

SBIridium 1.2

Руководство

Оглавление

Применение SBIdrium	3
Совместимость с iRidium Studio.....	3
Поддерживаемые устройства Smart-Bus G4	3
Лицензирование.....	4
Замена лицензионных ключей.....	4
Работа в SBIdrium в демо-режиме	4
Установка и запуск SBIdrium	5
Установка базы данных.....	5
Обновление базы данных.....	6
Добавление устройств Smart-Bus G4 в проект	7
Запуск драйверов в работу	9
Привязка графических элементов к драйверу 4LED.....	11
Привязка графических элементов к драйверу DMX 48.....	12
Привязка графических элементов к драйверу Z-Audio	13

Применение SBIridium

Совместимость с iRidium Studio

Вы можете работать с базой данных SBIridium в редакторе [iRidium Studio](#) начиная с версии 1.1.4.

Поддерживаемые устройства Smart-Bus G4

База данных SBIridium 1.2 позволяет вам работать со следующими устройствами Smart-Bus G4

Реле	SB-2R-UN SB-3R-UN SB-RLY4c20A-DN SB-RLY6c16A-DN SB-RLY8c16A-DN SB-RLY12c10A-DN
Диммеры	SB-DIM2c6A-DN SB-DIM4c3A-DN SB-DIM6c2A-DN SB-6B0-10V-DN SB-DIM8C1A-DN
Смешанные модули	SB-MIX24-DN SB-ZMIX23-DN
Дискретный вход и сенсоры	SB-4Z-UN SB-9in1T-CL SB-6in1T-CL SB-5in1-CL
Климат	SB-4T-UN SB-HVAC2-DN
Медиа	SB-IRM-UN SB-ZAudio2-DN
DMX и LED-драйверы	SB-DMX48-DN SB-4LED-DCV
Панели управления	SB-DDP-EU SB-NDP

Лицензирование

Лицензирование библиотеки в проекте производится в личном кабинете Iridiummobile.ru в три шага:

1. Вы оплачиваете лицензию и получаете от нас лицензионный ключ;
2. Вводите полученный ключ в личном кабинете в разделе «Pro» → «Лицензии»;
3. Привязываете полученную лицензию к вашему объекту.

Более подробную информацию о работе с объектам и лицензиями смотрите [на сайте Иридиума](#).

Замена панели управления

Лицензия не привязывается к конкретным панелям управления. Чтобы на новом устройстве запустить ваш проект, установите на него i3Pro и запустите приложение как вы это делали до этого.

Вы можете управлять списком активированных панелей в личном кабинете Iridiummobile.ru в разделе «Пользователи и Панели».

Работа в SBIdrium в демо-режиме

Если на сайте Iridiummobile.ru вы имеете статус «Серебряный», то вам предоставляется возможность использовать полный функционал SBIdrium без лицензирования в демо-режиме:

- 20 минут неограниченной работы панели управления. После этого i3Pro требуется перезапустить;
- Режим "Developer's panel" для 2-х ваших панелей управления. Этот режим снимает ограничение по времени непрерывной работы;
- 60-дневный триальный период работы для тестирования ваших проектов на устройствах заказчика.

