

智能照明控制系统 (LDS)

用户手册

邦奇智能科技(上海)有限公司

目 录

一、	引言.....	3
1.	系统简介.....	3
2.	连接与准备.....	3
1)	PC 机要求.....	3
2)	连接到PC 机.....	3
二、	系统安装.....	4
1.	系统安装.....	4
2.	软件注册.....	7
三、	主要视窗.....	7
1.	设备模块.....	8
2.	物理视窗.....	8
3.	逻辑视窗.....	9
4.	监控视窗.....	10
5.	文本视窗.....	10
四、	加载数据.....	11
1.	从设备加载数据.....	11
2.	从磁盘文件加载数据.....	13
五、	设备配置.....	14
1.	区、通道、重复通道、开关/调光.....	14
2.	AUX 输入配置	15
3.	附加区配置.....	16
4.	区域连接配置.....	17
5.	工程技术配置.....	17
6.	动态数据显示.....	18
六、	场景编辑.....	19
1.	从物理视窗进行场景编辑.....	19
2.	从逻辑视窗进行场景编辑.....	20
七、	调度管理器.....	22
八、	时钟.....	26
九、	可配置面板.....	29
1.	面板的常规设置.....	29
2.	面板的高级设置.....	30

一、引言

1. 系统简介

智能照明控制系统是调光设备系统作为灯光控制 PC 机配置的用户友好软件，它运行在 Windows 操作系统下。该软件具有编程预置场景和调整不同通道灯光亮度的能力，可从设备或计算机磁盘文件中获得配置，具有双备份的配置功能，并可将修改后的配置保存到磁盘文件或下载到设备中。

2. 连接与准备

计算机通过一个 PCNode 连接到总线，这种连接支持所有设备能够互相进行数据通信，PCNode 是一个 RS232 到 RS485 的接口适配器，它的电源来自于总线。

1) PC 机要求

为了在 PC 上编程一个调光系统，必须要有调试软件和 PCNode。PC 机必须带有一个串行口以连接 PCNode 或使用 USB 转串口的 PCNode。

2) 连接到 PC 机

PC 机连接到 PCNode 是用 9 脚插头，它插到 PC 机的 RS232 接口，这个软件一般工作在 PC 机的 COM 1 通信口，能够通过软件中的选项菜单或编辑 INI 文件相应项来进行重新分配。

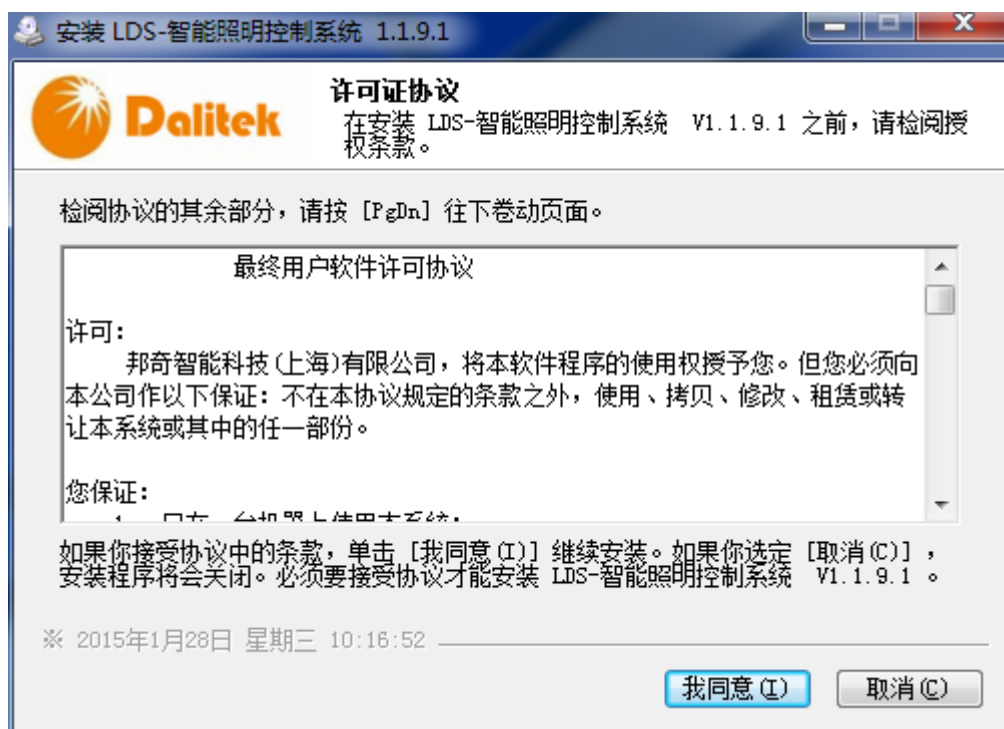
PCNode 通过一个 RJ11 插座连接到系统总线，多安装几个这样的插座使得 PC 机有多个编程的位置。

如果 PCNode 正确连接到系统总线，PCNode 上的红色 LED 灯将被点亮，如果网络工作不正常则调试软件就会对这次启动弹出提示。

二、系统安装

1. 系统安装

运行安装光盘中的【智能照明控制系统】后，如图 LDS-1 所示：



LDS-1

点击【我同意】按钮后，进入到下一步，如图 LDS-2 所示：



LDS-2

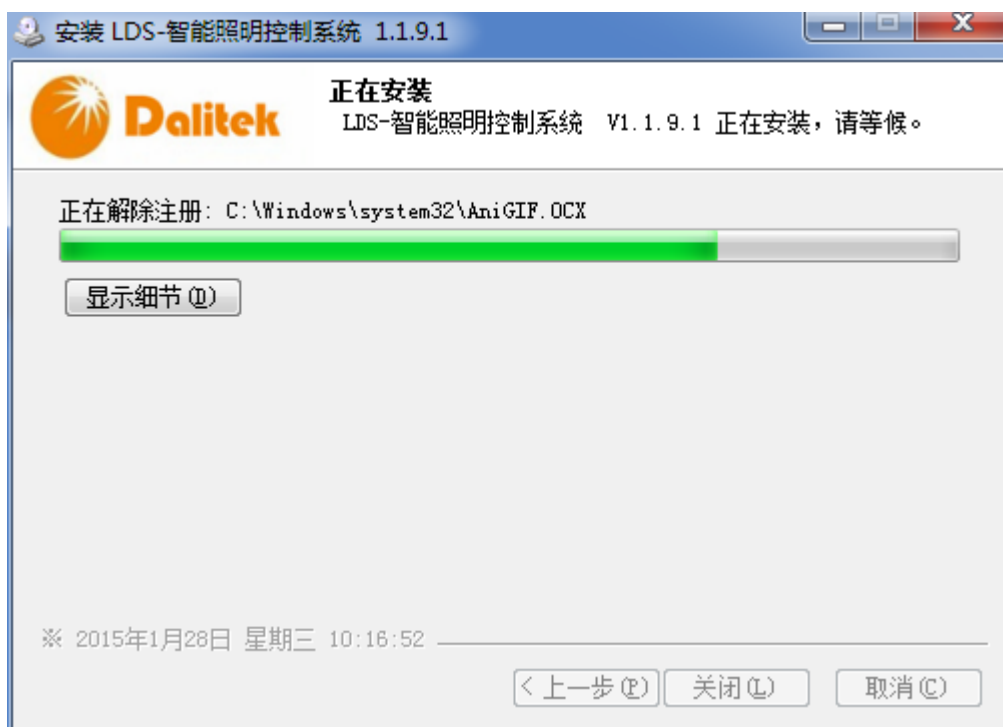
根据需要进行安装组件的选择，点击【下一步】按钮后，进入到下一步骤，如图 LDS-3 所示：



