

LumiControl

Beschreibung der Kommunikationsobjekte und Parameter

Kommunikationsobjekte

1.1 Kanal 1 Ein / Aus

Objekt Nr. 0, 1 Bit, EIS 7, K, S

Über dieses Objekt kann der Kanal 1 Ein- und Ausgeschaltet werden. Der Helligkeitswert beim Einschalten kann über den Parameter „Einschalthelligkeit“ gewählt werden. Dieses Objekt wird verwendet wenn kein Dimmsensor zur Verfügung steht. Sollte eine Farbsequenz aktiviert sein, wird diese durch den Schaltbefehl beendet.

1.2 Kanal 1 Ein / Aus

Objekt Nr. 1, 1 Bit, EIS 7, K, S

Über dieses Objekt kann der Kanal 2 Ein- und Ausgeschaltet werden. Der Helligkeitswert beim Einschalten kann über den Parameter „Einschalthelligkeit“ gewählt werden. Dieses Objekt wird verwendet wenn kein Dimmsensor zur Verfügung steht. Sollte eine Farbsequenz aktiviert sein, wird diese durch den Schaltbefehl beendet.

1.3 Kanal 1 Ein / Aus

Objekt Nr. 2, 1 Bit, EIS 7, K, S

Über dieses Objekt kann der Kanal 3 Ein- und Ausgeschaltet werden. Der Helligkeitswert beim Einschalten kann über den Parameter „Einschalthelligkeit“ gewählt werden. Dieses Objekt wird verwendet wenn kein Dimmsensor zur Verfügung steht. Sollte eine Farbsequenz aktiviert sein, wird diese durch den Schaltbefehl beendet.

1.4 Kanal 1 Ein / Aus

Objekt Nr. 3, 1 Bit, EIS 7, K, S

Über dieses Objekt kann der Kanal 4 Ein- und Ausgeschaltet werden. Der Helligkeitswert beim Einschalten kann über den Parameter „Einschalthelligkeit“ gewählt werden. Dieses Objekt wird verwendet wenn kein Dimmsensor zur Verfügung steht. Sollte eine Farbsequenz aktiviert sein, wird diese durch den Schaltbefehl beendet.

1.5 Kanal 1 Dimmen

Objekt Nr. 4, 4 Bit, EIS 2, K, S

Über dieses Objekt kann der Kanal 1 gedimmt werden. Der Parameter „Dimmzeit für manuelles Dimmen“ bestimmt hierbei die Dimmgeschwindigkeit. Der Parameter „Ausdimmen“ legt fest, ob man die Leuchte durch den Dimmbefehl auch bis auf Null herunterdimmen kann.

1.6 Kanal 2 Dimmen

Objekt Nr. 5, 4 Bit, EIS 2, K, S

Über dieses Objekt kann der Kanal 2 gedimmt werden. Der Parameter „Dimmzeit für manuelles Dimmen“ bestimmt hierbei die Dimmgeschwindigkeit. Der Parameter „Ausdimmen“ legt fest, ob man die Leuchte durch den Dimmbefehl auch bis auf Null herunterdimmen kann.

1.7 Kanal 3 Dimmen

Objekt Nr. 6, 4 Bit, EIS 2, K, S

Über dieses Objekt kann der Kanal 3 gedimmt werden. Der Parameter „Dimmzeit für manuelles Dimmen“ bestimmt hierbei die Dimmgeschwindigkeit. Der Parameter „Ausdimmen“ legt fest, ob man die Leuchte durch den Dimmbefehl auch bis auf Null herunterdimmen kann.

1.8 Kanal 4 Dimmen

Objekt Nr. 7, 4 Bit, EIS 2, K, S

Über dieses Objekt kann der Kanal 4 gedimmt werden. Der Parameter „Dimmzeit für manuelles Dimmen“ bestimmt hierbei die Dimmgeschwindigkeit. Der Parameter „Ausdimmen“ legt fest, ob man die Leuchte durch den Dimmbefehl auch bis auf Null herunterdimmen kann.

1.9 Kanal 1 Helligkeit setzen

Objekt Nr. 8, 8 Bit, EIS 6, K, S

Über dieses Objekt kann man den Kanal 1 auf eine bestimmten Helligkeitswert 0 – 100% setzen. Über den Parameter „Neuen Wert andimmen“ kann festgelegt werden ob der neue Helligkeitswert sofort an der Leuchte anstehen soll oder ob der Wert angedimmt wird.