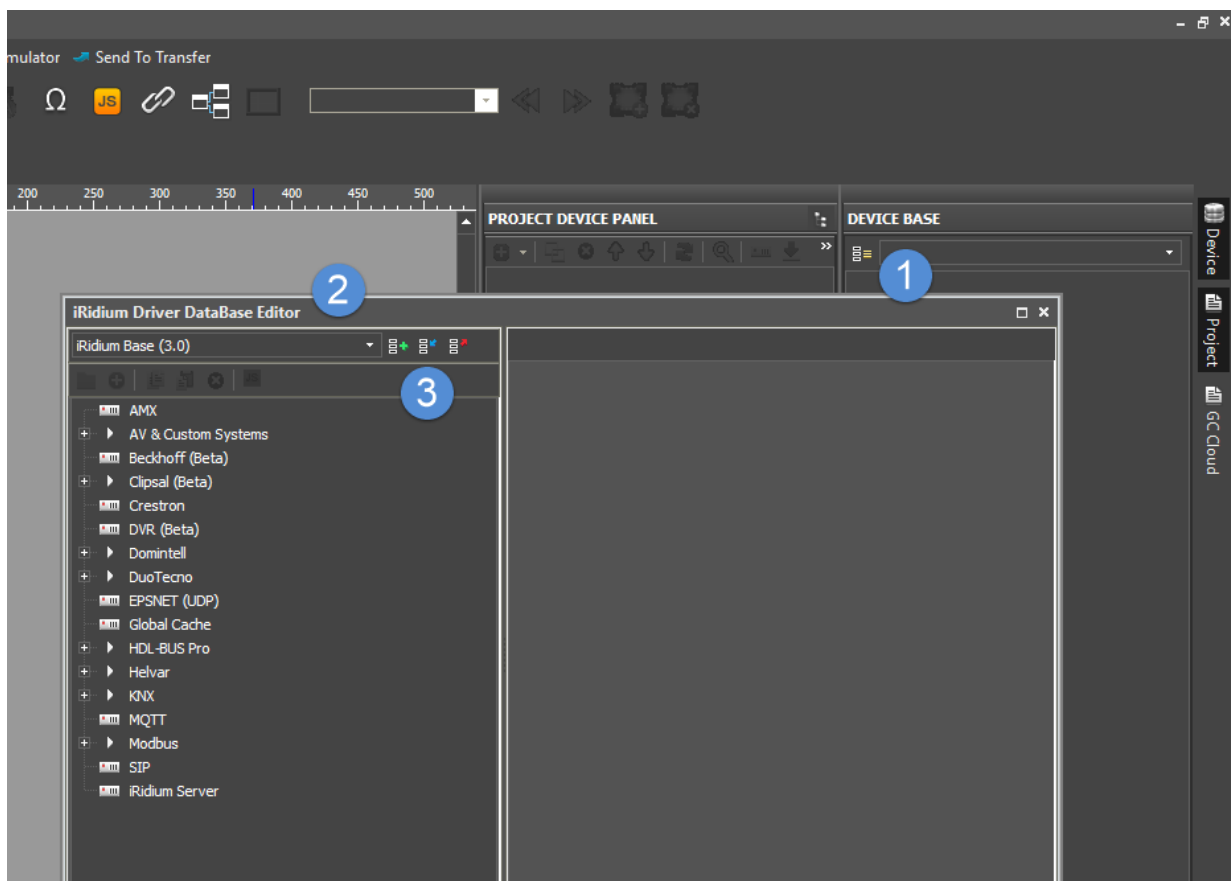
Чтобы получить статус «Серебряный» напишите нам в Support@SBIdrium.com.