LDS-3

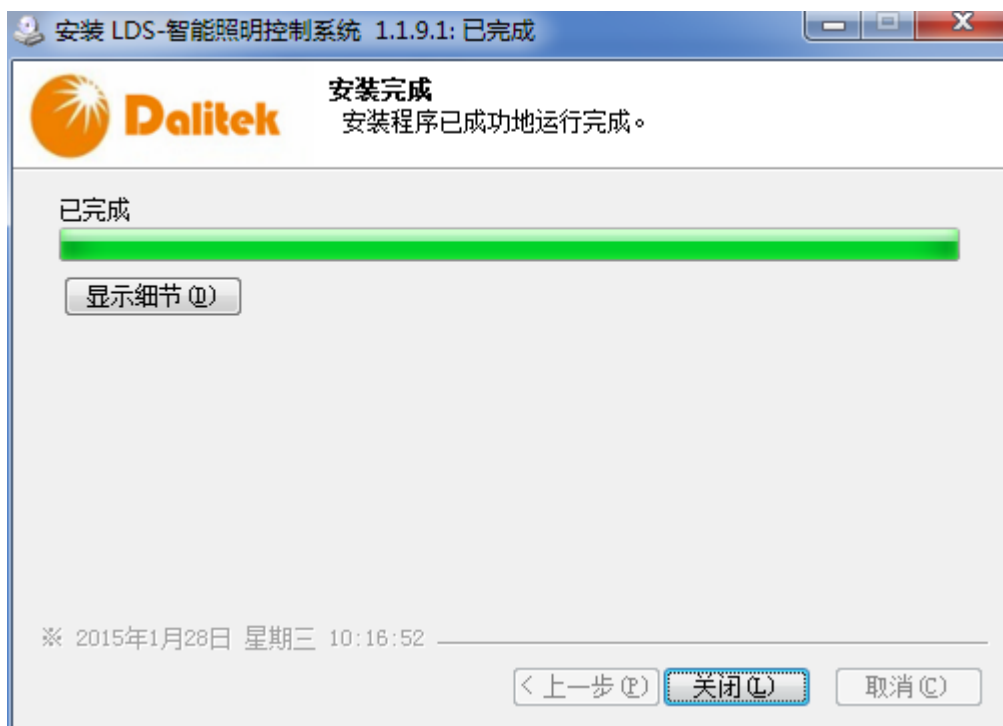
选择软件要安装到的文件夹，建议使用缺省安装目录，点击【安装】按

钮，开始安装。如图 LDS-4 所示：



LDS-4

系统安装结束后，点击【关闭】按钮结束系统安装，如图 LDS-5 所示：



LDS-5

系统安装完毕后，如果在安装过程中未改变系统默认的目标文件路径，

则所有程序会被安装到系统盘的『Program Files\\Dalitek\\LDS-智能照明控制系统』目录下，同时在该目录下，还新建了三个文件夹：**DeviceTemplate**、**OldLog** 和 **BMP** 文件夹，分别用来存放设备模板文件和系统日志文件。

2. 软件注册

在使用软件之前需进行软件的注册，如图 LDS-6 所示：



LDS-6

将你所获得的软件注册码提供给软件供应商，根据软件供应商返回的软件序列号进行软件注册，注册成功后可以使用软件的所有功能；如果选择了『下次提醒』，则运行软件的测试版，可以使用软件的部分功能。

三、主要视窗

在主窗口中可以显示五个主要部分：设备模块、物理视窗、逻辑视窗、监控视窗和文本视窗。

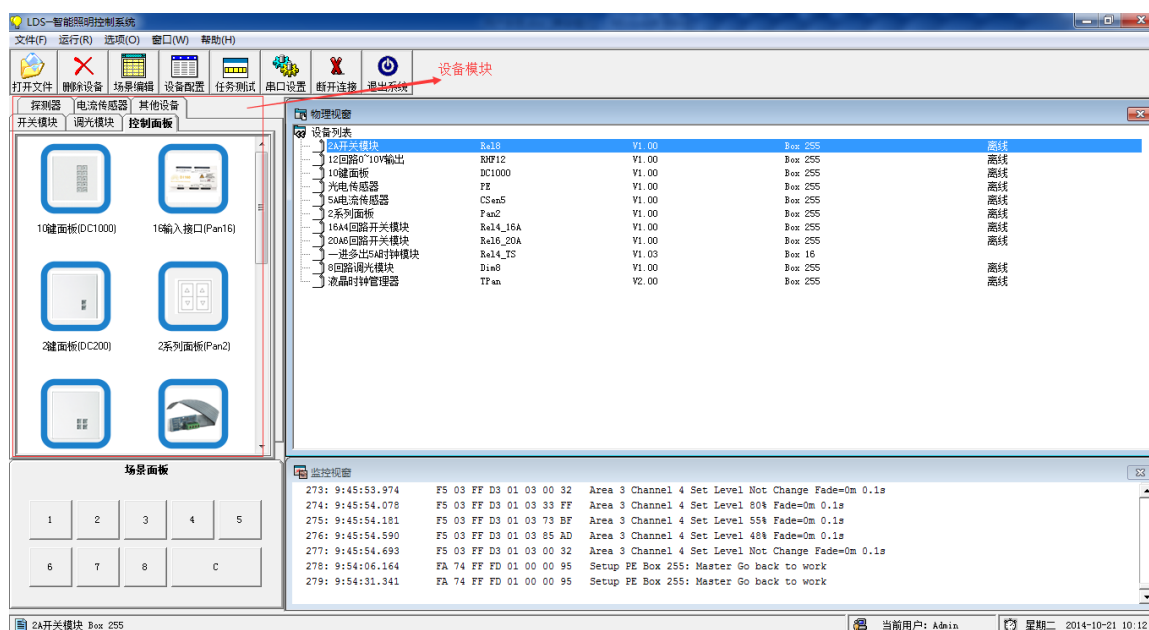
设备模块可以添加设备模块到照明控制系统，物理视窗和逻辑视窗可以对设备数据进行浏览和修改，监控视窗中显示网络信息，文本视窗显示设备的新旧缓存区数据。

- ① 物理视窗用于配置和设置单个设备预置场景。
- ② 逻辑视窗用于设置某个区的预置场景。

用【F8】键可以在这两个页面之间进行切换。

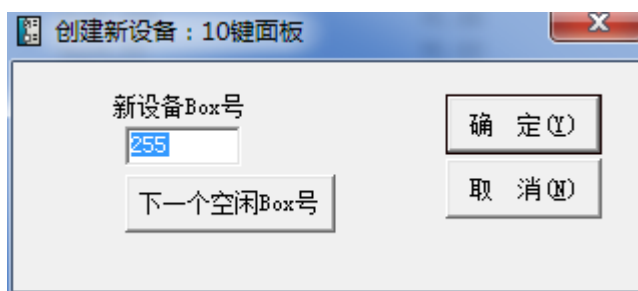
1. 设备模块

通过选择对应的设备模块将其添加进系统，可以通过双击设备模块按钮或用鼠标拖拉设备模块至物理视窗，如图 LDS-7 所示：



LDS-7

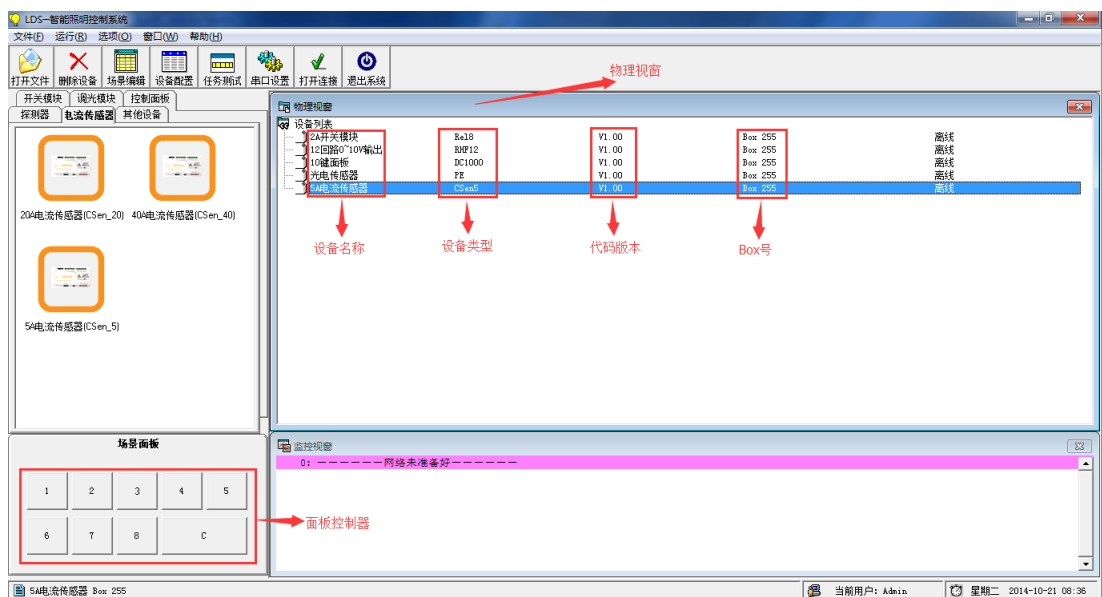
在添加设备模块时，系统会弹出一个设置 Box 号的对话框，如图 LDS-8 所示：



