



ETS4 for nybegynnere

8 enkle steg til suksess

8 enkle steg til suksess med ETS4

Start ETS4

STEG 1



- Installasjonen av ETS4 gjøres ved hjelp av setup-filen som kan lastes ned fra www.knx.org
- Etter at installasjonen er ferdig vil et ETS4 ikon dukke opp på skrivebordet på din PC.
- Ved å dobbeltklikke på ikonet vil ETS4 starte for første gang. Det er også mulig å navigere seg frem til ETS4 i programmenyen og starte derfra.

Opprette en ny database

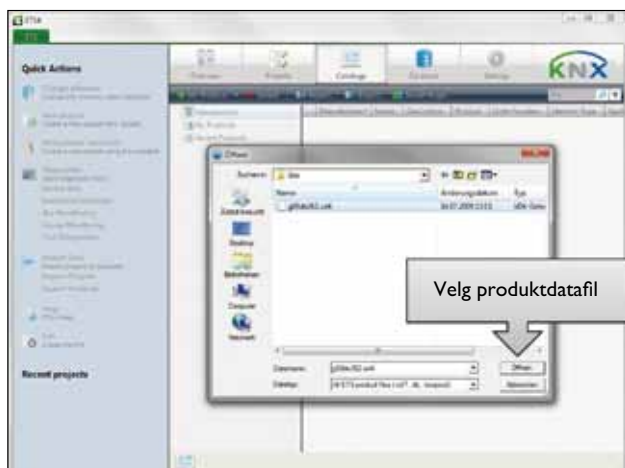
STEG 2



- For å kunne opprette KNX-prosjekter må man først opprette en database; i denne vil alle produkter og prosjekter lagres.
- I oversiktsmenyen "Snarveier" kan man opprette en database ved å klikke på linken for dette. En dialog for oppretting og navngiving av databasefilen vil da dukke opp.

Importer produkter fra dine produsenter

STEG 3

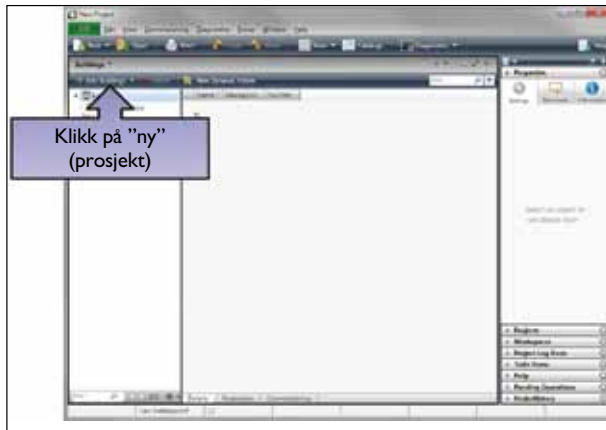


- Etter at databasen er opprettet kan man importere produkter fra en eller flere forskjellige produsenter. Under fanen "Kataloger" kan man åpne en dialog for import av produkter som man har lastet ned fra produsent(en)s hjemmesider.
- En veiviser leder deg gjennom de nødvendige stegene for å importere produktene og velge hvilke produkter og språk du vil importere.
- Etter at veiviseren er ferdig vil produktene du har importert være listet pr produsent under fanen "Kataloger". Fra nå av er de klare for bruk i prosjekter.



Opprette et nytt prosjekt

STEG 4

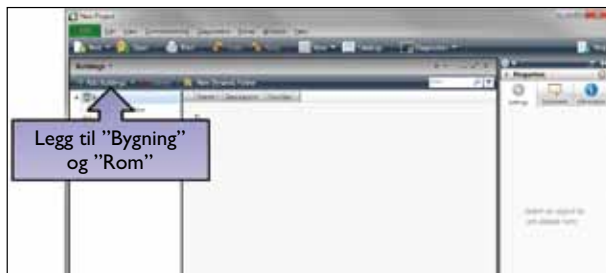


- Under fanen "Prosjekter", trykk på "Ny" og et nytt prosjekt vil opprettes. Prosjektnavn må fylles ut.
- Under "Egenskaper" for prosjektet kan type medie og gruppeadressestruktur bestemmes.
- Etter at prosjektet er opprettet kan det åpnes ved å dobbeltklikke på det i prosjektlisten.



