



MANUEL **DESIGNER LOGICIEL DE PROGRAMMATION**

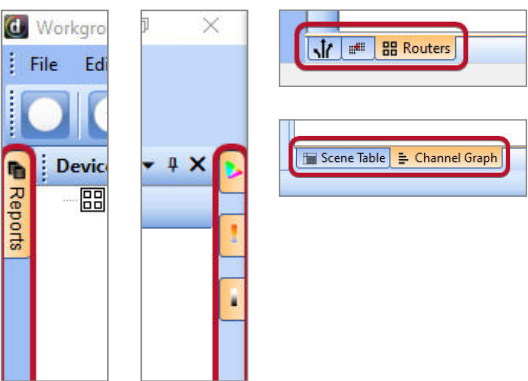
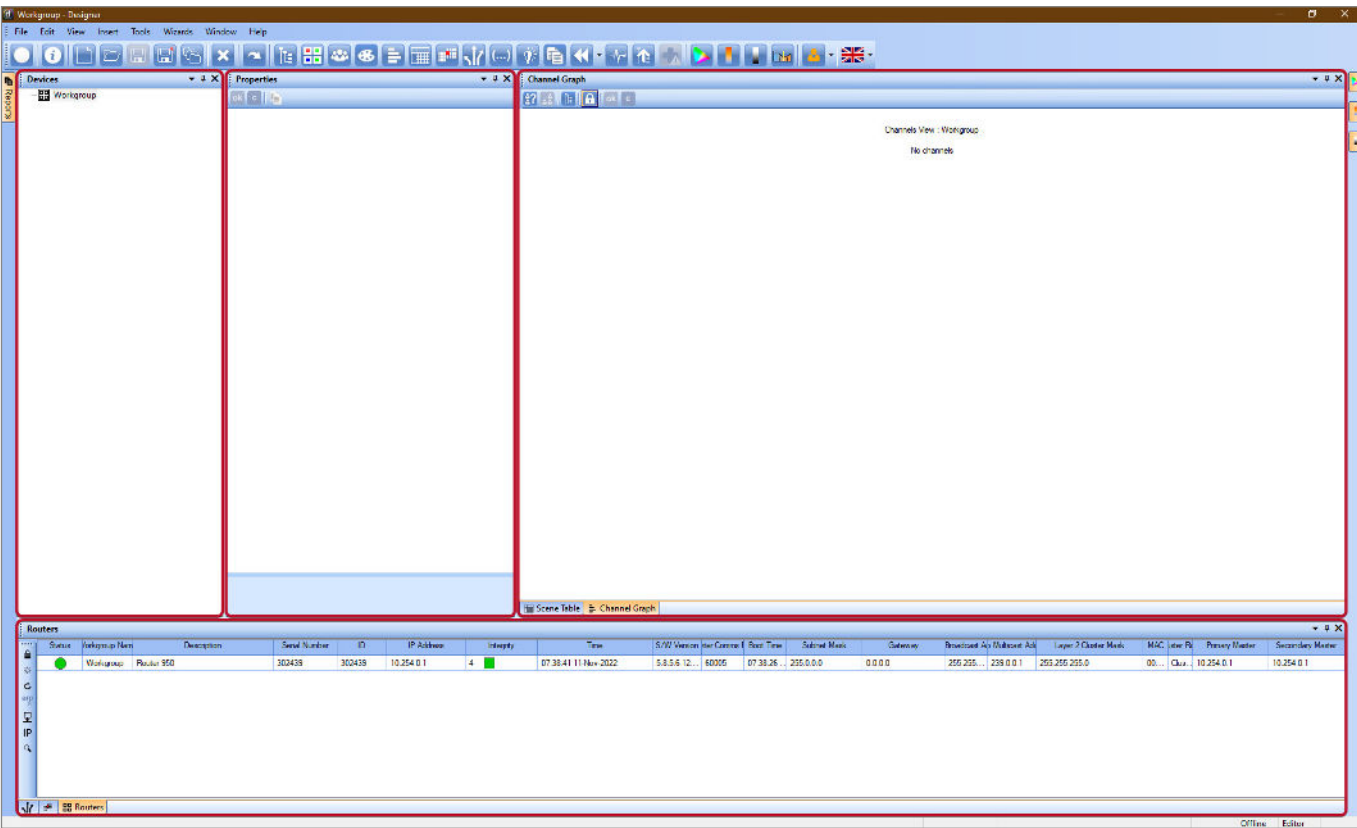
Version 4.0 | 12/08/2026

Helvar

Turning Everyday Places
into Brighter Spaces

1. STRUCTURE DU DESIGNER	4	10. PLANIFICATEUR	38
2. CONFIGURATION IP	6	A. Définition des coordonnées	38
A. Lecture des adresses IP actuelles des routeurs	6	B. Ajout d'un rappel de scène programmé	38
B. Configuration IP de l'ordinateur portable/PC	6	C. Réglage de l'heure d'été et d'hiver	39
3. CONFIGURATION DES ROUTEURS ET CONNEXION	8	D. Ajout d'un test de durée et d'un test de fonctionnement	40
A. Modification des propriétés du routeur	8	E. Sortie Ethernet déclenchée par l'heure	41
B. Connexion au groupe de travail	8	11. TÉLÉCHARGER LA SAUVEGARDE	42
C. Mise à jour des routeurs	9	A. Enregistrer une sauvegarde	42
4. APERÇU ET RAPPORT	10	B. Télécharger le fichier Designer	42
A. Vue d'ensemble des composants connectés	10		
B. Rapports	11		
C. Lecture par sondage des lignes DALI	11		
D. Journal des événements	12		
E. Sauvegarde automatique des fichiers journaux	13		
5. IDENTIFIER ET MODIFIER	14		
A. Identifier	14		
B. Renommer	15		
C. Changer d'adresse	15		
6. GROUPES	16		
A. Créer des groupes	16		
B. Ajouter des appareils aux groupes	17		
C. Tableau de scène	18		
D. Tests et contrôle des scènes	19		
7. COMMANDES	20		
A. Explication des fonctionnalités	20		
B. Configuration des commandes	22		
C. Test des commandes	22		
D. Durée de fondu	23		
8. EVENEMENTS	24		
A. Ajouter un événement	24		
B. État des lieux	25		
C. Redirections	25		
D. Lien	26		
E. Détection de présence	26		
F. Obstacle au couloir	28		
G. Lumière constante	29		
H. Éclairage progressif	31		
I. Sortie Ethernet déclenchée par une scène	33		
9. CONDITIONS	34		
A. Créer une condition	34		
B. Ajouter une condition	35		
C. Lier les conditions	36		

Le logiciel Designer est composé de panneaux appelés « fenêtres », personnalisables. Vous pouvez travailler avec des onglets. Ces fenêtres peuvent être fermées en appuyant sur la croix (X). Vous pouvez les réorganiser en les faisant glisser à un autre endroit de l'écran.

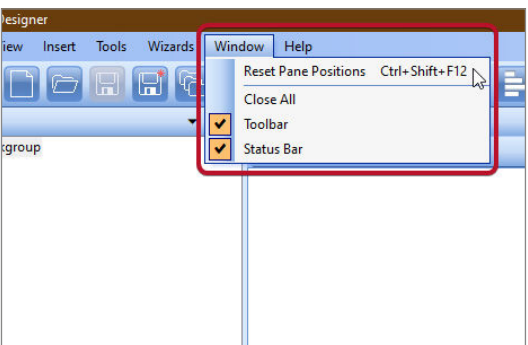


Onglets

Certaines fenêtres apparaissent verticalement sur le côté gauche ou droit de l'écran, ou en bas d'une fenêtre.

Réinitialiser Windows

Les paramètres peuvent être réinitialisés via **FENÊTRE -> RÉINITIALISER LE PANNEAU POSTES**

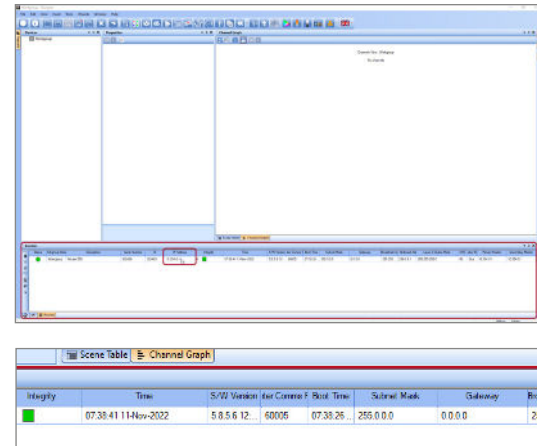


Barre d'outils explication des boutons



- Se connecter/Se déconnecter**
Se connecter et se déconnecter dans le système raccordé
- Notifications aux utilisateurs**
Ouvrir la fenêtre de notification d'utilisateur. Différents messages s'affichent ici
- Nouveau**
Ouvrir une nouvelle fenêtre Designer
- Ouvrir**
Ouvrir une sauvegarde
- Enregistrer sous**
Enregistrer une sauvegarde sous un nom différent ou sur un autre support emplacement
- Répertoire ouvert**
Ouvrez le dossier où sont stockés toutes les sauvegardes automatiques et les journaux de Designer
- Sauvegarder**
Créez une sauvegarde. Si cela n'a pas été fait auparavant, Designer vous demandera où vous souhaitez enregistrer la sauvegarde
- Aller à**
Ce bouton ouvre une fenêtre contextuelle qui permet, par exemple, d'envoyer un groupe vers une scène spécifique
- Supprimer**
Supprimer ce qui est sélectionné
- Routeurs**
Ouvrir la fenêtre des routeurs
- Appareils**
Ouvrez la fenêtre Appareils
- Graphique du canal**
Ouvrez l'onglet du graphique du canal. Vous pouvez voir par groupe l'intensité actuelle de chaque luminaire.
- Table de scène**
Ouvrez le tableau des scènes. Vous y trouverez les pourcentages de réglage par projecteur, par scène et par groupe
- PaLETTE de périphériques**
Ouvrez la palette des périphériques. Ici, des appareils peuvent être ajoutés virtuellement à l'arborescence des dispositifs
- Événements**
Ouvrez la fenêtre des événements. Ceci inclut toute la logique, comme la détection de présence, l'éclairage constant et les liens
- Conditions**
Ouvrez la fenêtre Conditions. Toutes les conditions sont énumérées ici
- Planificateur**
Ouvrez la fenêtre du planificateur. Ceci contient toutes les commandes temporelles
- Rapports**
Ouvrez la fenêtre Rapports. Ceci contient les rapports qui ont été créés
- Historique**
Ouverture de la fenêtre Historique. Cette opération est possible sur un sous-réseau DALI et affiche toutes les activités qui s'y déroulent
- Identifier**
Ouvrez la fenêtre d'identification. Cela permet d'identifier les composants en les faisant clignoter
- Diagnostic**
Ouverture de la fenêtre de diagnostic. Il est possible de créer un journal réseau avancé dans ce format
- Télécharger**
Ouvrez la fenêtre de téléchargement. Dans cette écran, une sauvegarde peut-être ouverte, puis téléchargée dans le système
- Mode utilisateur**
Il y a un choix de 3 différents modes utilisateur
- Couleur**
Ouvrez la fenêtre Couleur. Cela vous permet de sélectionner une couleur dans le tableau des scènes (pour les luminaires compatibles)
- Température de couleur**
Ouvrez la fenêtre Température de couleur. Cela permet de sélectionner une température de couleur dans le tableau des scènes (pour les luminaires compatibles)
- Résumé des secours**
Génère un rapport d'éclairage de secours
- Light over time**
Fonction graphique permettant de créer un cycle basé sur la couleur de lumière et l'intensité lumineuse
- Intensité**
Ouvrez la fenêtre d'intensité. Cela permet de définir un pourcentage dans une table des scènes
- Modifier les langues**
Ici, vous pouvez choisir parmi différentes langues

Pour se connecter au système Helvar, il faut d'abord déterminer à quelle plage d'adresses IP appartient le système afin de pouvoir connecter l'ordinateur portable.



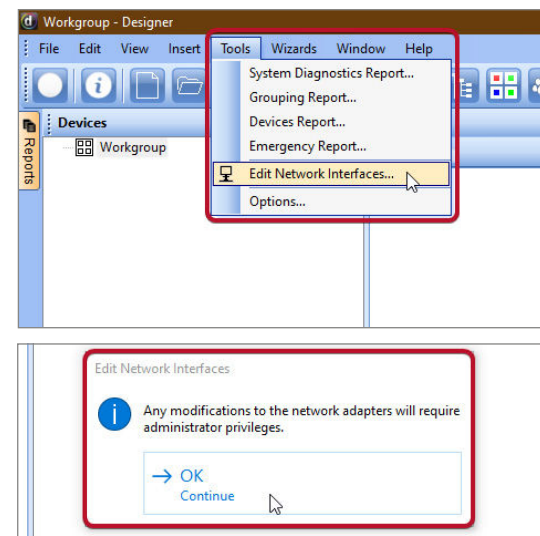
A. LECTURE DES ADRESSES IP ACTUELLES DES ROUTEURS

Étape 1: Ouvrir le Designer

Étape 2: L'onglet **ROUTEURS** affiche un aperçu de tous les routeurs connectés au réseau. Leurs adresses IP y sont indiquées.

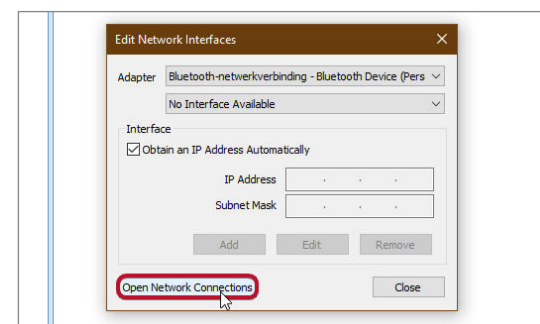


Sous « Version du logiciel », voir sur quelle version logicielle les routeurs fonctionnent.

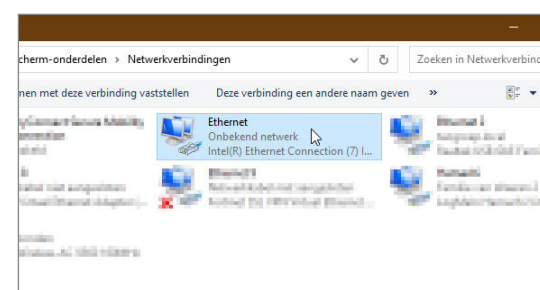


B. CONFIGURATION IP ORDINATEUR PORTABLE/PC

Étape 1: Allez dans **OUTILS** puis **OPTIONS** et sélectionnez **MODIFIER LES INTERFACES RÉSEAU**. Confirmez le message en appuyant sur **OK**.



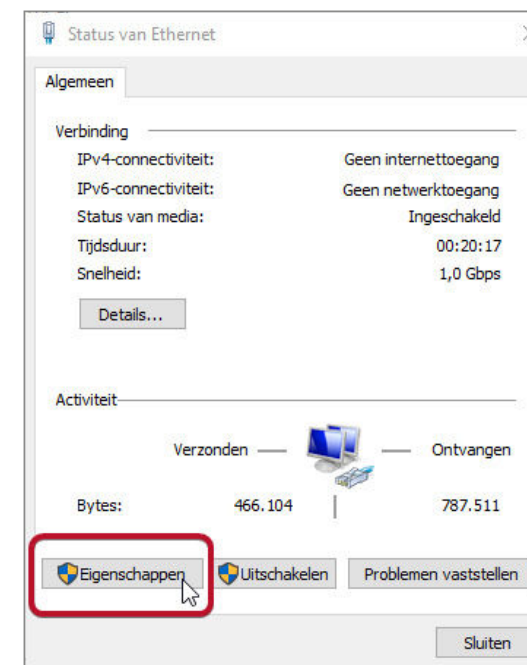
Étape 2: Dans la fenêtre contextuelle **MODIFIER LES INTERFACES RÉSEAU** qui s'ouvre, sélectionnez **CONNEXIONS RÉSEAU OUVERTES**



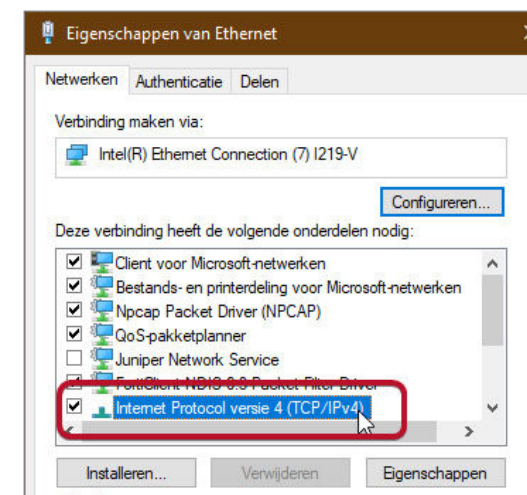
Étape 3: Doublecliquez sur la connexion à laquelle les routeurs sont connectés



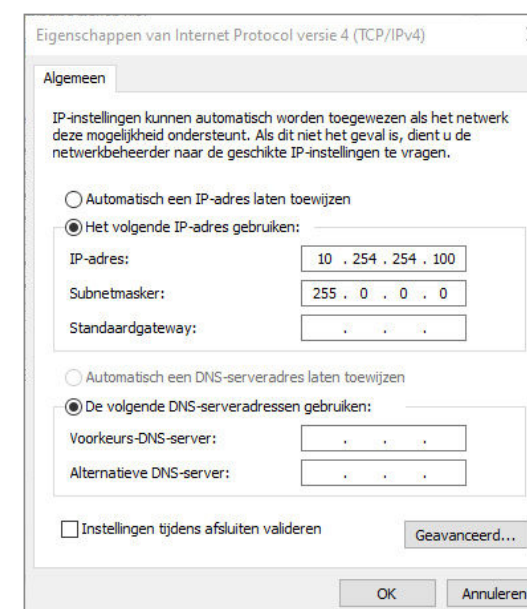
Utilisez une connexion filaire uniquement pour les travaux de programmation, et il est préférable de désactiver le parefeu.