LDS-8

2. 物理视窗

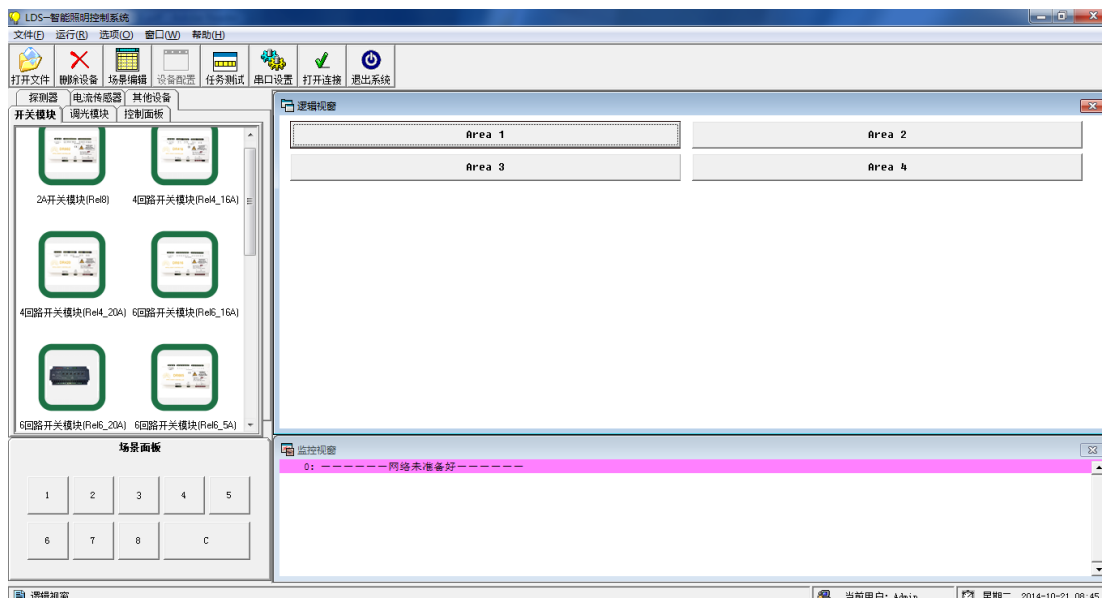
通过物理视窗可以显示任何加载的设备，并可使用鼠标选择相应的设备进行配置和场景编辑，如果设备数据没有被加载，则无法进行操作。如图 LDS-9 所示：



LDS-9

3. 逻辑视窗

逻辑视窗按区显示添加到系统中设备的预置场景信息，每个区对应一个区名。选择一个区后弹出一个逻辑编辑对话框，在该对话框中可以设置预置场景、通道亮度和指定区名。如图 LDS-10 所示：



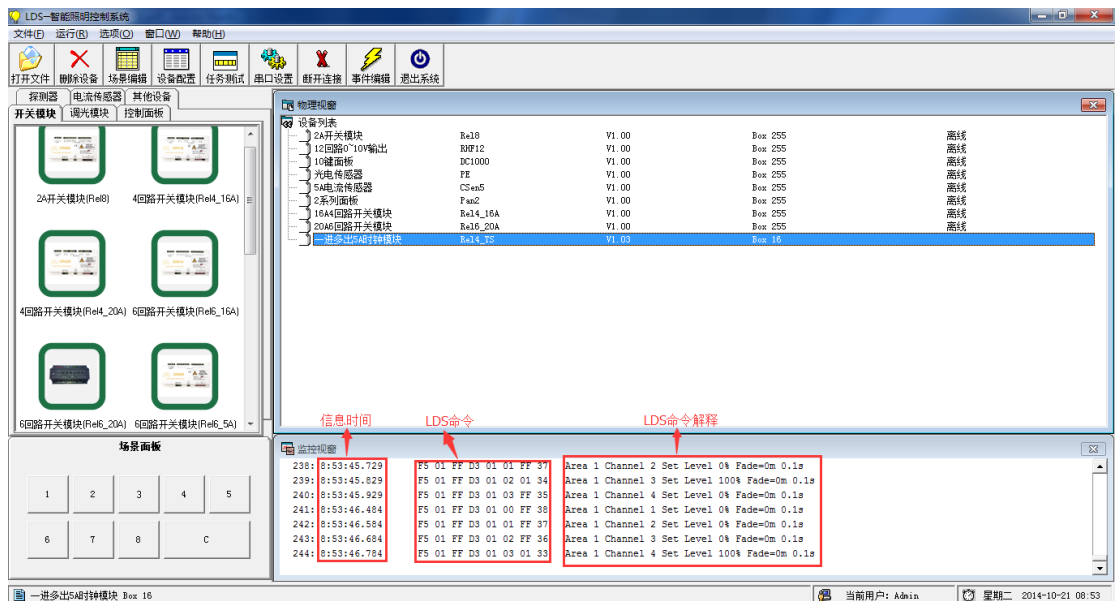
LDS-10

4. 监控视窗

监控视窗用于研究网络信息和排除故障，按【F6】键调用监控视窗屏幕。

在加载设备数据时，屏幕显示会严重抑制加载设备数据所花费的时间，如果你有一台快速处理图形能力的计算机就没有这个问题了。所有网络活动的信息都显示在监控窗口，窗口中只能保存最近的 8000 条信息，可以使用方向键与翻页键来显示以前的信息，按【Home】和【End】键移动到信息的头和尾处。

在监控视窗中可以显示接受 LDS 信息的时间和两次 LDS 信息间的间隔时间。选择监控视窗，使监控视窗为当前活动窗口，按【T】键可以切换监控视窗中的 LDS 信息时间显示。如图 LDS-11 所示：



LDS-11

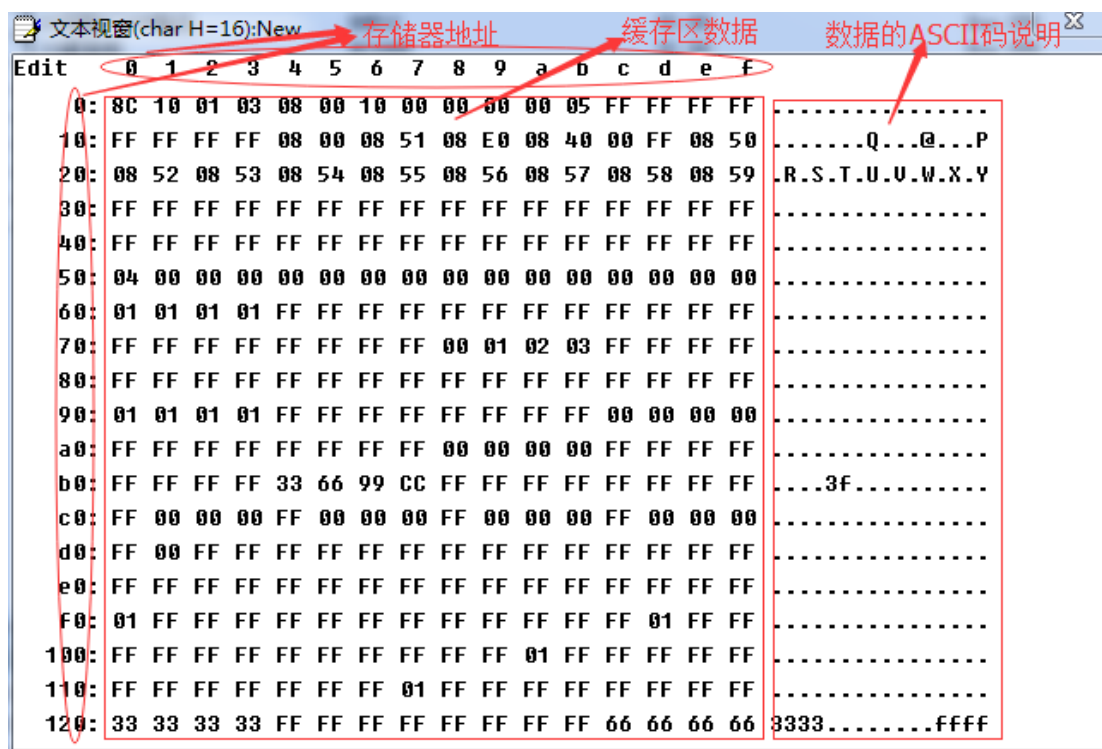
5. 文本视窗

文本视窗用来显示设备的新旧缓存区数据，可以方便地比较新旧缓存区数据的变化，按【F7】键调用监控视窗屏幕。

旧缓存区中显示了最近一次下载到设备的数据，该缓存区数据不能被修改；新缓存区中显示了当前编辑后的设备数据，该缓存区数据可以被修改，修改后数据保存到新缓存区中，可以使用方向键与翻页键来改变新缓存区中

