

# ETS4 pour Débutants

8 étapes vers le succès

## 8 étapes vers le succès avec ETS4



### Démarrer ETS4

ÉTAPE 1



- L'installation d'ETS4 peut être faite par l'intermédiaire du setup fourni par KNX.
- Après que l'installation soit accomplie une icône ETS4 apparaît sur le bureau Windows.
- En cliquant deux fois l'icône, l'ETS4 sera exécuté pour la première fois. Il est également possible de naviguer via l'explorateur Windows dans le répertoire ETS4 et de démarrer le programme de cet endroit



### Créer une nouvelle base de données

ÉTAPE 2

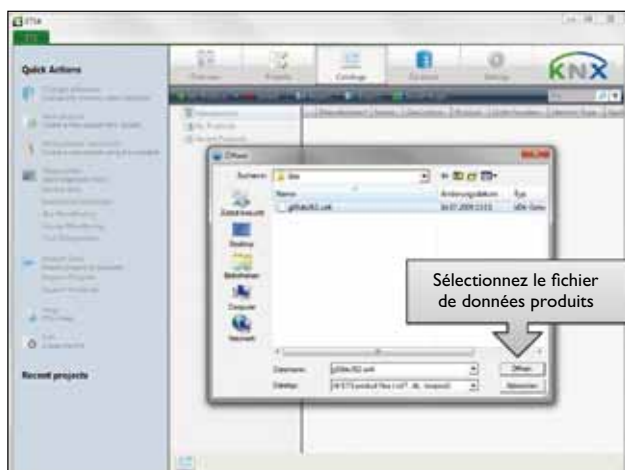


- Pour créer des projets KNX, d'abord une base de données doit être créée; c'est dans celle-ci que les projets sont stockés.
- Par l'intermédiaire des commandes rapides du menu la base de données sera créée en cliquant sur l'entrée correspondante. Un dialogue lié aux fichiers apparaît; par l'intermédiaire de ce dialogue la possibilité existe d'entrer le nom de la base de données et également l'endroit de stockage.



### Importation de produits (catalogues)

ÉTAPE 3

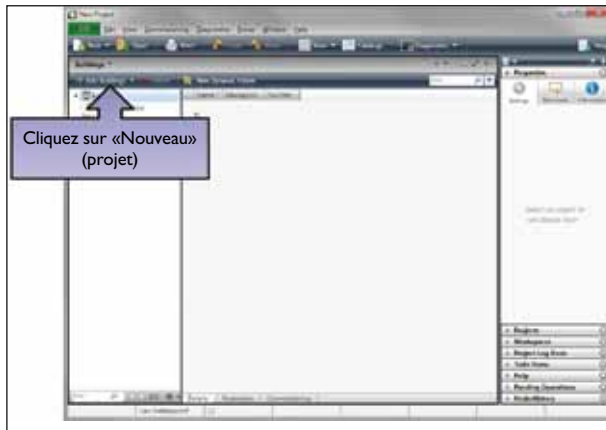


- À la suite de la création de la base de données, des produits certifiés KNX de divers fabricants KNX peuvent être importés. Par l'intermédiaire de l'onglet "Catalogs" de la vue d'ensemble et une liste de fichiers, un des catalogues peut être sélectionné. Ces catalogues peuvent être au préalable téléchargés des sites Web des fabricants.
- L'importation du dossier est suivie par l'intermédiaire d'un assistant qui donne plusieurs possibilités de choix tel qu'un choix unique d'un produit ou encore la langue correspondante.
- Après fermeture ou plutôt lorsque l'assistant a terminé, dans l'onglet "Catalogs" tous les produits importés – triés par fabricant – sont énumérés. A partir de cet instant ils sont prêts à être utilisés dans la création de projets.