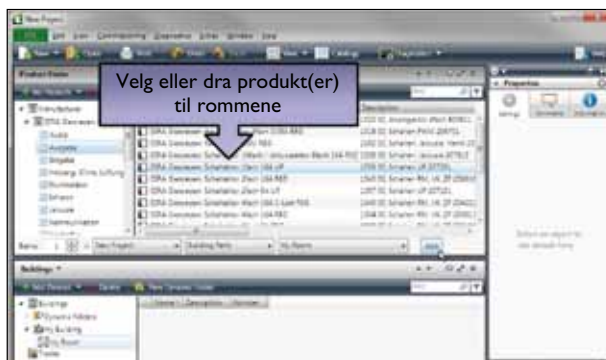
Skap din installasjon

STEG 5



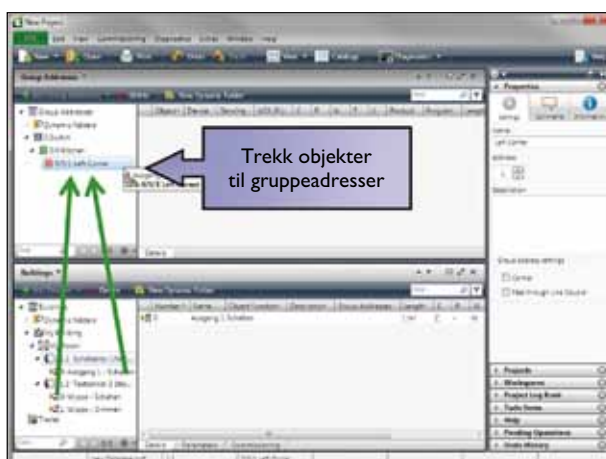
5.a Bygningsstruktur

- Et KNX prosjekt består av KNX enheter og deres linker seg i mellom.
- Enhetene finner man rundt om i installasjonen i forskjellige bygningsdeler, rom osv. Derfor er det et vindu i ETS4 som kalles "Bygning". Her oppretter man en struktur som ligner så mye som mulig på bygget prosjektet er laget for (bilde 5a)
- I bygningsstrukturen legger man så inn enhetene slik at det stemmer med den faktiske installasjonen.



5.b Legg inn produkter i bygningsstrukturen

- I neste steg, via vinduet "Kataloger", kan man legge inn enheter fra produsentene man har importert. Man legger enhetene direkte i respektive rom (bilde 5b).
- Enhetene man legger inn gjenspeiler applikasjonen man ønsker å skape for rommet, for eksempel et barnerom med lysstyring med dimming og solavskjerming.



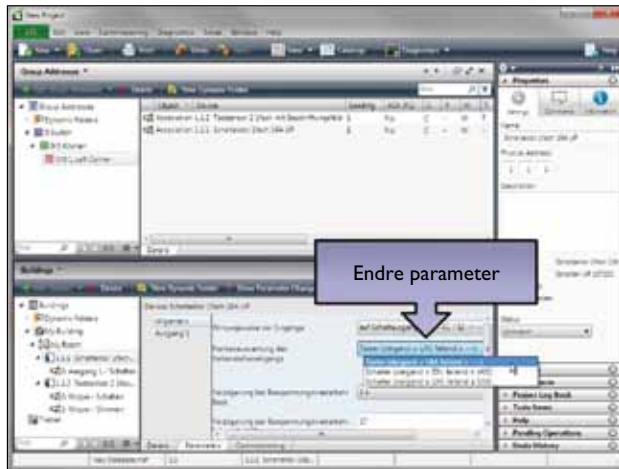
5.c Opprett linker mellom KNX enheter

- Etter dette trenger man å opprette linker (i KNX terminologi; "Gruppeadresser") mellom de forskjellige enhetene. For å skape en link må et kommunikasjonsobjekt fra minst to forskjellige enheter (de grønne pilene) trekkes til samme gruppeadresse. Gruppeadresser oppretter man i vinduet "Gruppeadresser". Resultatet er en logisk link mellom disse enhetene (bilde 5c).



Endre enhetenes innstillinger

STEG 6

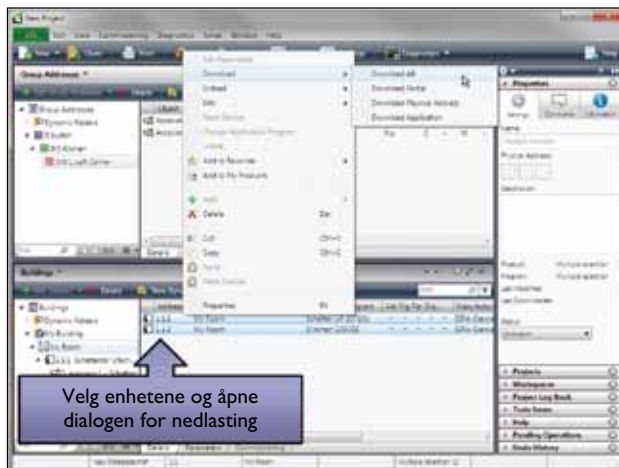


- Egenskapene til hver enkelt enhet kan tilpasses i parameterdialogen til den enkelte enhet.



Last ned prosjektet

STEG 7

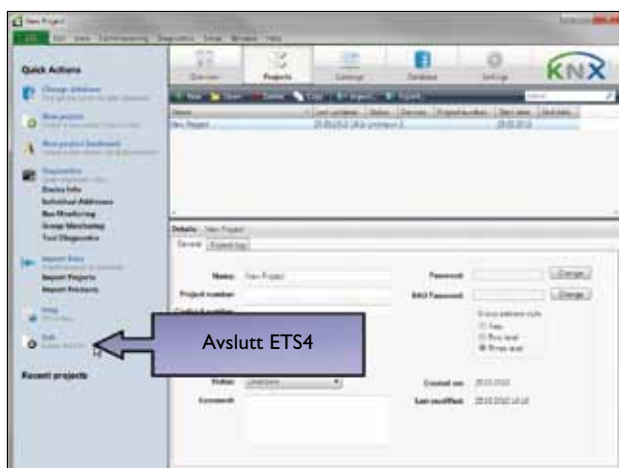


- Når alle innstillinger er ferdig kan de lastes ned i KNX enhetene. For å gjøre dette markerer man alle enheter som skal lastes ned og starter nedlastingen via høyreklikk, verktøylinjen eller menylinjen.
- Etter nedlastning vil enhetens status automatisk oppdateres av ETS4. Denne status viser om det eventuelt har vært noen feil ved nedlasting. Om man vil sjekke dette senere er det også mulig å velge en enhet og spørre om status.



Avslutt ETS4

STEG 8



- Før du avslutter ETS4 kan det være lurt å ta en backup av databasen. Dette kan gjøres under fanen "Database". Om det ikke er nødvendig med backup kan du avslutte ved å trykke på "Lukk"