Установка и запуск SBIridium

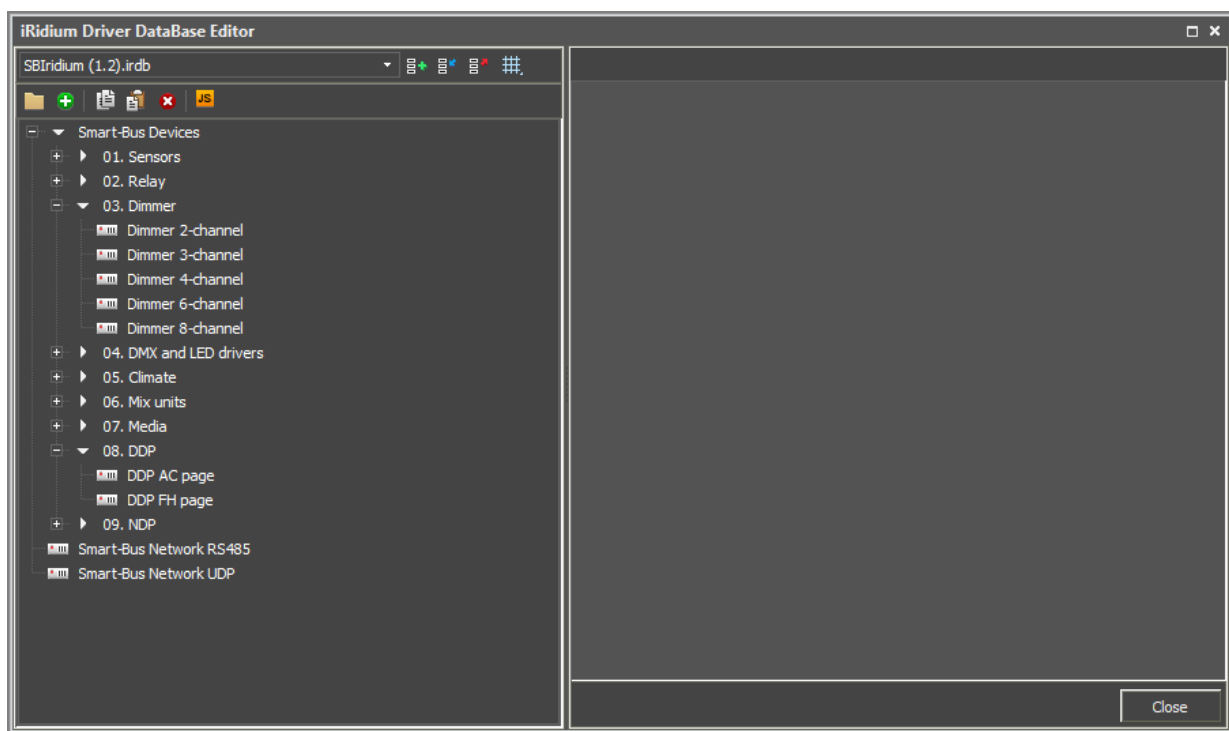
Установка базы данных

[Скачайте](#) и распакуйте последнюю версию базы данных SBIridium.irdb.

Запустите iRidium Studio, включите панель Device Base, (1) откройте окно iRidium Driver DataBase Editor (2) и нажмите Attach (3), чтобы прикрепить SBIridium к вашей студии.



После того, как вы прикрепите базу данных, в выпадающем списке появится новая строка SBIdrium (1.2)



База данных драйверов установлена.

