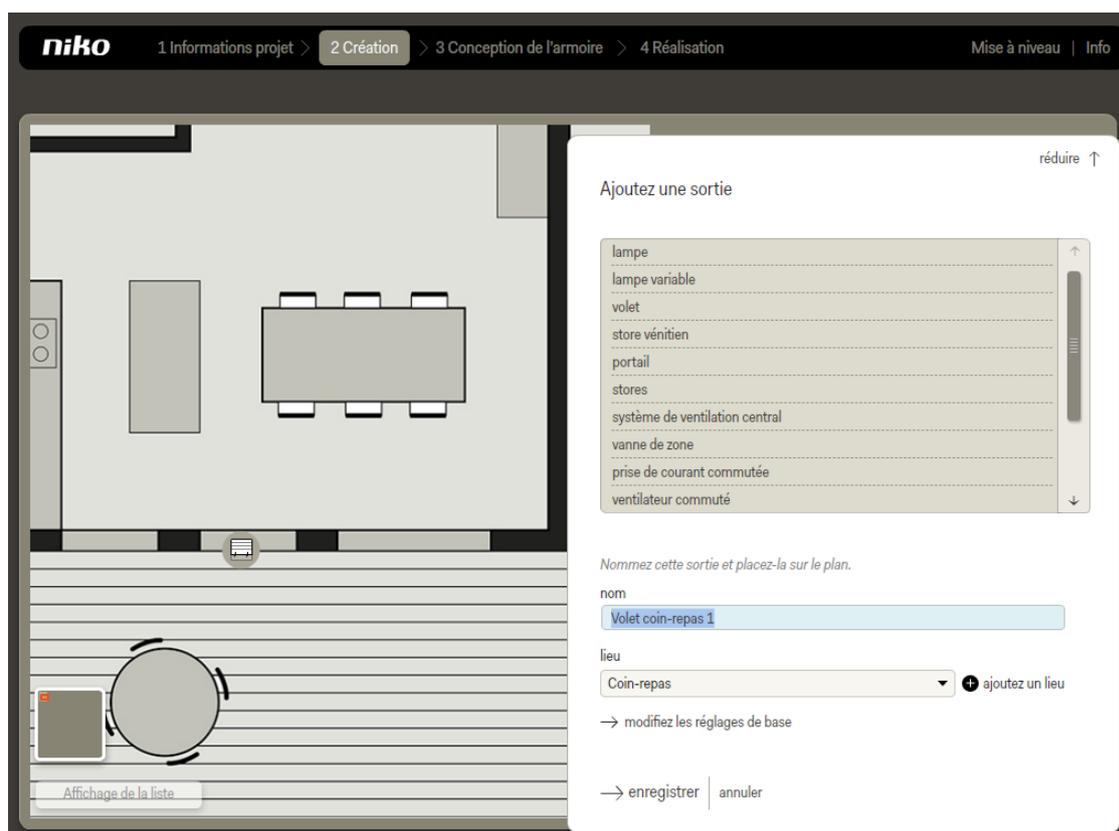
Щелкните по строке **sun blind(жалюзи)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится вывод.

Этот план также работает для подъемных жалюзи и т.д.

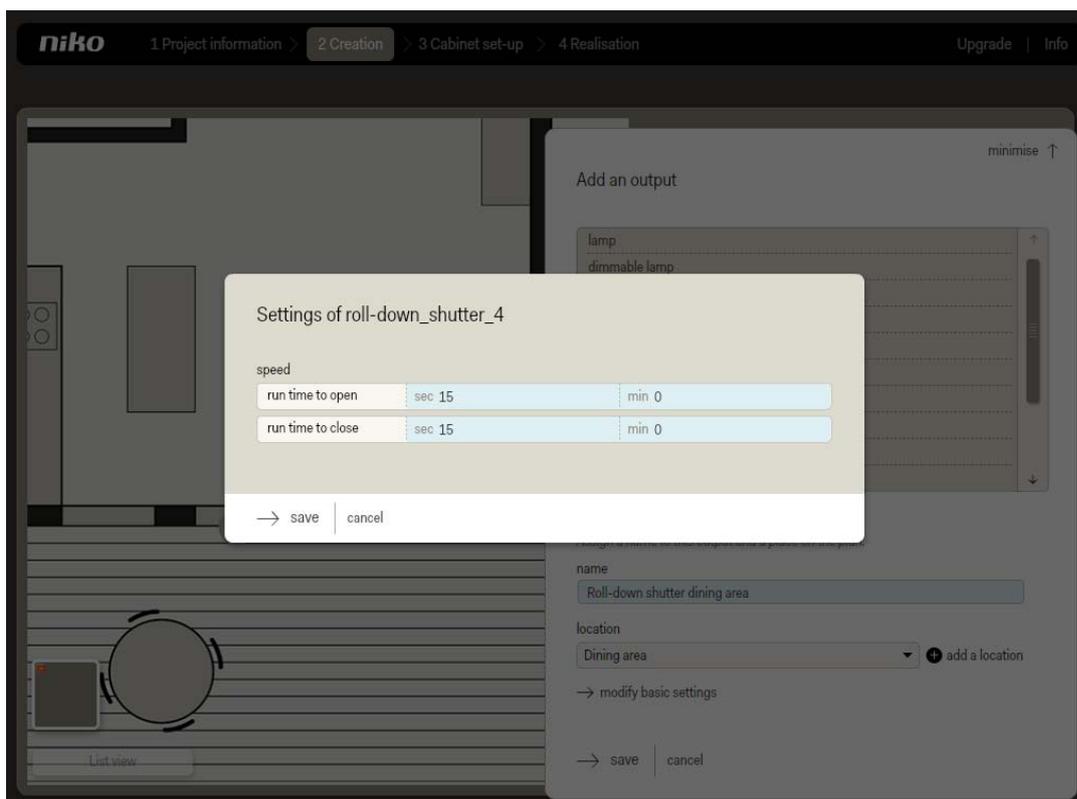
Переместите **жалюзи** в нужное место и дайте им узнаваемое название.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по надписи **modifz les réglages de base (изменить базовые настройки)** для настройки времени движения жалюзи.

Появится всплывающее окно.



Название жалюзи во всплывающем окне может отличаться, поскольку приложение еще не сохранило название, которое вы только что ввели.

Введите измеренное или известное время движения.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Всплывающее окно закрывается.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Повторяйте этапы до тех пор, пока вы не добавите все жалюзи, управляемые устройством управления двигателем.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по кнопке **add an input** (добавить ввод).

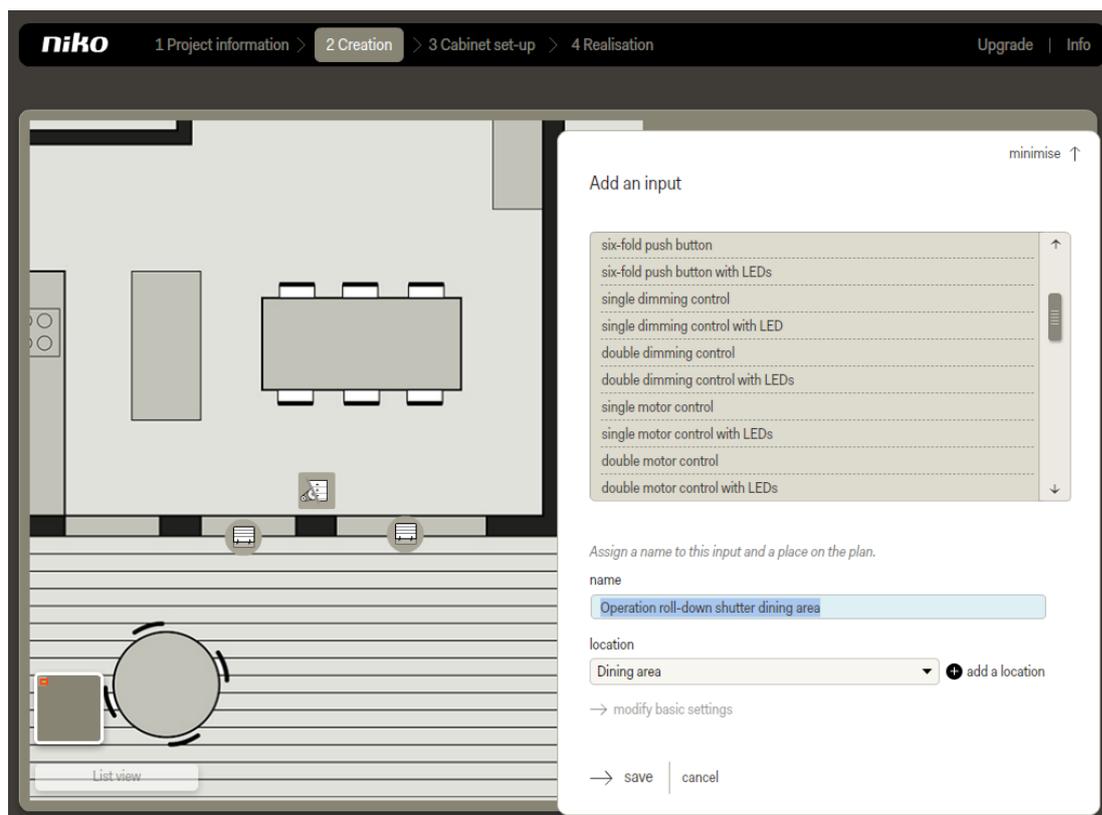
Щелкните по строке **commande de moteur simple** (простое устройство управления двигателем) в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится ввод.

Выбранный ввод специально предназначен для устройства управления двигателем защитных жалюзи, подъемных жалюзи и т. д. Этими выводами можно также управлять с помощью **двойной нажимной кнопки**, как описано в поэтапном плане **Volet avec bouton-poussoir double** (Защитные жалюзи с двойной нажимной кнопкой).

Переместите **устройство управления двигателем** в нужное место и дайте ему узнаваемое название.

Выберите место жалюзи из выпадающего списка **location** (место).



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

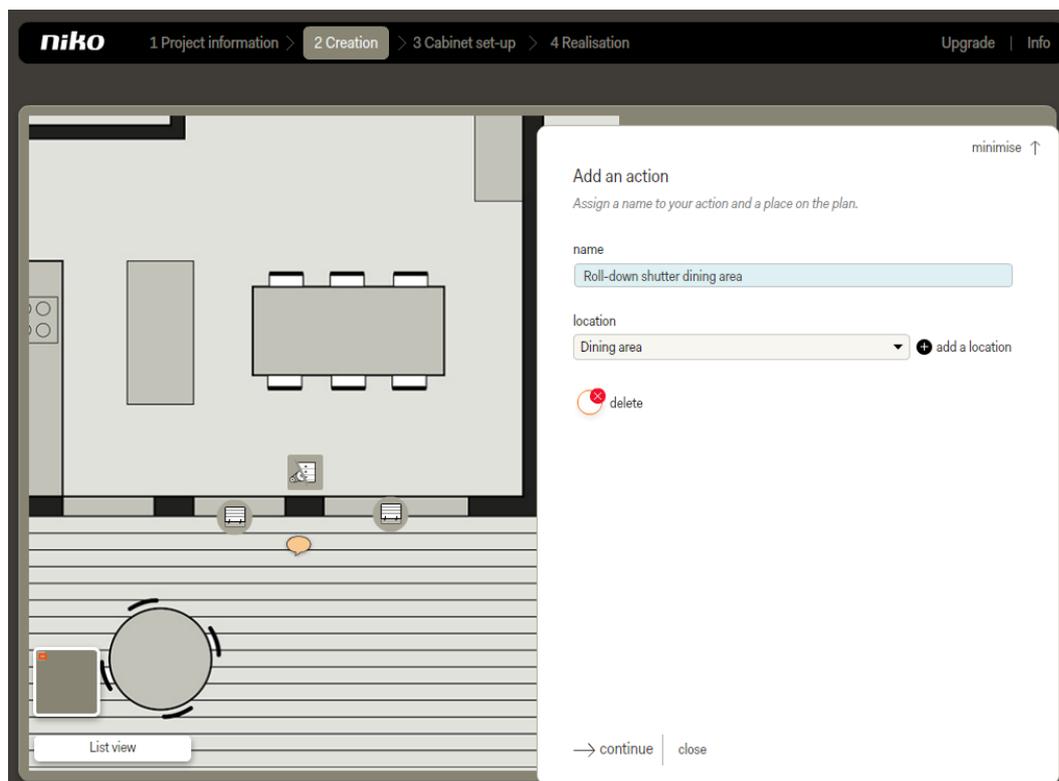
Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите **действие** в нужное вам место, например, рядом с соответствующим вводом или выводом.

Дайте **действию** название.

Приложение Niko Home Control автоматически подставит последнее определенное **место**.

Если вы связываете **действие** с сенсорным экраном, на нем появится **название действия**.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

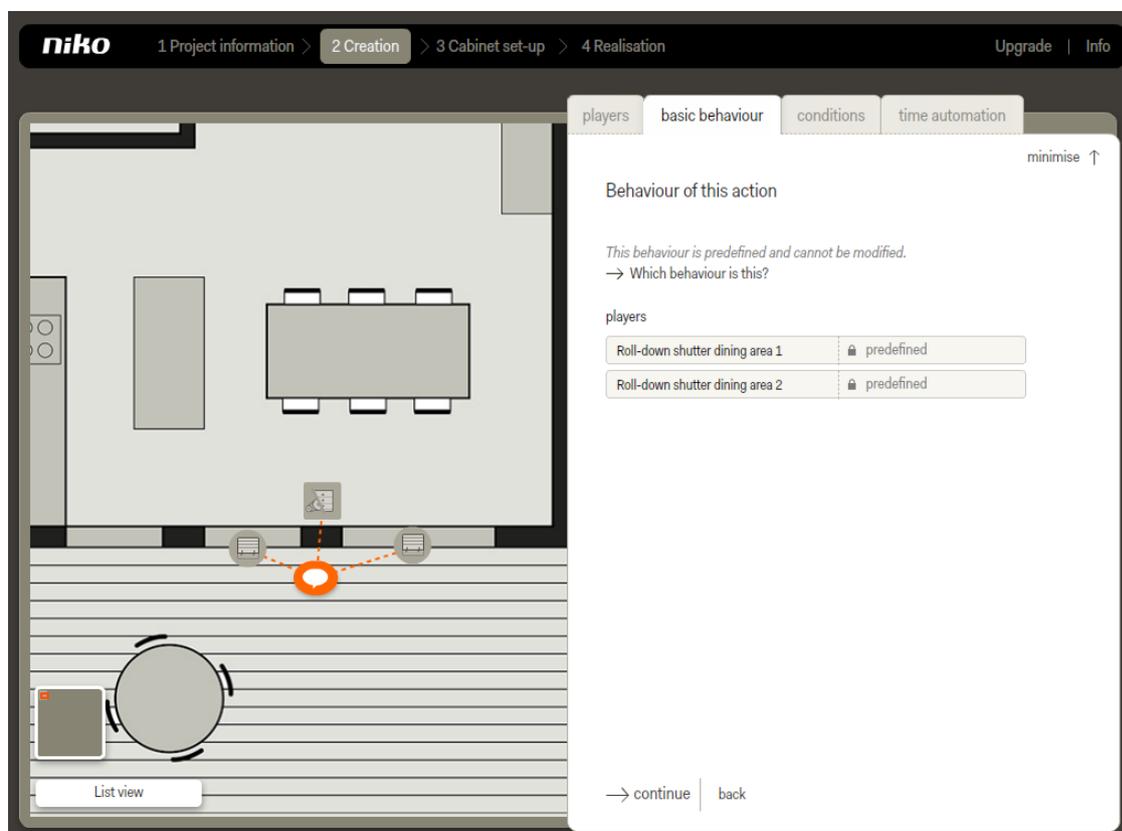
Вы перейдете во вкладку **players** (исполнители).

Щелкните по **жалюзи** и **устройству управления двигателем** на плане, чтобы связать их с **действием**.

При необходимости переместите исполнителей, чтобы связи были лучше видны. Вы можете удалить связь между действием и исполнителем, щелкнув по знаку «минус».

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).



Режим работы специального **устройства управления двигателем** задан и не может быть изменен.

Щелкните по вопросу **Which behaviour is this?** (**О каком режиме идет речь?**), чтобы изучить заданный режим работы устройства управления двигателем.

Появится всплывающее окно.

Чтобы закрыть всплывающее окно, щелкните по кнопке **close (закрыть)**.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **conditions (условия)**.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

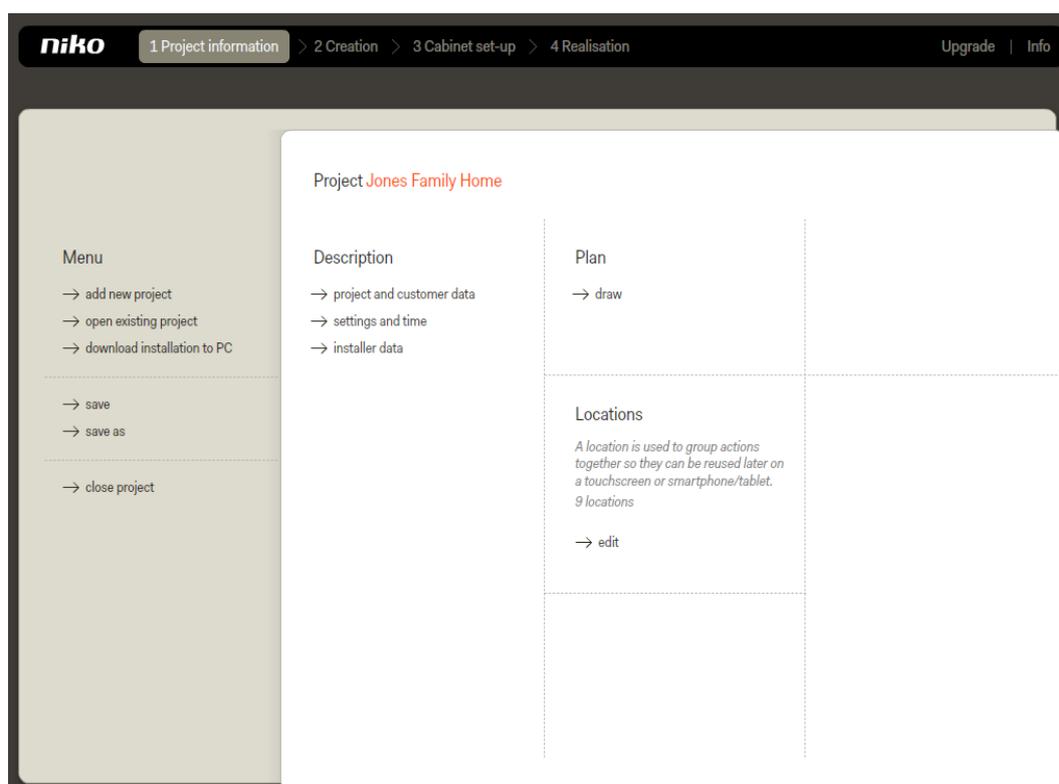
Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

Теперь переходите к этапам **Cabinet set-up** (Компоновка блока) и **Realisation** (Исполнение).

Автоматизация защитных жалюзи

Данный поэтапный план позволяет автоматизировать защитные жалюзи на основании времени и количества естественного света, измеренного с помощью датчика света. При наступлении темноты в период времени, определенный в качестве условия, жалюзи закрываются автоматически.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

Щелкните по кнопке **add an input (добавить ввод)**.

Датчик света устанавливается на внешней стене для измерения естественного света.

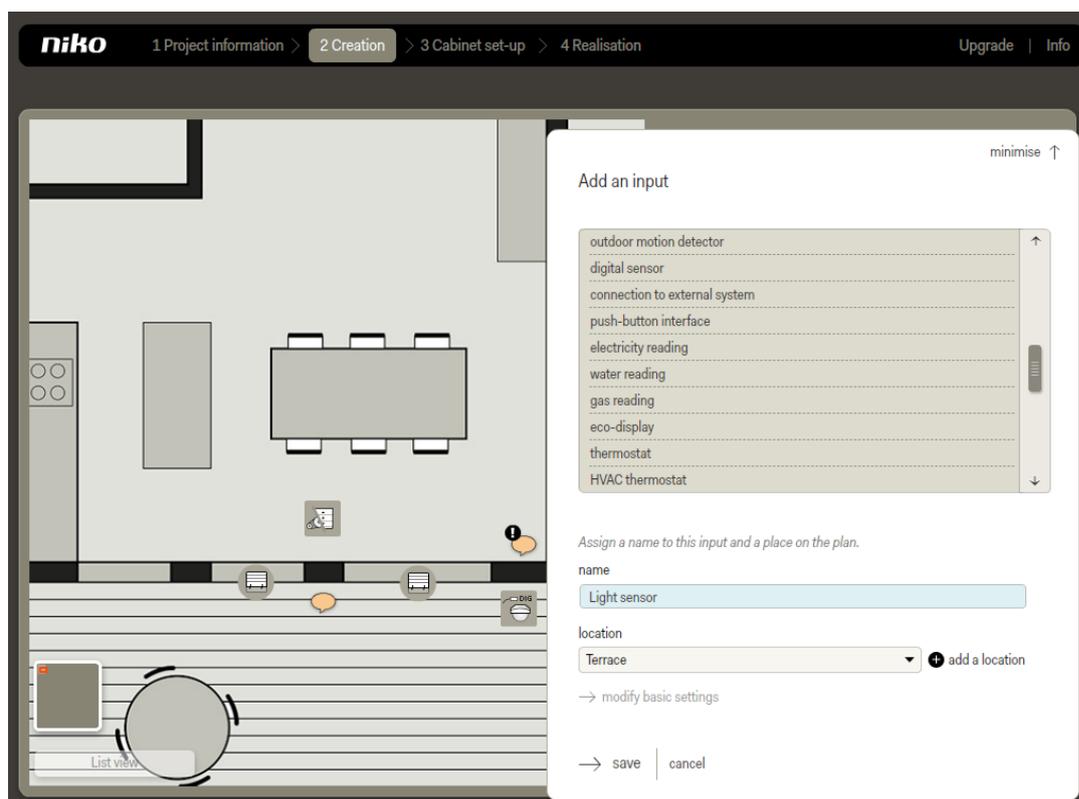
Щелкните по строке **digital sensor (цифровой датчик)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится цифровой датчик.

Разумеется, с этой целью можно выбрать аналоговый датчик.

Переместите цифровой датчик в нужное место и дайте ему узнаваемое **название**.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Автоматизация времени в соответствии со светом требует отдельного действия.

Автоматизация этого типа строится вокруг действия, у которого отсутствует ввод. Другими словами, вы не можете добавить ее к действию, которое уже связано с устройством управления. Вам необходимо создать новое действие.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите действие в нужное вам место, например, рядом с соответствующим вводом или выводом.

Дайте действию **название**.

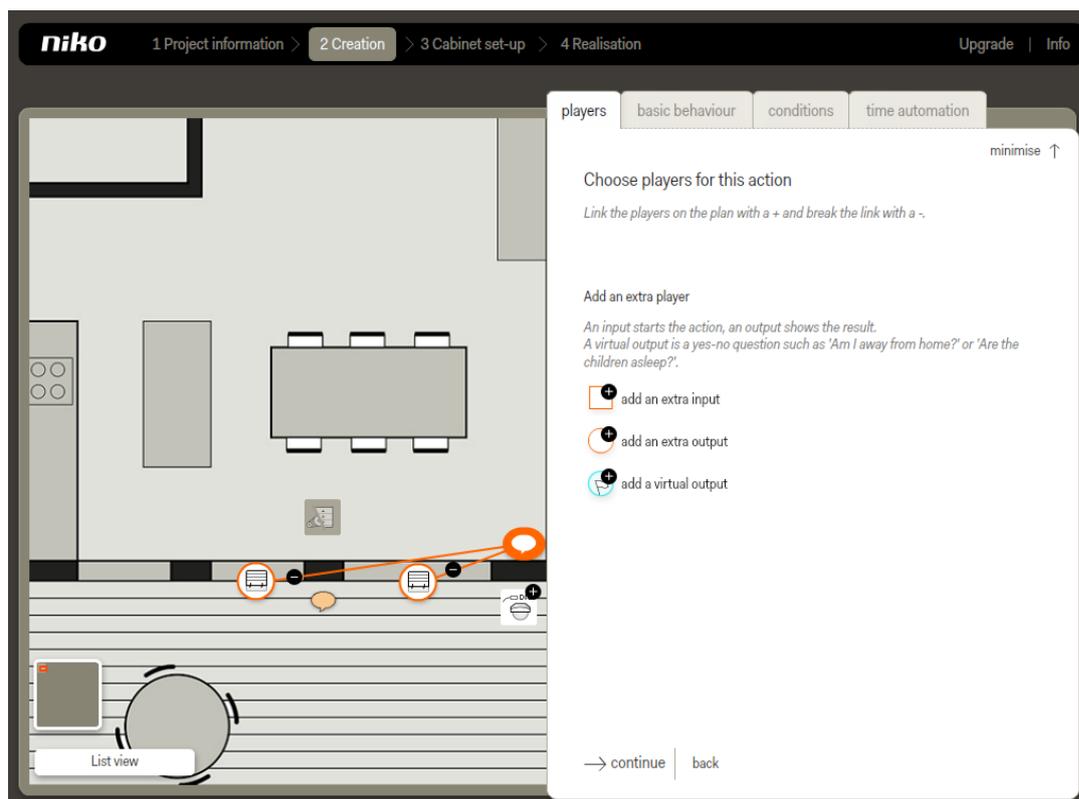
Выберите место жалюзи из выпадающего списка

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **players (исполнители)**.

Щелкните по жалюзи на плане, чтобы связать их с действием.

Этот тип автоматизации не содержит вводов в качестве исполнителей. В этом случае вы можете только выбрать выводы, которым необходимо управление.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).

На экране отобразится базовый режим. Убедитесь, что он соответствует желаемому режиму, при необходимости внесите изменения.

В данном примере с базовым режимом все в порядке.

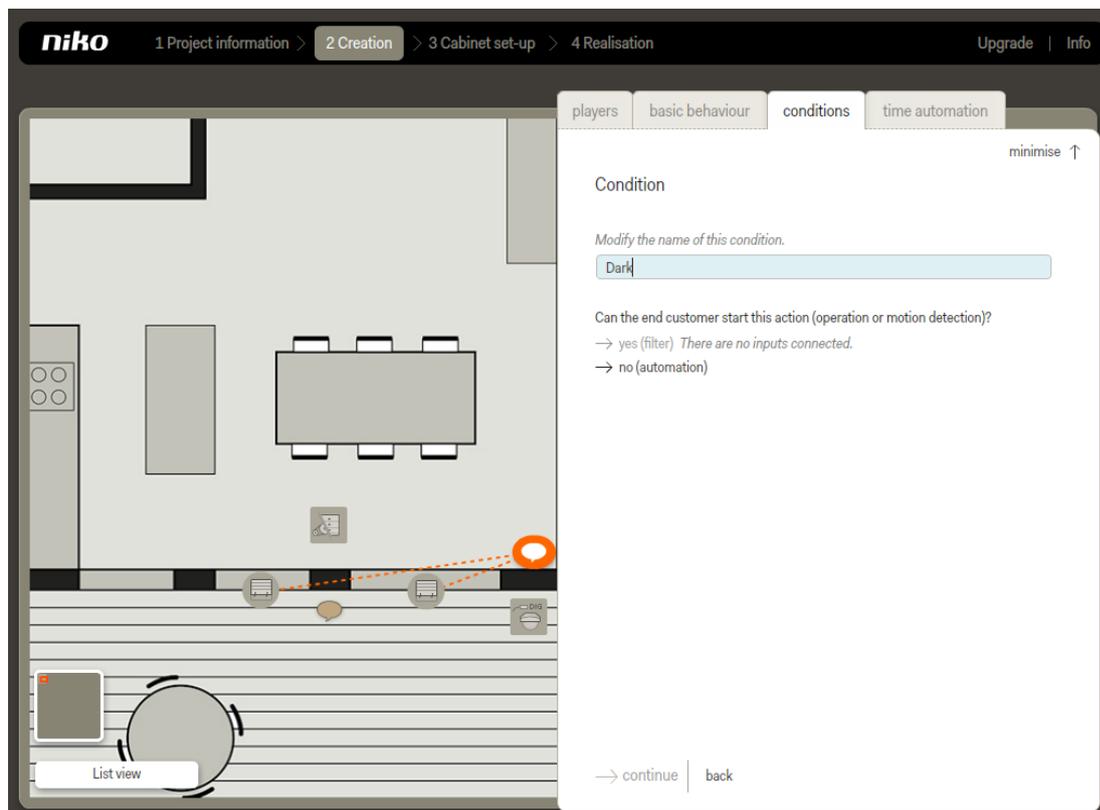
Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по кнопке **add a condition** (добавить условие).

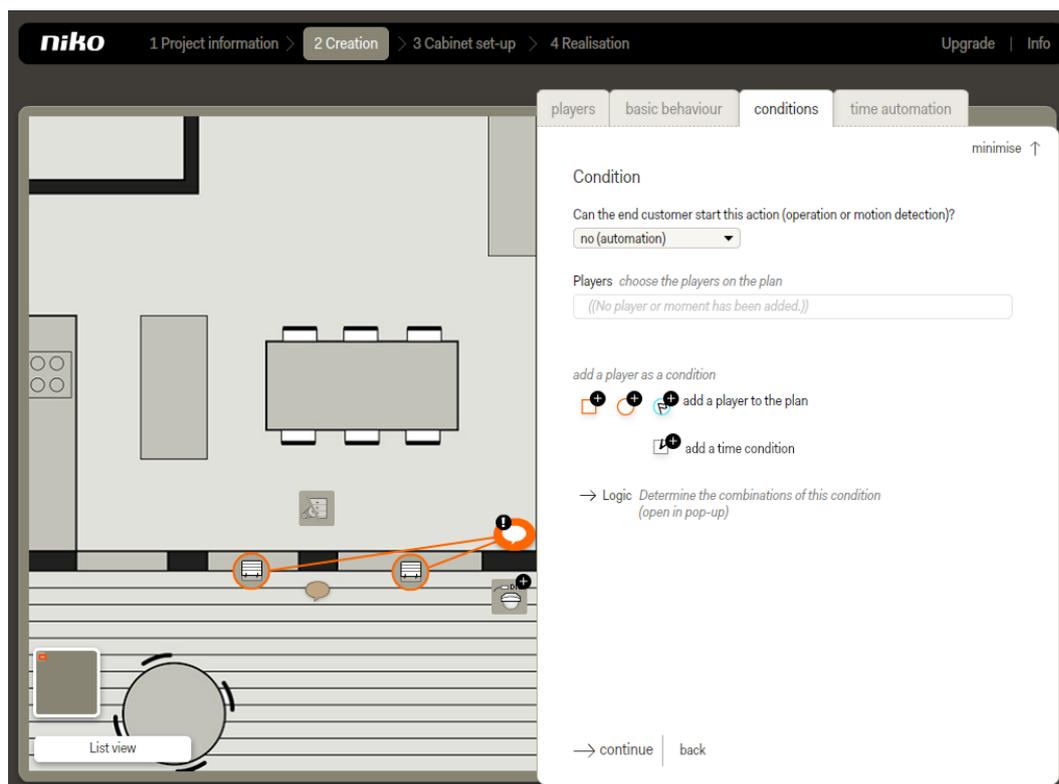
Дайте **название** условию, например, «Темно».

Дайте четкое название условию, чтобы быстро распознать его в случае необходимости последующих изменений.



Щелкните по кнопке **no (automation) (нет (автоматизация))**.

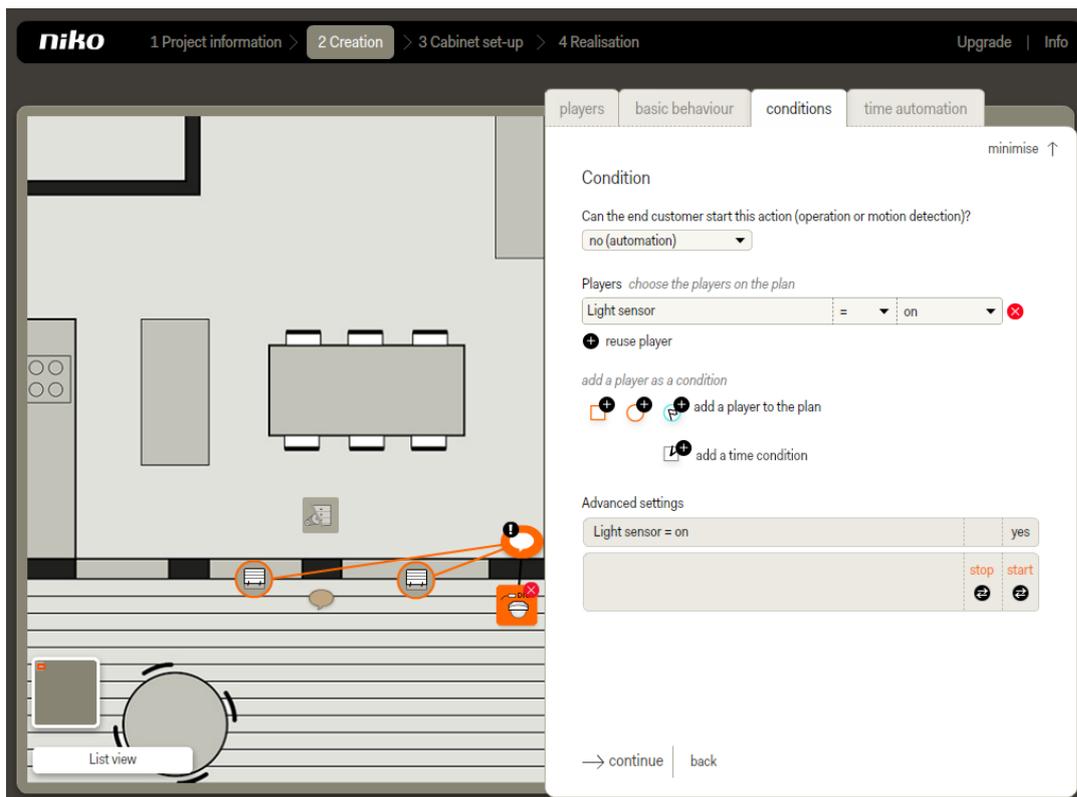
Если вы не добавили вводы к этому действию, клиент не сможет запустить его самостоятельно.



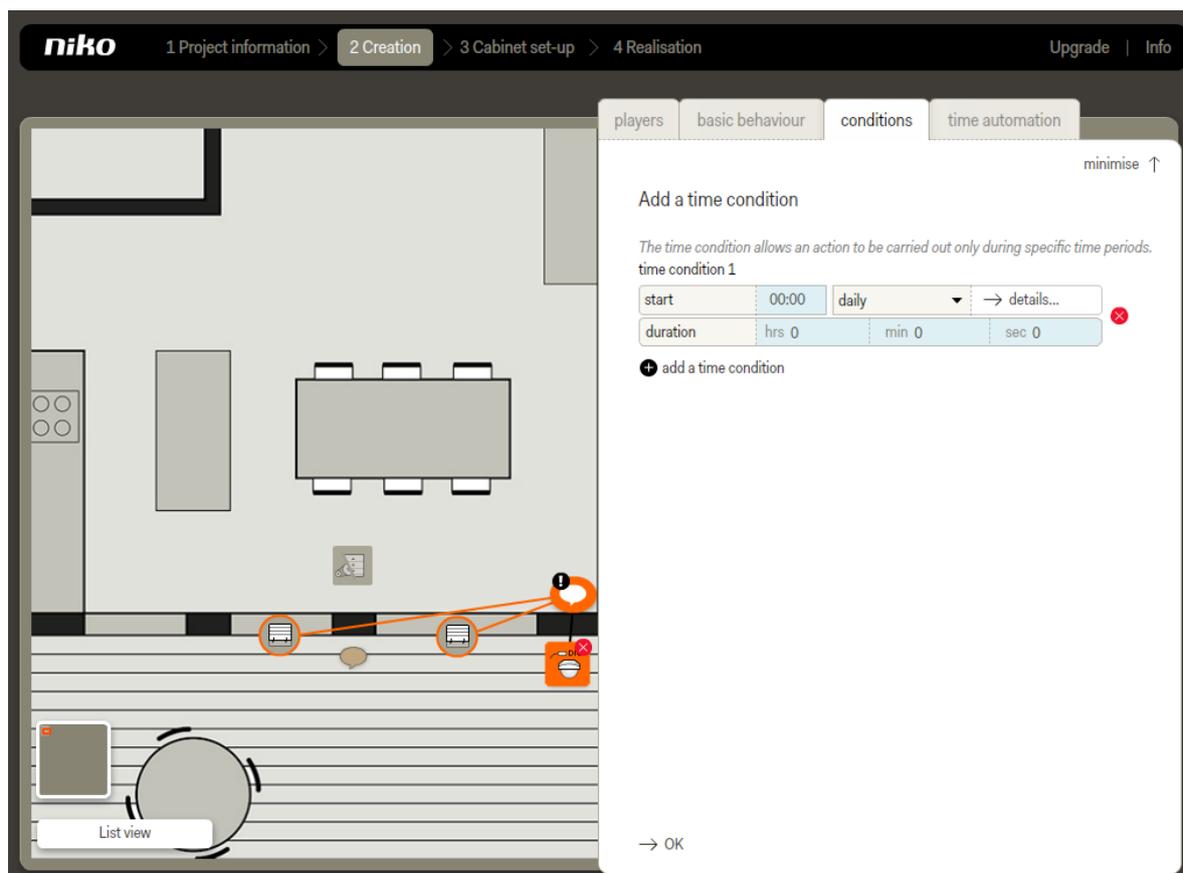
Щелкните по датчику света на плане, чтобы связать его с действием в качестве исполнителя условия.

Цифровой датчик связывается с действием черной линией.

Режим исполнителя условия указан в разделе **Advanced settings (Расширенные настройки)**. **Yes (Да)** означает в этом примере, что на улице темно. В это время запустится действие.

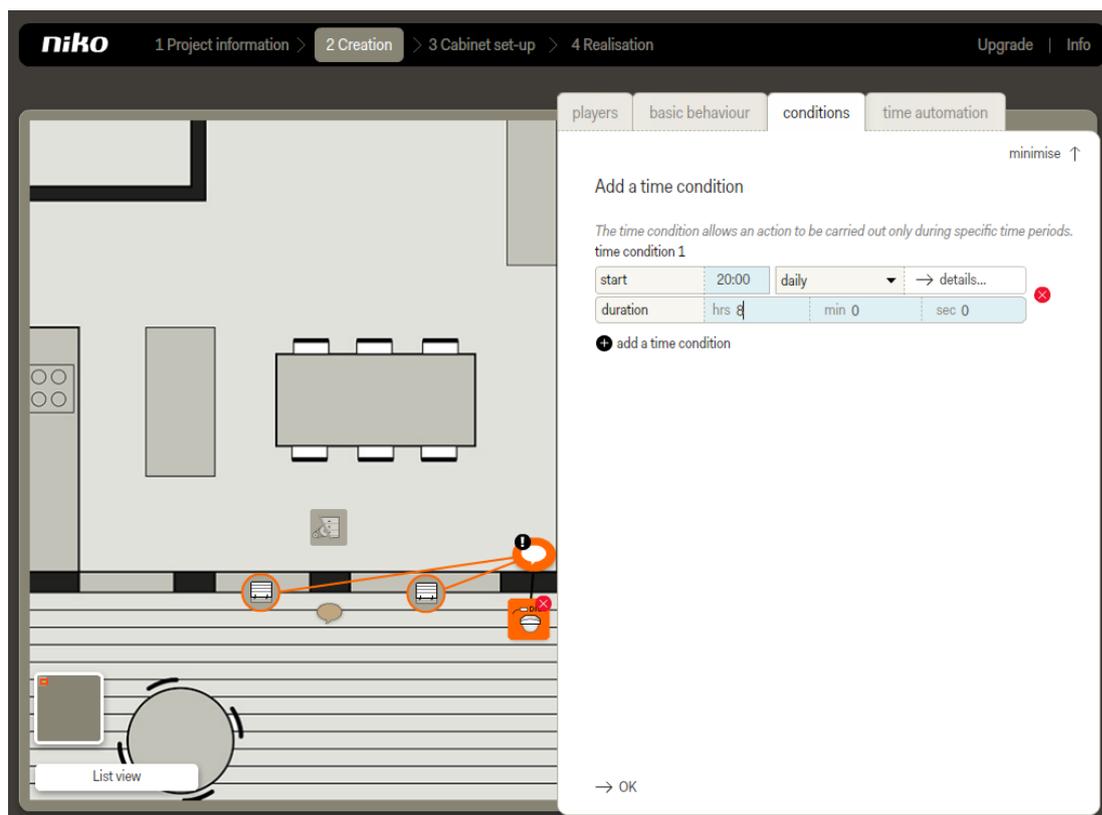


Щелкните по кнопке **add a time condition** (добавить условие времени).

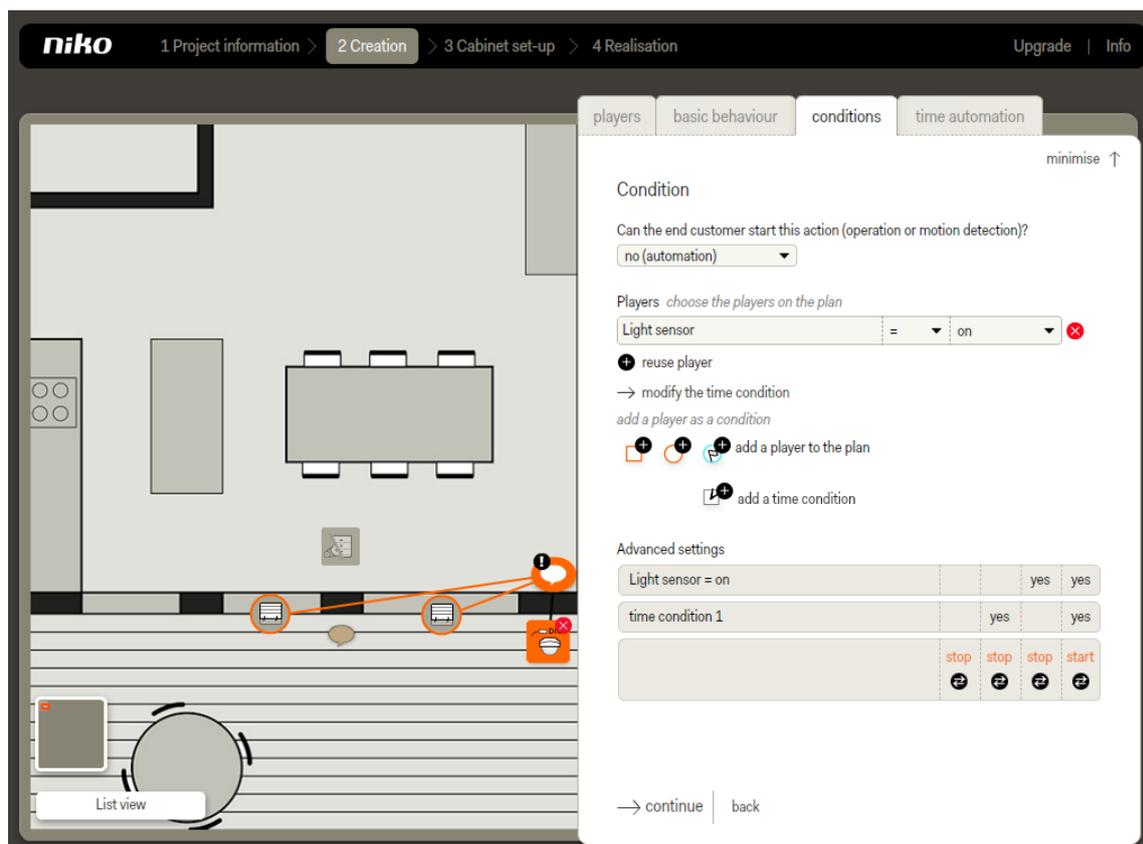


Введите условие времени.

Например: каждый день между 20.00 и 6.00 за исключением выходных дней; вы вводите 20.00 в качестве часа пуска и устанавливаете продолжительность в 10 часов, поскольку между 20.00 и 6.00 должно пройти ровно 10 часов. Выберите периодичность «еженедельно» и щелкните по стрелке details (подробности), чтобы снять галочку с субботы и воскресенья.

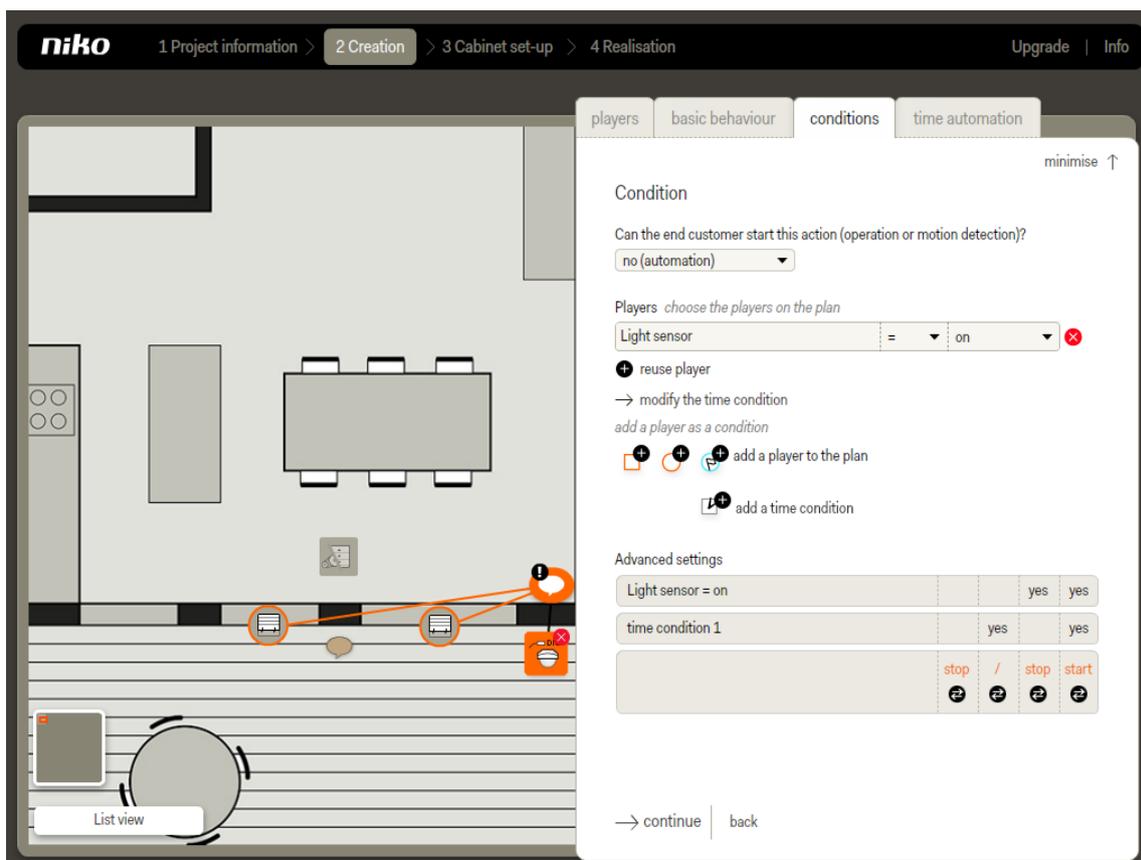


Щелкните по стрелке **OK**.



В разделе **Advanced settings (Расширенные настройки)** вы можете ознакомиться с таблицей всех возможных комбинаций различных исполнителей условия.

Посмотрите все столбцы и щелкните по черной кнопке внизу, чтобы отметить то, что должно происходить в этом случае. Вы можете выбрать **on (пуск)**, **stop (остановка)** или **/ (слеш)**. Опция **/ (слеш)** означает, что ничего не должно происходить.



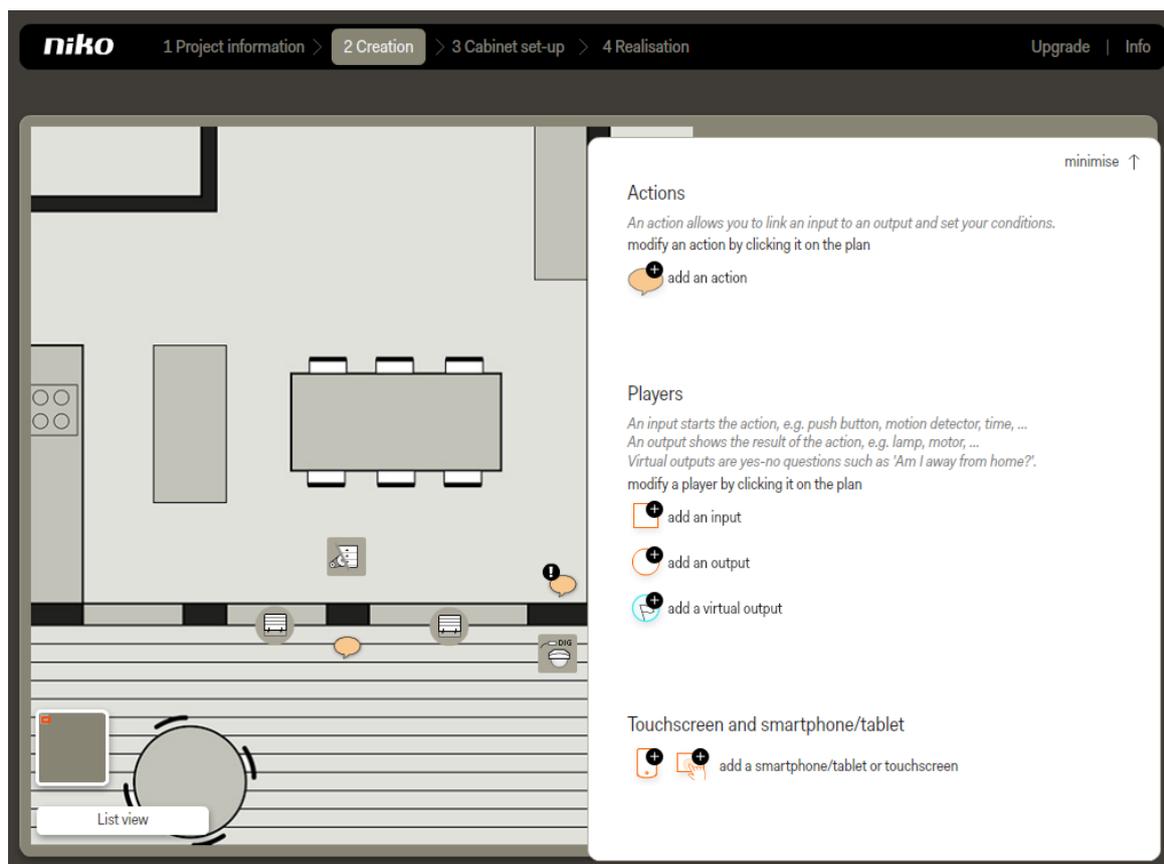
В этом примере защитные жалюзи должны закрываться автоматически (demar.) только при соблюдении двух условий (yes/да). Это означает, что на улице должно быть темно, и это должно быть после 20.00. Если стемнеет только после 20.00, то и защитные жалюзи закроются позже. Они вновь откроются автоматически в 6.00 независимо от того, темно ли еще на улице или уже светло. Это позволяет избежать автоматического открытия защитных жалюзи, когда ночью загорается внешнее освещение, или когда очень рано светает летом.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).



На плане действие отмечено восклицательным знаком, что означает, что оно связано с условием.

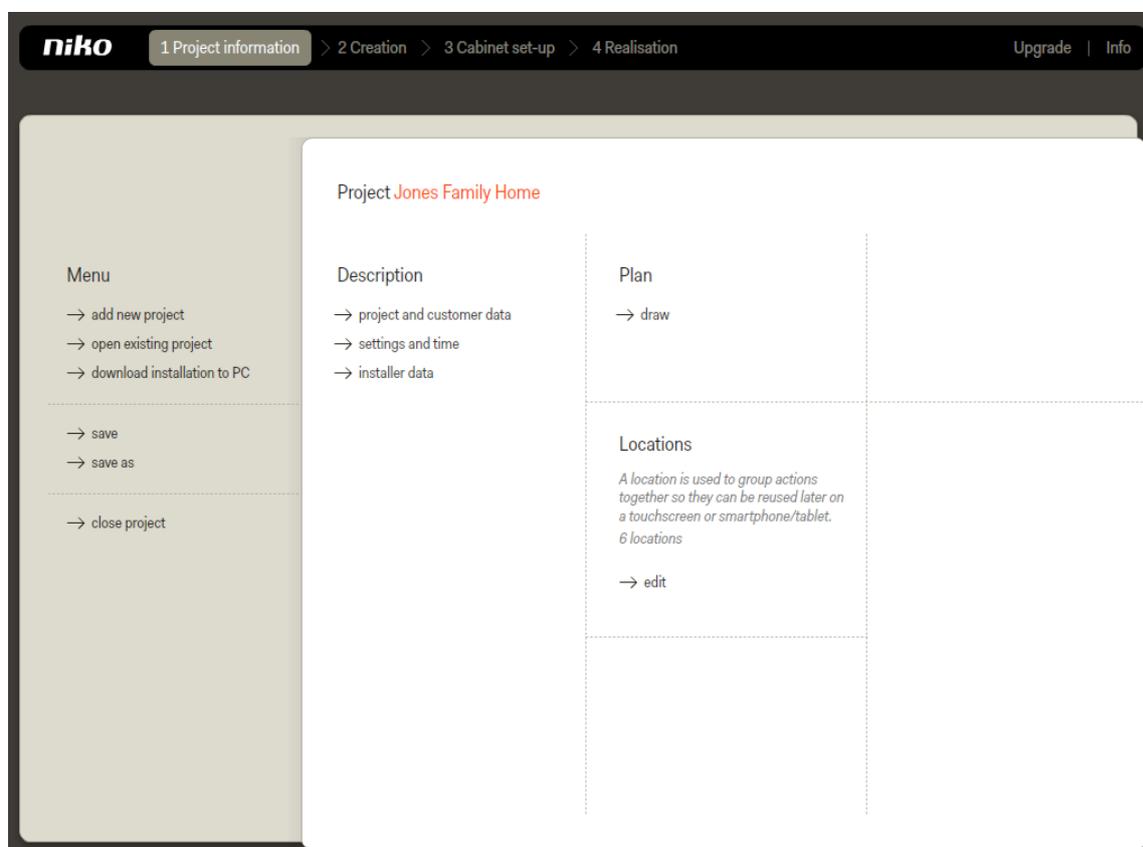
Теперь можете переходить к этапам **Cabinet set-up (Компоновка блока)** и **Realisation (Исполнение)**.

В разделе **Cabinet set-up (Компоновка блока)** добавьте цифровой датчик к модулю цифрового датчика. Если вы используете аналоговый датчик, добавьте модуль аналогового датчика при компоновке блока.

Термостат с зональной регулировкой

Данный поэтапный план позволяет запрограммировать термостат для зональной регулировки. Таким образом, вы можете управлять отоплением и охлаждением каждой зоны по отдельности.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

Щелкните по кнопке **add an input (добавить ввод)**.

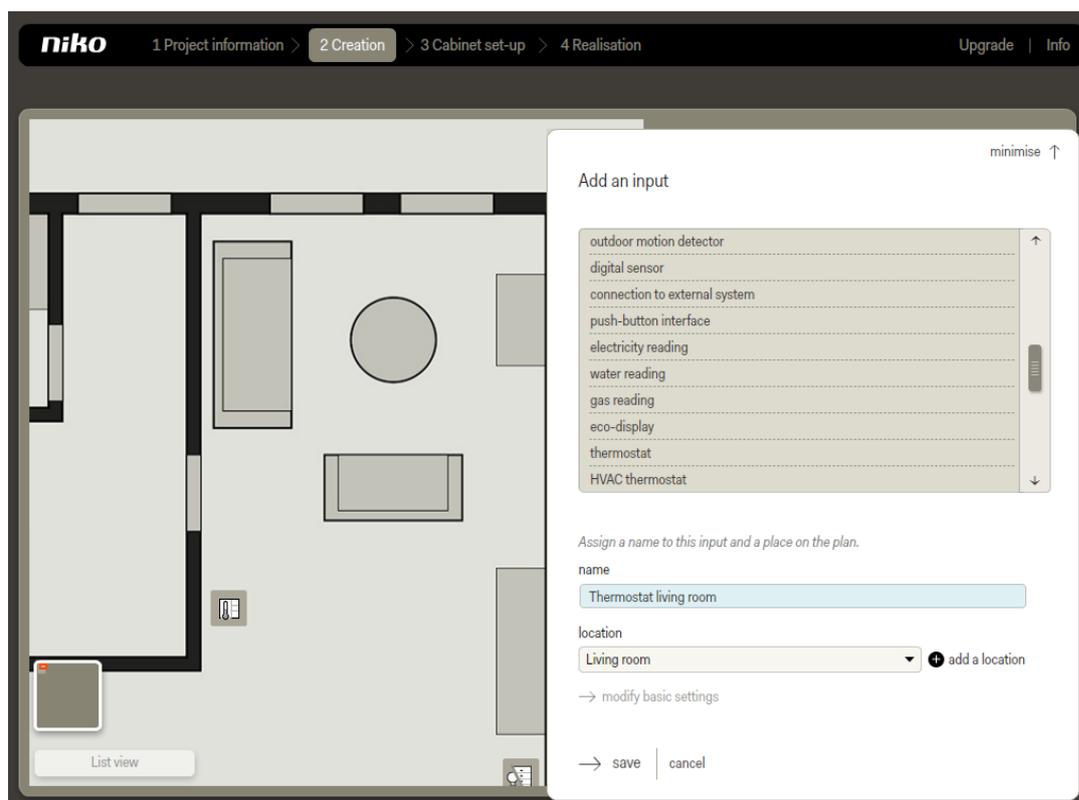
Щелкните по строке **thermostat (термостат)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится ввод.

Переместите **термостат** в нужное место и дайте ему узнаваемое название.

Термостат автоматически появится на сенсорном экране установки и/или присоединенном смартфоне. Имейте это в виду, когда будете давать название термостату.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

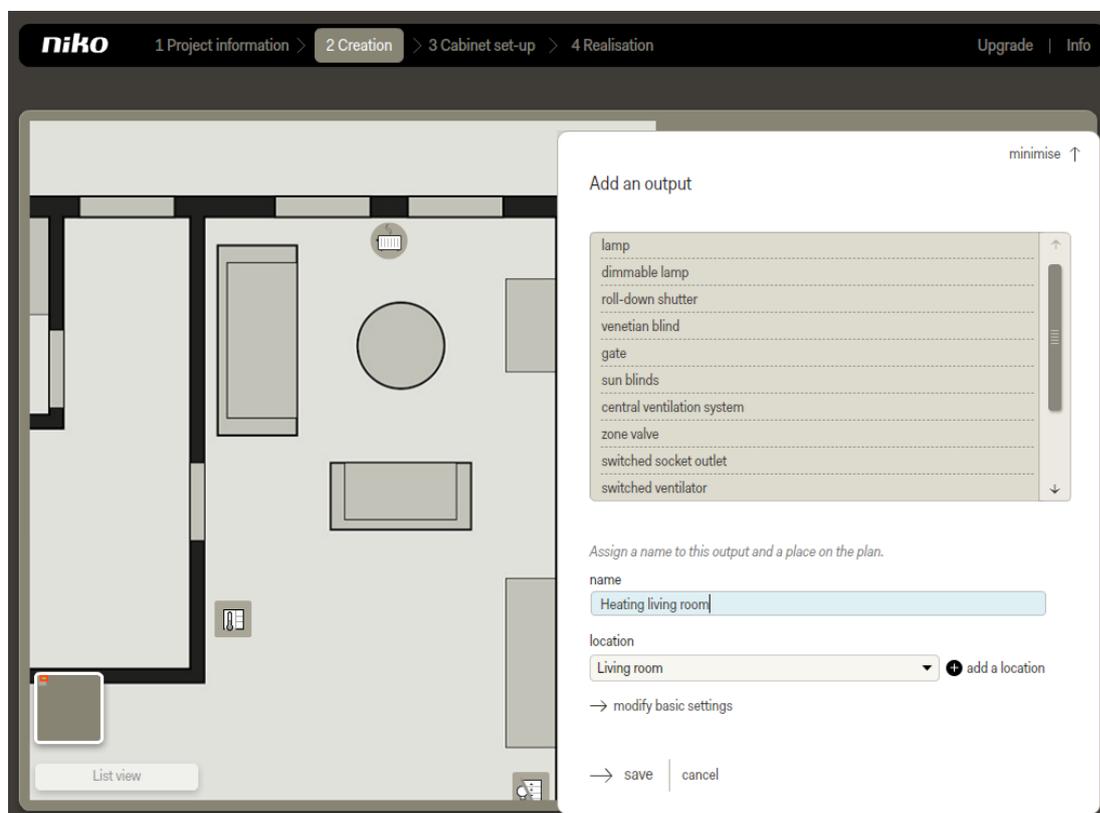
Щелкните по кнопке **add an output** (добавить вывод).

Щелкните по строке **zone valve** (клапан зоны) в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится вывод.

Переместите **клапан зоны** в нужное место и дайте ему узнаваемое название.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location** (место) или щелкните по кнопке **add a location** (добавить место), если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

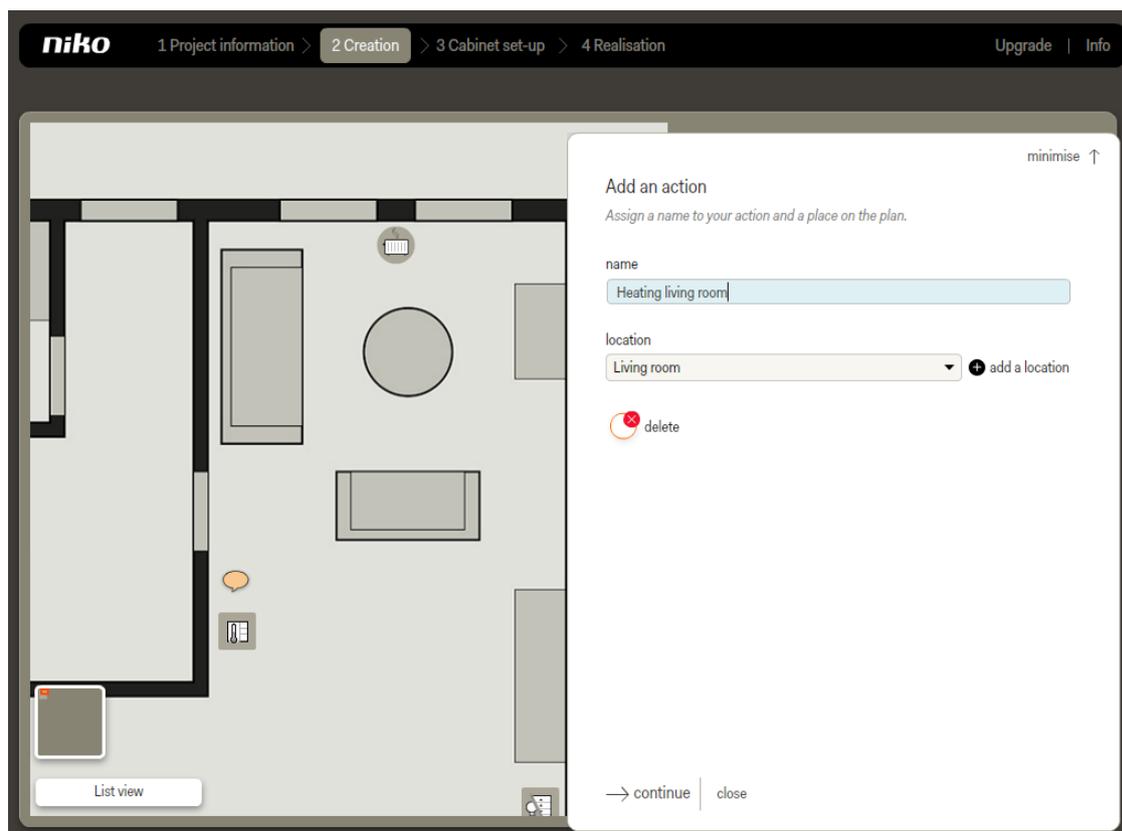
Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите **действие** в нужное вам место, например, рядом с соответствующим вводом или выводом.

Дайте действию **название**.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

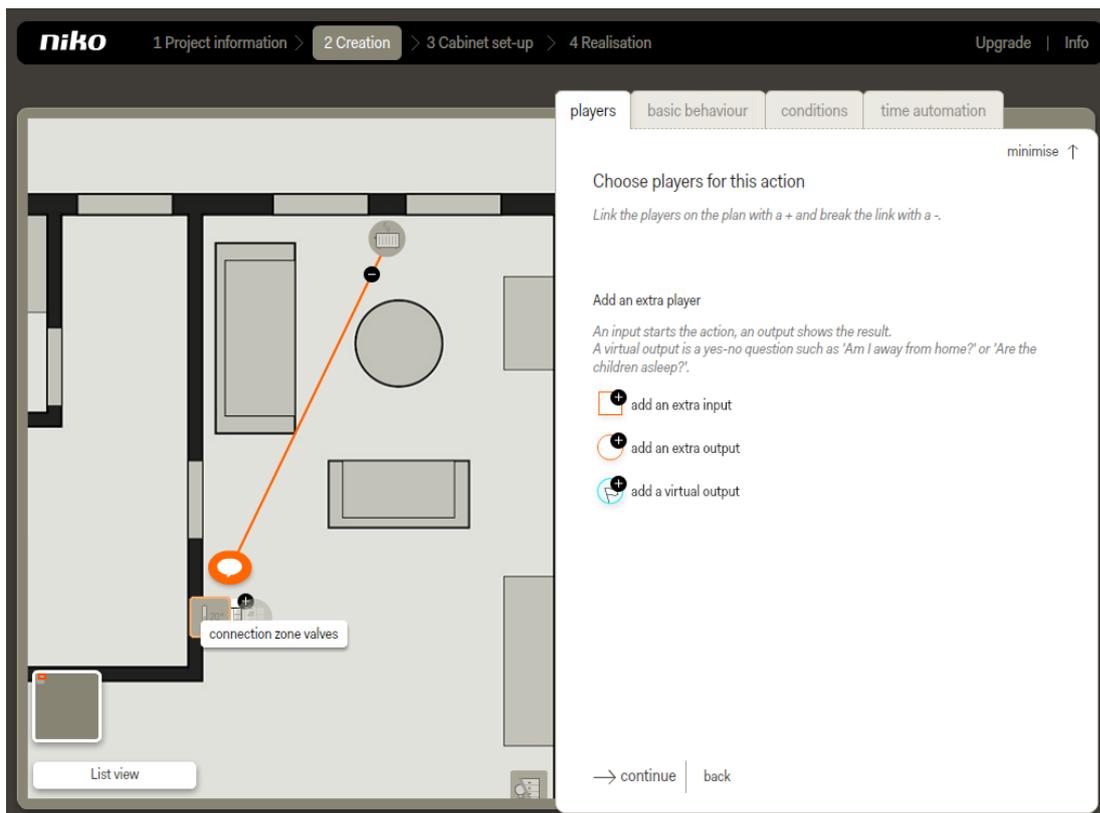
Вы перейдете во вкладку **players** (исполнители).

Щелкните по **клапану зоны**, чтобы связать его с действием.

Щелкните по **термостату**.

Изображение увеличится и разделится на две части.

Изображение термостата делится на две части, поскольку он может использоваться как **ввод** и как **вывод**. Как ввод он может управлять, например, клапаном зоны, он может также выполнять функцию вывода, например, на уровне нажимной кнопки «All off» («все выключено»).



Щелкните по строке **connection zone valves (связать клапаны зоны)** слева.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour (базовый режим)**.

Режим управления **термостатом** с зональной регулировкой задан и не может быть изменен.

Щелкните по вопросу **Which behaviour is this? (О каком режиме идет речь?)**, чтобы изучить заданный режим работы термостата.

Появится всплывающее окно.

Чтобы закрыть всплывающее окно, щелкните по кнопке **close (закрыть)**.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

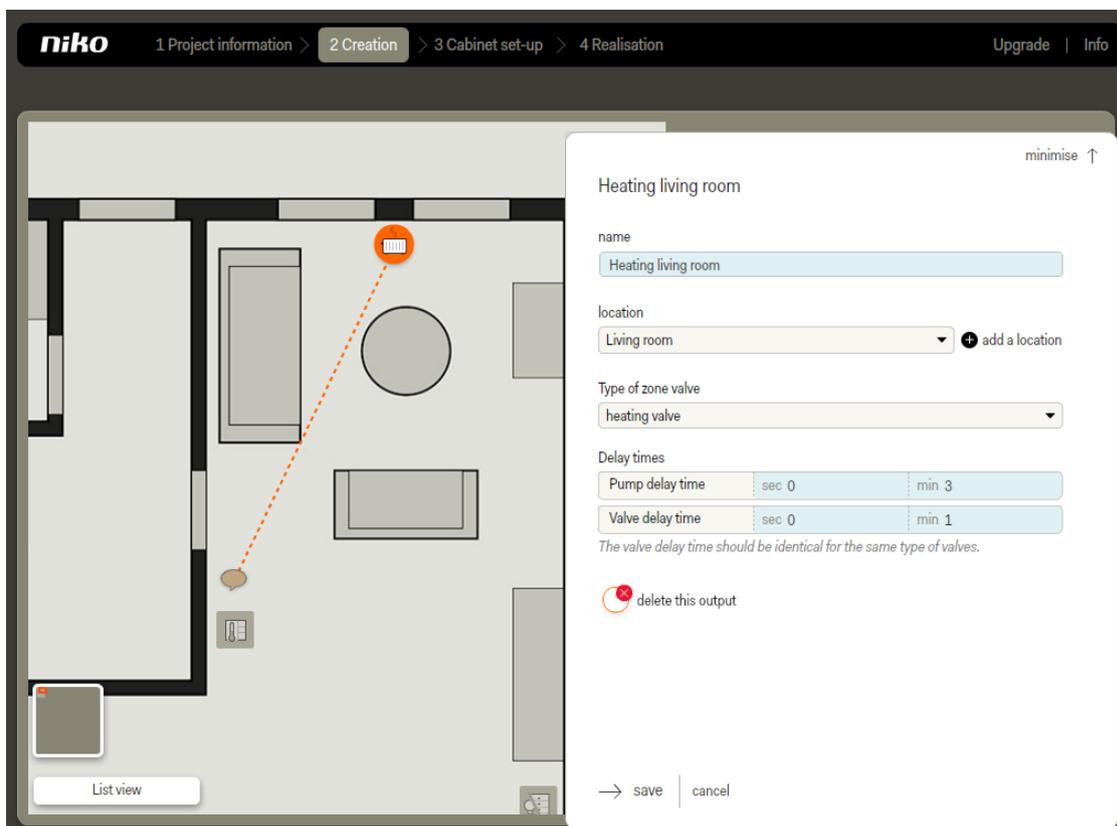
Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

Щелкните по клапану зоны на плане.