1.10 Kanal 2 Helligkeit setzen

Objekt Nr. 9, 8 Bit, EIS 6, K, S

Über dieses Objekt kann man den Kanal 2 auf eine bestimmten Helligkeitswert 0 – 100% setzen. Über den Parameter „Neuen Wert andimmen“ kann festgelegt werden ob der neue Helligkeitswert sofort an der Leuchte anstehen soll oder ob der Wert angedimmt wird.

1.11 Kanal 3 Helligkeit setzen

Objekt Nr. 10, 8 Bit, EIS 6, K, S

Über dieses Objekt kann man den Kanal 3 auf eine bestimmten Helligkeitswert 0 – 100% setzen. Über den Parameter „Neuen Wert andimmen“ kann festgelegt werden ob der neue Helligkeitswert sofort an der Leuchte anstehen soll oder ob der Wert angedimmt wird.

1.12 Kanal 4 Helligkeit setzen

Objekt Nr. 11, 8 Bit, EIS 6, K, S

Über dieses Objekt kann man den Kanal 4 auf eine bestimmten Helligkeitswert 0 – 100% setzen. Über den Parameter „Neuen Wert andimmen“ kann festgelegt werden ob der neue Helligkeitswert sofort an der Leuchte anstehen soll oder ob der Wert angedimmt wird.

1.13 Kanal 1 - 4 Helligkeit setzen

Objekt Nr. 12, 32 Bit, K, S

Über dieses Objekt kann man den Kanälen 1-4 gleichzeitig neue Helligkeitswerte von 0 – 255 (0-100%) zuweisen. Die Bits 0-7 gelten hierbei dem Kanal 1. Über den Parameter „Neuen Wert andimmen“ kann festgelegt werden ob die neuen Helligkeitswerte sofort an der Leuchte anstehen sollen, oder ob die Werte angedimmt werden sollen.

1.14 Master Ein / Aus

Objekt Nr. 13, 1 Bit, EIS 7, K, S

Über dieses Objekt können die Kanäle 1-4 gleichzeitig Ein- und Ausgeschaltet werden.

Der Helligkeitswert jedes Kanales beim Einschalten kann über den Parameter „Einschalthelligkeit“ gewählt werden. Dieses Objekt wird verwendet wenn kein Dimmsensor zur Verfügung steht. Sollte eine Farbsequenz aktiviert sein, wird diese durch den Schaltbefehl beendet.

1.15 Master Dimmen

Objekt Nr. 14, 4 Bit, EIS 2, K, S

Über dieses Objekt kann die Helligkeit aller Kanäle beeinflusst werden. Hierbei überlagert der Master die Dimmwerte der einzelnen Kanäle in der Weise, dass kein Dimmwert heller sein kann als der Master Dimmwert. Ein ausgeschalteter oder

ausgedimmter Kanal kann über den Masterdimmwert nicht eingeschaltet werden. Der Master Dimmer funktioniert wie der Summenregler eines Mischpultes.

1.16 Master Helligkeit setzen

Objekt Nr. 15, 8 Bit, EIS 6, K, S

Über dieses Objekt wird dem Masterdimmer ein Wert direkt zugewiesen.

1.17 Sequencer Start / Stop Vorwärts

Objekt Nr. 16, 1 Bit, EIS 7, K, S

Über dieses Objekt kann ein eingebauter Farbverlauf gestartet werden, der die Farben des Farbkreises durchsteuert. Hierbei werden die Farben im Uhrzeigersinn angesteuert.

1.18 Sequencer Start / Stop Rückwärts

Objekt Nr. 17, 1 Bit, EIS 7, K, S

Über dieses Objekt kann ein eingebauter Farbverlauf gestartet werden, der die Farben des Farbkreises durchsteuert. Hierbei werden die Farben im Gegenuhrzeigersinn angesteuert.

1.19 Sequencer Stop

Objekt Nr. 18, 1 Bit, EIS 7, K, S

Über dieses Objekt wird der Farbverlauf angehalten.

1.20 Sequencer Geschwindigkeit

Objekt Nr. 19, 8 Bit, EIS 6, K, S

Über dieses Objekt kann die Geschwindigkeit des Farbverlaufes in 0.2 sec. Schritten verändert werden. Der Wert 5 entspricht also 1.0 sec und der Wert 255 entspricht 51 sec.

1.21 Sequencer Betriebsart

Objekt Nr. 20, 8 Bit, EIS 6, K, S

Dieses Objekt ist vorgesehen um die Betriebsart des Sequencers zu wählen. Momentan ist jedoch nur der RGB Farbverlauf des Farbkreises realisiert.