Обновление базы данных

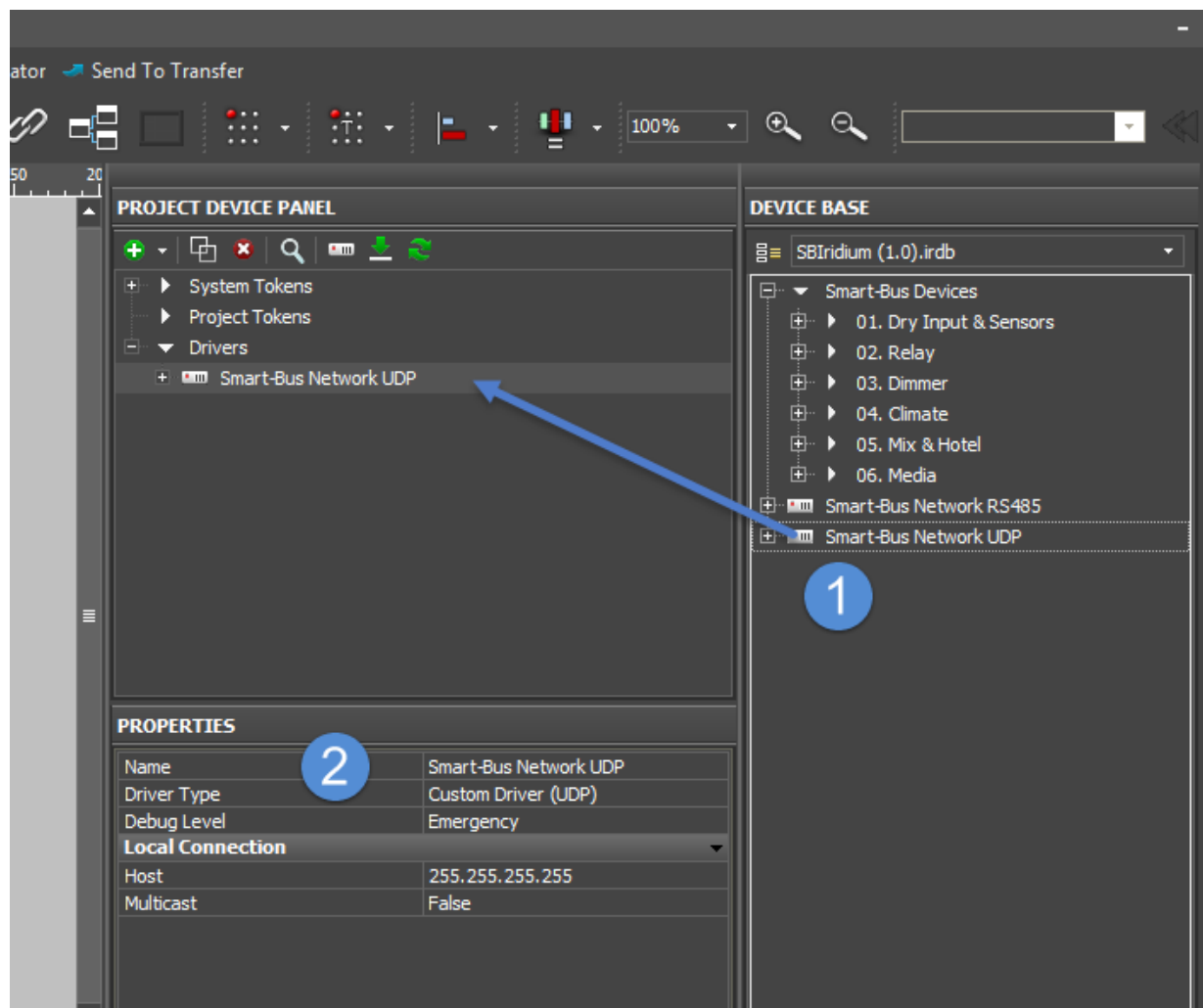
Если у вас установлена SBIdrium 1.1, отвяжите (Detach) ее в окне «iRidium Driver Database Editor» и установите SBIdrium 1.2.

Добавление устройств Smart-Bus G4 в проект

Для работы с устройствами Smart-Bus G4 добавьте драйверы из базы данных SBIdrium в ваш проект iRidium.