Справа появится подробная информация.



Выберите **Type of zone valve (Тип клапана зоны)**: отопление или охлаждение.

После консультации с установщиком системы отопления или охлаждения настройте параметры **Durée de déconnexion (Продолжительность отключения)** и **Temporisation de vanne (Выдержка времени клапана)**.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Щелкните по кнопке **Cabinet set-up (Компоновка блока)** в меню в верхней части экрана.

Вы перейдете на страницу **Assemble the cabinet (Составить блок)**.

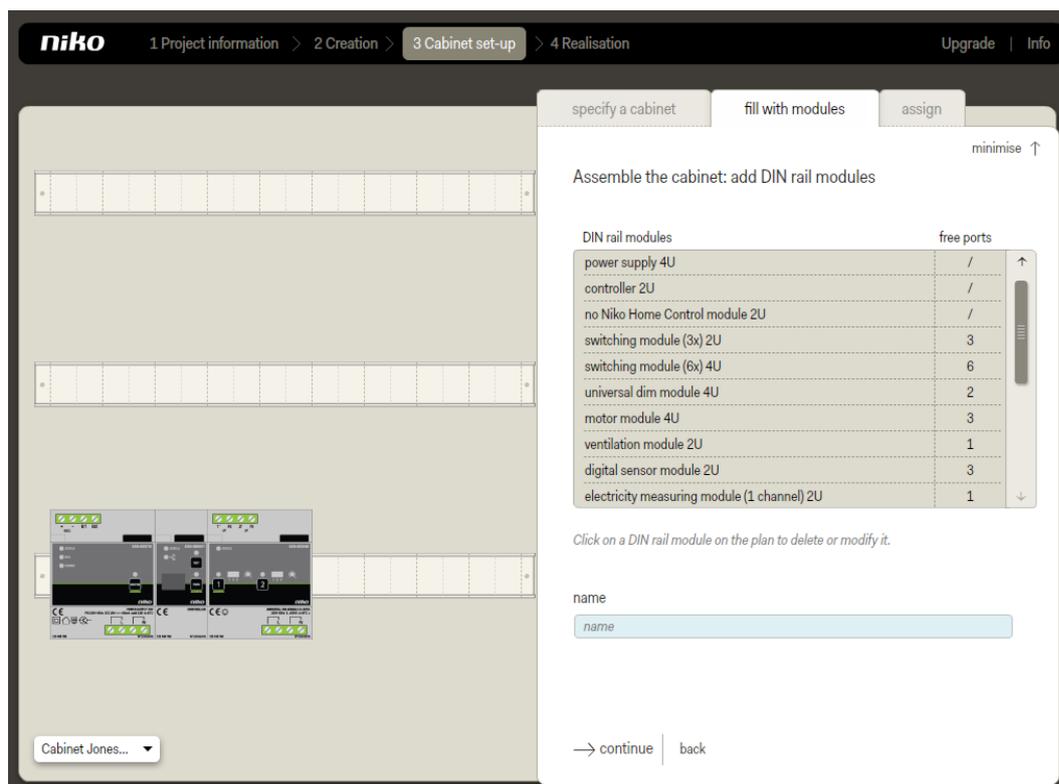
Щелкните по названию блока в левой части экрана.

Появится вкладка **Assemble the cabinet (определить блок)**.

Слева будет находиться виртуальный блок.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **fill with modules (заполнить модулями)**.

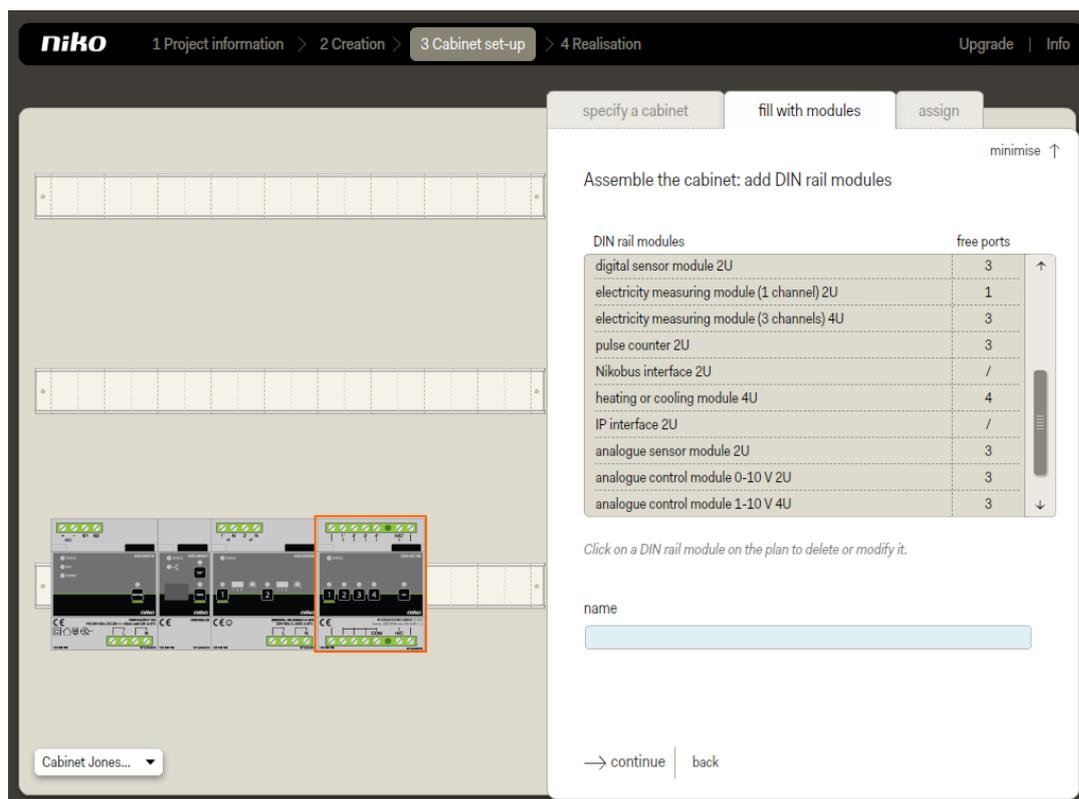


Щелкните по строке **module de chauffage ou de refroidissement 4U** (модуль отопления или охлаждения 4U) в выпадающем списке в правой части экрана.

Приложение поместит модуль на DIN-рейку.

Каждый модуль отопления или охлаждения 4U может управлять отоплением или охлаждением максимум в четырех зонах, но не может выполнять обе эти функции одновременно. Если вы хотите, чтобы он одновременно выполнял функции отопления и охлаждения, вам нужно два отдельных модуля.

Вы можете отапливать и охлаждать до двенадцати зон или помещений. Установка может содержать максимум шесть модулей (три для отопления и три для охлаждения) и двенадцать термостатов.



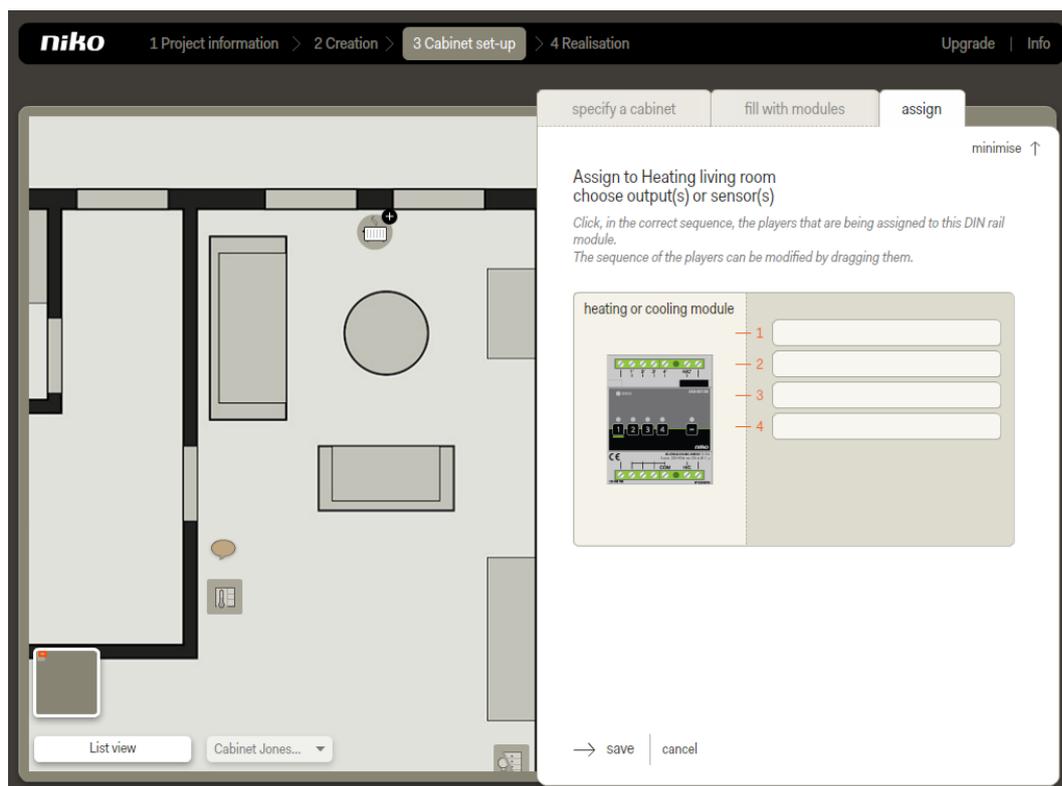
Дайте этому модулю **название (name)**.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

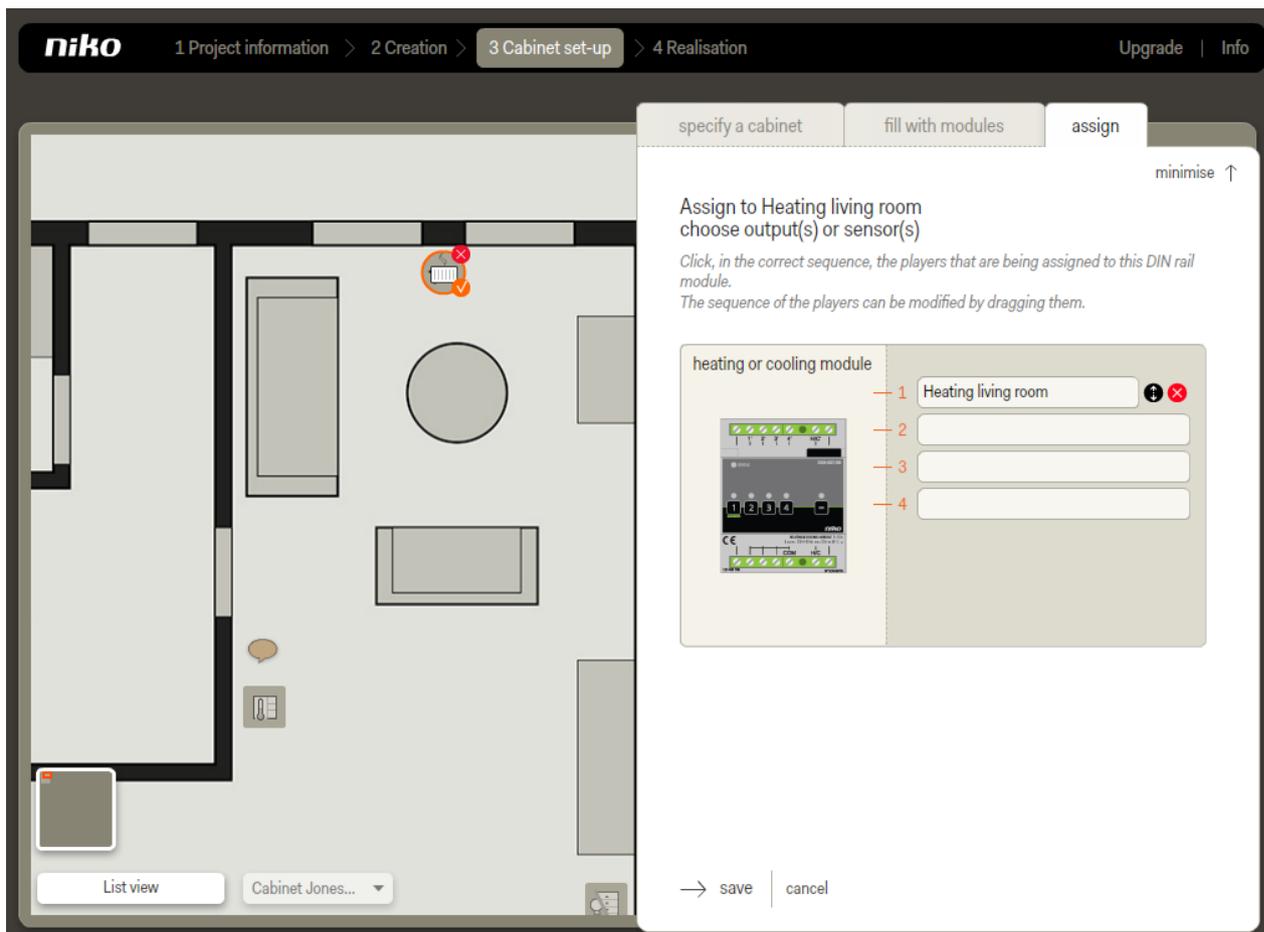
Вы перейдете во вкладку **assign (присвоить)**.

Щелкните по строке модуля отопления или охлаждения в правой части экрана.

В правой части экрана появится виртуальный модуль.



Щелкните по клапану зоны (отопление) на плане, чтобы связать его с модулем отопления или охлаждения.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

У модуля отопления или охлаждения останется три свободных вывода.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на страницу **Cabinet set-up (Составить блок)**.

Теперь соедините ваш ноутбук с контроллером распределительного блока с помощью кабеля УТР.

Подождите несколько минут.

Если вы не присоединили ноутбук к установке или подождали недостаточно долго, на этапе Исполнения появится сообщение об ошибке: «Could not find exactly 1 Controller (found 0)» («Невозможно найти 1 Контроллер (найдено 0)»).

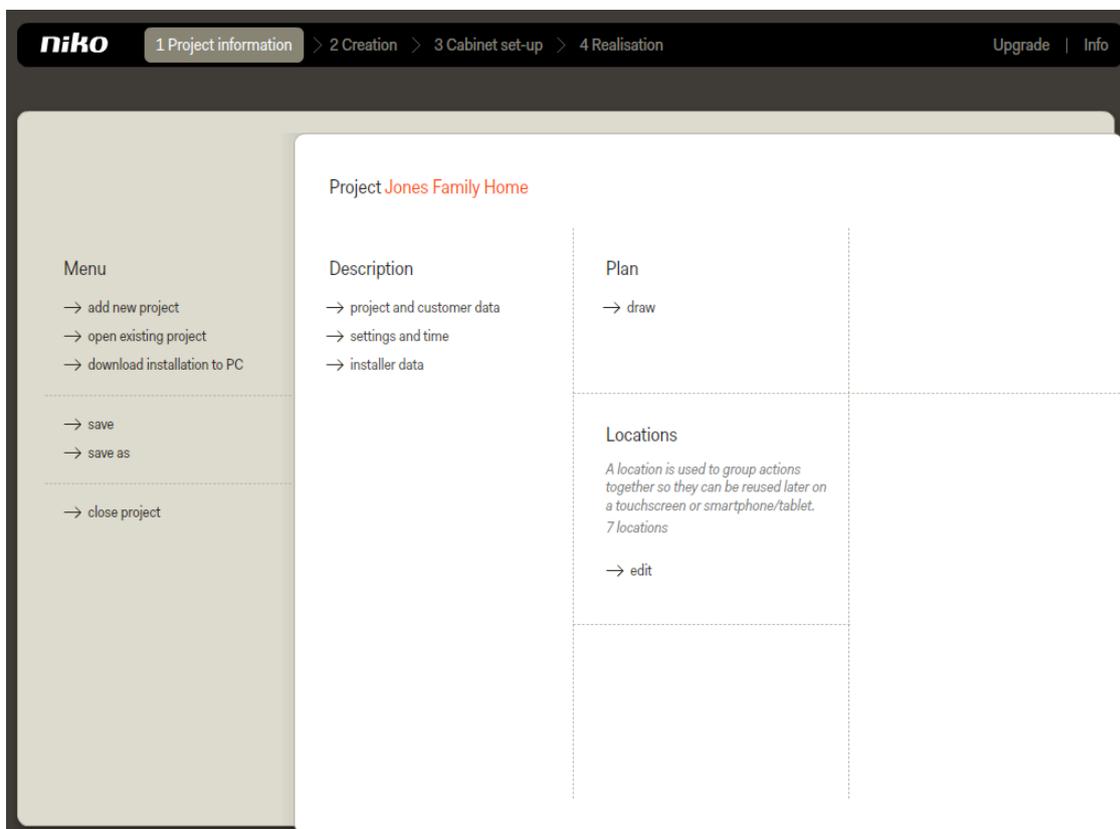
Теперь вы можете перейти к этапу **Realisation (Исполнение)**.

«Все выключено» с нажимной кнопкой

Данный поэтапный план описывает программирование нажимной кнопки, с которой вы можете связать несколько различных выводов, в зависимости от того, есть кто-нибудь дома или нет.

В основе этого поэтапного плана лежит проект, в котором различные вводы, выводы и действия уже определены.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

Щелкните по кнопке **add an input (добавить ввод)**.

Щелкните по строке **bouton-poussoir simple (простая нажимная кнопка)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится ввод.

Переместите **простую нажимную кнопку** в нужное место и дайте ей узнаваемое название.

Логичным местом для действия **All off (Все выключено)** является ввод рядом с входом/выходом из дома.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

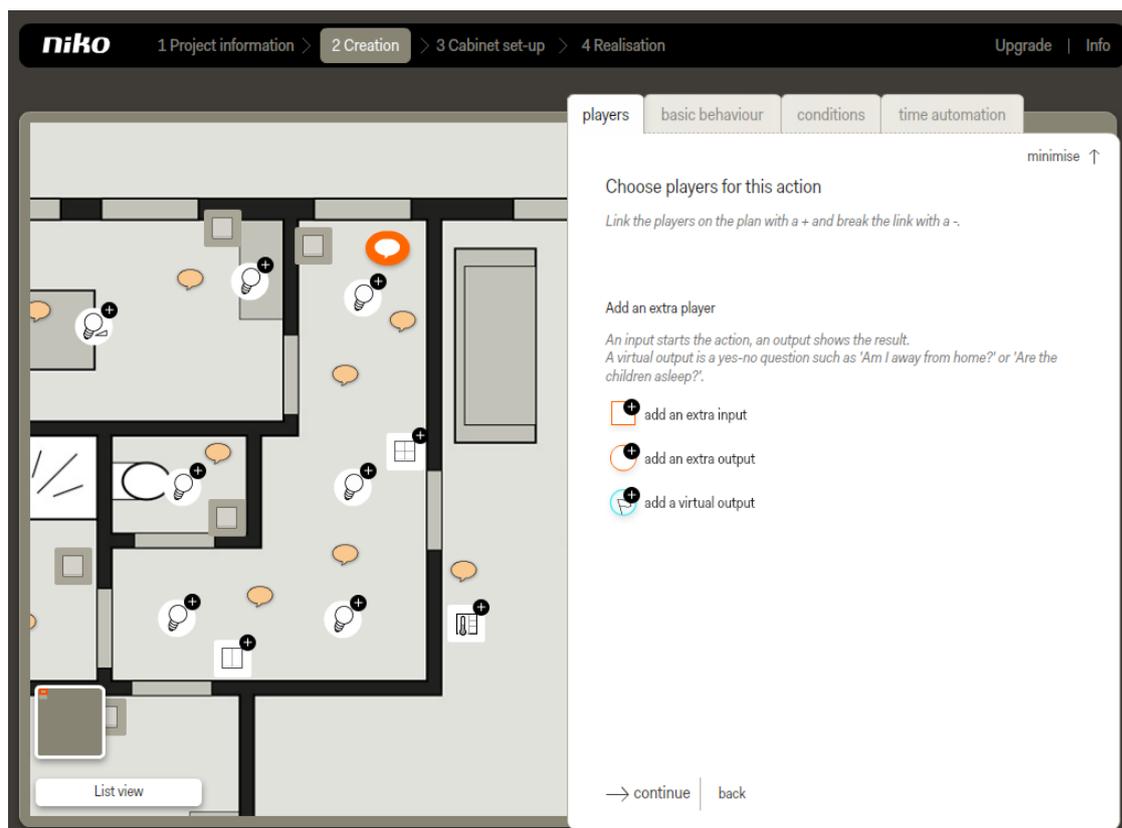
Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите **действие** в нужное вам место, например, рядом с соответствующим вводом или выводом.

Дайте действию **название (name)**.

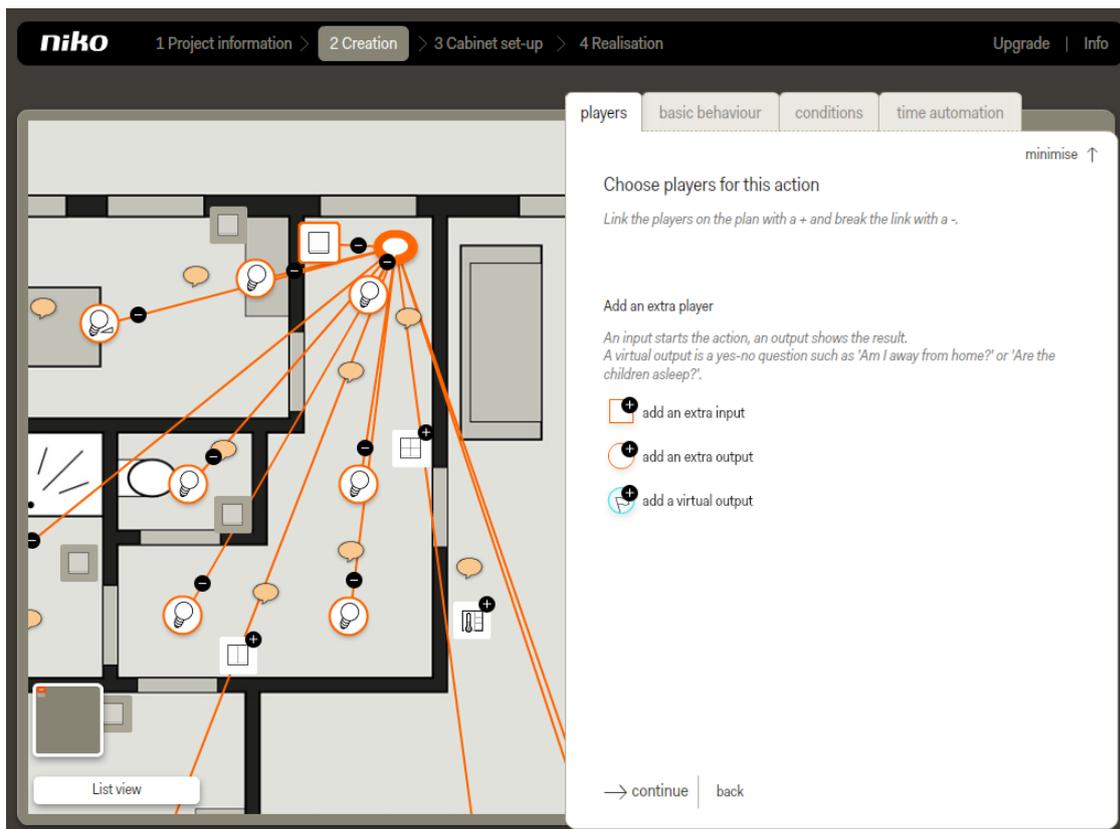
Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **players (исполнители)**.



Щелкните по **простой нажимной кнопке** на плане, предназначенной для действия **All off (Все выключено)**, чтобы связать их друг с другом.

Выберите выходы для функции «All off» («все выключено»).

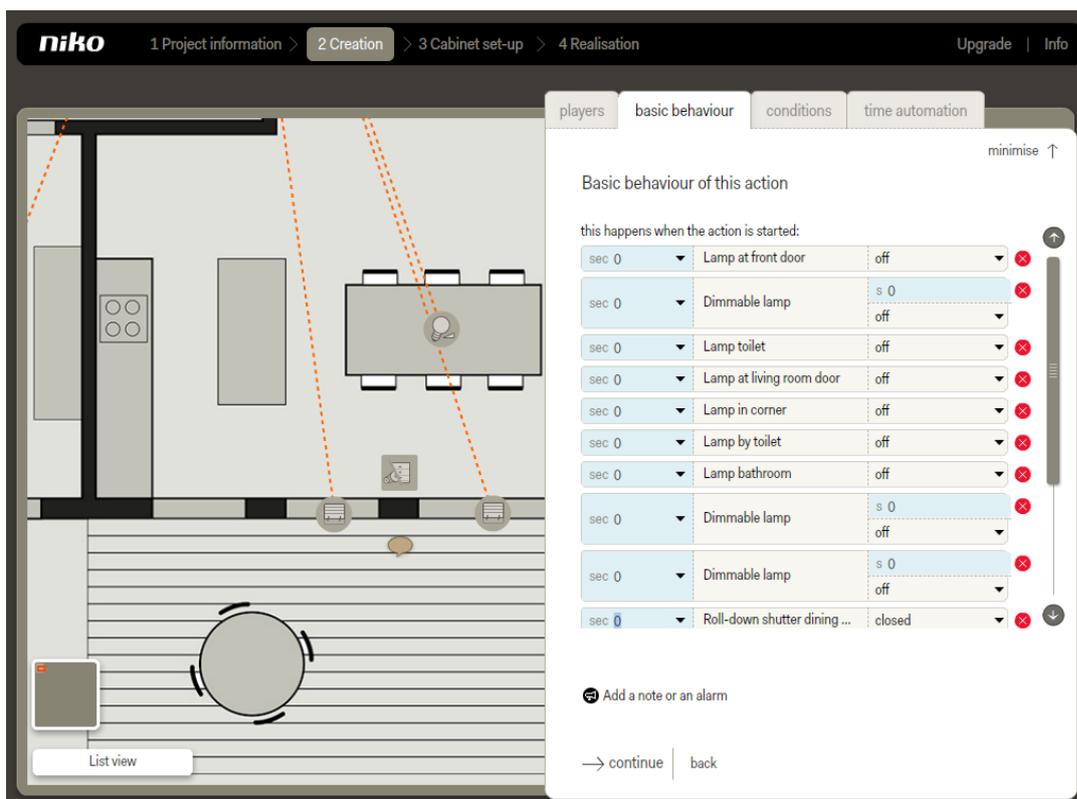


Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).

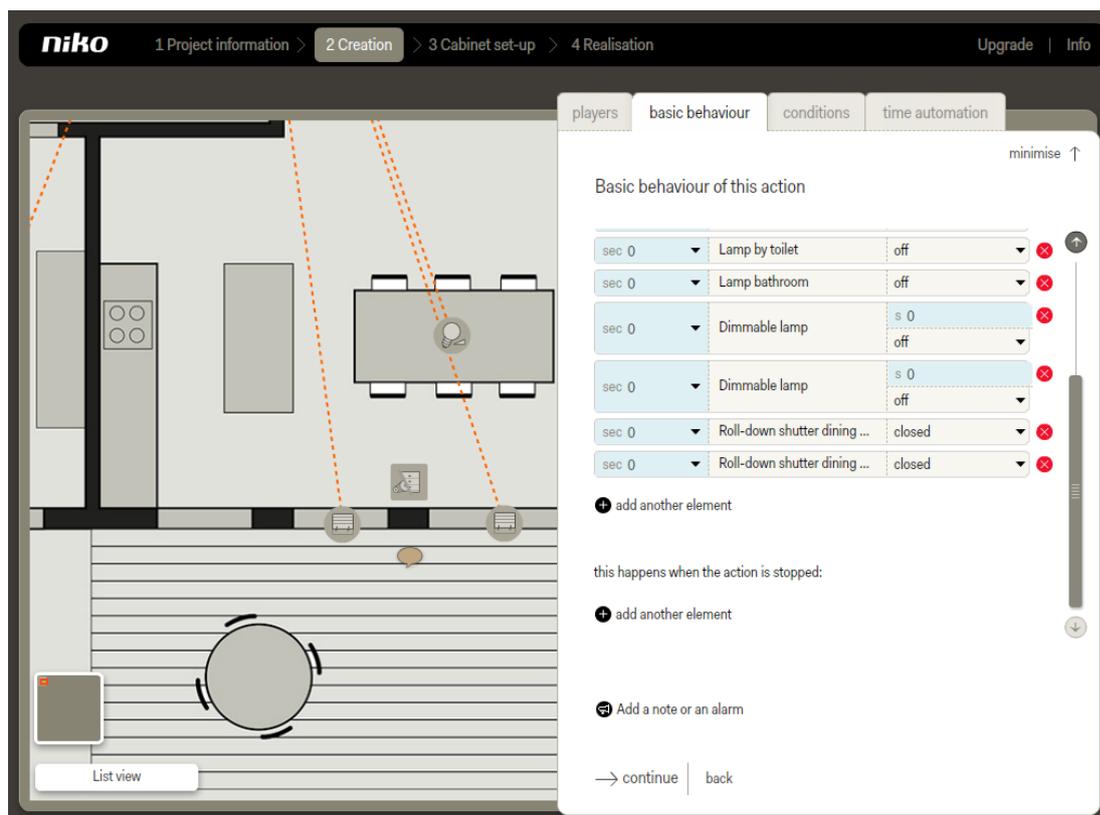
Укажите для каждого отдельного вывода, что он должен быть деактивирован.

Некоторые входы не имеют четкого выбора между активированным и деактивированным состоянием, например, защитные или подъемные жалюзи. Будет лучше, если вы, проконсультировавшись с клиентом, не станете включать их в функцию *tout éteint* (все выключено). Лучше автоматизировать жалюзи, чтобы они открывались утром и закрывались вечером, даже если ваш клиент отсутствует. Таким образом, отсутствие клиента менее заметно и не привлекает нежелательных посетителей.



Прокрутите правую часть экрана до конца, чтобы добраться до режима остановки.

В режиме остановки отмените все элементы, щелкнув по красной пиктограмме отмены рядом с каждым из них.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

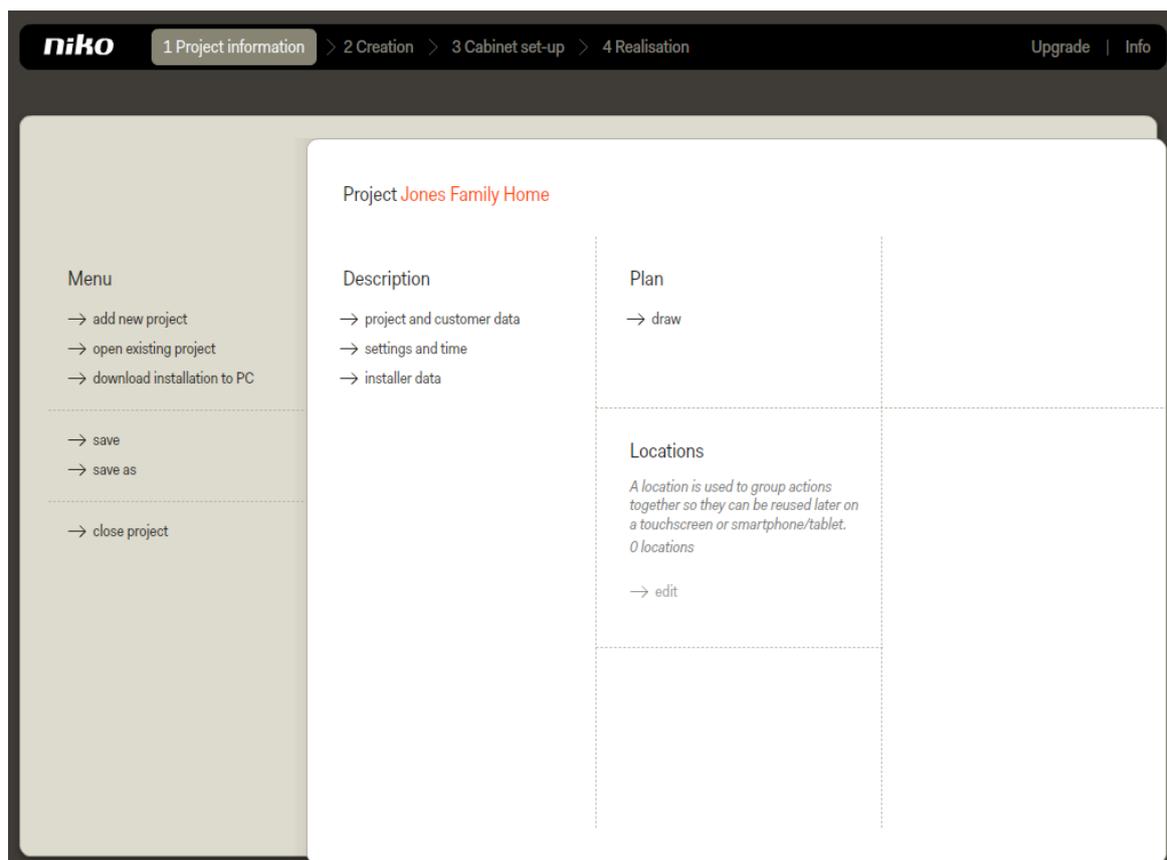
Теперь можете переходить к этапам **Cabinet set-up** (Компоновка блока) или **Realisation** (Исполнение).

Внутренний датчик движения для освещения и вентиляции в маленьком помещении

Данный поэтапный план описывает процесс установки связи между внутренним датчиком движения и лампой и вентилятором в ванной комнате. В ней есть небольшое окно, через которое может проникать естественный свет.

В основе этого поэтапного плана лежит проект, в котором различные вводы, выводы и действия уже определены.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

Щелкните по кнопке **add an input (добавить ввод)**.

Щелкните по строке **détecteur de mouvement intérieur (внутренний датчик движения)** в выпадающем списке в правой части экрана.

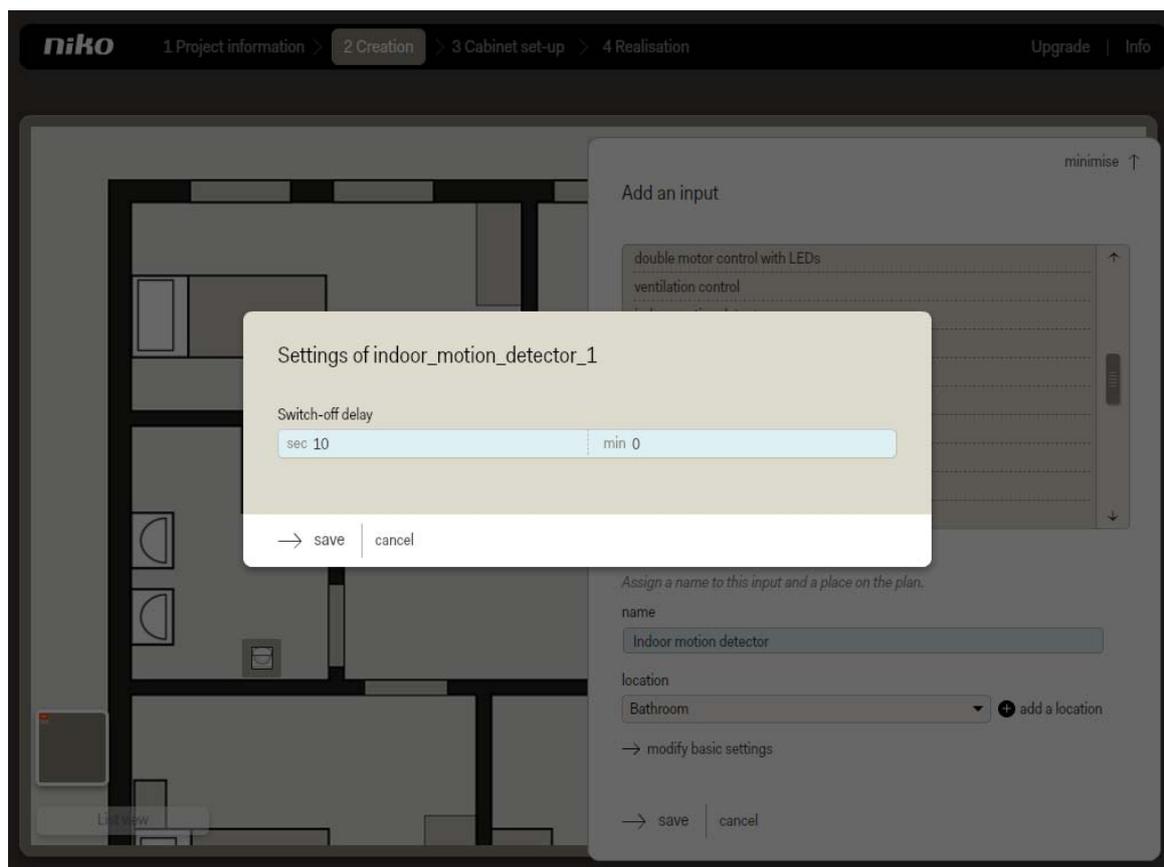
На плане появится ввод.

Переместите **внутренний датчик движения** в нужное место и дайте ему узнаваемое название.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по надписи **modify basic settings (изменить базовые настройки)**.

Появится всплывающее окно.



При необходимости измените параметр **Switch-off delay (Задержка времени отключения)**.

Задержка времени отключения - это интервал между последним зафиксированным движением и активацией режима остановки. Заводская настройка задержки времени отключения составляет 10 секунд и может быть изменена (диапазон: от 10 сек. до 59 мин. 59 сек.).

Щелкните по кнопке сохранения.

Всплывающее окно закроется.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по кнопке **add an output (добавить вывод)**.

Щелкните по строке **lamp (лампа)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится лампа.

Переместите лампу в нужное место и дайте ей узнаваемое название.

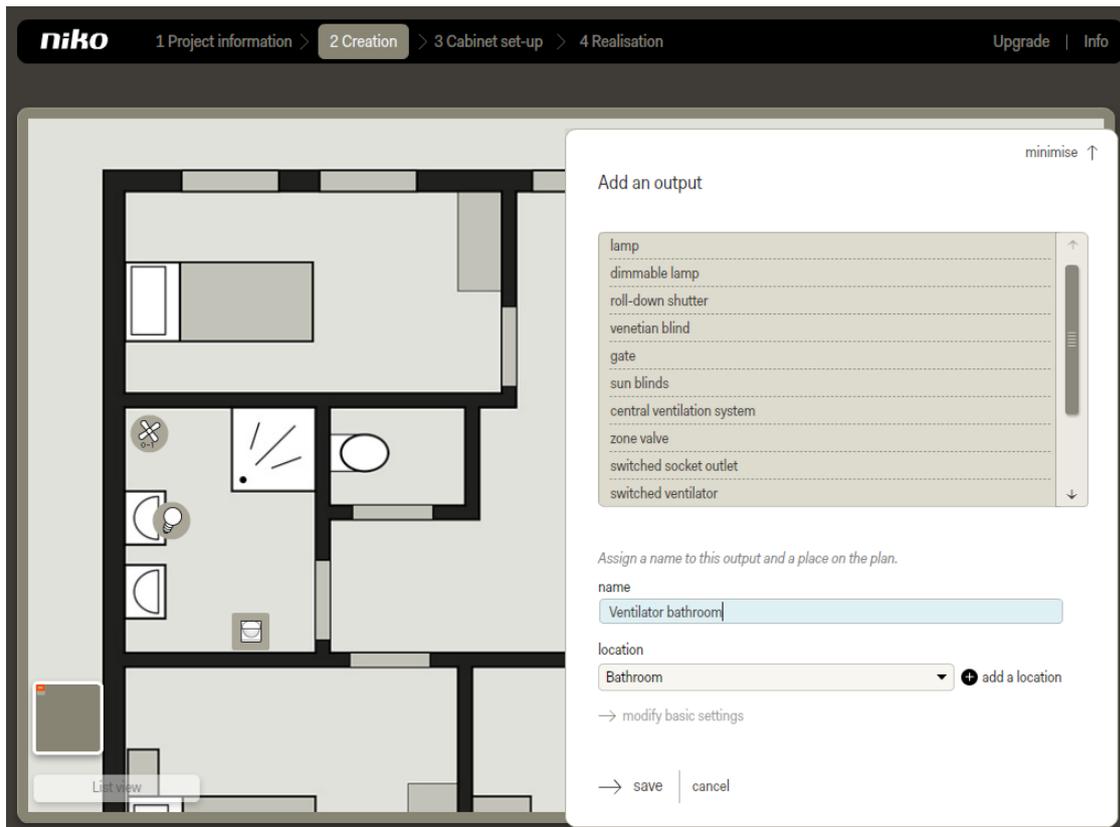
Выберите место, которое вы использовали для внутреннего датчика движения, из выпадающего списка **location (место)**.

Щелкните по строке **ventilateur commuté (коммутируемый вентилятор)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится коммутируемый вентилятор.

Переместите вентилятор в нужное место и дайте ему узнаваемое название.

Выберите место, которое вы использовали для внутреннего датчика движения, из выпадающего списка.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Внутренний датчик движения может одновременно измерять освещение и обнаруживать движение; он может быть запрограммирован двумя способами:
в случае движения (темно), если присутствует естественный свет и если вывод должен быть активирован при наступлении темноты.;
в случае движения (светло и темно), когда вывод должен быть постоянно активирован, независимо от уровня света, измеренного в помещении.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите **действие** в нужное вам место, например, рядом с соответствующим выводом.

Дайте действию **название**.

Выберите место, которое вы использовали для внутреннего датчика движения, из выпадающего списка **location (место)**.

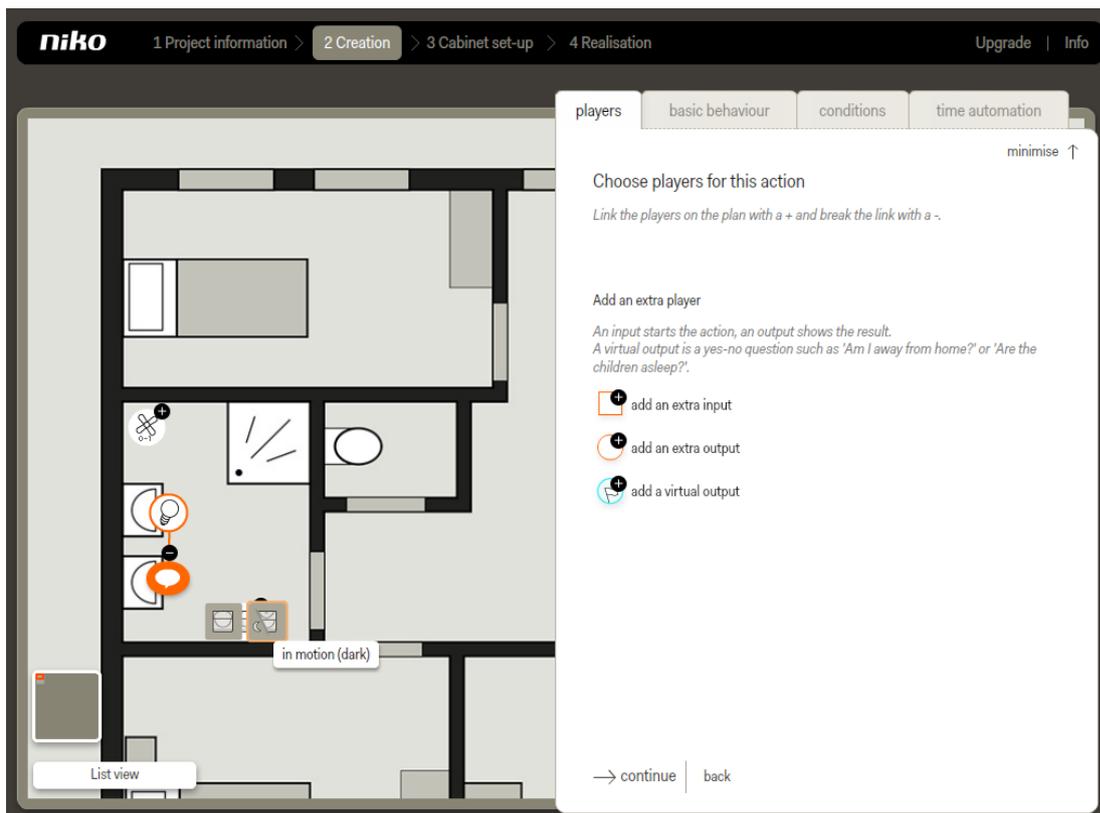
Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **Players (Исполнители)**.

Щелкните по лампе, чтобы связать ее с действием.

Щелкните по внутреннему датчику движения на плане.

Появятся два режима.



Щелкните по режиму **in motion (dark)** (в случае движения (темно)).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **Basic behaviour** (Базовый режим).

Поскольку вы запрограммировали **задержку времени отключения (switch-off delay)** в **базовых настройках (basic settings)**, вам не нужно этого делать в режиме остановки (comportement d'arrêt) во вкладке **basic behaviour** (базовый режим).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **Conditions** (Условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **Time automation (Автоматизация времени)**.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Вентилятор должен работать во время каждого использования ванной комнаты, даже днем, когда необходимость в освещении отсутствует. Это соответствует режиму **en cas de mouvement (lumière et obscurité) (в случае движения (светло и темно))**. Невозможно связать два различных режима одного внутреннего датчика движения в одном действии. Второе действие должно быть определено для вентилятора.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите действие в нужное вам место, например, рядом с соответствующим выводом.

Дайте действию **название (name)**.

Выберите из выпадающего списка место, которое вы использовали для внутреннего датчика движения.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **Players (Исполнители)**.

Щелкните по вентилятору на плане, чтобы связать его с действием.

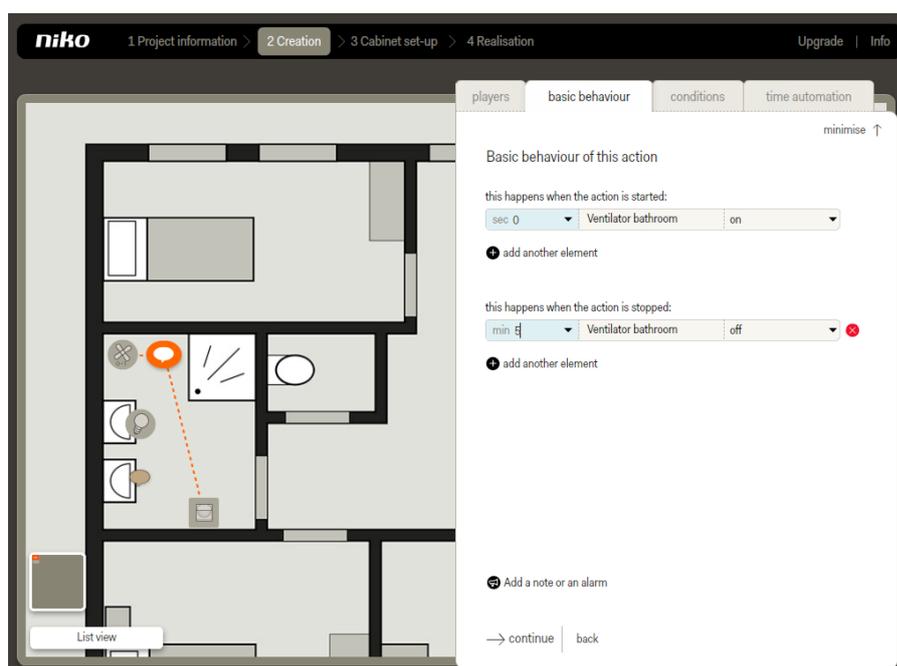
Щелкните по внутреннему датчику движения на плане.

Появятся два режима. Правый режим - **в случае движения (темно)** - выделен серым цветом и не может быть выбран, поскольку он был присвоен лампе.

Щелкните по режиму **в случае движения (светло и темно)**.

Вы перейдете во вкладку **Basic behaviour (Базовый режим)**.

При необходимости настройте задержку времени в разделе режима остановки таким образом, чтобы вентилятор продолжал работать после выключения освещения.



Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **Conditions (Условия)**.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **Time automation (Автоматизация времени)**.

В связи с тем, что определены задержка времени отключения и задержка времени в режиме остановки вентилятора, необходимость в автоматизации времени отсутствует.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по вкладке **Cabinet set-up (Компоновка блока)** в верхней части экрана.

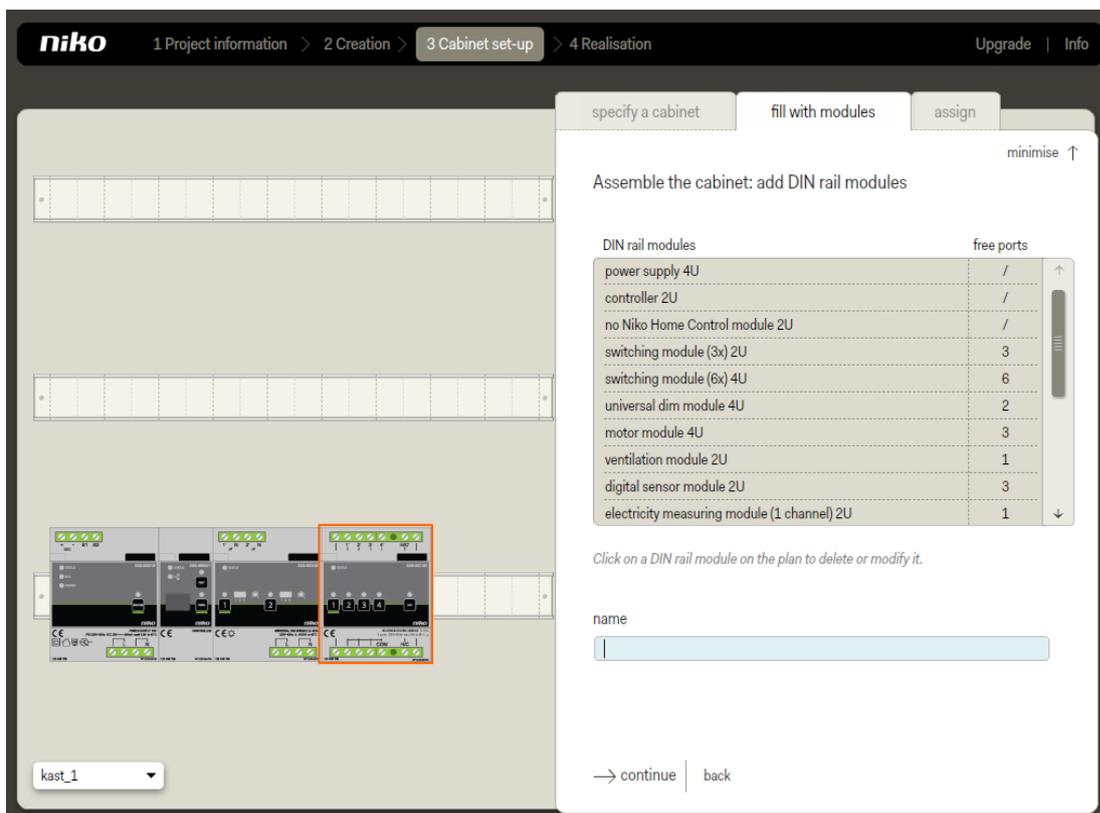
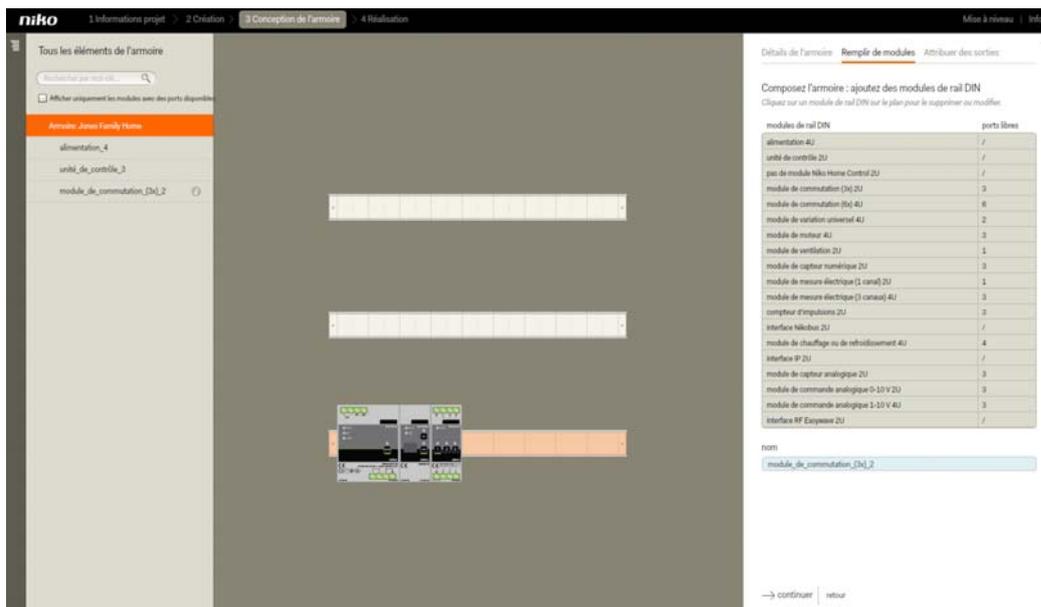
Вы перейдете на страницу **Assemble the cabinet (Составить блок)**.

Щелкните по названию блока в левой части экрана.

Появится вкладка **Détails de l'armoire (Подробная информация о блоке)**.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **fill with modules (Заполнить модулями)**.



Щелкните по строке **switching module (3x) 2U** (коммутационный модуль (3x) 2U) в выпадающем списке в правой части экрана.

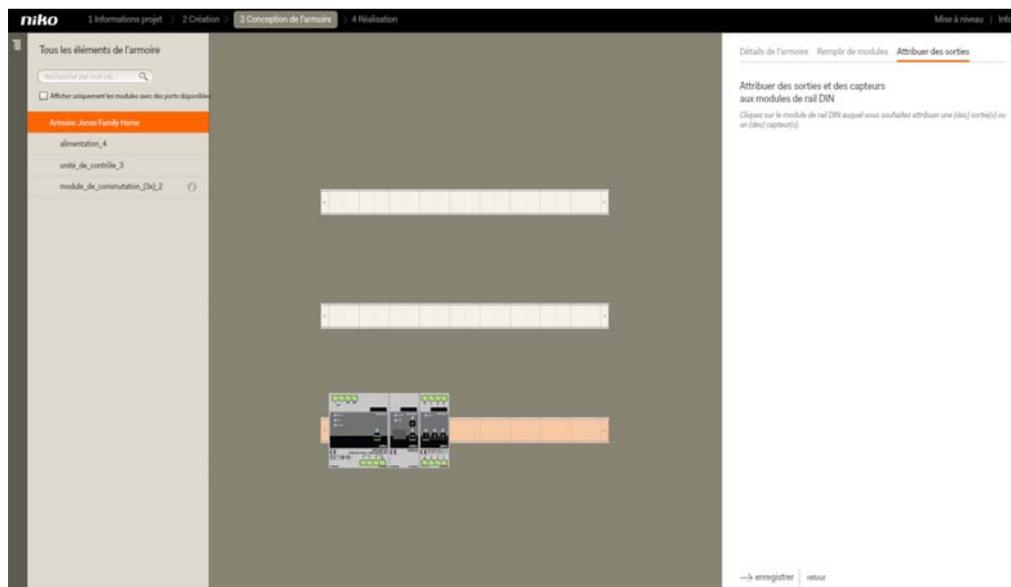
Приложение поместит модуль на DIN-рейку.

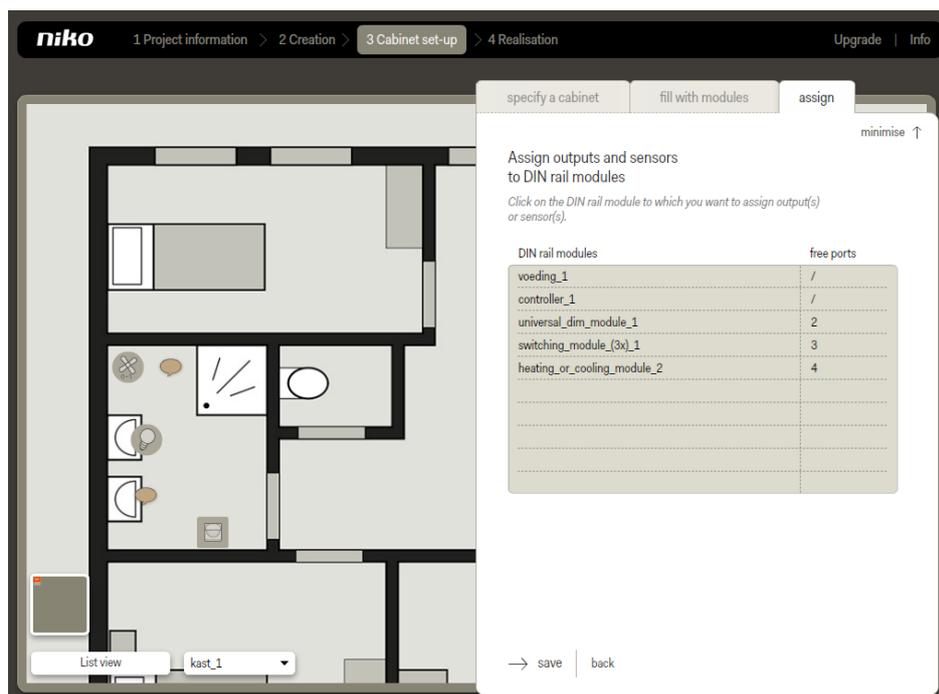
Этот коммутационный модуль управляет лампой в туалете.

Дайте этому коммутационному модулю узнаваемое название.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **assign (присвоить)**.

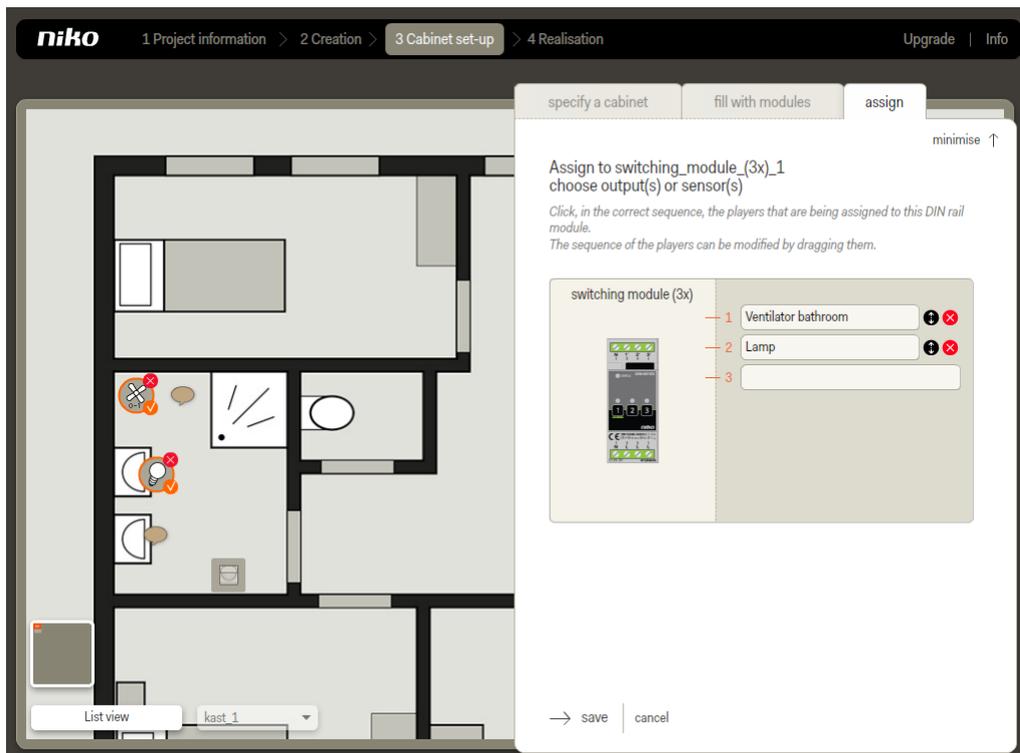




Щелкните по строке коммутационного модуля в правой части экрана.

В правой части экрана появится виртуальный модуль.

Щелкните по лампе и вентилятору на плане, чтобы связать их с коммутационным модулем.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

У коммутационного модуля останется только один свободный вывод.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Cabinet set-up (Компоновка блока)**.

Теперь соедините ваш ноутбук с контроллером распределительного блока с помощью кабеля УТР.

Подождите несколько минут.

Если вы не присоединили ноутбук к установке или подождали недостаточно долго, на этапе Исполнения появится сообщение об ошибке: «Could not find exactly 1 Controller (found 0)» («Невозможно найти 1 Контроллер (найдено 0)»).

Теперь вы можете перейти к этапу **Realisation (Исполнение)**.

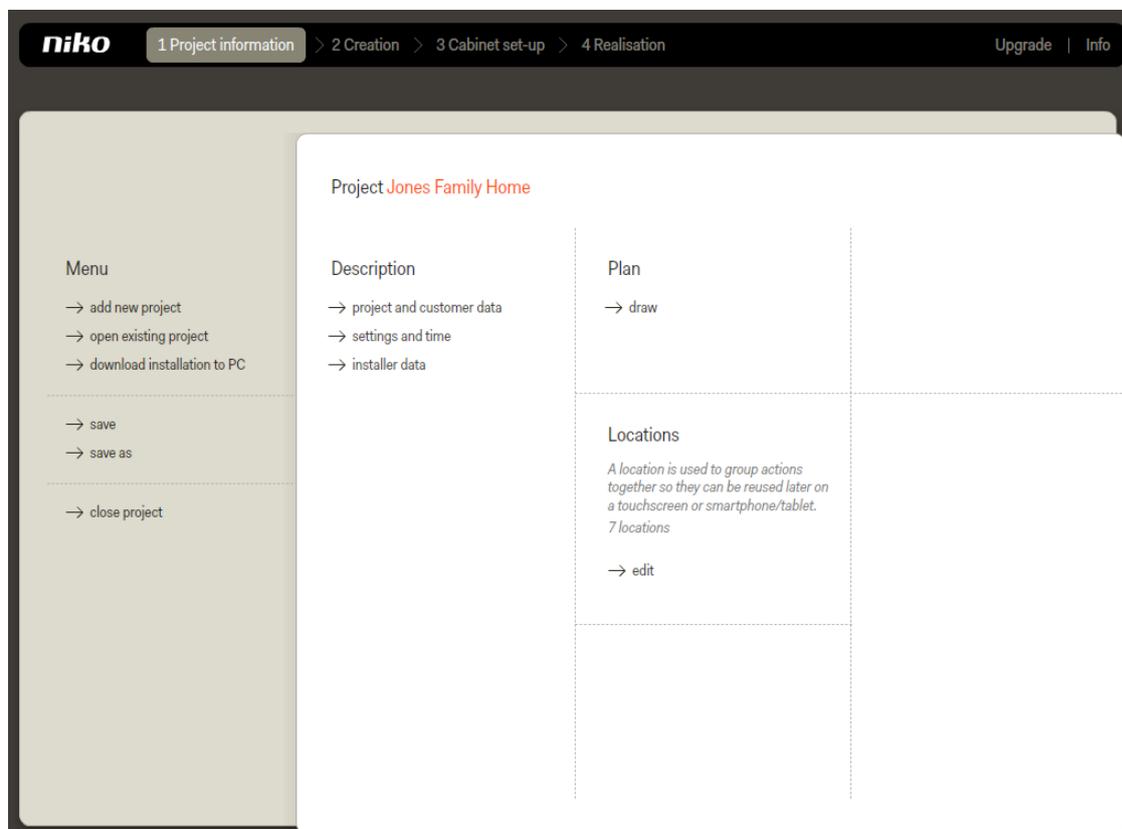
Перед загрузкой всех действий, требующих использования внутренних датчиков движения, проверьте все еще раз. Не комбинируйте внутренние датчики движения с другими ручными устройствами управления (вводы), такими как кнопка на самом датчике, или с функцией tout éteint (все выключено) этого же вывода. Обе программы могут повлиять на правильное функционирование внутреннего датчика движения и привести к неожиданному поведению.

Внутренние датчики движения в длинном коридоре

В основе этого поэтапного плана лежит проект, в котором различные входы, выходы и действия уже определены.

В этом поэтапном плане различные внутренние датчики движения размещаются в длинном коридоре.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

Щелкните по кнопке **add an input (добавить ввод)**.

Щелкните по строке **détecteur de mouvement intérieur (внутренний датчик движения)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится ввод.

Переместите **внутренний датчик движения** в нужное место и дайте ему узнаваемое название.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по надписи **modify basic settings (изменить базовые настройки)**.

Появится всплывающее окно.

При необходимости измените параметр **Switch-off delay (Задержка времени отключения)**.

Задержка времени отключения - это интервал между последним зафиксированным движением и активацией режима остановки. Заводская настройка задержки времени отключения составляет 10 секунд и может быть изменена (диапазон: от 10 сек. до 59 мин. 59 сек.).

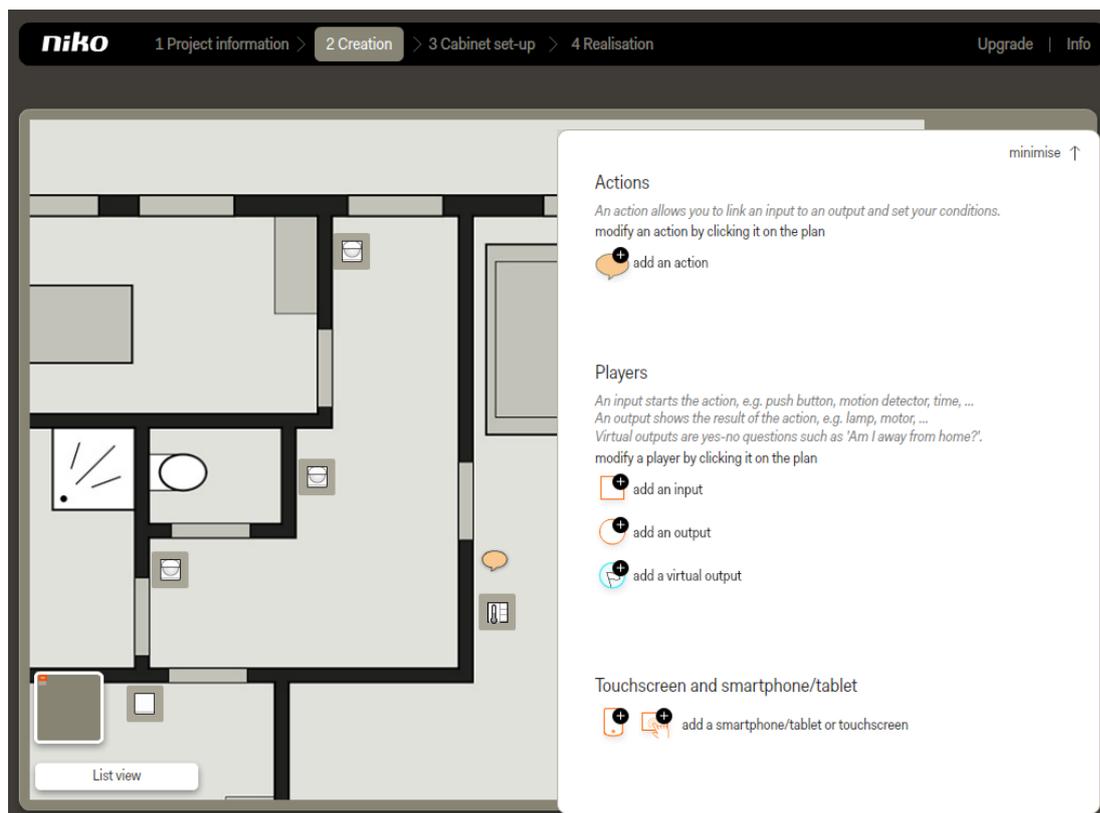
Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Всплывающее окно закрывается.

Добавьте описанным выше способом необходимые внутренние датчики движения.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.



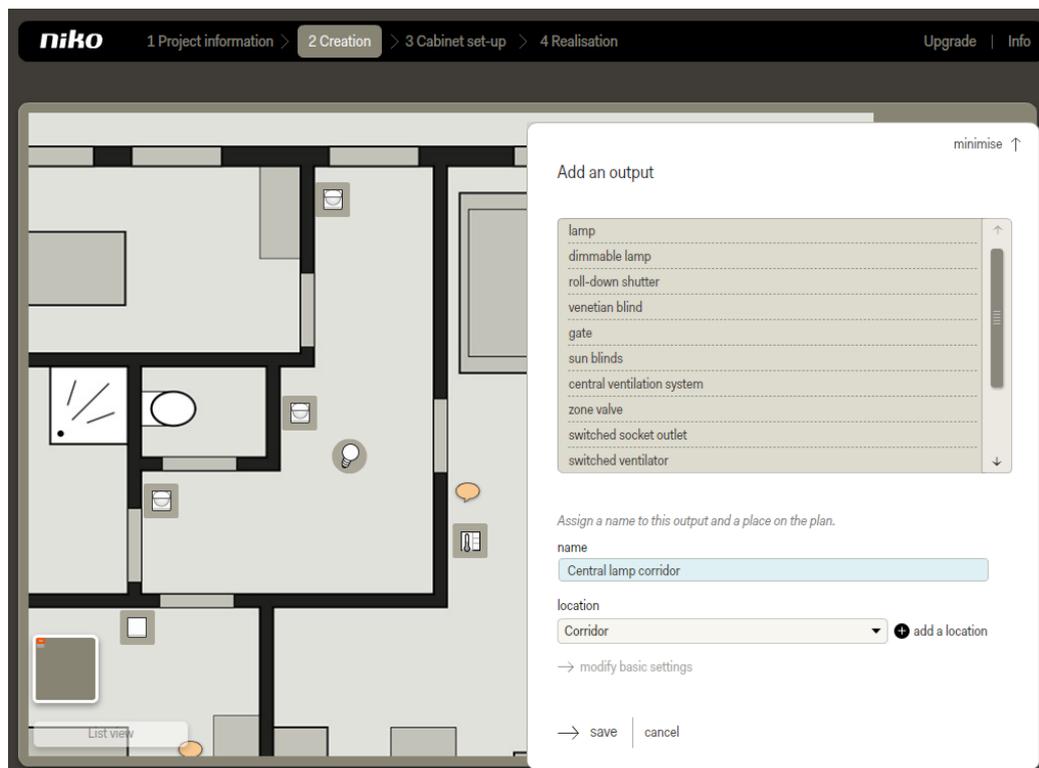
Щелкните по кнопке **add an output (добавить вывод)**.

Щелкните по строке **lamp (лампа)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится лампа.

Переместите лампу в нужное место и дайте ей узнаваемое название.

Выберите место, которое вы также использовали для внутренних датчиков движения, из выпадающего списка **location (место)**.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите **действие** в нужное вам место, например, рядом с соответствующим вводом или выводом.