当前光标的位置。

按【F10】键将在新旧缓存区间切换，可以方便的显示同一地址处新旧缓存区数据的变化。如图 LDS-12 所示：



存储器地址	缓存区数据	数据的ASCII码说明
00	8C 10 01 03 08 00 10 00 00 00 00 05 FF FF FF FF	
10	FF FF FF FF 08 00 08 51 08 E0 08 40 00 FF 08 50	Q...@...P
20	08 52 08 53 08 54 08 55 08 56 08 57 08 58 08 59	..R.S.T.U.V.W.X.Y
30	FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF	
40	FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF	
50	04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
60	01 01 01 01 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF	
70	FF FF FF FF FF FF FF FF 00 01 02 03 FF FF FF FF	
80	FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF	
90	01 01 01 01 FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00	
a0	FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 FF FF FF FF	
b0	FF FF FF FF 33 66 99 CC FF FF FF FF FF FF FF FF	3f.....
c0	FF 00 00 00 FF 00 00 00 FF 00 00 00 FF 00 00 00	
d0	FF 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF	
e0	FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF	
f0	01 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 01 FF FF	
100	FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 01 FF FF FF FF FF	
110	FF FF FF FF FF FF FF 01 FF FF FF FF FF FF FF FF	
120	33 33 33 33 FF FF FF FF FF FF FF FF 66 66 66 66	3333.....ffff

LDS-12

四、加载数据

编程的数据能从设备加载或从磁盘文件加载，从设备加载要花很长时间，建立系统时最好从磁盘文件加载启动。

1. 从设备加载数据

加载存贮在设备中的配置数据，需要在【选项】菜单下的【设备搜索列表设置】对话框中设置搜索信息字段，使用快捷键【CTRL+L】显示该对话框。如图 LDS-13 所示：

设备搜索列表设置
X

	Box	Number	号		Box	Number	号
☐ 2键面板	1	1		☐ 软启动模块	1	1	
☐ 4键面板	1	1		☐ 单刀双掷模块	1	1	
☐ 6键面板	1	1		☐ 2A开关模块	1	1	
☐ 7键面板	1	1		☐ 5A6回路开关模块	1	1	
☐ 9键面板	1	1		☐ 16A4回路开关模块	1	1	
☐ 10键面板	1	1		☐ 16A6回路开关模块	1	1	
☐ 带遥控10键面板	1	1		☒ 20A4回路开关模块	1	1	
☐ 4输入接口	1	1		☐ 20A6回路开关模块	1	1	
☒ 16输入接口	1	1		☐ 一进多出1A模块	1	1	
☐ 客房控制面板	1	1		☐ 一进多出5A模块	1	1	
☐ 液晶时钟管理器	1	1		☐ 一进多出5A时钟模块	1	1	
☐ 空调面板	1	1		☐ LED模块	1	1	
☐ DMX512	1	1		☐ 4回路0~10V输出	1	1	
☐ 5A电流传感器	1	1		☐ 12回路0~10V输出	1	1	
☐ 20A电流传感器	1	1		☐ 6回路2A调光模块	1	1	
☐ 40A电流传感器	1	1		☐ 单相调光模块	1	1	
☐ 光电传感器	1	1		☐ 一进多出1A时钟模块	1	1	
☐ 动静探测器	1	1		☐ 20A9回路带电流开关模块	1	1	
☐ 红外接受器	1	1		☐ DALI调光模块	1	1	
☐ 第三方动静探测器	1	1		☐ 窗帘控制器	1	1	
☐ 多功能网桥	1	1		☐ 协议转换器485S	1	1	
☐ 温度传感器	1	1					
☐ 8回路调光模块	1	1					
☐ 三相调光模块	1	1					
☐ 2系列面板	1	1					

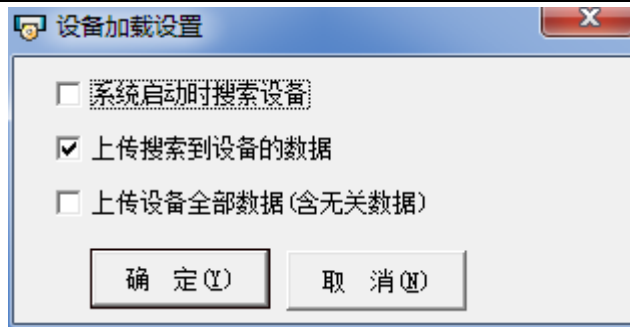
Reset Device to Load Now

☒ 重新搜索设备 (S)
 ☒ 使用块信息读取 (B)
 清除 (C)
 确定 (Y)
 取消 (N)

LDS-13

选中要搜索设备的检查框，用【最小 Box 号】和【最大 Box 号】设置搜索范围，设置【重新搜索设备】检查框。

点击【确定】后，开始搜索连在网上的这个设备，当找到设备后，物理视窗设备列表中就被加进一项。设备搜索完成后，根据系统参数中的【上传搜索到设备的数据】设置决定是否加载设备的数据。该参数可以在【选项】菜单下的【设备加载设置】对话框中设置，如图 LDS-14 所示：



LDS-14

或者选择物理视窗中需要加载的设备，按【F11】键进行设备数据的加载。

如图 LDS-15 所示：



LDS-15

在搜索和加载的过程中不能 使用 PC 机，特别不能编辑部分的加载数据，否则会影响网络的正常通讯和设备数据的正确性。

调试软件在启动时能设置自动搜索设备和加载相应设备数据，可以通过图 LDS-14 的窗口进行启动参数的设置，通过图 LDS-13 的窗口进行搜索设备 Box 号的设置，保存所作的设置后，下次运行软件时将按所作修改进行启动。

2. 从磁盘文件加载数据

设备的数据文件能够保存为一个文件，文件以 < dx.hex > 的格式命名，其中，d 是设备的类型助记符，x 为设备的 Box 号。选择【文件】菜单下的【保存】、【另存为...】或【保存全部】子菜单将设备数据文件保存到磁盘上。

其中：

①【保存】和【另存为...】菜单用来保存某一个具体的设备，当该设备是通过【文件】菜单下的【打开】子菜单加载的话，在选择【保存】子菜单进行保存时，将以打开时的文件名进行保存。否则弹出保存对话框进行文件名设置。

②【保存全部】菜单用来保存物理视窗中所有加载的设备。设备以打开时的文件名或缺省的文件名进行保存。

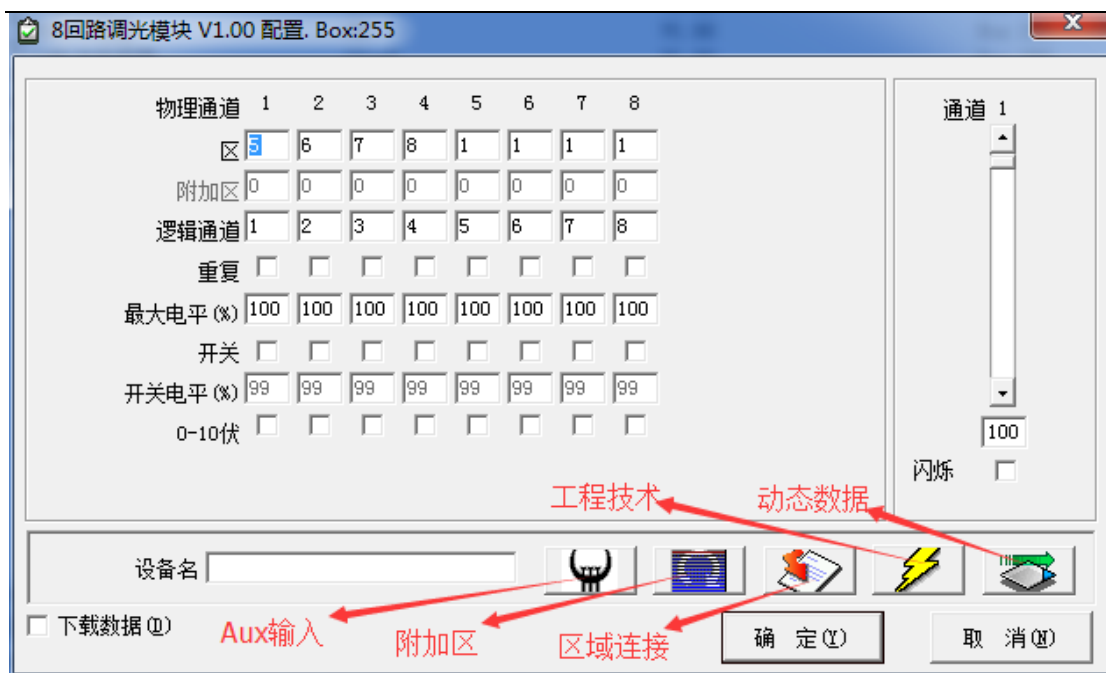
在软件启动完成后，可以通过【文件】菜单下的【打开】子菜单将保存在磁盘文件上的设备数据文件加载到系统中；也可以通过【文件】菜单下的【新建】子菜单选择相应设备，通过设备标准模板建立相应的设备数据文件，再根据需要对设备数据文件进行修改。