Smart-Bus Network UDP, Smart-Bus Network RS485

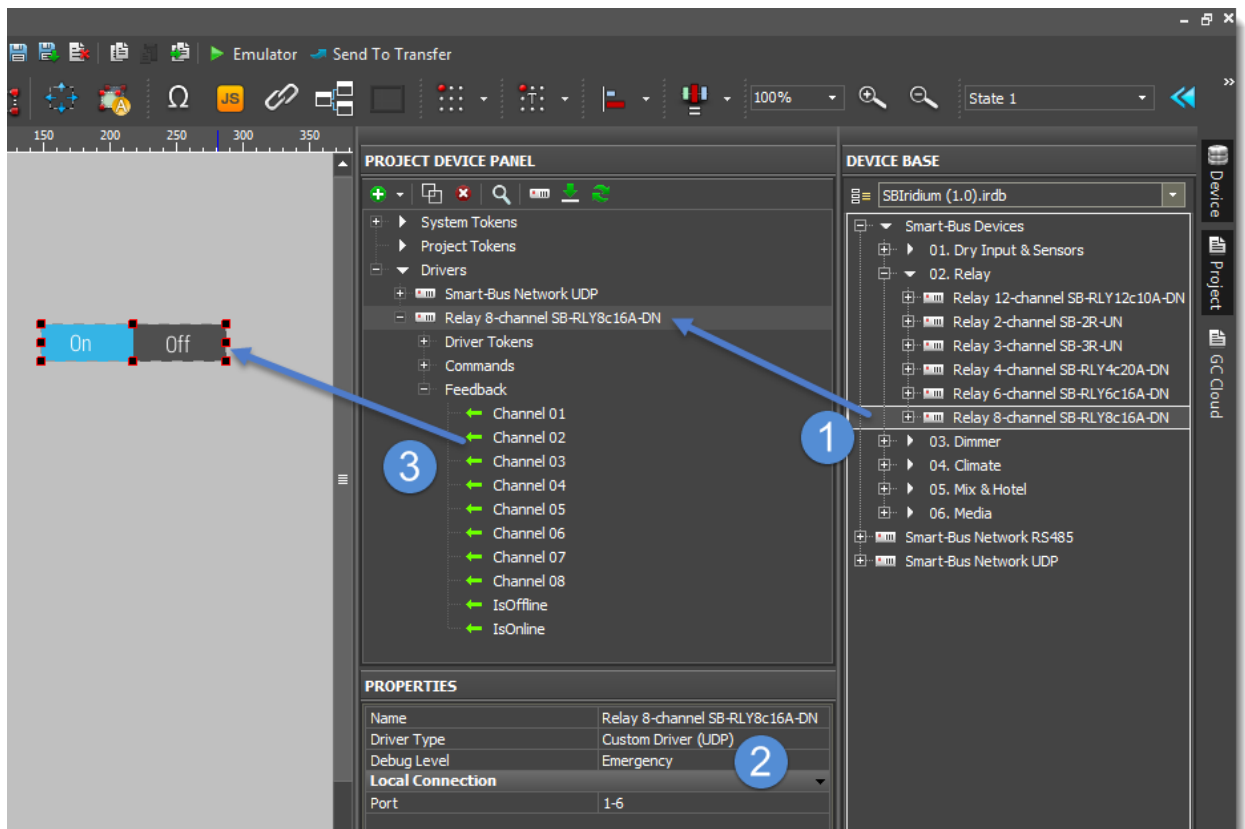
В зависимости от типа реализованной на объекте сети, Ethernet или RS485, добавьте соответствующий драйвер в проект (1) и укажите в нем необходимые сетевые настройки (2).



В проекте должен быть только один драйвер сети.