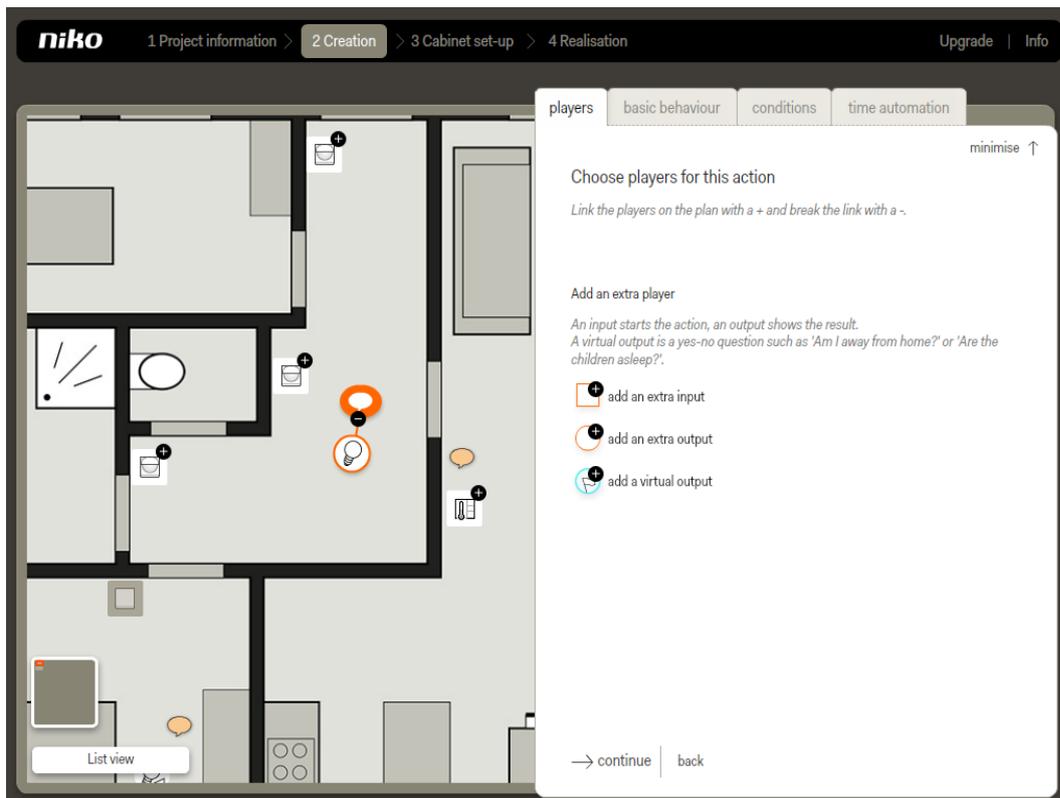
Дайте действию **название (name)**.

Выберите место, которое вы также использовали для внутреннего датчика движения, из выпадающего списка **location (место)**.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **players (исполнители)**.

Щелкните по лампе, чтобы связать ее с действием.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).

Поскольку вы запрограммировали **задержку времени отключения (switch-off delay)** в **базовых настройках (basic settings)**, вам не нужно этого делать в режиме остановки (comportement d'arrêt) во вкладке **basic behaviour** (базовый режим).

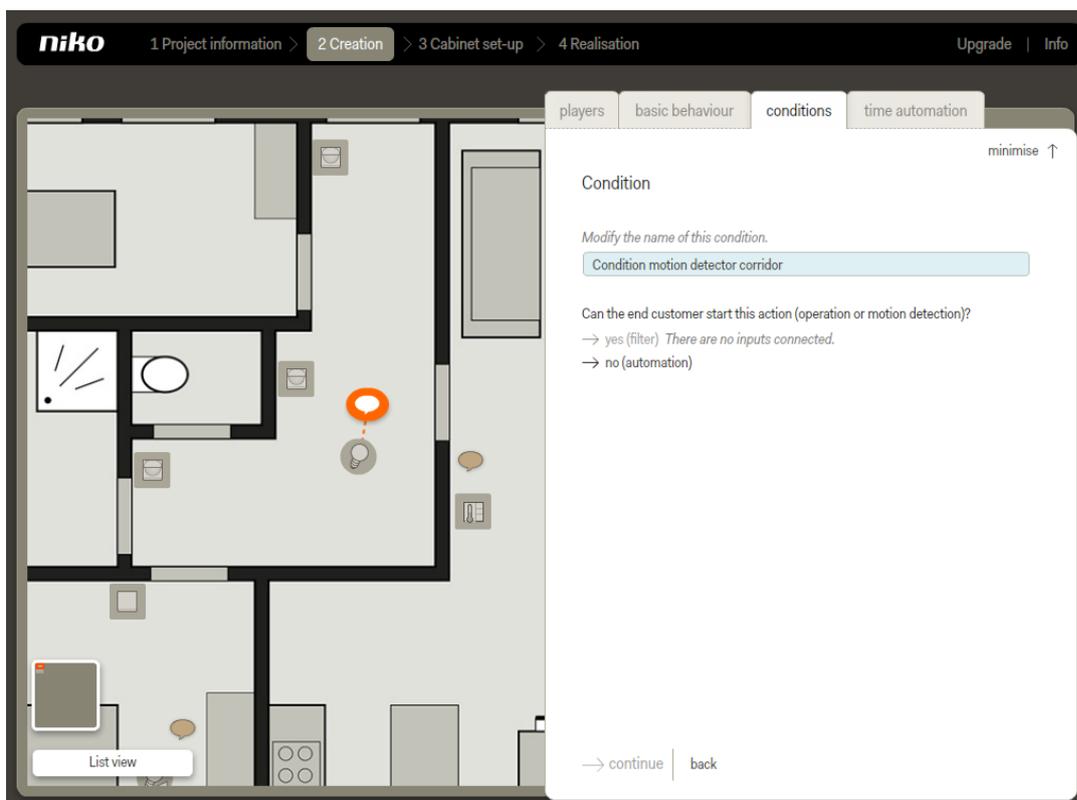
Если в дополнение к лампе вы хотите привязать другой вывод, который должен оставаться активированным более длительное время, определите также для этого второго вывода задержку времени в режиме остановки (comportement d'arrêt) вкладки comportement de base (базовый режим). Например: вентилятор, который продолжает работать в течение одной минуты после выключения освещения.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

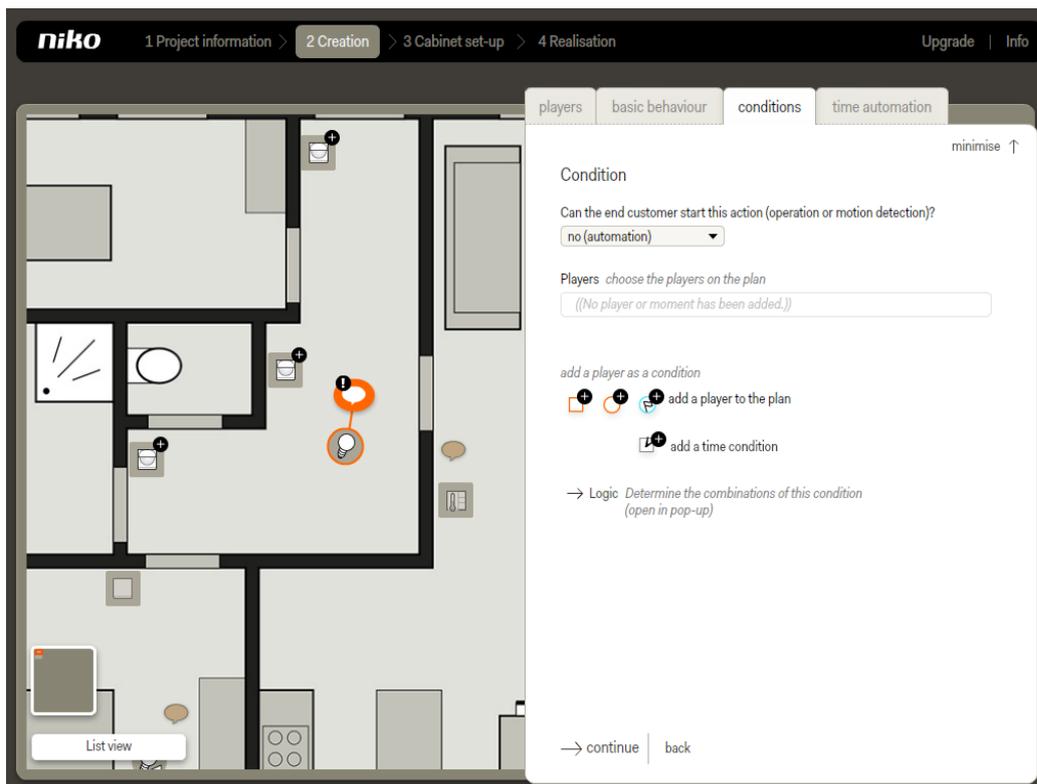
Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по кнопке **add a condition (добавить условие)**.

Дайте условию **название (name)**.



Щелкните по кнопке **no (automation) (нет (автоматизация))**.



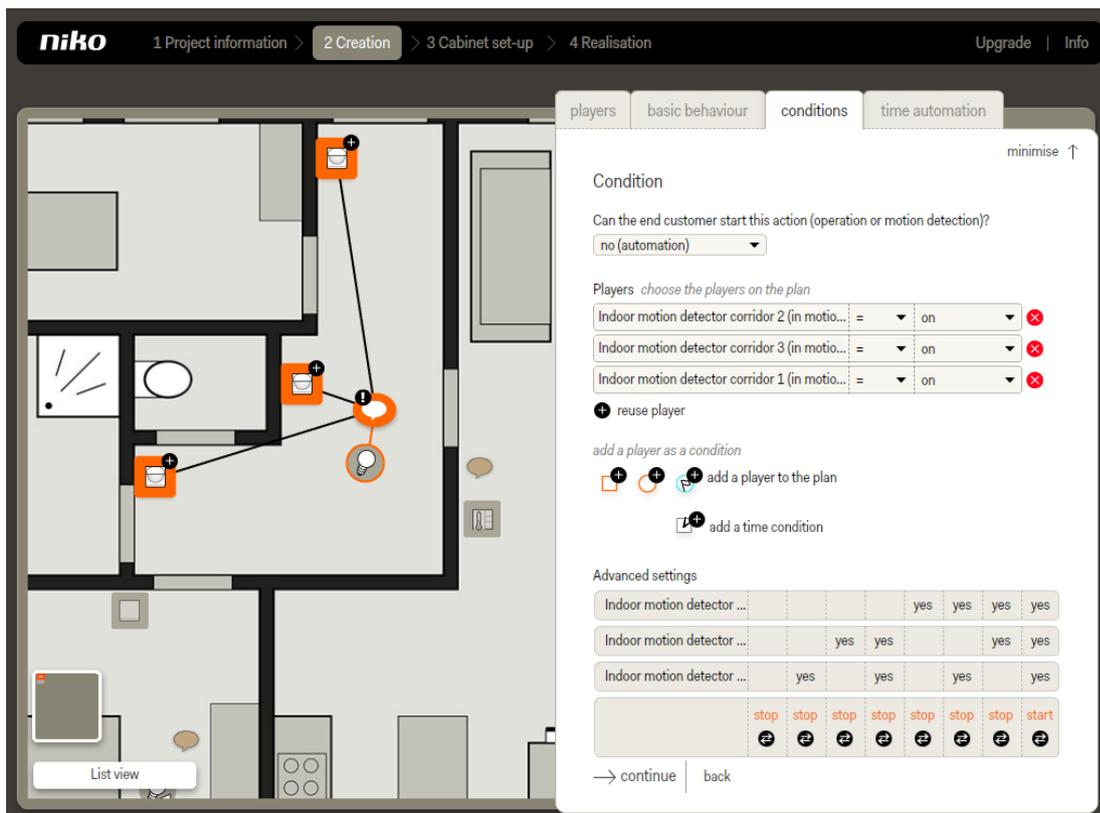
Щелкните по внутреннему датчику движения на плане, чтобы связать его с действием в качестве исполнителя условия.

Появятся два режима.

Выберите режим **in motion (dark)** (в случае движения (темно)).

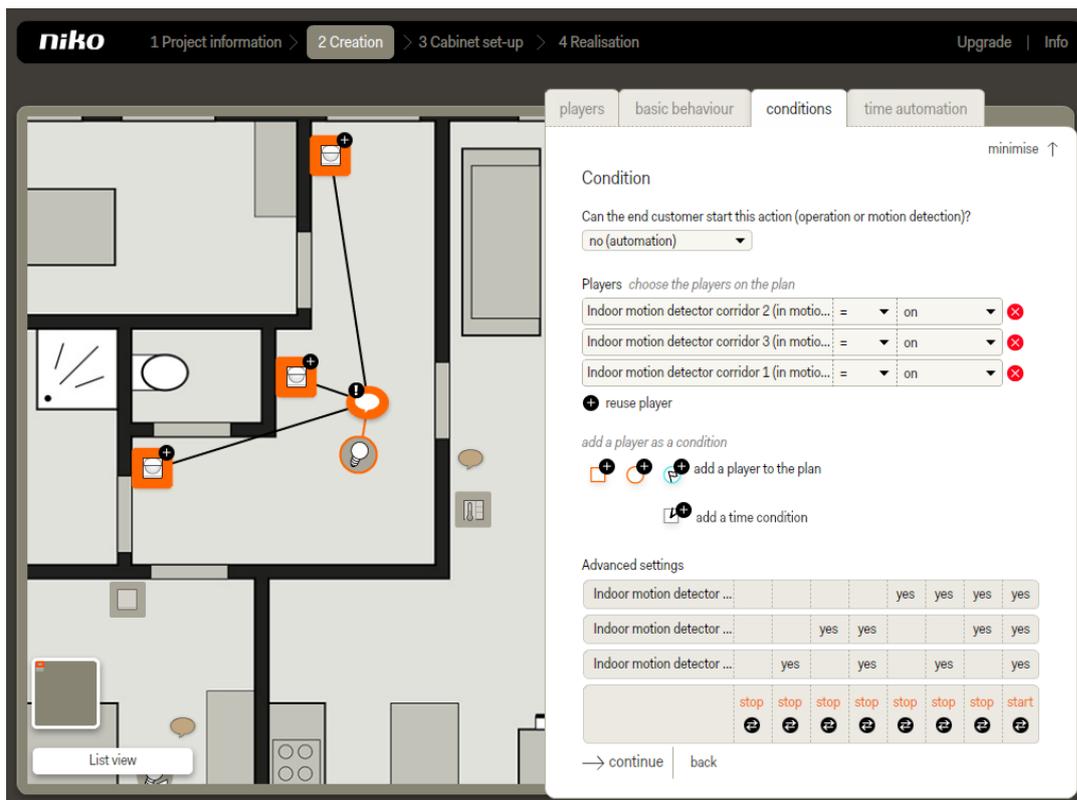
На внутренний датчик движения, который находится вблизи входной двери, ночью может воздействовать случайный свет уличного освещения, а датчик, расположенный в задней части коридора, особенно за углом или изгибом, днем может не улавливать естественный свет, попадающий через стекло входной двери. Имейте это в виду при выборе режима и добавляйте необходимые условия времени для оптимизации их функционирования.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).



Внесите изменения в **Advanced settings (Расширенные настройки)**, щелкнув по нижней строке для каждой комбинации внутренних датчиков движения столько раз, сколько нужно, чтобы получить желаемый режим пуска или остановки.

Когда пользователь идет по длинному коридору, может случиться так, что первый датчик движения, который включил освещение, через какое-то время больше не обнаруживает движения. Во избежание выключения освещения, когда первый датчик уже ничего не обнаруживает, нужно, чтобы действие запускалось также от других датчиков движения, по отдельности или в различных сочетаниях.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

Теперь можете переходить к этапу **Cabinet set-up** (Компоновка блока).

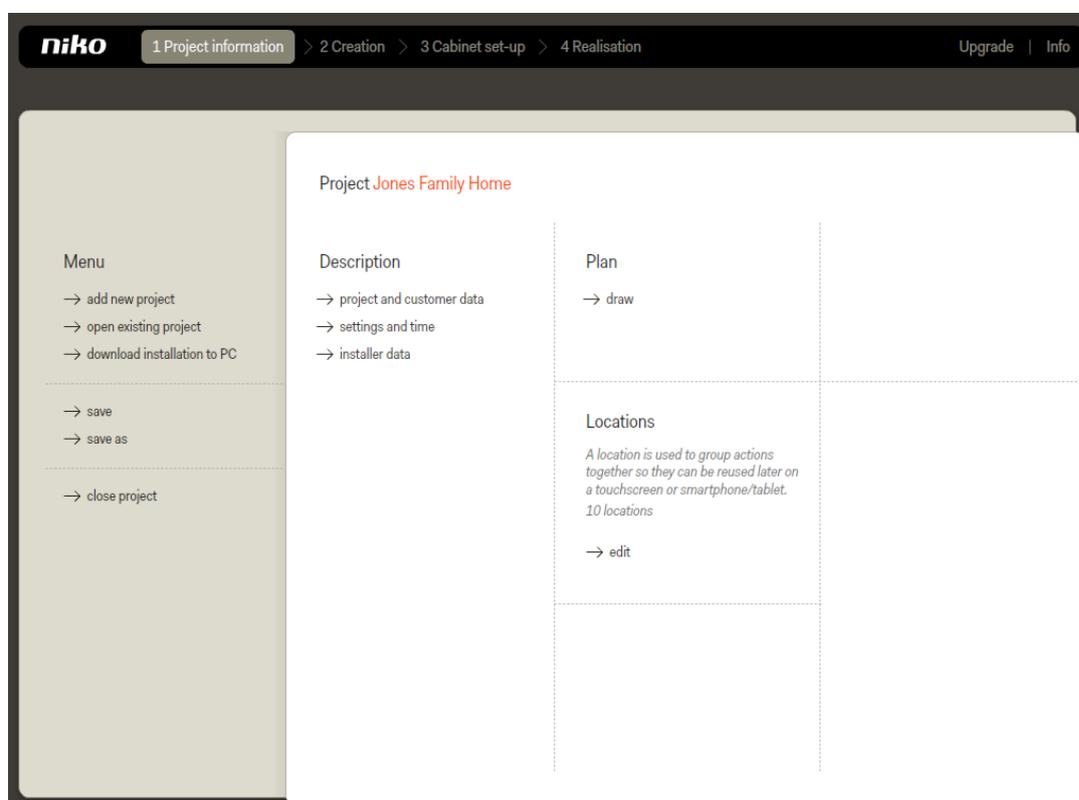
Выберите коммутационный модуль 2U или 4U для лампы, которая включается внутренними датчиками движения. Внутренние датчики движения являются вводами и им не нужен модуль в распределительном блоке.

Система центральной вентиляции

В основе этого поэтапного плана лежит завершающий этап проекта **Thermostat avec réglage par zone (Термостат с зональной регулировкой)**.

Распределительный блок этого проекта содержит уже несколько модулей.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

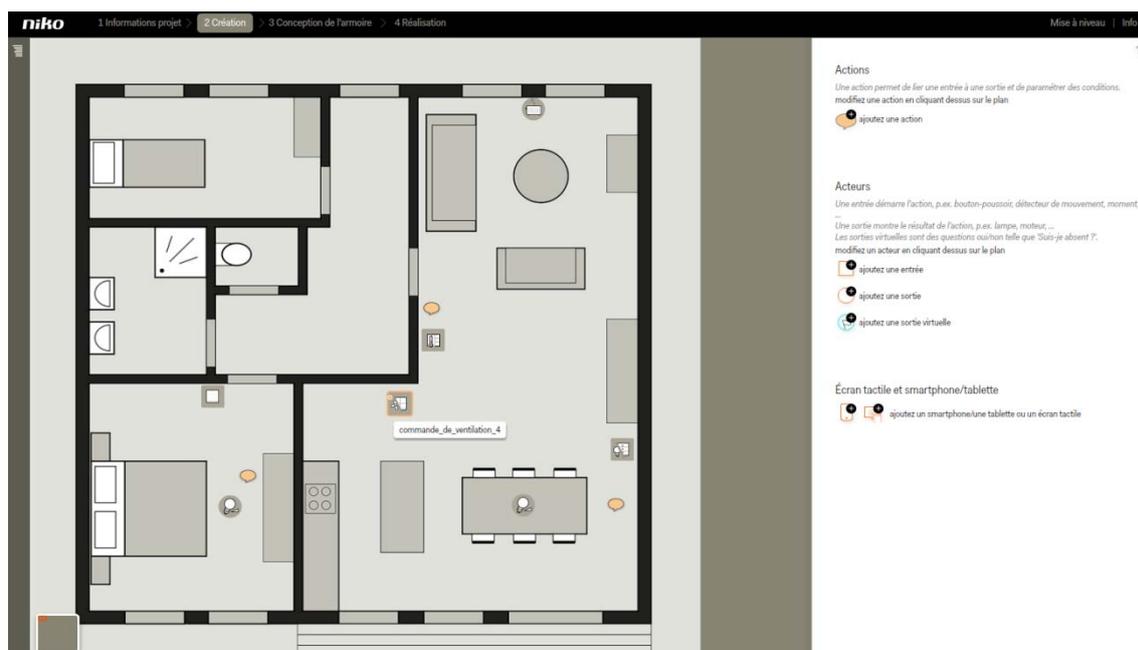
Щелкните по кнопке **add an input (добавить ввод)**.

Щелкните по строке **ventilation control (устройство управления вентиляцией)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится ввод.

Переместите **устройство управления вентиляцией** в нужное место и дайте ему узнаваемое название.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по кнопке **add an output (добавить вывод)**.

Щелкните по строке **systeme de ventilation central (центральная система вентиляции)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится вывод.

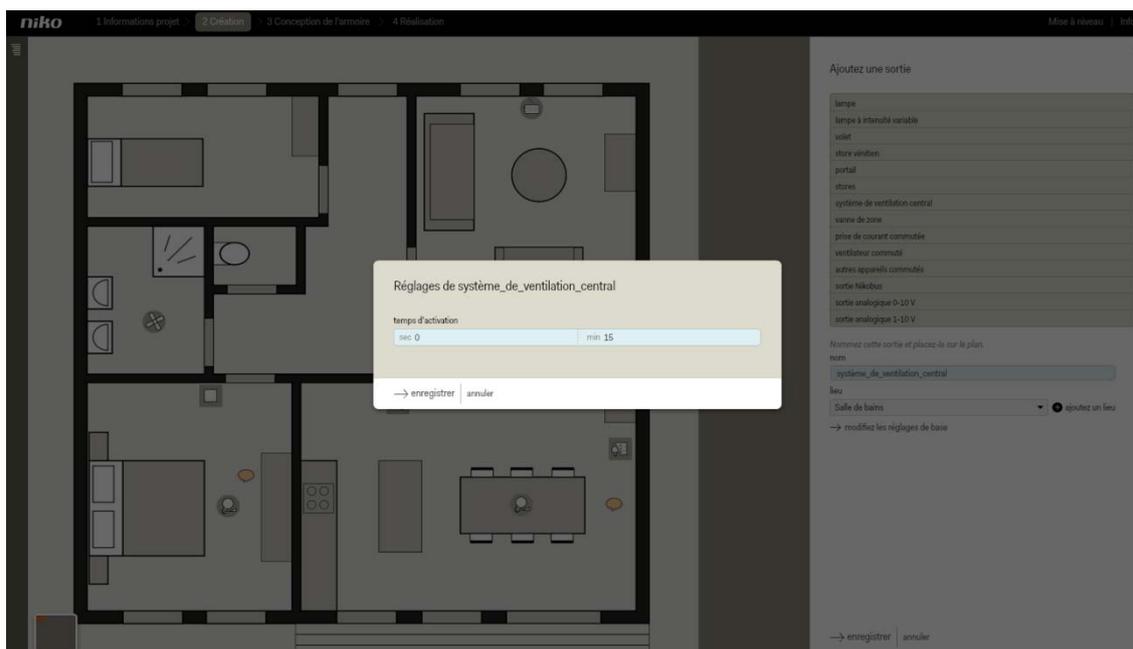
Переместите **центральную систему вентиляции** в нужное место и дайте ей узнаваемое название.

Центральная система вентиляции состоит из центрального устройства, обновляющего воздух в нескольких комнатах посредством системы вентиляционных каналов. Приложение Niko Home Control рассматривает всю центральную систему вентиляции как один вывод. Не добавляйте выходы центральной системы вентиляции в каждой комнате, где находится воздуховод или вытяжной канал. Для правильного программирования место центральной системы вентиляции не должно совпадать с физическим местом вентиляционной установки.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по стрелке **modify basic settings (изменить базовые настройки)** для настройки **time activation (времени активации)** системы вентиляции.

Появится всплывающее окно.



Введите нужное **время активации (temps d'activation)**.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Всплывающее окно закроется.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите **действие** в нужное вам место, например, рядом с соответствующим вводом или выводом.

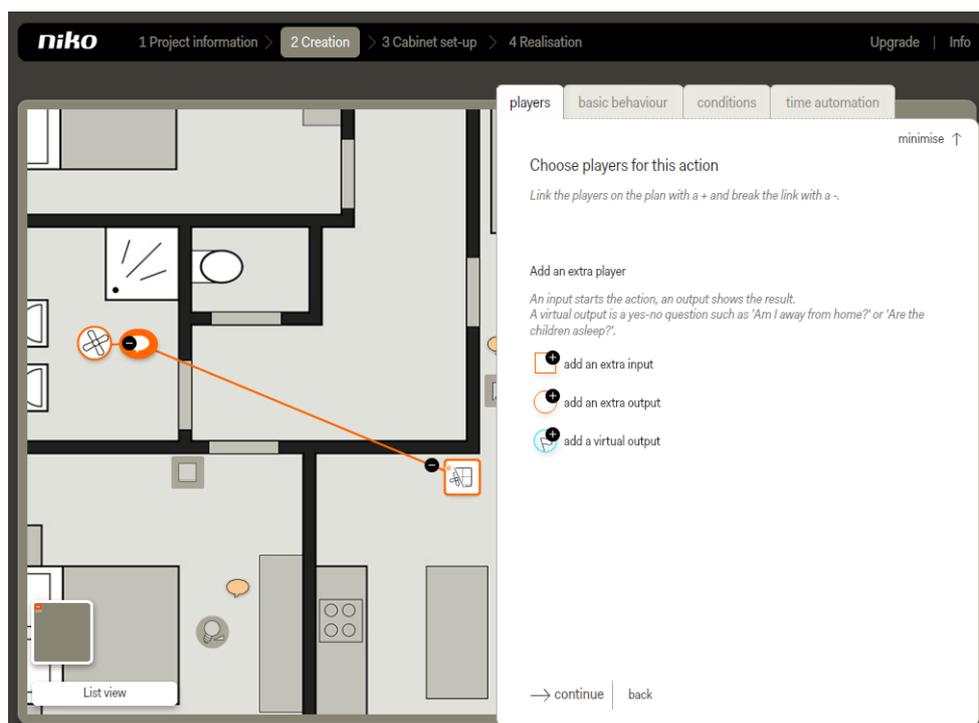
Дайте действию **название (name)**.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **players (исполнители)**.

Щелкните по **центральной системе вентиляции и устройству управления вентиляцией** на плане, чтобы связать их с действием.



Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).

Режим работы **устройства управления вентиляцией** задан и не может быть изменен.

Щелкните по вопросу **Which behaviour is this? (О каком режиме идет речь?)**, чтобы изучить заданный режим устройства управления вентиляцией.

Появится всплывающее окно.

Чтобы закрыть всплывающее окно, щелкните по кнопке **close** (закрыть).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

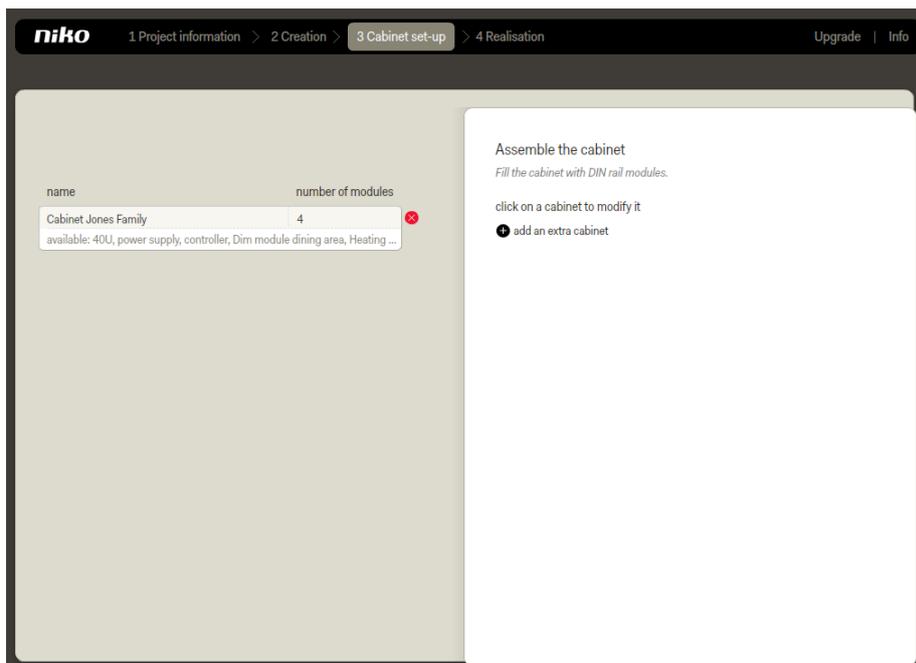
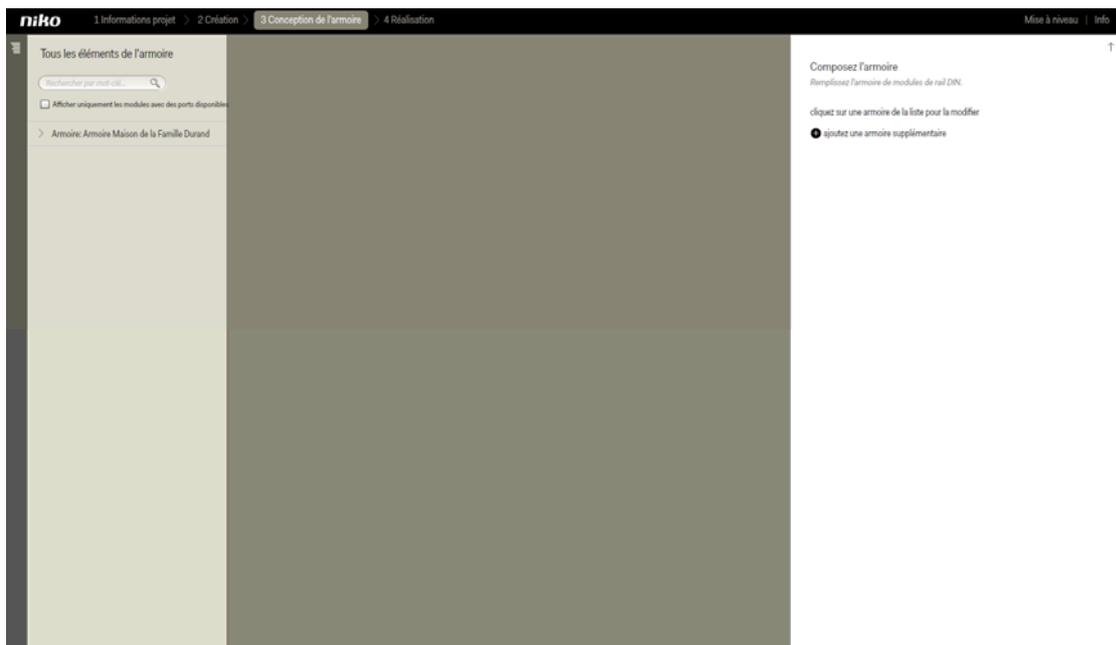
Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

Щелкните по вкладке **Cabinet set-up** (Компоновка блока) в меню в верхней части экрана.

Вы перейдете на страницу **Assemble the cabinet** (Составить блок).



Щелкните по названию блока в левой части экрана.

Появится вкладка **specify the cabinet (определить блок)**.

Слева будет находиться виртуальный блок.

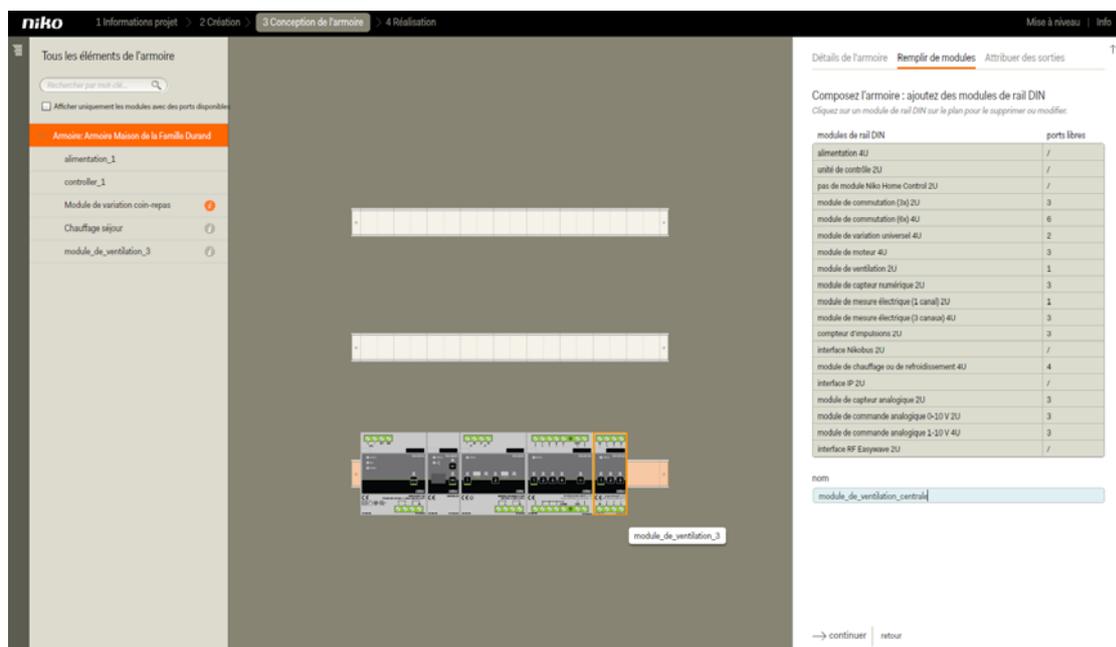
Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

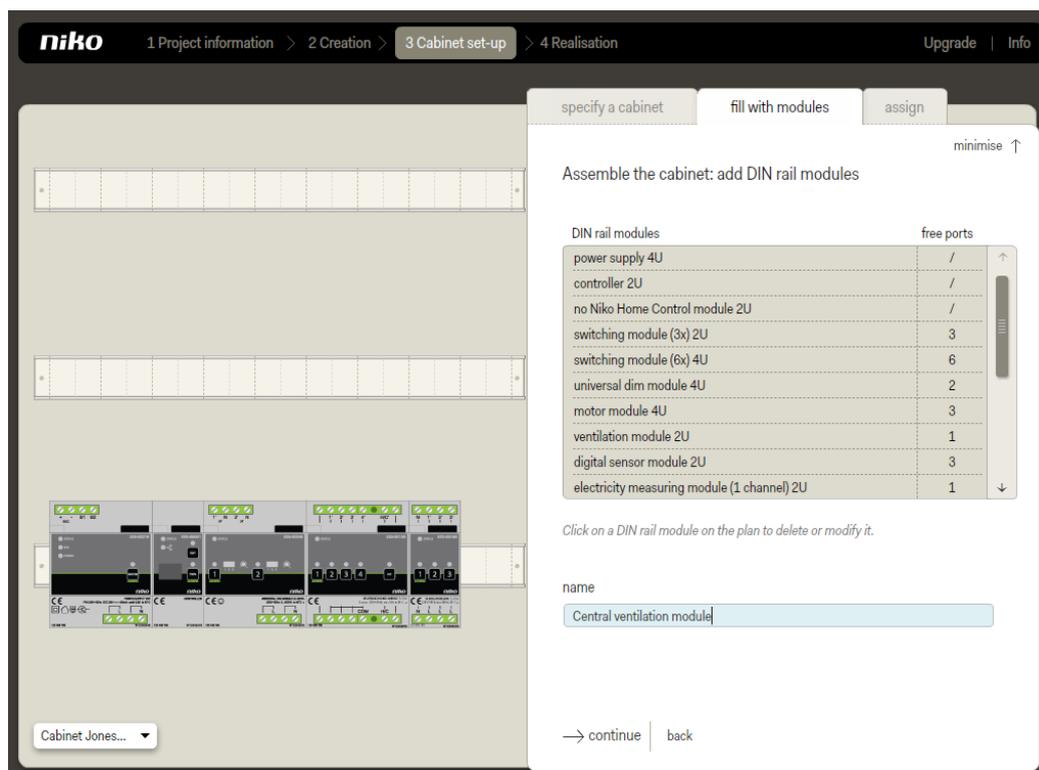
Вы перейдете во вкладку **fill with modules (заполнить модулями)**.

Щелкните по строке **module de ventilation 2U** (вентиляционный модуль 2U) в выпадающем списке в правой части экрана.

Приложение поместит модуль на DIN-рейку.

Дайте этому модулю **название (name)**.





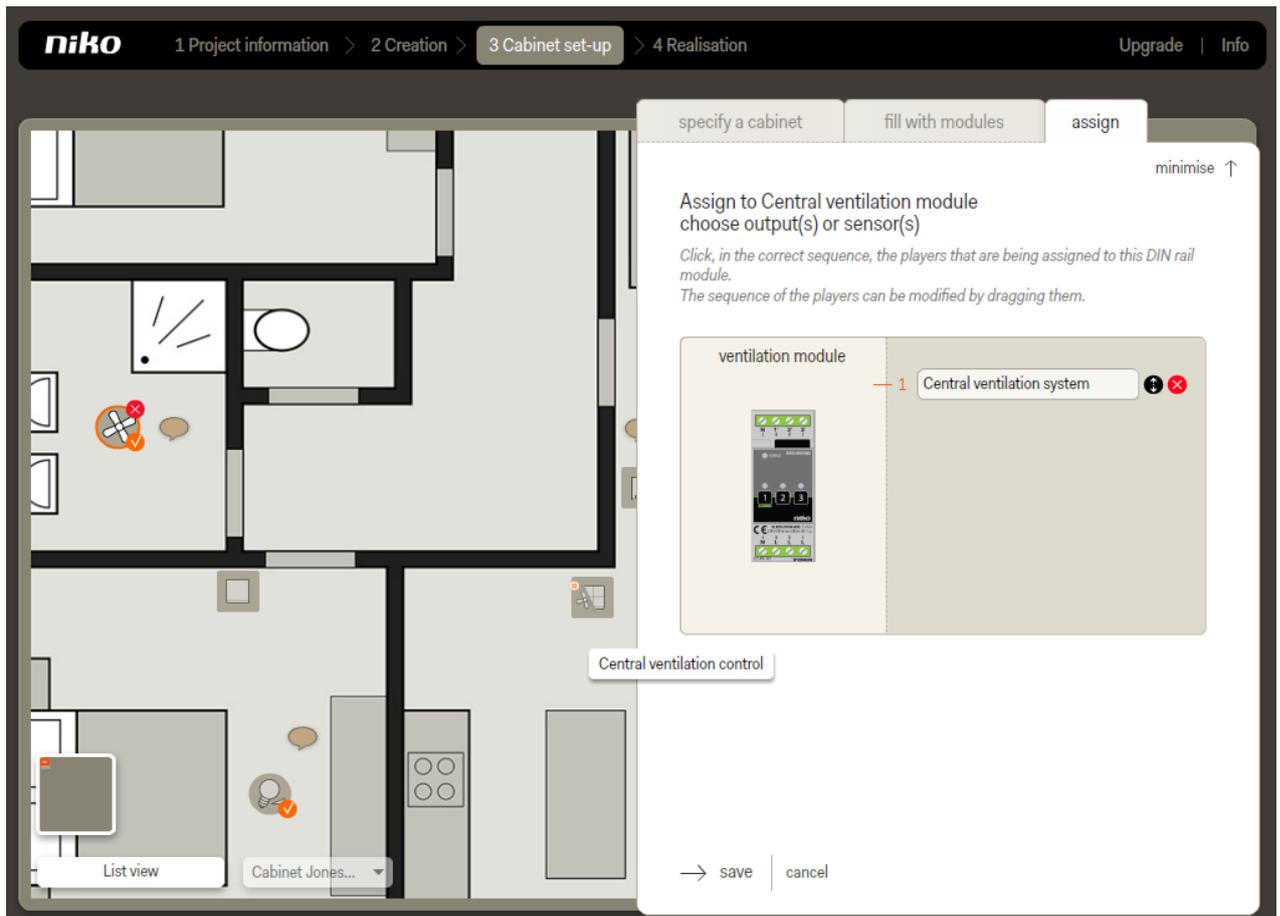
Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **assign** (присвоить).

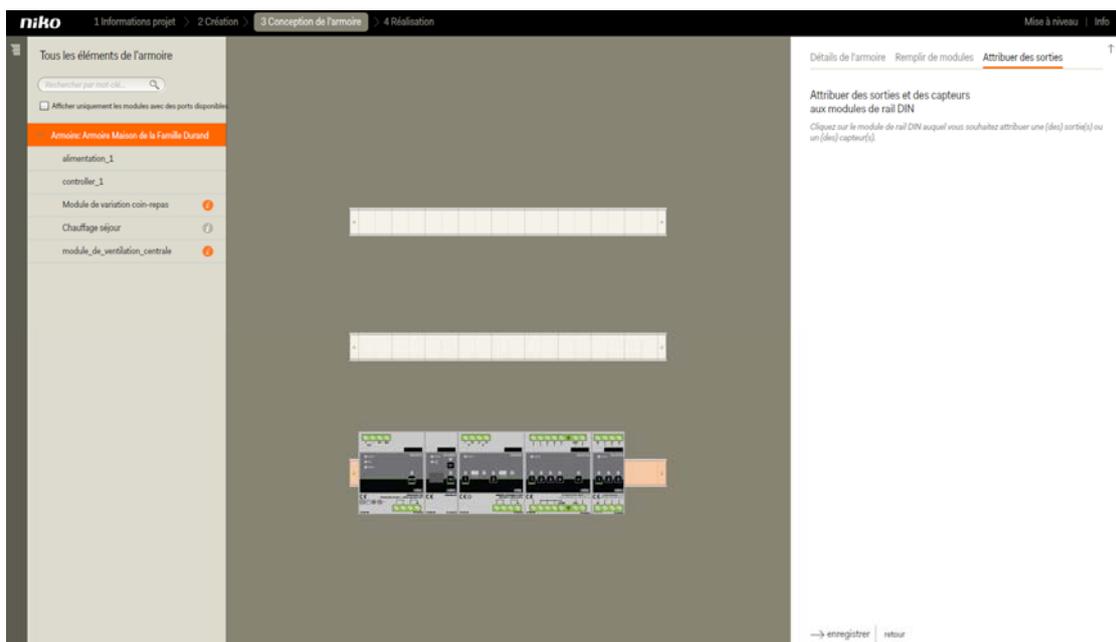
Щелкните по строке вентиляционного модуля в правой части экрана.

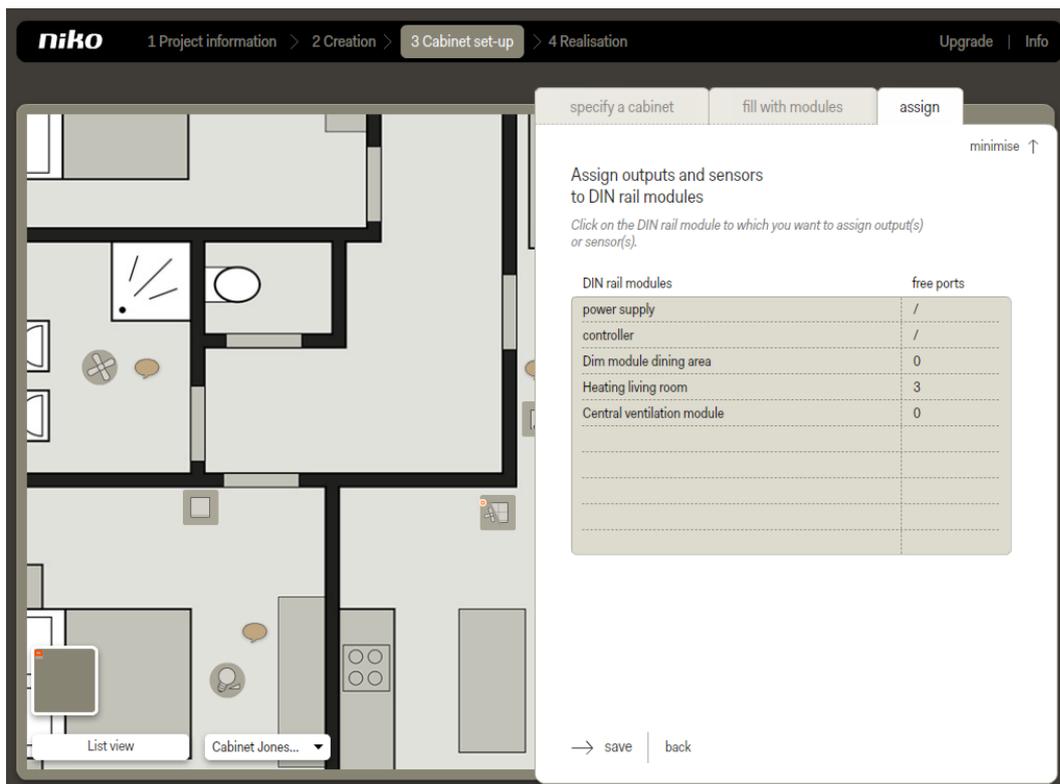
В правой части экрана появится виртуальный модуль.

Щелкните по вентиляционному модулю на плане.



Щелкните по стрелке **save** (сохранить).





У вентиляционного модуля не останется свободных выводов.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на страницу **Assemble the cabinet (Составить блок)**.

Теперь соедините ваш ноутбук с контрольным устройством распределительного блока с помощью кабеля UTP.

Подождите несколько минут.

Если вы не присоединили ноутбук к установке или подождали недостаточно долго, на этапе Исполнения появится сообщение об ошибке: «Could not find exactly 1 Controller (found 0)» («Невозможно найти 1 Контроллер (найдено 0)»).

Теперь вы можете перейти к этапу **Realisation (Исполнение)**.

Симуляция присутствия

В основе этого поэтапного плана лежит проект, в котором различные входы, выходы и действия уже определены.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.

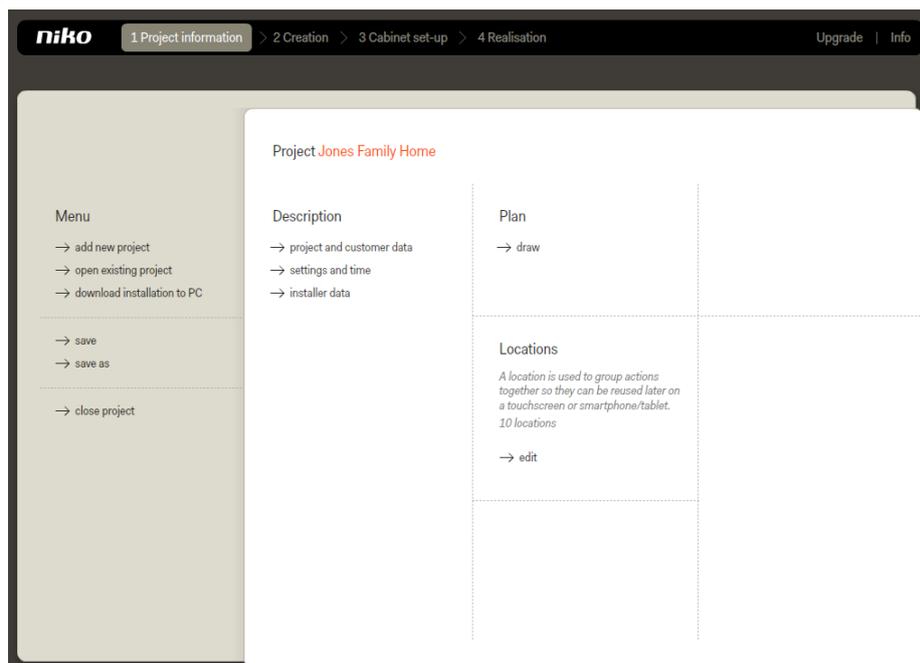
Симуляция присутствия включает в себя три действия:

- Отсутствие жильцов
- Активация симуляции присутствия
- Симуляция

Первым действием конечный пользователь выключает все, когда выходит из дома.

Вторым действием он активирует симуляцию присутствия.

Последнее действие активирует выходы, создающие впечатление присутствия.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите действие в нужное вам место.

Дайте действию **название (name)** «Absence des occupants» («Отсутствие жильцов»).

Зачастую действие «Absence des occupants» («Отсутствие жильцов») называется «All off» («Все выключено»).

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **players (исполнители)**.

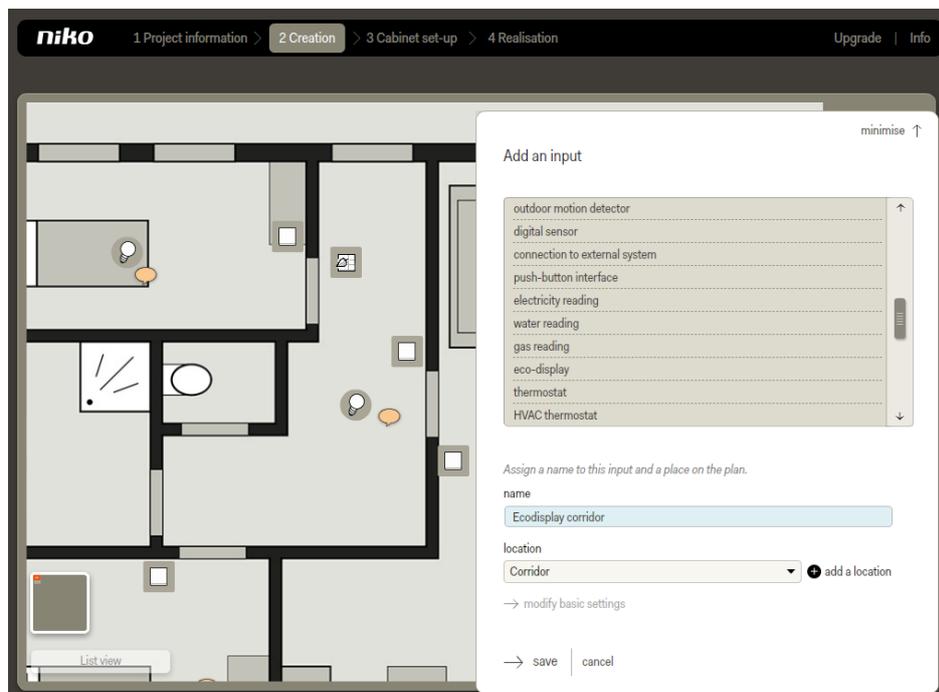
Щелкните по кнопке **add an extra input (добавить дополнительный ввод)**.

Щелкните по строке **eco-display (есо-экран)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится есо -экран.

Переместите есо -экран в нужное место и дайте ему узнаваемое название.

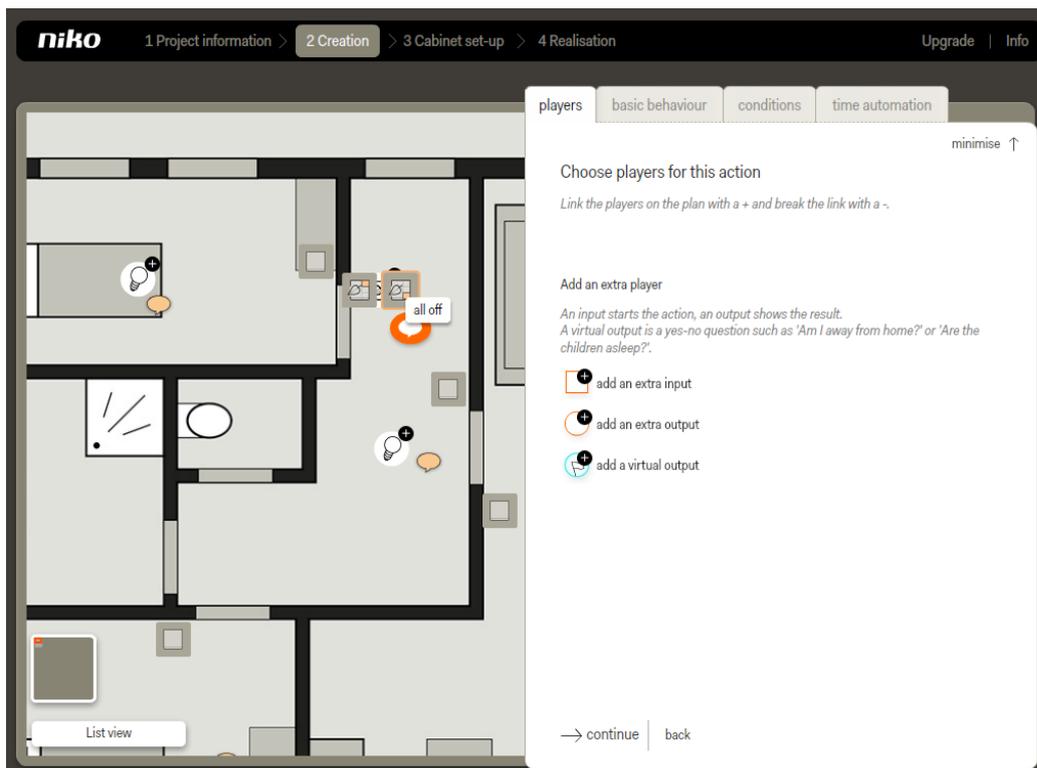
Выберите существующее место из выпадающего списка или щелкните по кнопке **add a location** (добавить место), если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Щелкните по есо -экрану.

Кнопки увеличатся в размере.



Щелкните по нижней кнопке **All off (все выключено)**.

Есо-экран свяжется с действием.

Щелкните по кнопке **add a virtual output (добавить виртуальный вывод)**.

На плане появится виртуальный вывод.

Переместите виртуальный вывод в нужное место и дайте ему название **«Am I absent?»** («Отсутствую ли я»).

Виртуальные выводы представляют собой вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет», такие как «Est-ce que je suis absent» («Отсутствую ли я») или «Les enfants dorment-ils?» («Спят ли дети?»).

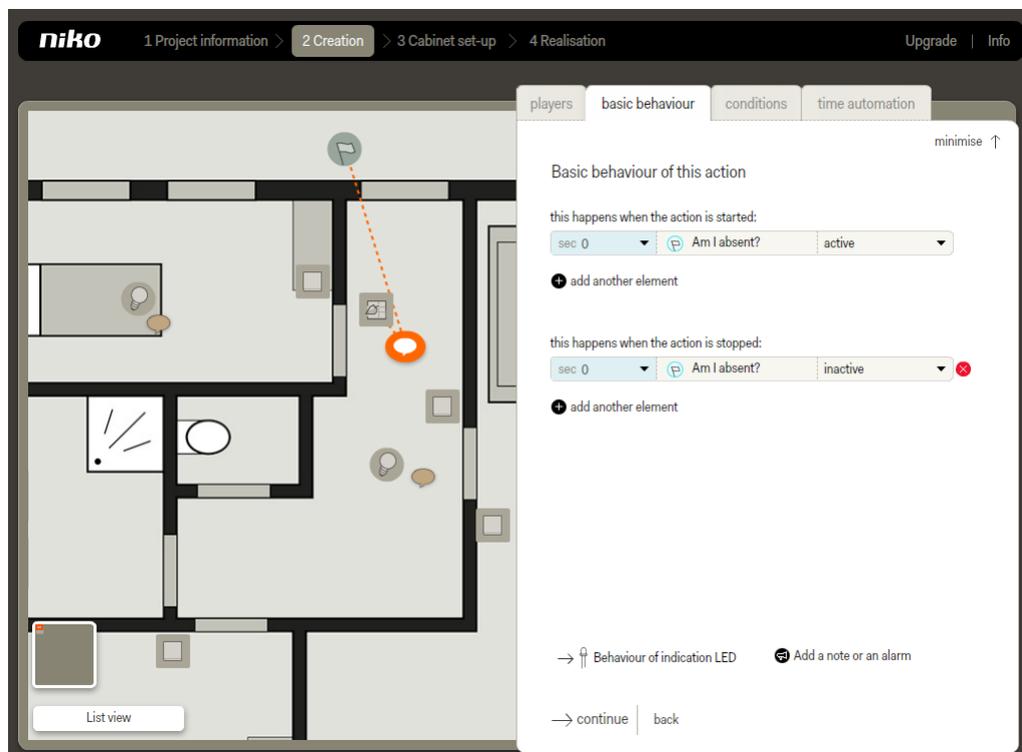
Выберите место есо-экрана из выпадающего списка.

Щелкните по стрелке **OK**.

Щелкните по виртуальному выводу на плане, чтобы связать его с действием.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **basic behavior (базовый режим)**.



Стандартный **базовый режим (basic behaviour)** является правильным. Не нужно его менять.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **conditions (условия)**.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **time automation (автоматизация времени)**.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

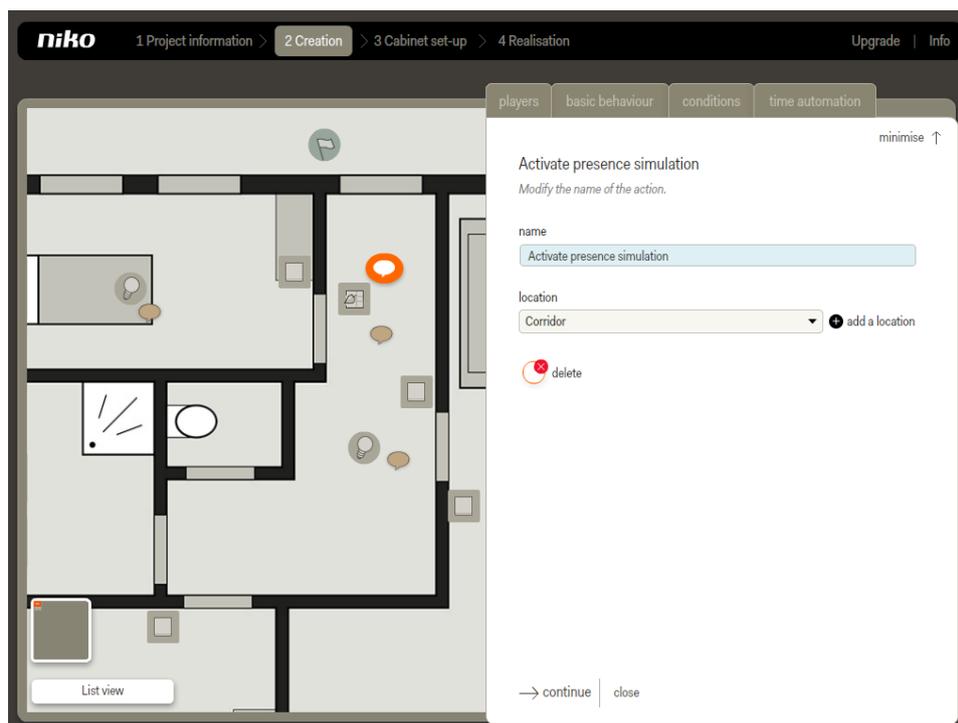
Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите действие в нужное вам место.

Дайте действию **название (name)** «Activate presence simulation» («Активировать симуляцию присутствия»).

Выберите место есо-экрана из выпадающего списка.

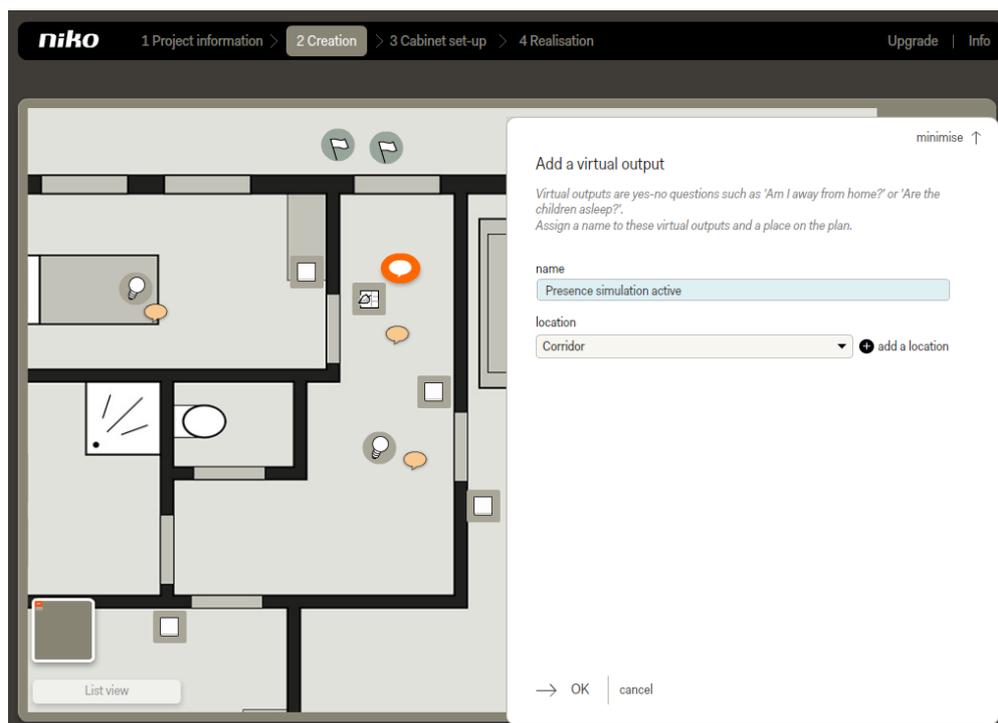


Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Щелкните по кнопке **add a virtual output** (добавить виртуальный вывод).

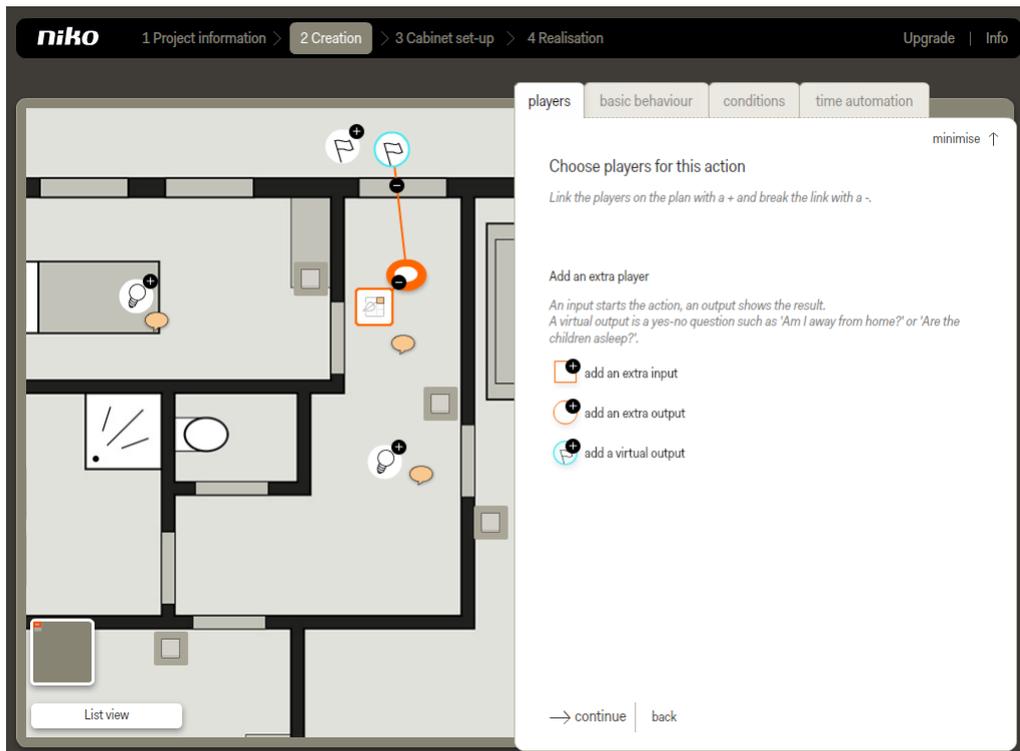
На плане появится виртуальный вывод.

Переместите виртуальный вывод в нужное место и дайте ему название «Activate presence simulation» («Симуляция присутствия активирована»).



Щелкните по стрелке **OK**.

Щелкните по новому виртуальному исполнителю и по верхней кнопке есо-экрана (**Presence simulation (симуляция присутствия)**), чтобы связать их с действием.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).

Стандартный **базовый режим (basic behaviour)** является правильным. Не нужно его менять.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

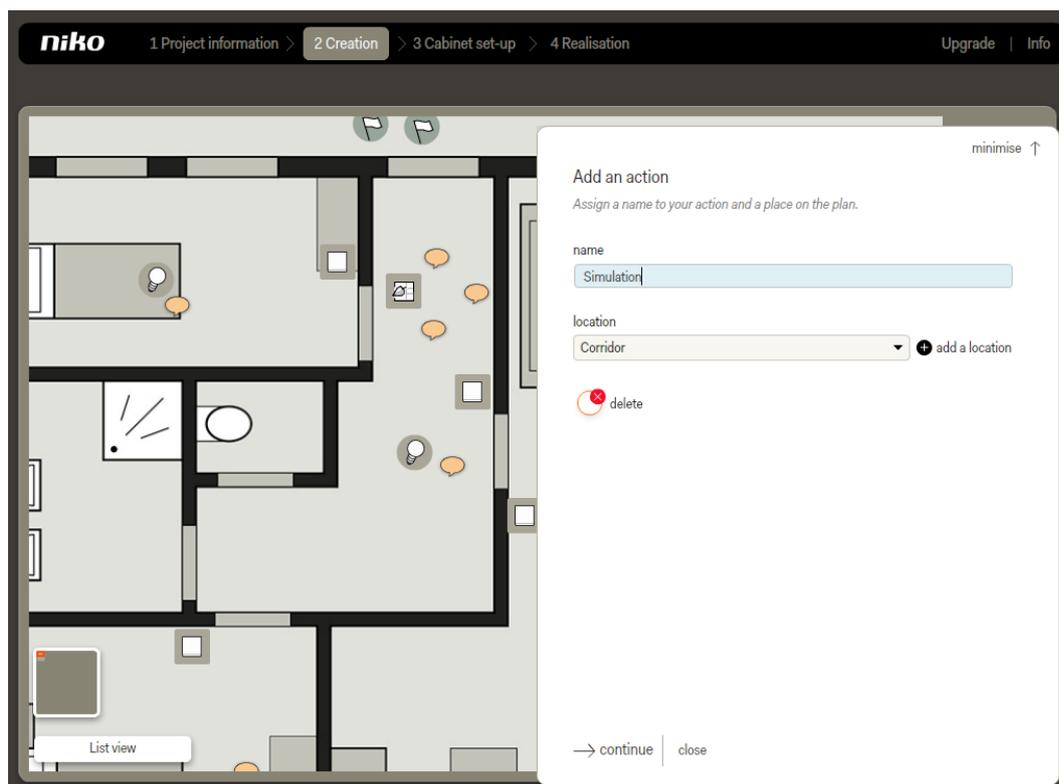
Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите действие в нужное вам место.

Дайте действию **название (name)** «Simulation» («Симуляция»).

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

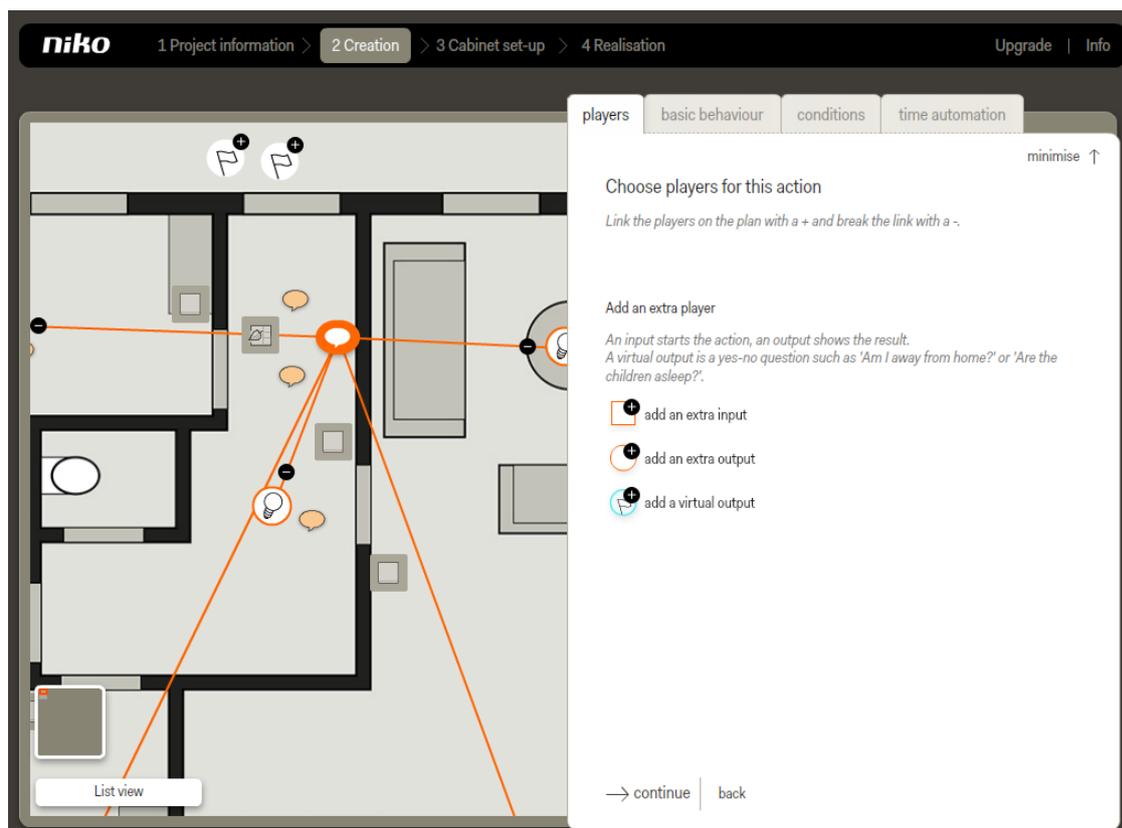
Это действие не связано с местом, поскольку оно может управлять несколькими выводами в нескольких помещениях. Выберите для него подходящее место.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

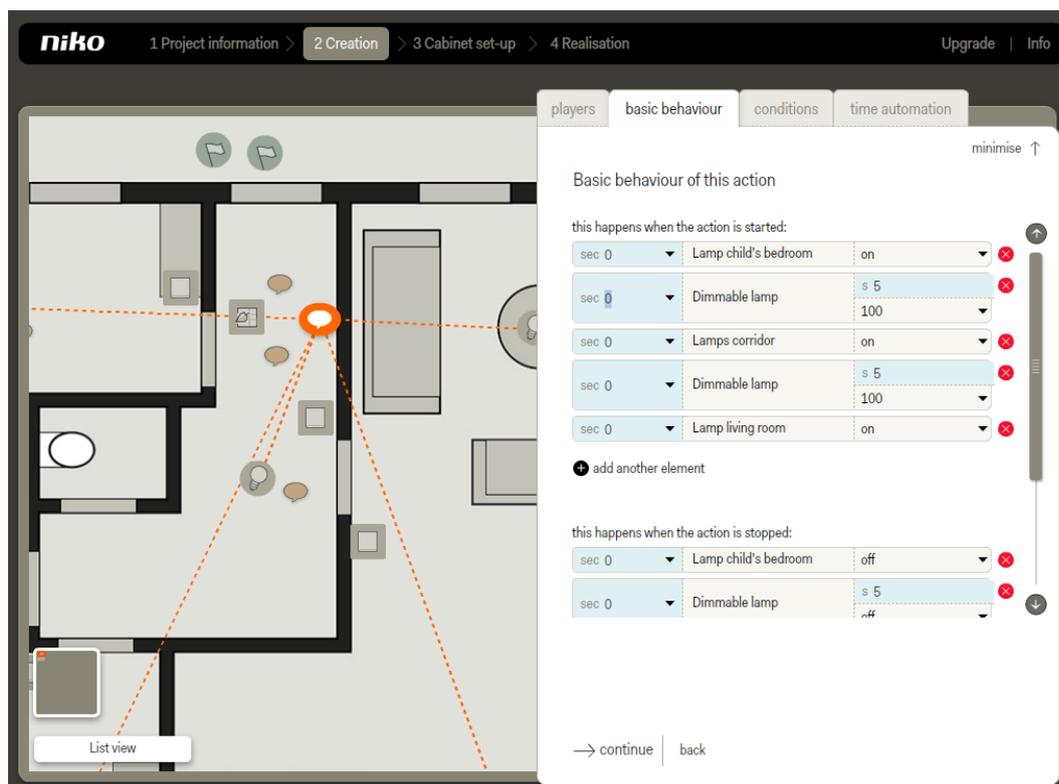
Вы перейдете во вкладку **players** (исполнители).

