

# Rzuty pomieszczeń - dodawanie w Smart Home Manager

Numer dokumentu: PO-144    Wersja: 1.0    Data publikacji: 7 czerwca 2022

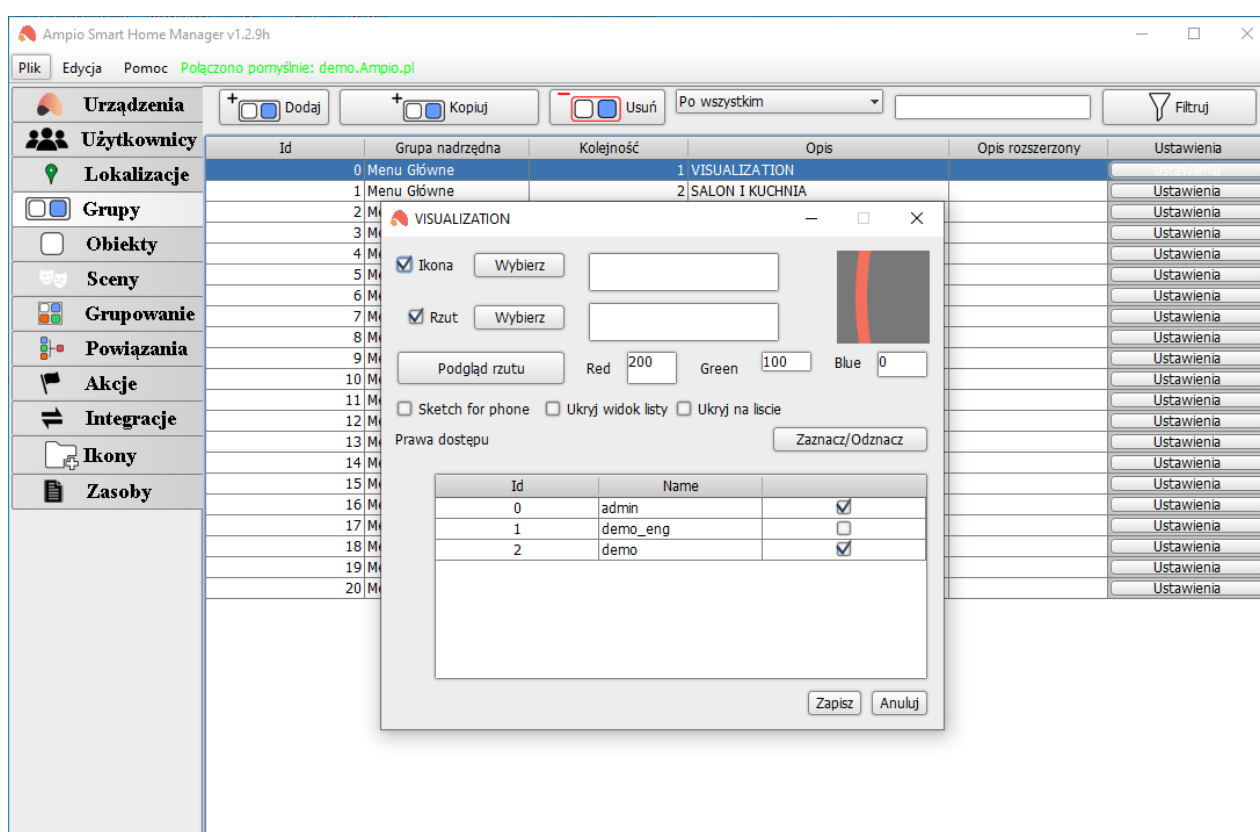
## Wstęp

W Ampio UNI w zakładce *MIEJSCA* możemy grupować elementy nie tylko jako lista, ale również rozmieszczać je na rzutach. Z rzutów możemy sterować obiektami, jak i również poruszać się między innymi grupami. Całość konfiguracji odbywa się przy pomocy Smart Home Manager.