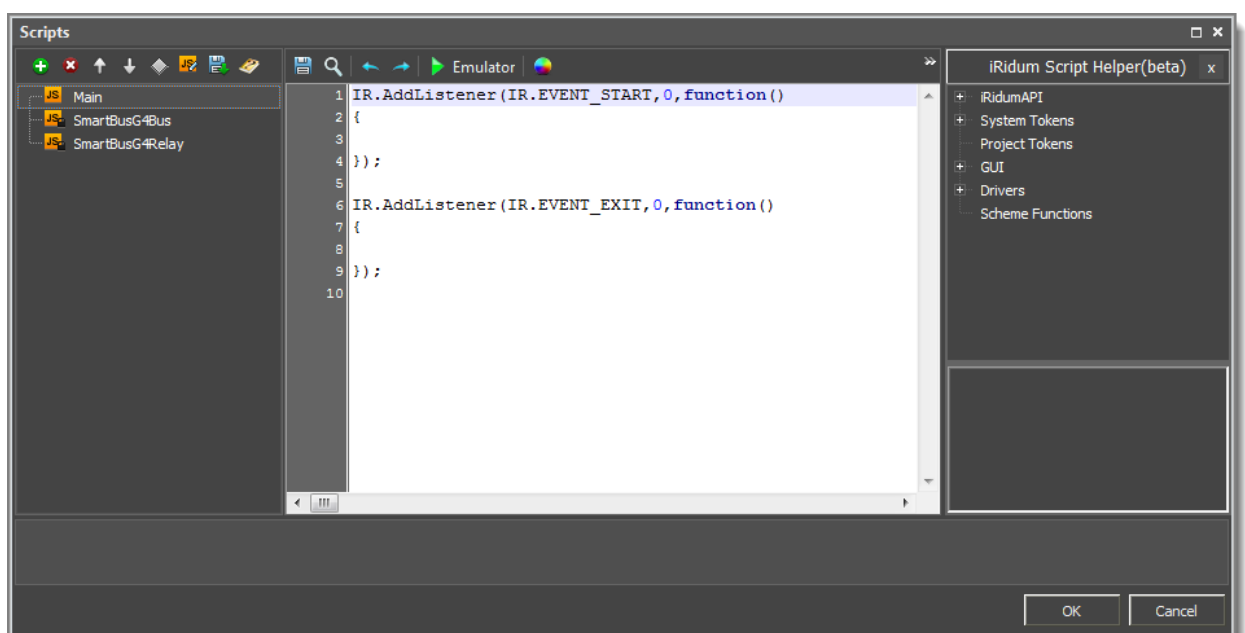
Smart-Bus Devices

Перетащите (1) необходимое устройство, например, 8-канальный релейный модуль в ваш проект, укажите адрес модуля в сети Smart-Bus в поле Port (2) и сделайте необходимые привязки feedback и commands к графическим элементам вашего проекта (3).



Важно не допускать того, чтобы в проекте были устройства с одинаковыми адресами Smart-Bus, поле Port у всех устройств должно отличаться. В противном случае студия проигнорирует эти устройства при запуске проекта.

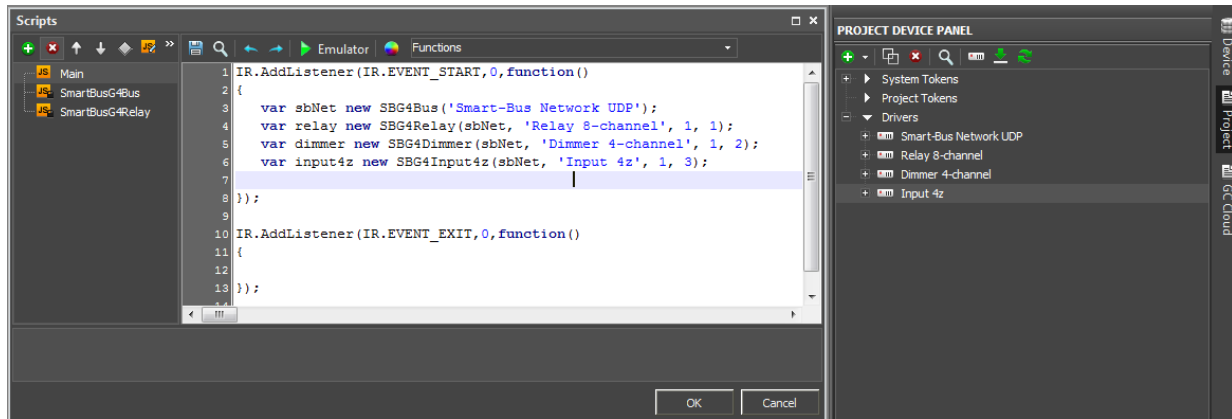
Что происходит при добавлении устройств в проект и при сообщении о дублировании
 При перетаскивании устройства из базы данных SBIdrium в ваш проект копируется js-файл с определением класса этого устройства. Например, при добавлении в проект сети Smart-Bus Network в проект добавляется js-файл SmartBusG4Bus.js с описанием класса SBG4Bus, а при добавлении реле – SmartBusG4Relay.js с классом SBG4Relay.



Запуск драйверов в работу

Для того, чтобы запустить драйвер в работу, в инициализационном скрипте проекта необходимо создать экземпляры всех добавленных в проект устройств и запустить проект.