Щелкните по выводам на плане, которые должны быть активированы и деактивированы в процессе симуляции присутствия, чтобы связать их с действием.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).



Произвольно установите момент пуска всех выводов в разделе режима пуска.

Стандартный базовый режим пуска является правильным. Не нужно его менять.

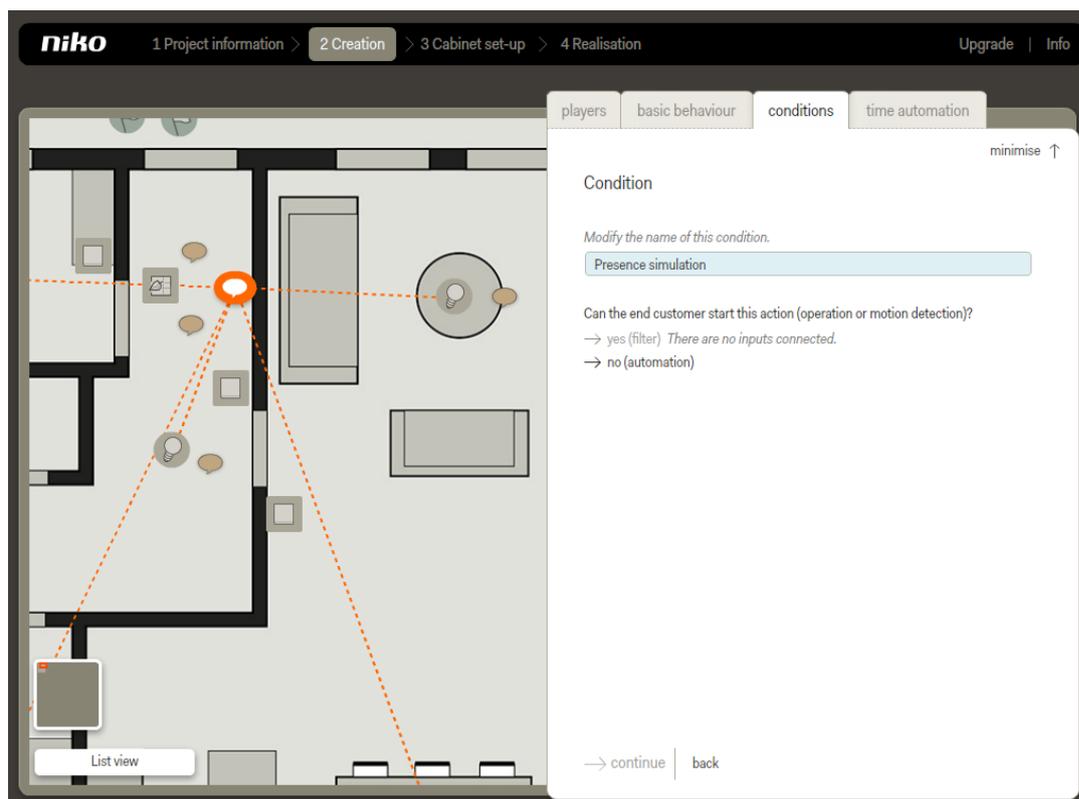
Вы можете изменить интенсивность освещения связанных ламп с переменной интенсивностью.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **conditions (условия)**.

Щелкните по кнопке **add a condition (добавить условие)**.

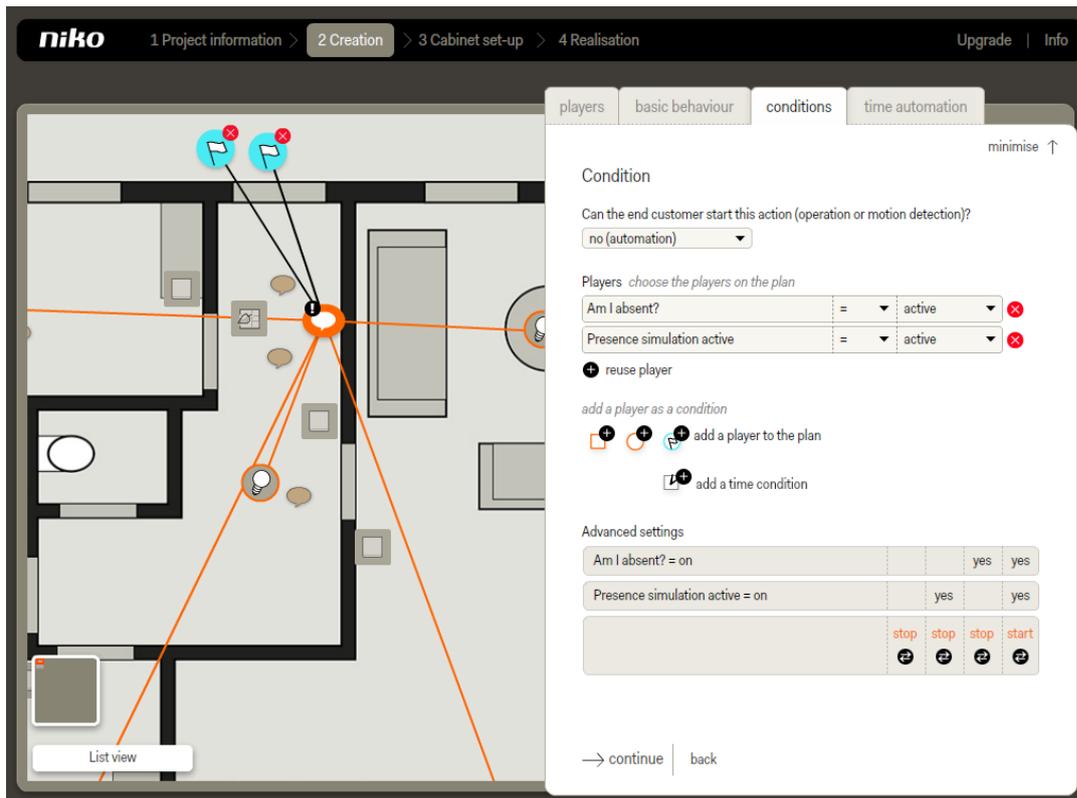
Дайте условию название.



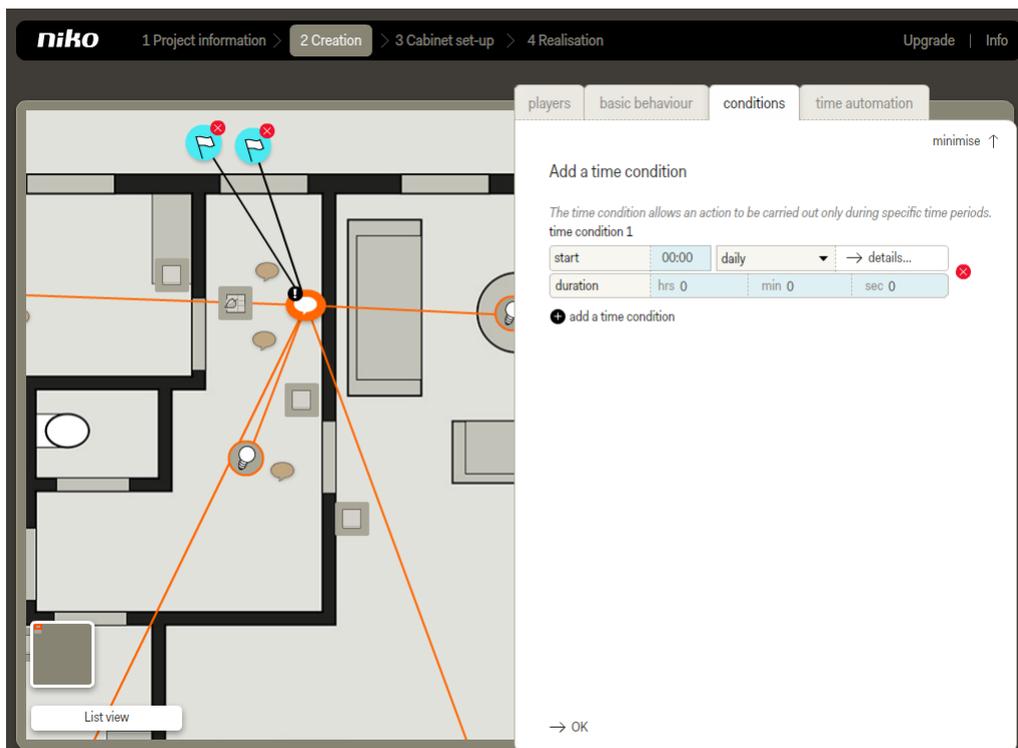
Щелкните по стрелке **no (automation) (нет (автоматизация))**.

Ни один ввод не связан с действием. Действие может запуститься только автоматически при соблюдении нескольких условий.

Щелкните по виртуальным выводам на плане, которые вы определили ранее, чтобы связать их с действием в качестве **исполнителей условия**.



Щелкните по кнопке **add a time condition** (добавить условие времени).



В строке **start** (запустить) укажите момент запуска симуляции отсутствия (в формате 24 часа).

В строке **duration (продолжительность)** укажите, сколько времени должна продолжаться симуляция.

Периодичность по умолчанию - **daily (ежедневно)**. Датой пуска по умолчанию является следующий день.

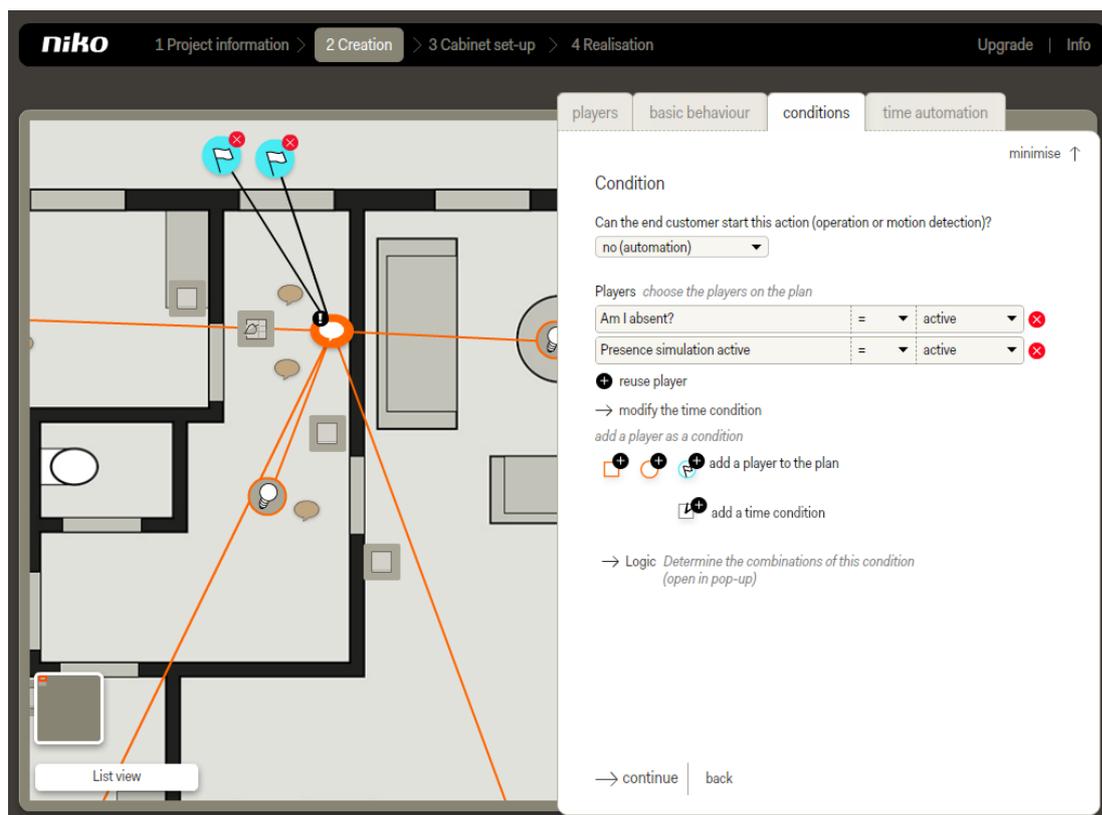
Щелкните по строке **details (подробная информация)**, чтобы изменить подробную информацию, связанную с периодичностью, включая действующую дату пуска.

Щелкните по строке **daily (ежедневно)**, чтобы изменить периодичность на **weekly (еженедельно)**, **monthly (ежемесячно)** или **annual (ежегодно)**. Выпадающее окно, в которое вы можете внести подробную информацию, появится автоматически.

Добавьте столько условий времени, сколько вам необходимо.

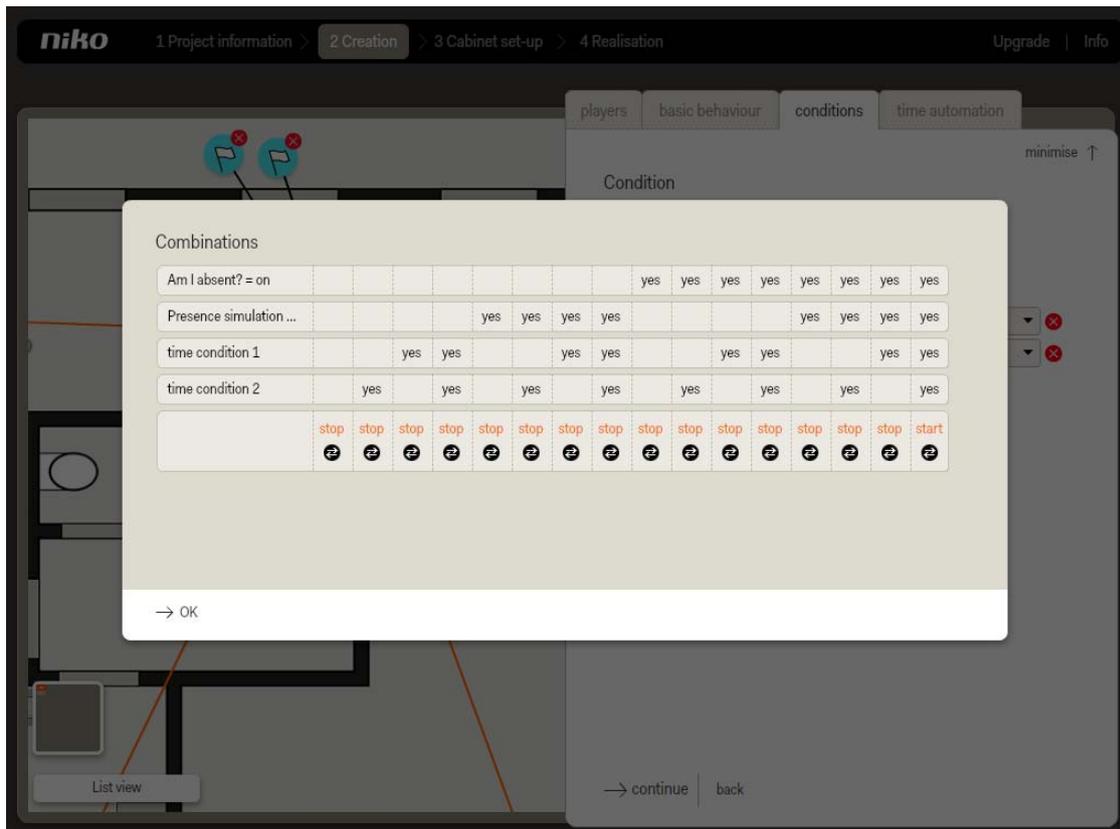
Вы можете активировать симуляцию отсутствия вечером и утром, например, и/или в течение зимних месяцев, дней недели, во второй половине дня. Для надежного функционирования установки следите за тем, чтобы условия не накладывались друг на друга.

Щелкните по стрелке **OK**.



Щелкните по стрелке **Logic (Последовательность)**.

Появится всплывающее окно.



Каждый столбец соответствует комбинации условий, выполненных (**yes (да)**) или не выполненных (пусто).

Щелкайте по стрелкам под столбцами до тех пор, пока не появится нужное значение.

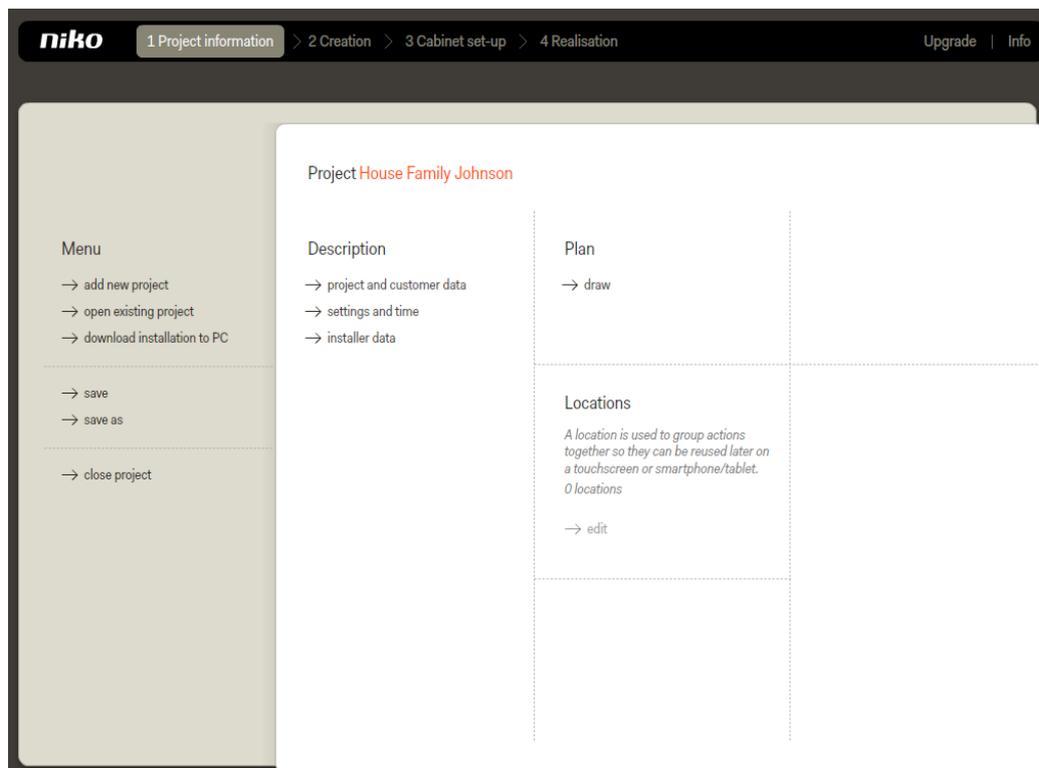
- **start (пуск)** для комбинации условий, которые могут активировать симуляцию присутствия.
- **stop (остановка)** для комбинации условий, которые могут остановить симуляцию присутствия.
- / для комбинации условий, при которой ничего не должно происходить.

Кнопка аварийной сигнализации

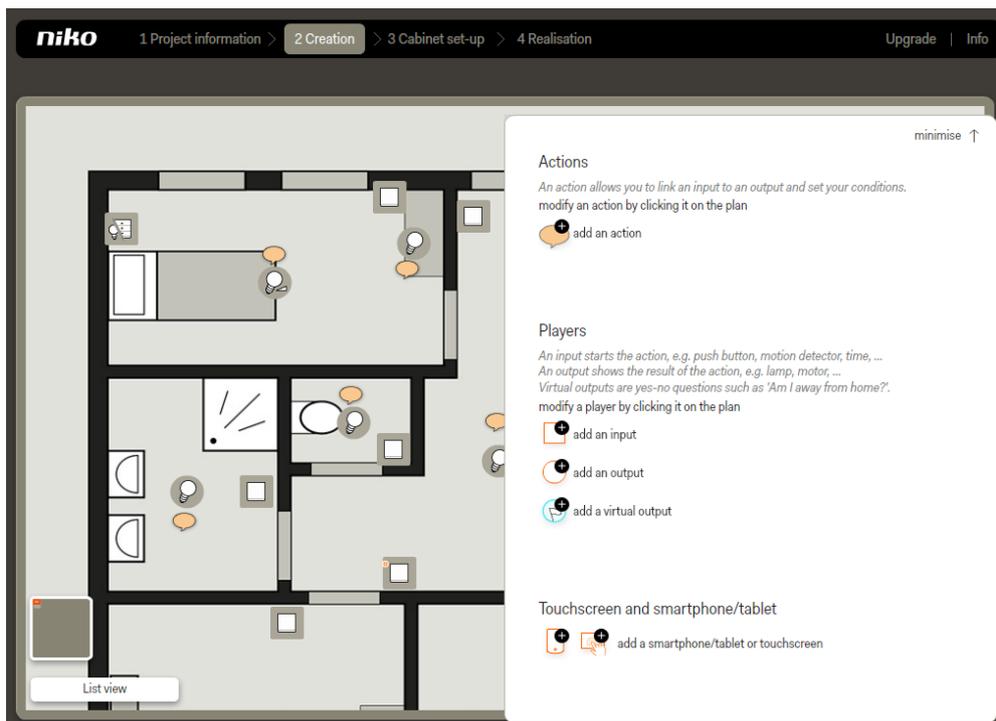
В основе этого поэтапного плана лежит проект, в котором различные входы, выходы и действия уже определены.

Этот поэтапный план позволяет запрограммировать кнопку аварийной сигнализации, которая днем включает внутренний звуковой сигнал, а ночью также и лампы. Для этого в качестве исполнителя условия установлен датчик света.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.



Щелкните по кнопке **add an input** (добавить ввод).

Щелкните по строке **bouton-poussoir simple avec LED** (простая нажимная кнопка со светодиодом) в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится ввод.

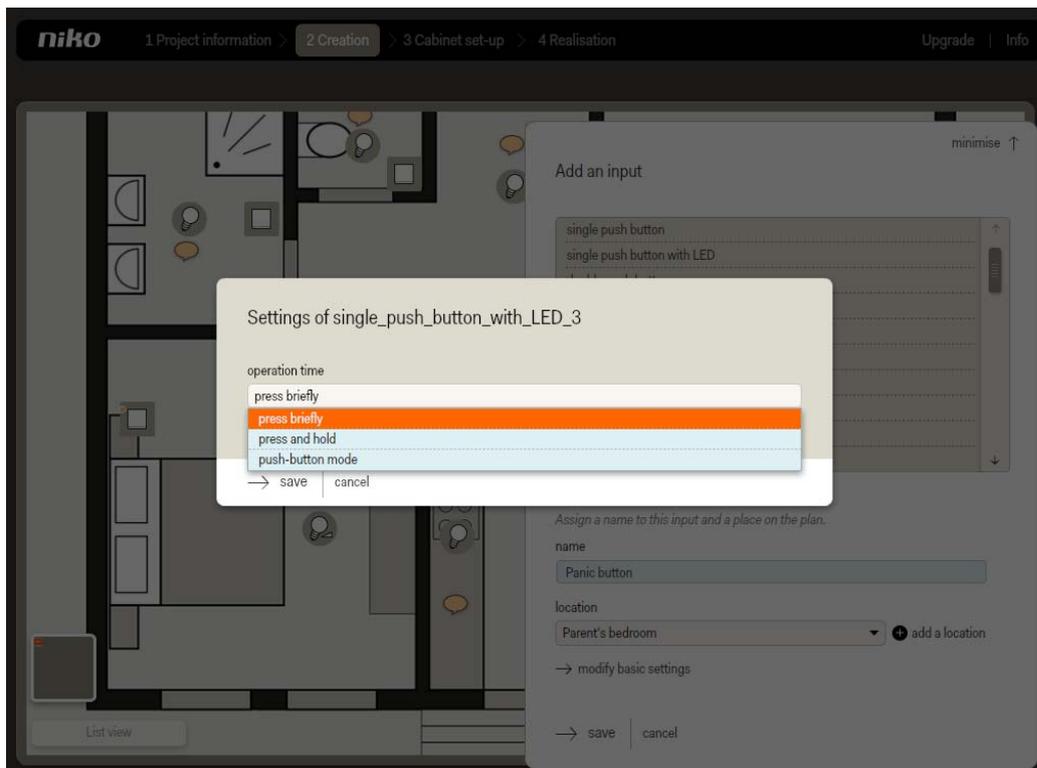
Переместите нажимную кнопку в нужное место на плане, например, в комнату.

Дайте нажимной кнопке узнаваемое **название (name)**.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location** (добавить место), если это место еще не определено.

Щелкните по стрелке **modify basic settings** (изменить базовые настройки).

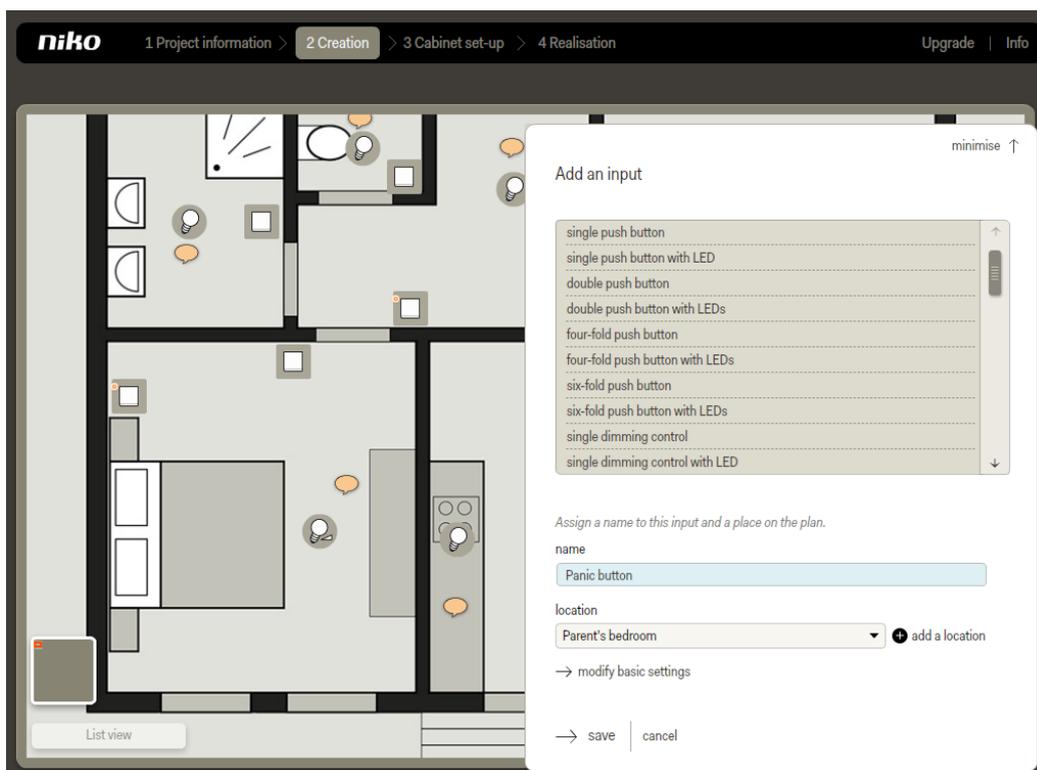
Появится всплывающее окно.



Измените **operation time (время операции)** на **press and hold (длительное нажатие)** во избежание включения звукового сигнала в результате случайного кратковременного нажатия на кнопку аварийной сигнализации.

Установите, например, **operation time (время операции)** 4 секунды. Это период времени, в течение которого кнопка аварийной сигнализации должна быть нажата, прежде чем действие будет запущено.

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Продолжите с внутренним звуковым сигналом.

Щелкните по кнопке **add an output (добавить вывод)**.

Щелкните по строке **autres appareils commutés (прочие коммутируемые устройства)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится вывод.

Переместите его в нужное место.

Дайте ему **название (name)** «Sirène intérieure» («Внутренний звуковой сигнал»).

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

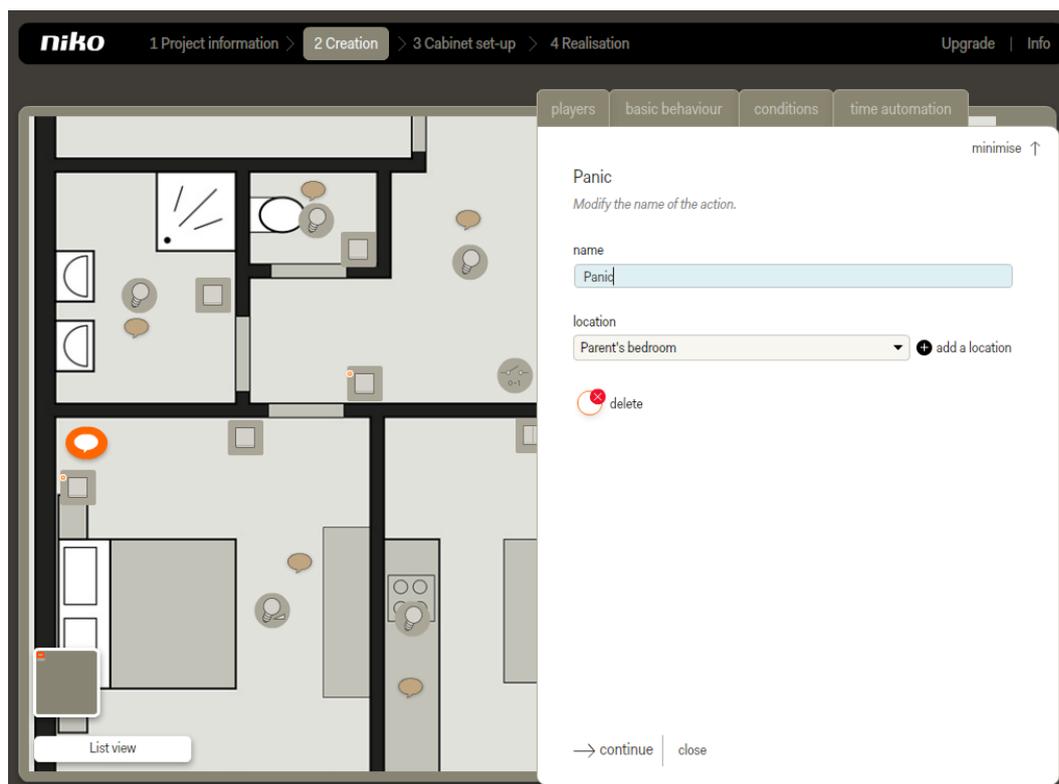
Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите действие в нужное вам место, например, рядом с соответствующим выводом.

Назовите действие «Panic» («Аварийная сигнализация»).

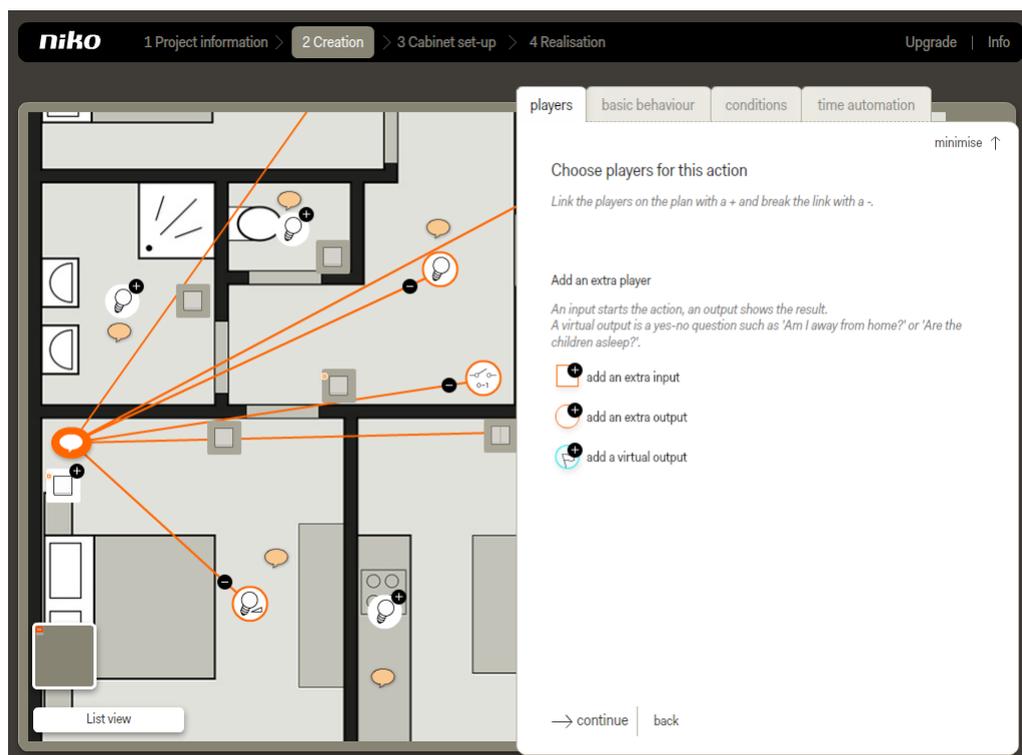
Выберите место кнопки аварийной сигнализации из выпадающего списка **location (место)**.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **players** (исполнители).

Щелкните на плане на лампах, внутреннем звуковом сигнале и нажимной кнопке со светодиодом (кнопка аварийной сигнализации), чтобы связать их с действием.



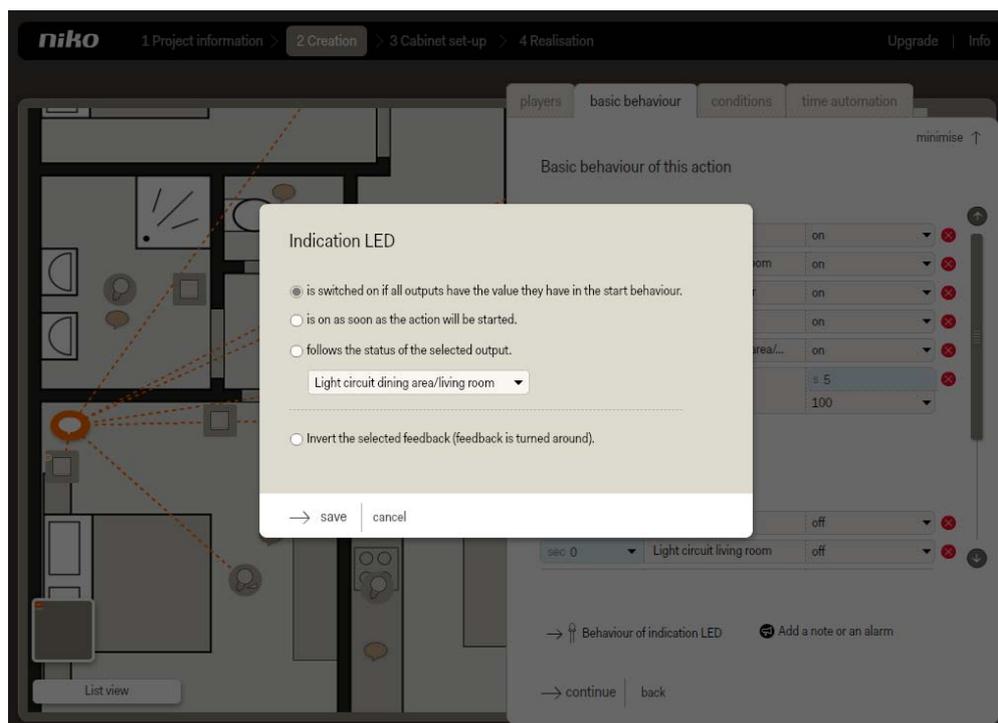
Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).

Стандартный базовый режим является правильным, его не нужно менять.

Щелкните по стрелке **Behaviour of Indication LED** (Режим светодиодного индикатора).

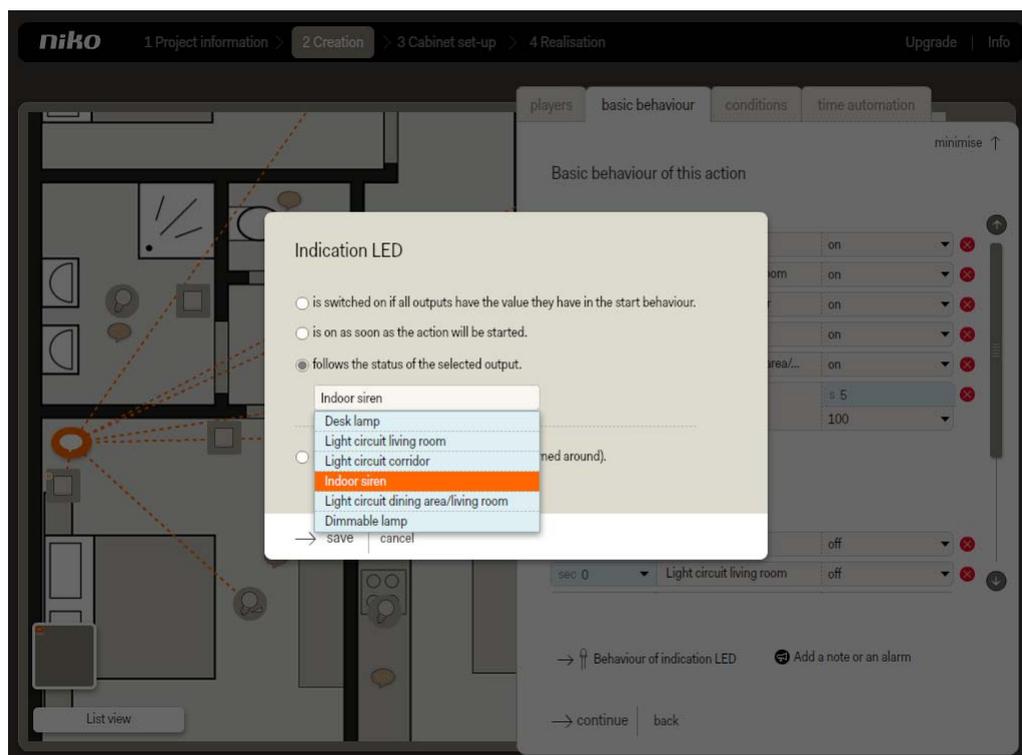
Появится всплывающее окно.



Поскольку кнопка аварийной сигнализации не активирует одни и те же выходы днем и ночью, необходимо настроить режим светодиодного индикатора на нажимной кнопке.

Выберите пункт **follows the status of the selected output (следить за состоянием выбранного вывода)**.

Выберите внутренний звуковой сигнал из выпадающего списка.



Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Всплывающее окно закроется.

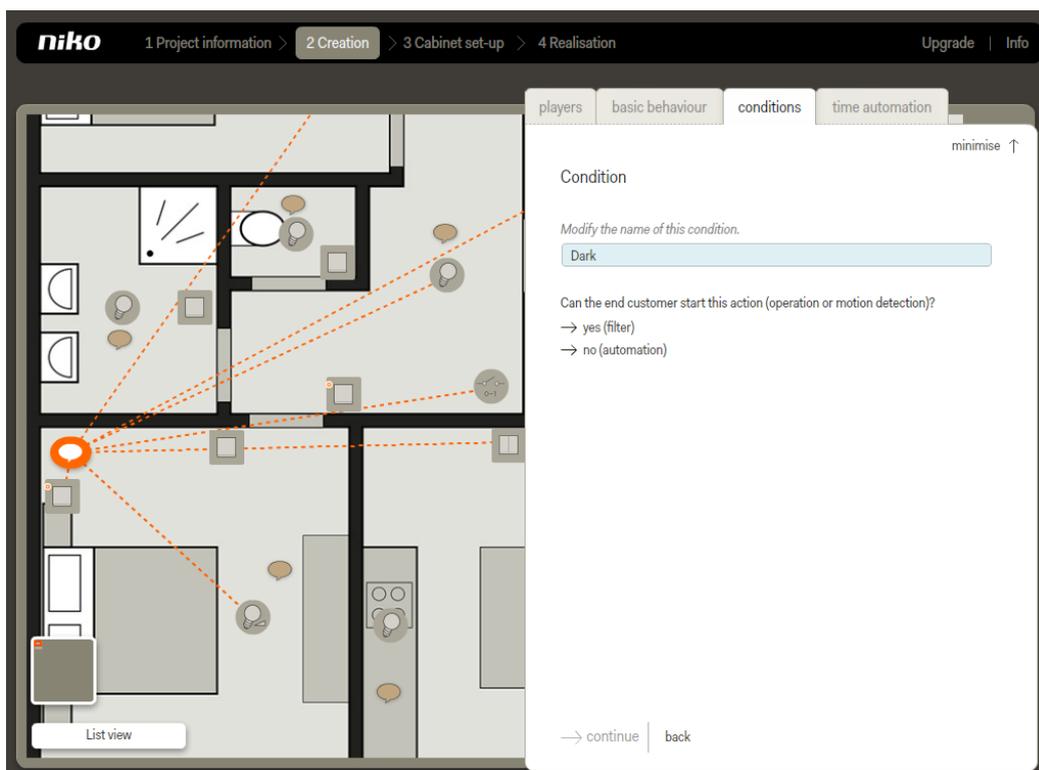
Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Чтобы днем связанные лампы не активировались кнопкой аварийной сигнализации, нужно задать условие.

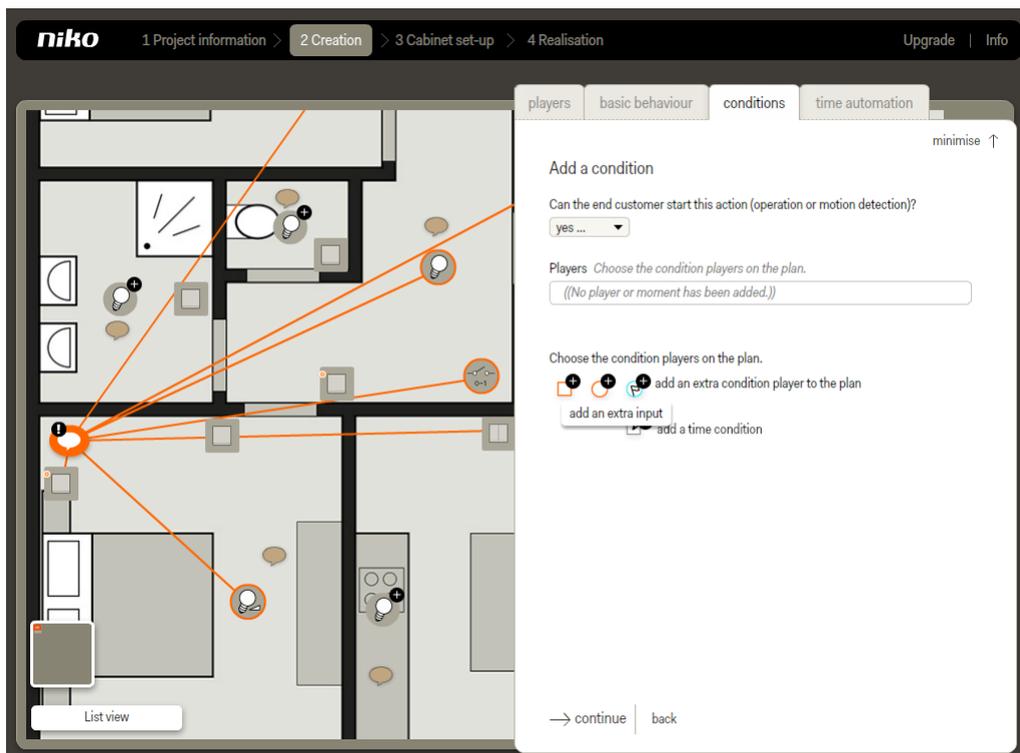
Щелкните по кнопке **add a condition** (добавить условие).

Дайте условию логичное название.



Щелкните по опции **yes (filter) (да (фильтр))**.

Поскольку действие запускается нажатием конечного пользователя на кнопку аварийной сигнализации, вам нужно выбрать **yes (filter) (да (фильтр))**, даже если датчик света присоединен в качестве исполнителя условия. Ввод датчика света в качестве исполнителя условия может привести только к другому режиму, когда клиент запускает действие.



На плане действие отмечено восклицательным знаком, что означает, что оно связано с условием.

Датчик света может определить время суток - день (свет) или ночь (темнота) - и таким образом активировать или не активировать связанные выходы.

Щелкните по кнопке **add an extra input** (добавить дополнительный ввод).

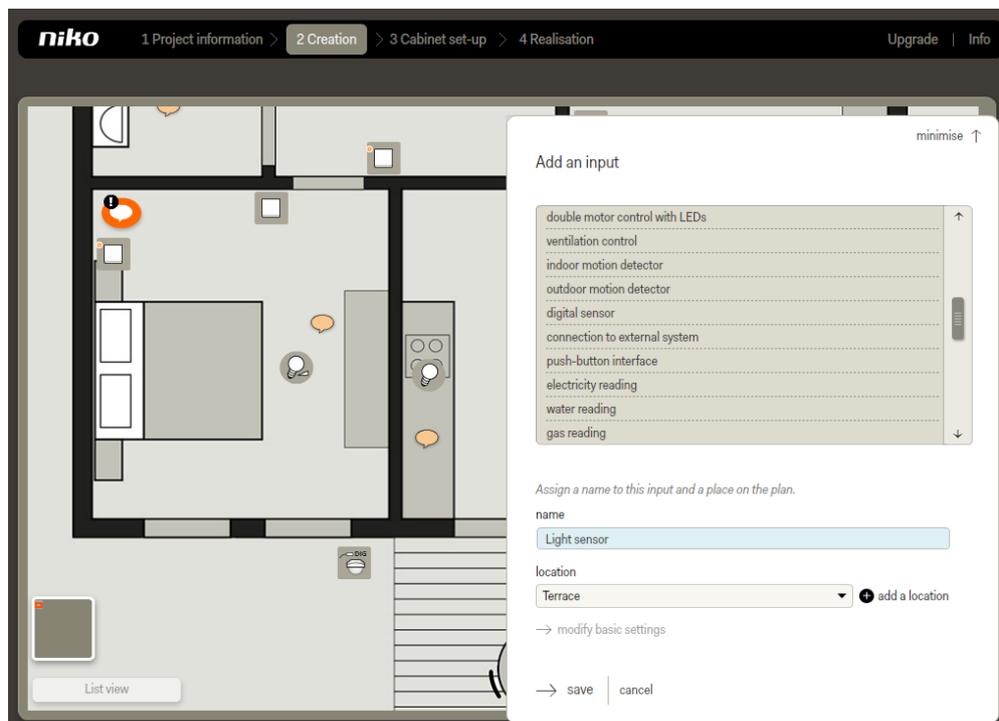
Щелкните по строке **digital sensor** (цифровой датчик) в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится ввод.

Переместите **цифровой датчик** в нужное место.

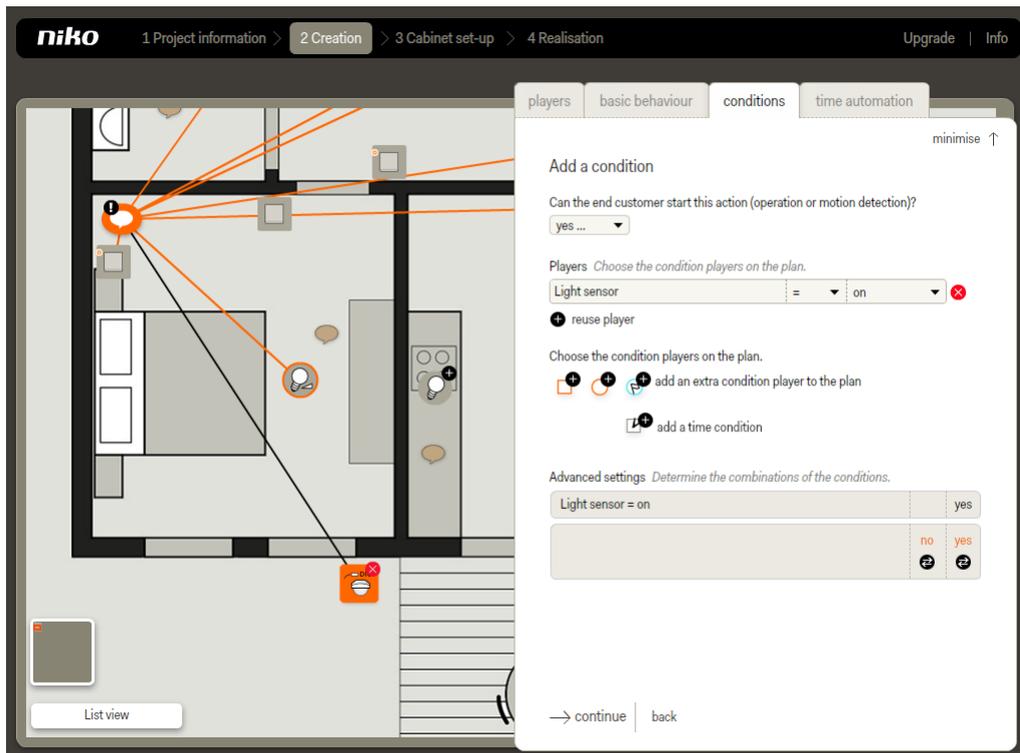
Дайте ему название «Capteur de lumière» («Датчик света»).

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



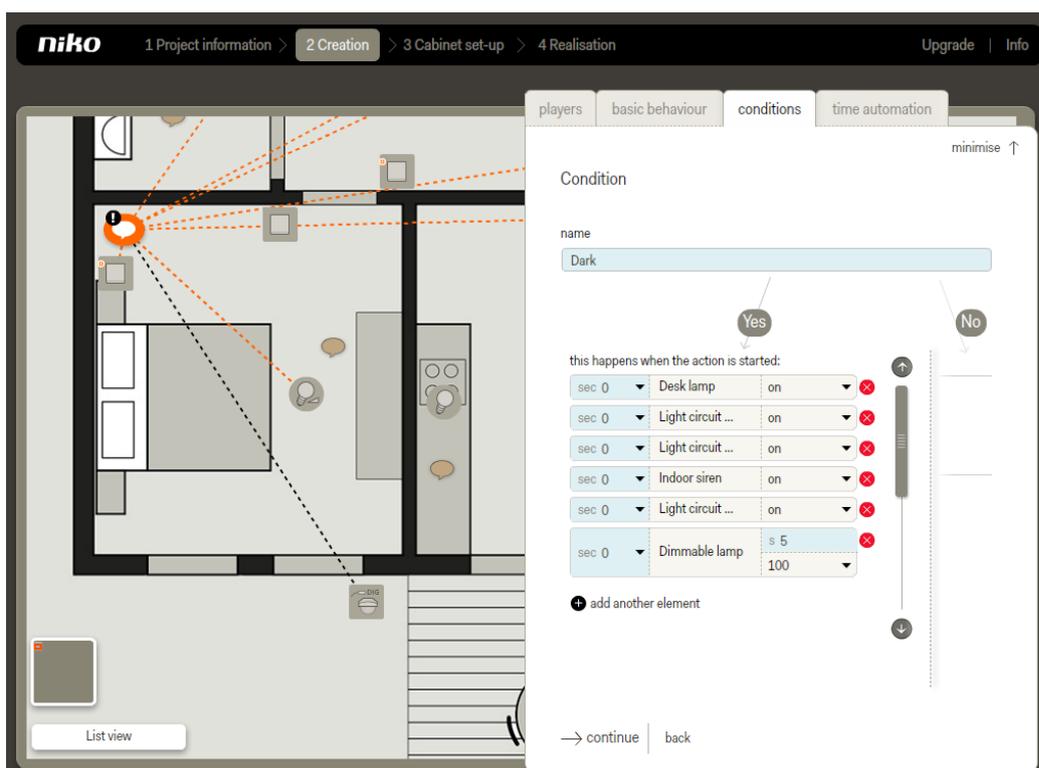
Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Щелкните по датчику света на плане, чтобы связать его с действием в качестве исполнителя условия.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

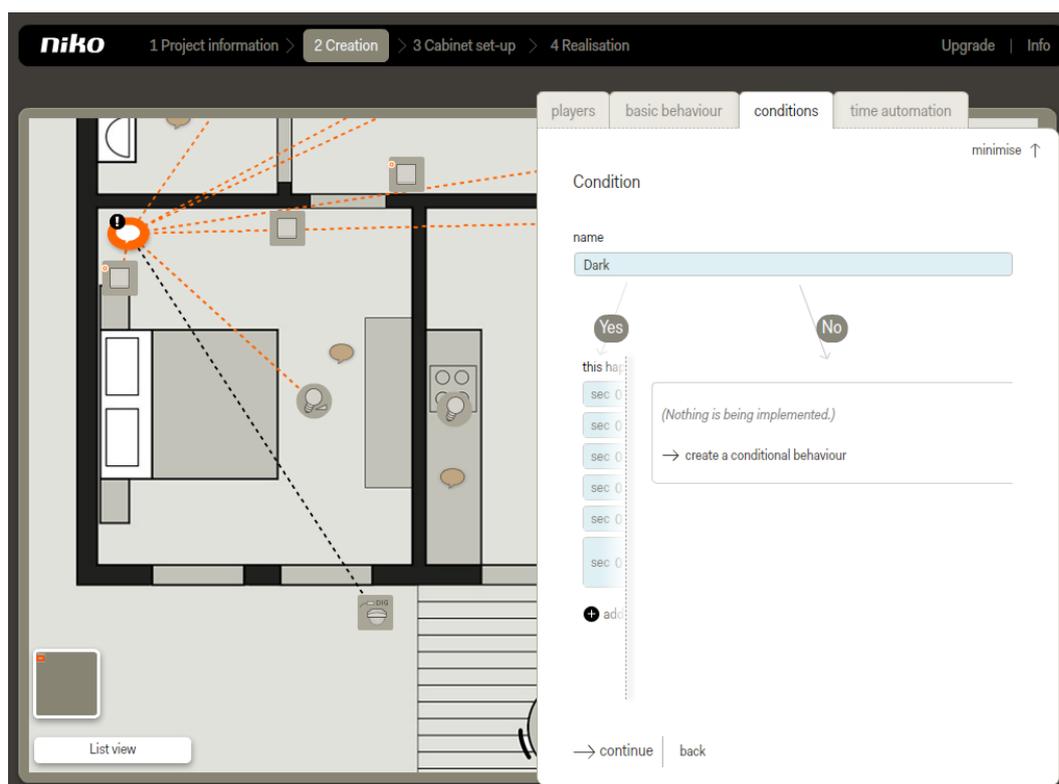
Вы перейдете к обзору совокупности режимов пуска и остановки при выполнении условия (темнота) и при невыполнении условия (свет).



Yes (Да) означает темноту, **No (Нет)** - свет.

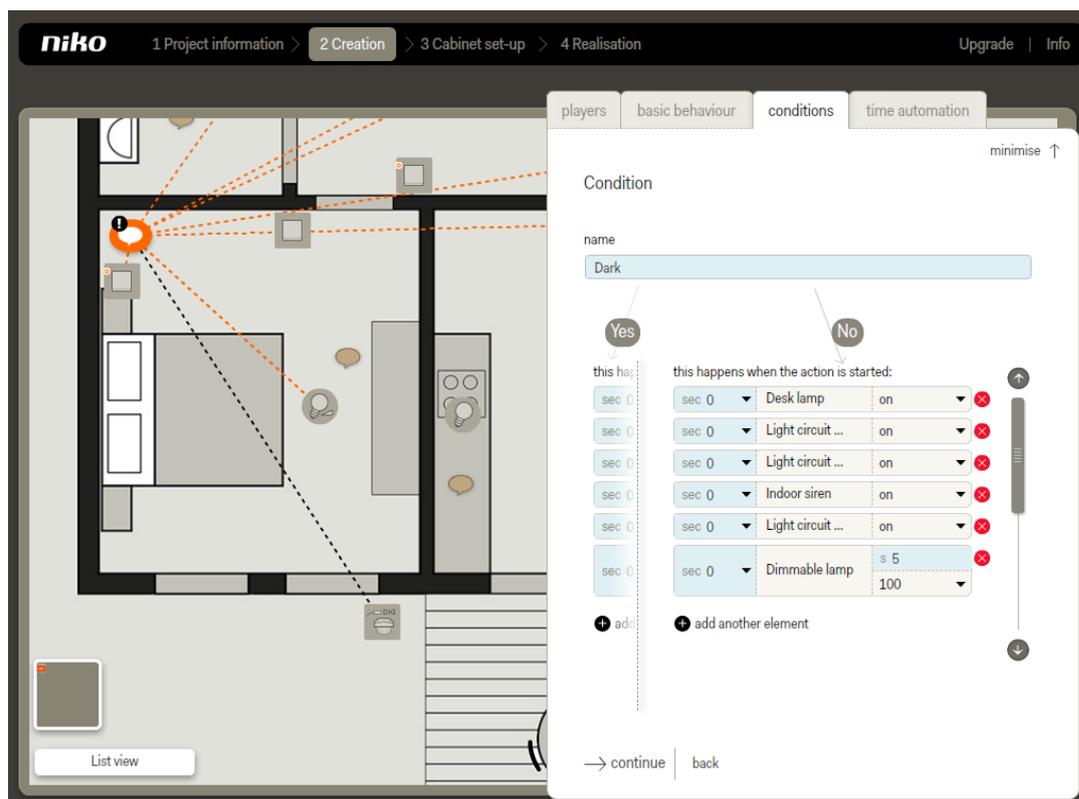
Конечно же, вы должны сами настроить датчик света, чтобы убедиться, что он выдает сигнал при наступлении темноты.

Щелкните по опции **No (Нет)**.

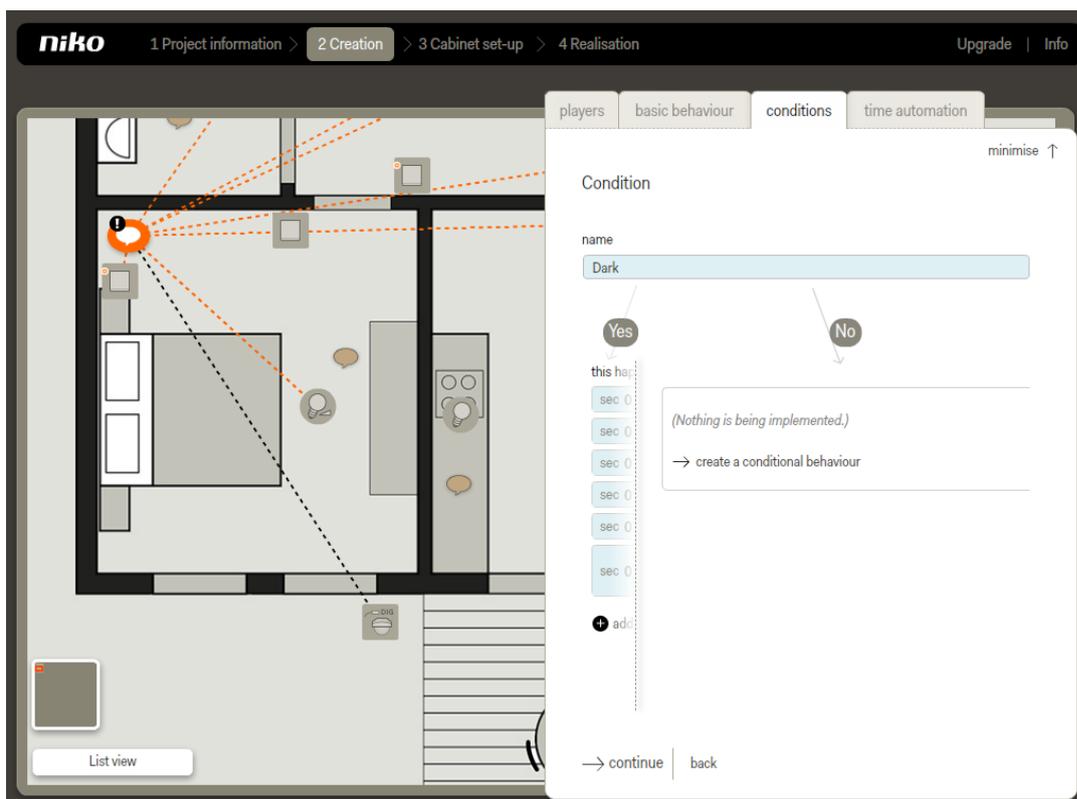


Щелкните по стрелке **create a conditional behaviour (создать обусловленный режим)**.

Приложение извлечет все связанные выводы.



Удалите строки ламп, щелкнув по красным пиктограммам удаления. Останется только внутренний звуковой сигнал.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

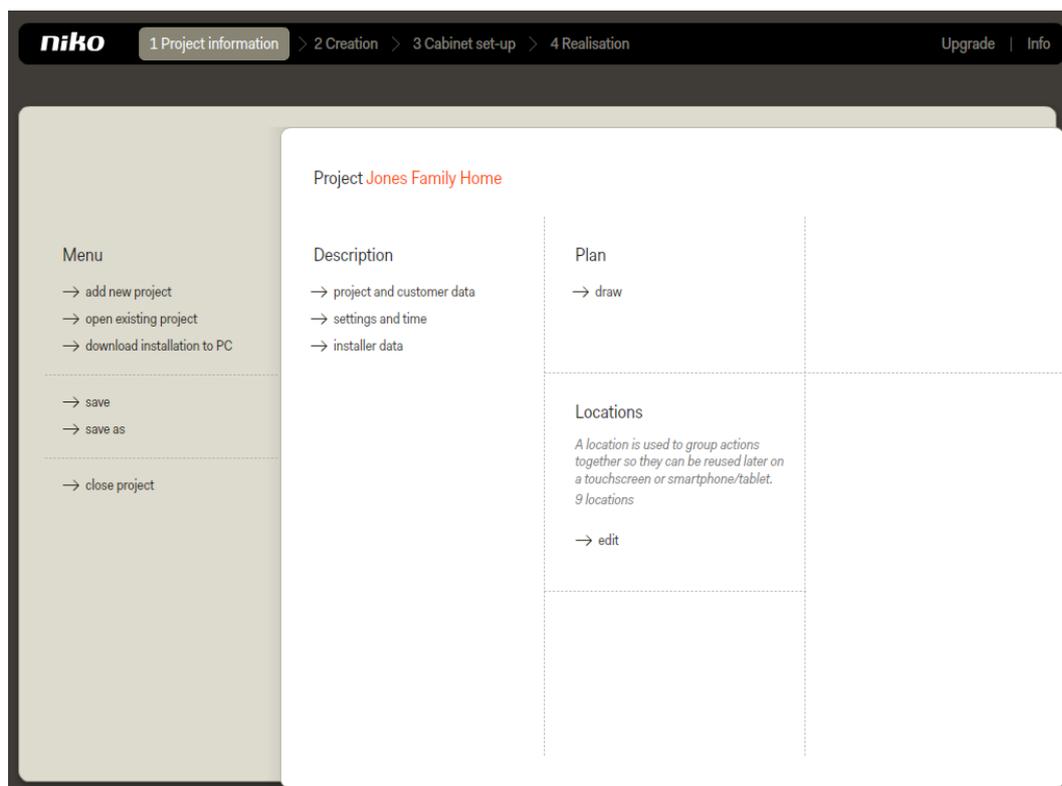
Теперь можете переходить к этапу **Cabinet set-up** (Компоновка блока).

Обстановка с условием темноты

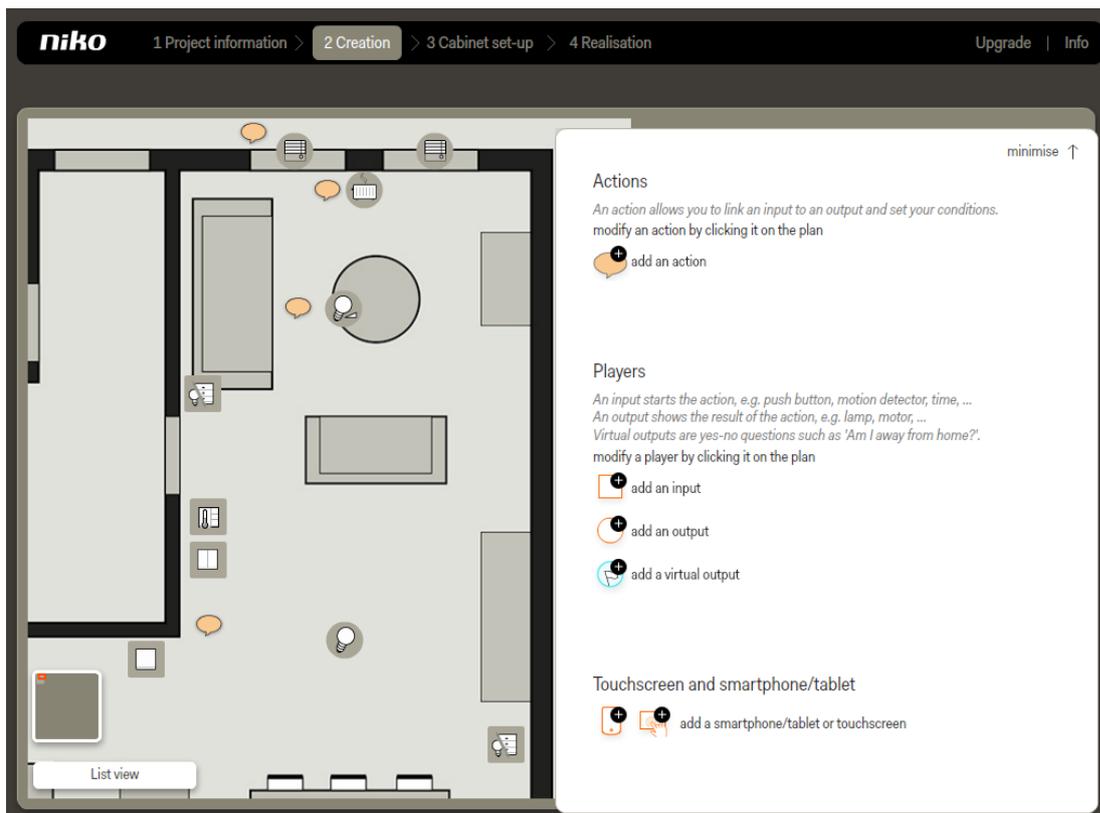
В основе этого поэтапного плана лежит проект, в котором различные вводы, выводы и действия уже определены.

Данный поэтапный план позволяет создать два вида обстановки путем связи нескольких выводов с устройством управления окружающей средой. Одному виду обстановки присваивается условие света/темноты, а другому - автоматизация времени с коммутируемой розеткой.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в меню вверху.



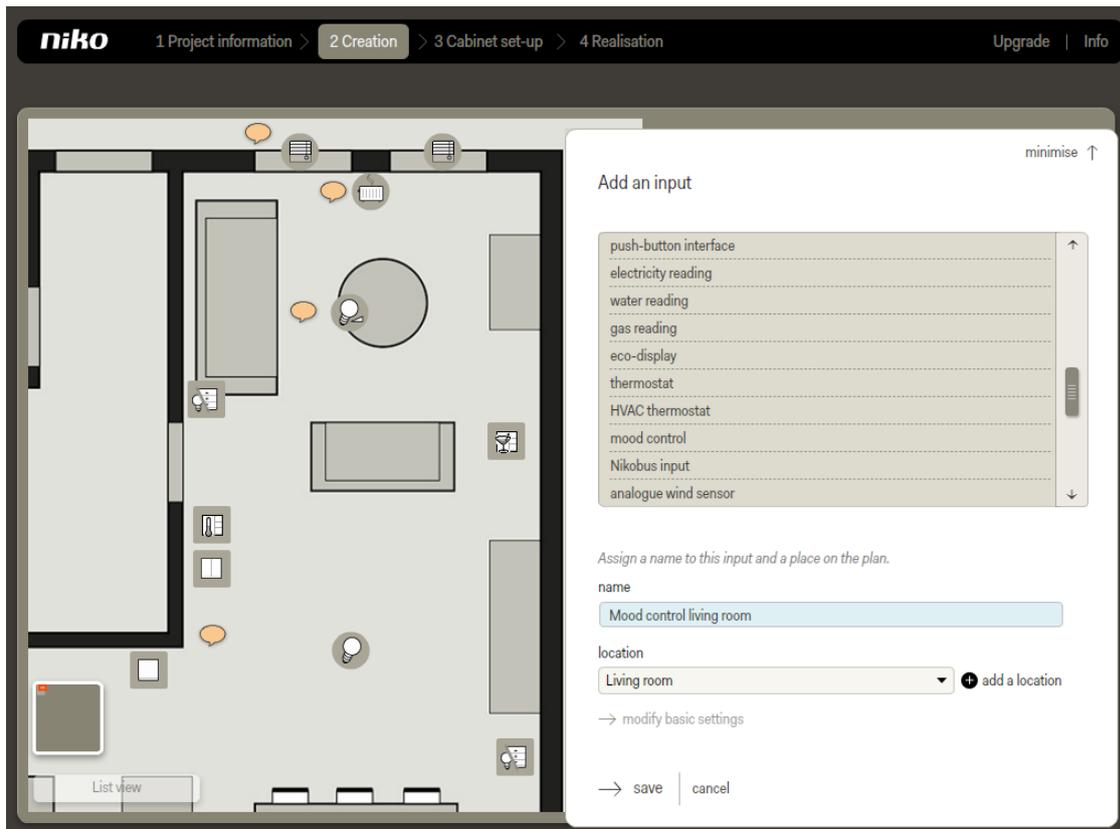
Щелкните по кнопке **add an input (добавить ввод)**.