Étape 4: cliquez sur **PROPRIÉTÉS**



Étape 5: Sélectionnez **PROTOCOLE INTERNET VERSION 4 (TCP/IP4)** et cliquez sur **PROPRIÉTÉS**



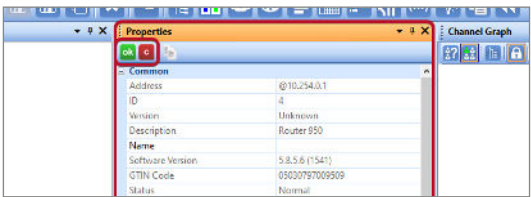
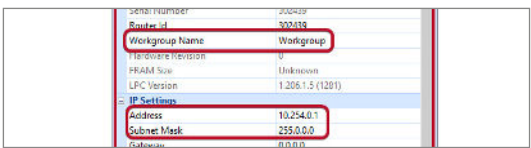
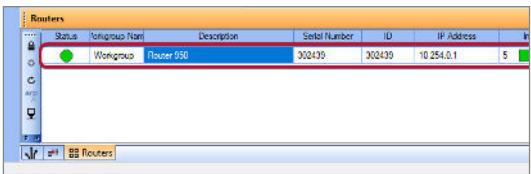
Étape 6: Sélectionnez **UTILISER L'ADRESSE IP SUIVANTE**. Ajustez l'adresse IP activer l'adresse et le masque de sous-réseau dans la plage des routeurs

Étape 7: Cliquez sur **OK** et fermez toutes les fenêtres



Remarque: utilisez une adresse IP libre!

Les paramètres réseau du routeur doivent être définis avant la programmation d'un projet. Toute modification des adresses IP sur les routeurs déjà programmés peut entraîner des dysfonctionnements du système. Choisissez toujours des adresses IP logiques et consécutives et consultez le service informatique avant de les utiliser d'un réseau de clients.



A. MODIFICATIONS DES PROPRIÉTÉS DU ROUTEUR

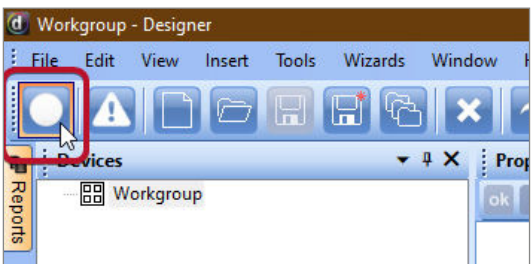
Étape 1: Sélectionnez un ou plusieurs routeurs dans l'onglet **ROUTEURS** accédez ensuite à l'onglet **PROPRIETES**. Vous pouvez rouvrir les **PROPRIETES** en cliquant sur **AFFICHER** dans la barre de menu

Étape 2: Modifiez les paramètres du ou des routeurs, notamment le nom du groupe de travail, l'adresse IP et le masque de sous-réseau. La passerelle n'est requise que si les paramètres réseau l'exigent

Étape 3: Confirmez les modifications en cliquant sur **OK**. Après les routeurs redémarreront

Étape 4: Attendez que les routeurs reviennent à l'onglet **ROUTEURS** et vérifiez les modifications

Utilisez un nom logique et évitez la ponctuation et les espaces. Si les groupe de travail portent le même nom, un seul projet sera créé. En cas de différence dans cette dénomination, deux projets ou davantage seront créés. Nous utilisons un cluster unique pour un maximum de 10 routeurs. Audelà de 10 routeurs, nous vous conseillons les réglages multi-cluster.



B. CONNEXION AU GROUPE DE TRAVAIL

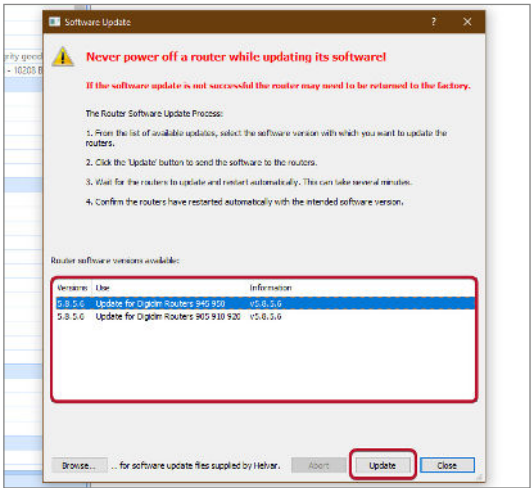
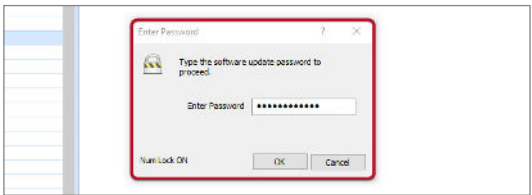
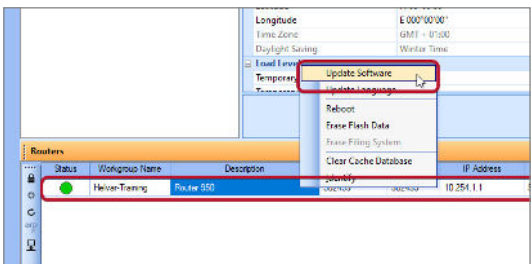
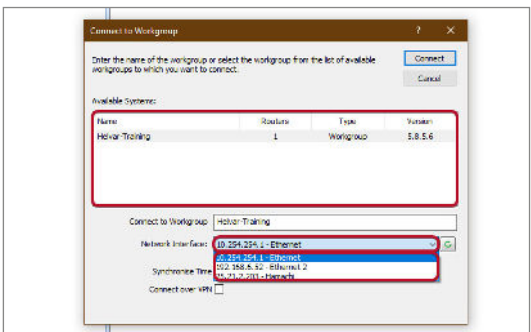
Une fois connecté au groupe de travail, une connexion est établie avec les routeurs et le logiciel existant est chargé sur l'ordinateur portable. Ainsi, nous travaillons toujours avec la version correcte et la plus récente du logiciel.

Étape 1: Cliquez sur **SE CONNECTER** pour vous connecter aux routeurs

Étape 2: Choisissez le bon **GROUPE DE TRAVAIL** pour vous connecter

Étape 3: Sélectionnez **L' INTERFACE RÉSEAU** appropriée pour établir la connexion

Étape 4: Cochez la case **SYNCHRONISE TIME**. Cela permet de synchroniser l'heure du routeur avec celle de l'ordinateur



C. MISE À JOUR DES ROUTEURS

Au début du projet, vérifiez si les routeurs possèdent la dernière version du logiciel et effectuez une mise à jour du logiciel si nécessaire. Cela se produit hors ligne avant la connexion internet.

Étape 1: Ouvrez l'onglet **ROUTEURS** cliquez avec le bouton droit sur un **ROUTEUR** puis cliquez sur **METTRE À JOUR LE LOGICIEL**

Étape 2: Saisissez le mot de passe **hydrogen1066** et appuyez sur **OK**

Étape 3: Indiquez le ou les types de routeurs que vous allez mettre à jour

Étape 4: Cliquez sur le ou les routeurs à mettre à jour, puis sur **MISE À JOUR**

Étape 5: Attendez que le routeur ait redémarré (le routeur disparaîtra temporairement de la fenêtre), puis appuyez sur **FERMER**

Attention! Pendant la mise à jour, la tension ne doit **PAS** être coupée. En cas de coupure de courant pendant une mise à jour, le routeur deviendra inutilisable.

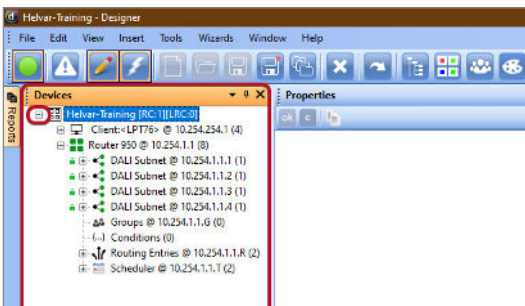
Avant de connecter les lignes DALI aux routeurs, vérifiez qu'il n'y a pas de tension parasite sur la ligne DALI, car cela endommagerait irrémédiablement le routeur.

Utilisez également le [boîtier de test](#) pour vérifier si tous les appareils connectés répondent.

Regardez [cette vidéo](#) pour une explication claire sur la mesure et test de l'installation.

Lors de la première connexion, seuls les composants en ligne sont affichés. Lors de la connexion à un système existant, des messages d'erreur peuvent également apparaître sur les luminaires déjà programmés.

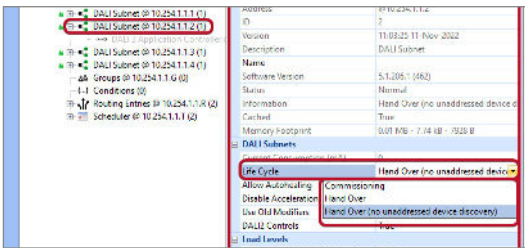
Configurez les lignes DALI sur **MISE EN SERVICE** au lieu de **TRANSFERT**. Les nouveaux composants arriveront alors sur la ligne DALI. Cette opération peut prendre entre 10 et 15 minutes. Si la ligne DALI est configurée sur **TRANSFERT** aucun nouveau composant n'apparaîtront. Par défaut, la ligne est configurée sur **TRANSFERT** à chaque nouvelle connexion.



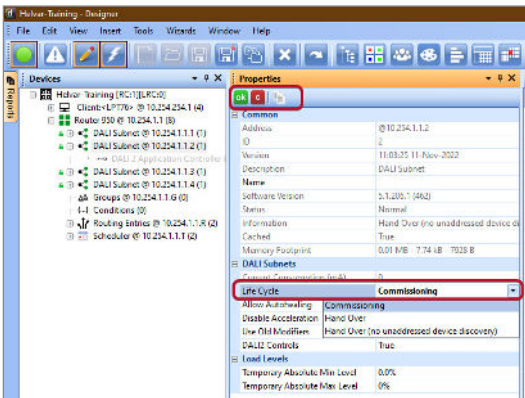
A. APERÇU DES COMPOSANTS CONNECTÉS

Étape 1: Ouvrez l'onglet **APPAREILS**

Étape 2: Cliquez sur les signes + pour ouvrir l'arborescence des périphériques. Les périphériques ne peuvent pas être supprimés tant qu'ils sont en ligne.



Étape 3: Ensuite, définissez le **CYCLE DE VIE** sur **MISE EN SERVICE**

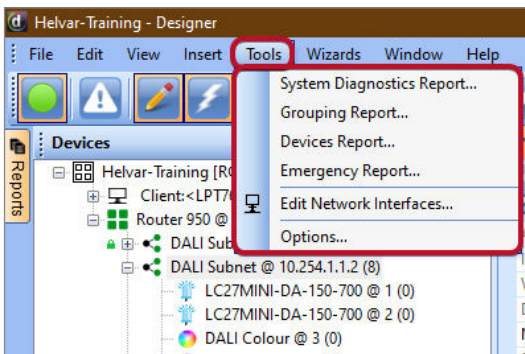


Étape 4: Vous pouvez le confirmer en cliquant sur **OK**

Ensuite, il faudra compter 10 à 15 minutes pour que tous les composants soient visibles sur la ligne DALI.

Les dysfonctionnements ou messages relatifs aux composants sont affichés à l'aide des symboles suivants:

!	The router, subnet or device in the Real Workgroup is missing and is therefore virtual.
!	Device is faulty.
v	Virtual device.
!	Lamp failure.
⌄	The item is currently being synchronised.
⌄	The item needs to be synchronised.
⌄	The router is not synchronised. To resynchronise, go offline, and then go online.
?	Helvar control gear sends its type name to the router. However, some older models of control gear do not support this feature, so they are shown as generic in the Devices view.
⌄	The router, subnet or device in the Real Workgroup is disabled.
⌄	The device is set to be called at start-up.
⌄	The device is set to be disabled at start-up.
✓	The router is saving to flash memory.

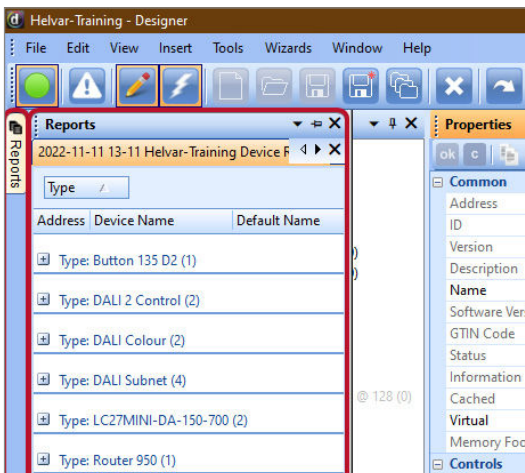


B. RAPPORTS

Outre la consultation de l'état actuel via l'arborescence des périphériques, plusieurs options permettent de générer un rapport sur l'état actuel du système. Ces rapports peuvent également être téléchargés et enregistrés en format .csv.

Étape 1: Différents rapports sont disponibles via **OUTILS** dans la barre de menu:

- Rapport de diagnostic système - pour tous les messages d'erreur contenus dans le het système
- Rapport de regroupement - pour afficher toutes les données par groupe
- Rapport sur l'appareil - pour tous les composants connectés
- Rapport de secours - pour signaler l'éclairage de secours



Étape 2: Ouvrez l'onglet Rapports, situé à gauche, à côté de Appareils. Cliquez dessus. En cliquant  pour le maintenir affiché

Étape 3: Un clic droit sur l'un des rapports offre l'option d'enregistrement

C. LECTURE PAR SONDAGE DES LIGNES DALI

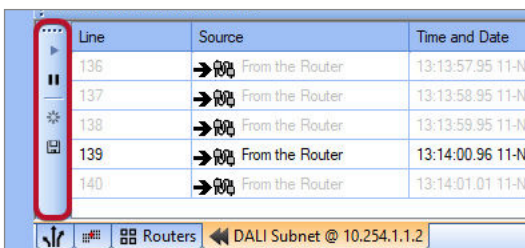
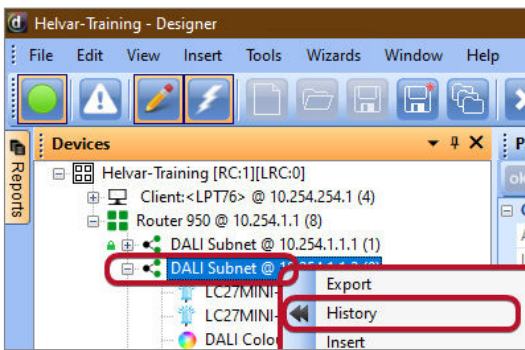
Ceci affiche l'état de la ligne DALI et les informations sur les composants connectés

Étape 1: Ouvrez l'onglet **APPAREILS**

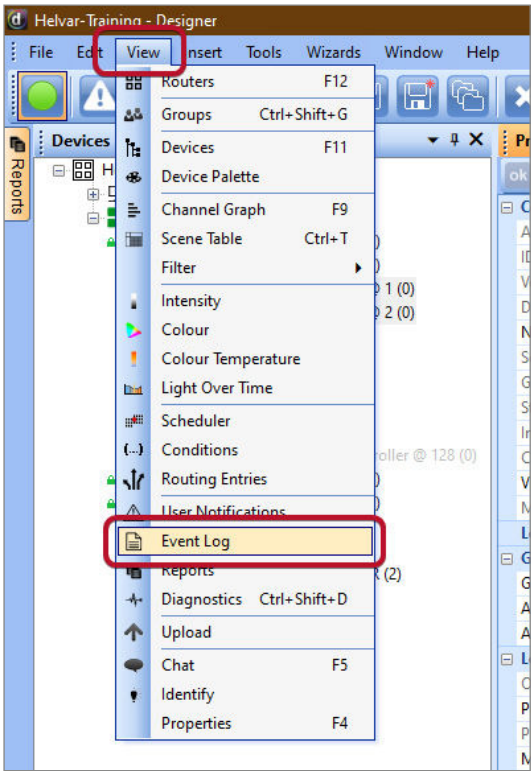
Étape 2: Sélectionnez la ligne DALI (sous-réseau DALI) à partir de laquelle le sondage doit être lu

Étape 3: Clic droit > **HISTORIQUE**

Étape 4: Consultez les données souhaitées dans le nouvel onglet ouvert



Étape 5: Les fonctions Pause, Sauvegarde et Effacement peuvent être effectuées sur le côté gauche de cette fenêtre

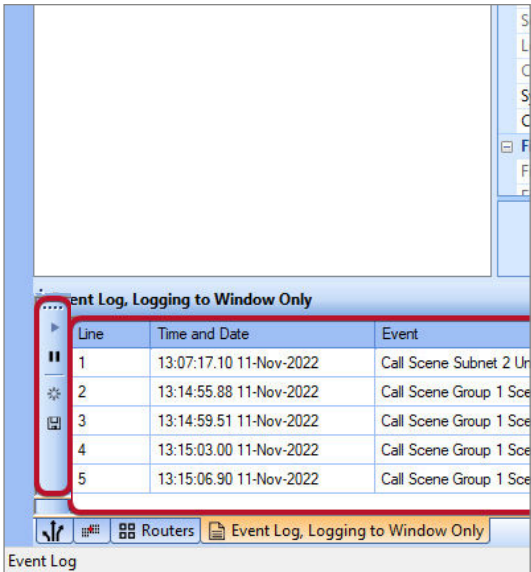


D. JOURNAL DES ÉVÉNEMENTS

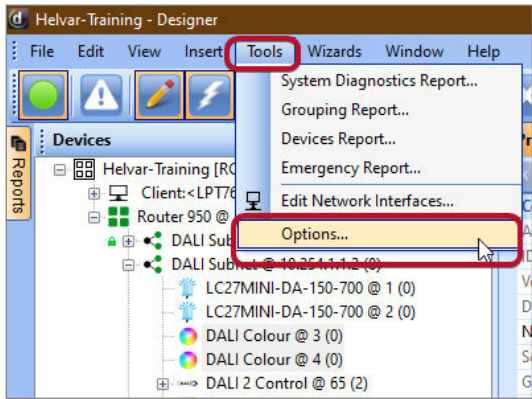
Tous les événements survenus au sein du groupe de travail seront enregistrés ici, y compris la commande sur les boutons et les déclenchements des détecteurs. Ce journal peut être enregistré au format .csv.