五、设备配置

设备配置可以用来设置系统的电气特性和分区特性，在进行设备配置前，用户必须对照明控制设备和相应的专业术语有一定的了解和认识。

1. 区、通道、重复通道、开关/调光

在物理视窗下选择某个设备，点击【运行】菜单下的【设备配置】子菜单（可使用快捷键【CTRL+C】、工具栏上第二个按钮或鼠标右键双击设备），显示设备配置对话框，如图 LDS-16 所示：



LDS-16

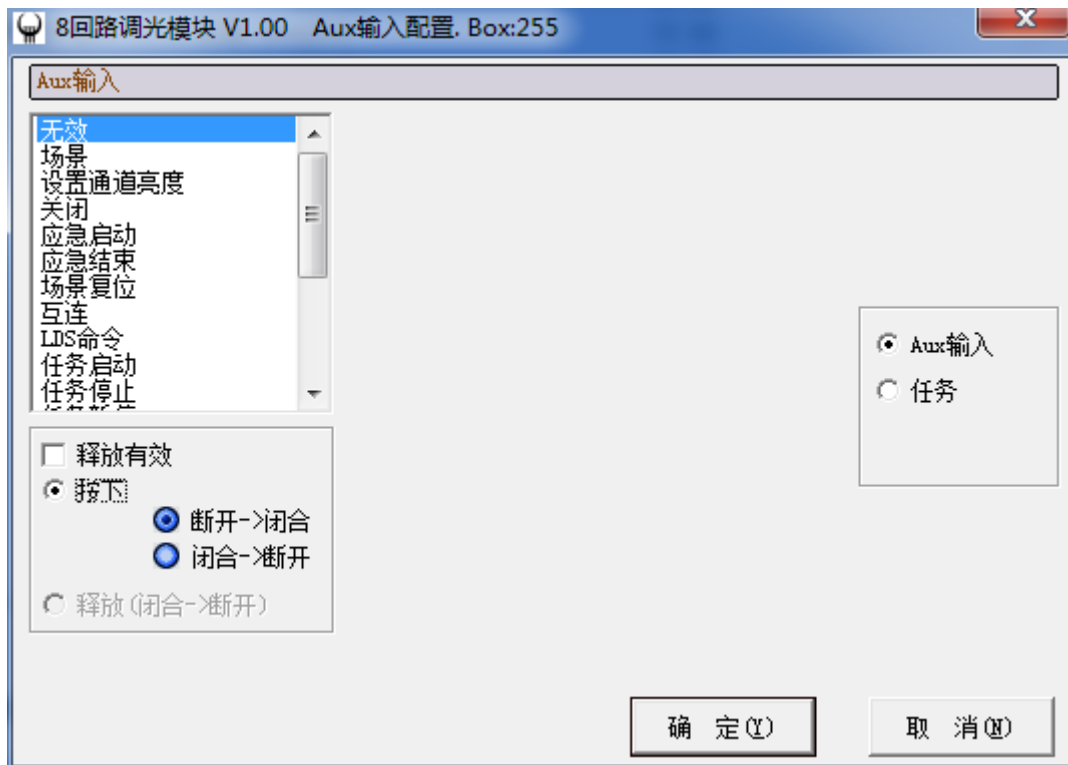
在该对话框中显示了设备的每个物理通道对应的区、附加区、逻辑通道、重复通道、最大电平、开关/调光等设备特性。可以根据需要进行相应的修改。其中，当某物理通道所对应的『重复』项检查框被选中时标识该通道为重复通道。当所对应的『开关』项检查框被选中时标识该通道指定为开关，否则为调光。可以通过『运行』菜单下的『标识重复通道』子菜单对物理视窗中所有设备的重复通道进行自动标识。

在对话框的底部可以修改设备的名称，修改后的设备名称将反映到物理视窗上。

对话框右边的滑动块可以用来改变通道的亮度。确定要改变的通道，将光标移到该通道对应参数的任何一个编辑框中，滑动块上部将显示该物理通道号，移动滑块即可改变通道亮度。

2. Aux 输入配置

点击图 LDS-16 中的『Aux 输入』按钮，显示 Aux 输入配置对话框，如图 LDS-17 所示：



LDS-17

在该对话框中可进行设备的 Aux 功能配置，通过『释放有效』检查框来禁止或允许 Aux 功能的释放项。分别选择『按下』和『释放』的单选按钮，在功能列表框中选择相应的功能项，根据需要修改进行配置。

点击『任务』单选按钮，将显示该设备的 Task 命令行。

3. 附加区配置

点击图 LDS-16 中的『附加区』按钮，显示附加区配置对话框，如图 LDS-18 所示：



LDS-18

在该对话框中可通过物理通道对应的检查框来改变附加区的值，或者直接修改相应的编辑框来改变附加区的值。

4. 区域连接配置

点击图 LDS-16 中的【区域连接】按钮，显示区域连接配置对话框，如图 LDS-19 所示：

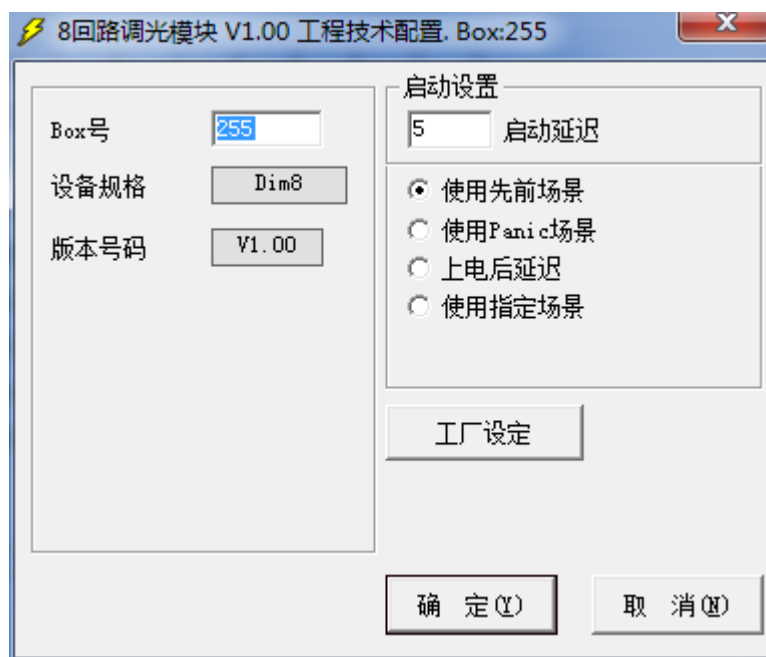


LDS-19

5. 工程技术配置

点击图 LDS-16 中的【工程技术】按钮，显示工程技术配置对话框，如

图 LDS-20 所示：



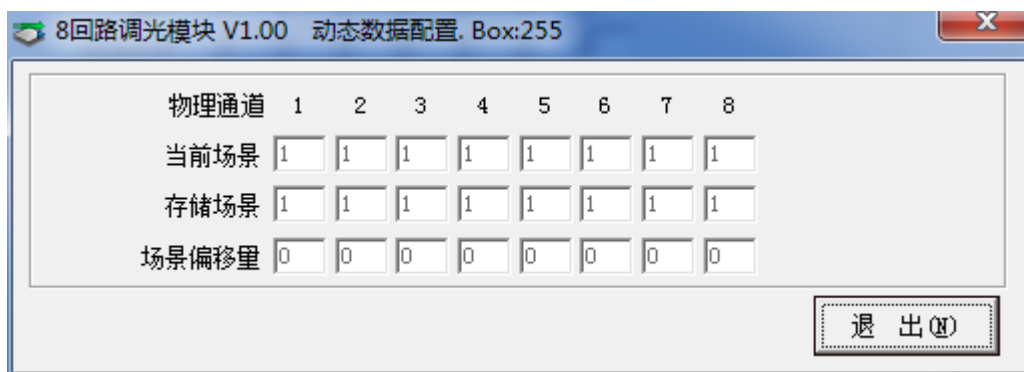
LDS-20

在该对话框中可以修改设备的 Box 号，修改后的 Box 会反映到界面上。如果设备的 Box 号发生了变化，在下载数据到设备中时，必须将下载对话框中的【设备复位】检查框置为选中状态，否则容易引起设备数据的混乱，而所做 Box 改变也不起作用。