Щелкните по строке **commande d'ambiance (устройство управления обстановкой)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится устройство управления обстановкой.

Переместите устройство управления обстановкой в нужное место и дайте ему узнаваемое **название (name)**.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

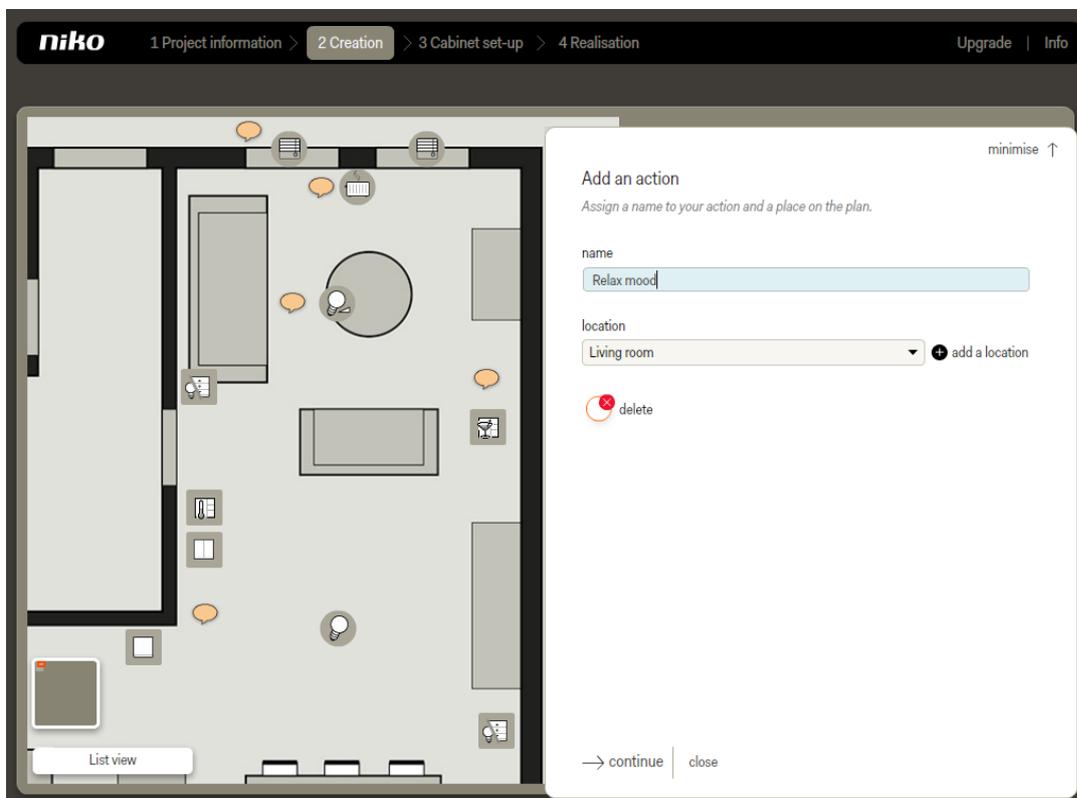
Вам необходимо определить действие для каждого программируемого вида обстановки. Вы можете создать до 8 видов обстановки с помощью устройства управления обстановкой.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Дайте действию **название (name)** в соответствии с видом обстановки, который вы хотите создать.

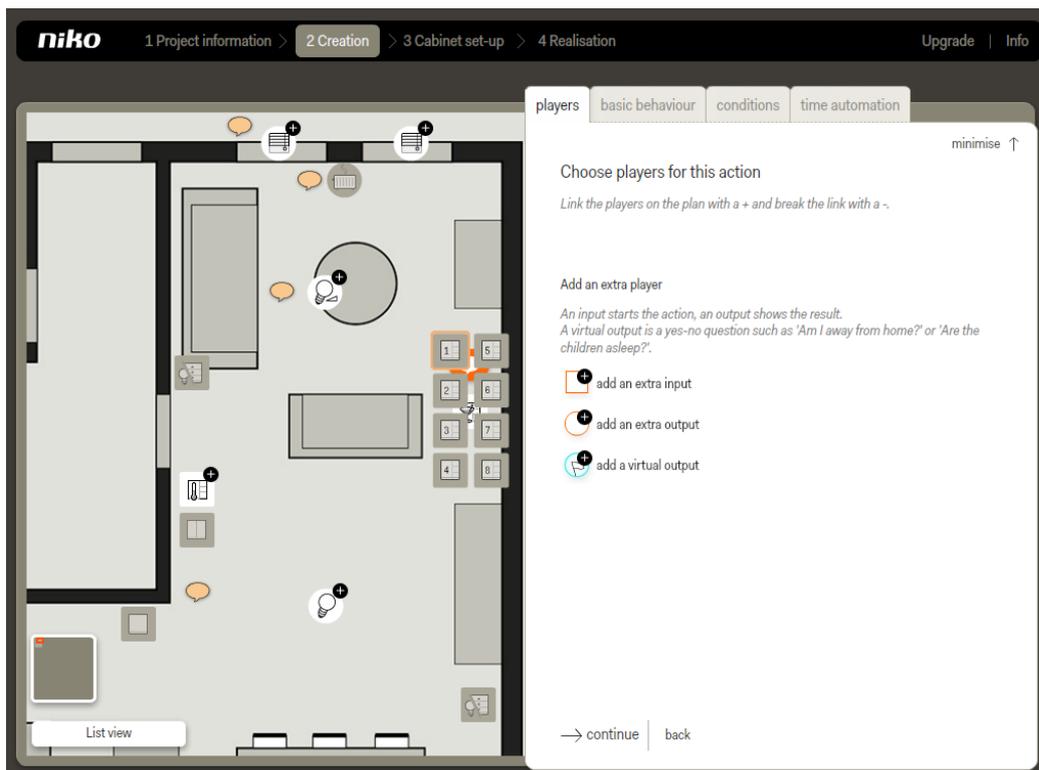
Выберите место устройства управления обстановкой из выпадающего списка **location (место)**.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

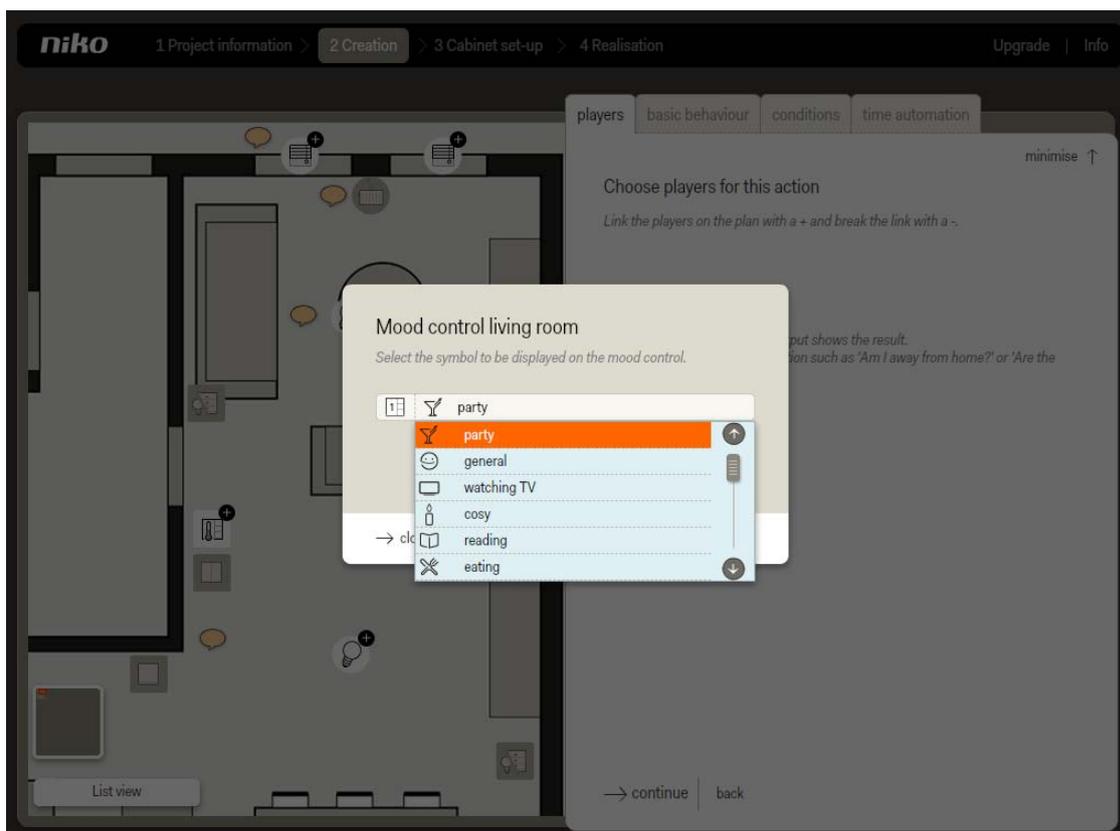
Щелкните по устройству управления обстановкой на плане.

Устройство управления обстановкой разделится на восемь кнопок.



Щелкните по первой кнопке.

Появится всплывающее окно.

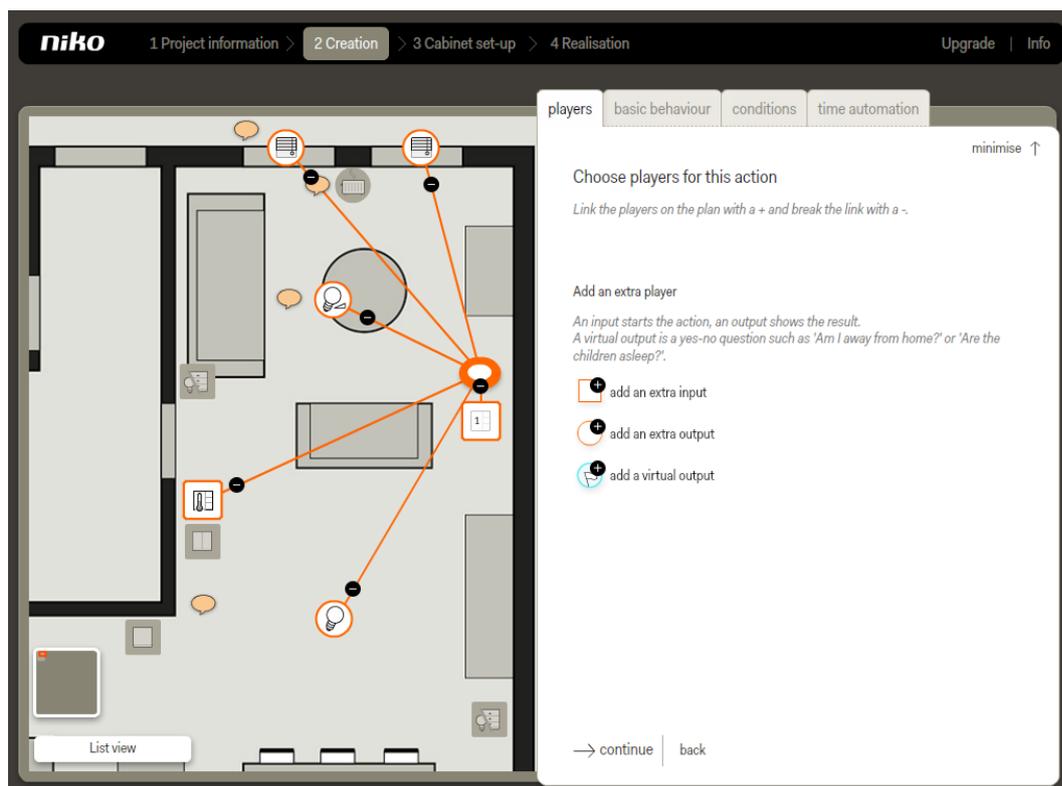


Выберите символ в выпадающем списке и нажмите на стрелку **close (закреть)**.

Выбранный символ появится на экране устройства управления обстановкой.

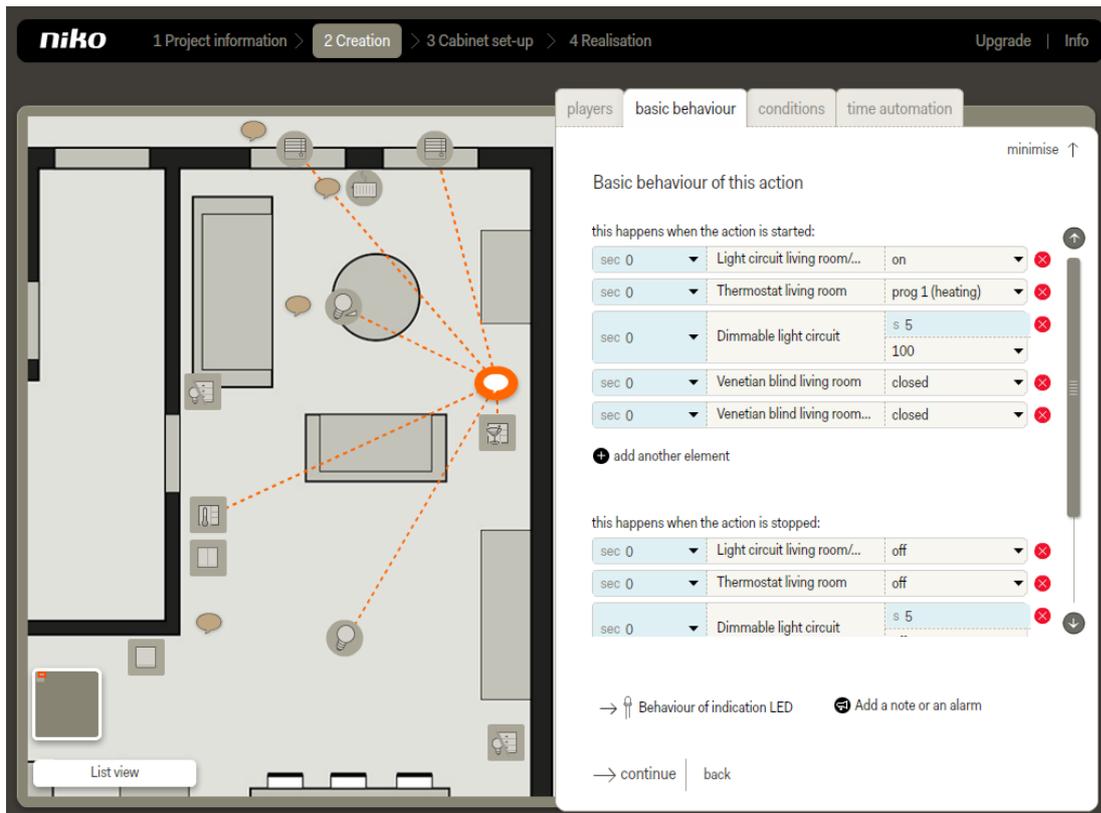
Всплывающее окно закроется.

Щелкните по выводам на плане, чтобы связать их с действием для этой обстановки.



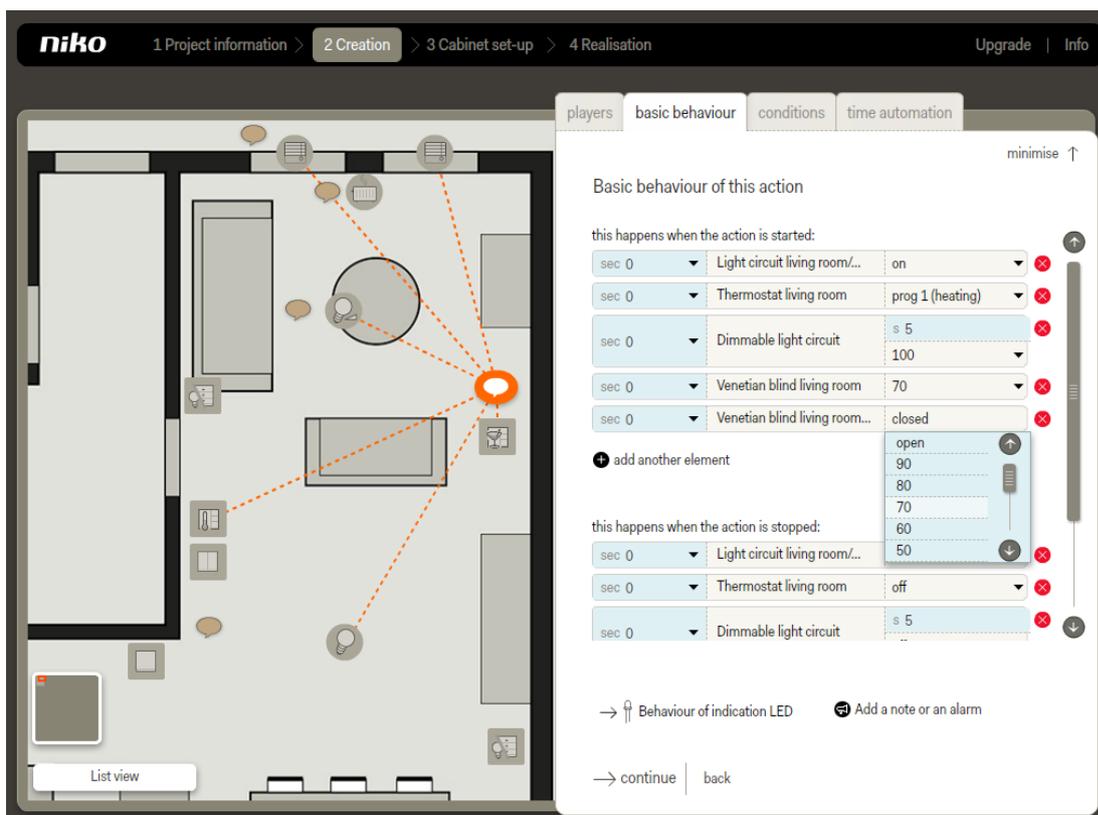
Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).



Для каждого связанного вывода задайте желаемые параметры режимов пуска и остановки.

Свет и температура являются важными факторами для создания обстановки. Приложение позволяет связать выводы, такие как лампы с переменной интенсивностью, защитные жалюзи, подъемные жалюзи и термостат, и задать им специальный режим. Например, включать лампы с переменной интенсивностью на 50% мощности или выполнять специальную программу отопления с помощью термостата.



Щелкните по стрелке **continue (продолжить)** внизу экрана, если вы настроили необходимые параметры режимов пуска и остановки.

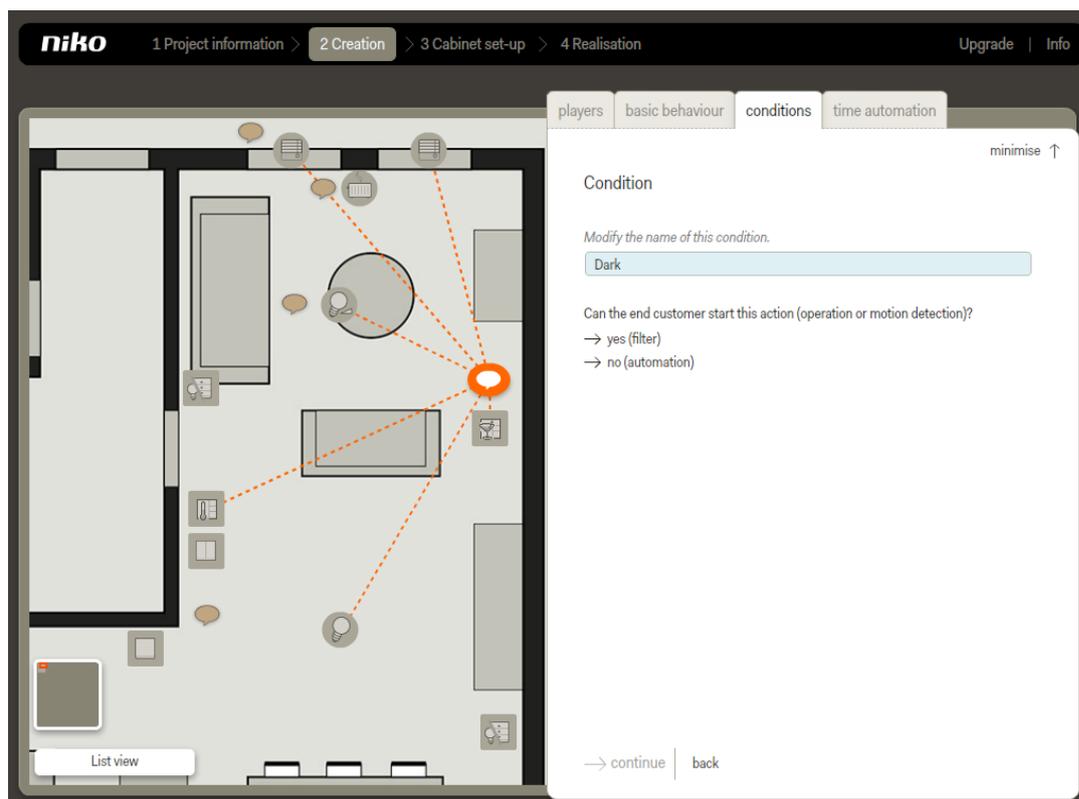
Вы перейдете во вкладку **conditions (условия)**.

Вы можете связать обстановку с условием. Например, если на улице светло или темно, или с определенным моментом.

В этом примере датчик света связан с обстановкой таким образом, что она может быть запущена, только если на улице темно.

Щелкните по кнопке **add a condition (добавить условие)**.

Дайте условию **название (name)**.



Щелкните по опции **yes (filter)/ да (фильтр)**. Конечный клиент вручную запустит действие, нажав на устройство управления обстановкой.

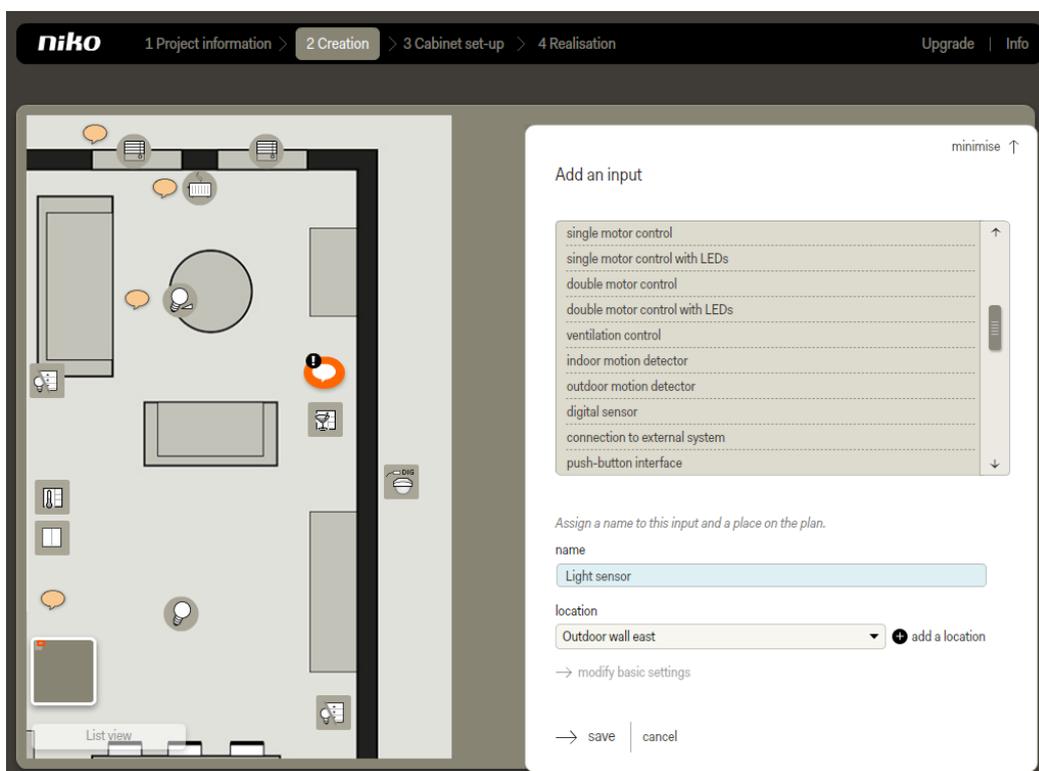
Щелкните по кнопке **add an extra input (добавить дополнительный ввод)**.

Щелкните по строке **digital sensor (цифровой датчик)** в выпадающем списке в правой части экрана.

На плане появится цифровой датчик.

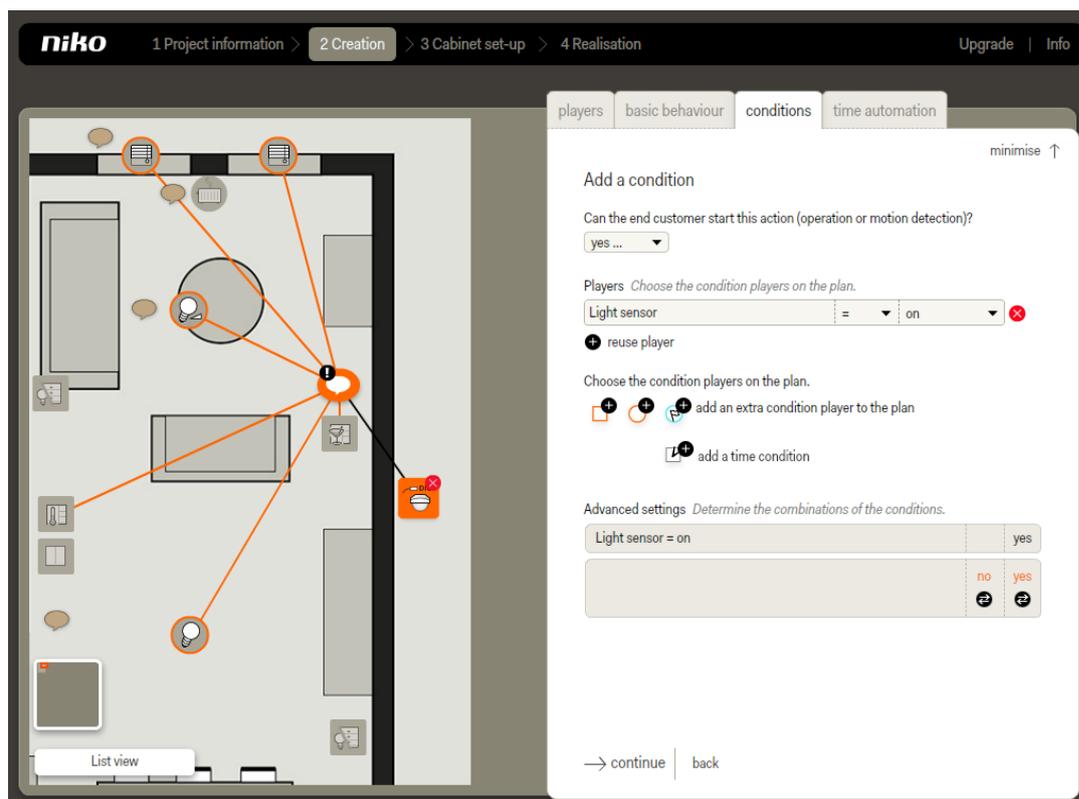
Переместите цифровой датчик в нужное место и дайте ему **название (name)**.

Выберите существующее место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



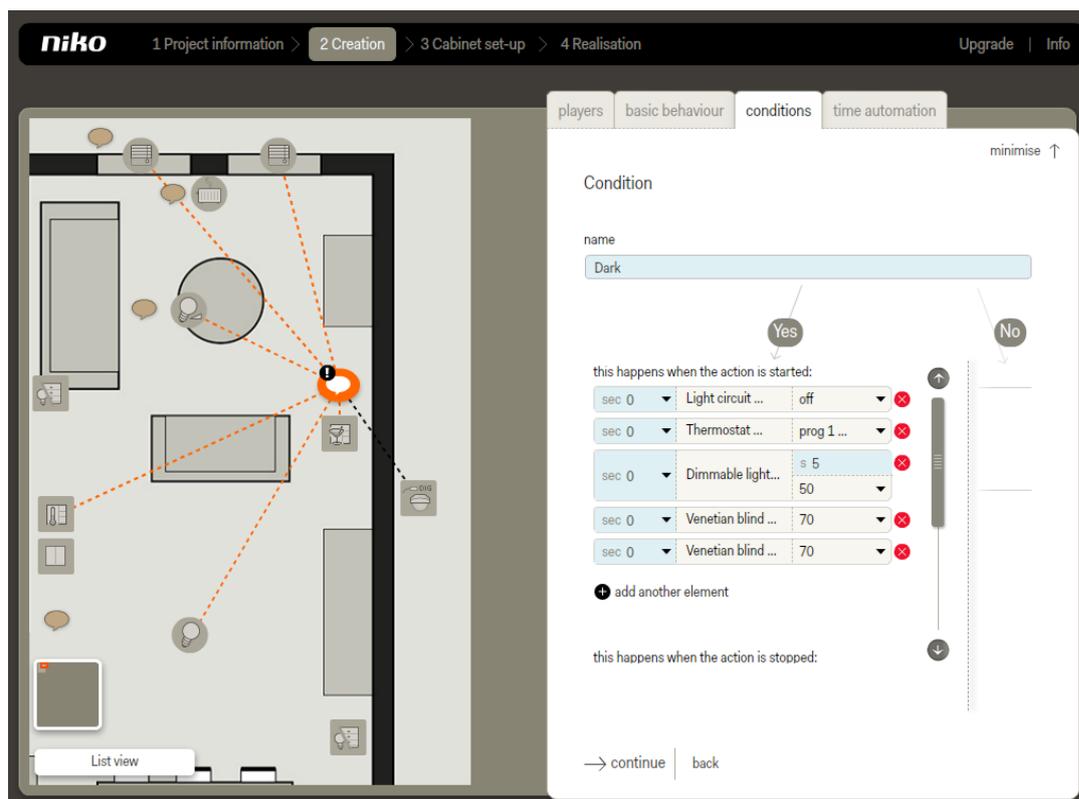
Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Щелкните по датчику света на плане, чтобы связать его с действием в качестве исполнителя условия.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

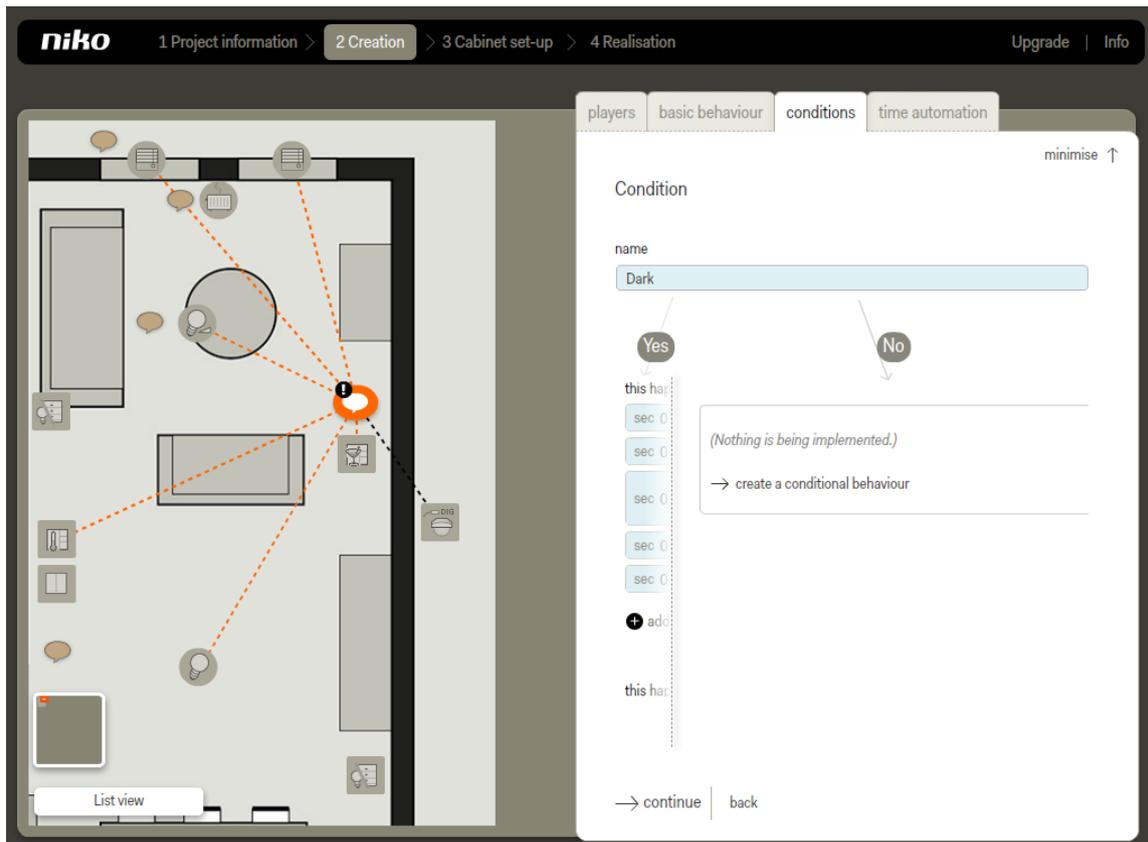
Вы перейдете к просмотру совокупности режимов пуска и остановки при выполнении условия (темно) и при невыполнении условия (светло).



Yes (Да) означает темноту, **No (Нет)** - свет.

Конечно же, вы должны сами настроить датчик света, чтобы убедиться, что он выдает сигнал при наступлении темноты.

Щелкните по опции **No (Нет)**.



Никакой режим не определен. Поскольку обстановка может быть активирована, только если на улице темно, вам не нужно определять режим для периодов света.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

Повторяйте эти этапы до тех пор, пока все виды обстановки не будут созданы.

По завершении вы можете перейти к этапам **Cabinet set-up** (Компоновка блока) или **Realisation** (Исполнение).

В поэтапном плане **Ambiance avec automatisation du temps (Обстановка с автоматизацией времени)** объясняется, как автоматически запустить обстановку в определенный момент.

Обстановка с автоматизацией времени

В основе этого поэтапного плана лежит проект **Ambiance avec condition d'obscurité** (Обстановка с условием темноты).

В этот поэтапный план добавлена опция «Ambiance regarder la télévision» (Обстановка «Просмотр телевизора») с автоматизацией времени и коммутируемой розеткой.

Щелкните по кнопке **Creation (Создание)** в меню вверху.

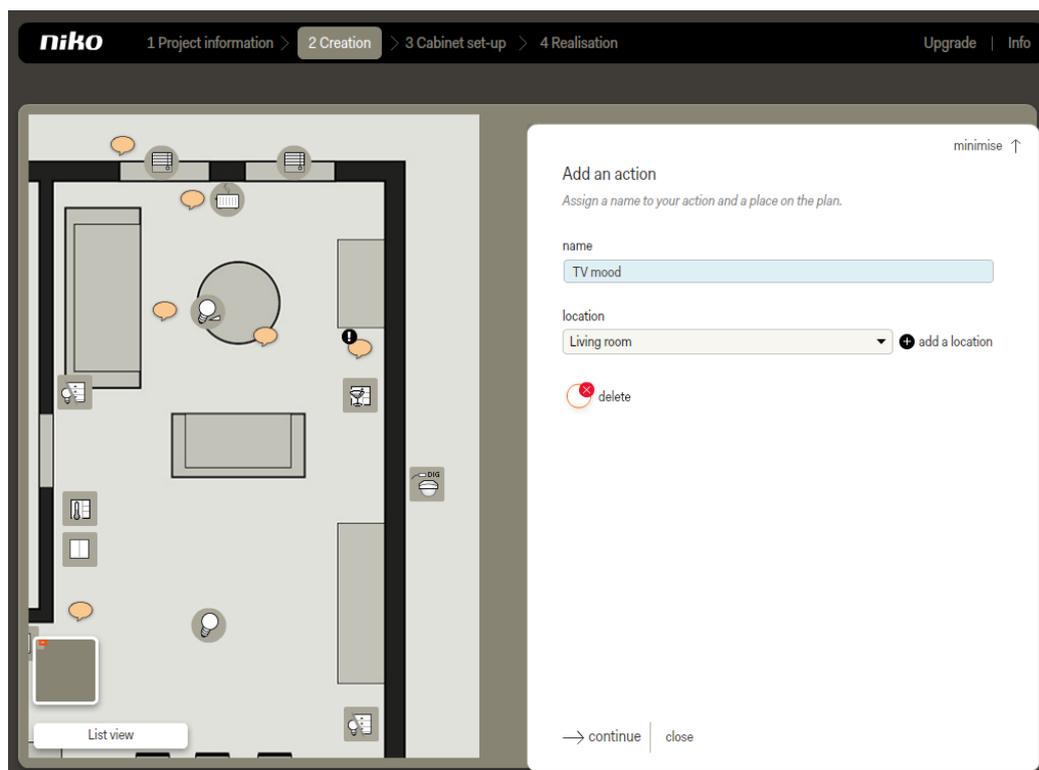
Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Действие появится в виде подсказки на плане.

Переместите его в нужное место.

Дайте действию **название (name)** в соответствии с видом обстановки, который вы хотите создать.

Выберите место устройства управления обстановкой из выпадающего списка **location (место)**.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **players** (исполнители).

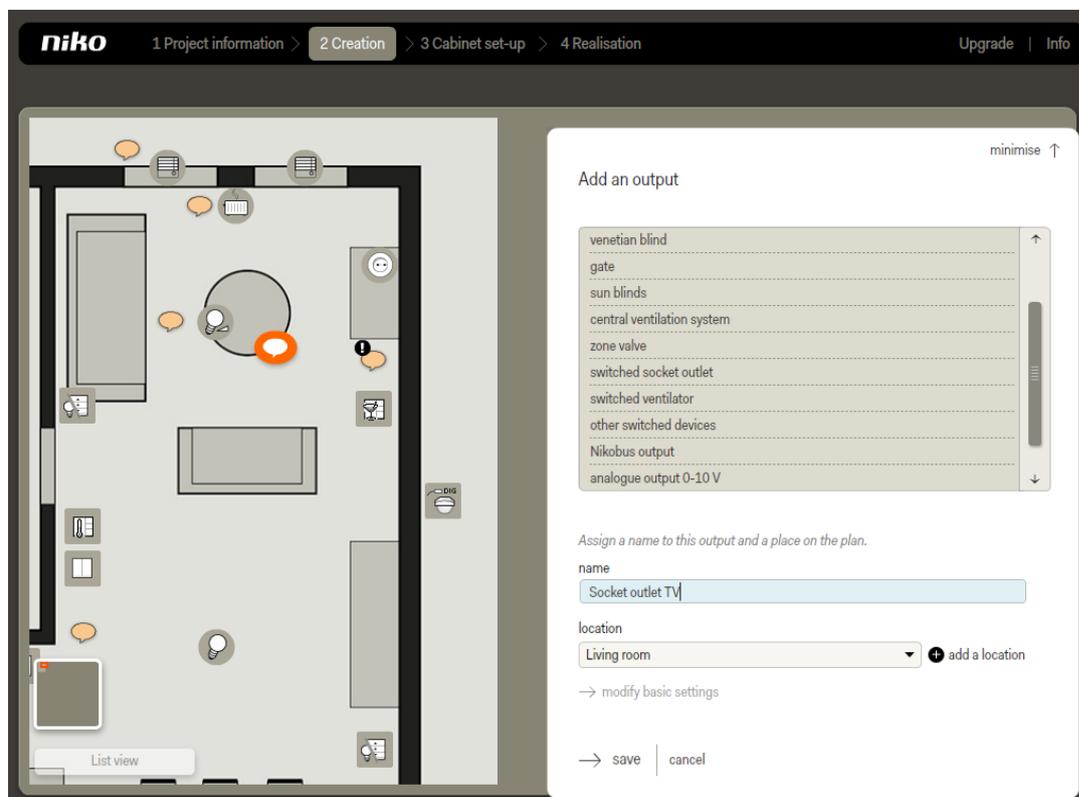
Обстановка «Просмотр телевизора» активирует коммутируемую розетку, к которой подключен телевизор.

Щелкните по кнопке **add an extra output** (добавить дополнительный вывод).

Щелкните по строке **prise de courant commutée** (коммутируемая розетка) в выпадающем списке в правой части экрана.

Переместите коммутируемую розетку в нужное место и дайте ей узнаваемое **название**.

Выберите место устройства управления обстановкой из выпадающего списка **location** (место).



Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Щелкните по устройству управления обстановкой на плане.

Устройство управления обстановкой разделится на восемь кнопок.

Щелкните по свободной кнопке.

Появится всплывающее окно.

Выберите символ «телевизор» в выпадающем списке и нажмите на стрелку close (закреть).

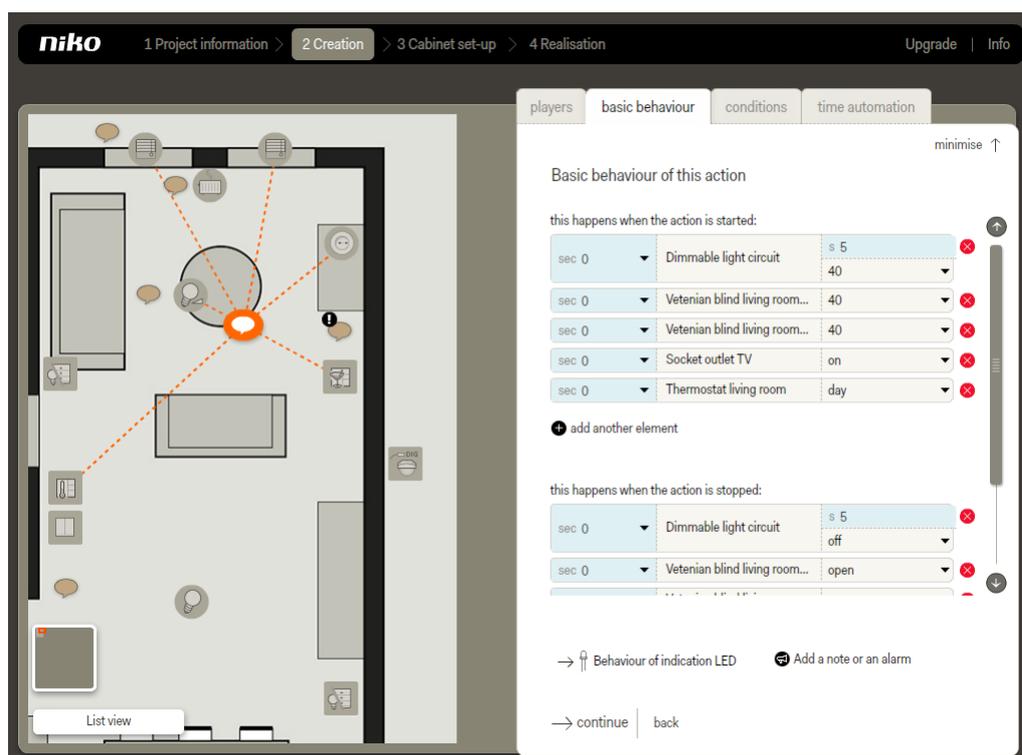
Выбранный символ появится на экране устройства управления обстановкой.

Всплывающее окно закроется.

Щелкните по выводам на плане, чтобы связать их с действием для этой обстановки.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour (базовый режим)**.



Для каждого связанного вывода задайте желаемые параметры режима пуска и остановки.

Щелкните по кнопке **continue (продолжить)** в нижней части экрана.

Вы перейдете во вкладку **conditions (условия)**.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

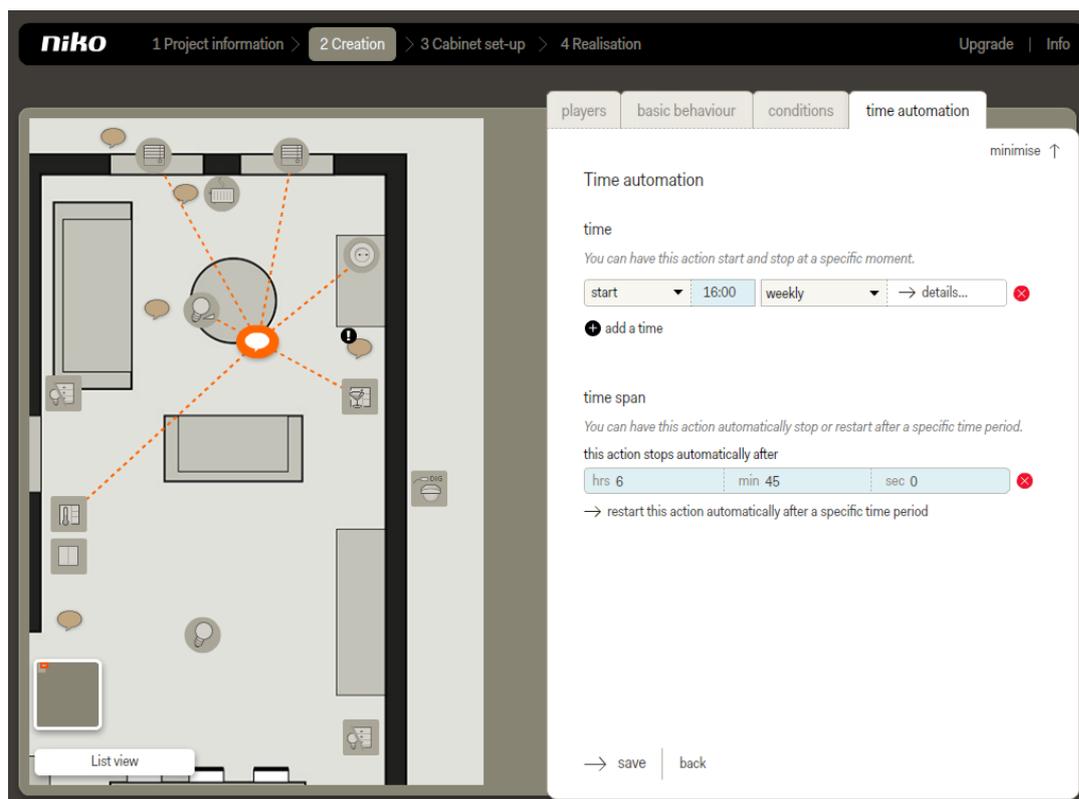
Щелкните по кнопке **ajoutez une moment** (добавить момент).

Введите момент и периодичность.

Вы можете, например, сделать так, чтобы обстановка «Просмотр телевизора» автоматически запускалась в 16.00 в течение недели, чтобы быть уверенным в том, что дети не смотрят телевизор до указанного времени.

Щелкните по опции **arrêtez cette action automatiquement après une durée donnée** (остановить это действие автоматически через определенный промежуток времени).

Для экономии энергии рекомендуется останавливать обстановку (действие) через определенный промежуток времени.



Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

Теперь можете переходить к этапу **Cabinet set-up** (Компоновка блока).

Обстановка с условиями

В основе этого поэтапного плана лежит проект с действием **Все выключено**.

В этом плане обстановка запускается автоматически в определенное время при условии, что действие Tout éteint (Все выключено) неактивно.

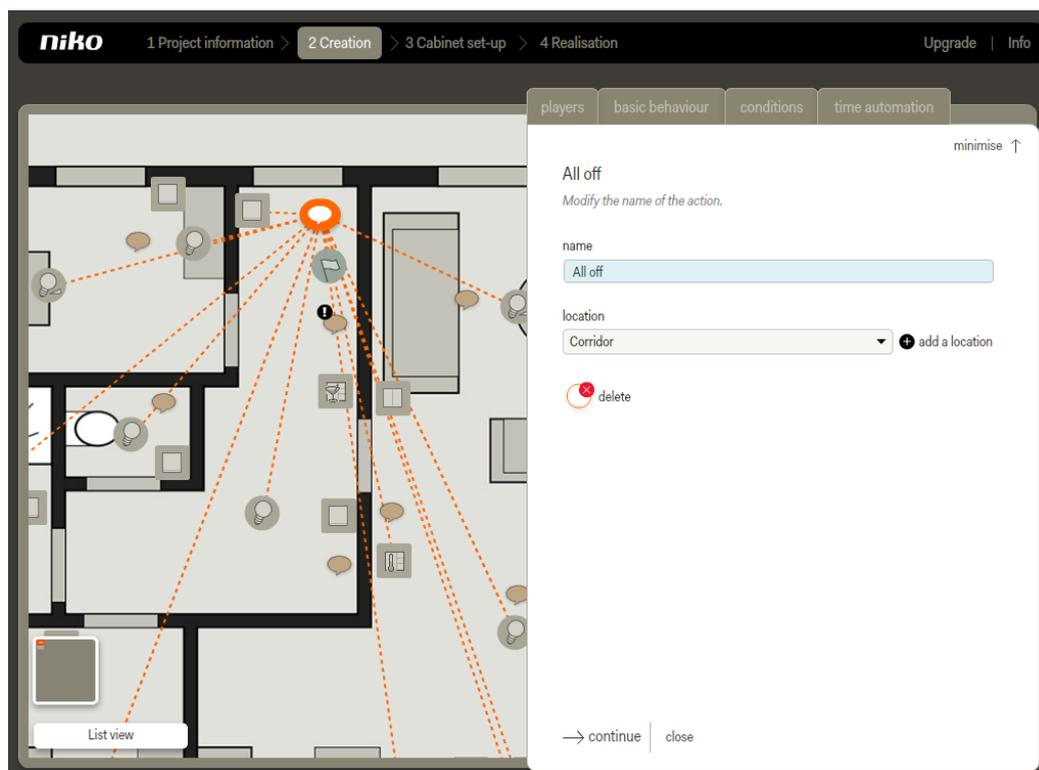
С подробными инструкциями по созданию обстановки можно ознакомиться в поэтапных планах **Ambiance avec condition d'obscurité (Обстановка с условием темноты)** и **Ambiance avec automatisatisation du temps (Обстановка с автоматизацией времени)**.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.

Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в верхней части экрана.

Чтобы действие **All off (Все выключено)** могло быть использовано в качестве условия, оно должно иметь **виртуальный вывод (virtual output)**.

Щелкните по действию **All off (Все выключено)** на плане.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

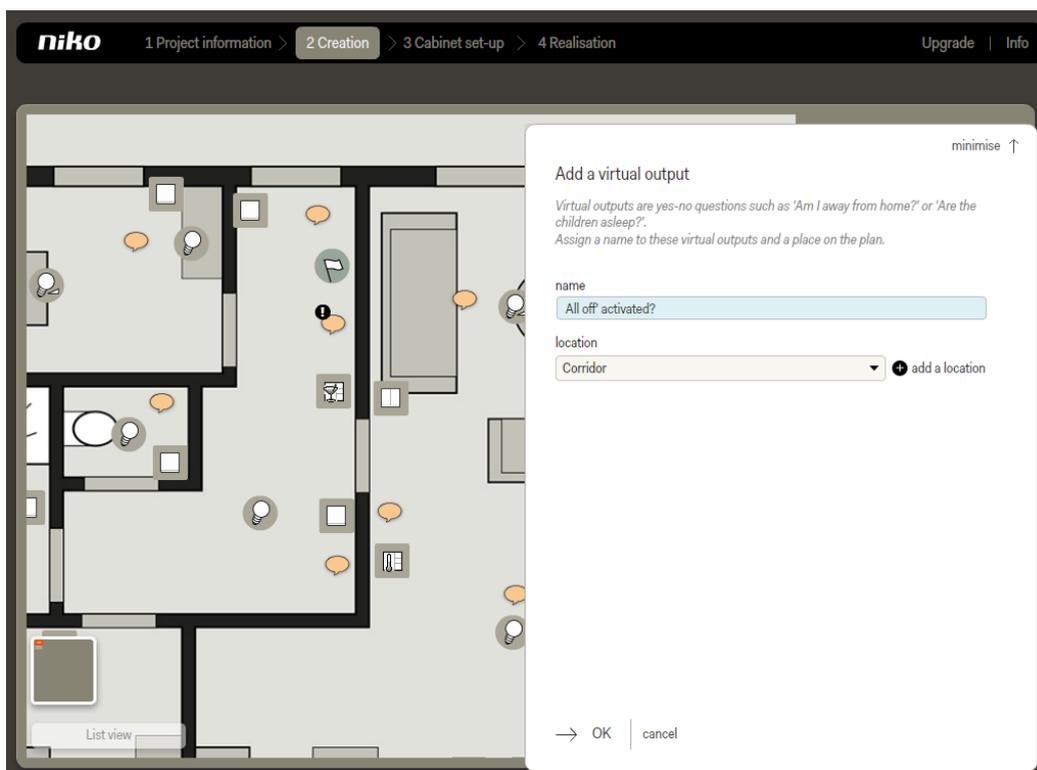
Вы перейдете во вкладку **players** (исполнители).

Щелкните по кнопке **add an extra output** (добавить виртуальный вывод).

Переместите виртуальный вывод в нужное место.

Дайте ему название в форме общего вопроса с ответом «да» или «нет». Например: «All off activated?» («Активна ли функция "Все выключено"?»)

Выберите место ввода **All off** (Все выключено) из выпадающего списка.

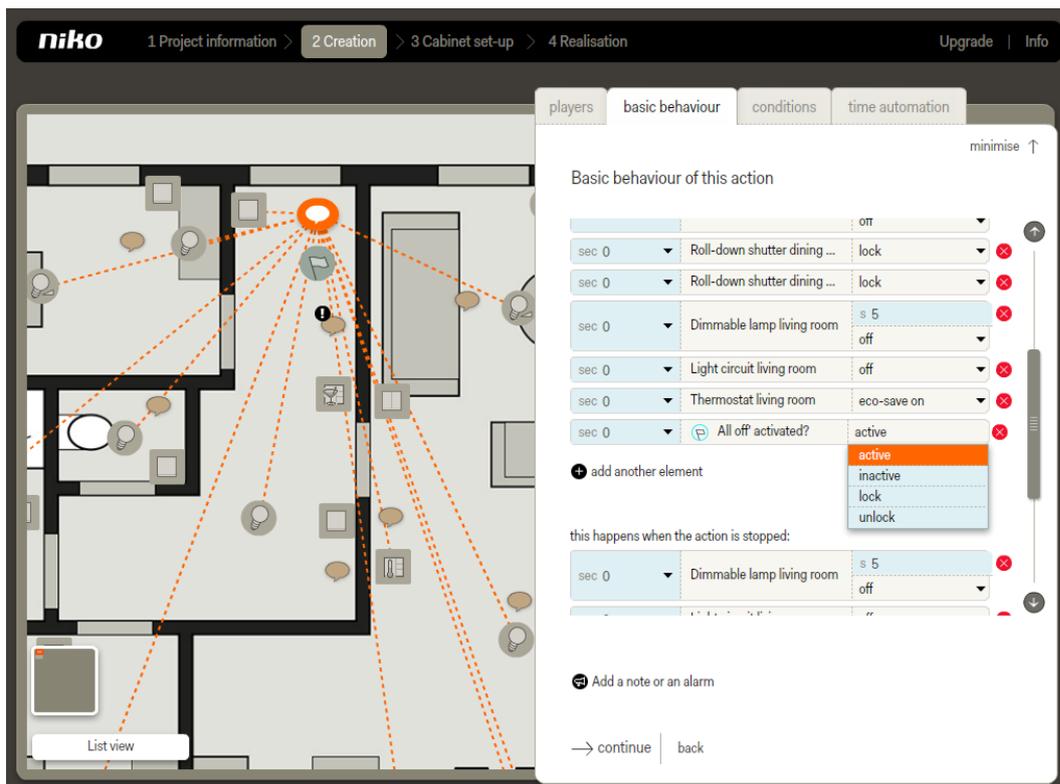


Щелкните по стрелке **OK**.

Щелкните по виртуальному выводу на плане, чтобы связать его с действием.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour (базовый режим)**.



Убедитесь, что виртуальный вывод имеет статус **active (активный)** в строке режима пуска и статус **inactive (неактивный)** в строке режима остановки.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **conditions (условия)**.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **time automation (автоматизация времени)**.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

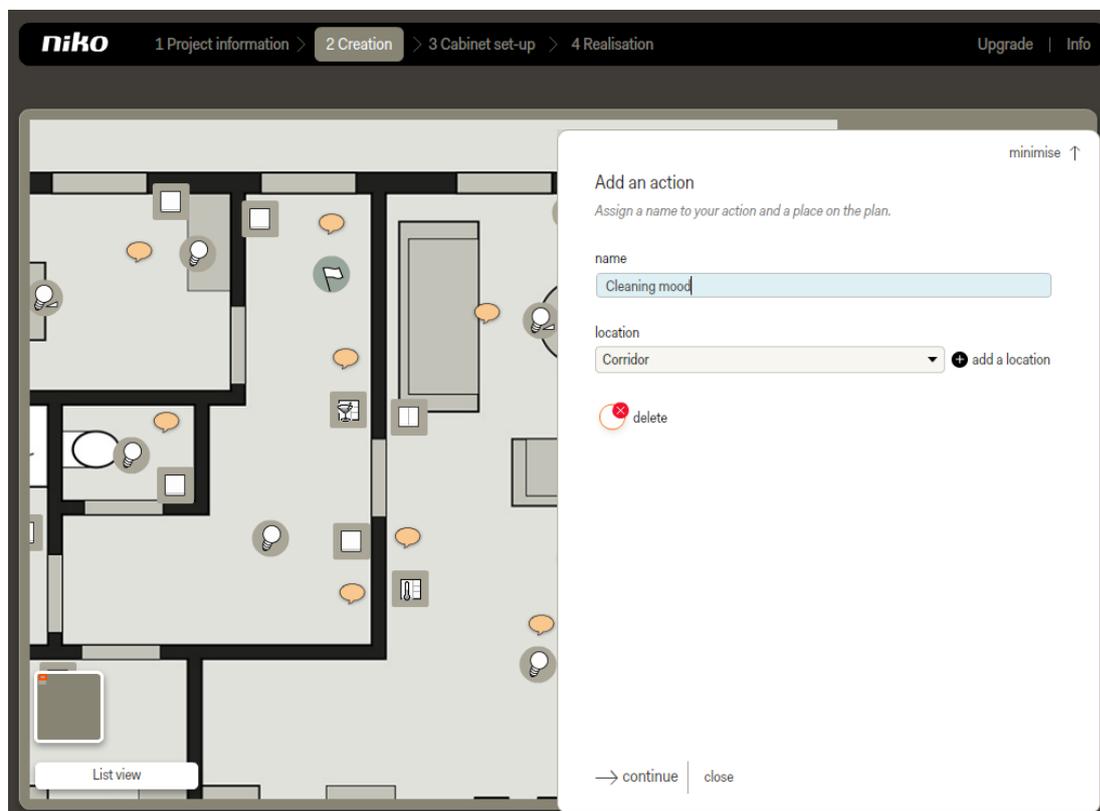
Создайте обстановку «Nettoyage» («Уборка»). Эта обстановка запускается автоматически в определенный момент. Она не нуждается во вводе.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

Переместите действие в нужное вам место, например, рядом с соответствующим выводом.

Дайте действию **название (name)** в соответствии с видом обстановки, который вы хотите создать.

Выберите место устройства управления обстановкой из выпадающего списка.



Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **players (исполнители)**.

Щелкните по выводам на плане, чтобы связать их с действием для этой обстановки.

Не связывайте пока **виртуальный вывод (virtual output)** с действием **All off(Все выключено)**, это должно произойти позже, как с исполнителем условия.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **basic behaviour (базовый режим)**.

The screenshot shows the niko software interface. At the top, there is a navigation bar with the niko logo and a breadcrumb trail: 1 Project information > 2 Creation > 3 Cabinet set-up > 4 Realisation. On the right side of the navigation bar are 'Upgrade' and 'Info' buttons. Below the navigation bar, there are four tabs: 'players', 'basic behaviour', 'conditions', and 'time automation'. The 'basic behaviour' tab is active. The main area on the left shows a floor plan with several light fixtures. A central light fixture is highlighted with an orange circle, and dashed orange lines connect it to other light fixtures on the plan. A 'List view' button is visible at the bottom left of the floor plan. On the right side, a configuration window titled 'Basic behaviour of this action' is open. It has a 'minimise' button with an upward arrow. The window contains a list of elements with their parameters:

| sec | Element | Parameter 1 | Parameter 2 | Action |
|-------|---------------------------|-------------|-------------|--------|
| sec 0 | Dimmable lamp | 5 | off | ⓧ |
| sec 0 | Light circuit corridor | on | | ⓧ |
| sec 0 | Light circuit living room | on | | ⓧ |
| sec 0 | Dimmable lamp living room | 5 | 100 | ⓧ |
| sec 0 | Dimmable lamp | 5 | 100 | ⓧ |
| sec 0 | Lamp bathroom | on | | ⓧ |

Below the list is a '+ add another element' button. Underneath, there is a section 'this happens when the action is stopped:' with one element:

| sec | Element | Parameter 1 | Parameter 2 | Action |
|-------|---------------|-------------|-------------|--------|
| sec 0 | Dimmable lamp | 5 | off | ⓧ |

At the bottom of the configuration window are 'continue' and 'back' buttons.

Для каждого связанного вывода задайте желаемые параметры режимов пуска и остановки.

В этом примере при активации обстановки «Nettoyage» («Уборка») включаются все лампы, а отопление снижается до минимального. Когда обстановка выключается, остается только освещение коридора, поскольку тот, кто проводит уборку, не должен сразу оказаться в темноте.

Если с действием связано несколько выводов, не забудьте просмотреть весь список до режима остановки.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **conditions (условия)**.

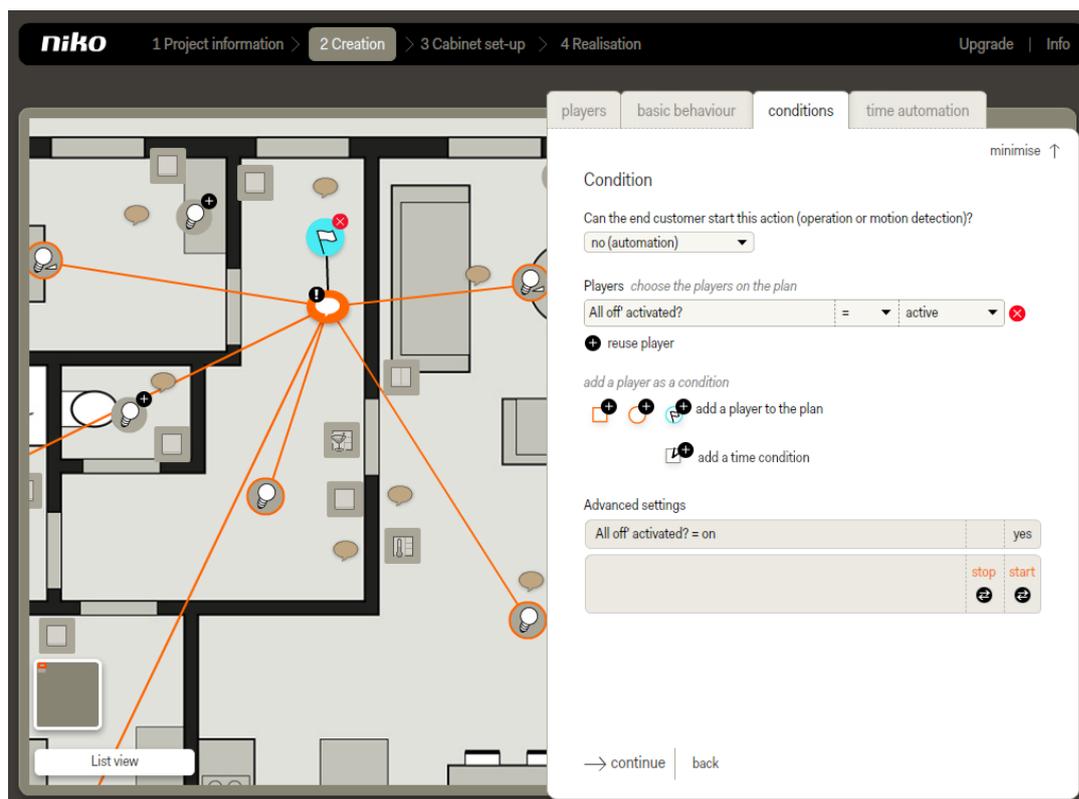
Обстановка «Nettoyage» («Уборка») автоматизирована, поскольку уборка производится в определенное время на неделе. Обстановка не включится, если конечный пользователь активирует действие **All off (Все выключено)**.

Щелкните по кнопке **add a condition (добавить условие)**.

Дайте ему узнаваемое **название (name)**. Например: «Fonction 'tout éteint' inactive» («Функция "Все выключено" неактивна»).

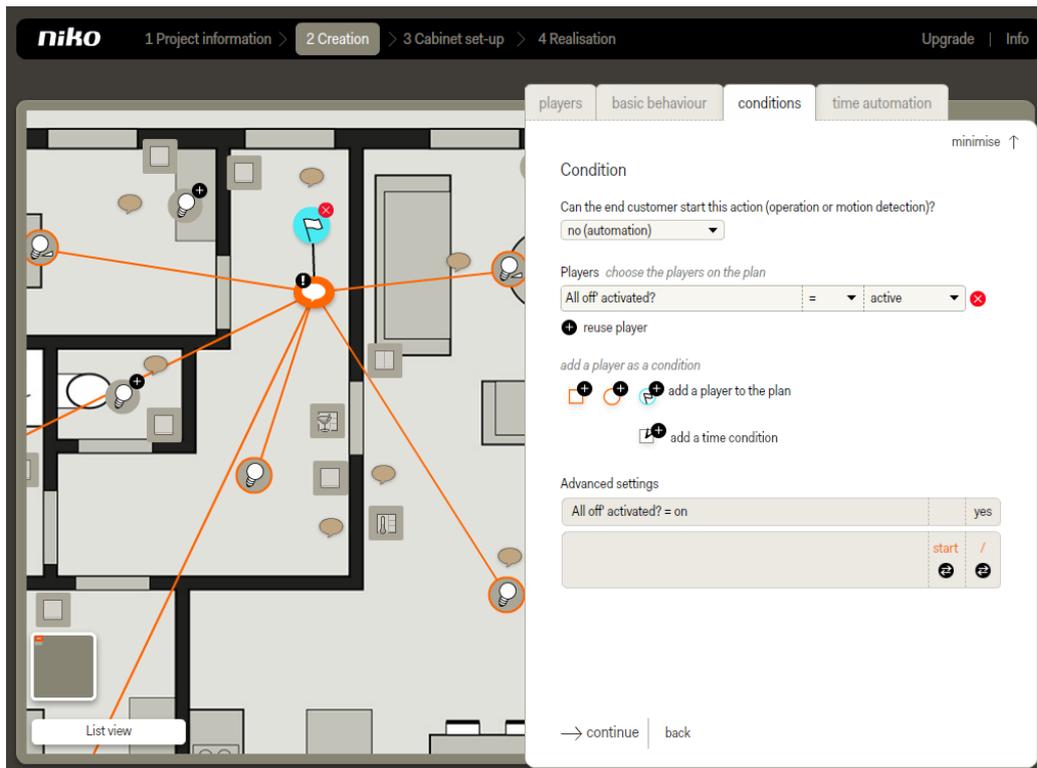
Щелкните по строке **no (automation) (нет (автоматизация))**, поскольку обстановка запускается в определенный момент.

Щелкните по виртуальному выводу действия **All off (Все выключено)**, чтобы связать его в качестве исполнителя условия с обстановкой «Nettoyage» («Уборка»).



Advanced settings (Расширенные настройки), установленные в приложении по умолчанию, не подходят. Они приводят к активации обстановки «Nettoyage» («Уборка»), когда действие **All off (Все выключено)** активно.

Щелкните по стрелкам в нижней строке для изменения **Расширенных настроек (Advanced settings)**.



Если действие **All off (Все выключено)** активно (**yes (да)**), ничего не произойдет, даже в тот момент, когда обстановка должна запускаться автоматически.

Если действие **All off** неактивно (пусто), обстановка запустится.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **time automation (автоматизация времени)**.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Еще необходимо добавить условие времени.

Щелкните по действию на плане.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

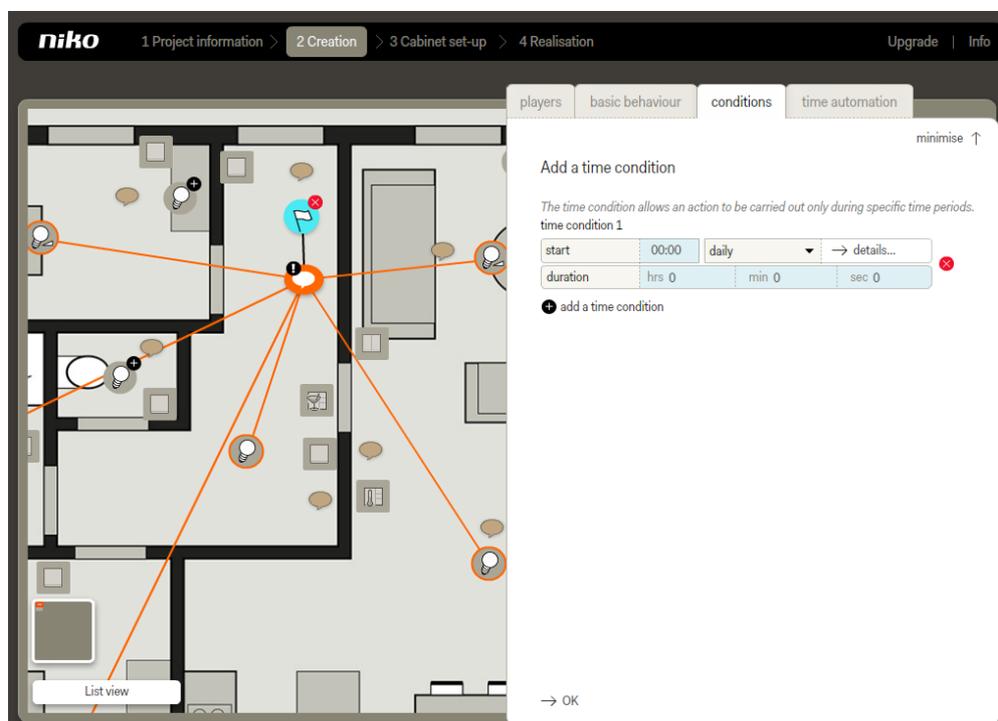
Вы перейдете во вкладку **basic behaviour** (базовый режим).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

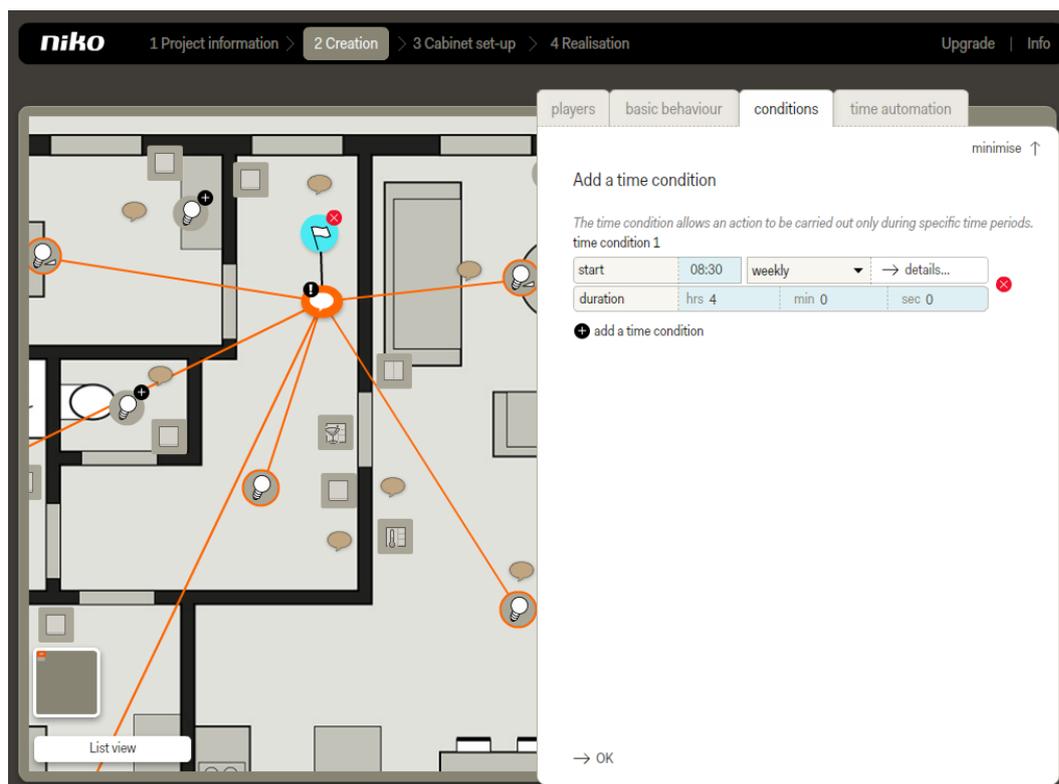
Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Щелкните по кнопке **add a time condition** (добавить условие времени).