## Créer un nouveau projet

### ÉTAPE 4

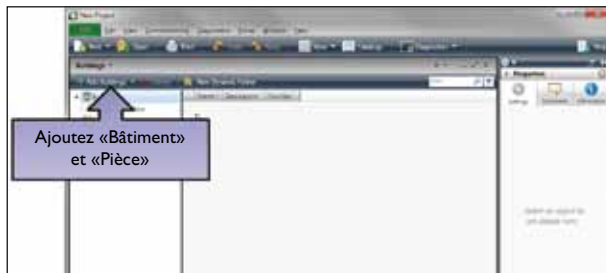


- Dans l'onglet "Projects" et un clic sur «New» un nouveau projet sera créé. Le nom de projet est arbitraire.
- Dans les propriétés du projet, les médias KNX utilisés et comment les adresses de groupe seront affichées sont ajustés.
- Si le projet est créé, il peut être ouvert par double clic dans la liste de projets.



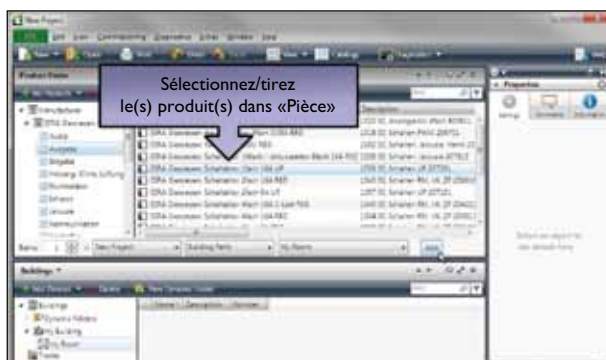
## Créer une installation

### ÉTAPE 5



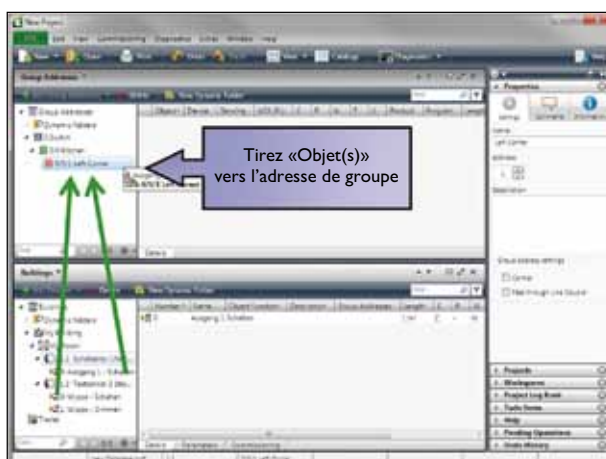
#### 5.a Créer une structure de bâtiment

- Un projet se compose de participants KNX et des liens entre eux.
- Les participants sont situés dans l'installation dans des parties de bâtiment; par exemple, „pièces“. Par conséquent dans ETS4 dans le panneau «Buildings» par exemple, la structure du bâtiment et également les effigies équivalentes des pièces appropriées doivent être créées (image 5.a).
- Dans la structure de bâtiment, une attribution des participants KNX dans une installation a lieu au point d'installation.



#### 5.b Insertion de participants KNX dans une structure de bâtiment

- Dans la prochaine étape par l'intermédiaire du panneau „Catalogs“ les participants indiqués seront insérés dans les pièces précédemment créées (image 5.b)
- Les participants utilisés reflètent en principe une application que vous voulez réaliser, par exemple dans la pièce ,chambre d'enfant', l'éclairage comprenant un obscurcissement et une commande de protection solaire.