点击对话框中【工厂设定】按钮，将设备的 EEPROM 数据恢复到出厂初始设置。

6. 动态数据显示

点击图 LDS-16 中的【动态数据】按钮，显示动态数据配置对话框，从设备读取最新的三个场景参数值，如图 LDS-21 所示：



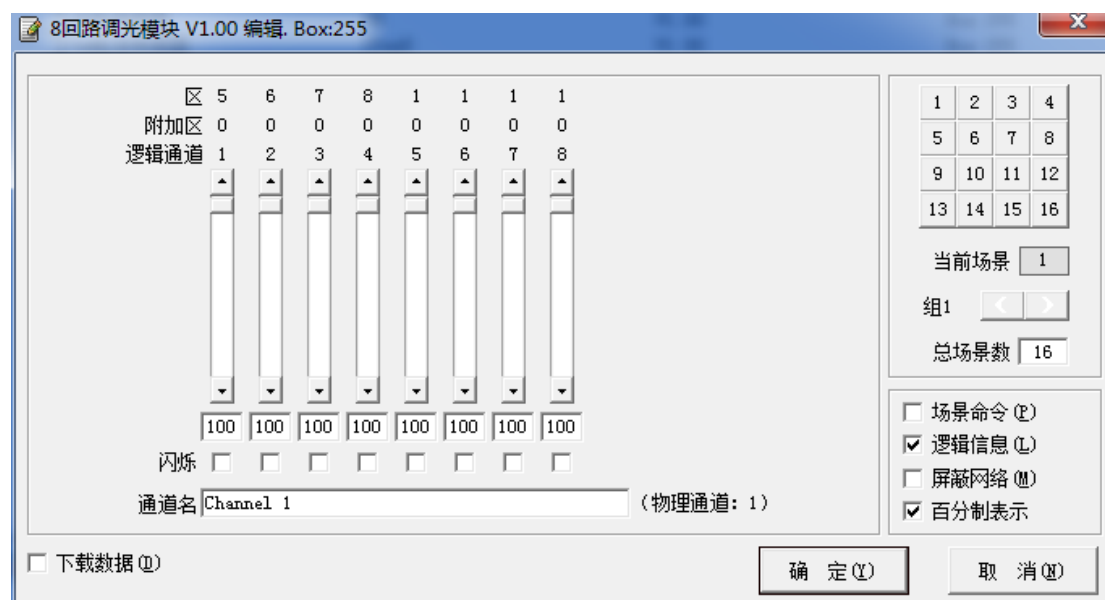
LDS-21

六、场景编辑

场景编辑主要用来设置设备的预置场景和调节通道的亮度，可以从物理视窗或逻辑视窗进行编辑。

1. 从物理视窗进行场景编辑

在物理视窗下选择某个设备，点击【运行】菜单下的【设备编辑】子菜单（可使用快捷键【CTRL+E】、工具栏上第一个按钮或鼠标左键双击设备），显示设备编辑对话框，如图 LDS-22 所示：



LDS-22

选择要编辑的预置场景，调整相应的亮度滑块。如果希望在做这些操作时不影响网络，则应将【屏蔽网络】检查框置为选中状态，从而信息不向网上发送，设备也不会响应。

- 在对话框右边有个组选择键，通过组的改变，可选择 1—96 个场景。
- 对话框可以设置通道名

如果将【场景命令】检查框选中，就可以用预置场景信息代替通道亮度信息。这可用于观察现场原始场景和编辑后场景之间的差别。

如果将【逻辑信息】检查框选中，则可以设置逻辑通道亮度；如果将【逻

辑信息】检查框清除，则可以设置物理通道亮度，此时只有相应的设备才能响应。

如果闪烁框选中，该通道将从关到开进行闪烁，当对话框关闭时闪烁也就停止。

如果【下载数据】检查框选中，则会弹出下载对话框，将所做改变写入到设备中去，否则编辑后信息不会被写入到设备。

2. 从逻辑视窗进行场景编辑

按【F8】键选择逻辑视窗，如果屏幕无信息显示或信息不完全，则系统需要初始化。

初始化逻辑数据

选择物理视窗

点击【运行】菜单下的【初始化逻辑数据】子菜单（可使用快捷键

【CTRL+I】），则逻辑区域被初始化，按【F8】键后转入逻辑视窗。

选择需要编辑的区域，点击后进入该区域对应的场景编辑对话框，如图LDS-23所示：

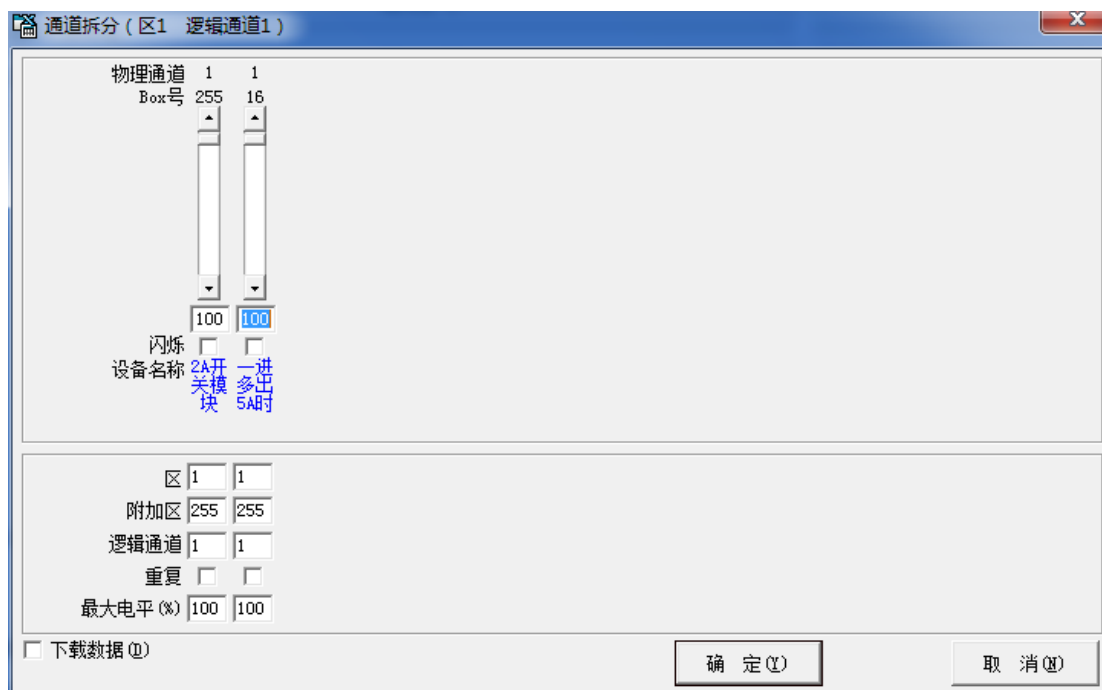


LDS-23

选择相应的预置场景编辑和调整相应的亮度滑块。按组号选择键可读取超过 16 的预置场景，最大预置场景是 96。

如果你希望编辑场景时不影响网络，你可将『屏蔽网络』检查框选中，这将屏蔽信息发送，设备也不响应。

在通道名右边还包含了一个物理通道列表框，这些通道都有相同的逻辑设置，重复通道前标有*号。点击列表框中的列表项将弹出通道拆分窗体，在该窗体中可重新进行逻辑通道的拆分与合并,如图 LDS-24 所示：