Étape 1: Ouvrez le **JOURNAL DES ÉVÉNEMENTS** dans la barre de menu **AFFICHAGE**

Étape 2: Toutes les actions du système peuvent être consultées dans l'onglet ouvert



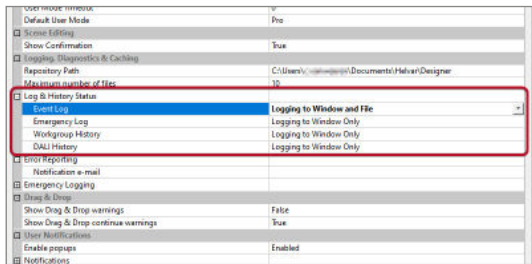
Étape 3: Les fonctions Pause, Sauvegarde et Effacement peuvent être effectuées sur le côté gauche de cette fenêtre



E. SAUVEGARDE AUTOMATIQUE DES FICHIERS JOURNAUX

Tous les fichiers journaux sont stockés sur le PC de programmation dans le dossier spécifié. Si aucun dossier n'est sélectionné, le fichier ne sera pas enregistré et les données seront perdues à la fermeture de Designer.

Étape 1: Ouvrez les **OPTIONS** dans le menu **OUTILS**



Étape 2: Modifiez les champs **JOURNALISATION DANS FENÊTRE UNIQUEMENT** par **ENREGISTREMENT DANS FENÊTRE ET FICHIER**

Étape 3: Un dossier est désormais créé à l'emplacement indiqué ; les fichiers journaux en format .csv sont placés dans ce dossier. Designer crée automatiquement ce dossier lors de l'installation du logiciel.

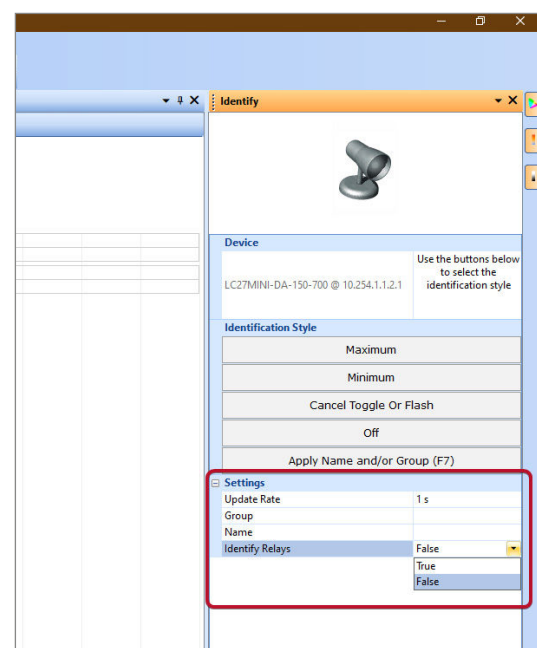
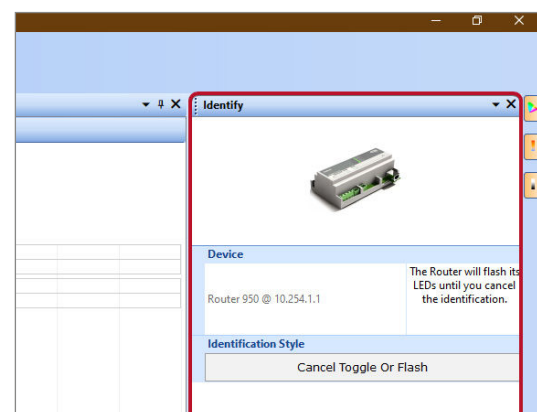
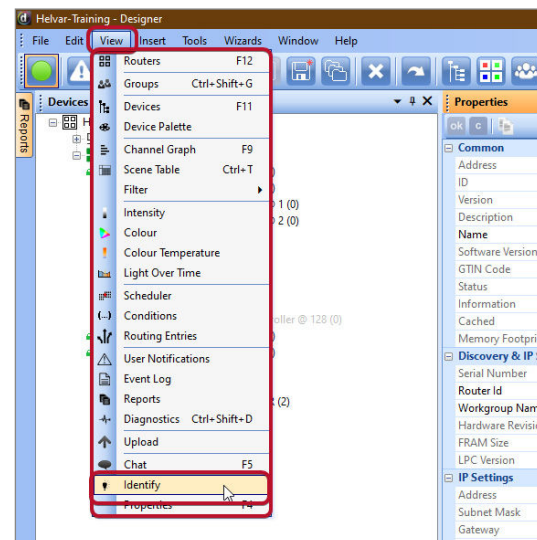
Étape 4: Cliquez sur **OK**



Attention! Si l'enregistrement sur disque est sélectionné, veuillez noter que le disque peut se remplir complètement lors d'une utilisation prolongée.

La liste de tous les composants connectés s'affiche dans le groupe de travail. L'étape suivante consiste à identifier chaque composant afin de localiser précisément les luminaires, détecteurs, etc.

Utilisez un plan d'étage indiquant les détecteurs et les luminaires.



A. IDENTIFIER

Étape 1: Sélectionnez -> **AFFICHER IDENTIFIER** dans la barre de menu ou appuyez sur **F3**

Étape 2: Sélectionnez un composant dans l'onglet **PÉRIPHÉRIQUES**. Plusieurs options sont proposées pour l'identification

Étape 3: Cliquez sur **Basculer ou Flasher**

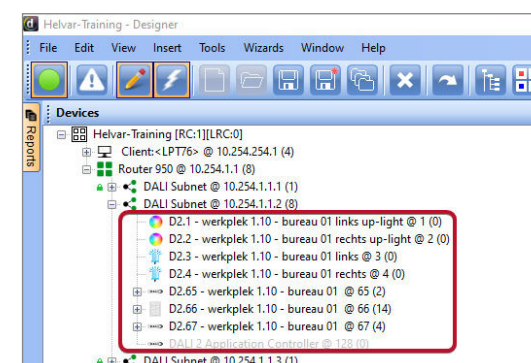
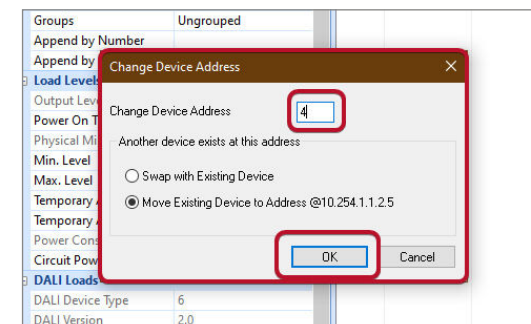
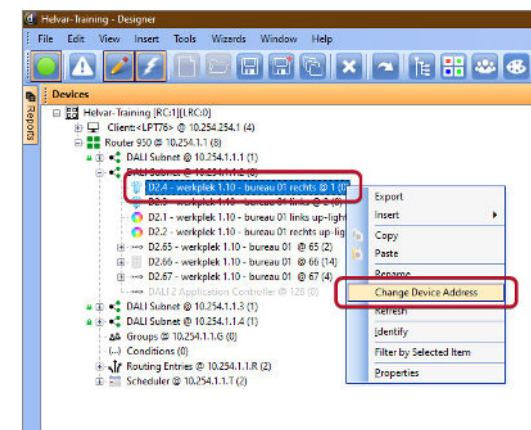
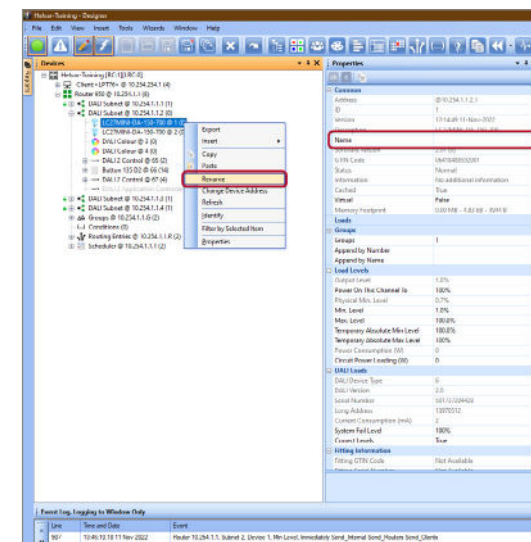
- Pour un routeur DALI : les voyants d'état commencent à clignoter
- Pour un sous-réseau DALI : Tous les luminaires qui fonctionnent correctement le voyant clignote. Les détecteurs et les commandes ne peuvent être identifiés qu'individuellement.
- Pour un driver LED : seul ce composant clignote



La fonction reste active tant que l'onglet Identifier est ouvert. Fermer l'onglet ferme également la fonction d'identification ; vous pouvez aussi choisir Annuler, Basculer ou Flasher.

Dans les paramètres, vous trouverez:

- Fréquence de mise à jour : il s'agit de la vitesse à laquelle le composant clignote
- Groupe : vous pouvez placer ici le composant clignotant dans un groupe
- Nom: Ici, vous pouvez donner un nom au composant clignotant
- Identifier les relais : cette option peut être définie sur vrai ou faux et par conséquent les relais s'allumeront et s'éteindront également.



B. RENOMMER

Essayez d'inclure autant d'informations utiles que possible dans la désignation, telles que le numéro de chambre, le côté fenêtre ou couloir, etc. Cela facilitera les étapes suivantes.

Étape 1: Appuyez sur **F3** ou utilisez **LE BOUTON DROIT** et **IDENTIFIER**

Étape 2: Appuyez sur **F2** ou utilisez **LE BOUTON DROIT** et **RENOMMEZ**. Pour modifier le nom de l'appareil, vous pouvez également le faire dans l'onglet **PROPRIÉTÉS** sous **NOM**.

Étape 3: Modifiez le nom et appuyez sur **ENTRÉE**

Étape 4: Fermez l'onglet **IDENTIFIER** ou choisissez **ANNULER OU UTILISEZ LA FONCTION FLASH** pour éviter les clignotements inutiles des éclairages

C. CHANGER D'ADRESSE

L'adressage ne suit aucun ordre logique. Lors du premier démarrage, les routeurs DALI attribuent une adresse aléatoire aux composants. Pour les sorties (drivers LED, variateurs, commandes de stores, etc.), l'adresse initiale est toujours 1 et laisseront augmenter progressivement. Pour les entrées (panneaux de commande, détecteurs), l'adresse initiale est toujours 63 et diminue progressivement. Les adresses sont affichées avec le symbole @ après le nom de l'appareil.

L'adresse 64 est utilisée uniquement lorsque le bus est plein. Les adresses sont configurables. Les entrées DALI-2 arrivent sur les adresses 65 à 127. L'adresse 128 est toujours réservée à un contrôleur d'application DALI 2.

Étape 1: Faites un clic droit sur l'appareil. Appuyez sur **MODIFIER L'ADRESSE DE L'APPAREIL** pour modifier l'adresse, vous pouvez également utiliser la touche **F8**

Étape 2: Saisissez la nouvelle adresse dans la fenêtre contextuelle et cliquez sur **OK**. Répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à obtenir la commande souhaitée

Il est conseillé de choisir un ordre logique ; celui-ci réapparaît plus tard dans le tableau de scène et facilite la recherche de composants.

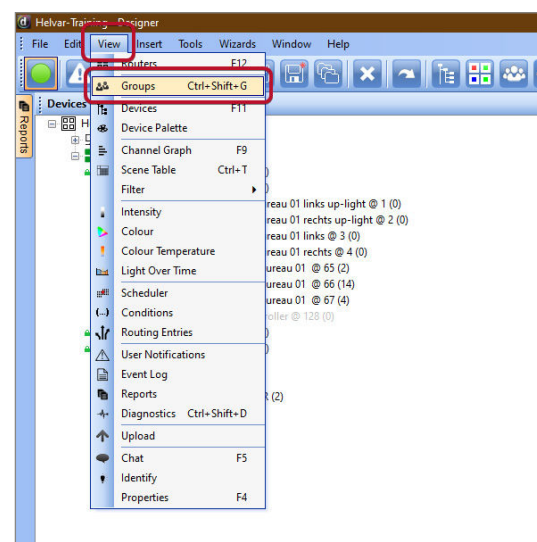
Tous les composants DALI-1 tels que les drivers, les détecteurs, les relais, etc. sont adressés entre 1 et 64. Tous les drivers DALI-2 sont adressés entre 1 et 64. Toutes les commandes DALI-2 telles que les détecteurs, les panneaux de commande, les interrupteurs, etc. sont adressés entre 65 et 127.

Helvar Designer fonctionne par groupes, blocs et scènes. Il est possible de créer jusqu'à 65 536 groupes, chacun composé de 8 blocs de 16 scènes.

Les différents composants du logiciel ne fonctionnent qu'au sein d'un bloc spécifique. À des fins de retour d'information, il est également nécessaire que toutes les opérations de commutation soient exécutées au sein du même bloc.

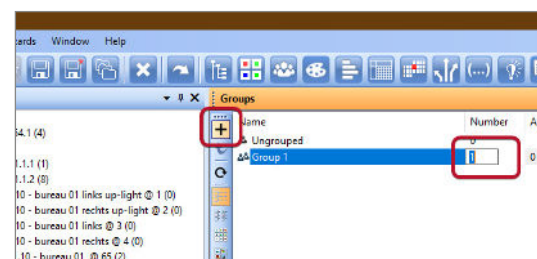
Chaque groupe se verra attribuer un numéro et un nom. Il est recommandé d'utiliser une numérotation logique.

Par exemple : la salle de classe se trouve au premier étage. Son numéro est le 2. Un numéro de groupe possible serait donc 12. Pour plus de précision, on pourrait ajouter un 0. Le groupe 120 correspondrait alors à tous les luminaires de cette salle, le 121 à ceux situés côté fenêtre et le 122 à ceux situés côté tableau noir. Cette numérotation est correcte s'il y a moins de 9 salles de classe par étage. S'il y en a davantage, il est préférable d'utiliser le groupe 1020. Ainsi, 1 représente l'étage, 02 le numéro de salle et 0 une subdivision.



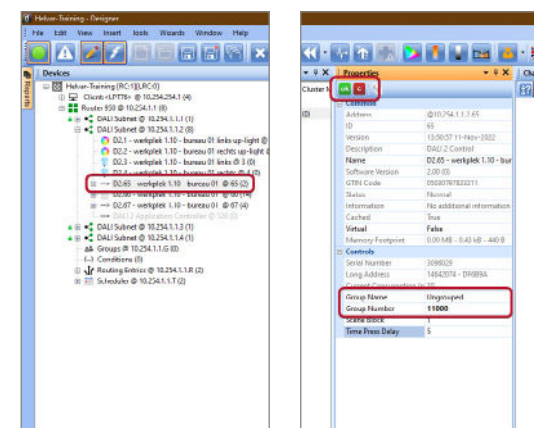
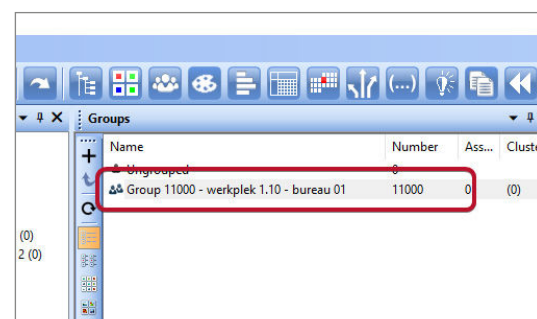
A. CRÉER DES GROUPES

Étape 1: Ouvrez **GROUPES** dans la barre de menu **AFFICHAGE** ou cliquez sur



Étape 2:

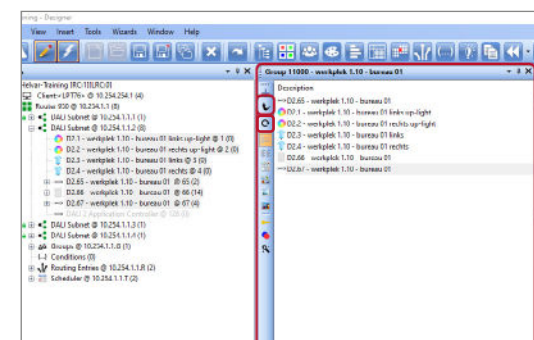
- **Option 1:** Appuyez sur **+** pour ajouter un groupe. Le Designer choisit toujours le prochain numéro de groupe disponible. Commencez donc toujours par le numéro de groupe, puis entrez le nom correct. N'oubliez pas d'inclure le numéro de groupe dans le nom ! Cela permet de l'identifier facilement



- **Option 2:** Cliquez sur le composant que vous souhaitez grouper. Saisissez ensuite, le numéro du groupe et confirmez en cliquant sur **OK**. Si le numéro du groupe n'existe pas encore, il sera créé dans la fenêtre des groupes.

Attention! Par défaut, le premier numéro de groupe disponible est toujours ajouté (1). Vous pouvez le modifier pour obtenir le numéro de groupe correct **avant** que le groupe ne contienne des composants!

Un nouveau groupe est également créé lorsqu'un composant est placé dans un groupe via ses propriétés ; n'oubliez pas de modifier le nom du groupe ultérieurement.



Étape 3: En double cliquant sur un groupe, il est possible de voir quel événement se trouve dans ce groupe

- En cliquant sur l'icône avec la flèche vers le haut, vous retournerez à la liste des groupes.
- Cliquer sur l'icône avec la flèche ronde permet de réorganiser les groupes.