Например, вы добавили в проект сеть Smart-Bus Network UDP, модуль реле, диммер и модуль 4z. Чтобы запустить в работу все эти драйвера, для каждого из них необходимо добавить определение экземпляра при старте приложения.



Список конструкторов устройств SBirdium приведен в таблице:

Устройство	Конструктор
Smart-Bus Network x	SBG4Bus(deviceName)
Input 4z	SBG4Input4z(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID)
Sensor x in 1	SBG4Sensor(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID, [units])
Relay x-channel	SBG4Relay(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID)
Dimmer x-channel	SBG4Dimmer(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID, [rememberLastControl])
HVAC2	SBG4Hvac2(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID, [units])
Input 4t	SBG4Input4t(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID, [units])
Mix24	SBG4Mix24(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID, [rememberLastControl])
Zone-Beast 23	SBG4ZBeast23(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID, [units], [rememberLastControl])
IR Emitter	SBG4IREmitter(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID)
Z-audio	SBG4ZAudio(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID)

Устройство	Конструктор
4LED	SBG4Led(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID)
DMX 48	SBG4DMX(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID, [rememberLastControl])
DDP страница AC	SBG4DdpAC(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID, [units])
DDP страница с теплым полом	SBG4DdpFH(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID, [units])
NDP	SBG4ndpAC(sbNet, deviceName, subnetID, deviceID, [units], pageNo)

здесь:

deviceName - имя драйвера в проекте;

sbNet - экземпляр сети "Smart-Bus Network x";

subnetID - адрес подсети устройства;

deviceID - адрес устройства;

units - код единиц измерения температуры: 0-град. Цельсия, 1-Фаренгейты;

rememberLastControl - для диммеров запоминать последнее управление: 1-Да; 0-Нет.

Привязка графических элементов к драйверу 4LED

Для корректной работы драйвера 4LED вам необходимо привязать к нему графические элементы управления RGB-подсветкой. Для этого в драйвере предусмотрены методы:

Метод	Описание
<code>attachColorPicker(item)</code>	Привязка к колорпикеру (color picker)
<code>attachColorPreset(item)</code>	Привязка к элементу с предустановленным цветом – пресету. При нажатии на пресет драйвер будет выдавать на RGB-ленту цвет этого пресета. К одному драйверу может быть привязано сколь угодно количество пресетов.
<code>attachColorBox(item)</code>	Привязка к элементу, который должен заливаться текущим цветом RGB-ленты

Привязка графических элементов должна производиться в скрипте проекта один раз после объявления самого драйвера.



```
1 IR.AddListener(IR.EVENT_START, 0, function ()
2 {
3   var sbNet = new SBG4Bus('Smart-Bus');
4   var led = new SBG4Led(sbNet, 'LED Driver', 1, 14);
5
6   led.attachColorPicker(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPicker"));
7   led.attachColorBox(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorCurrent"));
8   led.attachColorPreset(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPreset1"));
9   led.attachColorPreset(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPreset2"));
10  led.attachColorPreset(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPreset3"));
11  led.attachColorPreset(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPreset4"));
12  led.attachColorPreset(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPreset5"));
13
14
15 });
```

Чтобы получить ссылку на графический элемент, используйте системный метод iRidium Studio [GetItem\(\)](#). Воспользуйтесь помощником iRidium Script Helper в правой части окна редактора скриптов, чтобы быстро получить ссылку на нужный элемент.