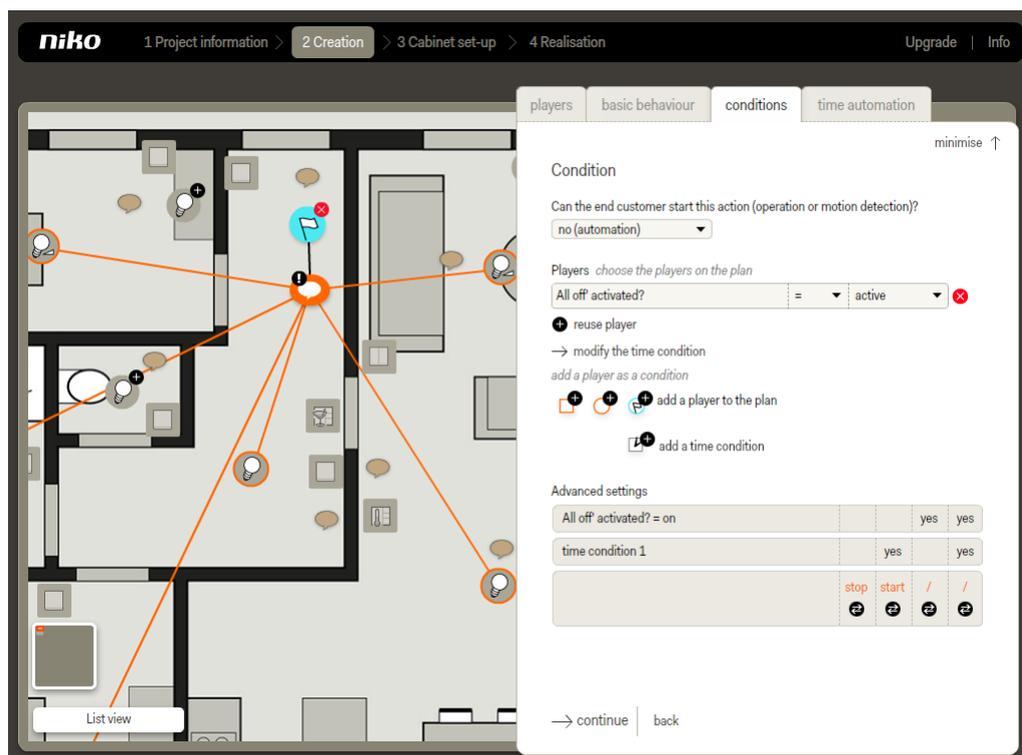


Введите час запуска, периодичность и продолжительность.



Щелкните по стрелке **OK**.

Внесите необходимые изменения в **Расширенные настройки (Advanced settings)**, чтобы действие «Nettoyage» («Уборка») могло быть запущено, только если действие **All off (Все выключено)** неактивно в момент условия.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Благодаря автоматизации времени вы можете запустить это действие автоматически.

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

Теперь можете переходить к этапу **Cabinet set-up** (Компоновка блока).

Измерение расхода воды и газа с помощью импульсного счетчика.

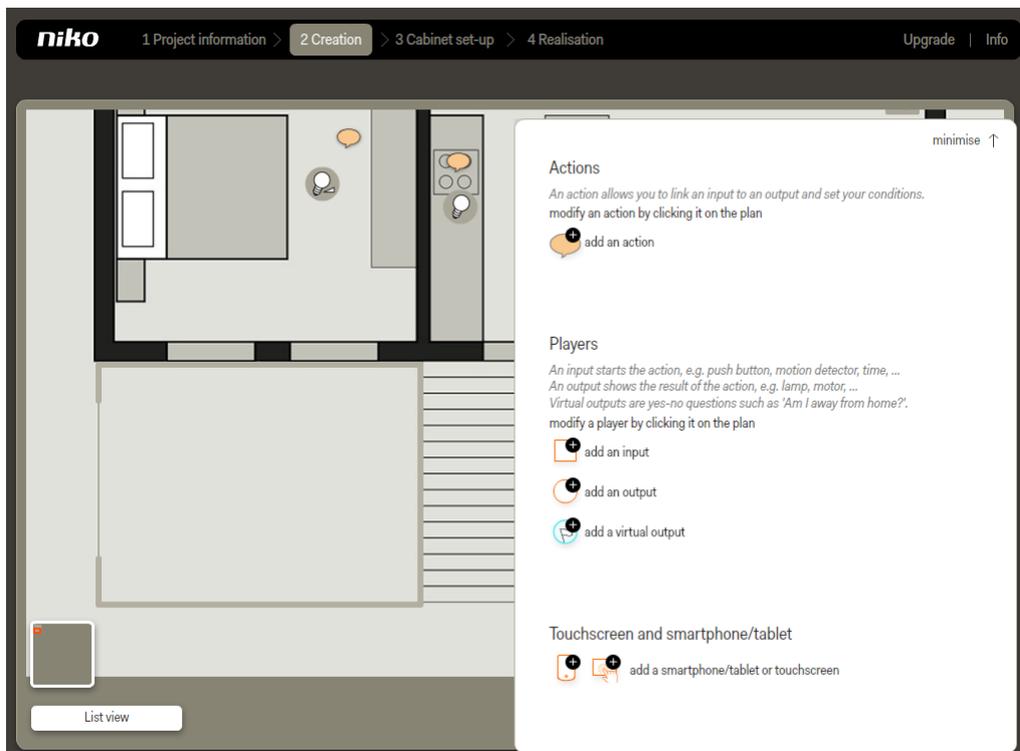
Данный поэтапный план приложения Niko Home Control позволяет добавить в вашу установку измерение расхода воды и газа.

Для версии 1.9 и последующих см. раздел [Mesure de la consommation d'eau et de gaz à l'aide d'un compteur d'impulsions à partir de la version 1.9](#) (Измерение расхода воды и газа с помощью импульсного счетчика, начиная с версии 1.9).

В основе этого плана лежит проект, в котором раздел **Information projet (Информация по проекту)** уже заполнен, в котором имеется уже созданный или загруженный план или уже добавлены различные вводы, выходы и действия.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: [Add new project \(Добавить новый проект\)](#), затем [Drawing a plan \(Создать план\)](#) или [Upload a background image \(Загрузить фоновое изображение\)](#).

Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в меню в верхней части экрана.

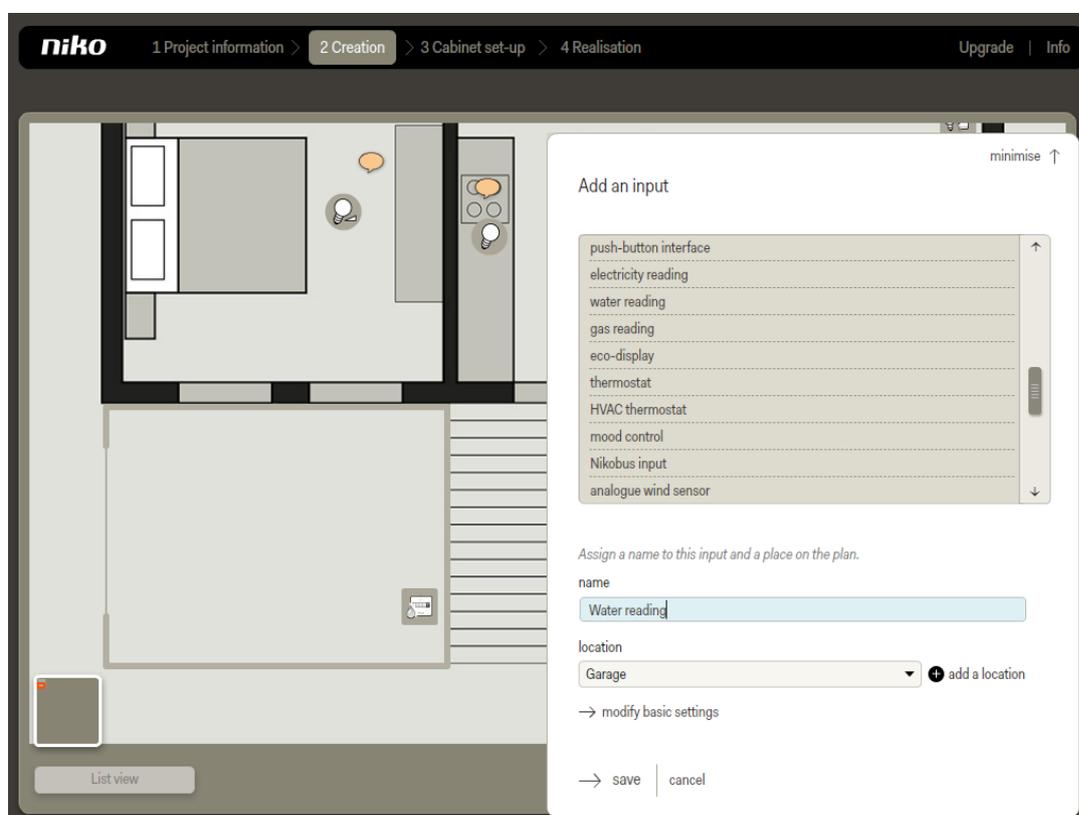


Щелкните по кнопке **Add an input (Добавить ввод)**.

В левой части экрана появится план жилища, в правой - список для выбора.

Щелкните по строке **mesure de la consommation d'eau (измерение расхода воды)** в списке, который появится в правой части экрана.

На плане появится пиктограмма.



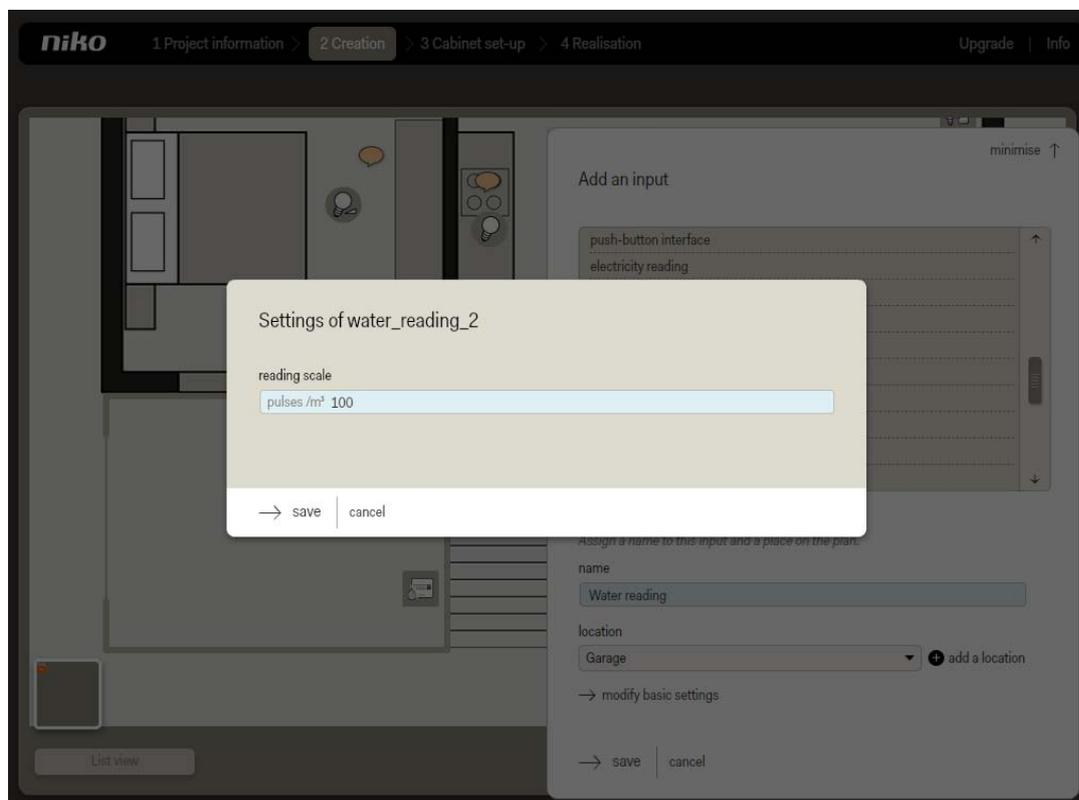
Переместите пиктограмму в нужное место, хорошо видимое на плане.

Дайте вводу четкое **название (name)**.

Выберите место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по стрелке **modify basic settings (изменить базовые настройки)**.

Появится всплывающее окно.



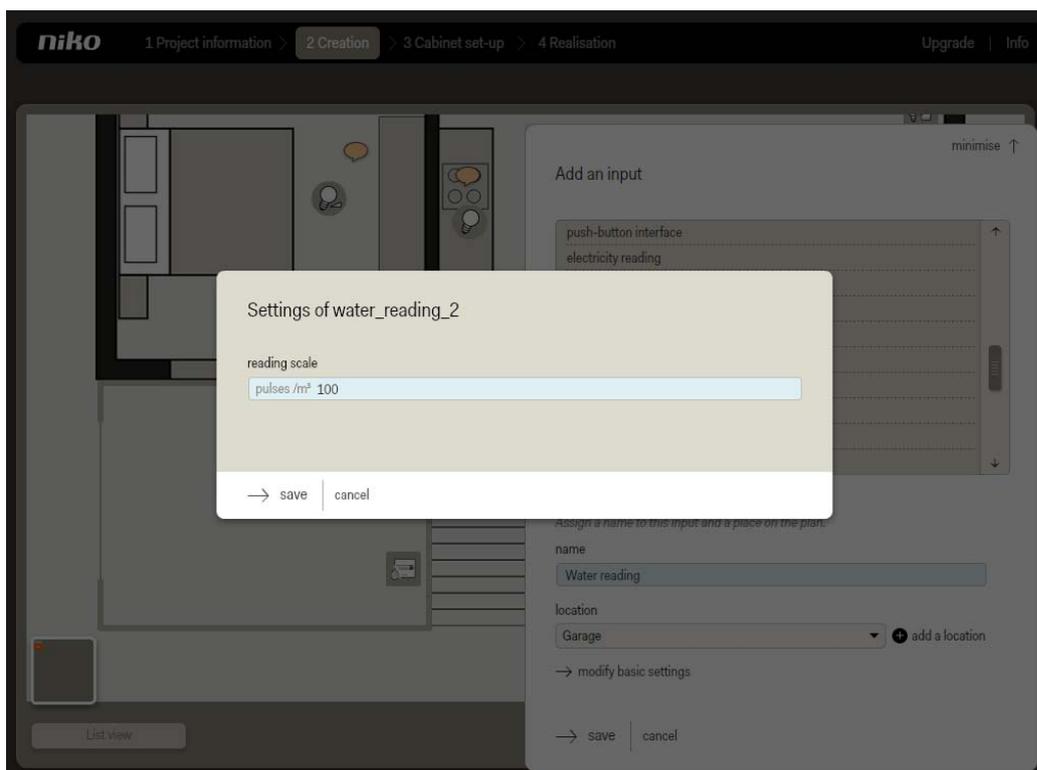
Определите желаемую **шкалу измерений (reading scale)**.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Всплывающее окно закрывается.

Щелкните по строке **mesure de la consommation de gaz (измерение расхода газа)** в списке, который появится в правой части экрана.

На плане появится пиктограмма.



Переместите пиктограмму в желаемое место на плане.

Дайте вводу четкое **название (name)**.

Выберите место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по стрелке **modify basic settings (изменить базовые настройки)**.

Появится всплывающее окно.

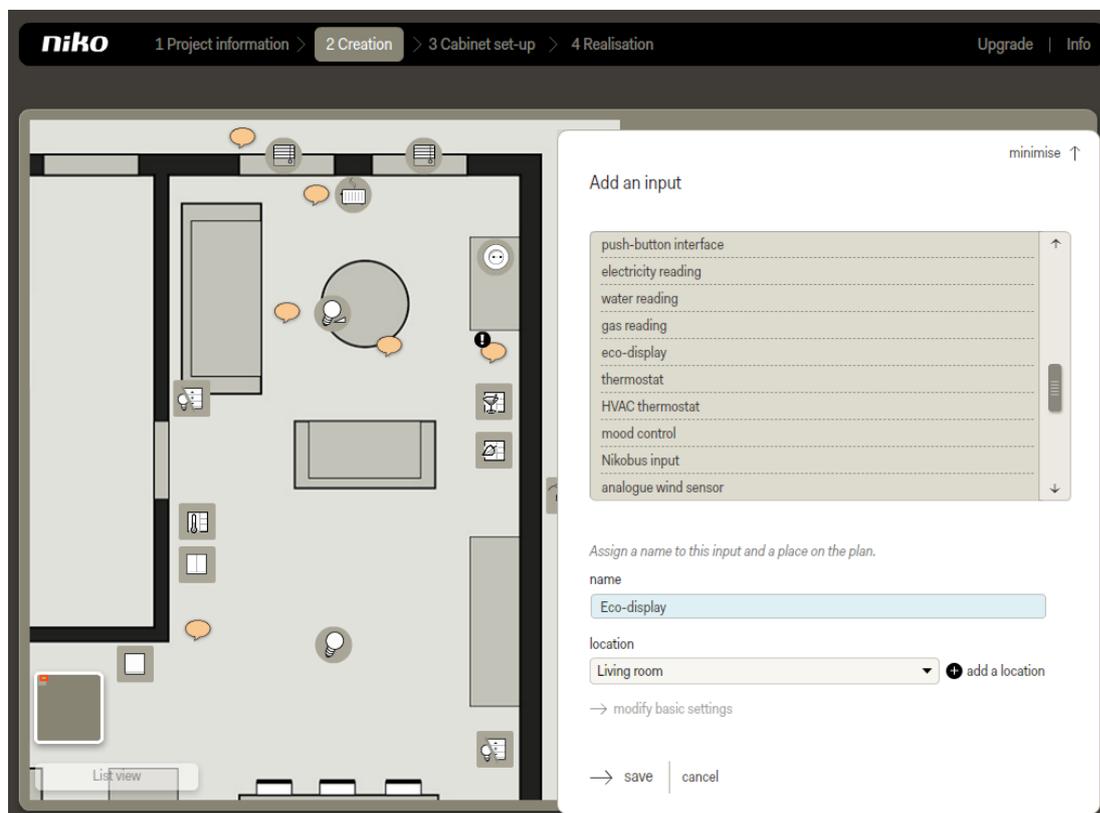
Определите желаемую **шкалу измерений (reading scale)**.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Всплывающее окно закроется.

Щелкните по строке **eco-display (эко-экран)** в списке выбора, чтобы добавить его к установке.

На плане появится пиктограмма.



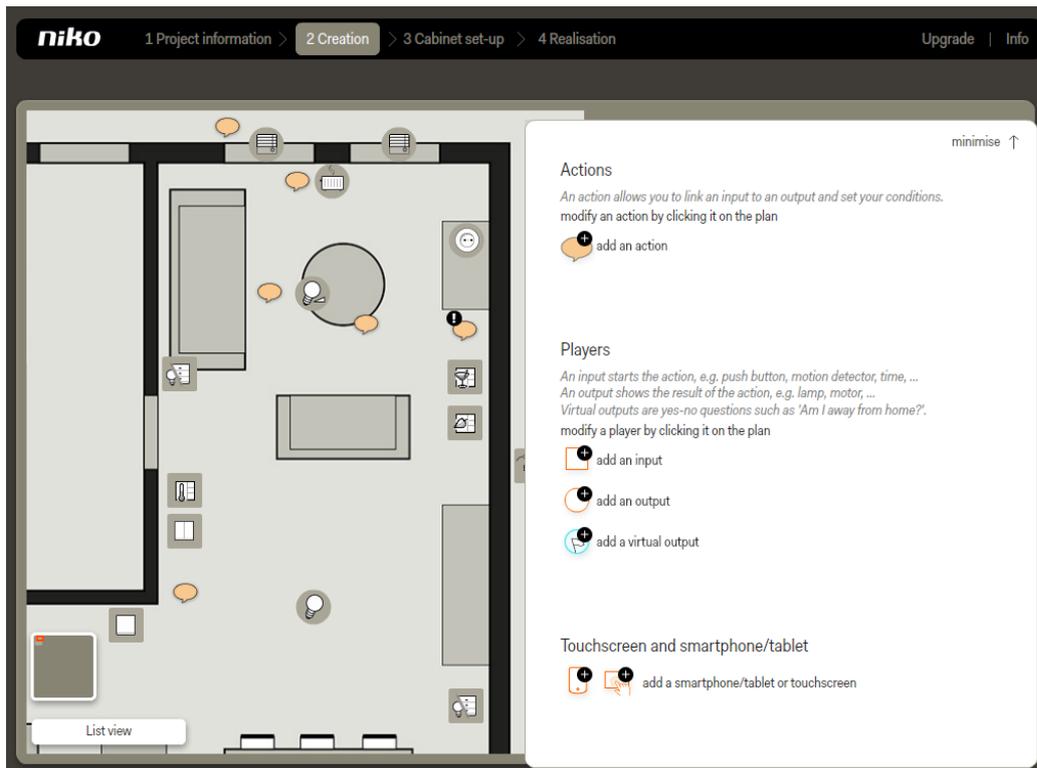
Переместите пиктограмму в желаемое место на плане.

Дайте вводу четкое **название (name)**.

Выберите место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.



Теперь переходите к этапам **Cabinet set-up (Компоновка блока)** и **Realisation (Исполнение)**.

Добавьте **импульсный счетчик (compteur d'impulsions)**, предназначенный для измерения расхода воды, на изображение компонуемого блока. На вкладке **assign (присвоить)** согласуйте **измерение расхода воды (mesure de la consommation d'eau)** с одним из выводов **импульсного счетчика (compteur d'impulsions)**.

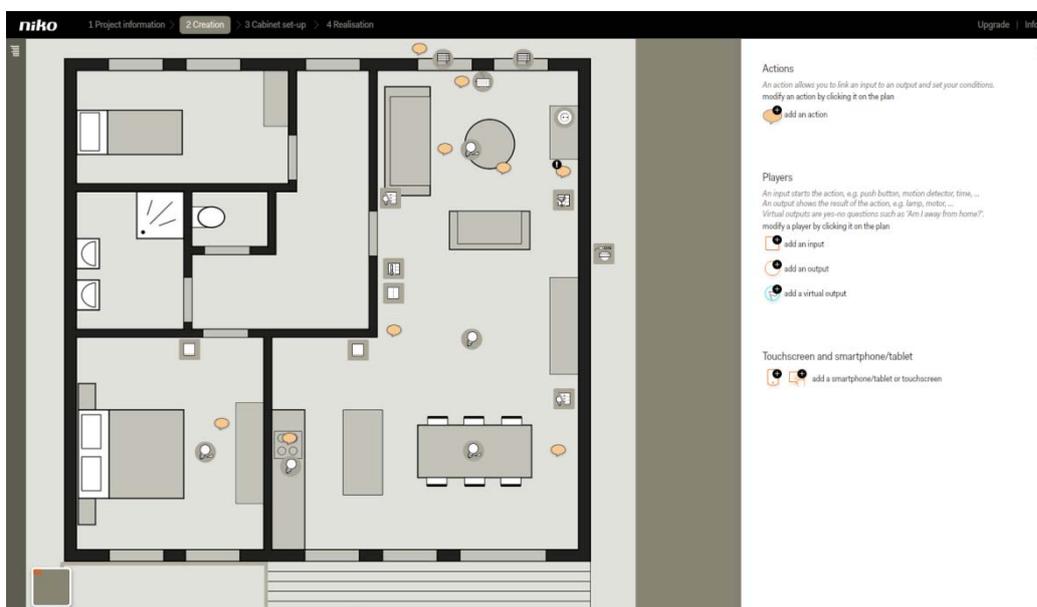
Приложение энергетического учета для PC и MAC. Приложение энергетического учета позволяет жильцу контролировать свой расход электроэнергии, газа и воды, а также производительность своих фотогальванических панелей. Информация и документы для скачивания: <http://www.niko.eu/frbe/niko/produits/niko-home-control/applications-utilisateur/>

Измерение расхода воды и газа с помощью импульсного счетчика, начиная с версии 1.9 приложения

Этот поэтапный план приложения *Niko Home Control* позволяет добавить в вашу установку измерение расхода воды и газа в версии 1.9 приложения и последующих. В основе этого плана лежит проект, в котором раздел **Information projet (Информация по проекту)** уже заполнен, в котором имеется уже созданный или загруженный план или уже добавлены различные вводы, выводы и действия.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: **Add new project (Добавить новый проект)**, затем **Drawing a plan (Создать план)** или **Upload a background image (Загрузить фоновое изображение)**.

Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в меню в верхней части экрана.

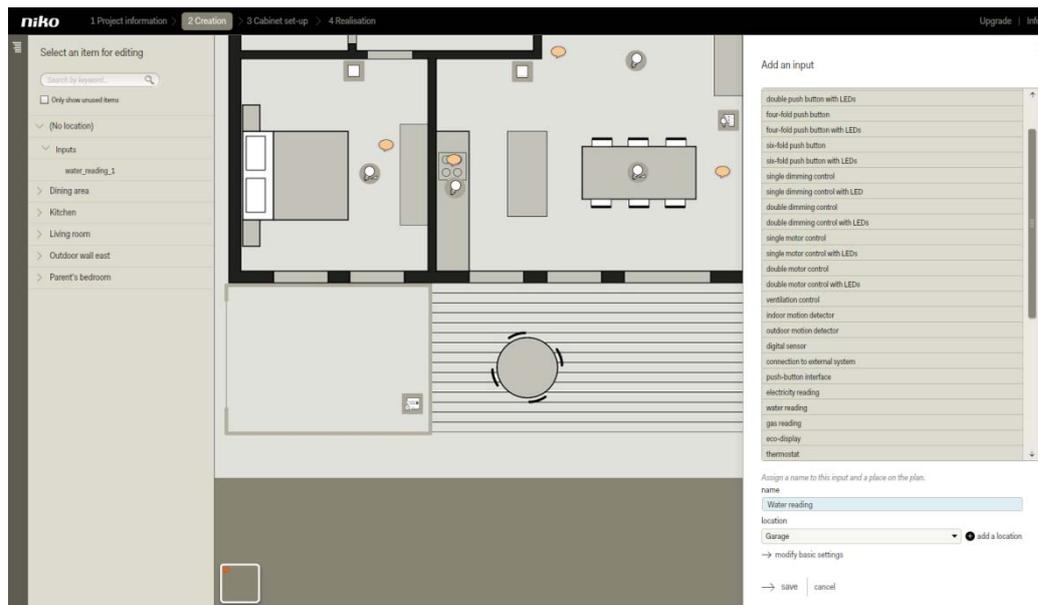


Щелкните по кнопке **Add an input (Добавить ввод)**.

В левой части экрана появится план жилища, в правой - список для выбора.

Щелкните по строке **mesure de la consommation d'eau (измерение расхода воды)** в списке, который появится в правой части экрана.

На плане появится пиктограмма.



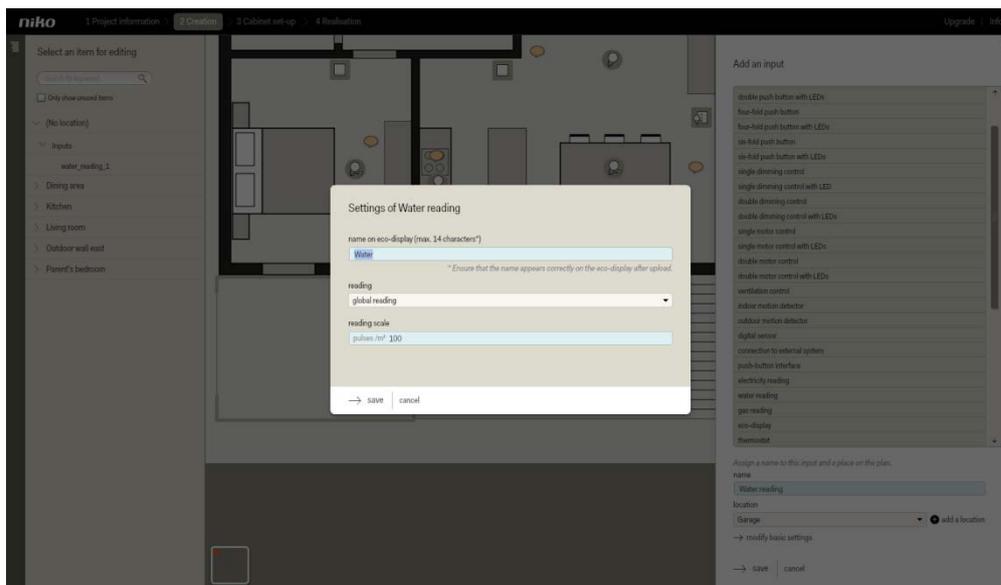
Переместите пиктограмму в нужное место, хорошо видимое на плане.

Дайте вводу четкое **название (name)**.

Выберите место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по стрелке **modify basic settings (изменить базовые настройки)**.

Появится всплывающее окно.



Введите четкое **название (name)**, которое появится на **есо -экране**. Это название должно содержать не более 14 символов. Если название не будет введено, на **есо-экране** появится лишь пиктограмма для указания измерения.

Совет: контролируйте название с помощью **есо -экрана**, поскольку некоторые символы на экране, а также большое количество символов могут быть плохо читаемы.

Укажите тип **измерения** расхода - итоговое или промежуточное. Для одной установки вы можете создать до пяти промежуточных измерений и только одно итоговое измерение расхода воды. Определите желаемую **шкалу измерений (reading scale)**.

Выбор измерения: итоговое измерение выводится в виде итога на **есо -экран**, сенсорный экран и в приложении. Промежуточные измерения отображаются по отдельности.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

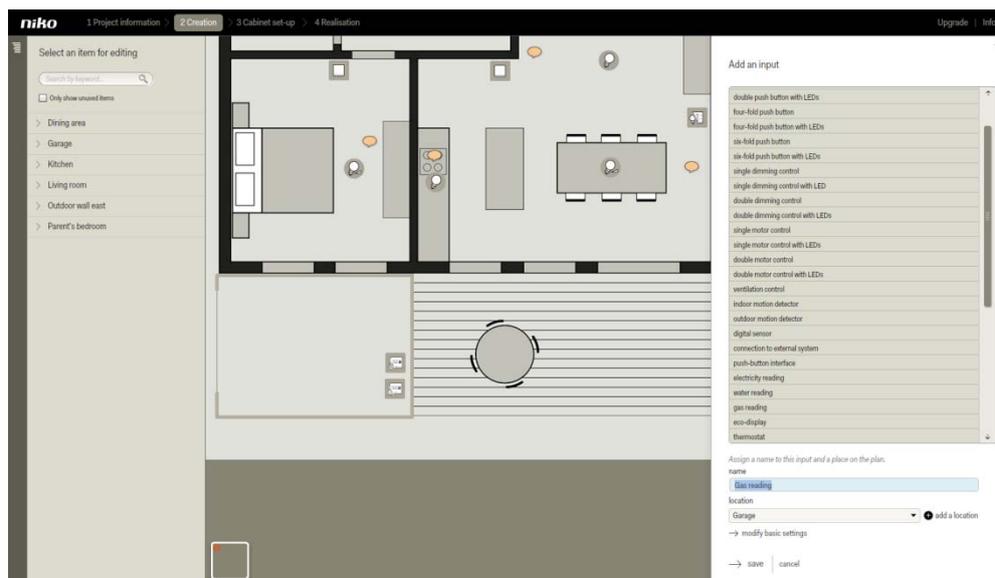
Всплывающее окно закроеся.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Измерение расхода воды сохранено.

Щелкните по строке **mesure de la consommation de gaz (измерение расхода газа)** в списке, который появится в правой части экрана.

На плане появится пиктограмма.



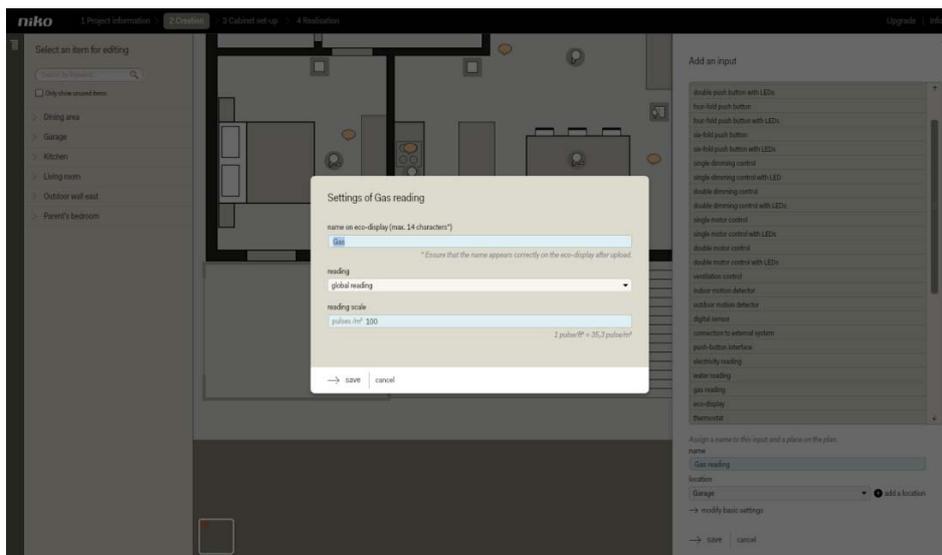
Переместите пиктограмму в желаемое место на плане.

Дайте вводу четкое **название (name)**.

Выберите место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по надписи **modify basic settings (изменить базовые настройки)**.

Появится всплывающее окно.



Введите четкое **название (name)**, которое появится на **есо-экране**. Это название должно содержать не более 14 символов. Если название не будет введено, на **есо-экране** появится лишь пиктограмма для указания измерения.

Совет: контролируйте название с помощью **есо-экрана**, поскольку некоторые символы на экране, а также большое количество символов могут быть плохо читаемы.

Укажите тип **измерения** расхода - итоговое или промежуточное. Для одной установки вы можете создать до пяти промежуточных измерений и только одно итоговое измерение расхода газа. Определите желаемую **шкалу измерений (reading scale)**.

Выбор измерения: итоговое измерение выводится в виде итога на **есо-экран**, сенсорный экран и в приложении. Промежуточные измерения отображаются по отдельности.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

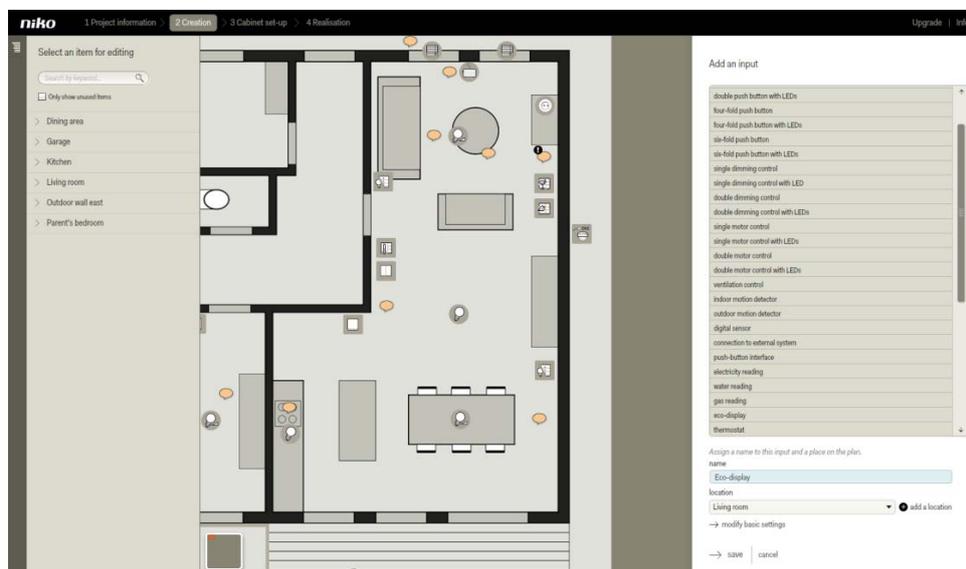
Всплывающее окно закрывается.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Измерение расхода газа сохранено.

Щелкните по строке **есо-display (есо-экран)** в списке выбора, чтобы добавить его к установке.

На плане появится пиктограмма.



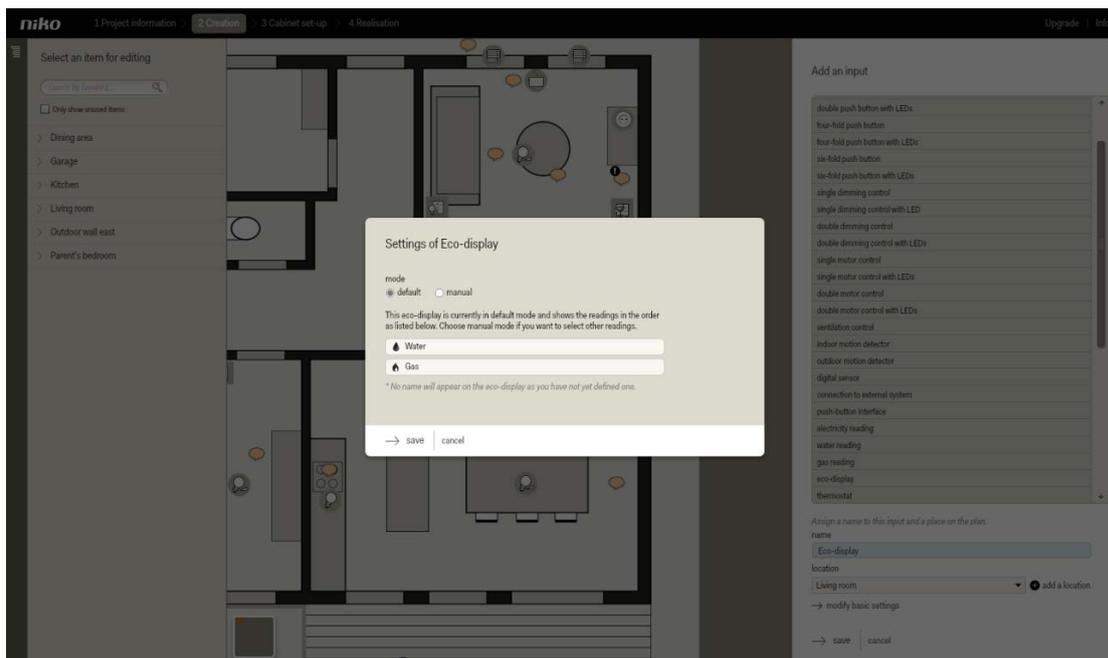
Переместите пиктограмму в желаемое место на плане.

Дайте вводу четкое **название (name)**.

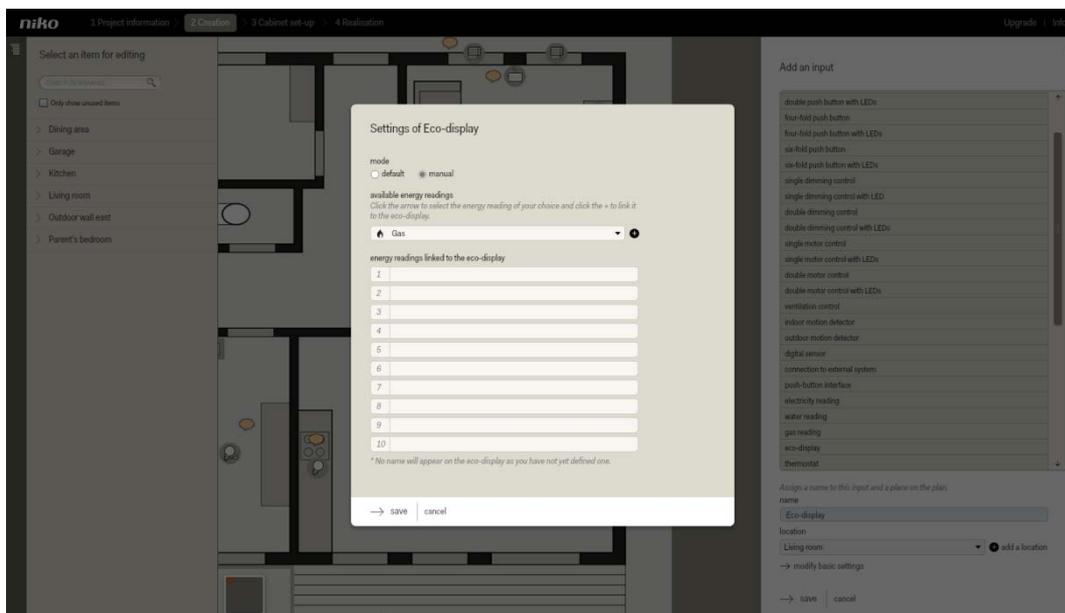
Выберите место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по надписи **modify basic settings (изменить базовые настройки)**.

Появится всплывающее окно.



Выберите стандартный режим, если желаете выводить на **эко**-экран только итоговые измерения. Речь идет об измерениях в том виде, в котором они отображались в установках с приложением до версии 1.9.

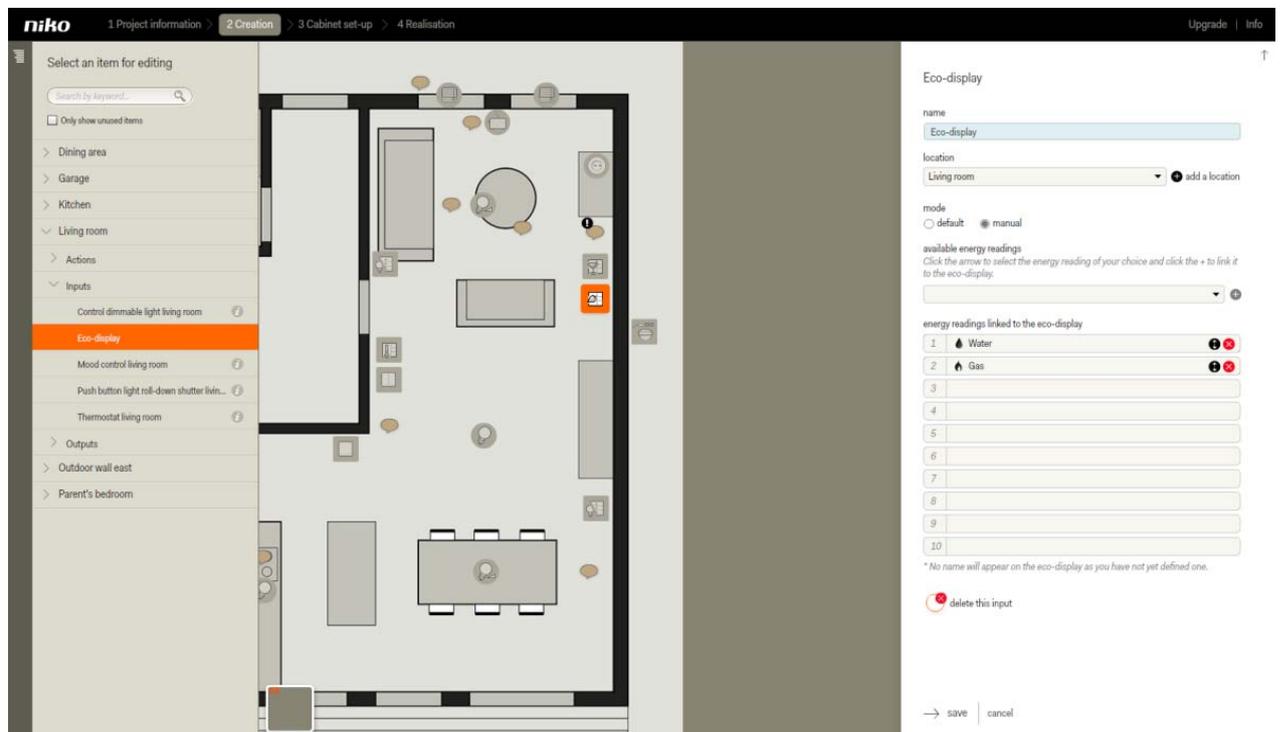


Выберите ручной **режим (mode)**, если желаете выводить на **эко**-экран все измерения. Для этого выберите желаемое измерение энергии в верхнем списке, щелкнув по крестику верхнего окна. Затем щелкните по кнопке «+», чтобы добавить это измерение в нижнюю часть списка. К этому списку можно добавить до 10 измерений, которые будут отображаться на **эко**-экране. Для изменения порядка отображения измерения щелкните по стрелке и переместите элемент. Для удаления измерения из списка щелкните по красному крестику.

Если вы снова щелкнете по стандартному режиму, сделанные вами в ручном режиме изменения сохранятся в фоновом режиме. Они не будут потеряны, а вы сможете снова их выбрать, если переключитесь в ручной режим.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.



Теперь переходите к этапам **Cabinet set-up (Компоновка блока)** и **Realisation (Исполнение)**.

Добавьте **импульсный счетчик (compteur d'impulsions)**, предназначенный для измерения расхода воды, на изображение компонуемого блока. На вкладке **assign (присвоить)** согласуйте **измерение расхода воды (mesure de la consommation d'eau)** с одним из выводов **импульсного счетчика (compteur d'impulsions)**.

Измерение расхода электроэнергии на есо -экране

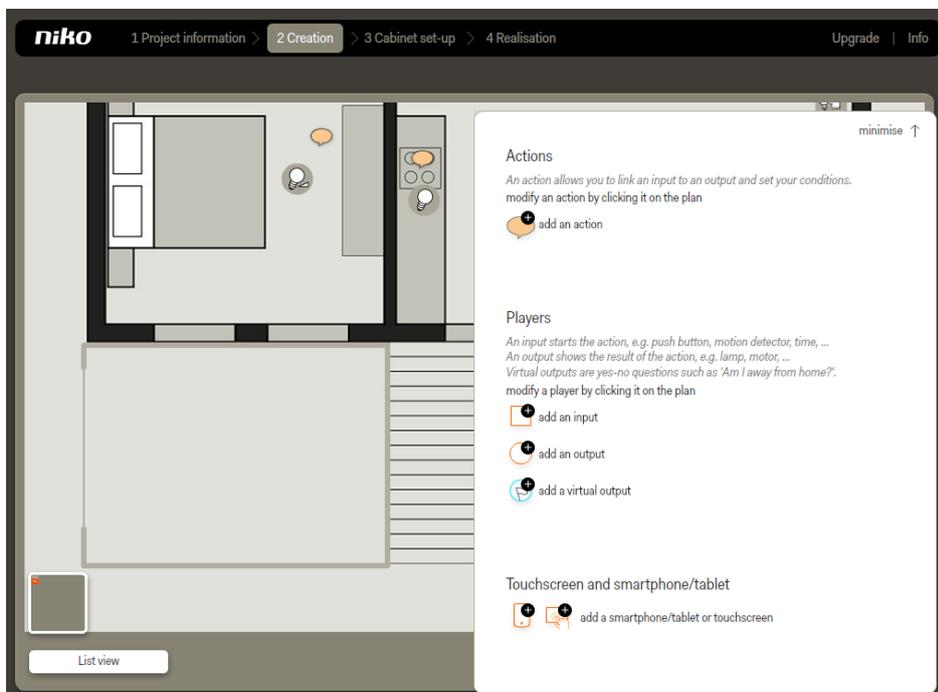
Данный поэтапный план приложения Niko Home Control позволяет добавить в вашу установку измерение расхода электроэнергии.

Дополнительные возможности доступны, начиная с версии 1.9 приложения, см. раздел [Mesure de la consommation d'électricité à l'écran éco à partir de la version 1.9](#) (Измерение расхода электроэнергии на есо -экране, начиная с версии 1.9).

В основе этого плана лежит проект, в котором раздел **Informations projet (Информация по проекту)** уже заполнен, в котором имеется уже созданный или загруженный план или уже добавлены различные вводы, выходы и действия.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: [Add new project \(Добавить новый проект\)](#), затем [Drawing a plan \(Создать план\)](#) или [Upload a background image \(Загрузить фоновое изображение\)](#).

Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в меню в верхней части экрана.

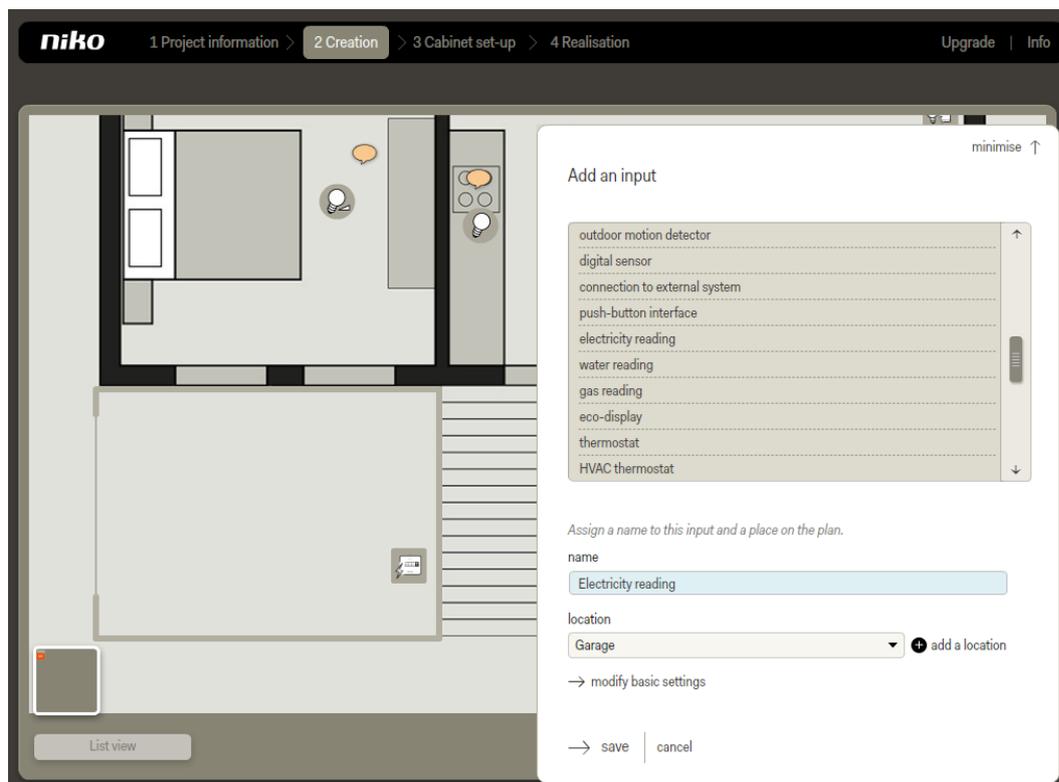


Щелкните по кнопке **Add an input (Добавить ввод)**.

В левой части экрана появится план жилища, в правой - список для выбора.

Щелкните по строке **mesure de la consommation électrique (измерение расхода электроэнергии)** в списке выбора.

На плане появится пиктограмма.



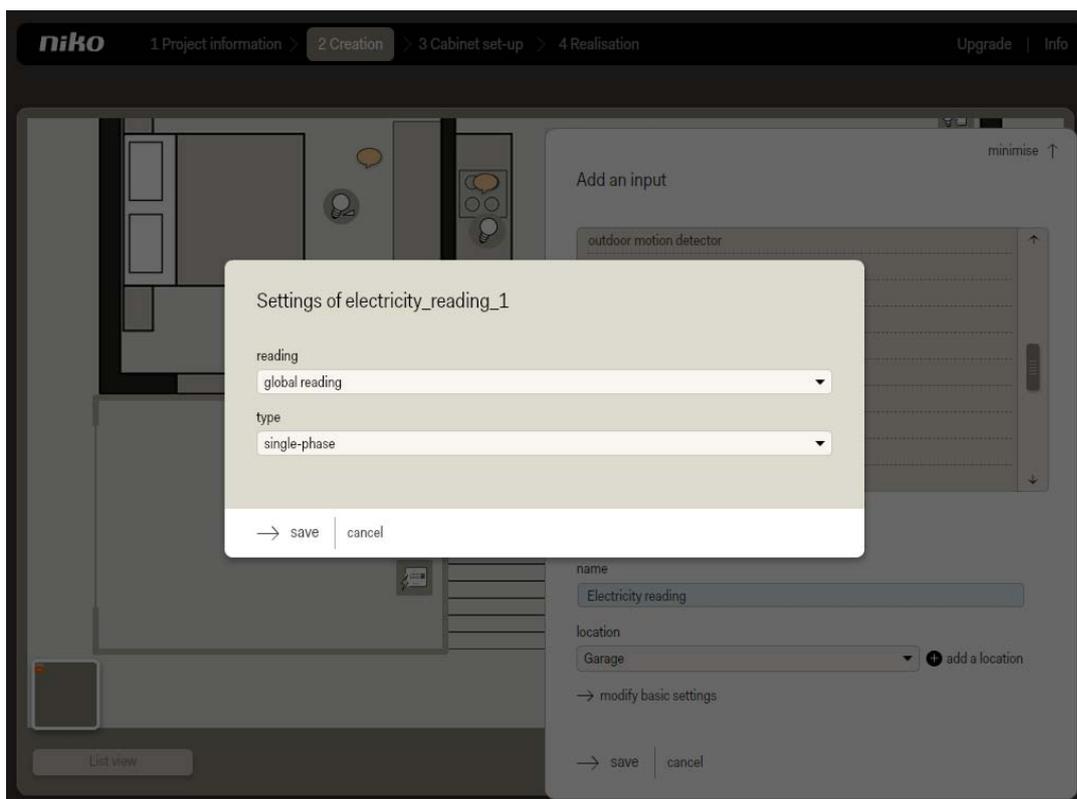
Переместите пиктограмму в нужное место, хорошо видимое на плане.

Дайте вводу четкое **название (name)**.

Выберите место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по стрелке **modify basic settings (изменить базовые настройки)**.

Появится всплывающее окно.



Укажите, идет ли речь об итоговом измерении, промежуточном измерении расхода или промежуточном измерении выработки. Определите также **тип (type)** измерения.

Выбор измерения: итоговое измерение выводится в виде итога на **есо**-экран, сенсорный экран и в приложении. Промежуточные измерения отображаются по отдельности. Измерение выработки относится, например, к солнечным панелям. При этом речь идет об отрицательных значениях по отношению к прочим измерениям.

Тип измерения: в зависимости от электроустановки может быть однофазным или трехфазным. В каждом случае необходим отдельный модуль. Также можно производить измерение с помощью импульсных счетчиков.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

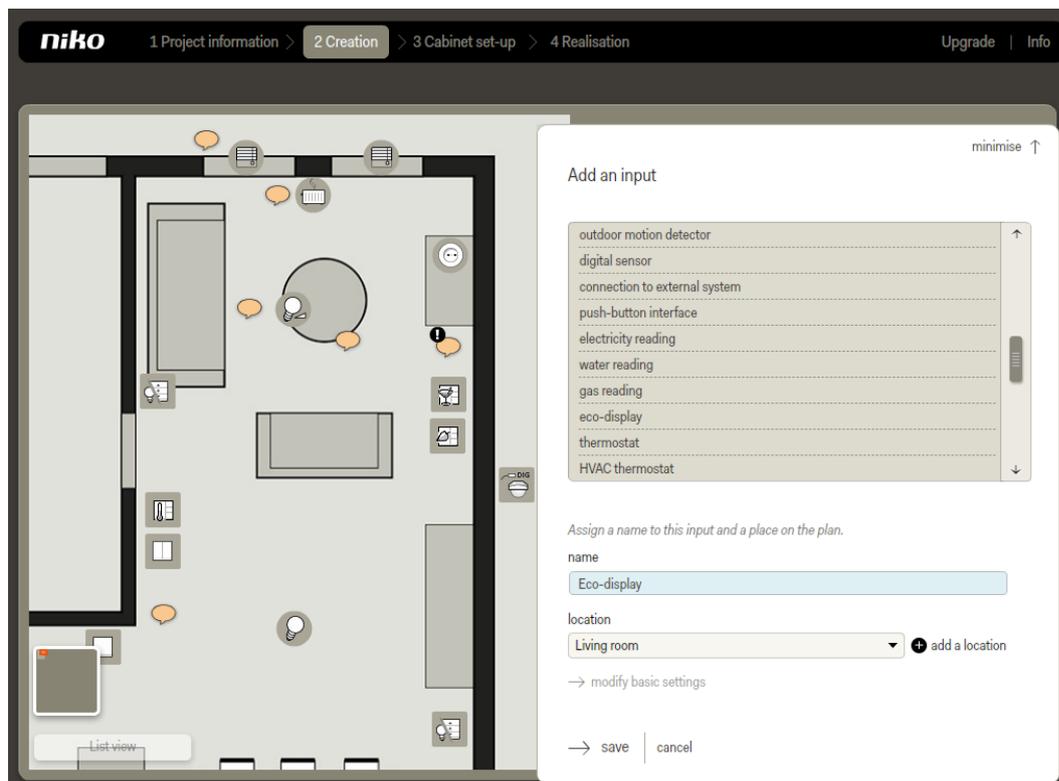
Всплывающее окно закрывается.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Измерение расхода электроэнергии сохранено.

Щелкните по кнопке **Add an input** (Добавить ввод).

В правой части экрана появится список выбора.



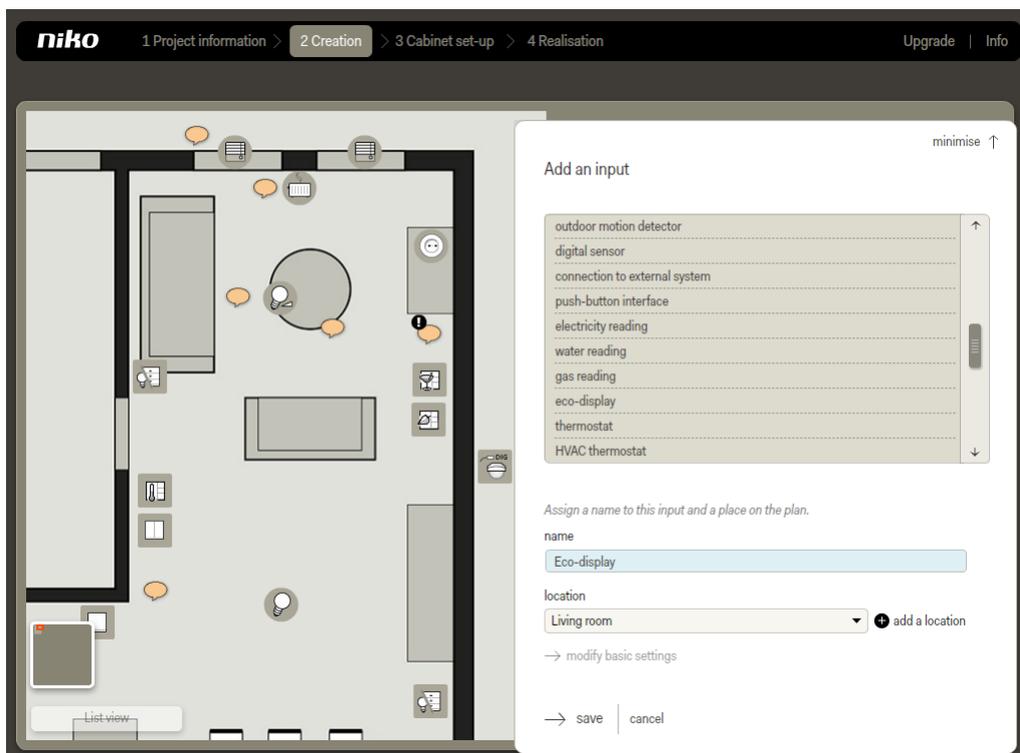
Щелкните по строке **eco-display** (эко-экран) в списке выбора.

На плане появится пиктограмма.

Переместите пиктограмму в желаемое место на плане.

Дайте вводу четкое **название (name)**.

Выберите место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Теперь переходите к этапам **Cabinet set-up (Компоновка блока)** и **Realisation (Исполнение)**.

Выбор модуля в блоке зависит от **типа** измерения:

- Однофазное: 1- или 3-канальный модуль измерения расхода электроэнергии;
- Трехфазное: 3-канальный модуль измерения расхода электроэнергии;
- Импульсное: импульсный счетчик.

Приложение энергетического учета для PC и MAC. Приложение энергетического учета позволяет жильцу контролировать свой расход электроэнергии, газа и воды, а также

производительность своих фотогальванических панелей. Информация и документы для скачивания: <http://www.niko.eu/frbe/niko/produits/niko-home-control/applications-utilisateur/>

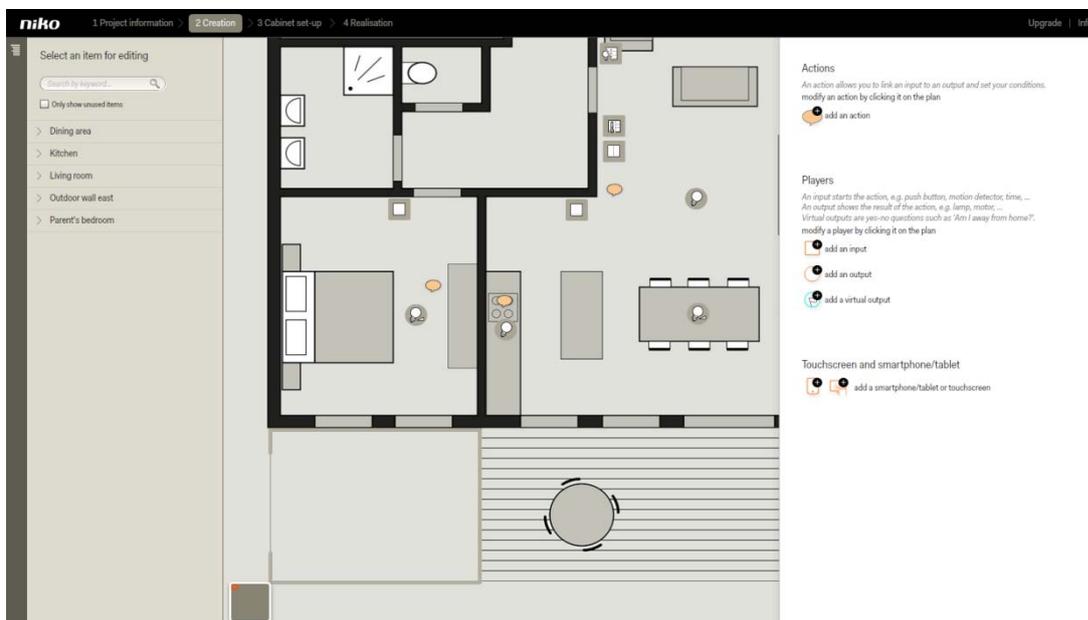
Измерение расхода электроэнергии на есо -экране, начиная с версии 1.9 приложения

Данный поэтапный план приложения Niko Home Control позволяет добавить в вашу установку измерение расхода электроэнергии в версии 1.9 приложения и последующих.

В основе этого плана лежит проект, в котором раздел **Information projet (Информация по проекту)** уже заполнен, в котором имеется уже созданный или загруженный план или уже добавлены различные вводы, выводы и действия.

Если проект отсутствует, необходимо выполнить следующие этапы: [Add new project \(Добавить новый проект\)](#), затем [Drawing a plan \(Создать план\)](#) или [Upload a background image \(Загрузить фоновое изображение\)](#).

Щелкните по вкладке **Creation (Создание)** в меню в верхней части экрана.

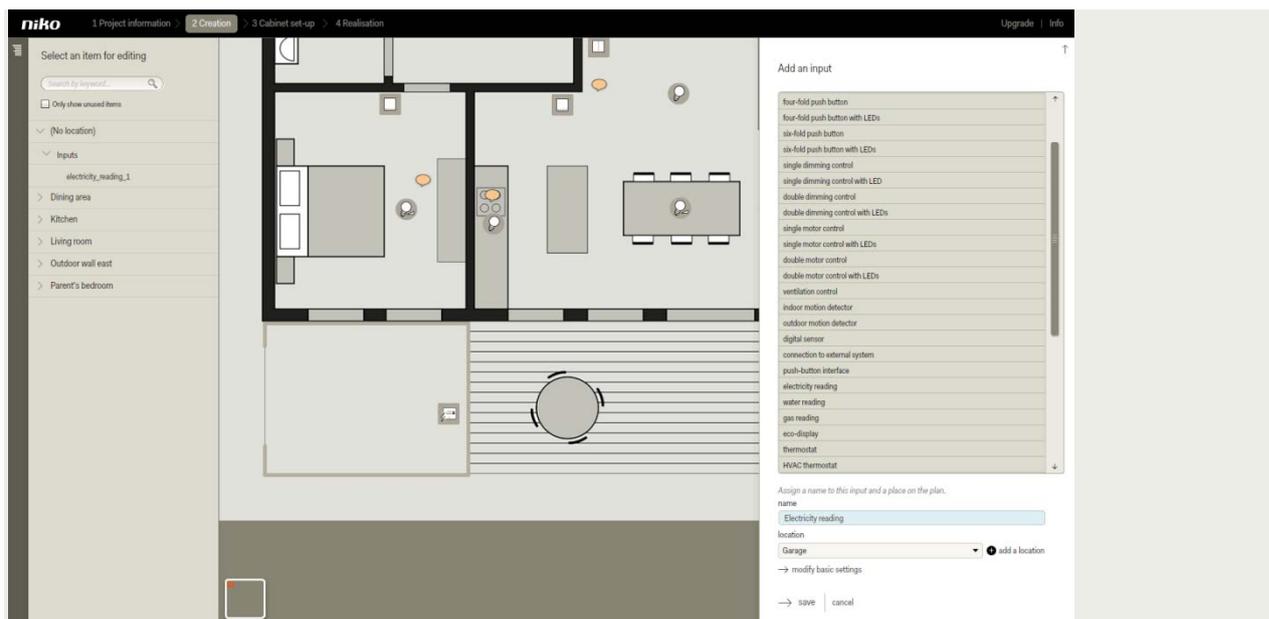


Щелкните по кнопке **Add an input (Добавить ввод)**.

В левой части экрана появится план жилища, в правой - список для выбора.

Щелкните по строке **mesure de la consommation électrique (измерение расхода электроэнергии)** в списке выбора.

На плане появится пиктограмма.



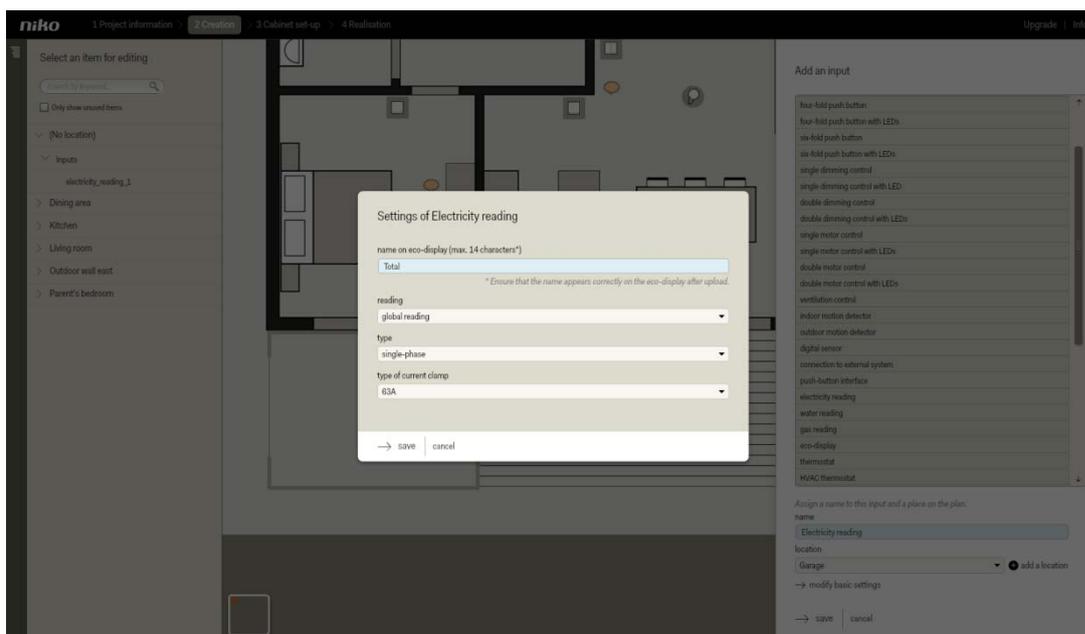
Переместите пиктограмму в нужное место, хорошо видимое на плане.

Дайте вводу четкое **название (name)**.

Выберите место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по надписи **modify basic settings (изменить базовые настройки)**.

Появится всплывающее окно.



Введите четкое **название (name)**, которое появится на **есо-экране**. Это название должно содержать не более 14 символов. Если название не будет введено, на есо-экране появится лишь пиктограмма для указания измерения.

Совет: контролируйте название с помощью **есо** -экрана, поскольку некоторые символы на экране, а также большое количество символов могут быть плохо читаемы.

Укажите, идет ли речь об итоговом измерении, промежуточном измерении расхода или промежуточном измерении выработки. В одной установке возможно только одно итоговое измерение расхода электроэнергии. Определите также **тип (type)** измерения: однофазное или трехфазное. Если речь идет о трехфазном измерении, блок должен содержать 3-канальный модуль измерения расхода электроэнергии. Все контакты будут заняты после одного присвоения.