B. AJOUT DE MATERIELS AUX GROUPES

Étape 1: Sélectionnez un ou plusieurs appareils. Vous pouvez sélectionner plusieurs appareils en utilisant CTRL ou MAJ

Étape 2: Accédez à **PROPRIÉTÉS**, que vous pouvez toujours ouvrir en faisant **UN CLIC DROIT** -> **PROPRIÉTÉS**

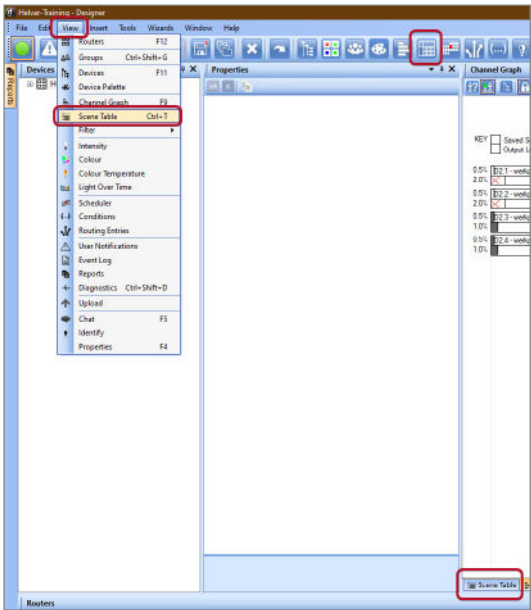
Étape 3: Sous **GROUPES** dans Groupes, les groupes auxquels appartient l'appareil sont maintenant listés

Étape 4:

- **AJOUTER PAR NUMÉRO** pour ajouter un groupe en fonction d'un numéro. Vous pouvez saisir directement le numéro du groupe ici
- **AJOUTER PAR NOM** pour ajouter un groupe à partir de son nom. Vous pouvez ici choisir parmi la liste des groupes créés

Étape 5: Un groupe peut être facilement supprimé en le supprimant dans la section **GROUPES**

- Les appareils peuvent également être ajoutés par glisser-déposer ; pour ce faire, faites glisser les appareils vers le groupe dans la fenêtre Groupes.
- Les luminaires peuvent être regroupés en plusieurs groupes, les commandes toujours regroupées en un seul groupe.



C. TABLEAU DE SCÈNE

Tous les luminaires, relais, variateurs et modules pour stores fonctionnent selon les réglages de scène. Les paramètres de chaque composant peuvent être ajustés pour chaque scène dans le tableau des scènes.

Il y a 8 blocs, chacun contenant 16 scènes. Certains paramètres ne fonctionnent que dans un bloc spécifique ; le détecteur de mouvement en est un exemple. Ceci est décrit au chapitre 8.E.

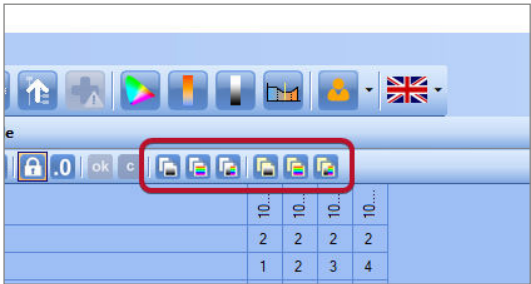
Étape 1: Ouvrez le **TABLEAU DES SCÈNES** dans la barre de menu **AFFICHAGE** ou cliquez sur 

Étape 2: Sélectionnez le groupe approprié. Dans l'onglet Tableau des scènes, vous verrez alors les luminaires de ce groupe verticalement..

- Les valeurs des luminaires sont affichées horizontalement à côté de la scène à sélectionner.
- L signifie dernier niveau et * Ignorer. Aucune action ne sera entreprise dans ce cas être exécuté.

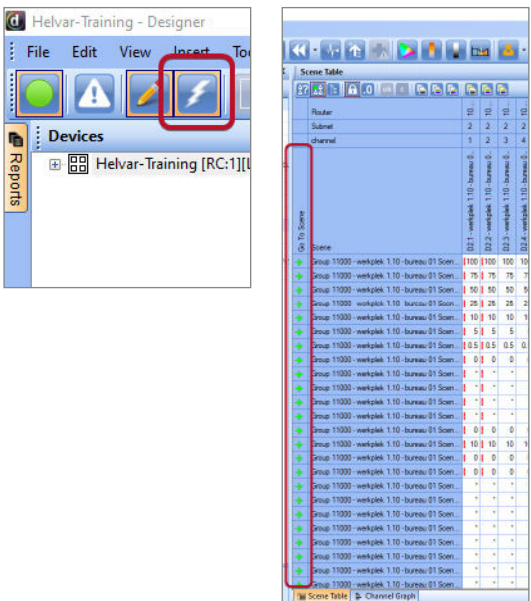


Consultez la section 'Tableau des scènes' du fichier d'aide F1 pour plus d'informations



Étape 3: Si nécessaire, ajustez les valeurs ici en cliquant sur une case et en modifiant la valeur. Copier et coller est possible à l'aide des boutons mis en évidence.

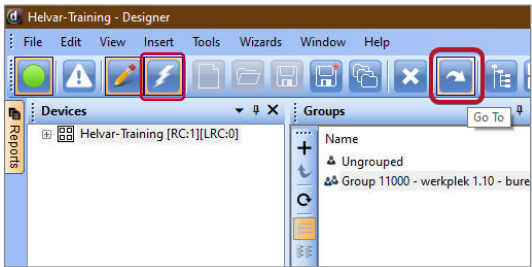
Étape 5: Confirmez avec **OK**



Étape 6: Les réglages peuvent être testés en cliquant  devant la scène. Pour cela, le mode **LIVE** doit être actif (icone d'éclair).



Si l'icone d'éclair est allumé, cela signifie que vous êtes en direct. Par conséquent, chaque modification que vous apportez, chaque contrôle que vous testez et chaque action que vous générez seront exécutés immédiatement dans le



D. ESSAIS ET CONTRÔLE DES SCÈNES

Il est également possible de contrôler les scènes depuis l'ordinateur portable. Ainsi, les paramètres peuvent être activés immédiatement.

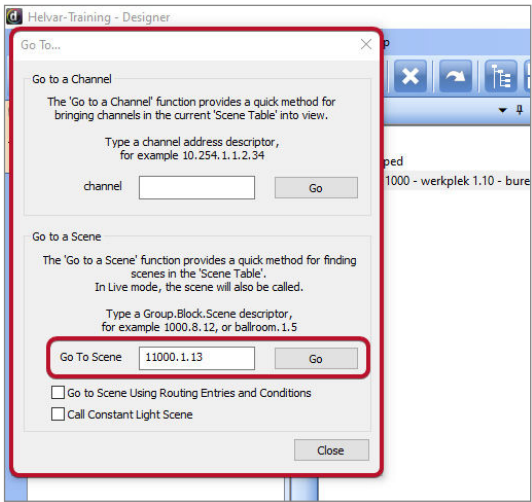
Étape 1: Assurez-vous que **L'ÉCLAIR** est activé pour être **EN DIRECT**

Étape 2: Cliquez sur le bouton **ALLER À** dans la barre de menu

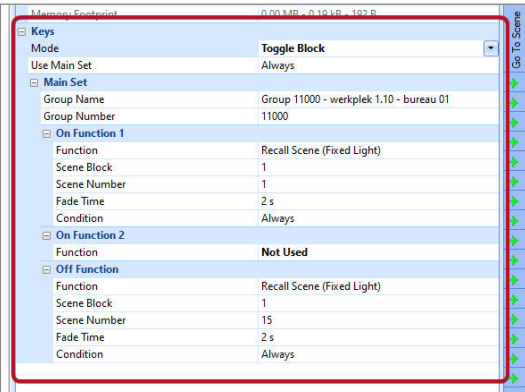
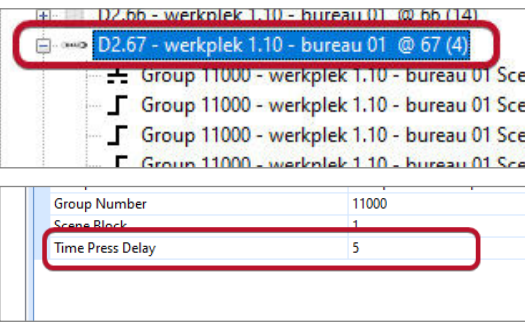
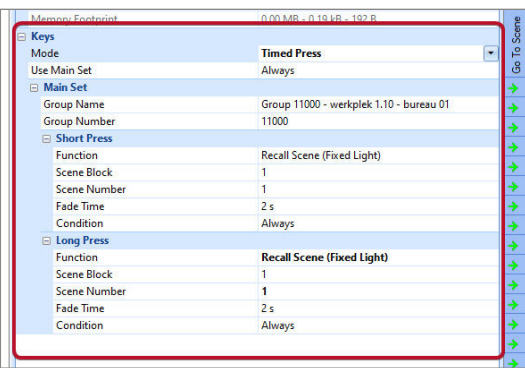
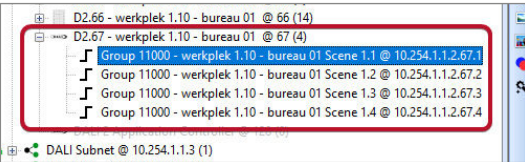
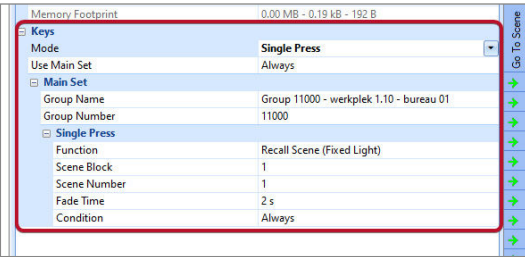
Étape 3: La fenêtre supérieure de la pop-up peut rester vide. Saisissez la scène à contrôler dans le champ inférieur, au format suivant: '**GROUPE.BLOC.SCÈNE**'. Par exemple, 11000.1.13 pour envoyer le groupe 11000 au bloc 1, scène 13.

Étape 4: Cochez la ligne supérieure pour activer également les éventuelles événements, par exemple afin d'activer les liens de groupe ou de scène existants. Cochez la case du bas pour activer également la lumière constante. Si cette option n'est pas activée, seule la scène sélectionnée sera contrôlée.

Étape 5: Appuyez sur **GO** pour envoyer et sur **FERMER** pour quitter.



Pour utiliser les commandes, elles doivent toujours être associées à un groupe > bloc > scène. Ces trois paramètres sont donc obligatoires. Vous pouvez les configurer dans onglet Propriétés de la commande sélectionnée dans l'arborescence. Chaque commande DALI Helvar propose différents modes de fonctionnement. Ces paramètres peuvent être configurés dans des éléments de commande des interrupteurs dans la structure arborescente du volet Appareil.



A. EXPLICATION DES FONCTIONNALITÉS

PRESSION SIMPLE

La même action est effectuée pour chaque opération

PRESSION TEMPORISEE

Pression courte: action pour une commande courte

Pression longue: action déclenchée après avoir maintenu le bouton enfoncé pendant 5 secondes (la durée peut être ajustée sur le panneau de commande, et non par contact/bouton)

Pression courte: 🏠 dernier niveau direct

Pression longue: 🏠 après 10 secondes, scène 2

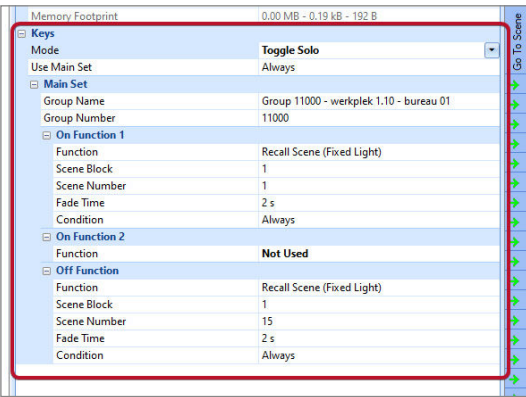
BLOC À BASCULE

Première pression: Sur la fonction 1

Deuxième pression: Sur la fonction 2

Troisième pression: Fonction Off

Fonctionne toujours en boucle



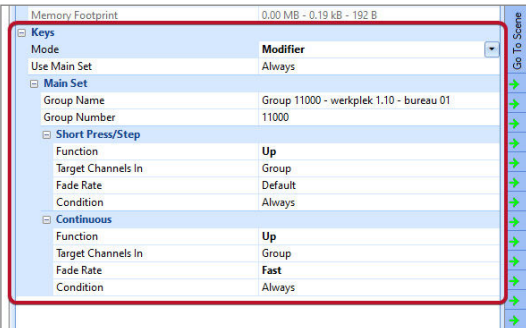
MODE BASCULE SOLO

Première pression: Sur la fonction 1

Deuxième pression: Sur la fonction 2

Troisième pression: Fonction Off

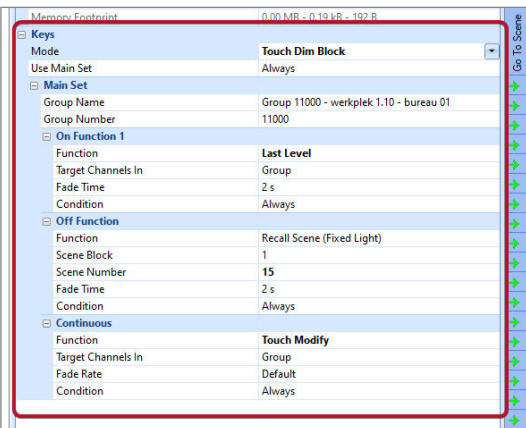
Fonctionne toujours en boucle



MODIFICATEUR

Pression courte / Déplacement: pour un seul mouvement vers le haut/bas

Fonction continue: variation d'intensité lumineuse en maintenant

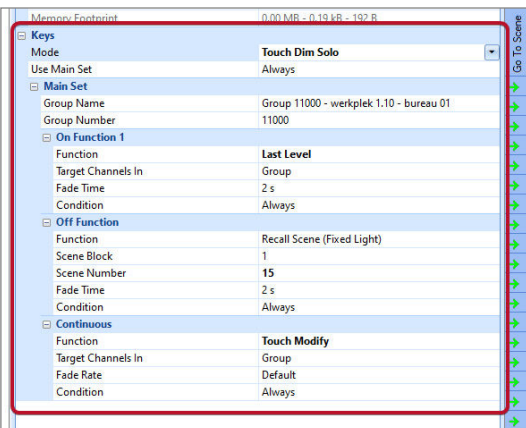


BLOC DIM TACTILE

Première pression: Sur la fonction 1

Deuxième pression: Fonction Off 2

Continu: variation d'intensité lumineuse en maintenant

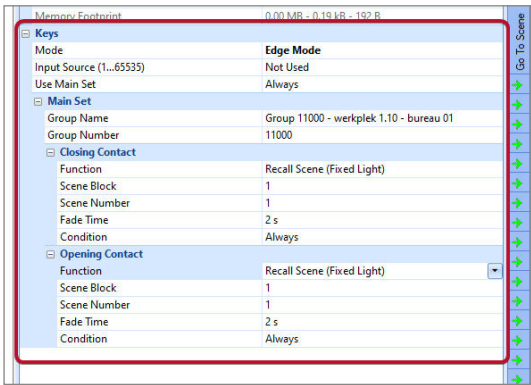


TOUCH DIM SOLO:

Première pression: Sur la fonction 1

Deuxième pression: Fonction Off 2

Continu: variation d'intensité lumineuse en maintenant



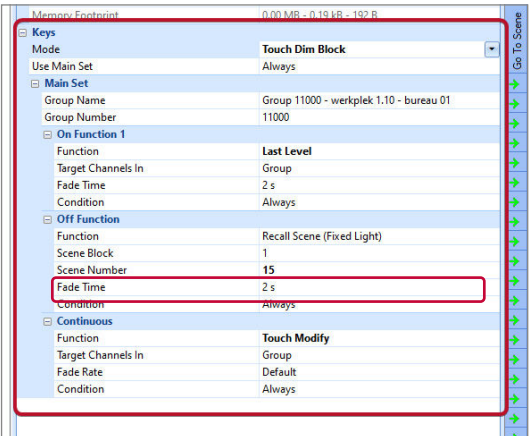
MODE EDGE

Établir le contact (clôture)

Rupture de contact (ouverture)



Cette option ne peut être sélectionnée qu'à l'aide d'un module d'entrée. Elle contrôle l'action lors de l'établissement ou de la rupture d'un contact externe.

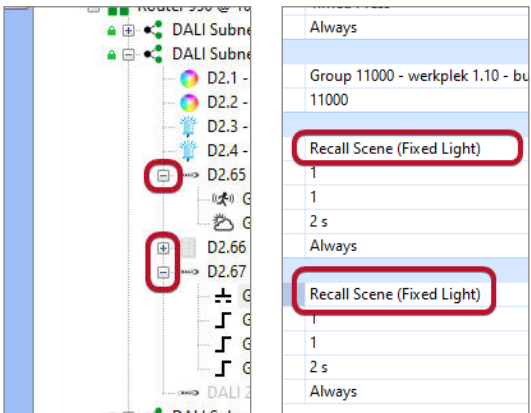


D. FADE TIME

Le Fade Time correspond à la durée pendant laquelle l'éclairage s'allume ou s'éteint progressivement. La durée minimale est de 0 seconde et la durée maximale est de 90 secondes DALI-1 et 16 minutes maximum pour DALI-2



Dès la sortie de la boîte, tout est réglé sur 2 secondes.



B. RÉGLAGE DES COMMANDES

Étape 1: Dans onglet **APPAREILS** accédez à l'un des modules de commande ou d'entrée

Étape 2: Cliquez sur le **+** à côté de l'appareil pour afficher les boutons individuels. Chaque bouton peut être programmé individuellement

Étape 3: Accédez aux **PROPRIÉTÉS** et définissez les valeurs correctes. Utilisez toujours l'option **RAPPEL DE SCÈNE**, c'est le seul moyen de garantir un retour d'information optimal. Ajustez la durée de fondu si nécessaire.