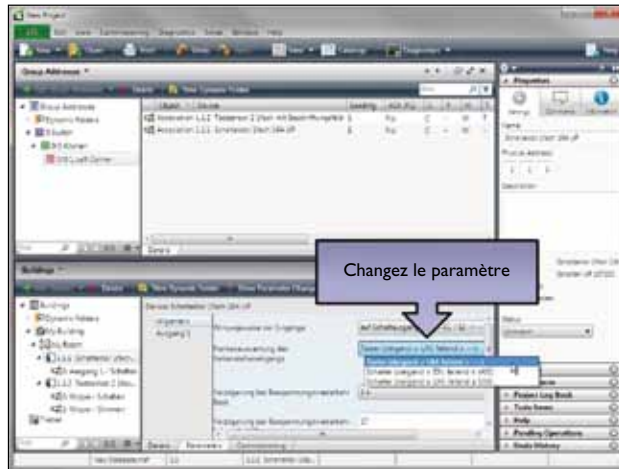
#### 5.c Etablissement des liens entre les participants KNX

- Après ceci, les liens („adresses de groupe“ en terminologie KNX) entre les différents participants sont établis. Pour ceci un objet de communication d'au moins deux participants différents (flèches vertes) sera tiré vers une „adresse de groupe“ précédemment créée dans le panneau «Group Addresses». Le résultat est un lien logique entre ces deux participants (image 5.c).



## Ajuster les paramètres de produit

ÉTAPE 6

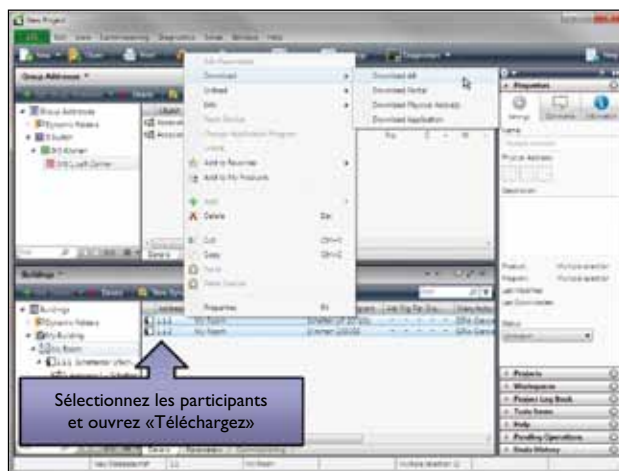


- Les propriétés d'un participant, par exemple le délai de l'éclairage sera ajusté dans la fenêtre «Parameter Dialog» des participants appropriés.



## Téléchargement de projet

ÉTAPE 7

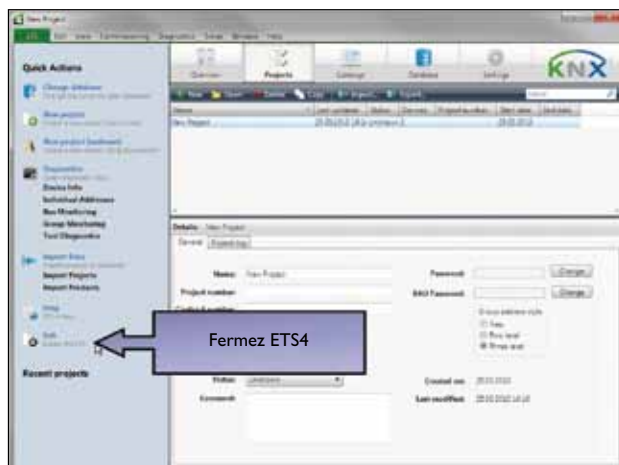


- Quand tous les ajustements sont faits, le téléchargement des paramètres dans les participants KNX commencera. Pour ceci, tous les participants nécessaires seront marqués et par l'intermédiaire du menu contextuel de la souris la fonction pourra être activée (image).
- Après la fin du téléchargement, le statut du participant sera automatiquement ajusté par ETS4. Ce statut montre le cycle ou également les erreurs pendant le téléchargement. Pour vérifier ceci il est également possible de choisir un participant et de demander explicitement son statut.



## Fermer ETS4

ÉTAPE 8



- Avant que vous ne fermiez ETS4 vous devriez, en tant que dernière étape, toujours exécuter une sauvegarde de la base de données (onglet "Database"). Si ce n'est actuellement pas nécessaire, vous pouvez fermer ETS4 par l'intermédiaire du bouton «Exit».