Модуль измерения расхода электроэнергии (1-канальный и 3-канальный) поставляется по умолчанию с **токопроводящим зажимом (tore de type) 63 А**. Если у вас **токопроводящий зажим (tore de type) 120 А**, его нужно выбрать здесь.

Выбор измерения: итоговое измерение выводится в виде итога на **есо** -экран, сенсорный экран и в приложении. Промежуточные измерения отображаются по отдельности. Измерение выработки относится, например, к солнечным панелям. При этом речь идет об отрицательных значениях по отношению к прочим измерениям.

Тип измерения: в зависимости от электроустановки может быть однофазным или трехфазным. В каждом случае необходим отдельный модуль. Также можно производить измерение с помощью импульсных счетчиков.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Всплывающее окно закрется.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

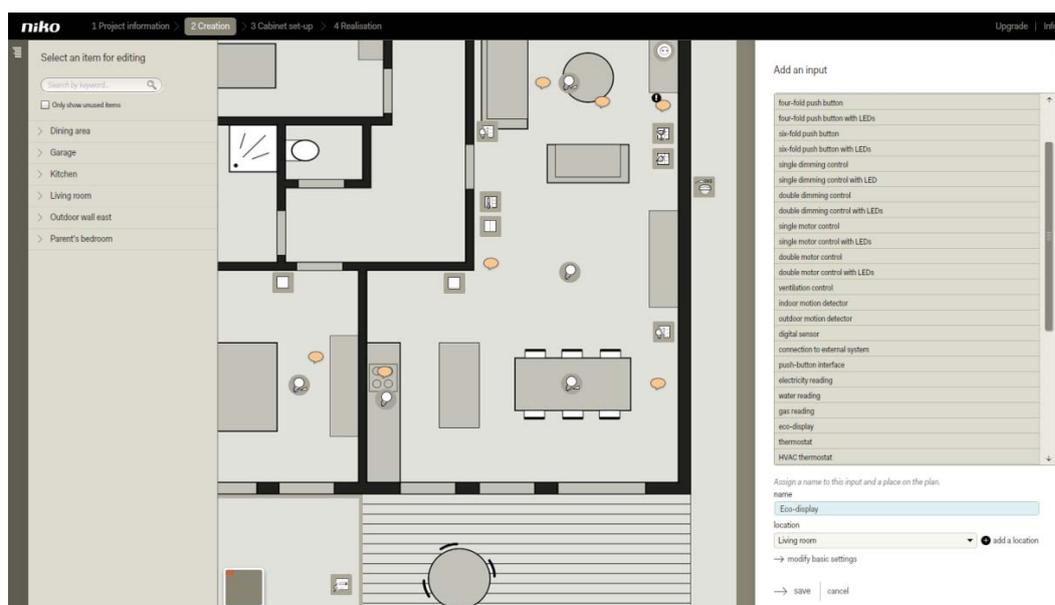
Измерение расхода электроэнергии сохранено.

Щелкните по кнопке **Add an input (Добавить ввод)**.

В правой части экрана появится список выбора.

Щелкните по строке **eco-display (есо-экран)** в списке выбора.

На плане появится пиктограмма.



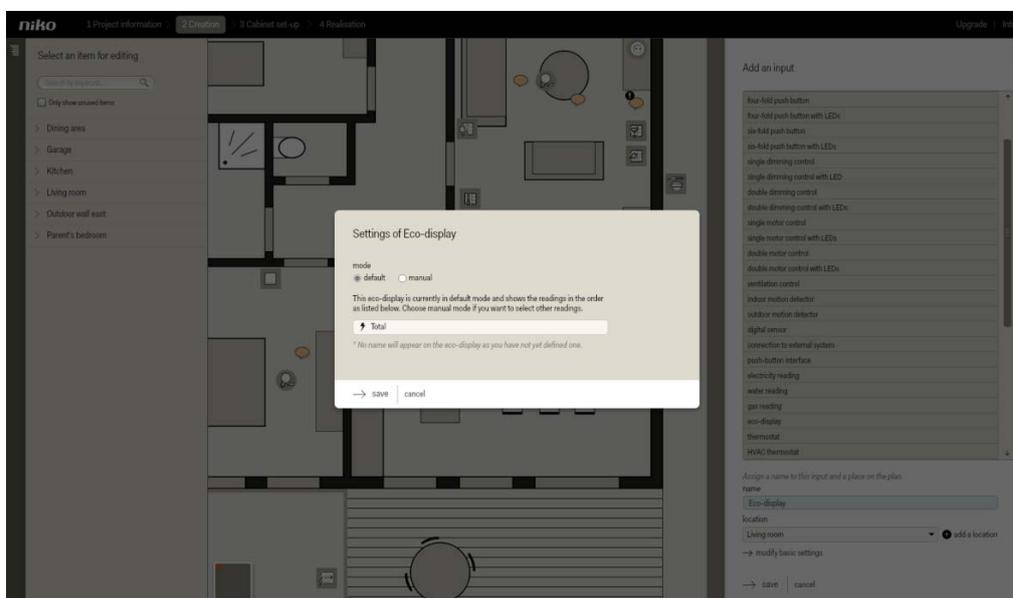
Переместите пиктограмму в желаемое место на плане.

Дайте вводу четкое **название (name)**.

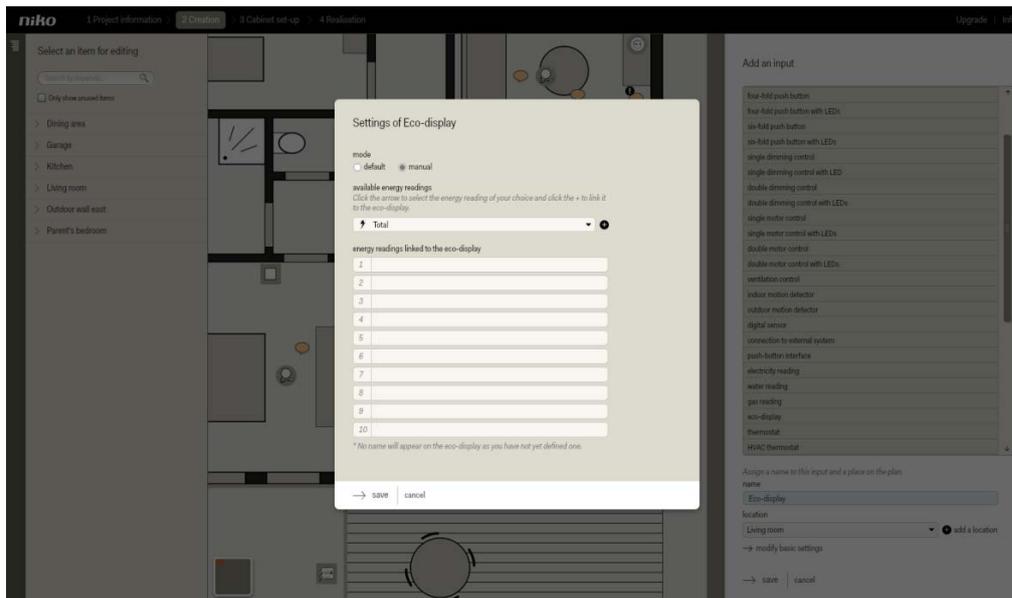
Выберите место из выпадающего списка **location (место)** или щелкните по кнопке **add a location (добавить место)**, если это место еще не определено.

Щелкните по стрелке **modify basic settings (изменить базовые настройки)**.

Появится всплывающее окно.



Выберите стандартный **режим (mode)**, если желаете выводить на eco-экран только итоговые измерения. Речь идет об измерениях в том виде, в котором они отображались в установках с приложением до версии 1.9.



Выберите ручной **режим (mode)**, если желаете выводить на эсо-экран все измерения. Для этого выберите желаемое измерение энергии в верхнем списке, щелкнув по крестичку верхнего окна. Затем щелкните по кнопке «+», чтобы добавить это измерение в нижней части списка. К этому списку можно добавить до 10 измерений, которые будут отображаться на эсо-экране. Для изменения порядка отображения измерения в списке щелкните по стрелке и переместите элемент. Для удаления измерения из списка щелкните по красному крестичку.

Если вы снова щелкнете по стандартному **режиму (mode)**, сделанные вами в ручном режиме изменения сохранятся в фоновом режиме. Они не будут потеряны, а вы сможете снова их выбрать, если переключитесь в ручной режим.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Теперь переходите к этапам **Cabinet set-up (Компоновка блока)** и **Realisation (Исполнение)**.

Выбор модуля в блоке зависит от **типа (type)** измерения:

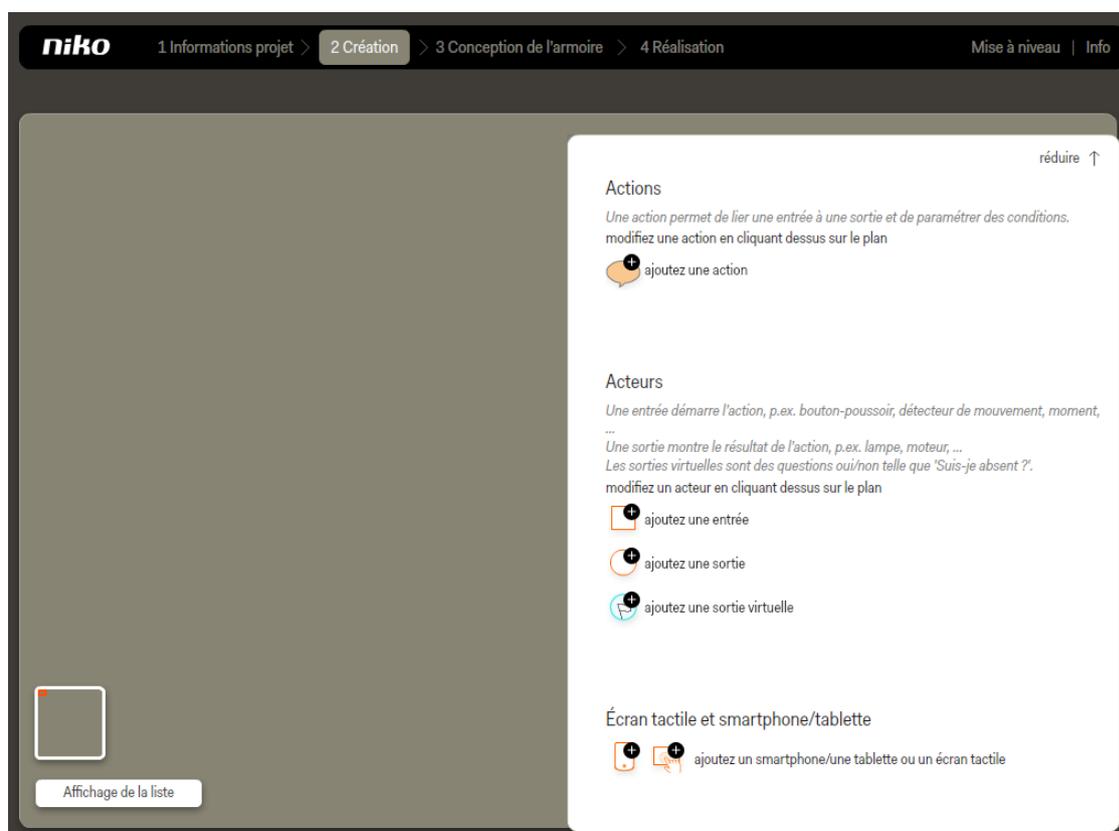
- Однофазное: 1- или 3-канальный модуль измерения расхода электроэнергии;
- Трехфазное: 3-канальный модуль измерения расхода электроэнергии;
- Импульсное: импульсный счетчик.

Добавление действия дверного замка

В основе этого рабочего плана лежит проект, в котором уже заполнен раздел **Information projet** (Информация по проекту) и в котором уже имеется созданный или загруженный план.

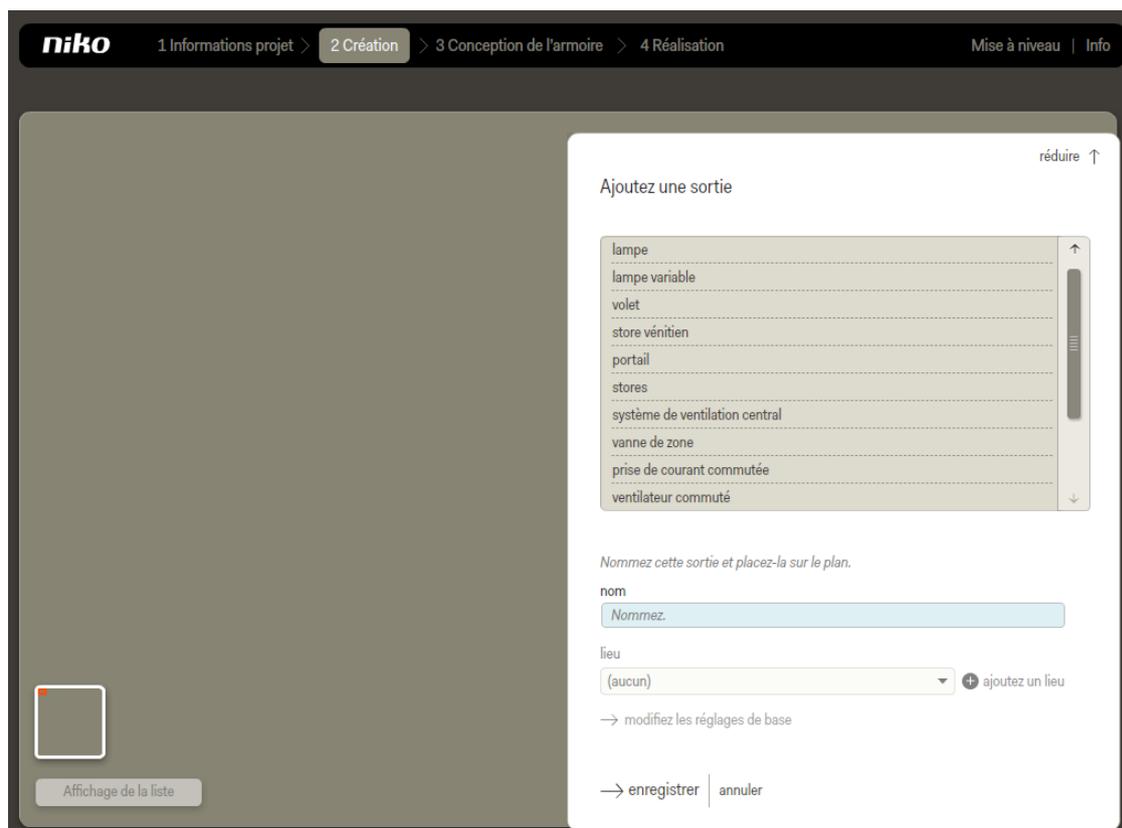
Щелкните по вкладке **Creation (Создание)**.

Появится стартовая страница этапа **Creation (Создание)**:



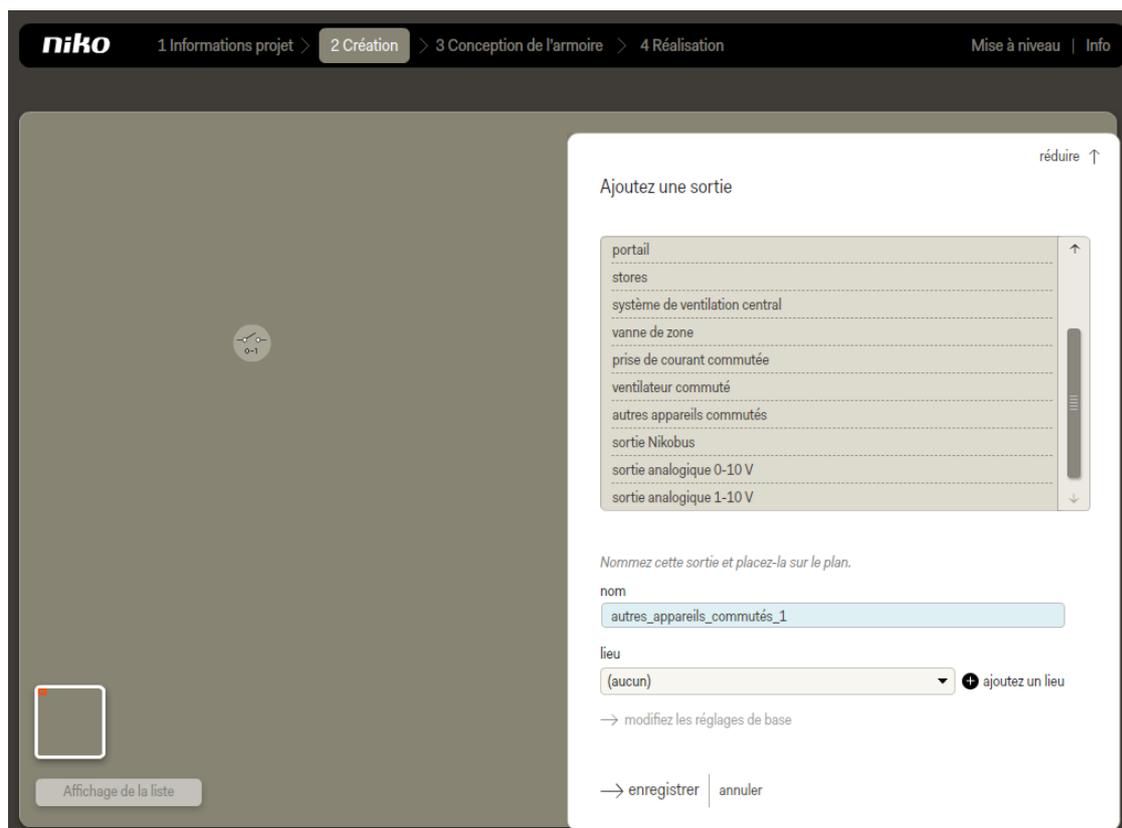
Щелкните по кнопке **add an output (добавить вывод)**.

Появится следующая страница:



Щелкните по строке **autres appareils commutés (autres commutables устройства)** в списке с возможностью выбора нескольких элементов, который появится в правой части экрана.

Появится следующая страница:



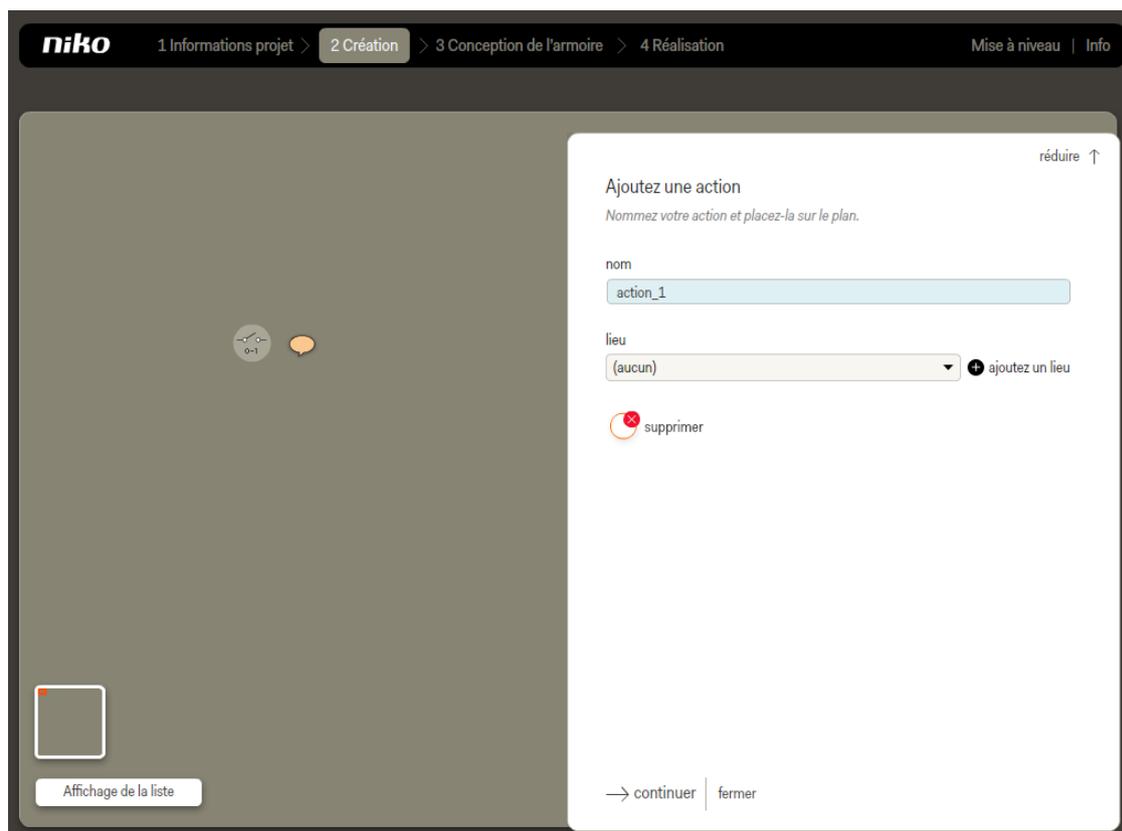
Присвойте выводу **название (name)** и **место (location)**.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

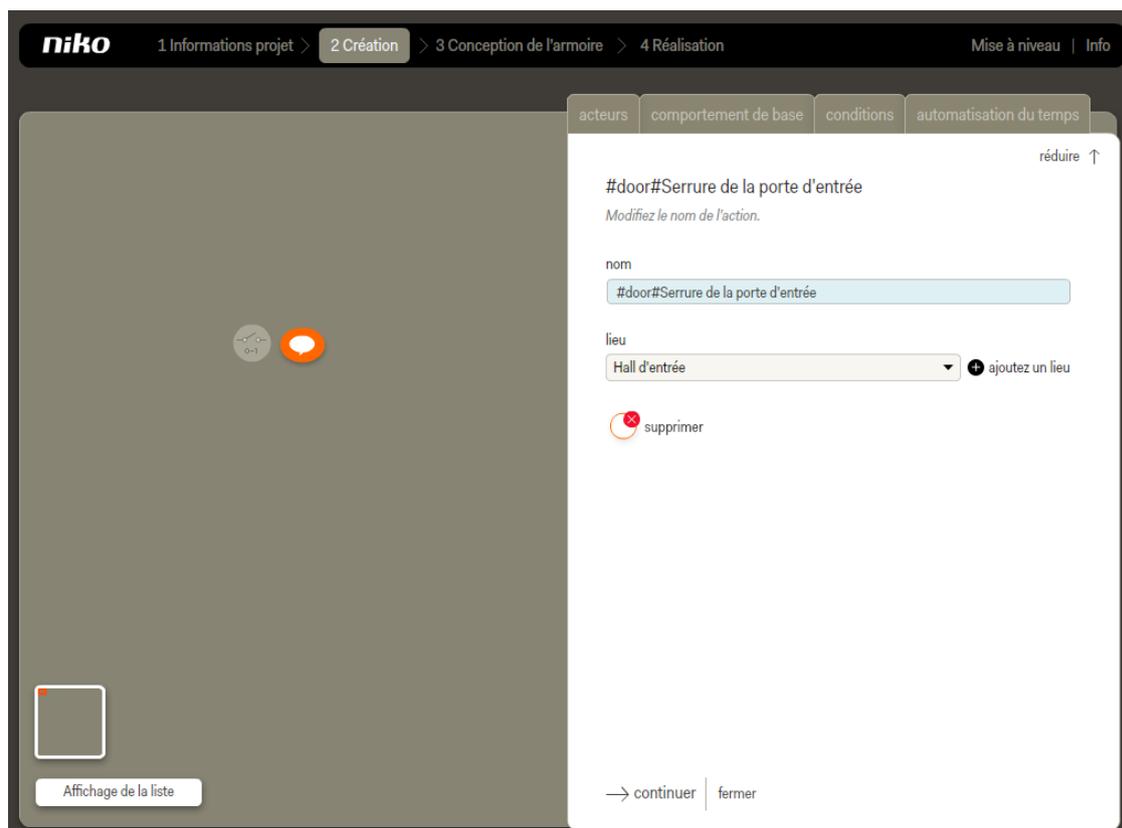
Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.

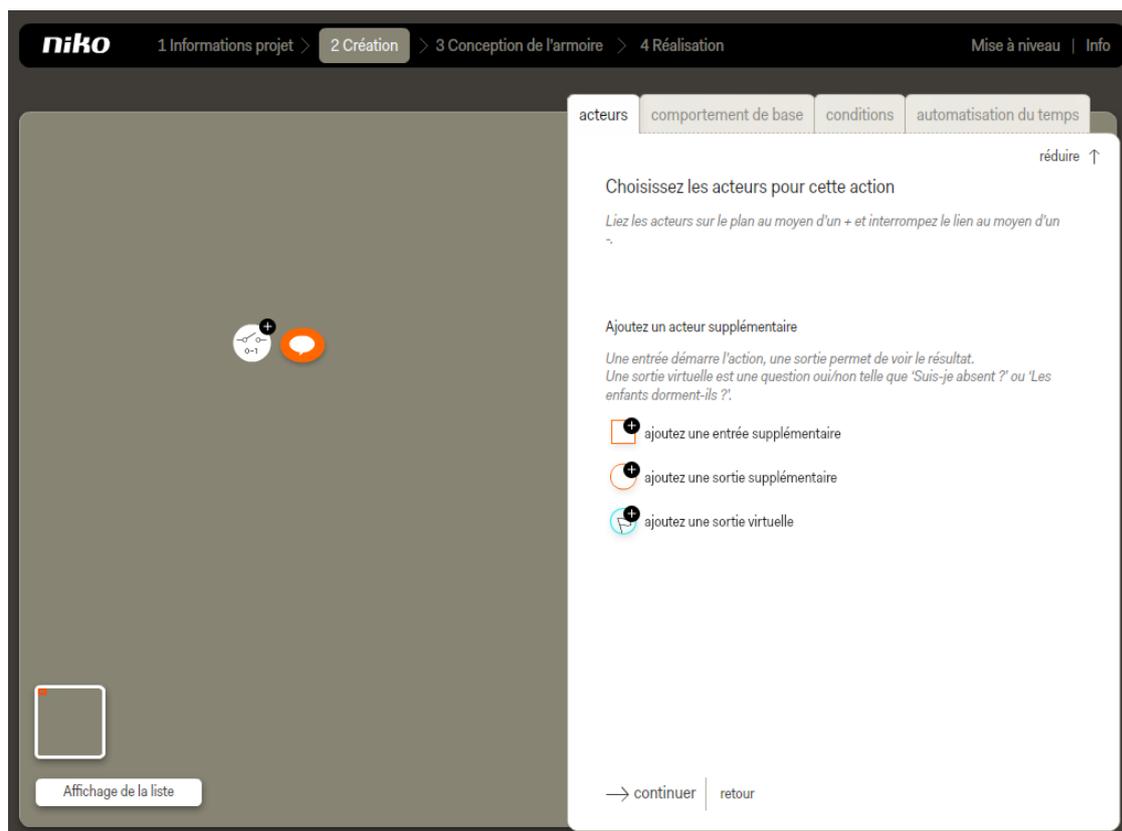
Появится следующая страница:



Дайте действию **название (nom)**. Название должно начинаться с префикса: #door#. Это единственный способ внести это действие в меню контроля доступа приложения в разделе «sélectionner la gâche de porte» («выбрать дверной замок»).



Щелкните по стрелке **continuer** (продолжить).
Появится следующая страница:



Щелкните по выводу на плане, чтобы связать его с действием.

niko 1 Informations projet > 2 **Création** > 3 Conception de l'armoire > 4 Réalisation Mise à niveau | Info

acteurs comportement de base conditions automatisé du temps

réduire ↑

Choisissez les acteurs pour cette action

Liez les acteurs sur le plan au moyen d'un + et interrompez le lien au moyen d'un -.

Ajoutez un acteur supplémentaire

Une entrée démarre l'action, une sortie permet de voir le résultat.
Une sortie virtuelle est une question oui/non telle que 'Suis-je absent ?' ou 'Les enfants dorment-ils ?'.

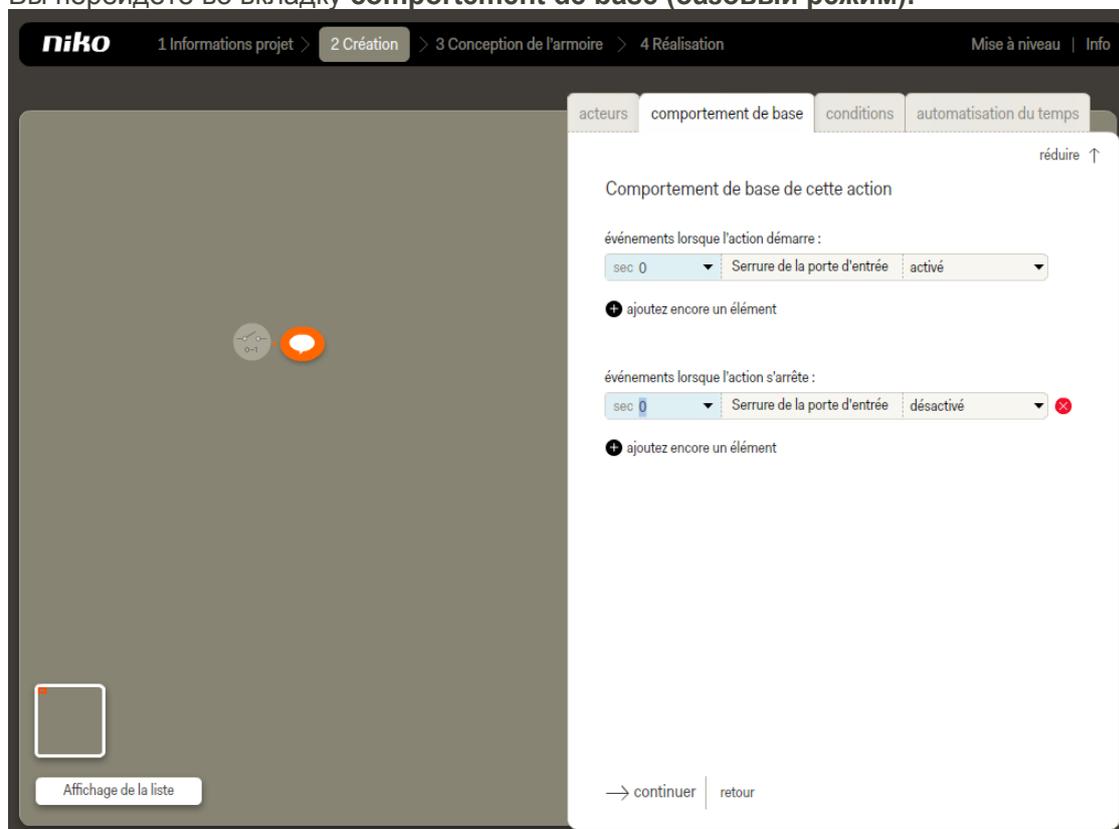
- + ajoutez une entrée supplémentaire
- + ajoutez une sortie supplémentaire
- + ajoutez une sortie virtuelle

→ continuer | retour

Affichage de la liste

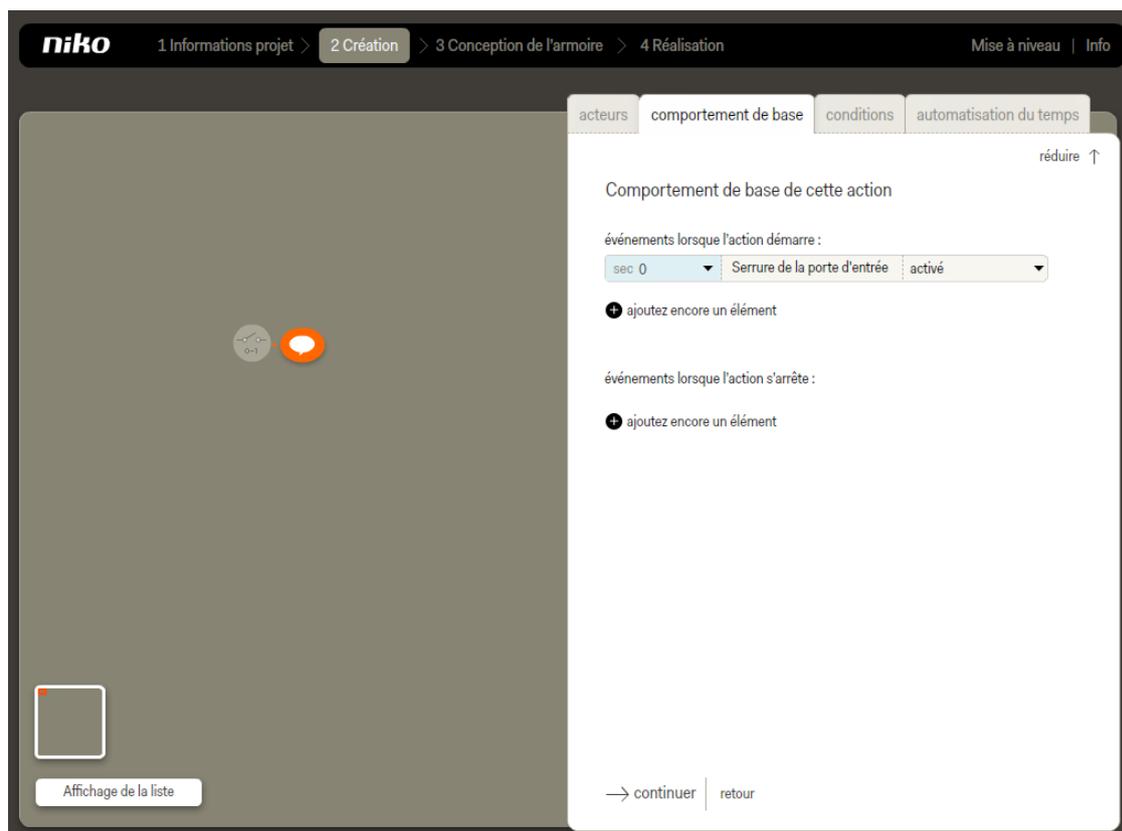
Щелкните по стрелке **continuer** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **comportement de base** (базовый режим):



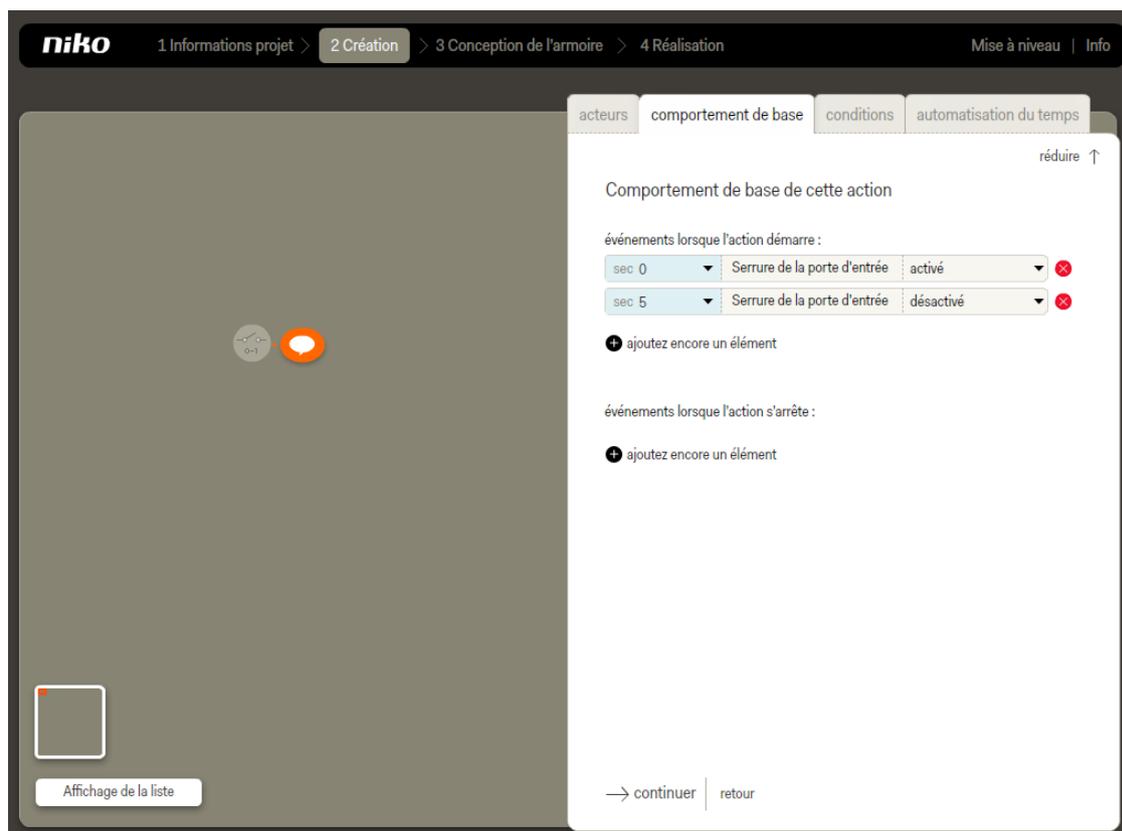
По умолчанию базовый режим включает в себя режим пуска и режим остановки.

Удалите режим остановки.



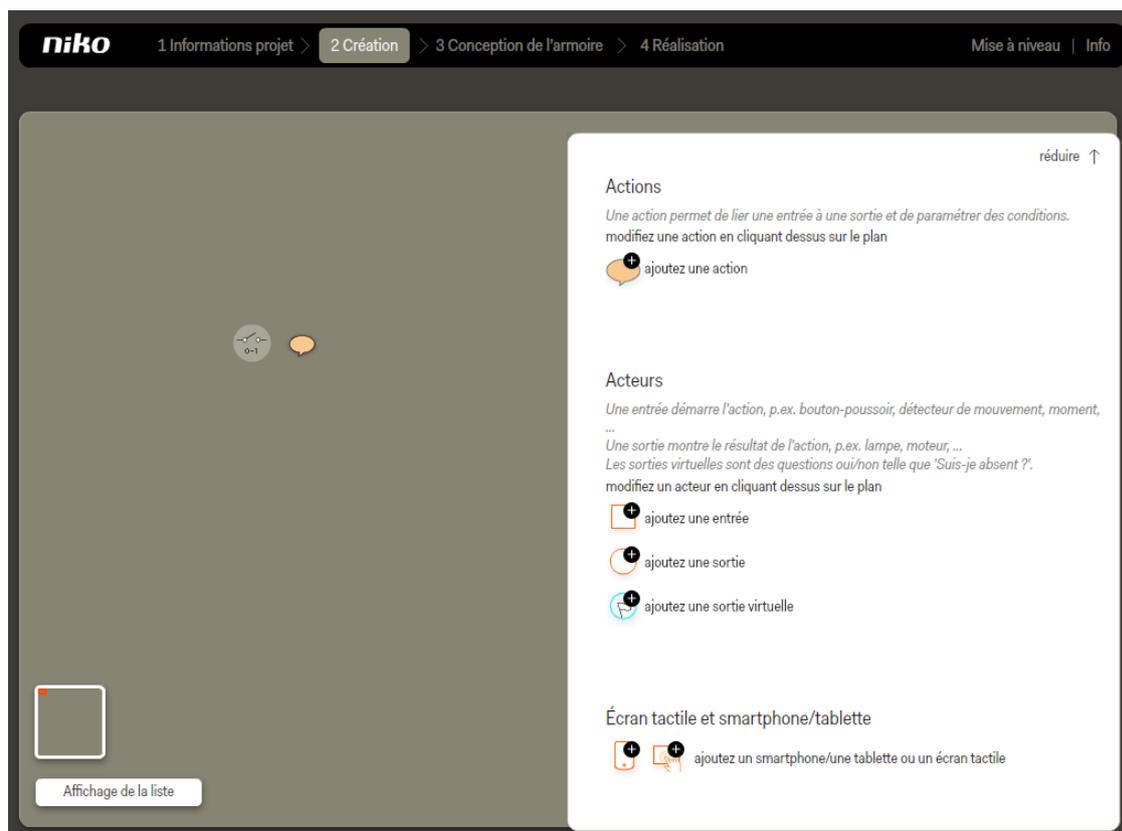
В режиме пуска щелкните по кнопке **ajoutez encore un élément** (добавить еще один элемент).

В качестве вывода выберите замок входной двери со статусом **désactivé** (дезактивирован) и уточните выдержку времени.



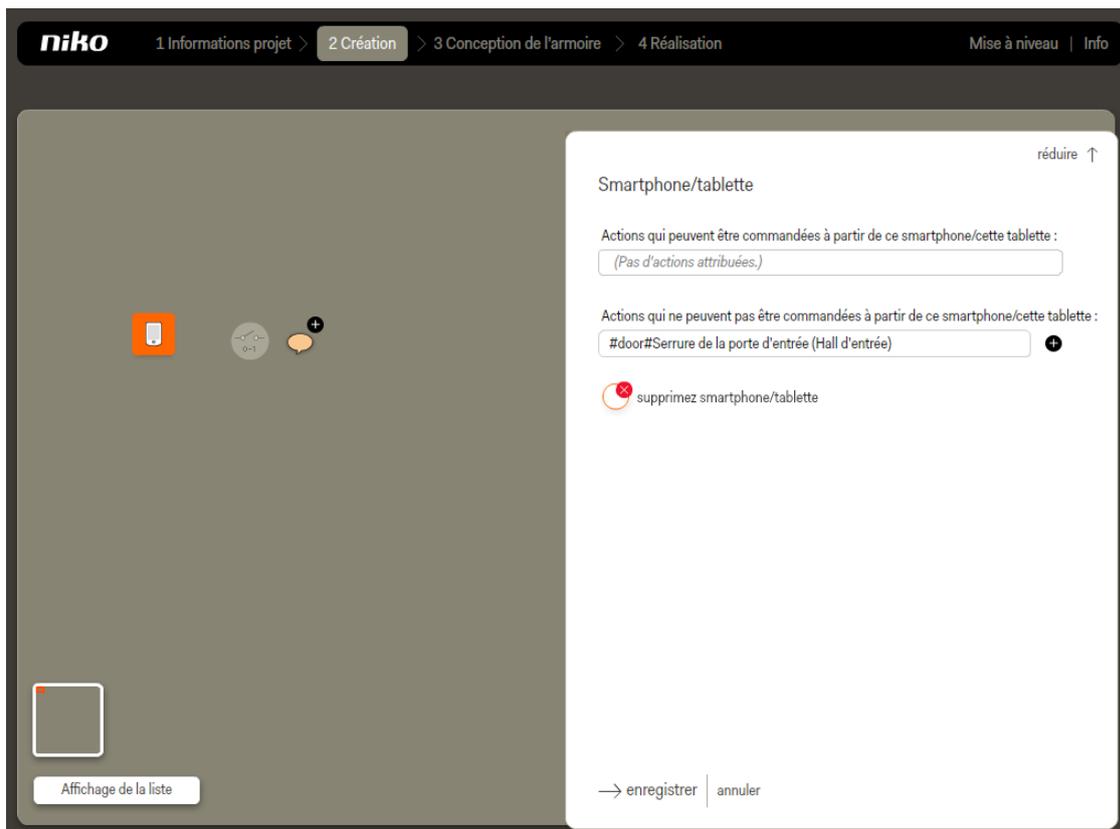
Дважды щелкните по стрелке **continuer** (продолжить).

Щелкните по стрелке **enregistrer** (сохранить).
Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Création** (Создание):



Добавьте смартфон или планшет, щелкнув по пиктограмме слева в разделе **Écran tactile et smartphone/ tablette (Сенсорный экран и смартфон/планшет)**.

Появится следующая страница:

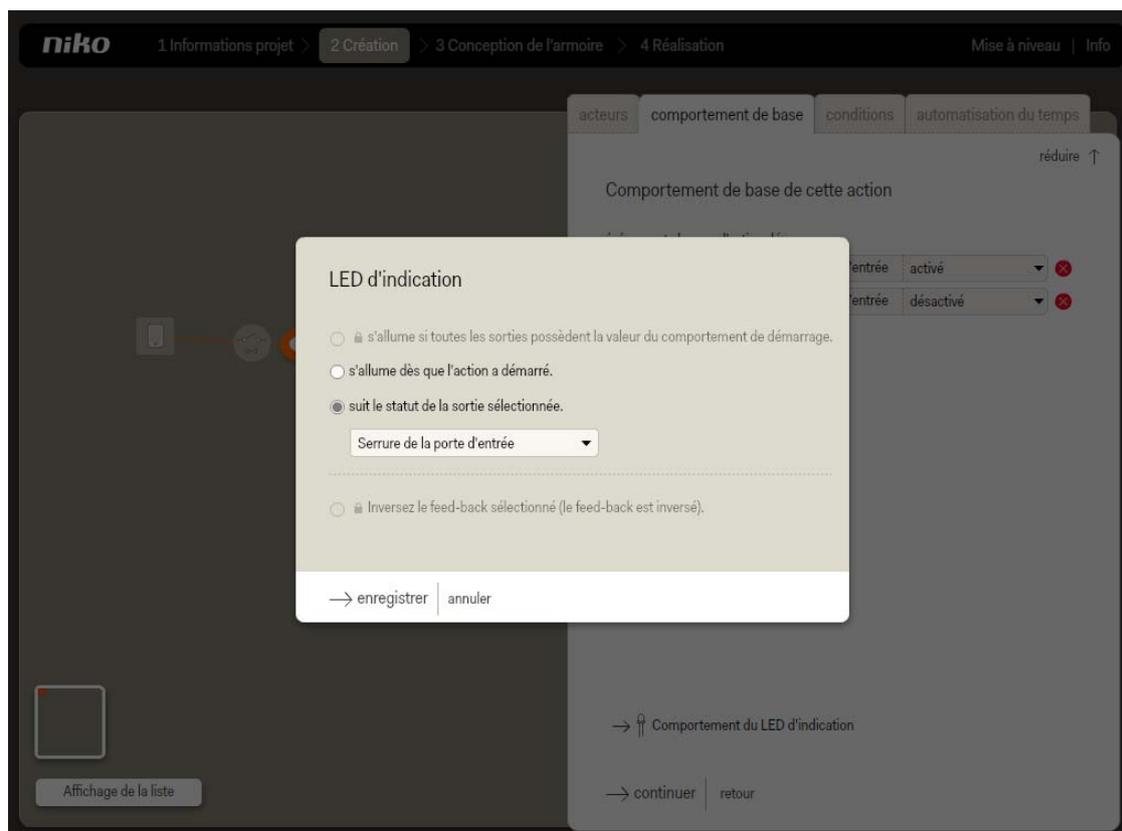


Выберите созданное действие дверного замка (со следующим префиксом: #door#), щелкнув по знаку «+».

Щелкните по стрелке **enregistrer (сохранить)**.
Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Création (Создание)**.

Выберите на плане действие, перейдите во вкладку **comportement de base (базовый режим)** и щелкните по стрелке **Comportement de la LED d'indication (Режим светодиодного индикатора)**.

Появится следующая страница:



На появившемся маленьком экране выберите **suit le statut de la sortie sélectionnée (следить за статусом выбранного вывода)**.

Щелкните по стрелке **enregistrer (сохранить)**.
Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Création (Создание)**.

Перейдите в раздел **Informations projet (Информация по проекту)**, чтобы сохранить проект.

Добавление звонка для контроля доступа

В основе этого поэтапного плана лежит проект, в котором раздел **Project Information** (Информация по проекту) уже заполнен и в котором имеется уже созданный или загруженный план.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)**.

Откроется стартовая страница этапа **Creation (Создание)**.



Щелкните по кнопке **add an output (добавить вывод)**.

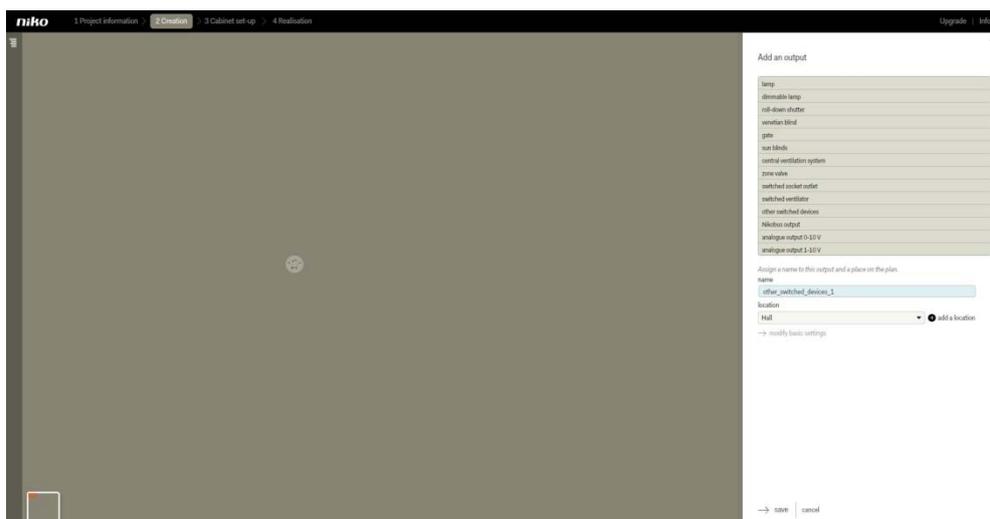


Щелкните по строке **autres appareils commutés (прочие коммутируемые устройства)** в списке, который появится в правой части экрана.

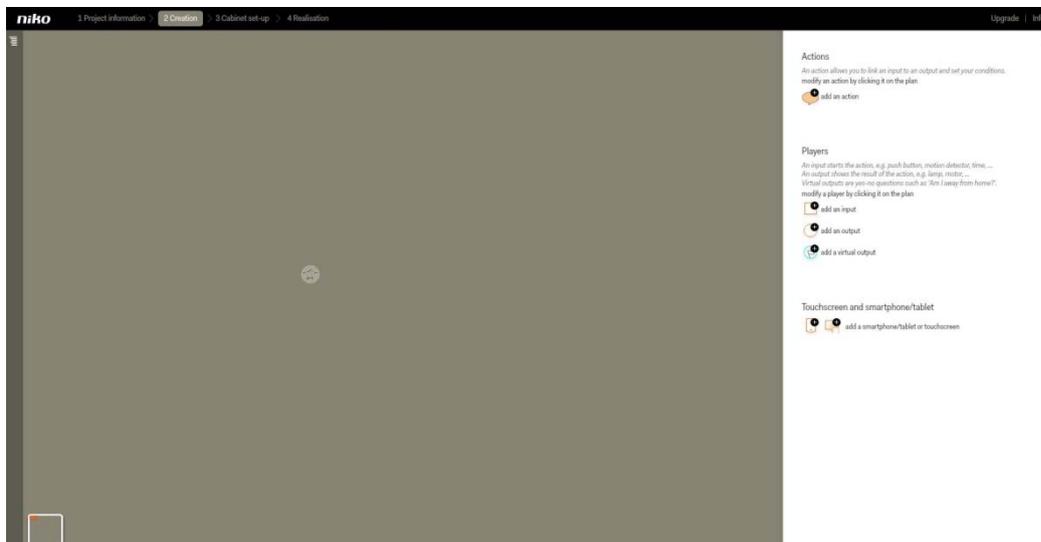
Присвойте **выводу название (nom)** и место (**lieu**).

Щелкните по стрелке **enregistrer (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Création (Создание)**.



Щелкните по кнопке **add an action** (добавить действие).

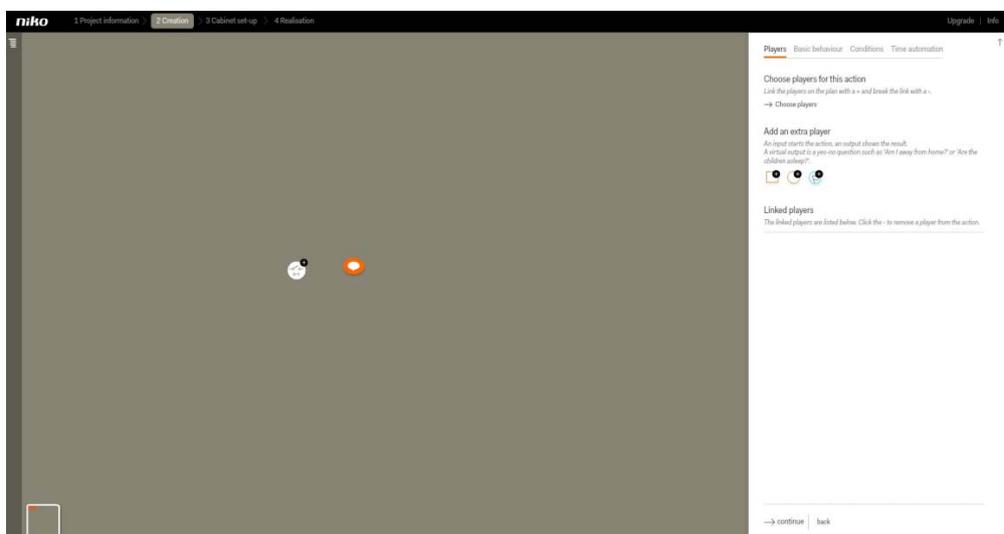


Дайте действию **название (name)**, начинающееся с #chim#.

Благодаря ему это действие появится в меню контроля доступа приложения в разделе «sélectionner le carillon» («выбрать звонок»).

Примечание! Действие доступно, только если сенсорный экран 2 связан с установкой. Его параметры можно настроить только на сенсорном экране 2.

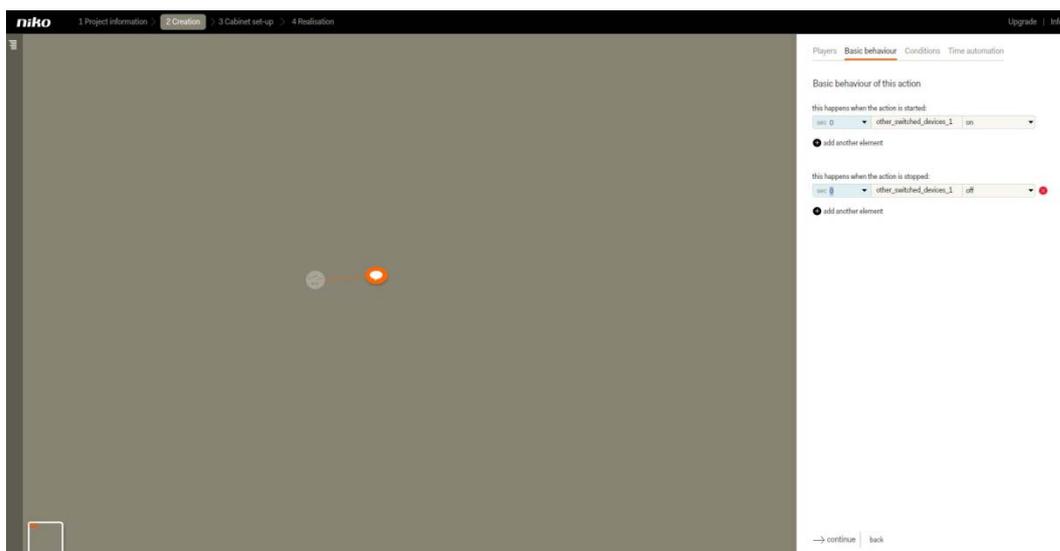
Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).



Появится следующая страница:



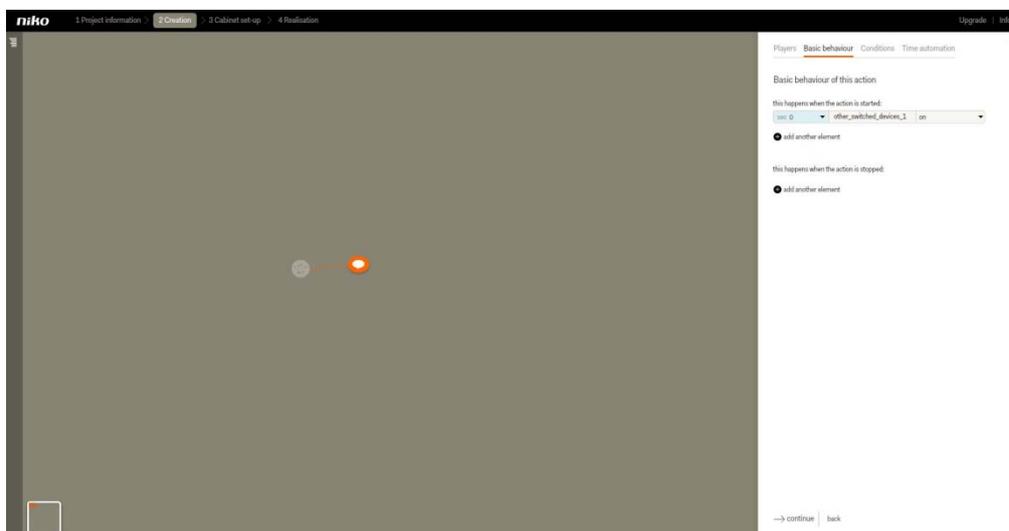
Щелкните по выводу на плане, чтобы связать его с действием.



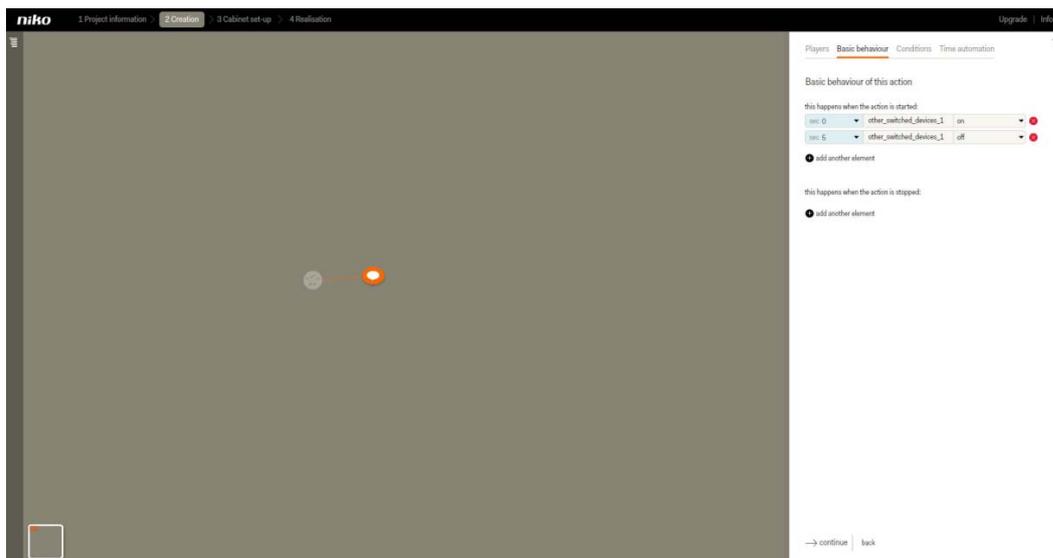
Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Появится вкладка **basic behaviour** (базовый режим).

По умолчанию базовый режим включает в себя режим пуска и режим остановки.



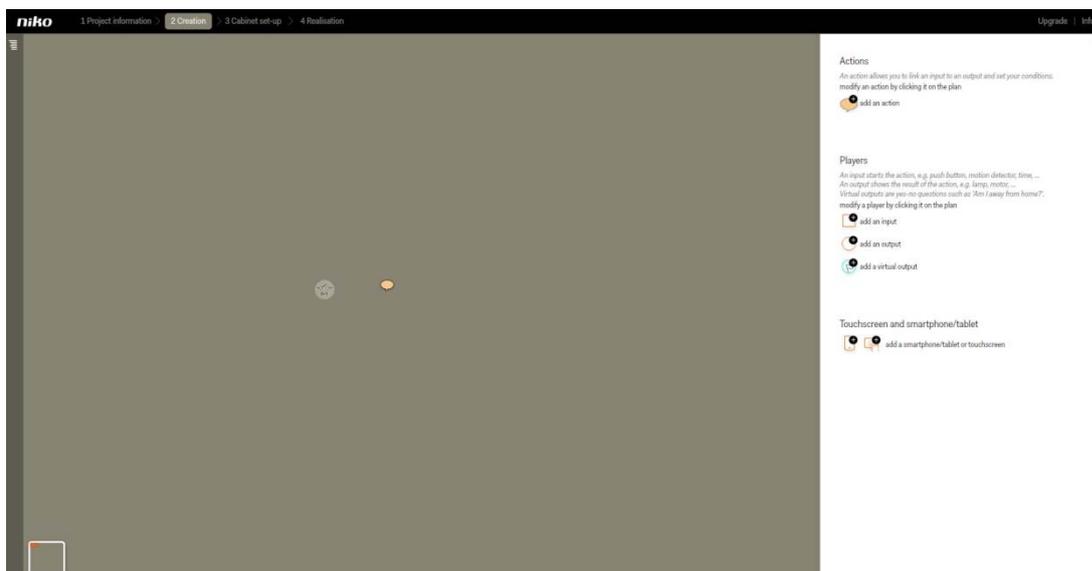
Удалите режим остановки.



В разделе **comportement de démarrage (режим пуска)** щелкните по кнопке **add another element (добавить еще один элемент)**.

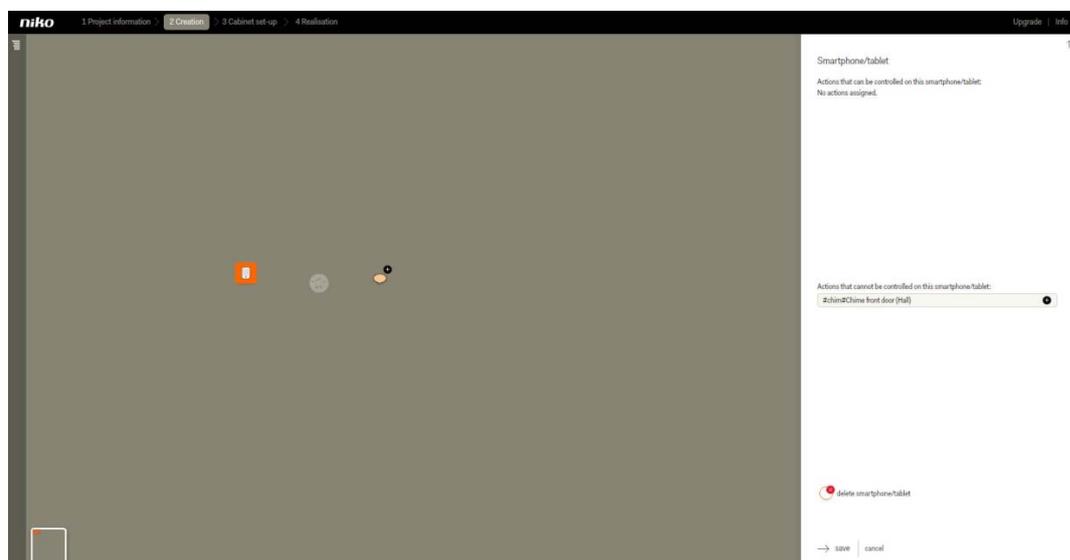
В качестве **вывода (output)** выберите нужный звонок (в этом примере - звонок прихожей), со статусом **off (выключен)**, и укажите **выдержку времени (temporisation)**.

Дважды щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.



Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.



Щелкните по пиктограмме слева в разделе **Touchscreen and Smartphone/tablet (сенсорный экран и смартфон/планшет)**, чтобы добавить смартфон или планшет.

Выберите созданное действие дверного замка (**#chim#хуз**), щелкнув по знаку «+».

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

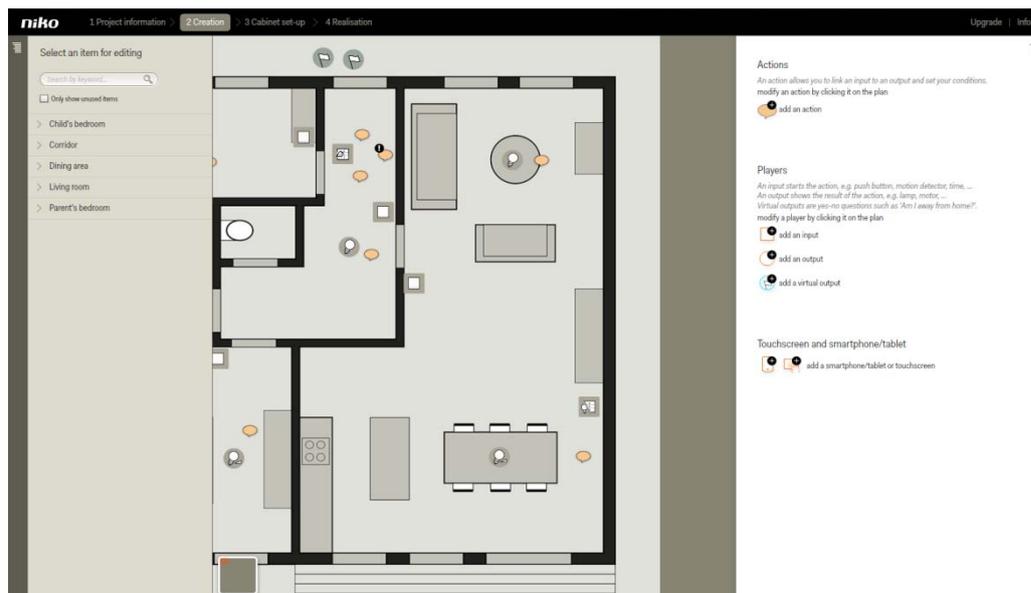
Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

Дополнительное действие звонка создано.

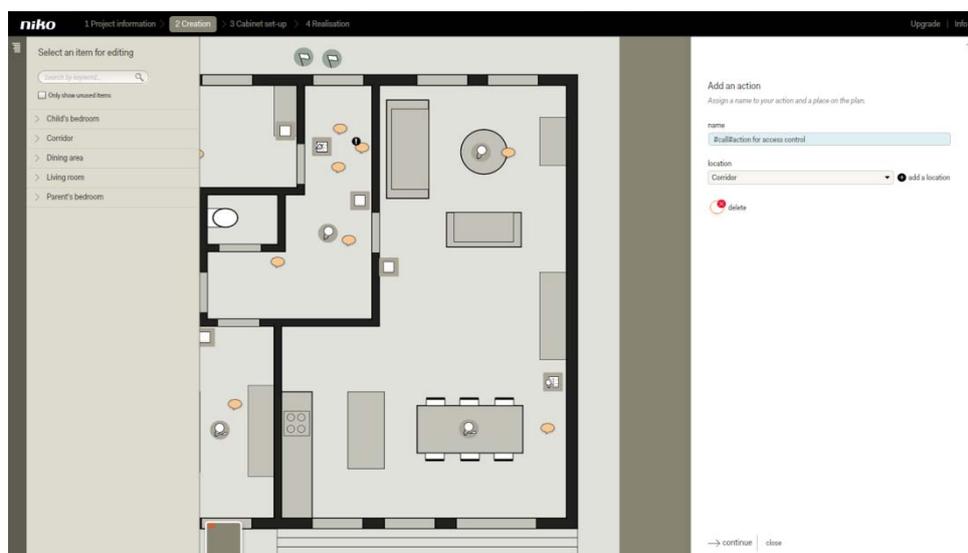
Ручное действие для контроля доступа

Добавление действия дверного замка в существующий проект.

Щелкните по вкладке **Creation (Создание)**.



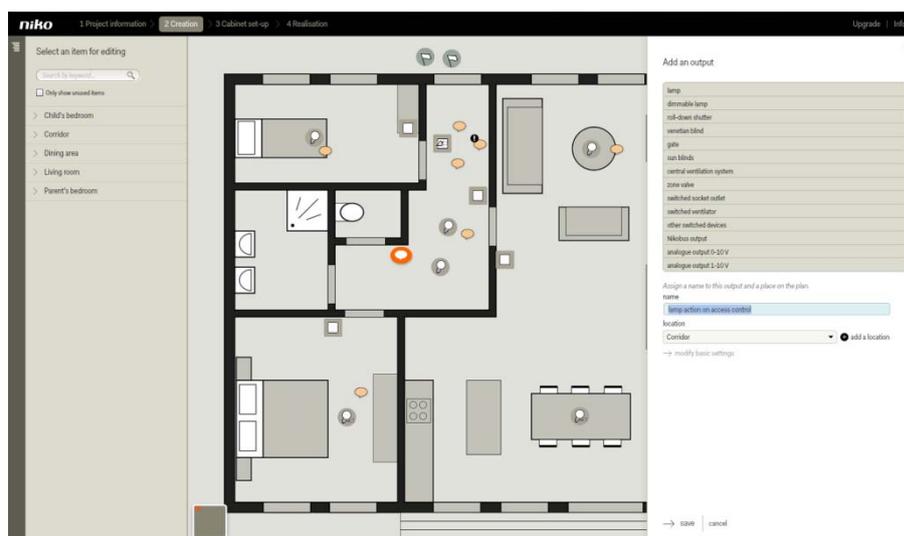
Щелкните по кнопке **Add an action (Добавить действие)**.



В разделе **name (название)** введите #call#... с указанием названия действия, которое вы хотите разрешить экрану контроля доступа.

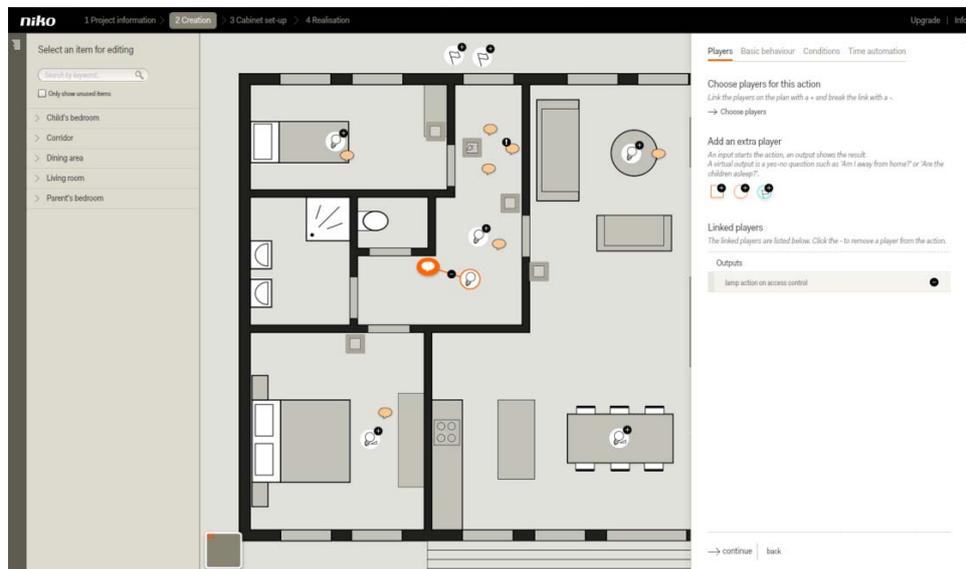
Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Щелкните по кнопке **add an output (добавить вывод)**.



Добавьте нужные действия (дополнительная дверь, внешнее освещение и т. д.).