Étape 4: Confirmez avec **OK**

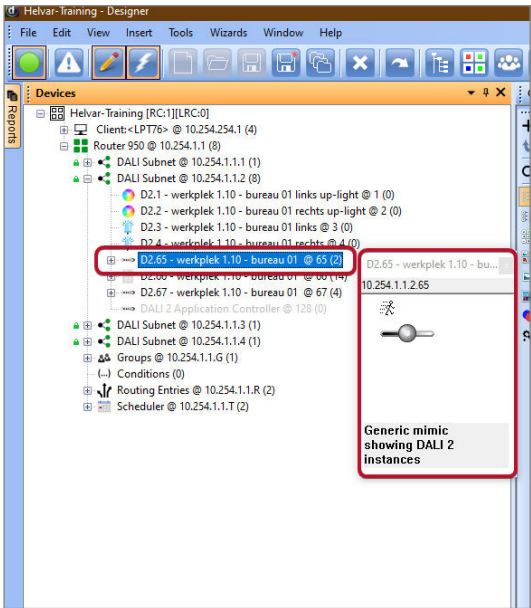
C. CONTRÔLES DE TEST

Étape 1: Double cliquez sur le bouton dans l'onglet de l'appareil

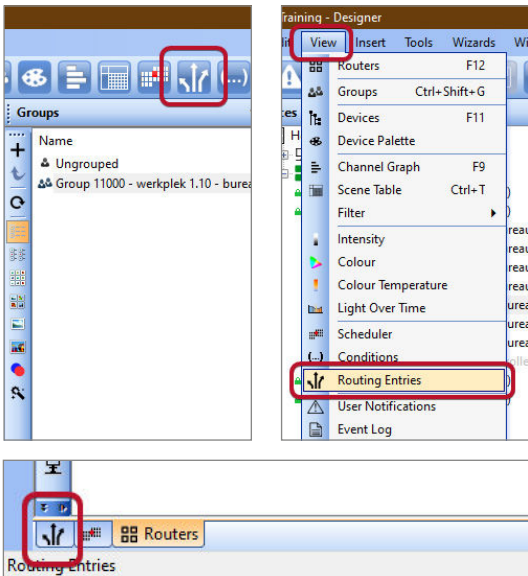
Étape 2: Les paramètres peuvent être testés en appuyant sur la fenêtre contextuelle



Si l'éclair est allumé, cette action sera également en direct. Si l'éclair est éteint, le circuit peut être consulté via l'onglet Journal des événements. Ce **JOURNAL DES ÉVÉNEMENTS** est de retour vous le trouverez dans la barre de menu **AFFICHAGE**.

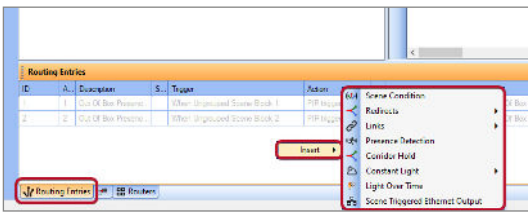


Grâce aux événements, nous pouvons créer des programmes plus complexes. Un événement est un bloc fonctionnel intégré au logiciel.



A. AJOUTER UN EVENEMENT

Étape 1: Ouvrez onglet **EVENEMENT** ou accédez-y via le menu **VOIR**



Étape 2: Cliquez avec le bouton droit dans l'onglet pour créer un **EVENEMENT** et ajouter **UNE ENTREE**

Les deux lignes gris clair sont là pour permettre aux détecteurs de fonctionner 'dès leur sortie de l'emballage' elles ne peuvent pas être retirées.

Condition	State
Always	State cannot be determined for Out Of Box Presence Detection entries
Always	State cannot be determined for Out Of Box Presence Detection entries
Always	Colour and Intensity. Last level sent L=100.0%, Last colour temperature 7150.00 K
Always	Less than 20 seconds remaining
Always	Less than 14 minutes and 40 seconds of occupied time remaining
Always	Inactive

La dernière colonne 'Etat' indique l'état des événements. Les liens actifs et leurs horaires sont affichés ici. Les valeurs de luminosité peuvent également être lues ici..

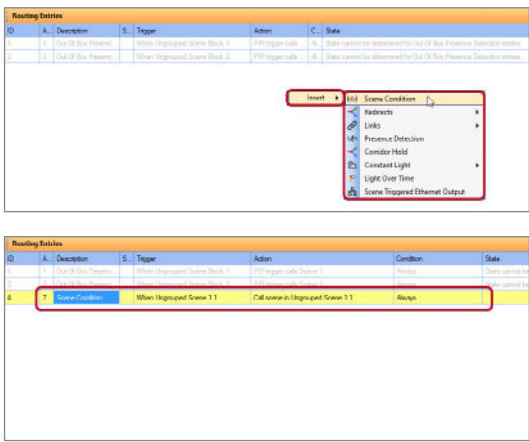
Conditions générales

Autoriser l'événement ultérieur

Le système peut-il continuer à suivre les liens associés et tous les liens possibles après l'exécution des événements?

Condition

Par défaut Toujours ou Jamais, mais extensible en créant vos propres conditions (ceci est décrit dans un chapitre ultérieur). Prenons l'exemple d'une commande horaire qui ne peut fonctionner que certains jours de la semaine.



B. ÉTAT DES SCÈNES

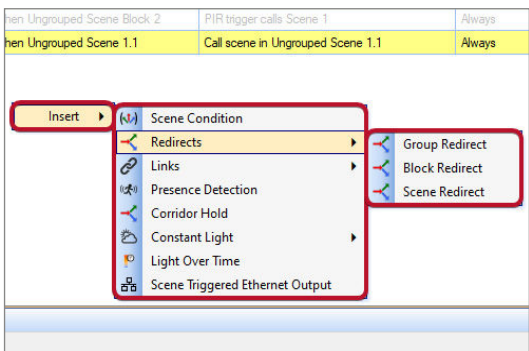
Cette fonctionnalité permet d'activer ou de désactiver une scène au démarrage du routeur. Il est également possible d'y ajouter des conditions, comme une plage horaire spécifique ou certains jours de la semaine.

Étape 1: Ajoutez une **CONDITION DE SCÈNE** dans onglet **EVENEMENT**. Cliquez avec le bouton droit > Insérez

Étape 2: Faites un clic droit sur la règle ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres. Donnez-lui un nom clair, commençant par SC qui signifie Scene Condition.

Étape 3: Définir **APPELÉ À LA MISE SOUS TENSION** sur **VRAI**

Étape 4: Sélectionnez l'action à effectuer pour le déclencheur.



C. REDIRECTIONS

Cette fonction permet de transmettre directement des données entre groupes, telles que les rappels de scènes, les niveaux directs, les valeurs de luminosité et les déclencheurs PIR.

Les redirections sont divisées en 3 variantes:

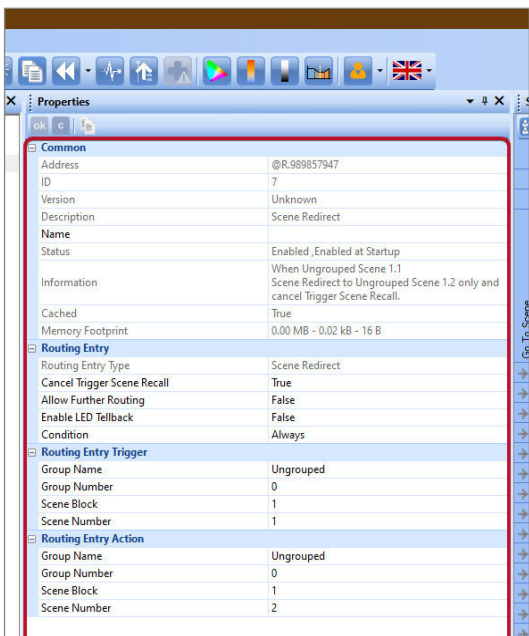
- Redirection de scène : le déclenchement d'une scène active immédiatement une autre scène
- Redirection de bloc : le déclenchement d'une scène dans un bloc active la même scène dans un autre bloc et groupe
- Redirection de groupe : Transfère toutes les données d'un groupe à l'autre ; les valeurs de gradation et de luminosité sont également transférées

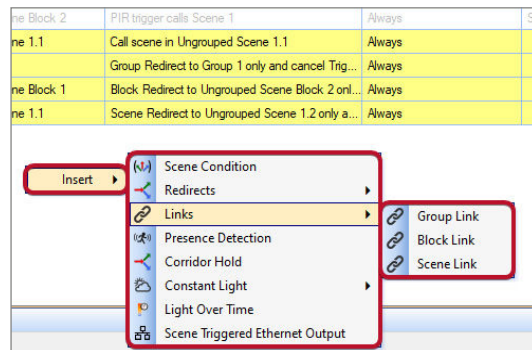
Stap 1: Ajoutez une **REDIRECTION** dans onglet **EVENEMENT**. Clic droit > Insérez

Étape 2: Faites un clic droit sur la règle ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres. Saisissez un nom clair commençant par SR, BR ou GR, qui signifient respectivement Scene,Block of Group Redirec

Étape 3: **L'OPTION ACTIVER LE RETOUR D'INFORMATION PAR LED** peut être définie sur **VRAI** pour transmettre également le retour d'information du groupe de déclenchement. Si cette option est définie sur **FAUX** Les commentaires sont conservés et il ne fait que transmettre tout au groupe d'action

Étape 4: Confirmez avec **OK**





D. LIEN

Cette fonction permet de transférer des données entre groupes avec un intervalle de temps optionnel.

Les liens sont divisés en 3 variantes:

- Lien entre les scènes: le déclenchement d'une scène en déclenche une autre activé
- Lien entre blocs: le déclenchement d'une scène dans un bloc active la même scène dans un autre Bloc et Groupe
- Liaison de groupe : Transférez des scènes d'un groupe à un autre. Les valeurs de gradation et de luminosité ne sont pas transférées

Étape 1: Ajoutez un **LIEN** dans onglet **ÉVÉNEMENT**. Clic droit > Insérer

Étape 2: Faites un clic droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres. Saisissez un nom clair commençant par SL, BL ou GL, qui signifient respectivement Lien de Scene, Block of Group Link

Étape 3: Spécifiez une durée pour **LINK DURATION**. Cela détermine la durée d'exécution de l'action après le déclenchement. Ajustez **FADE TIME** en conséquence si nécessaire

Étape 4: Saisissez **LE GROUPE, LE BLOC** et **LA SCÈNE** et le déclencheur d'événement dans laquelle ce lien est déclenché/ appelé

Étape 5: Sous **ACTION** saisissez **GROUPE, BLOC** et **SCÈNE** pour spécifier quelle action peut être exécutée après l'expiration **DU LIEN DURÉE**

Étape 6: Confirmez avec **OK**

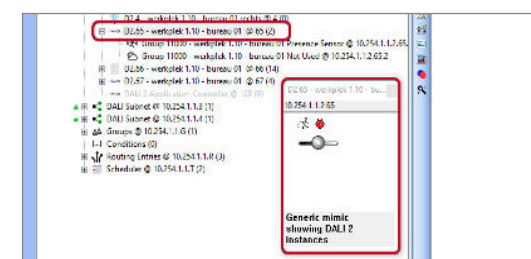
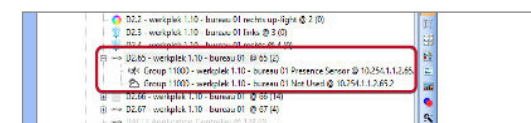
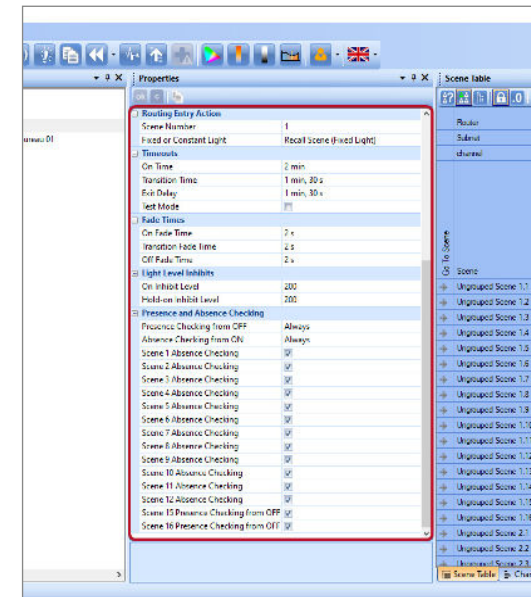
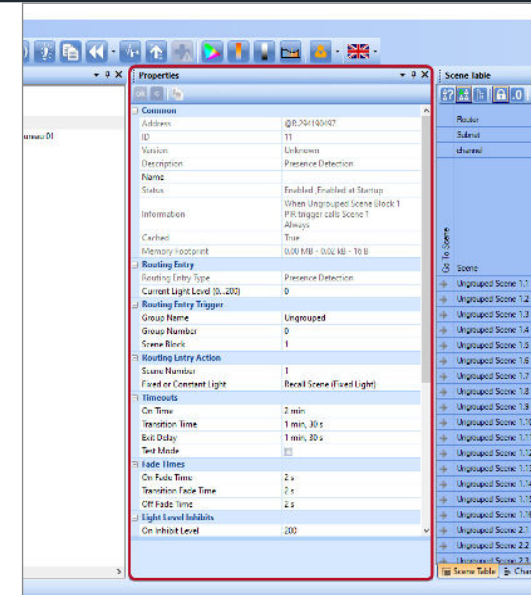
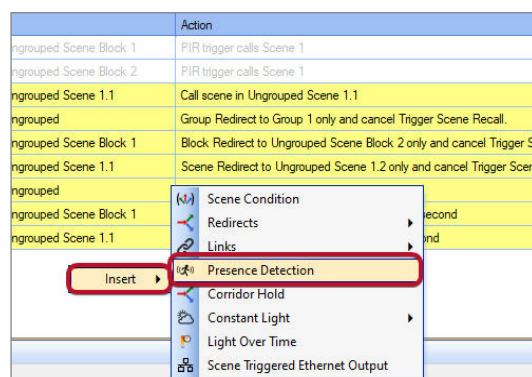
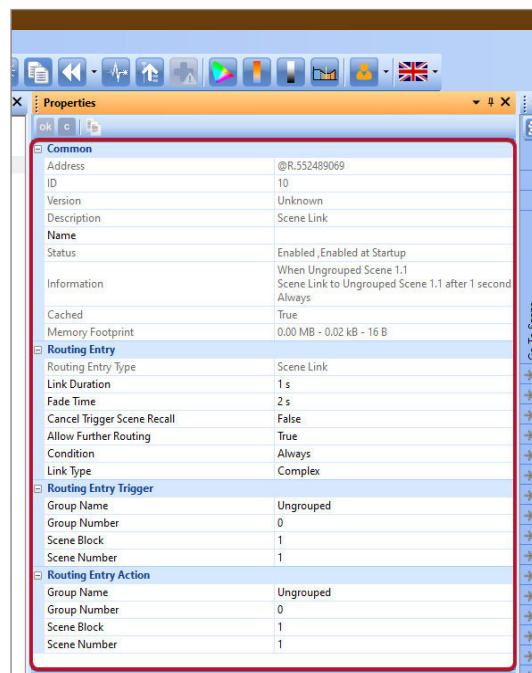
Type de lien : si cette option est définie sur **COMPLEXE** l'action sera toujours exécutée. Si elle est définie sur **SIMPLE** ce lien peut être rompu en appelant une autre scène du même groupe de déclencheurs.

E. DÉTECTION DE PRÉSENCE

Cette fonction traite les informations provenant des détecteurs de mouvement.

Étape 1: Ajoutez une **DÉTECTION DE PRÉSENCE** dans onglet **ÉVÉNEMENT**. Clic droit > Insérez

Étape 2: Cliquez avec le bouton droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres. Saisissez un nom clair, commençant par PD, qui signifie Presence Detection



- Sélectionnez le **GROUPE** d'éclairage à commuter
- Choisissez **FIXE** ou **LUMIÈRE CONTINUE**
 - Fixe sans contrôle de la lumière du jour
 - Constant Light dispose d'un contrôle de la lumière du jour
- Définissez les **DÉLAIS D'ATTENTE** corrects
 - Durée d'éclairage = le temps pendant lequel l'éclairage reste allumé après la détection de mouvement
 - Temps de transition = temps pendant lequel l'éclairage reste en mode tamisé après qu'aucun mouvement supplémentaire ne soit détecté et que le délai imparti soit écoulé
 - Délai de sortie = temps pendant lequel le détecteur reste bloqué après l'extinction manuelle de l'éclairage, par exemple à l'aide d'un interrupteur

En mode test, le minuteur est réglé sur 15 secondes. N'oubliez pas de le désactiver après le test !

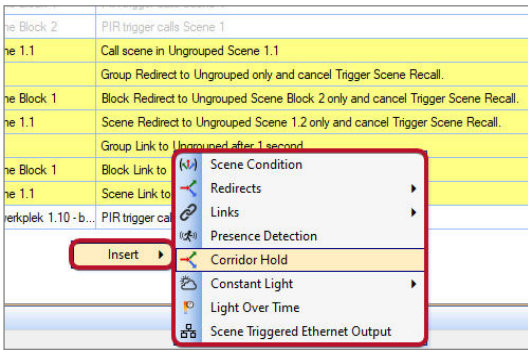
- Ajustez le **FADE TIME** si nécessaire
- Vérification de présence depuis l'arrêt = détection de présence
- Contrôle d'absence activé = détection d'absence
- En décochant les cases correspondant à la scène sélectionnée, il est possible de bloquer la détection de présence/absence pour cette scène spécifique..
- Niveau d'inhibition = Si la valeur mesurée dépasse cette valeur, l'éclairage ne s'allumera pas en cas de mouvement.
- Niveau d'inhibition de maintien = Si la valeur de lumière mesurée dépasse cette valeur, l'éclairage ne s'allumera pas en cas de mouvement.

La vérification de présence (désactivée) et la vérification d'absence (activée) sont par défaut réglées sur 'Toujours'. Vous pouvez également sélectionner 'Jamais' ou une condition décrite au chapitre 9. Les scènes 1 à 12 sont activées, et les scènes 13 à 16 sont désactivées

Étape 3: Sélectionnez le détecteur approprié dans l'onglet **APPAREIL**. Dans l'onglet **PROPRIÉTÉS** saisissez le même groupe que celui des détecteurs d'éclairage et de **DÉTECTION DE PRÉSENCE** que vous venez de créer

Étape 4: Testez le fonctionnement du détecteur en double cliquant dessus et sur les symboles dans les fenêtres contextuelles

Vérifiez toujours que vous êtes en direct lors de vos tests!