LDS-24

如果将『场景命令』检查框选中，就可以用预置场景信息代替通道亮度信息。这可用于观察现场原始场景和编辑后场景之间的差别。

选中『侦听网络』检查框会引起对话框中的亮度滑块跟随网上任何设置通道（同区，同逻辑通道）的亮度信息，这时对话框的亮度滑块将不跟随预置场景信息。

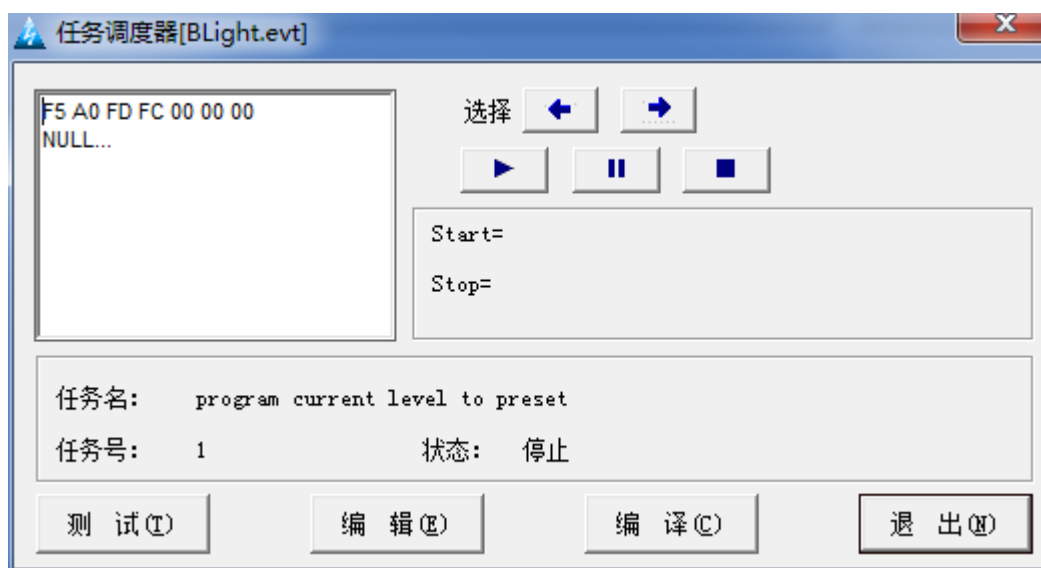
『复制』按钮允许将一个预置场景复制到另一个预置场景，区内所有通道都可以拷贝。

水平滚动条能使不显示的通道滚动到视窗中，单个区最大建立的通道数是 255，如果小于 24 个通道则滚动条隐舍。

如果『下载数据』检查框选中，则会弹出下载对话框，将所做改变写入到设备中去，否则编辑后信息不会被写入到设备。

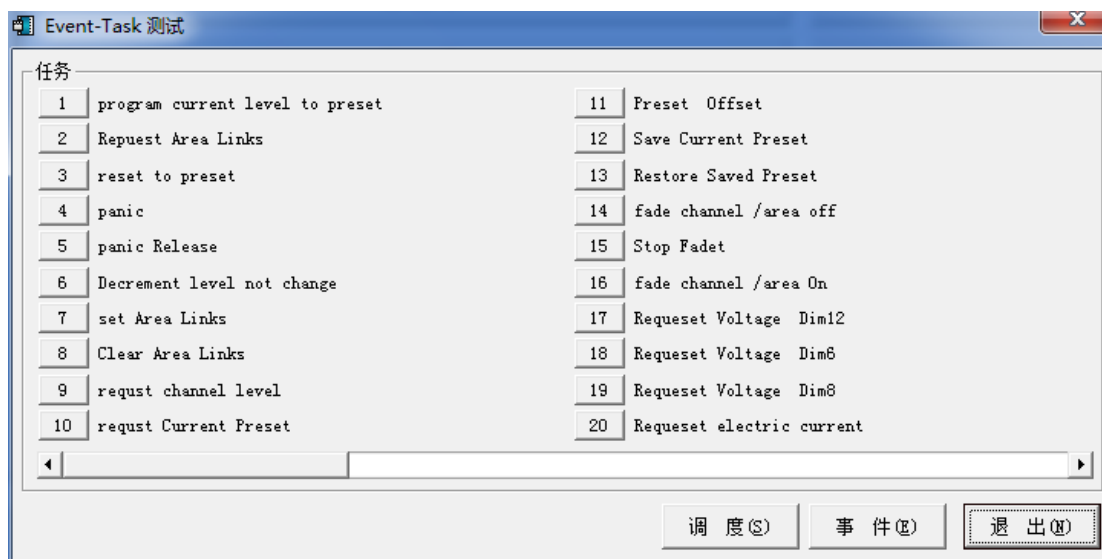
七、调度管理器

LDS 时序发生器能使调试软件代替一个面板，通过网络发送信息。通过 INI 文件中的【Sequence File】项可以指定任务调度文件，【TextEditor】项设置编辑器，缺省值为文本编辑器。选择【运行】菜单下的【任务调度】子菜单显示任务调度器窗口，如图 LDS-25 所示：



LDS-25

点击图 LDS-25 中的【编辑】按钮，进行任务/事件的编程。任务编辑完成后保存文件，按【编译】按钮进行编译。点击【选择】系列按钮可进行任务的选择，按【执行】系列按钮可对所选择的任务进行运行、挂起、唤醒停止动作。按【测试】按钮转入任务/事件测试窗口，如图 LDS-26 所示：



LDS-26

在该窗口中显示了任务/事件列表，按【事件】按钮可以进行事件/任务的切换。按【调度】按钮可以返回任务调度器窗口。

任务调度文件中输入一个用“任务-事件”命令编写的文件，编译器命令采用下列格式：

全局命令

Device=类型名	置设备类型号，如 Pan4、DC200
Name="x"	置设备名称，x 为字符串，小于 60 个字符

任务命令

Taskx	指定一个任务，x 为任务号
Name="x"	指定任务名，x 为字符串，小于 60 个字符
Type=x	指定任务类型，x 为下列一个词
	OneShot 任务每次被调用就执行一次
	Chaser 任务被调用后，就重复执行
Area=x	置默认区号，x 是 0...255
Join=x	置默认互连级，x 是 0...255
Fade=x	置默认渐变速率，x 是 0...1310.7 秒
Preset=x	置默认场景，x 是 1...96
Delay=x	置默认延迟值，x 是 0...6553.5 秒
Preset(P=x,A=x,J=x,F=x)	置一个场景，参数可省略 P 预置场景号，值为 1...96 A 区号，值为 0...255 J 互连级，值为 0...255 F 渐变时间，值为 0...1310.7 秒
ChannelLevel (A=x,J=x,C=x,L=x,F=x)	置一个通道亮度，参数可省略，缺省 C=1, L=1 A 区号，值为 0...255 J 互连级，值为 0...255 C 通道号，值为 1...255 L 通道亮度，值为 0...100 F 渐变时间，值为 0... 25.5 秒
LDS(x,x,x,x,x,x,x)	输入一个 LDS 信息，要求 7 字节，x 是十进制数或 Hex 数，从 0 到 255，且第一个字节为 0xF5、0xFA 或 0x2
Delay(x)	延迟一段时间，x 为秒值，值为 0...6553.5 秒，间隔为 0.1 秒
Jump(x)	跳转到存储器或标号为 x 的位置。x 可以是标号或相对于任务开始点的存储器位置
NewVector(x)	置下次这个任务执行的开始位置。x 可以是标号或相对于任务开始点的存储器位置

Start(P=x,A=x,J=x,F=x) 或 Start(x,x,x,x,x,x,x)	置初始化时序的信息，可用场景命令或 7 字节的 LDS 信息，LDS 信息要求以 0xF5 或 0xFA 开头
StartTask(x,..)	调用一个任务，x 为任务号或 All
PauseTask(x,..)	挂起一个任务，x 为任务号或 All
ReStartTask(x,..)	唤醒一个任务，x 为任务号或 All
CancelTask(x,..)	停止一个任务，x 为任务号或 All
#asm x	将字节存贮到任务排列，用分号结束
Null	结束标志

事件命令

Eventx	指定一个事件，x 为事件号
Name="x"	指定事件名，x 为字符串，小于 60 个字符
Area=x	置默认区号，x 是 0...255
Join=x	置默认互连级，x 是 0...255
Fade=x	置默认渐变速率，x 是 0...1310.7 秒
Preset=x	置默认场景，x 是 1...96
Days(x,..)	置事件动作星期，合法值为 Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat, Sun
Time=x	置事件动作时间，有效格式为：hh:mm, SR, SR+/- hh:mm, SS, SS+/-hh:mm 24 小时格式，当有 SR, SS 时小时为 0-11
Date(x,y..)	置事件动作日期，x 表示日期，值为 ALL 或 1-31 y 表示月份，合法值为 Jan, Feb, Mar, Apr, May, Jun, Jul, Aug, Sep, Oct, Nov, Dec
Enable=x	启动或停止一个事件，合法值为 True, False
Preset(P=x,A=x,J=x,F=x)	置一个场景，参数可省略 P 预置场景号，值为 1...96 A 区号，值为 0...255 J 互连级，值为 0...255 F 渐变时间，值为 0...1310.7 秒
Task(x)	调用一个任务，x 为任务号
StopTask(x)	停止一个任务，x 为任务号
LDS(x,x,x,x,x,x,x)	输入一个 LDS 信息，要求 7 字节，x 是十进制数或 Hex 数，从 0 到 255，且第一个字节为 0xF5、0xFA 或 0x2

SRSS 命令

SRSS	指定日出日落时间
x hh:mm,hh:mm	置每月一号的日出日落时间，x 表示月份，合法值为 Jan, Feb, Mar, Apr, May, Jun, Jul,

	Aug, Sep, Oct, Nov, Dec。日出日落时间为 24 小时格式
--	--

输入数值可以是 Hex 或十进制表示法，十进制表示是默认的，Hex 号是处理成为带有 0x 号的输入。

如：0x34=52（十进制）

0x66=102（十进制）

调度器源文件例子

```
//DC200001.EVT Decompiled Minder Time Clock
```

```
//Decompiled Wednesday January 11 2006 at 10:25 AM
```

```
Device=DC200
```

```
Name="DC200"
```

```
Task1
```

```
{
```

```
    // Org=0x0081
```

```
    Name="Task 1"
```

```
    Area=1
```

```
    Join=1
```

```
    Preset(P=1, F=1)
```

```
    Delay(5)
```

```
    Null
```

```
}
```

```
Task2
```

```
{
```

```
    Name="Task 2"
```

```
    ChannelLevel(C=1, L=80)
```

```
    NULL
```

```
}
```

```
Event1
```

```
{
```

```
    Name="Event1"
```

```
Date(all, Jan, May)

Days(Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat)

Time=SR+1:00

Enable=False

Preset(P=1, A=1)

}

Event2

{

    Name="Event2"

    Days(Mon, Tue, Wed, Thu, Fri)

    Time= 12:00

    Enable=True

    Task(1)

}
```