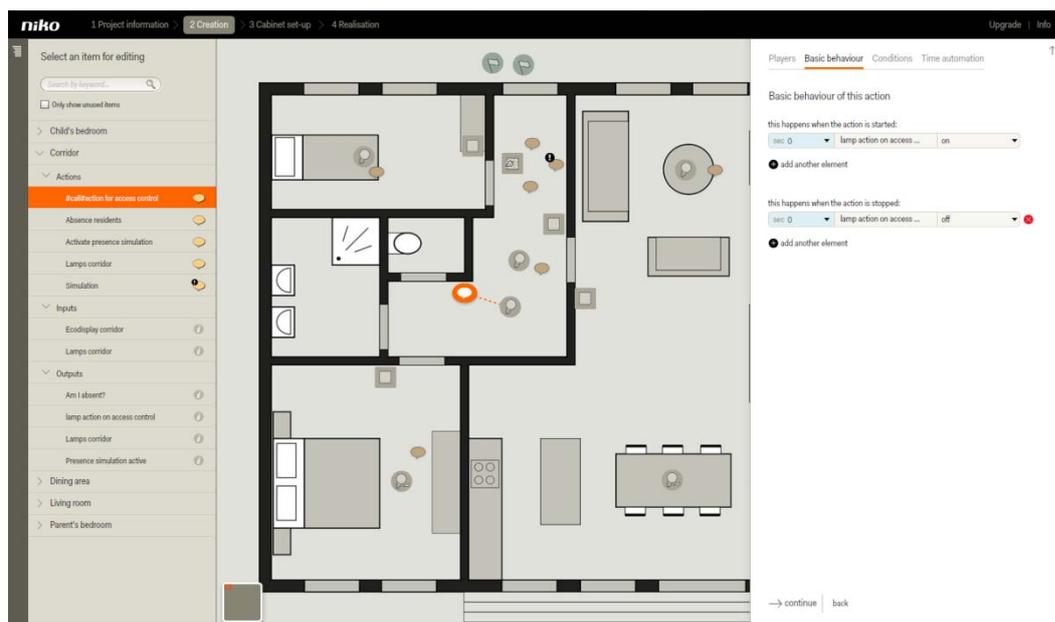
Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.



Щелкните по **выводу** на плане, чтобы связать его с **действием**.

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Отредактируйте конкретное действие в соответствии со своими пожеланиями.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

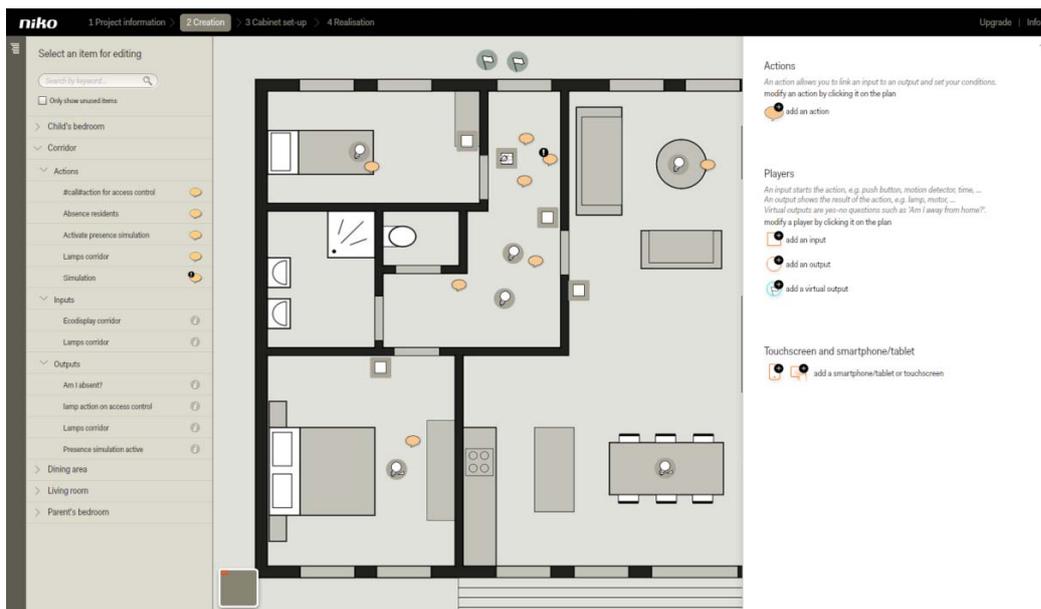
Вы перейдете во вкладку **conditions** (условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **time automation** (автоматизация времени).

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

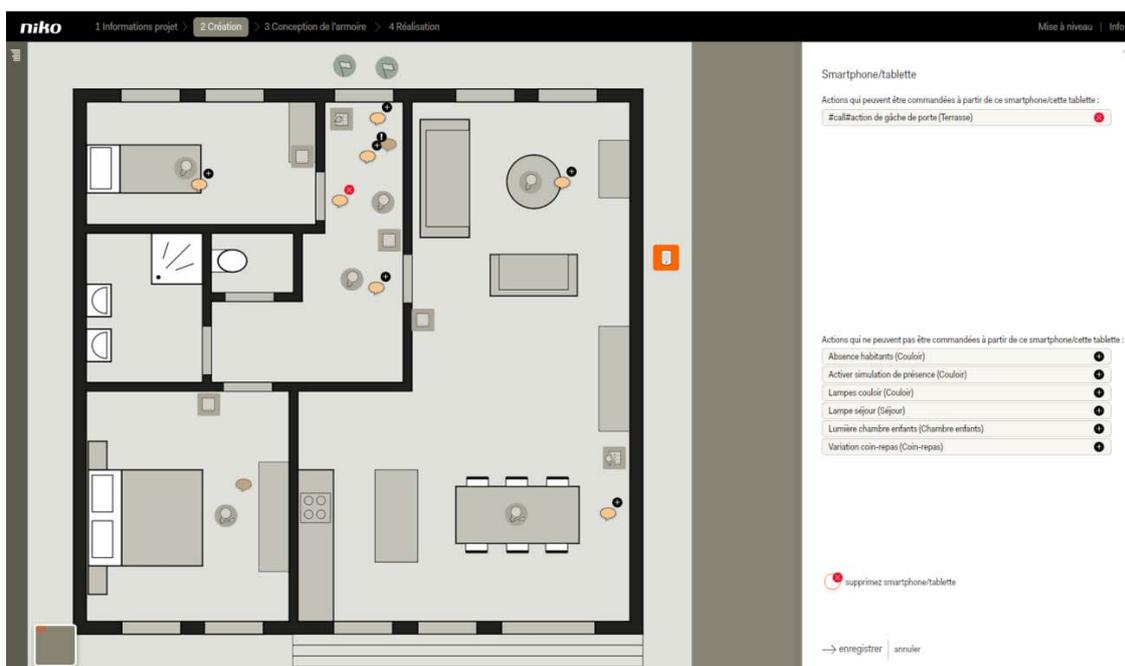
Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

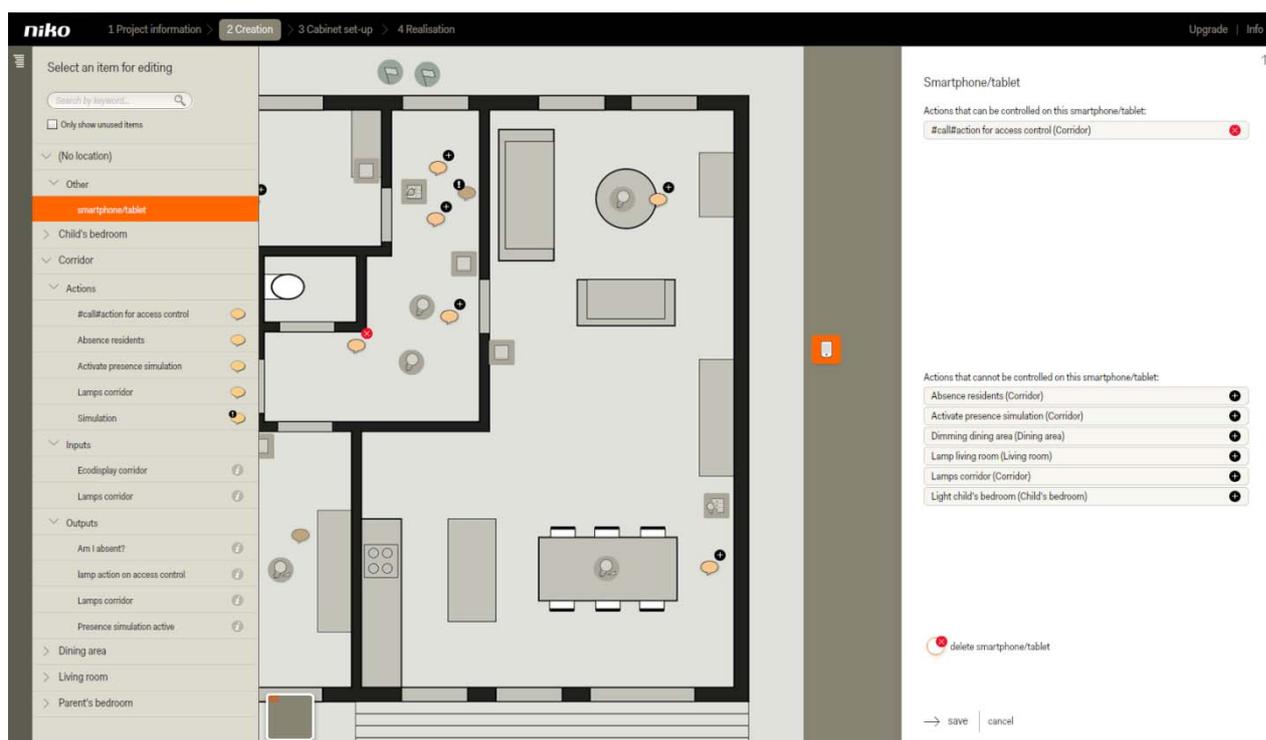


Щелкните по кнопке **Add smartphone/tablet or touchscreen** (Добавить смартфон/планшет или сенсорный экран).

Примечание! Если вы добавляете смартфон/планшет, сенсорный экран добавляется автоматически.

Если вы добавляете только сенсорный экран, действие будет доступно только на сенсорном экране, оно будет недоступно на смартфоне или планшете.





Щелкните по действию, чтобы связать сенсорный экран или смартфон с этим действием.

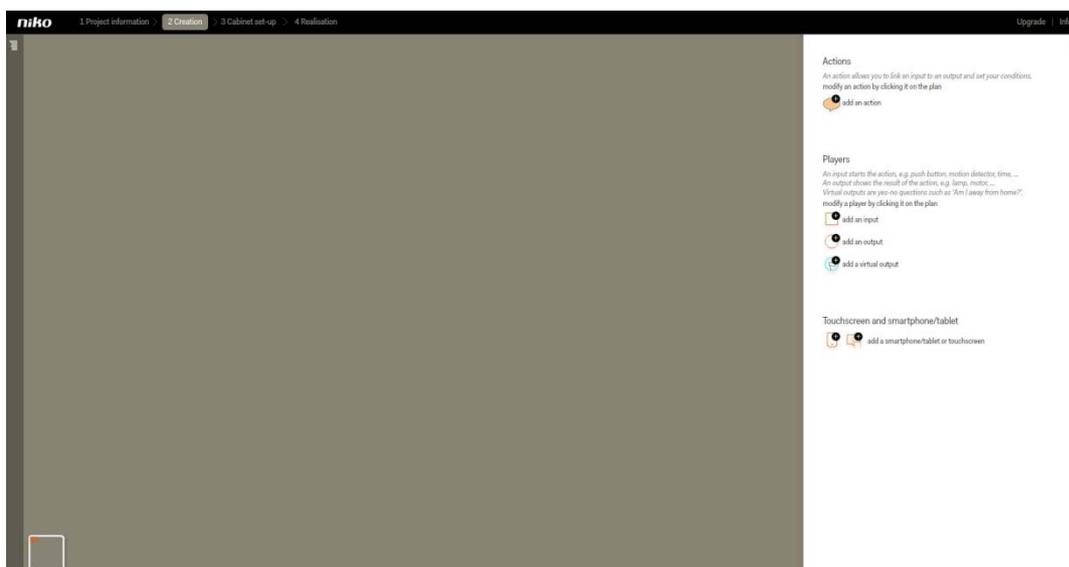
Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation** (Создание).

Добавление дополнительной нажимной кнопки звонка для контроля доступа

Примечание! Это действие необходимо, только если отдельная дополнительная кнопка звонка установлена независимо от внешнего видеотерминала.

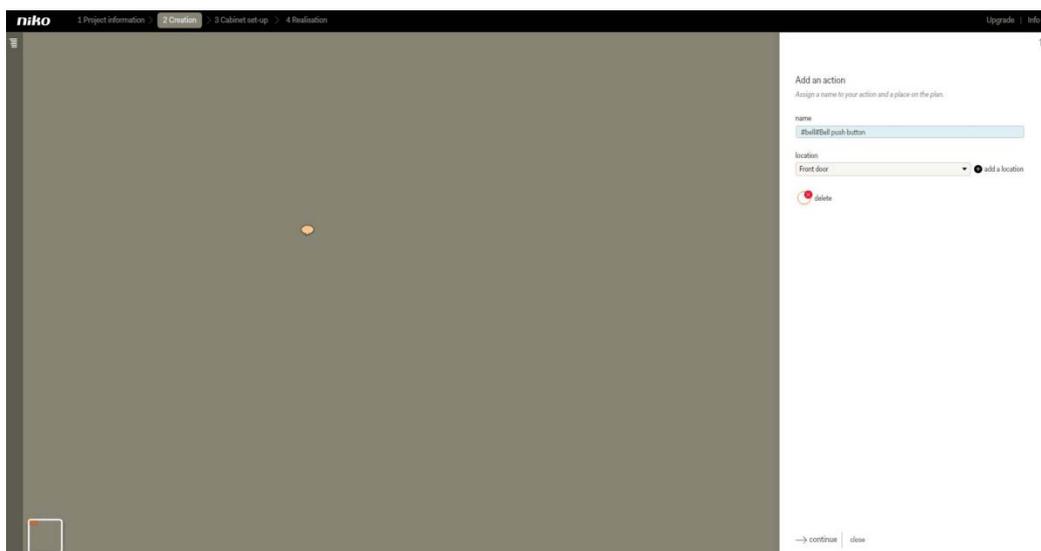
В основе этого поэтапного плана лежит проект, в котором раздел **Project Information (Информация по проекту)** уже заполнен и в котором имеется уже созданный или загруженный план.



Щелкните по вкладке **Creation (Создание)**.

Откроется стартовая страница этапа **Creation (Создание)**.

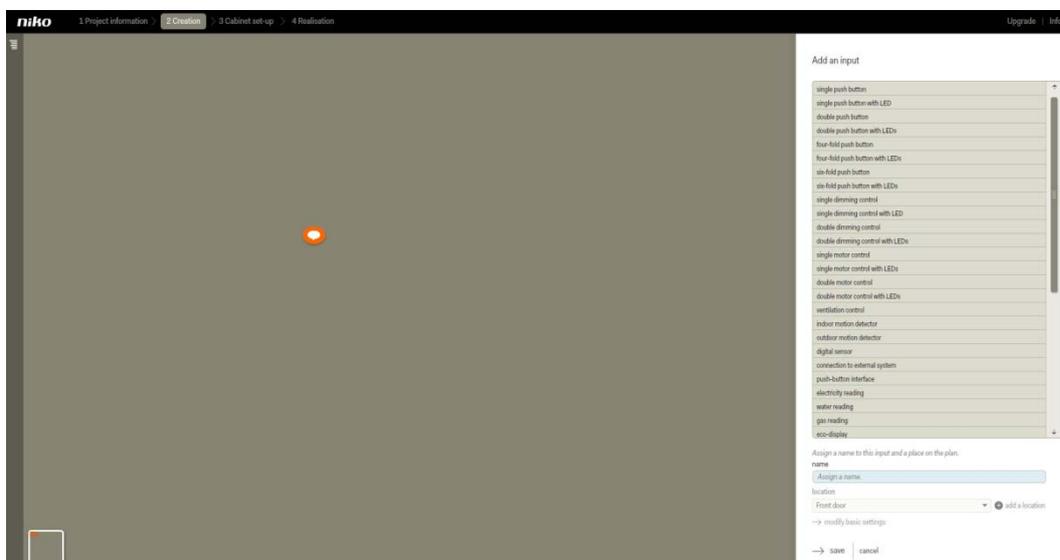
Щелкните по кнопке **add an action (добавить действие)**.



В разделе **name (название)** введите #bell#..., например, название места, где находится звонок.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

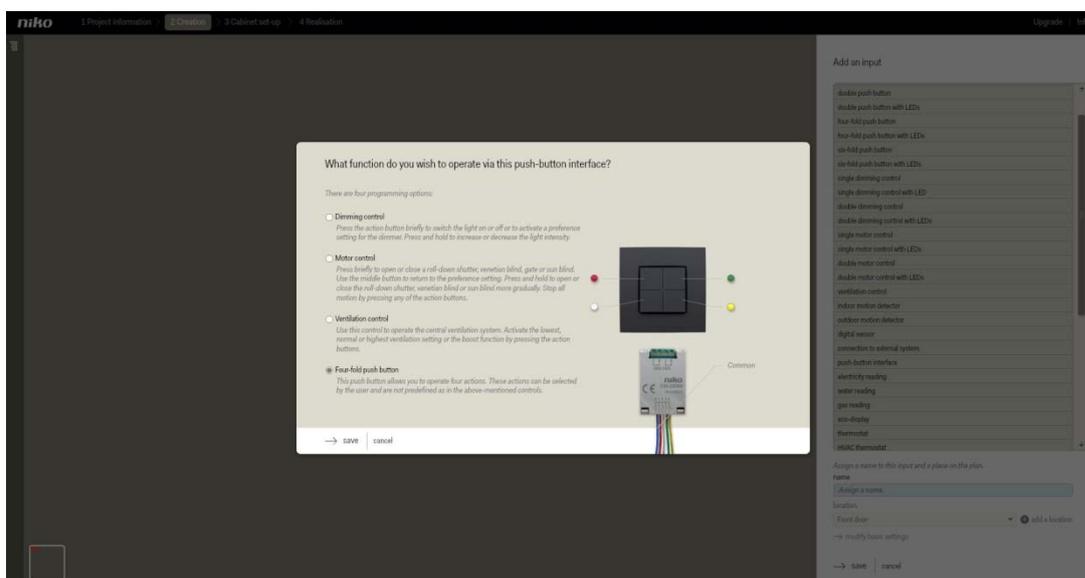
Щелкните по кнопке **add an input (добавить ввод)**.



Добавьте желаемый вывод.

Это может быть **одинарная нажимная кнопка (single push button)** (со светодиодом with LED) или **интерфейс нажимной кнопки (push-button interface)** за нажимной кнопкой звонка. Их конфигурация более или менее совпадает.

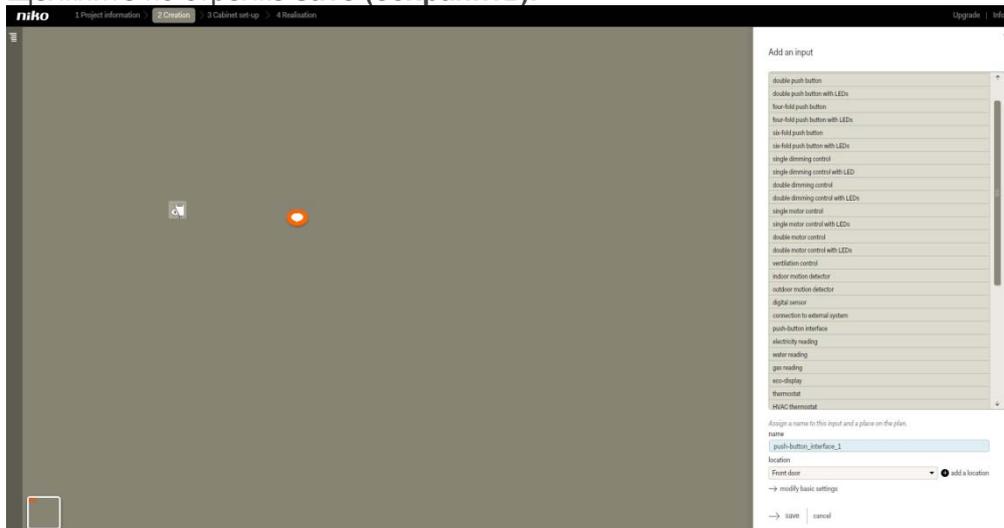
В нашем примере используется интерфейс нажимной кнопки.



Выберите **Four-fold push button (Четверная нажимная кнопка)**.

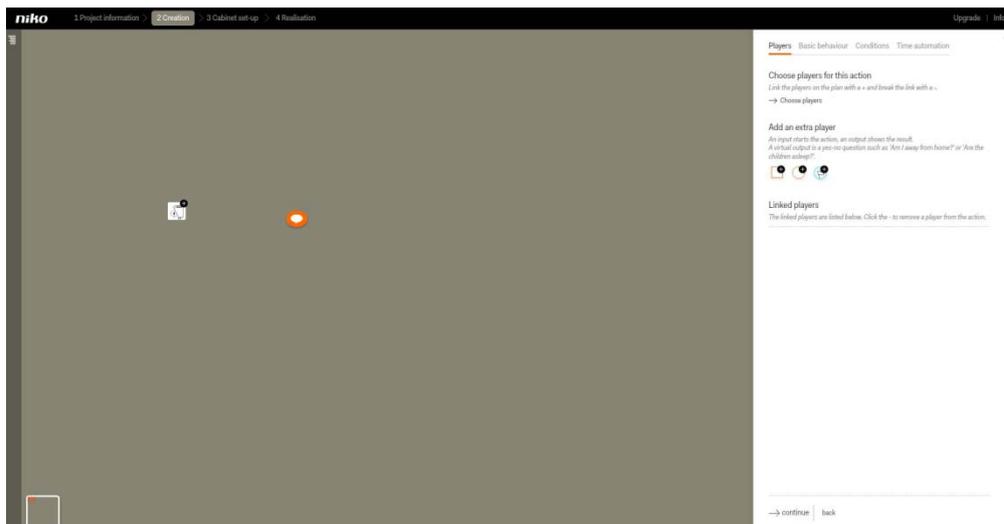
Рекомендуется присоединять нажимную кнопку звонка к красным и синим проводам.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.



Дайте выводу **название (name)**.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.



Щелкните по кнопке **add a virtual output (добавить виртуальный вывод)**.

При необходимости дайте ему **название (name)**.

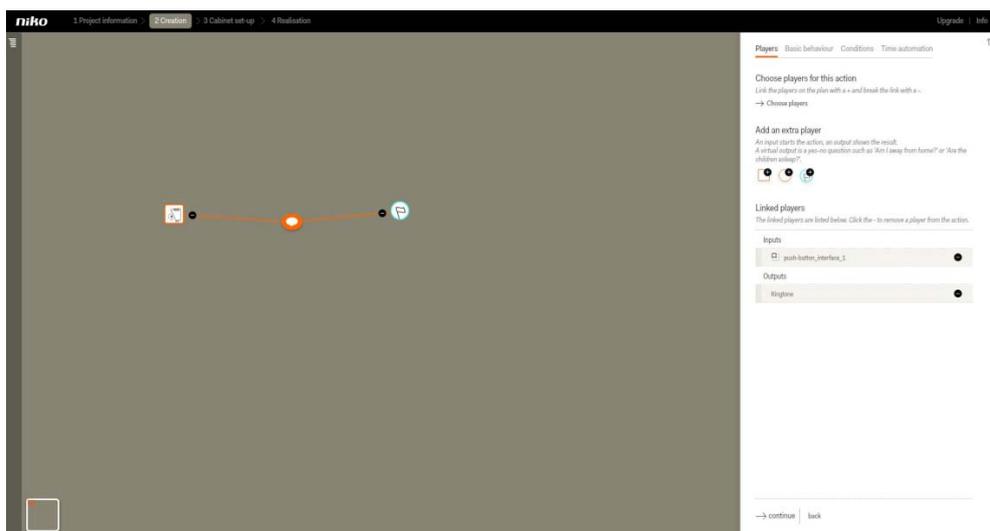
Щелкните по стрелке **OK**.



Щелкните по **вводу**, чтобы связать его с **действием**.

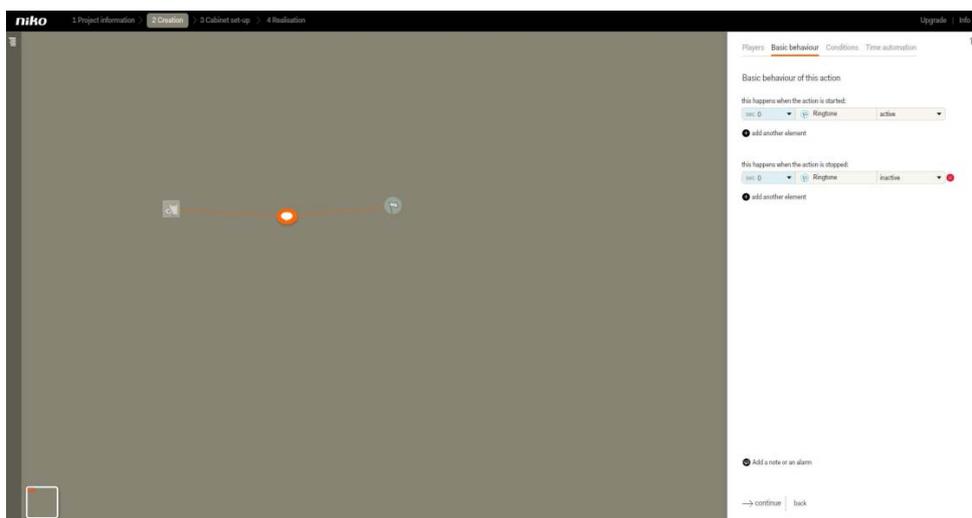
Выберите одну из четырех нажимных кнопок. Если вы присоединили кнопку к красным и синим проводам, выберите левую верхнюю кнопку.

Примечание! Если присоединено несколько других проводов, выберите соответствующую кнопку.



Щелкните по **виртуальному выводу**, чтобы связать его с **действием**.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**, чтобы перейти во вкладку **basic behaviour (базовый режим)**.

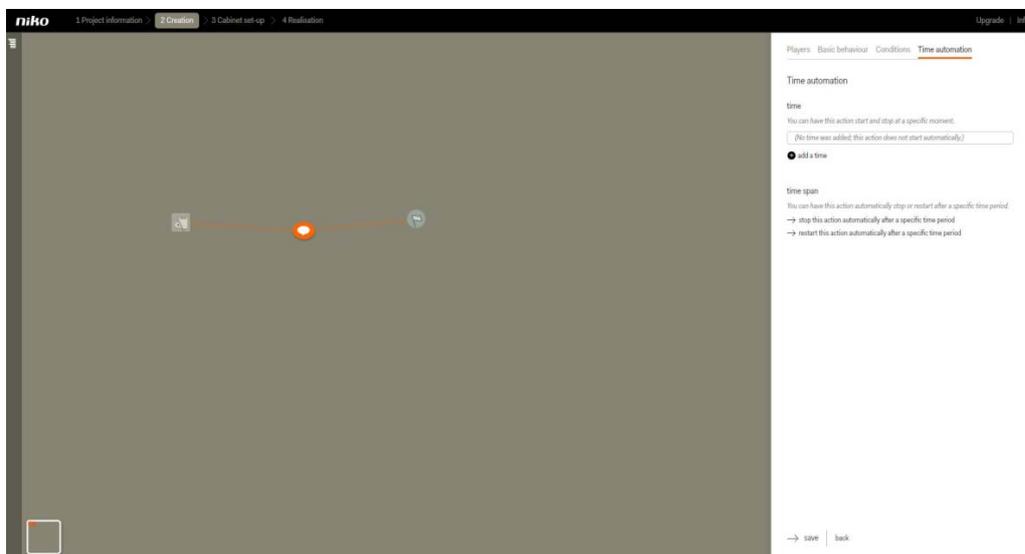


Ничего не меняйте во вкладке **basic behaviour (базовый режим)**.

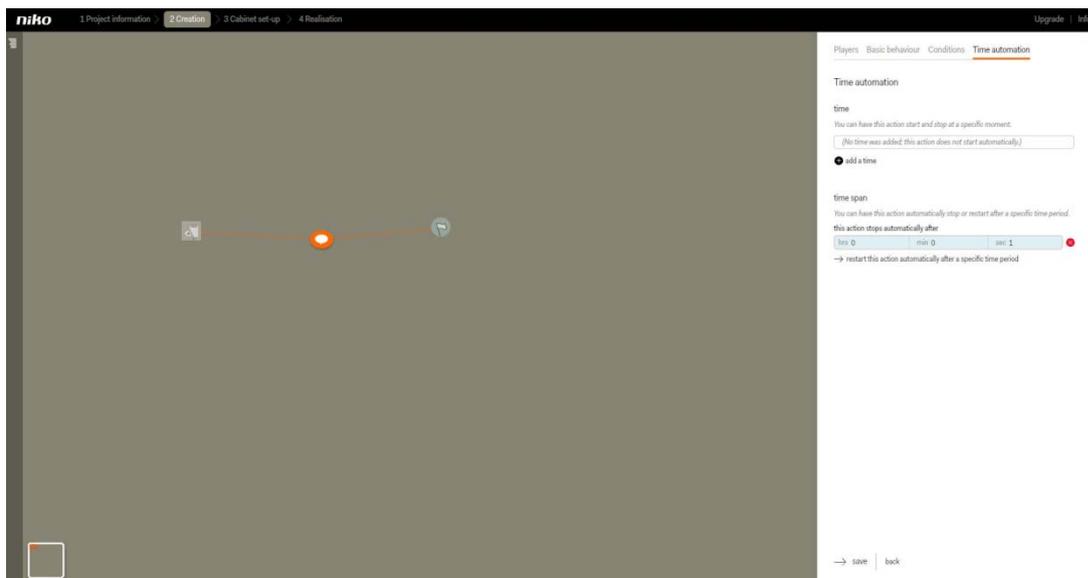
Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**

Ничего не меняйте во вкладке **conditions** (условия).

Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

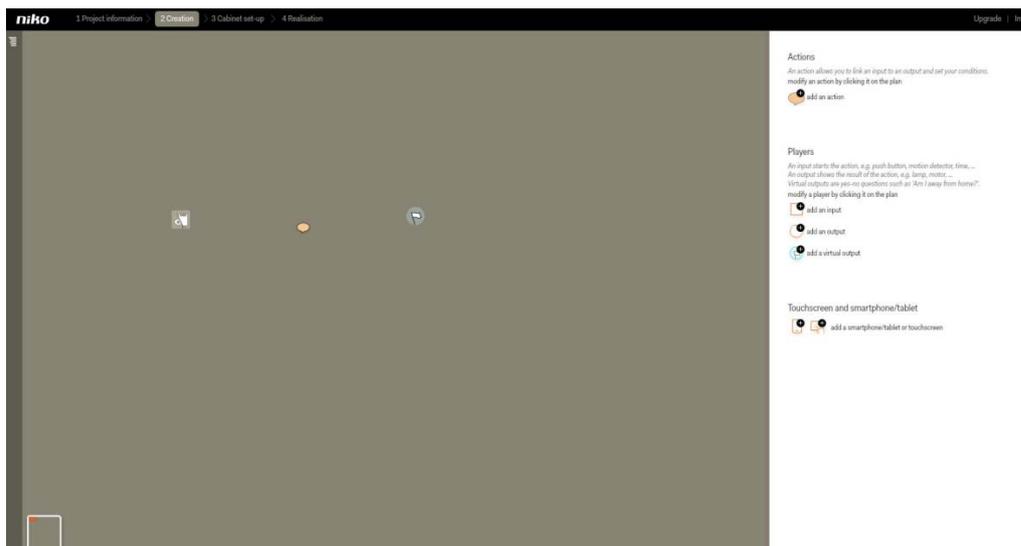


Щелкните по опции **stop this action automatically after specific time period** (остановить это действие автоматически через определенный промежуток времени).



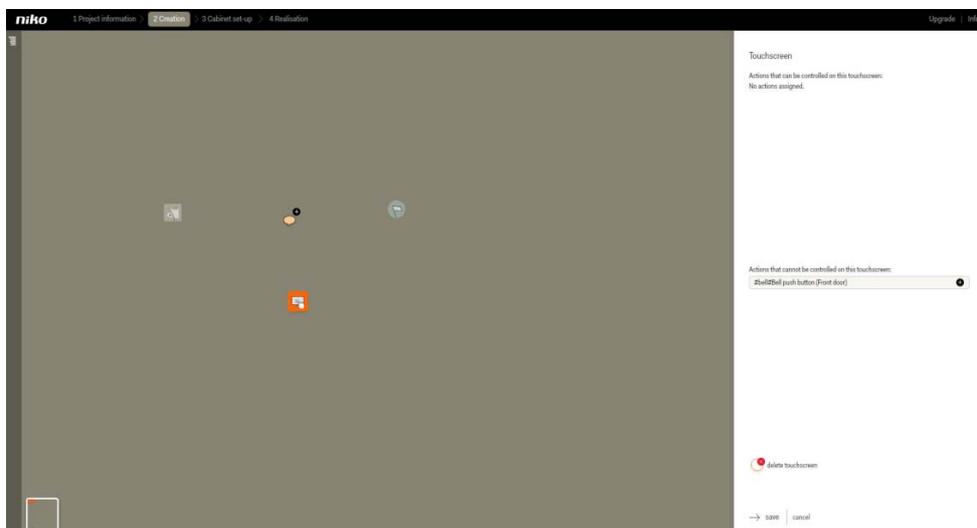
В разделе **this action stops automatically after** (это действие автоматически остановится через) укажите 1 секунду.

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).



Щелкните по кнопке **add a touchscreen** (добавить сенсорный экран).

Примечание! Действие «нажимная кнопка звонка» доступно, только если сенсорный экран связан с установкой.



Щелкните по **действию**, чтобы связать сенсорный экран с действием.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**

Вы вернетесь на стартовую страницу этапа **Creation (Создание)**.

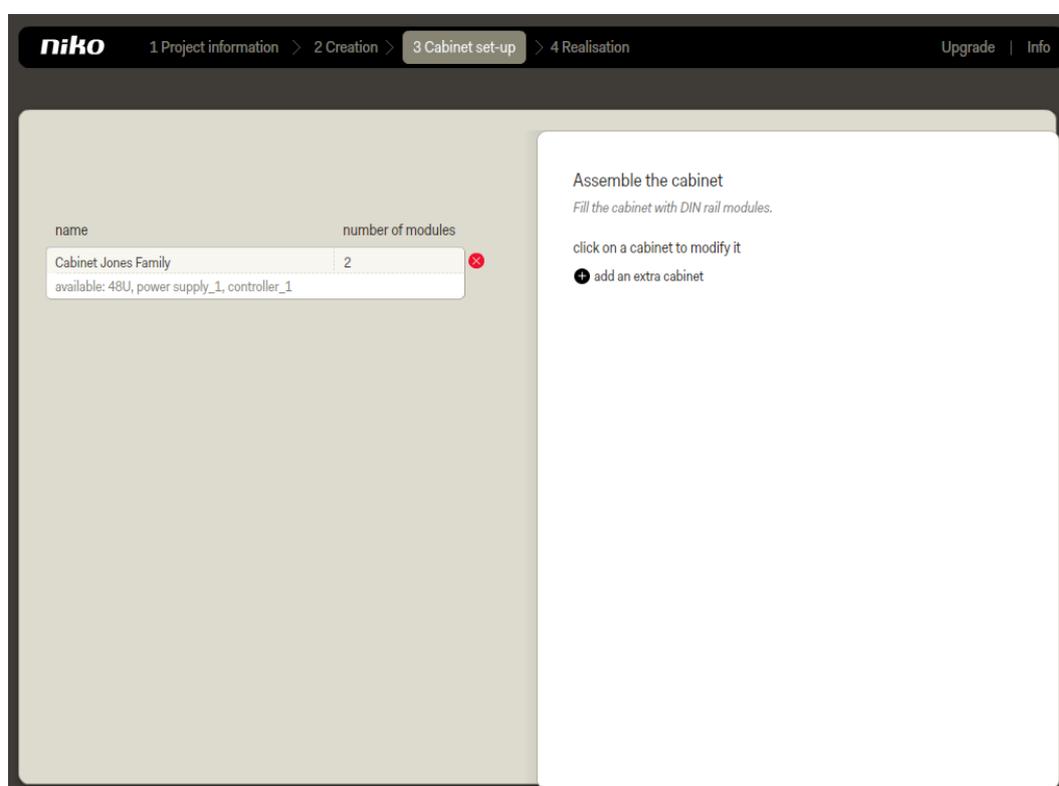
Дополнительное действие создано.

Компоновка блока

Щелкните по вкладке **Cabinet set-up (Компоновка блока)** в меню в верхней части экрана.

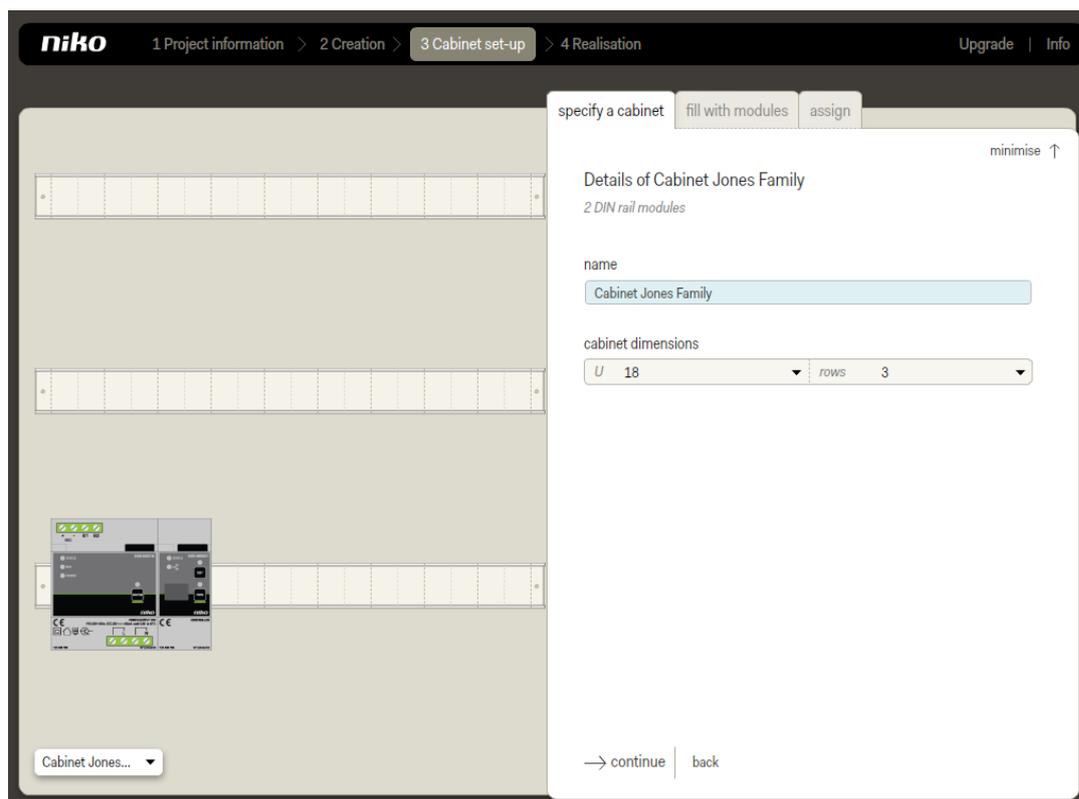
Вы перейдете на страницу **Assemble the cabinet (Составить блок)**.

Если установка состоит из нескольких блоков, вы можете добавить еще один, щелкнув по кнопке **add a cabinet (добавить блок)** в правой части экрана.



Щелкните по названию блока в левой части экрана.

Появится вкладка **Specify a cabinet (определить блок)**.



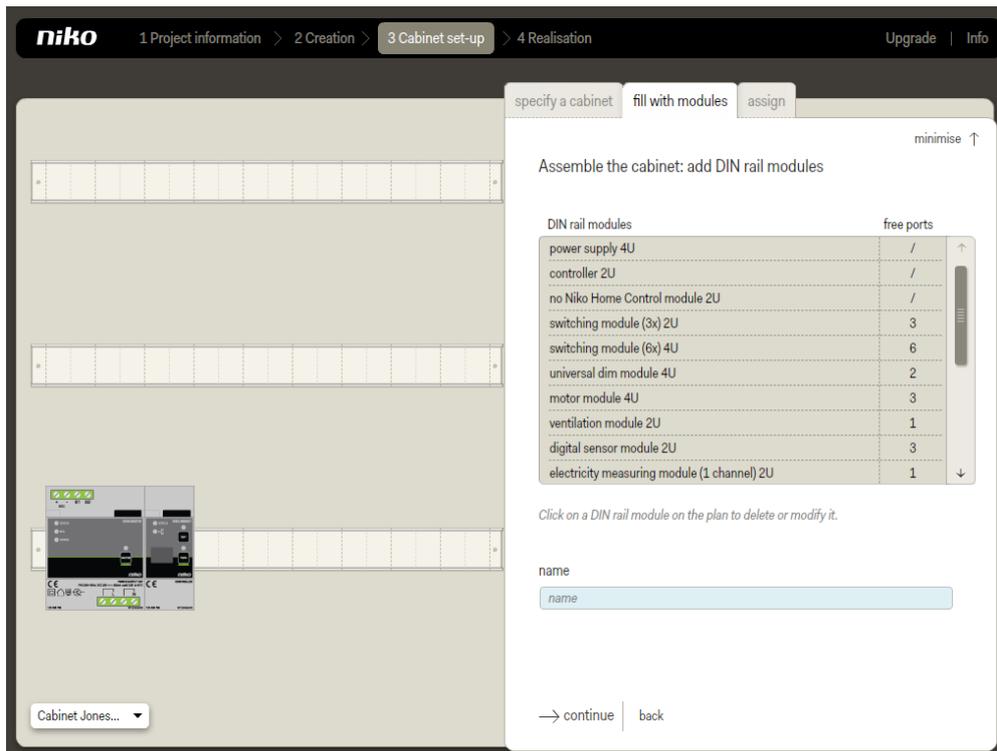
Слева появится изображение компонуемого блока.

При необходимости дайте блоку название.

В строке **cabinet dimensions (размер блока)** вы можете изменить размер блока на изображении на реальный размер блока.

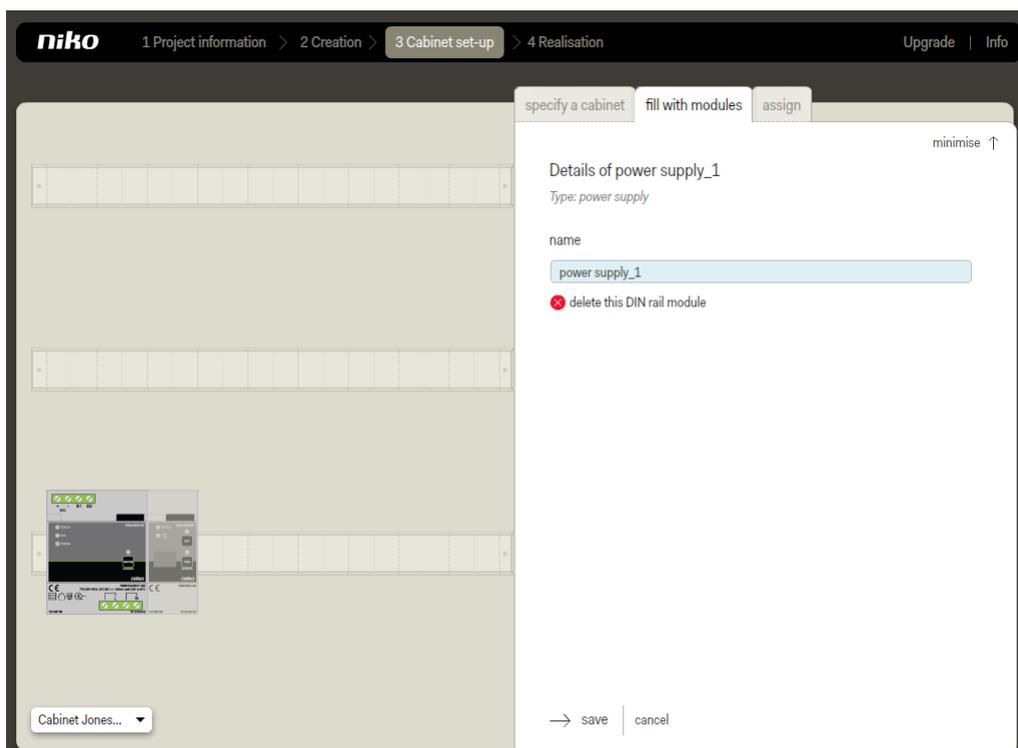
Щелкните по стрелке continue (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **fill with modules(заполнить модулями)**.



По умолчанию приложение в первый созданный блок устанавливает питание (**power supply**) и контроллер (**controller**).

Щелкните по первому модулю.

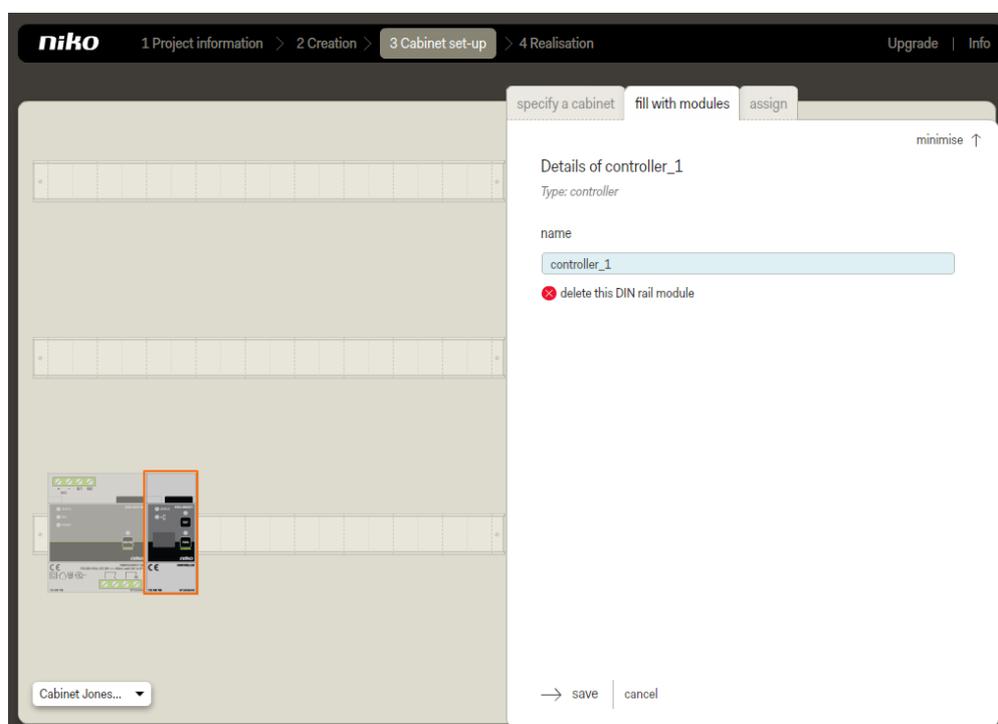


Это питание.

При необходимости дайте питанию **название (name)**.

В каждой установке должен быть хотя бы один источник питания. В установках с несколькими источниками питания рекомендуется давать каждому из них понятное название.

Щелкните по второму модулю.



Это контроллер, управляющий установкой в соответствии с сохраненной программой.

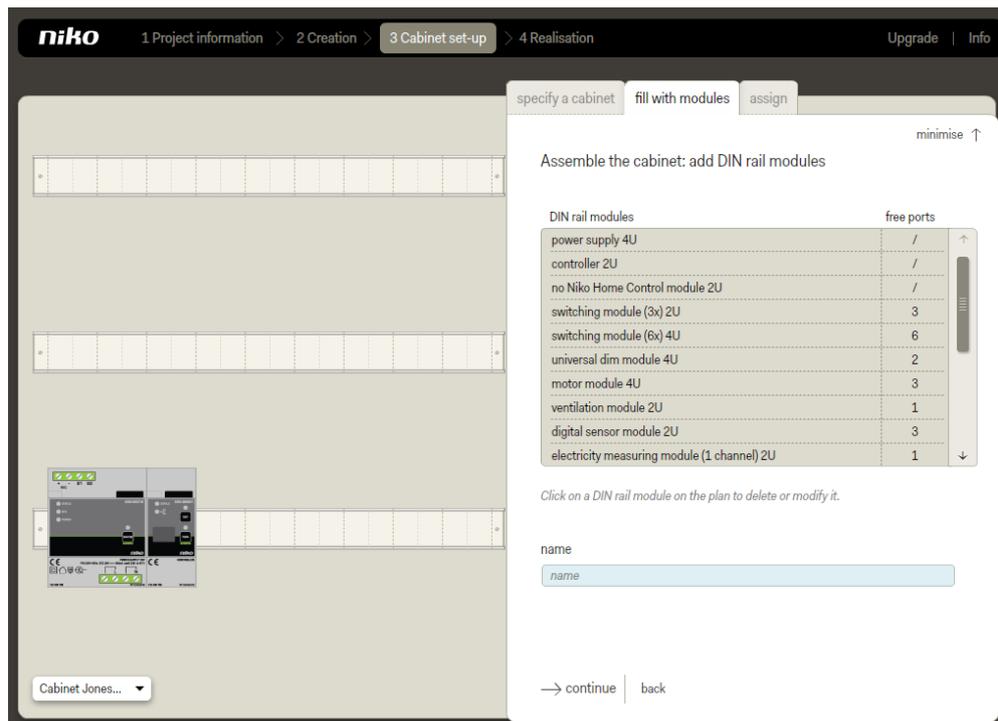
При необходимости дайте контроллеру **название (name)**.

В каждой установке должен быть хотя бы один **контроллер (controller)**. Вы можете установить второй контроллер, который станет резервным.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы перейдете во вкладку **fill with modules (заполнить модулями)**.

Выберите необходимые для вашего проекта модули. Тип и количество модулей определяются типом и количеством контуров в установке.



Приложение устанавливает модуль рядом с предыдущим или переходит к DIN-рейке в зависимости от того, сколько свободного места осталось.

Вы можете указать, что хотите, чтобы модуль был помещен на другую рейку, предварительно щелкнув на соответствующей рейке. При необходимости соединитель реек устанавливается автоматически.

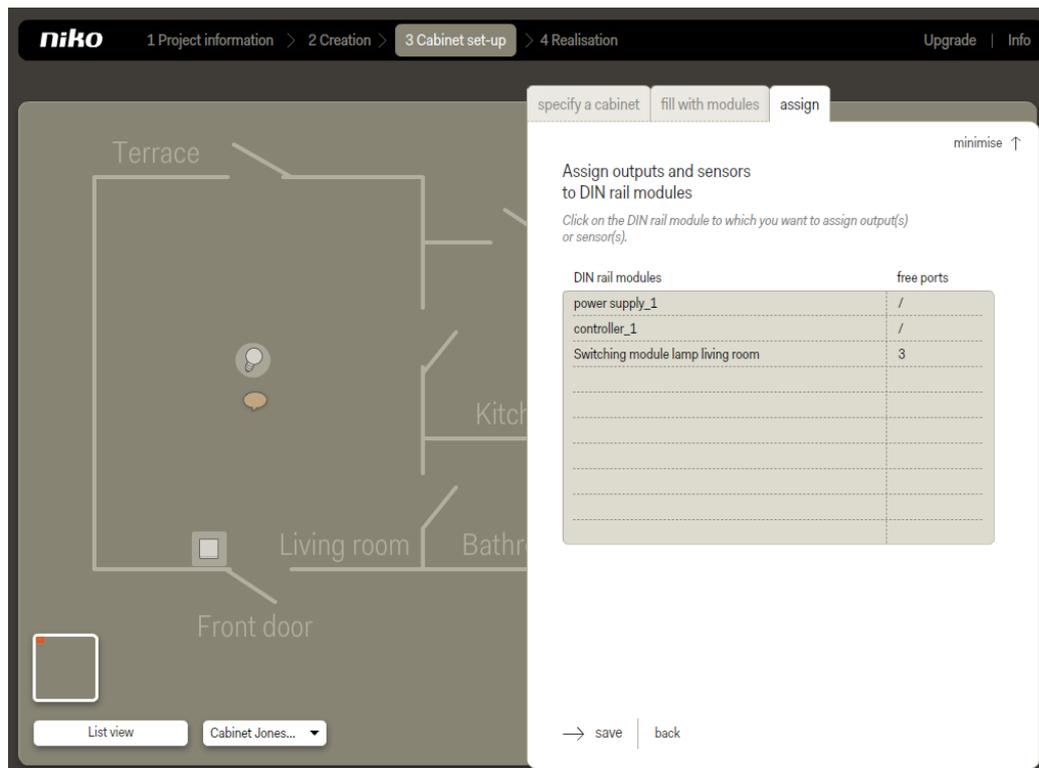
Если нужно, дайте модулю **название (name)**.

Обычно установке нужно несколько коммутационных модулей. В установках с несколькими коммутационными модулями рекомендуется давать каждому из них понятное название.

Щелкните по стрелке **continue (продолжить)**.

Вы перейдете во вкладку **assign (присвоить)**.

Слева появится план жилища, а справа - таблица с модулями блока.



Щелкните по модулю, выходы которого необходимо присвоить элементам жилища, которыми нужно управлять.

Выбранный модуль появится справа вместе с контактами.

На плане жилища появится знак «+» рядом со всеми выводами, которые могут быть присвоены этому типу модуля.

Последовательно щелкайте по элементам, которые хотите связать с этим модулем.

Элементы присваиваются модулю последовательно до тех пор, пока все контакты не будут заняты.

Вы можете изменить порядок выводов модуля, переместив элементы с одной строки на другую с помощью черной кнопки в конце строки.

При прокладке кабелей блока важно соблюдать порядок, установленный в приложении.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на страницу просмотра различных модулей.

Повторите предыдущие этапы для всех модулей блока.

Щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь на страницу **Assemble the cabinet (Составить блок)**.

Переходите к этапу **Realisation (Исполнение)**.

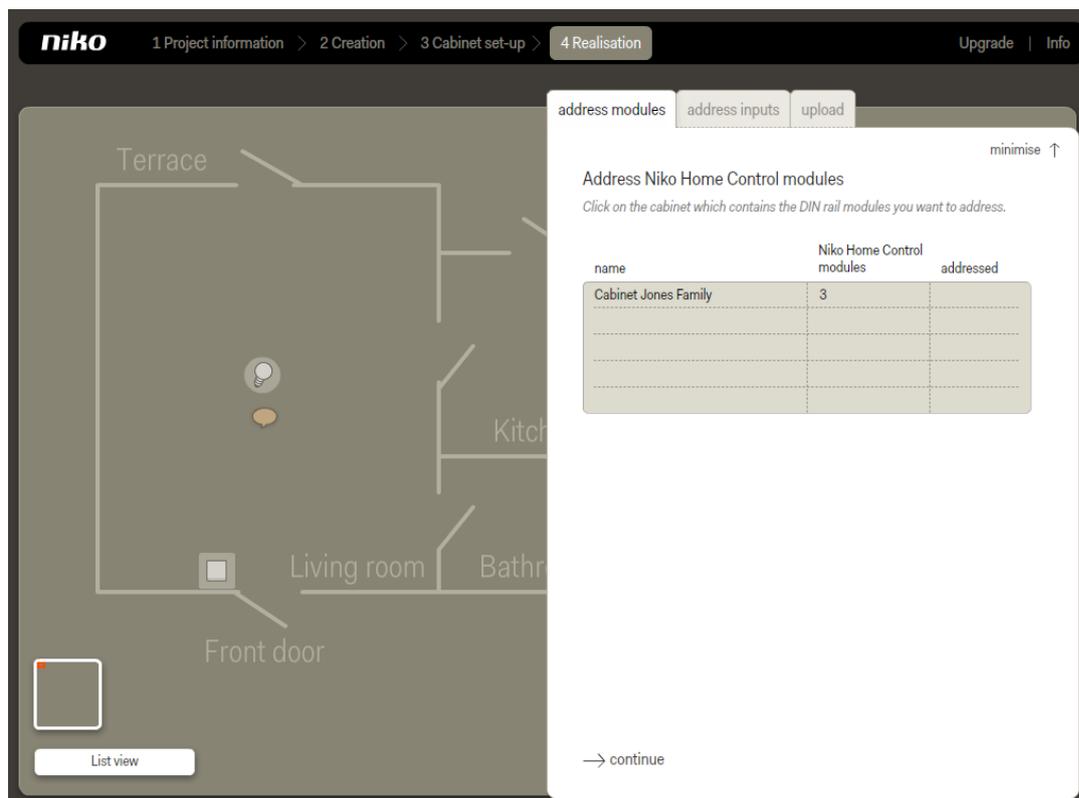
Исполнение

Начиная с этого этапа, вы должны находиться в доме или на строительной площадке дома, в котором устанавливается Niko Home Control.

Щелкните по вкладке **Realisation (Исполнение)** в меню в верхней части экрана.

Теперь соедините ваш ноутбук с контроллером распределительного блока с помощью соединительного кабеля RJ45-RJ45.

Вы окажетесь во вкладке **address modules (присвоить адреса модулям)**.

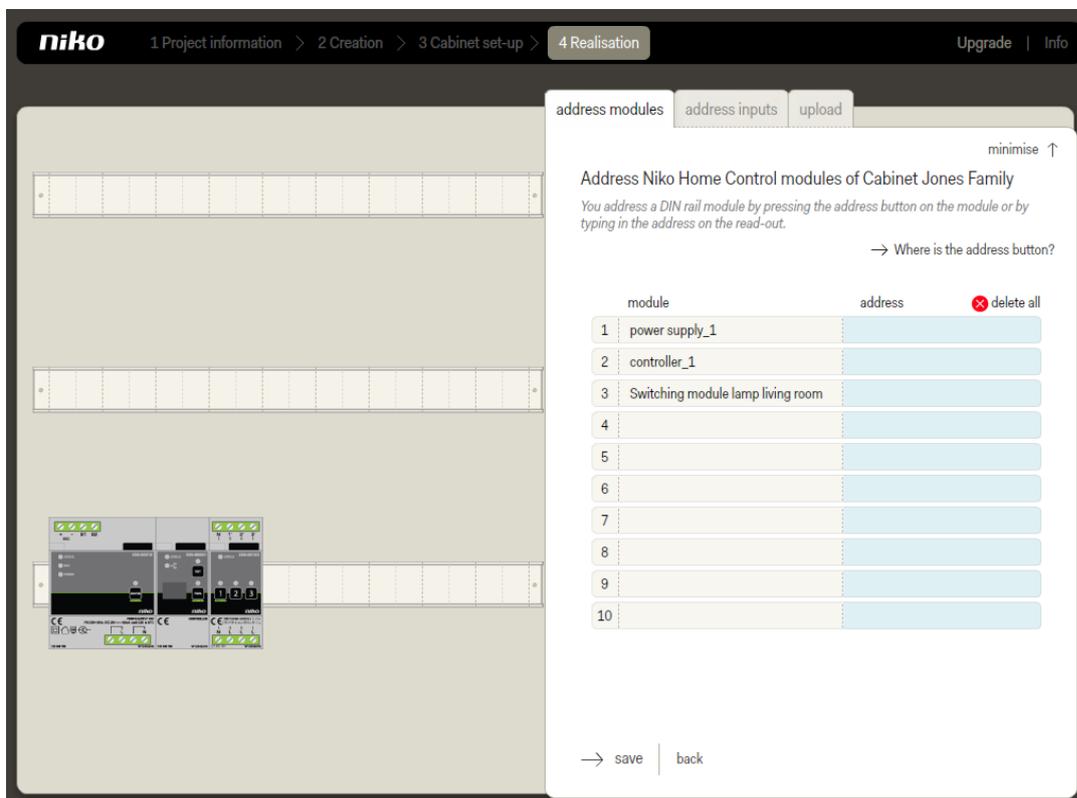


Контроллеру и вашему компьютеру IP-адреса присваиваются автоматически. Не нужно ничего специально настраивать на вашем компьютере. Помните, что автоматическая установка соединения может потребовать несколько минут. Если вы не выждете достаточное количество времени, появится следующее сообщение об ошибке: «Could not find exactly 1 Controller (found 0)» («Невозможно найти 1 Контроллер (найдено 0)»).

В правой части экрана отображается совокупность всех блоков, входящих в проект.

Щелкните по первому блоку.

Слева появится изображение блока, а справа - совокупность входящих в него модулей.



В процессе присвоения адреса производится запрос и вывод на экран уникальных адресов, присвоенных оборудованию при производстве.

Теперь нужно по очереди присвоить адреса различным модулям распределительного блока.

Соблюдайте порядок, указанный в программе приложения Niko Home Control.

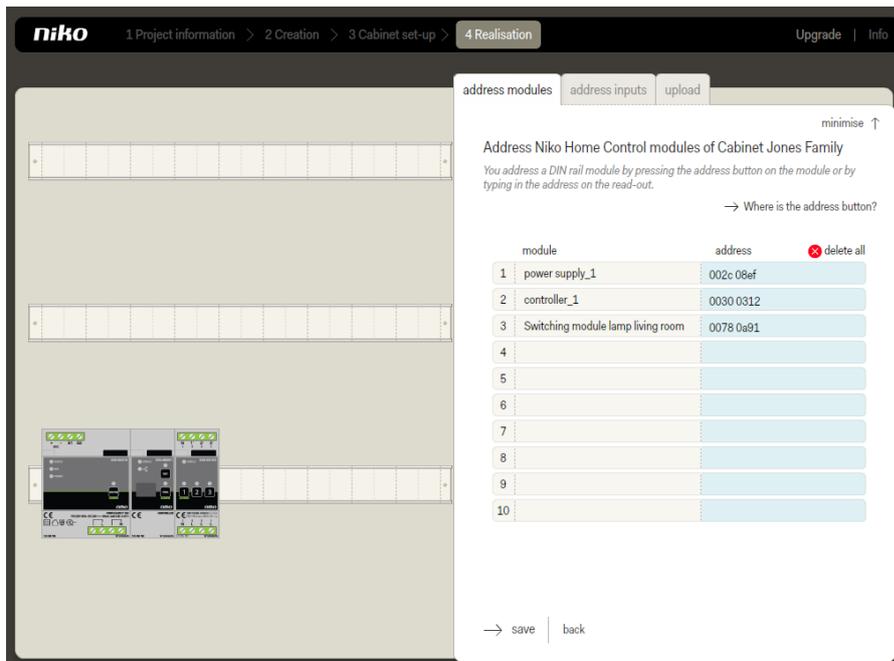
Таблица начинается с первого модуля слева внизу и доходит, таким образом, рейка за рейкой, до модуля, находящегося справа в самом верхнем ряду.

Перейдите к распределительному блоку вашей установки и нажимайте кнопку модуля, под которым написано «адрес».

Приложение Niko Home Control добавляет адрес в первое свободное поле столбца адресов.

Повторите эти действия для всех модулей блока.

Если реальная компоновка полностью соответствует изображению приложения Niko Home Control, вы можете последовательно нажимать на все «адресные» кнопки модулей, начиная с левой нижней и по очереди до правой верхней.



Когда все адреса будут добавлены, щелкните по стрелке **save (сохранить)**.

Вы вернетесь во вкладку **adress modules (присвоить адреса модулям)**.

О том, что присвоение адресов модулям было выполнено, свидетельствует оранжевая галочка рядом с названием блока.

Если ваша установка состоит из нескольких блоков, повторите эти действия для следующего блока/следующих блоков.

Когда всем блокам будут присвоены адреса, щелкните по вкладке **adress outputs (присвоить адреса выводам)**.

Здесь также нужно будет добавить адреса во второй столбец таблицы.

Разница состоит в том, что таблица пустая. Обычно в установке достаточно много кнопок. Если перечислить их одним списком, он будет неуправляем.

Щелкайте по кнопкам на плане по очереди.

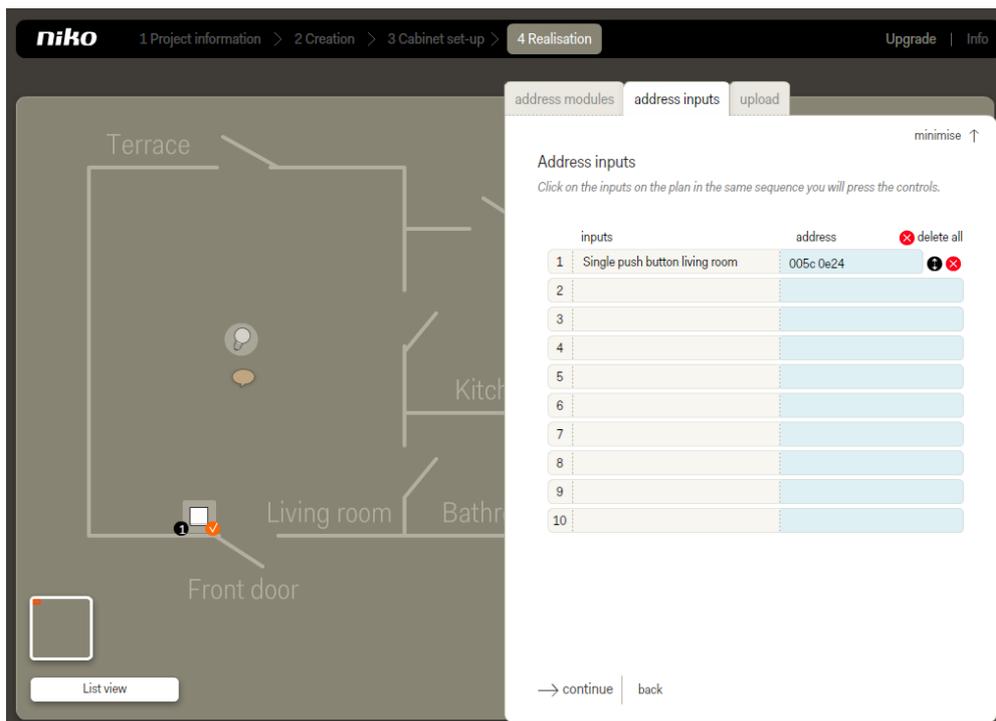
Теперь вы составляете список сами.

Составляйте его в том порядке, который вы легко запомните, и ограничивайте количество кнопок на список. Например, начните составлять список всех кнопок в одном помещении, начав с двери и продвигаясь по часовой стрелке. Для создания нового списка по очереди нажимайте «back» («возврат») и «continue» («продолжить») после присвоения адреса списку. Конечно же, вы возвращаетесь на одну и ту же страницу, а таблица снова пуста. Слева, напротив, все кнопки, адрес которых уже известен, отмечены оранжевой галочкой.

Перемещайтесь по разным помещениям и по очереди нажимайте на кнопки в том порядке, который вы сами установили.

Достаточно нажать один раз на нажимную кнопку, независимо от количества кнопок на устройство управления.

Приложение Niko Home Control добавит адрес на строку ввода.



Щелкните по стрелке **continue** (продолжить).

Вы перейдете во вкладку **upload** (загрузить).

Щелкните по кнопке **upload** (загрузить) в нижней части экрана.

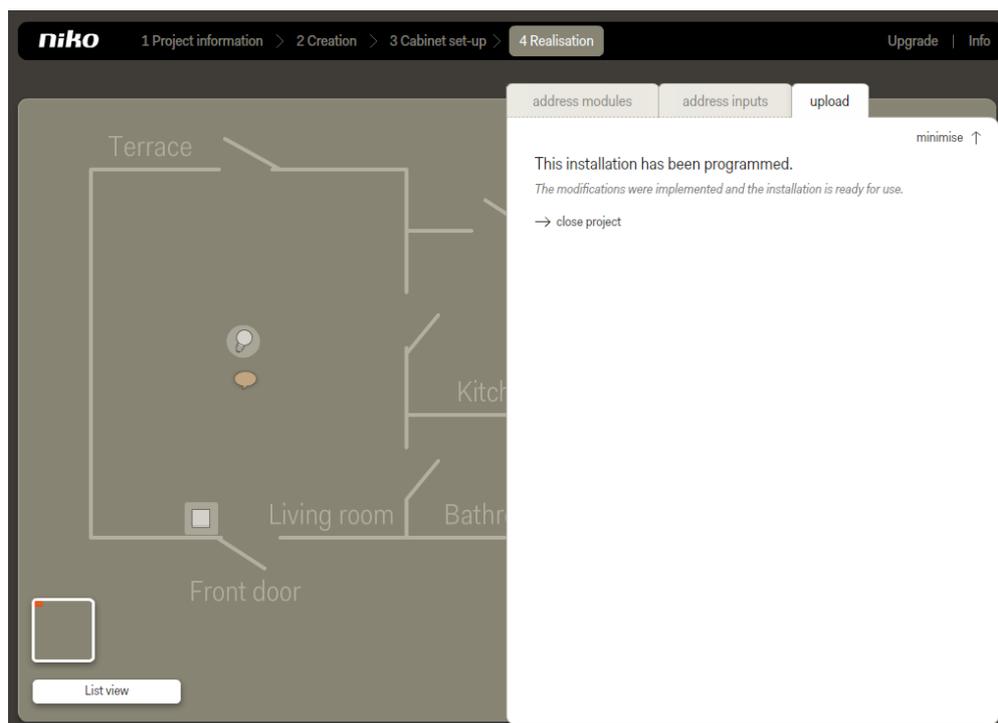
Появится уведомление о том, что существующая программа будет перезаписана.

Щелкните по кнопке **upload** (загрузить).

По окончании загрузки приложение сообщит, что установка запрограммирована.

Можете провести испытание установки.

Перед началом загрузки приложение проверит, все ли необходимые сведения имеются в файле. Если это не так, вы получите сообщение об ошибке.



Щелкните по стрелке **close project** (завершить проект).

Появится сообщение с вопросом, хотите ли вы сохранить проект.

Щелкните по стрелке **save** (сохранить).

Вы вернетесь на стартовую страницу приложения Niko Home Control.

Проект будет сохранен и завершен.

Правовая информация

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ ПРИ ПРОГРАММИРОВАНИИ

- Создание программы должно выполняться аттестованным установщиком с соблюдением действующих предписаний.
- При создании программы нужно учитывать следующие моменты (список неисчерпывающий):
 - действующие законы, стандарты и нормативные документы;
 - техническое состояние на момент составления программы;
 - настоящее руководство, содержащее только основные положения, которое необходимо изучить перед созданием любой специальной программы;
 - признанные технические правила.

Перейдя по указанным ниже ссылкам, вы можете ознакомиться с важной информацией об использовании сайта, с нашей декларацией, касающейся частной жизни, общих условий продажи и условий и деклараций, касающихся авторских прав на приложение, которые являются частью Niko Home Control.

<http://www.niko.eu/frfr/niko/informations-legales-et-avis-de-non-responsabilite/>