F. MAINTIEN DE COULOIR

Cette fonction permet de créer une situation où la zone du couloir reste active tant qu'un des espaces adjacents est occupé.

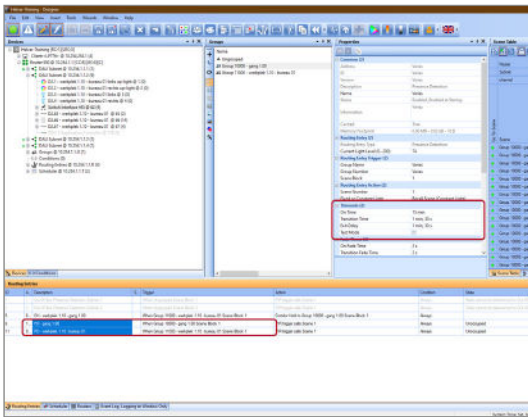
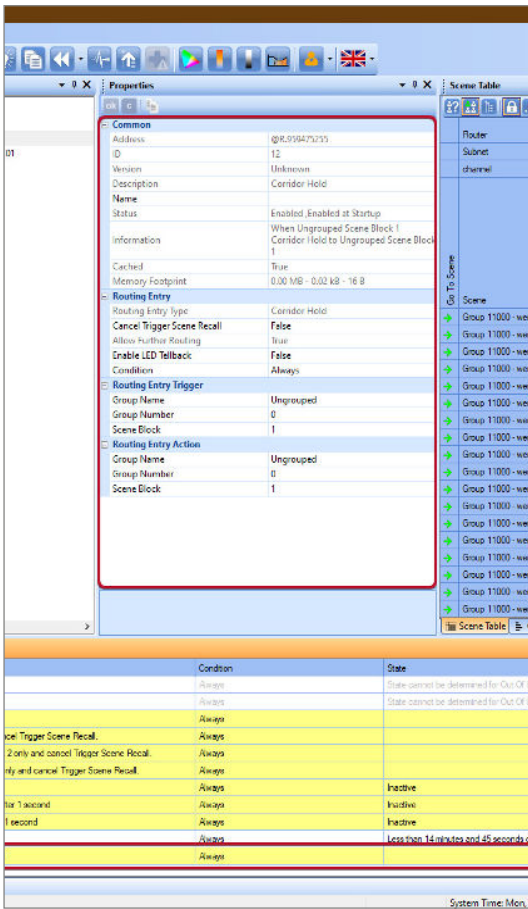
Étape 1: Ajoutez un **MAINTIEN DE COULOIR** dans l'onglet **ÉVENEMENT**. Cliquez avec le bouton droit > Insérer

Étape 2: Faites un clic droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres. Donnez-lui un nom clair, en commençant par CH, signifiant Corridor Hold.

Étape 3: Ajoutez le numéro de groupe de l'un des bureaux au **DECLENCHEUR D'EVENEMENT**

Étape 4: Ajoutez le numéro de groupe du couloir à **L' ACTION D'EVENEMENT**

Étape 5: Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les bureaux du couloir concerné en soient équipés **MAINTIEN DE COULOIR**



Étape 6: S'assurer que toutes les zones, bureaux et couloirs compris, sont équipées **D'UN SYSTÈME DE DÉTECTION DE PRÉSENCE**. Il est nécessaire que la **DURÉE DE** détection dans le couloir soit égale ou supérieure à celle des bureaux

Lux waarde	Light Level Output Value	Vergelijkbaar met
<1		
2	11	
5	26	
10	38	schemerig
20	48	
50	65	
100	76	donkere dag
200	87	
500	102	
1.000	114	bewolkt zonnig
2.000	125	
5.000	140	
10.000	152	daglicht
20.000	163	
50.000	178	
100.000	190	zonnige zomerdag

G. LUMIÈRE CONSTANTE

Un système de contrôle de la lumière constante assure un flux lumineux constant pour un groupe. Il s'agit d'un système de gestion de la lumière naturelle. Un détecteur Helvar, associé à ce photomètre, garantit que lorsque la lumière du soleil s'intensifie, cette fonction diminue la lumière. Lorsque le niveau de lumière baisse fonction permettant d'ajuster automatiquement l'éclairage. Une exigence la raison de cette fonction est que le détecteur est situé dans la même pièce que l'emplacement des luminaires est indiqué. Par défaut, cette fonction est activée dans le détecteur désactivé. Un seul détecteur de lumière du jour peut être présent dans un groupe. Le tableau de conversion cicontre fournit une estimation des valeurs de lux et des valeurs d'éclairage du concepteur. Ces valeurs s'appliquent uniquement aux détecteurs Helvar.

Dans l'exemple cidessous, nous expliquerons les lampes à éclairage constant les plus couramment utilisées.

Étape 1: Ajouter une **LUMIERE CONSTANTE** dans onglet **ÉVENEMENT**.

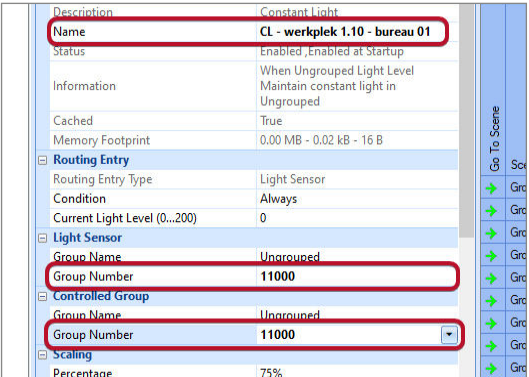
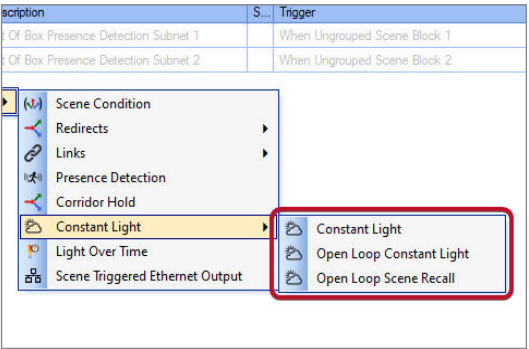
Clic droit > Insérer > Lumière constante > Lumière constante.

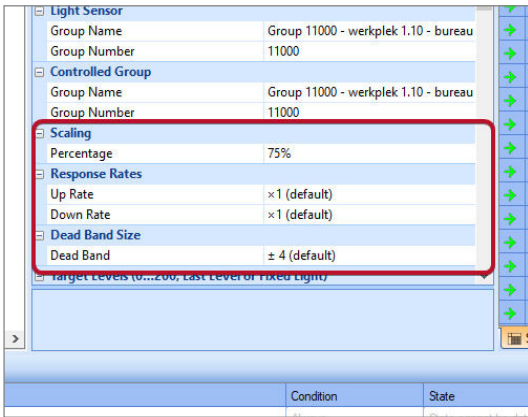
- Choisissez un éclairage constant associé à un détecteur de mouvement intérieur. Ce type d'éclairage constant garantit un niveau de luminosité stable en diminuant progressivement l'intensité lumineuse à mesure que la lumière extérieure augmente.
- Choisissez un éclairage constant en boucle ouverte en combinaison avec le détecteur extérieur 329, où un pourcentage d'éclairage intérieur peut être ajusté en fonction de différents niveaux de lumière du soleil
- Choisissez la fonction de rappel de scène en boucle ouverte en combinaison avec le détecteur extérieur 329. Grâce à ce type de lumière constante, différents scénarios peuvent être déclenchés en fonction de la valeur de lumière mesurée.

Étape 2: Faites un clic droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres. Donnez-lui un nom clair, en commençant par CL, signifiant Constant Light.

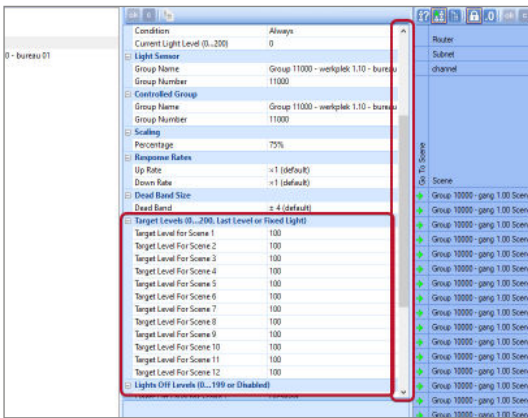
Étape 3: Saisissez le groupe auquel appartient le détecteur sous détecteur de lumière

Étape 4: Sous Groupe controle saisissez le numéro du groupe d'éclairage à tamiser. Il peut s'agir de l'éclairage de toute la pièce ; dans ce cas, saisissez le même numéro de groupe que précédemment. Vous pouvez également utiliser un numéro de groupe différent, par exemple, uniquement pour les luminaires situés près de la fenêtre



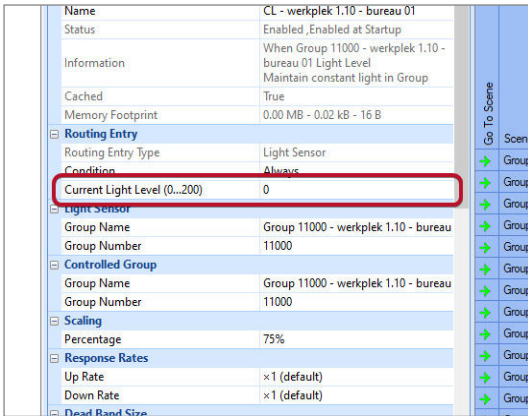


Étape 5: Les valeurs par défaut de **SCALLING** et de **RESPONSE RATES** sont adaptées. En les ajustant, il est possible de faire varier la vitesse de variation de l'intensité lumineuse, plus rapidement ou plus lentement. **DEAD BAND** garantit que l'éclairage ne réagit pas à chaque petite modification, mais seulement lorsqu'il y a un écart d'environ 4 niveaux.

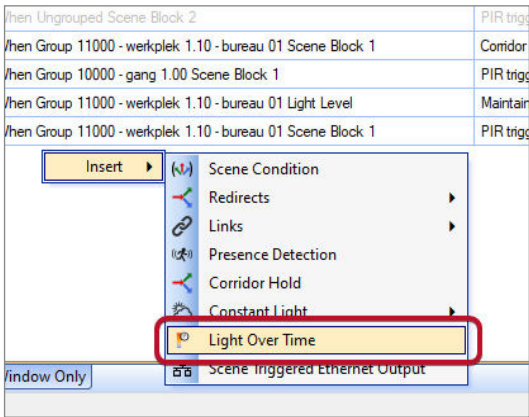


Étape 6: Saisissez les valeurs des niveaux cibles dans la scène utilisée

Étape 7: Diminuez l'éclairage jusqu'à atteindre la valeur Lux souhaitée, par exemple 500 Lx (idéalement la nuit, dans une pièce entièrement finie ; Les réflexions sont influencées par les murs noirs, les meubles clairs et toute protection de tapis encore présente)



Étape 8: Lire le niveau de lumière actuel dans l'entrée **DE LUMIÈRE CONSTANTE** afficher la valeur mesurée et la définir dans **LE NIVEAU CIBLE**

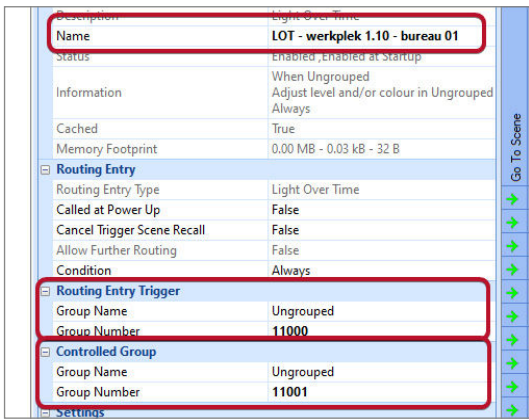


H. LIGHT OVER TIME

Cet événement permet de modifier la couleur et/ou l'intensité de l'éclairage en fonction de l'heure. Toutefois, un éclairage DALI de type 8 est requis.

Il est également possible de régler uniquement l'intensité. L'éclairage DALI de type 8 n'est pas nécessaire dans ce cas.

Étape 1: Ajoutez un **LIGHT OVER TIME** dans onglet **EVENEMENT**. Cliquez avec le bouton droit > Insérer

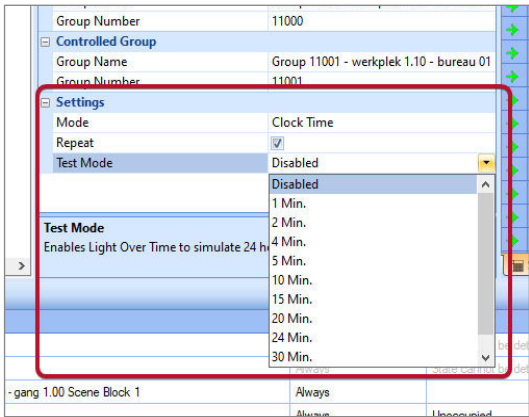


Étape 2: Faites un clic droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres. Donnez-lui un nom clair, en commençant par LoT, qui signifie « Light over Time ».

Étape 3: L'**OPTION APPEL À LA MISE SOUS TENSION** peut être activée afin que **L'ENTRÉE** est toujours activée lors du redémarrage d'un routeur

Étape 4: Saisissez le groupe pour le **DÉCLENCHEUR D'EVENEMENT** qui déclenche cette Light over time.

L'effet Light over time est activé si le groupe de déclenchement se trouve dans les scènes 1 à 12. Si le groupe de déclenchement se trouve dans les scènes 13 à 16, l'effet Light over time est désactivé.

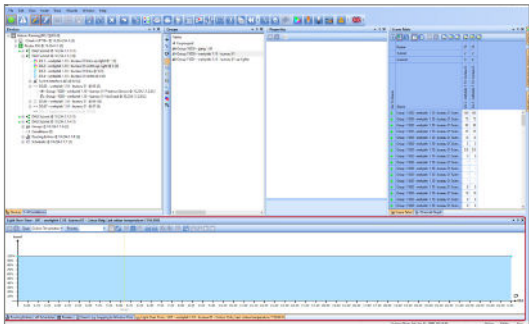


Étape 5: Renseiignez, dans le champ **CONTROLLED GROUP**, le groupe qui doit être commandé.

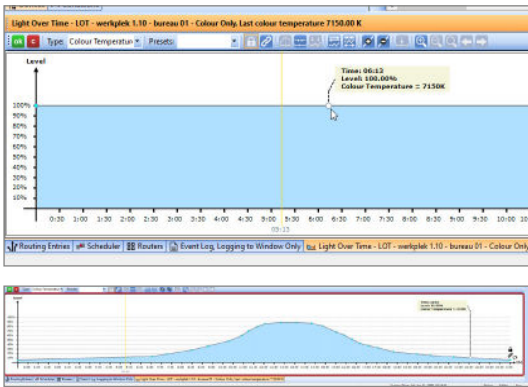
Étape 6: Sélectionnez **MODE** dans les **PARAMÈTRES**

- › Heure de l'horloge : lors du déclenchement, l'éclairage passe à la valeur définie pour cette heure
- › Déclenché : lors du déclenchement, la lumière passe à la valeur fixée à 00:00 et le cycle démarre à partir de ce point

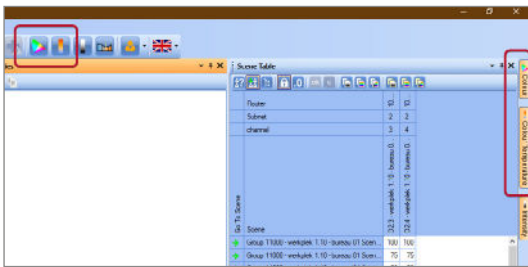
• Activez le mode test pour accélérer le cycle
N'oubliez pas de désactiver cette fonction après les tests!



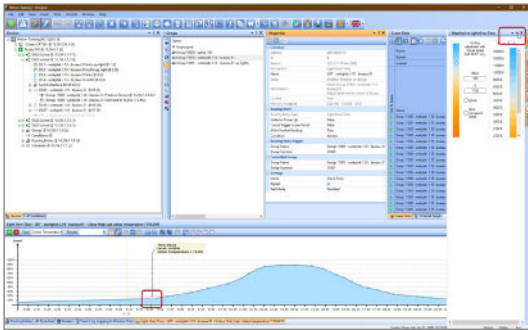
Étape 7: Double-cliquez sur **ÉCLAIRAGE PROGRESSIF** dans l'onglet **EVENEMENT** pour ajuster le paramètre. Vous pouvez ici choisir le type d'éclairage progressif, par exemple un pré-réglage. Il est également possible de charger un cycle d'éclairage progressif enregistré précédemment.



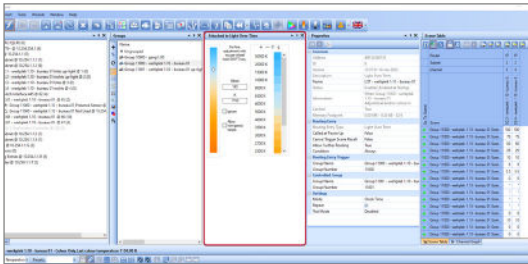
Étape 8: Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez n'importe où sur le diagramme pour ajouter un point. L'intensité de l'éclairage est déterminée par le nombre de points ajoutés. Utilisez les touches fléchées pour placer correctement les points



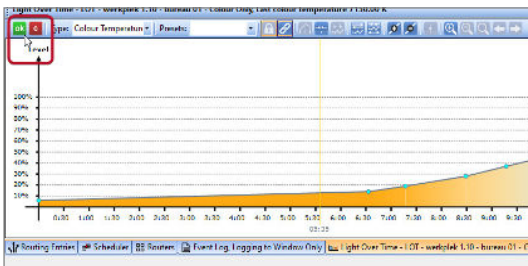
Étape 9: Cliquez sur un point pour ajuster la couleur de la lumière. Cliquez sur l'onglet Couleur ou Température de couleur à droite, ou cliquez sur



Cliquez sur la punaise pour épingler la fenêtre.