## Gdzie dodać rzuty pomieszczeń

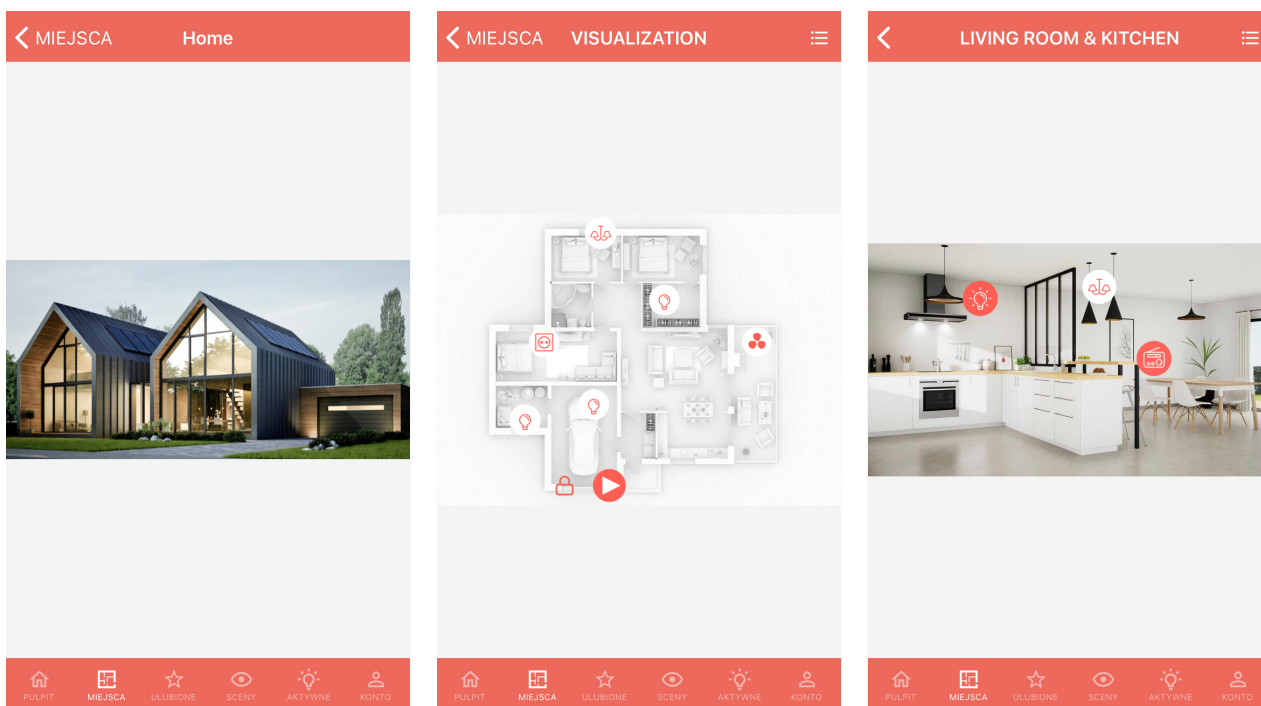
Aby dodać nowe rzuty, należy zalogować się do aplikacji Smart Home Manager. Niezbędna jest znajomość hasła administratora do serwera oraz adresu IP. Jeśli nie wiesz, jak zalogować się do aplikacji Smart Home Manager, skorzystaj z poradnika: [konfiguracja serwera M-SERV](#)

Po poprawnym zalogowaniu przechodzimy do zakładki *Grupy*, a następnie odnajdując na liście grupę, dla której chcemy dodać widok rzutu, przechodzimy do jej ustawień.



Zaznaczamy obecność rzutu dla danej grupy i wybieramy obraz znajdujący się na naszym komputerze, który ma pełnić rolę rzutu dla danej grupy. Po zapisaniu zmian musimy pamiętać, aby zapisać konfigurację na serwerze, np. po przez użycie skrótu *Ctrl+S*, lub z poziomu górnego menu.