1.22 Sequencer Sync Ausgang

Objekt Nr. 21, 1 Bit, EIS 7, K, Ü

Dieses Objekt ist dafür vorgesehen die Farbverläufe mehrerer LumiControl Systeme zu synchronisieren. Hierbei muss ein Lumicontaol Dimmer als Master funktionieren, während alle anderen zu synchronisierenden Dimmer als Slave einzustellen sind. Der Master sendet stets am Beginn des Farbkreises ein Telegramm, welches die Slaves dann zur Synchronisation verwenden, d.h. ihren Farbkreis ebenfalls auf den Anfang stellen.

1.23 Sequencer Sync Eingang

Objekt Nr. 22, 1 Bit, EIS 7, K, S

Siehe Sequencer Sync Ausgang

1.24 Szene 0 – 15 speichern / aufrufen

Objekt Nr. 29, 8 Bit, DPT18.001

Über dieses Objekt kann eine von 16 Szenen aufgerufen oder gespeichert werden. Eine Szene beinhaltet die Helligkeitswerte aller vier Kanäle.

Beim Speichern werden die aktuellen Helligkeitswerte aller vier Kanäle gespeichert.

Codierung:

MxxxNNNN

M: 0-Szene wird aufgerufen

1-Szene wird gespeichert

x: Nicht verwendet

N: Nummer der Szene

Das Aufrufen einer Szene deaktiviert den Sequencer (Farbverlauf)

1.25 Status Information

Objekt Nr. 30, 2 Byte, non EIS, K, Ü, S

Gibt Statusinformationen in zwei Bytes, die wie folgt kodiert sind:

High-Byte:

Bit 0: TBD	0 = TBD	1 = TBD
Bit 1: TBD	0 = TBD	1 = TBD
Bit 2: TBD	0 = TBD	1 = TBD
Bit 3: TBD	0 = TBD	1 = TBD

Bit 4: TBD	0 = TBD	1 = TBD
Bit 5: TBD	0 = TBD	1 = TBD
Bit 6: TBD	0 = TBD	1 = TBD
Bit 7: TBD	0 = TBD	1 = TBD

Low-Byte:

Errorcode

0:	Kein Fehler
1:	TBD

Parameter

Softstart

Legt fest, ob beim Einschalten der Einschaltwert hart angesprungen oder sanft und damit lampenschonend angefahren wird.

Softstart Zeit

Zeit in der der Einschaltwert bei Softstart erreicht wird

Softstop

Legt fest, ob beim Ausschalten der Ausschaltwert hart angesprungen oder sanft und damit lampenschonend angefahren wird.

Softstop Zeit

Zeit in der der Ausschaltwert bei Softstop erreicht wird

Ausdimmen

Legt fest, ob die Leuchte durch Dimmbefehle auch ausgedimmt werden kann.

Dimmzeit für manuelles Dimmen

Bestimmt die Dimmgeschwindigkeit

Neuen Wert andimmen

Bestimmt, ob neue Helligkeitswerte direkt angesprungen oder angedimmt werden.

Zeit für Andimmen

Legt die Zeit für das Andimmen fest

Aktion bei Ausfall der Busspannung

Legt fest, welche Helligkeitswerte die einzelnen Kanäle bei Ausfall der Busspannung einnehmen sollen

Aktion bei Wiederkehr der Busspannung

Legt fest, welche Helligkeitswerte die einzelnen Kanäle bei Wiederkehr der Busspannung einnehmen sollen

Aktion bei Wiederkehr der Versorgungsspannung

Legt fest, welche Helligkeitswerte die einzelnen Kanäle bei Wiederkehr der Versorgungsspannung einnehmen sollen

Kanäle 1 – 4

Strom (0 – 1000mA)

Legt den Lampenstrom fest

Einschalthelligkeit (0 – 100%)

Bestimmt die Einschalthelligkeit

Minimaler Dimmwert (5-100%)

Legt den maximalen Helligkeitswert fest, der durch Dimmen erreicht werden kann.

Maximaler Dimmwert (5-100%)

Legt den minimalen Helligkeitswert fest, der durch Dimmen erreicht werden kann.

Sequencer Betriebsart

Legt die Betriebsart des Sequencers fest (Momentan nur RGB)

Sequencer Geschwindigkeit

Legt fest mit welcher Geschwindigkeit durch den Farbkreis gefahren wird.

Sequencer Synchronisation

Master / Slave

Dient zur Synchronisation mehrerer Dimmer bei Verwendung des Sequencers.

Szenen

Helligkeit Kanal 1 – 4

Helligkeit Master

Legt die Default Helligkeiten für die einzelnen Szenen fest.

Meldungen

Senden Fehlerstatus

Legt fest ob der Fehlerstatus bei Auftreten eines Fehlers automatisch gesendet werden soll.