Sélectionnez ici la couleur ou la température de couleur souhaitée pour le point sélectionné



Étape 10: Confirmez en cliquant sur **OK**. Une ligne jaune verticale apparaîtra dans la fenêtre, indiquant l'emplacement de l'objet connecté.



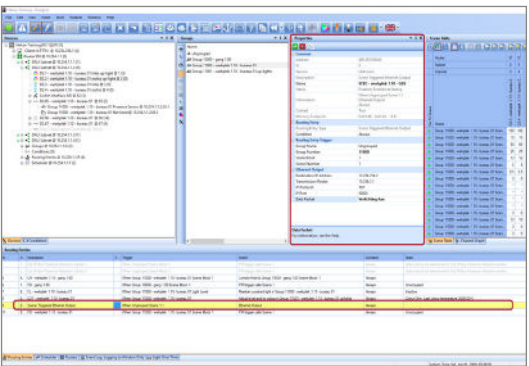
Si l'option Light Over Time est activée, une ligne jaune verticale s'affichera à l'heure actuelle. L'état est également visible dans onglet Evenement. Ceci indique si l'option est active et quelle était la dernière valeur envoyée. Si l'option Light Over Time est inactive, elle affichera inactif.

S...	Trigger	Action
When Ungrouped Scene Block 1	PIR trigger calls Scene 1	
When Grouped Scene Block 2	PIR trigger calls Scene 1	
When Group 10000 - weekplak 1.10 - bureau 01 Scene Block 1	Consider Multiple Group 10000 - group 1.00 Scene Block 1	
When Group 10000 - group 1.00 Scene Block 1	PIR trigger calls Scene 1	
When Group 11000 - weekplak 1.10 - bureau 01 Light Level	Maintain constant light in Group 11000 - weekplak 1.10 - bureau 01	
When Group 11000 - weekplak 1.10 - bureau 01	Adjust level and/or colour in Group 11000 - weekplak 1.10 - bureau 01	
When Group 11000 - weekplak 1.10 - bureau 01 Scene Block 1	PIR trigger calls Scene 1	

I. SORTIE ETHERNET DÉCLENCHÉE PAR SCÈNE

Grâce à cette entrée, nous pouvons, en déclenchant une scène, envoyer une commande via Ethernet. Cela peut être envoyé vers un routeur d'un autre groupe de travail, mais aussi vers un système audiovisuel afin, par exemple, de piloter un projecteur ou des écrans TV. La commande ne doit pas dépasser 36 caractères.

Étape 1: Ajoutez une sortie Ethernet déclenchée par une scène dans l'onglet **ÉVENEMENT** Cliquez avec le bouton droit > Insérer



Étape 2: Faites un clic droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres. Saisissez un nom clair, commençant par STEO, qui signifie Scene Triggered Ethernet Output

Étape 3: Entrez le groupe, le bloc et la scène à déclencher dans le **DECLENCHEUR EVENEMENT**

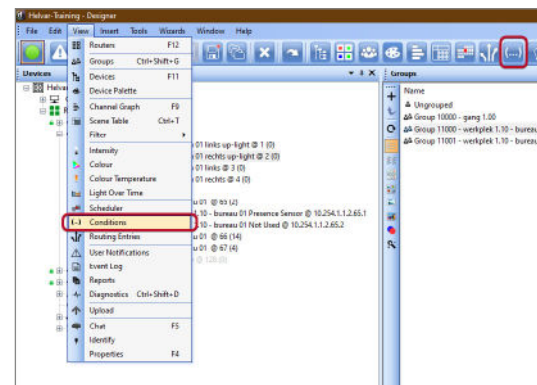
Étape 4: Saisissez les informations souhaitées pour **LA SORTIE ETHERNET**. Pour **LE ROUTEUR DE TRANSMISSION** indiquez le routeur contenant le groupe de déclenchement. Cela limite les communications inutiles entre les routeurs

Étape 5: Confirmez avec **OK**



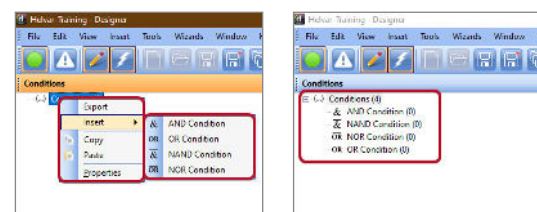
Paramètres par défaut d'HelvarNet pour la communication entre différents groupes de travail. Port TCP : 50000.
Commandes autorisées
Vous pouvez consulter le fichier d'aide

Les conditions permettent de préciser davantage la fonctionnalité de toutes les commandes et événements, si nécessaire. Une condition repose toujours sur le principe qu'une action peut-être exécutée, à partir du moment où toutes les conditions sont remplies, si toutes les conditions sont vraies, l'action associée à cette condition sera exécutée normalement

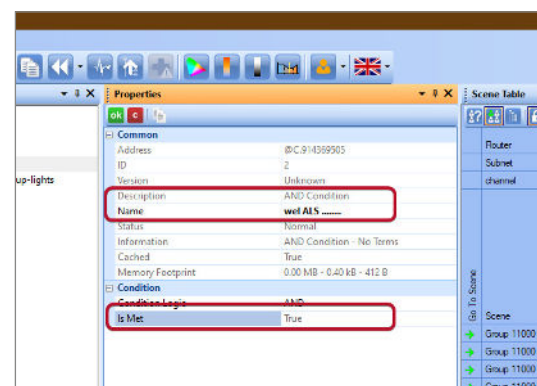


A. CRÉER UNE CONDITION

Étape 1: Ouvrez l'onglet **CONDITIONS**, cet onglet peut être ouvert via **AFFICHER > CONDITIONS**, ou via **(...)**



Étape 2: Cliquez avec le bouton droit sur **CONDITIONS > INSERER >** vous avez ici le choix entre les options de comparaison suivantes: **ET – OU – NAND – NOR**.



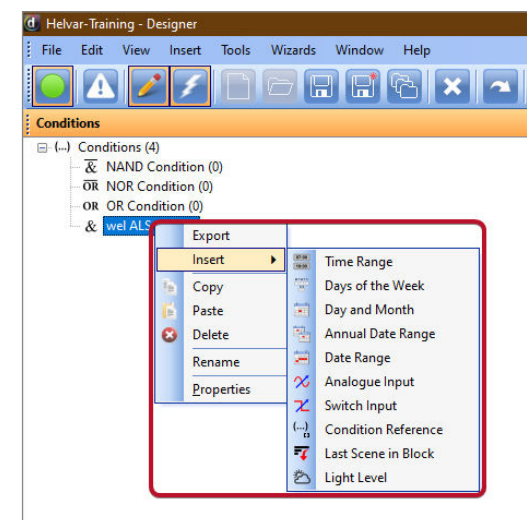
Étape 3: Faites un clic droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres.

Veuillez indiquer un nom clair. Ce nom sera utilisé pour la sélection écran visible.

Dans la logique de condition, il est encore possible d'ajuster le type ET-OU-NAND-NOR.



Dans les propriétés, "est avec" indique si la condition est, à ce moment-là, vraie ou fausse.



B. AJOUTER UNE CONDITION

Étape 1: Cliquez avec le bouton droit sur **CONDITION > INSERER >** sélectionnez le type de condition à ajouter.

Plage horaire: la condition est vraie lorsque l'heure actuelle se situe entre les deux points. Ces points peuvent être des heures fixes, comme 8 h 30, ou être déterminés par l'horloge astronomique, éventuellement avec un décalage. Par exemple : Lever du soleil + 30 minutes.

Jours de la semaine: les jours de la semaine pour lesquels la condition est vraie peuvent être sélectionnés.

Jour et mois: jour fixe récurrent annuellement.

Période annuelle: période récurrente annuellement.

Période: une période unique de quelques jours.

Entrée analogique: Lors de l'utilisation du module d'entrée 942, vous pouvez vous référer ici à la source d'entrée de l'entrée analogique requise (0-10 V). Cette entrée est surveillée toutes les 5 secondes. La valeur analogique est exprimée en pourcentage. Si ce pourcentage se situe dans la plage d'entrée, la condition est vraie. Pour plus d'informations concernant la source d'entrée, veuillez consulter le fichier d'aide.

Entrée commutée: cette condition peut être associée à une source d'entrée, mais ne renvoie pas de pourcentage. Il s'agit d'une liaison un à un avec l'entrée connectée et elle ne peut être utilisée qu'avec des entrées binaires. Si le contact est fermé, cette condition est "vrai".

Référence à la condition: vous pouvez vous référer à une autre condition. Ainsi, vous pouvez par exemple créer une condition temporelle une seule fois et la réutiliser en y faisant référence dans d'autres conditions. En cas de modification ultérieure, il vous suffira alors de modifier l'heure une seule fois.

Dernière scène du bloc: cette condition permet de définir des options de sélection en fonction de la dernière scène déclenchée dans un groupe. Attention toutefois aux combinaisons de détection de présence.

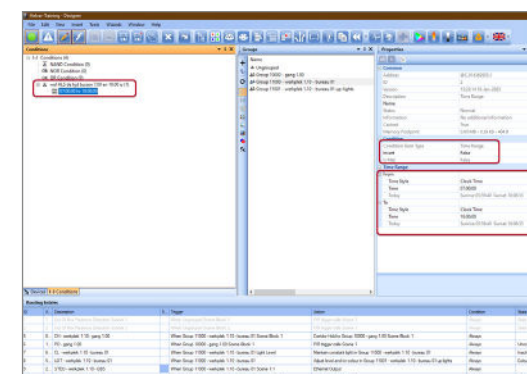
Niveau de lumière: en fonction de la valeur de lumière mesurée, condition vraie ou fausse.

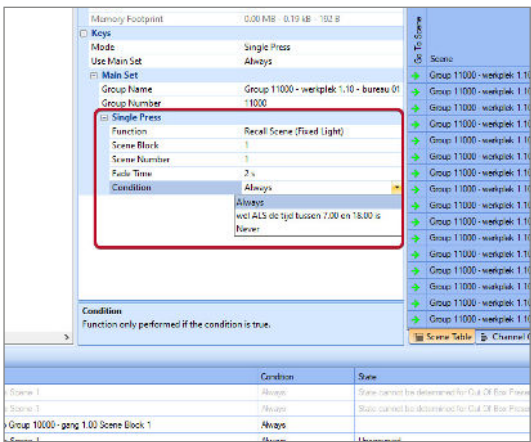
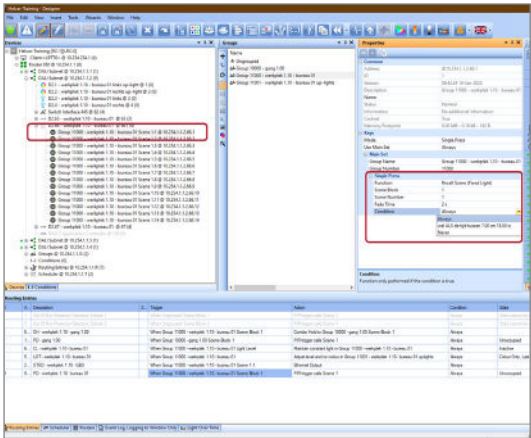
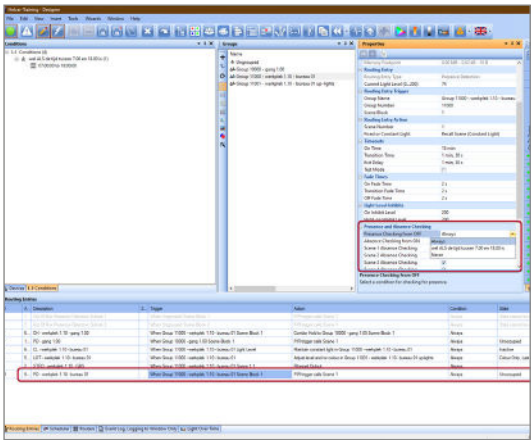
Étape 2: Faites un clic droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres. Vous pouvez indiquer un nom.

LA FONCTION INVERT permet d'inverser la condition.



Dans les propriétés, "est avec" indique si la condition est, à ce moment-là, vraie ou fausse.





C. CONDITIONS DE LIAISON

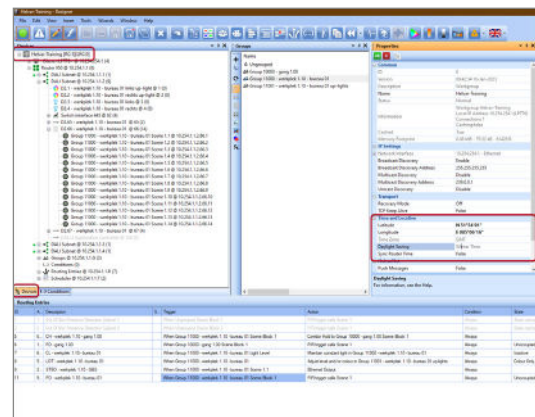
Où peut-on appliquer des conditions ? Cela peut se faire à chaque point d'événement, mais aussi au niveau de chaque bouton de commande. Voici quelques exemples:

- Événement:
 - › La détection par détecteur ne doit fonctionner que pendant les heures de bureau et non la nuit.
 - › Dans un hôpital, l'éclairage ne doit pas être éteint si l'interrupteur d'urgence du poste de soins infirmiers est activé.
 - › Lorsqu'une station météorologique détecte de la pluie, la protection solaire ne doit pas être activée.
- Commandes:
 - › Selon le commutateur 'Maître' certaines zones d'éclairage ne peuvent pas être désactivées.
 - › La commande manuelle des protections solaires doit être bloqué lorsque l'interrupteur du lave-vitres est activé.

Étape 1: Ouvrez le composant où la condition doit être utilisée. Il peut s'agir d'un élément de contrôle, d'un événement ou, par exemple, d'une commande temporelle. Ouvrez les **PROPRIÉTÉS**.

Étape 2: Sous **RÉGLAGE PRINCIPAL > CONDITION** à côté de **TOUJOURS/JAMAIS** se trouve maintenant la condition créée a été ajoutée.

Grâce à un planificateur, nous pouvons déclencher des actions à des moments précis. Il peut s'agir d'une heure fixe ou d'une action dépendant de l'horloge astronomique, éventuellement avec un décalage



A. ÉTABLIR LES COORDONNÉES

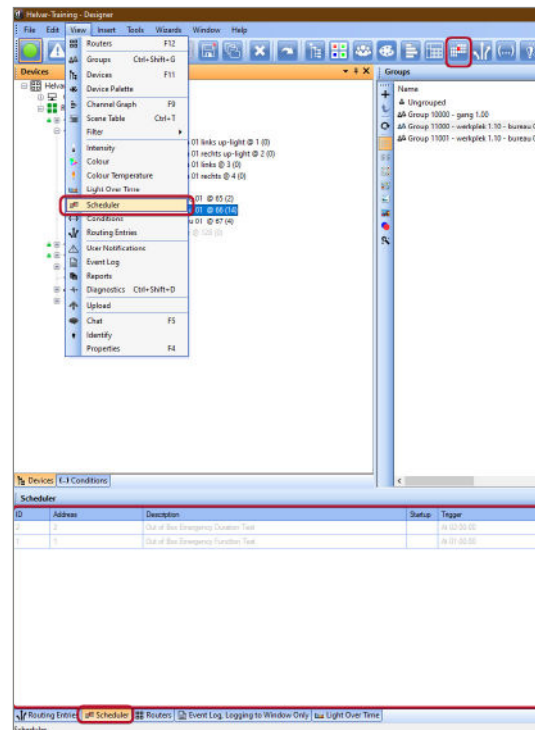
Étape 1: Dans l'onglet **APPAREILS** cliquez avec le bouton droit sur le premier élément de l'arborescence (le nom du groupe de travail) et ouvrez **PROPRIÉTÉS**. Ajustez la **LATITUDE** et la **LONGITUDE** ici

Étape 2: Confirmez avec **OK**



Amsterdam: Latitude N 52°22'12" / Longitude E 4°53'42"

Bruxelles: Latitude N 50°51'1" / Longitude E 4°21'6"



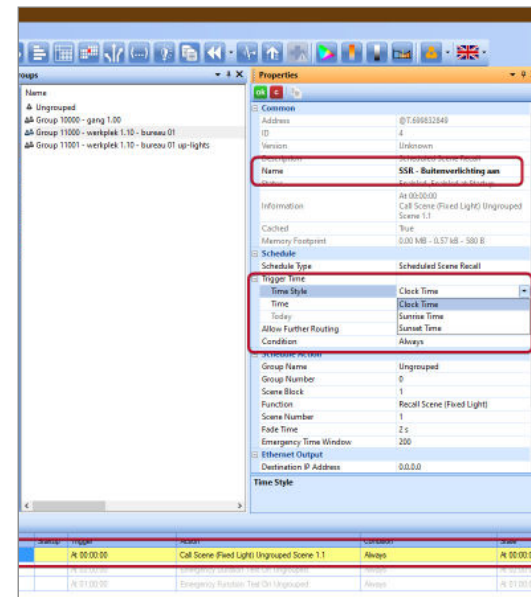
B. AJOUTER UN RAPPEL DE SCÈNE PROGRAMMÉ

Étape 1: Ouvrez l'onglet **PLANIFICATEUR**

Étape 2: Ajoutez un **RAPPEL DE SCÈNE PROGRAMMÉ** dans l'onglet **PLANIFICATEUR**. Cliquez avec le bouton droit > Insérer



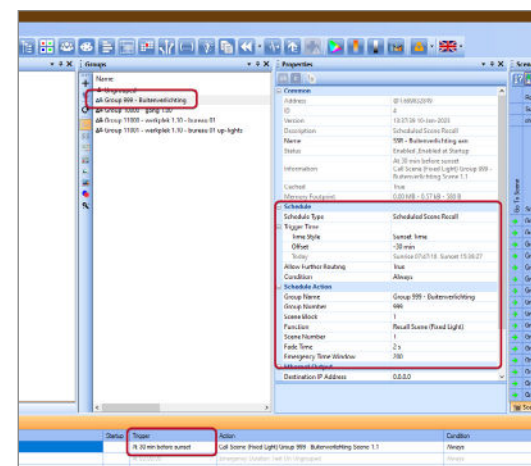
Les deux lignes gris clair servent à tester l'éclairage de secours 'dès sa sortie de l'emballage' ; elles ne peuvent pas être supprimées.