八、时钟

小型时钟是 7 天实时时钟，含有日出日落控制，能直接控制设备，LCD 显示屏显示时间和状态。

时钟编程有两个基本部分组成

事件（Events），某日某时发生规定的动作

任务（Tasks），由 Events 触发的 LDS 信息时序

Events 一般指定一个时间，一天或数天和一个动作，Events 有下列形式：

```
Event1

{

    Days(Mon, Tue)

    Time=10:20

    Enable=True

    Preset(P=1)
```

}

Tasks 是一系列要送到 LDS 网上的信息，它含有一系列时序和编辑的指令，

Tasks 有下列形式：

Task1

{

Preset(P=2, A=5)

Delay(1)

Lab:

Preset(P=1, A=5, F=10)

Delay(20)

Preset(P=4, A=5, F=10)

Delay(20)

Jump(Lab)

}

选择已加载的液晶面板设备，点击【运行】菜单下的【事件编辑】子菜单，显示事件设置对话框，如图 LDS-27 所示：



LDS-27

在该对话框中可以通过界面操作来进行事件的增加、删除和修改操作，也可以通过编辑一个文本源文件来进行事件的设置。

① 界面操作

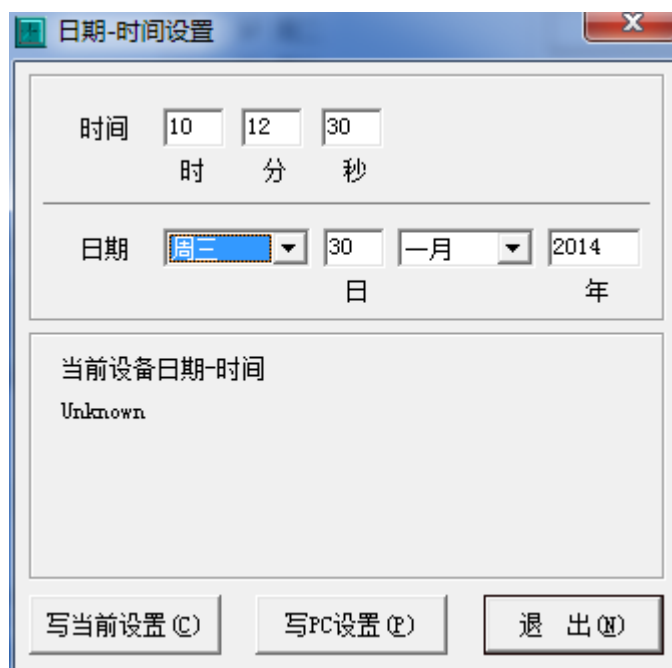
点击图 LDS-27 中的【事件增加】按钮，可以在所有事件的末尾增加一条新事件；点击【事件删除】按钮，删除当前的事件。通过左侧的移动按钮选择要修改的事件，选中【事情】单选按钮，设置场景号、区号、渐变时间和附加区值；选中【任务】单选按钮，在列表框中显示任务的时序信息。

在对话框的右半部分可以设置事件发生的日期，星期和时间。其中时间可以使用标准时间制或包含日出日落的时间。

② 源文件编辑

对于事件的编辑也可以通过编程的方式来实现。在对话框中点击【编辑】按钮，在文件对话框中选择要编辑的文本源文件（可通过反编译按钮新建一个源文件），编辑源文件后，退出编辑器，保存该文件。点击【编译】按钮进行源文件编译，如果检测出错误，则会出现信息提示框，检查错误直至编译成功。编译完成后，可通过对话框中的移动按键来查看所编辑的事件。

事件编辑完成后，选中【下载数据】复选框，将所做修改下载到设备。为了测试所设置的事件，可以点击图 LDS-27 中的【时间设置】按钮，弹出时间设置对话框，如图 LDS-28 所示：



LDS-28

在该对话框中可以修改设备的时间，从而检测事件的正确性。

九、可配置面板

可配置面板是按键面板，可以对它进行常规设置或高级设置。在配置面板时，首先需要确定该面板的 Box 号。点击【运行】菜单下的【设备配置】子菜单（可使用快捷键【CTRL+C】、工具栏上第二个按钮或鼠标右键双击设备），显示设备配置对话框，在该对话框中进行 Box 号的修改或恢复工厂设定。

1. 面板的常规设置

选择面板设备，点击【运行】菜单下的【设备编辑】子菜单（可使用快捷键【CTRL+E】、工具栏上第一个按钮或鼠标左键双击设备），显示常规设置对话框，如图 LDS-29 所示：



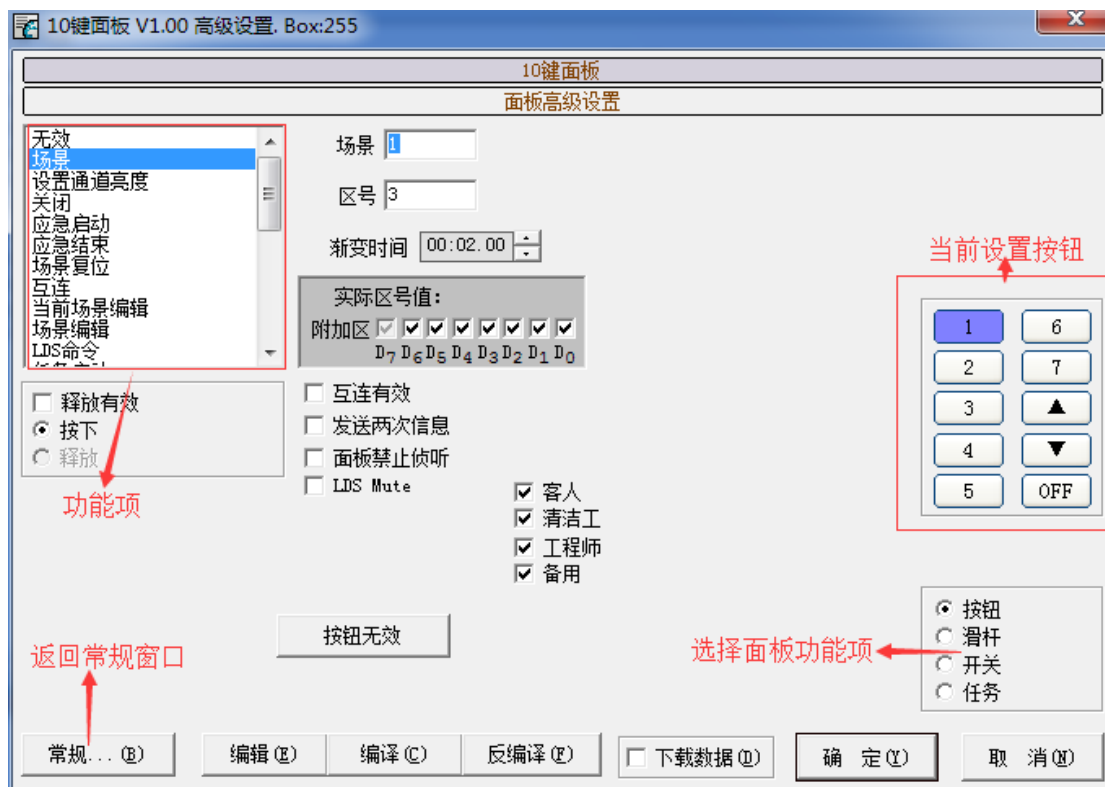
LDS-29

如果一块面板仅仅执行标准功能，而且也仅仅一个区，在该窗口就可作

所有必要的设置。根据需要修改区号、渐变时间和附加区值。

2. 面板的高级设置

点击图 LDS-29 中的【高级】按钮，显示面板高级设置对话框，如图 LDS-30 所示：



LDS-30

可以让同一块面板上的不同按钮具有不同的功能，在窗口的左边用箭头选择你想要改变的按钮，在功能项列表中选择该按钮需要实现的功能项，设置相应的参数。当对每个按钮都设置好后，点击【确定】保存所作修改。

在面板中可以进行任务的编程，通过任务可以执行一系列的命令。

编辑一个源文件

点击【编辑】按钮，进行任务编程。任务编辑完成后保存文件，按【编译】按钮进行编译。如果有错误被检测，就出现提示信息框，修改程序直至编译通过。点【反编译】按钮可以将 EEPROM 中的 Task 数据以一个文本源文件的方式保存