## Przykładowe zastosowanie rzutów



Naszym rzutem może być plan budynku, jego zdjęcie, widok pomieszczenia, każdy dowolny obraz przez nas wybrany. Na rzutach możemy umieszczać ikony i zaznaczać, w jakim obszarze na rzucie ma się odbywać zadana funkcjonalność. Możemy sterować wartością naszych obiektów lub przechodzić do innego miejsca wybierając pewien obszar naszego domu, np. łazienka, sypialnia, etc.

## Dodawanie obiektów do rzutu

Aby dowiedzieć się więcej na temat obiektów i ich konfiguracji odwiedź nasz poradnik: [Obiekty - konfiguracja w Smart Home Manager](#). Umieszczanie obiektu na naszym rzucie zaczynamy od wejścia do zakładki *Grupowanie* w Smart Home Manager i wybieramy grupę, dla której dodaliśmy wcześniej widok rzutu. Aby obiekt mógł znajdować się na naszym rzucie musi należeć do tej grupy.

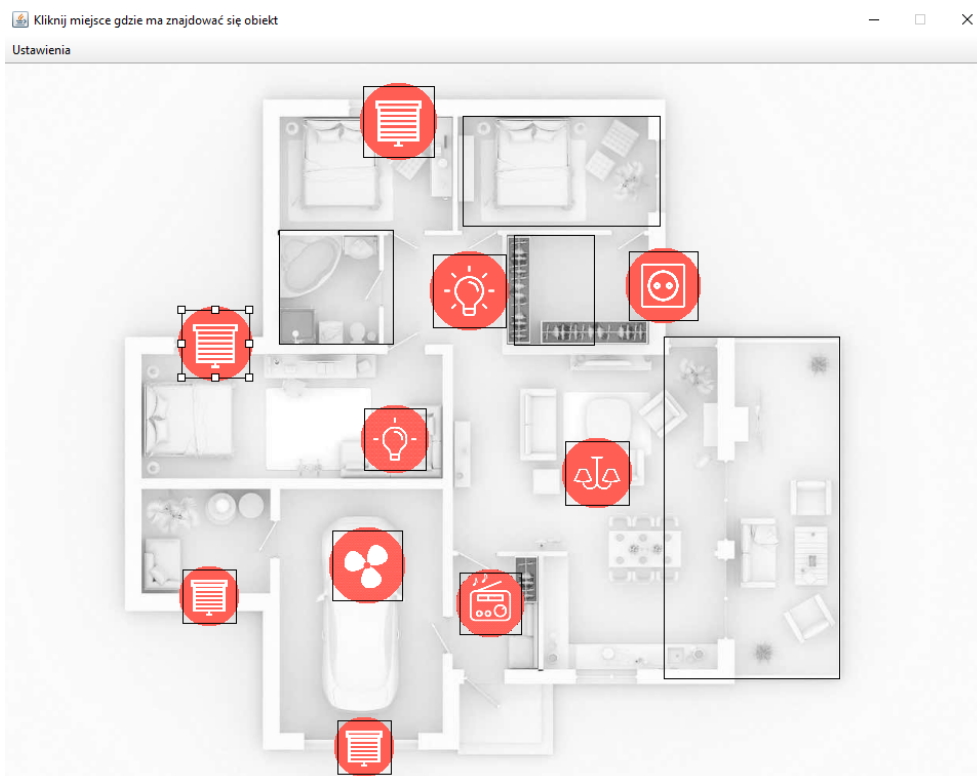
Ampio Smart Home Manager v1.2.9h

Plik Edycja Pomoc Połączono pomyślnie: demo.Ampio.pl

Wybierz grupę: 0 VISUALIZATION  Tylko pogrupowane Po wszystkim  Filtruj

| Należy                              | ID   | Nazwa obiektu      | Nazwa urządzenia | Ustawienia | LP | X,Y     | Wybierz |
|-------------------------------------|------|--------------------|------------------|------------|----|---------|---------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | 16   | Brama garażowa     | 14:              | Ustawienia | 6  | 231,636 | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 252  | Gniazdko           | 102:Master       | Ustawienia | 15 | 436,179 | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 534  | Rolety Parter      | ccf6:            | Ustawienia | 8  | 249,18  | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 535  | Rolety Sypialnia   | ccf6:            | Ustawienia | 7  | 122,236 | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 536  | Rolety z Lamelkami | ccf6:            | Ustawienia | 9  | 123,489 | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 642  | Radio              | 102:Master       | Ustawienia | 12 | 317,492 | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 754  | Lamp               | 102:Master       | Ustawienia | 11 | 391,364 | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 755  | Wentylator         | 102:Master       | Ustawienia | 14 | 228,451 | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 756  | Światło            | 102:Master       | Ustawienia | 10 | 250,332 | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 764  | DO SALONU          | 102:Master       | Ustawienia | 1  | 460,262 | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 765  | DO ŁAZIENKI        | 102:Master       | Ustawienia | 2  | 190,158 | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 766  | DO SYPIALNI        | 102:Master       | Ustawienia | 3  | 319,47  | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 767  | DO GARDEROBY       | 102:Master       | Ustawienia | 4  | 355,163 | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 849  | Oswietlenie        | 102:Master+pow   | Ustawienia | 5  | 0,0     | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 1545 | Kamera             | 102:Master       | Ustawienia | 16 | 0,0     | Wybierz |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 1939 | RGB                | 8d08:RGB         | Ustawienia | 13 | 298,182 | Wybierz |

Jak możemy zauważyć, po prawej stronie znajduje się kolumna z współrzędnymi położenia danego obiektu na rzucie. Aby graficznie ustalić położenie tego obiektu, wybieramy pozycję *Wybierz* z ostatniej kolumny



Wyświetli nam się widok naszego rzutu. Mamy tutaj możliwość ustawienia obiektu w odpowiednim miejscu, jak i również zmiany jego rozmiaru. Ustawienie rozmiaru naszej ikony jest jednoznaczne z określeniem obszaru, w którym obiekt

będzie sterowalny poprzez kliknięcie. Gdy wybierzemy już ostateczną pozycję naszego obiektu, możemy zamknąć okno krzyżykiem.

Co, jeśli chcemy, aby obiekt wyświetlał się tylko na rzucie, ale nie był widoczny na liście w danej grupie? W takim wypadku znajdując się cały czas w tej samej zakładce co wcześniej, przechodzimy do okna *Ustawienia* dla naszego obiektu. Znajduje się tu kilka opcji, a w nich między innymi *Pokazuj obiekt tylko na rzucie*. Zaznaczenie okienka i zapisanie ustawień pozwoli na uzyskanie takiego efektu.

Pamiętaj, aby wszelkie zmiany były widoczne w Ampio UNI należy zapisać konfigurację na serwerze.

## Poruszanie się między grupami przy pomocy rzutów

Do zastosowania takiej konfiguracji będziemy musieli stworzyć ręcznie obiekt typu grupa. Robimy to w zakładce *Obiekty*, klikając *Dodaj* i w ustawieniach wybierając *Typ Obiektu* jako *Grupa*. Teraz, aby nasz obiekt był odnośnikiem do wybranej grupy, musimy mu przypisać w interpretacji ID grupy. Czyli przechodzimy do zakładki grupy i sprawdzamy ID grupy. Przykładowo, grupa *Kuchnia* będzie miała ID nr 13 - zapamiętujemy i wracamy do zakładki *Obiekty*. Następnie, w polu numeru dla naszego obiektu przypisujemy zapamiętaną liczbę, która w naszym wypadku jest liczbą 13. Dalsza część dodawania obiektu do rzutu odbywa się w sposób identyczny, jak zostało to opisane w poprzednim punkcie. W taki sposób kliknięcie zaznaczonego obszaru na naszym rzucie przekieruje nas do przypisanej grupy.



Gotowe! Zapisz konfigurację na serwerze i korzystaj z możliwości sterowania swoim domem z widoku dodanych rzutów.