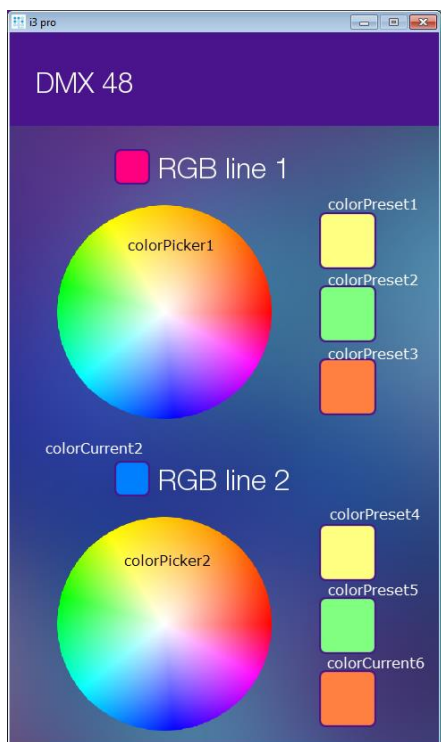
Привязка графических элементов к драйверу DMX 48

Для корректной работы драйвера DMX 48 вам необходимо привязать к нему графические элементы управления RGB-подсветкой и указать какие каналы DMX 48 должны управляться. Для этого в драйвере предусмотрены методы:

Метод	Описание
<code>attachColorPicker(item, channelRed, channelGreen, channelBlue)</code>	Привязка к колорпикеру (color picker)
<code>attachColorPreset(item, channelRed, channelGreen, channelBlue)</code>	Привязка к элементу с предустановленным цветом – пресету. При нажатии на пресет драйвер будет выдавать на RGB-ленту цвет этого пресета. К одному драйверу может быть привязано сколько угодно количество пресетов.
<code>attachColorBox(item, channelRed, channelGreen, channelBlue)</code>	Привязка к элементу, который должен заливаться текущим цветом RGB-ленты

Для каждого метода привязки должны указываться номера каналов DMX 48 `channelRed`, `channelGreen`, `channelBlue`, которые будут управляться этим графическим элементом.

Привязка графических элементов должна производиться в скрипте проекта один раз после объявления самого драйвера.



```
1 IR.AddListener(IR.EVENT_START,0,function()
2 {
3     var sbNet = new SBG4Bus('Smart-Bus');
4     var dmx = new SBG4DMX(sbNet, 'DMX48', 1, 48, 1);
5
6     // Attach channels 1,2,3
7     dmx.attachColorPicker(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPicker1"), 1,2,3);
8     dmx.attachColorBox(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorCurrent1"), 1,2,3);
9     dmx.attachColorPreset(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPreset1"), 1,2,3);
10    dmx.attachColorPreset(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPreset2"), 1,2,3);
11    dmx.attachColorPreset(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPreset3"), 1,2,3);
12
13    // Attach channels 4,5,6
14    dmx.attachColorPicker(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPicker2"), 4,5,6);
15    dmx.attachColorBox(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorCurrent2"), 4,5,6);
16    dmx.attachColorPreset(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPreset4"), 4,5,6);
17    dmx.attachColorPreset(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPreset5"), 4,5,6);
18    dmx.attachColorPreset(IR.GetPage("pageMain").GetItem("colorPreset6"), 4,5,6);
19
20
21 });
```

Чтобы получить ссылку на графический элемент, используйте системный метод iRidium Studio [GetItem\(\)](#). Воспользуйтесь помощником iRidium Script Helper в правой части окна редактора скриптов, чтобы быстро получить ссылку на нужный элемент.

Привязка графических элементов к драйверу Z-Audio

Для отображения списка альбомов и песен вам необходимо привязать к драйверу графические элементы типа List, размещенные на странице визуализации вашего проекта. Для этого в драйвере предусмотрены методы:

Метод	Описание
<code>attachSDLlists(albumList, songList)</code>	Привязка к элементам типа List для отображения списка альбомов и песен с SD-карты
<code>attachFtpLists(albumList, songList)</code>	Привязка к элементам типа List для отображения списка альбомов и песен с FTP-сервера

Привязка графических элементов должна производиться в скрипте проекта один раз после объявления самого драйвера.

Чтобы получить ссылку на графический используйте системный метод iRidium Studio [GetItem\(\)](#). Воспользуйтесь помощником iRidium Script Helper в правой части окна редактора скриптов, чтобы быстро получить ссылку на нужный элемент.