Étape 3: Faites un clic droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres.

Indiquez un nom clair, commençant par SSR, qui signifie 'Scheduled Scene Recall'

Étape 4: Sous **STYLE D'HEURE** sélectionnez **HEURE D'HORLOGE** pour utiliser une heure d'horloge fixe, ou **LEVER/COUCHER DU SOLEIL** avec un décalage optionnel pour utiliser l'horloge astronomique



Étape 5: Indiquez sous **PLANIFIER L'ACTION** quelle scène doit être commandée.

Étape 6: Confirmez avec **OK**

C. RÉGLAGE DE L'HEURE D'ÉTÉ ET DE L'HEURE D'HIVER

Le système ne dispose pas d'un basculement automatique entre l'heure d'été et l'heure d'hiver, mais nous pouvons le configurer nous-mêmes. Pour ce faire, suivez les étapes ci-dessous et créez un fichier distinct afin de pouvoir l'utiliser dans tout projet ultérieur.

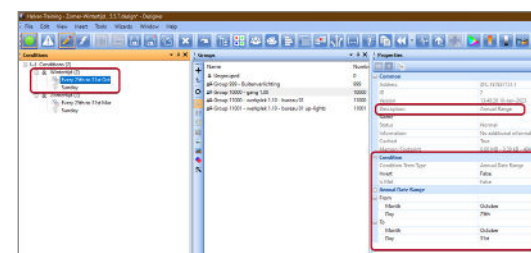
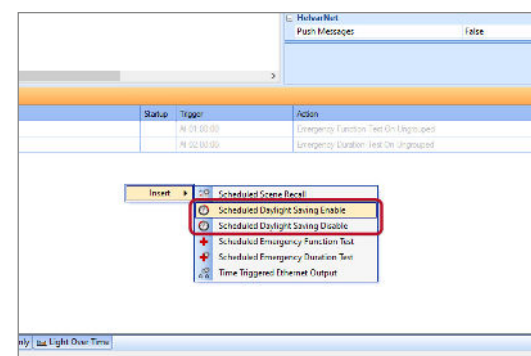
Étape 1: Ouvrez l'onglet **PLANIFICATEUR**

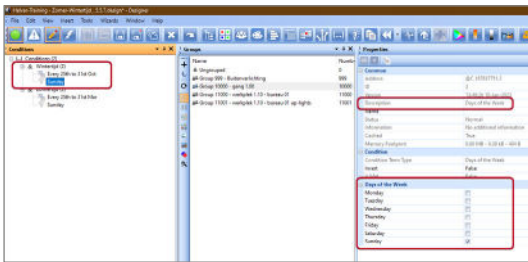
Étape 2: Ajoutez un **ÉLÉMENT PLANIFIÉ** dans l'onglet **PLANIFICATEUR ACTIVATION DE L'HEURE D'ÉTÉ** et **DE LA LUMIÈRE D'ÉTÉ PROGRAMMÉE** ajoutez la désactivation de l'enregistrement. Clic droit > Insérez

Étape 3: Faites un clic droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur **PROPRIÉTÉS** pour afficher les paramètres

Nommez '**HEURE D'HIVER**' la désactivation programmée de l'heure d'été

Nommez '**HEURE D'ÉTÉ**' l'activation programmée de l'heure d'été

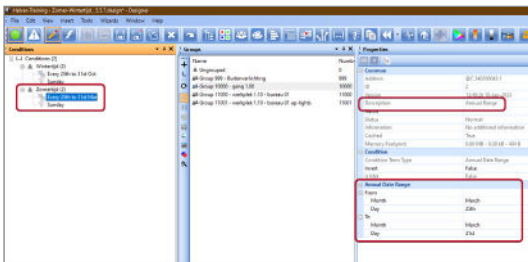




Étape 4:

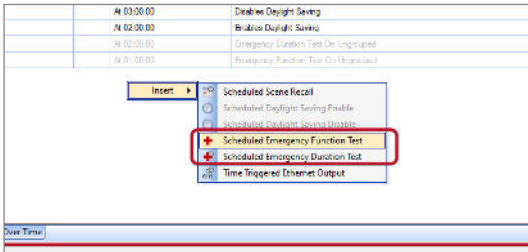
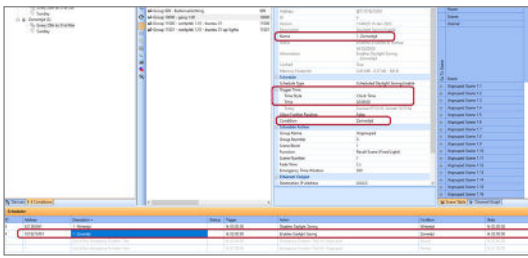
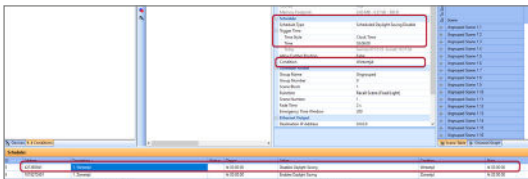
Activation de l'heure d'été programmée:

Début de l'heure d'été : à 2 h du matin, à condition que ce soit un dimanche entre le 25 et le 31 mars. Vous devez créer vous-même cette condition. Si vous utilisez un planificateur, vous devez ajouter cette fonctionnalité.



Désactivation programmée de l'heure d'été:

Début de l'heure d'hiver : à 3 h du matin, si c'est un dimanche entre le 25 et le 31 octobre. Vous devez créer vous-même la condition. Lorsque vous utilisez le planificateur, devez ajouter cette fonction.



Étape 5: Confirmez avec OK

Les conditions et les entrées de planification créées peuvent être enregistrées dans un fichier Designer ; voir le chapitre 11A à ce sujet. Le chapitre 11B explique comment importer le fichier hors ligne créé dans une nouvelle installation.

D. AJOUTER UN TEST D'AUTONOMIE ET UN TEST DE FONCTIONNEMENT

Les luminaires d'éclairage de secours compatibles DALI peuvent également être contrôlés et testés via la fonction calendrier. Toutefois, les intervalles de test prescrits doivent être respectés. Les valeurs mesurées peuvent être consultées dans le rapport de sécurité, comme décrit en 4B.

Étape 1: Ouvrez l'onglet Planificateur

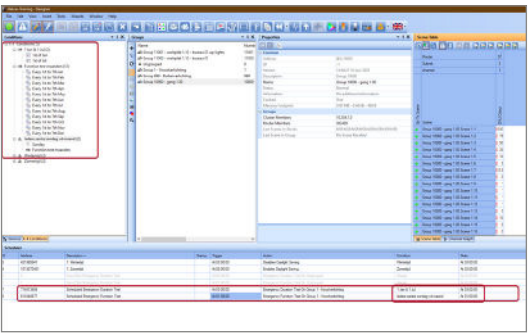
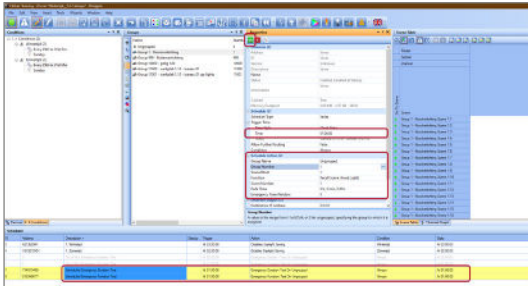
Étape 2: Dans l'onglet Planificateur, ajoutez un élément 'PLANIFIER TEST DE FONCTIONNEMENT DES SECOURS' et planifier un test d'autonomie de secours'

Clic droit > Insérez

Étape 3: Cliquez avec le bouton droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur Propriétés pour afficher les paramètres. Donnez un nom clair aux deux lignes

Étape 4: Choisissez le moment où le test doit être effectué

Étape 5: Sélectionnez le groupe contenant les luminaires d'éclairage de secours



Étape 6: Créez une condition pour les deux règles.

Exemple: (ceci est purement un exemple et ne repose sur aucune exigence ni quoi que ce soit de similaire)

- Test d'autonomie le 1er janvier et le 1er août
- Test de fonction chaque premier lundi du mois, au moyen de une référence de condition

Étape 7: Confirmez avec OK

E. SORTIE ETHERNET DÉCLENCHÉE PAR LE TEMPS

Cette entrée permet d'envoyer une commande temporelle via Ethernet ; celle-ci peut être destinée à un autre routeur Helvar appartenant à un groupe de travail différent, ou encore, par exemple, à un fournisseur audiovisuel pour contrôler un projecteur ou des écrans de télévision. La commande ne peut excéder 36 caractères.

Étape 1: Ajoutez une SORTIE ETHERNET DÉCLENCHÉE PAR LE TEMPS dans l'onglet PLANIFICATEUR. Cliquez avec le bouton droit > Insérez

Étape 2: Faites un clic droit sur la ligne ajoutée. Cliquez sur PROPRIÉTÉS pour afficher les paramètres. Saisissez un nom clair, commençant par TTEO qui signifie Time Triggered Ethernet Output.

Étape 3: Renseignez dans HEURE DE DECLENCHEMENT, l'heure à laquelle l'action doit être envoyée.

Étape 4: Saisissez les informations souhaitées pour LA SORTIE ETHERNET. Indiquez un routeur du système pour LE ROUTEUR DE TRANSMISSION

Étape 5: Confirmez avec OK

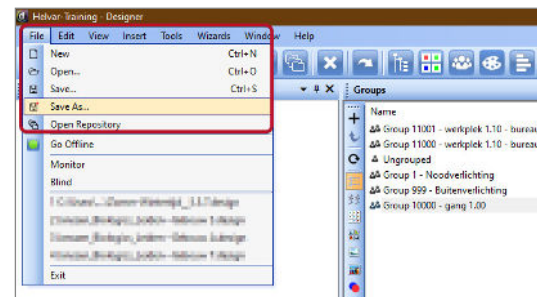


Paramètres par défaut d'HelvarNet pour la communication entre différents groupes de travail : port TCP 50000 (commandes ASCII autorisées).

Pour en savoir plus, consultez le fichier d'aide > contrôle des commandes de requête).

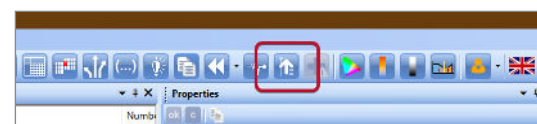


Chaque modification est effective immédiatement. Il est possible d'enregistrer un système, de le modifier hors ligne, puis de le recharger en ligne. La seule condition est que l'ordre des adresses soit identique.



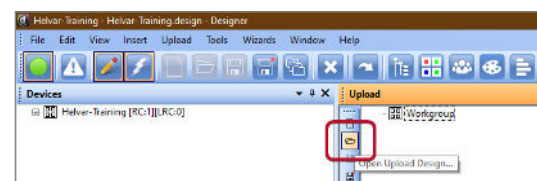
A. SAUVEGARDER UNE SAUVEGARDE

Étape 1: Enregistrez le fichier

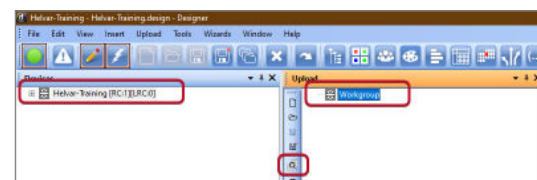


B. TÉLÉCHARGER LE FICHIER DESIGNER

Étape 1: Ouvrez l'onglet **TÉLÉCHARGER**, vous pouvez également le faire via **AFFICHER > TÉLÉCHARGER** ou en cliquant sur



Étape 2: Cliquez sur et sélectionnez le fichier



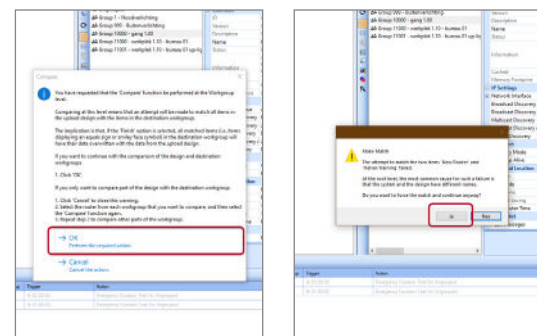
Étape 3: Cliquez sur le nom du groupe de travail dans les deux onglets

Étape 4: Appuyez sur le fichier en ligne avec le fichier téléchargé sur Comparer

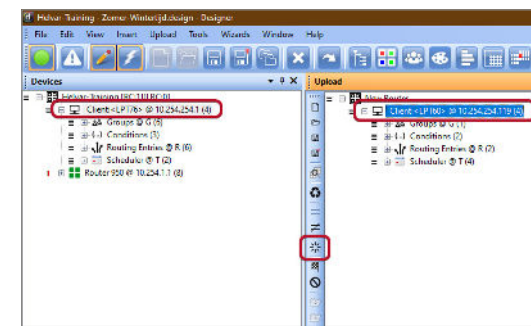


Dans certains cas, il est possible de créer tous les événements à l'avance. Ajoutez ensuite un routeur au fichier pré-crée; cette étape est nécessaire pour le chargement. Adaptez également l'étape 4 en conséquence, en ne cliquant pas dessus ; mais sur ainsi les systèmes sont reliés entre eux même lorsqu'aucune adresse n'est disponible.

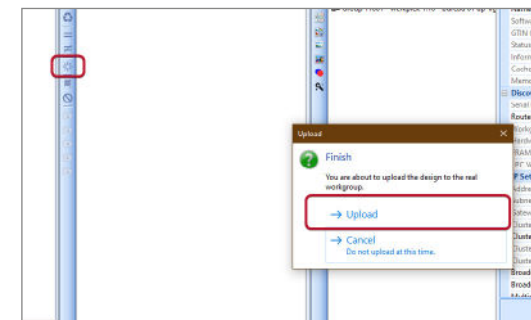
Étape 5: Les écrans affichent maintenant un certain nombre de messages:



- ❗ Cet article ne correspond pas à l'autre article
- 🔴 Les données sont incorrectes et peuvent être téléchargées
- ☺ Toutes les données de cette section correspondent
- ≡ Cet article est équivalent, tous les paramètres ne seront pas transférés
- ≡ Cet article est identique, tout est intégralement copié



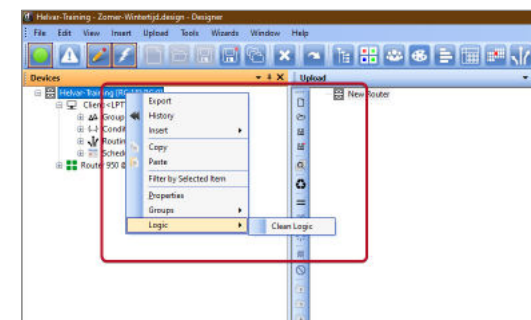
Étape 6: Cliquez sur un élément, pour ajouter les éléments issus du téléchargement au fichier en ligne.



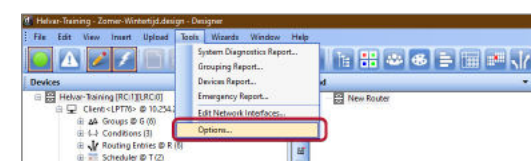
Étape 7: Enfin, une fois toutes les pièces ajoutées, cliquez pour ajouter toutes les pièces à télécharger et cliquez sur **TÉLÉCHARGER** dans la fenêtre contextuelle.

Étape 8: Vérifiez que la barre verte en bas de l'écran remonte complètement. Si le chargement échoue, cela signifie que tous les fichiers n'ont pas été transférés et vous devrez recommencer

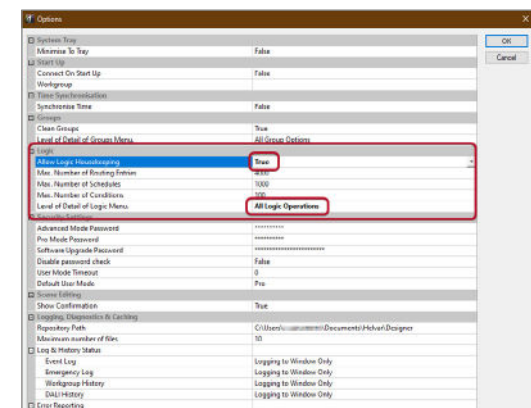
Étape 9: Fermez l'écran de téléchargement



Étape 10: Cliquez avec le bouton droit sur **NOM DU GROUPE DE TRAVAIL > LOGIQUE > AJOUTER UNE LOGIQUE**, pour placer toutes les données dans les routeurs appropriés. Si c'est la première fois que vous utilisez cette fonction et que le menu Logique est donc indisponible, suivez d'abord les étapes 11 et 12.



Étape 11: Ouvrez les **OPTIONS** dans la barre de menu **OUTILS**



Étape 12: Définissez **LE NIVEAU DE DÉTAIL DU MENU DES GROUPES** sur **OPTION TOUS LES GROUPES**

Mettez **AUTORISER LA MAINTENANCE DE LA LOGIQUE** sur **VRAI**

Réglez **LE NIVEAU DE DÉTAIL DU MENU LOGIQUE** sur **TOUTES LES OPÉRATIONS LOGIQUES**



Helvar

Helvar en Belgique
Lighting Controls Belgium
Industriepark Noord 27
9100 Saint-Nicolas
Belgique

T +32 (0)37 77 81 77
E info@helvar.be
I www.helvar.be
webshop.helvar.be

Helvar aux Pays-Bas
Lighting Controls B.V.
Ambachtstraat 3
4143 HB Leerdam
Pays-Bas

T +31 (0)345 633679
E info@helvar.nl
I www.helvar.nl
webshop.helvar.nl