

12 CO Szene 740401

Verwendung des Applikationsprogramms

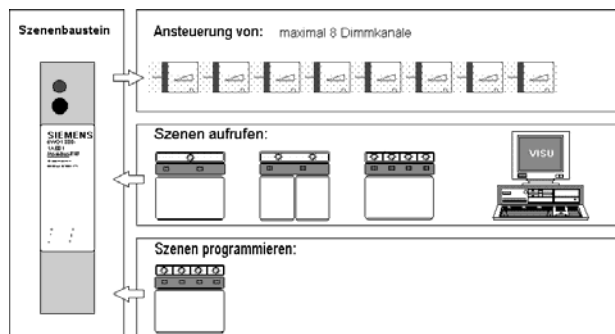
Produktfamilie: Kontroller
Produkttyp: Kontroller
Hersteller: Siemens

Name: Szenenbaustein N 300
Bestell-Nr.: 5WG1 300-1AB01

Funktionsbeschreibung

Dieses Applikationsprogramm ermöglicht das Speichern und Aufrufen von bis zu 4 Szenen, in denen definierte Helligkeitswerte von bis zu acht Dimmkanälen verwaltet werden können.

Die gewünschten Helligkeitswerte werden bei Aufruf einer Szene als 8-Bit Telegramme (Wert setzen) vom Szenenbaustein an die jeweiligen Schalt-/Dimmaktoren gesendet.



Durch die Verwendung von mehreren Szenenbausteinen können beliebig viele Dimmkanäle über eine Szene angesprochen werden. Allerdings sollten nicht mehr als fünf Szenenbausteine (= 40 Dimmkanäle) über eine Szene gleichzeitig aufgerufen werden, da sonst der Bus durch das Abarbeiten der einzelnen Dimmgruppen sehr lange für andere Informationen blockiert wäre.

Die Vorgabe der gewünschten Helligkeitswerte in den einzelnen Szenen erfolgt bei der Parametrierung der Applikation mit der ETS.

Die Helligkeitswerte können jedoch auch vom Benutzer mit Hilfe eines Tasters 4-fach mit der Applikation 11 S4 Szene 240B01 geändert und in einer Szene neu gespeichert werden. Das Speichern der Szenen erfolgt über ein spezielles 2-Byte Telegramm. Damit wird vom Taster 4-fach aus nacheinander jeder Dimmkanal auf den gewünschten Helligkeitswert eingestellt und diese dann im Szenenbaustein gespeichert.

Diese Werte bleiben auch nach einer Neuinitialisierung des Szenenbausteines (z.B. nach Busspannungsausfall) erhalten. Das Aufrufen der Szenen erfolgt über 1-Bit

Telegramme, wobei mit einem „0“-Telegramm die Szene 1 bzw. 3 und mit einem „1“-Telegramm die Szene 2 bzw. 4 aufgerufen wird.

Somit können die Szenen mit jedem beliebigen Schalttelegramm abgerufen werden. Programmiert werden können die Szenen aber nur mit der ETS oder während des Betriebs über den Taster 4-fach mit der Applikation 11 S4 Szene 240B01. Bei Verwendung aller Gruppen des Szenenbausteines ist für das Ändern und Abspeichern der Szenen für jeden Szenenbaustein ein eigener Taster 4-fach nötig.

Kommunikationsobjekte

Produkt	Applikation	Bestellnummer
Nr. Funktion	Objektname	Typ
Szenenbaustein N 300	12 CO Szene 740401	5WG1 300-1AB01
<input type="checkbox"/> 0 Gruppen	Gruppe 1	1 Byte
<input type="checkbox"/> 1 Gruppen	Gruppe 2	1 Byte
<input type="checkbox"/> 2 Gruppen	Gruppe 3	1 Byte
<input type="checkbox"/> 3 Gruppen	Gruppe 4	1 Byte
<input type="checkbox"/> 4 Gruppen	Gruppe 5	1 Byte
<input type="checkbox"/> 5 Gruppen	Gruppe 6	1 Byte
<input type="checkbox"/> 6 Gruppen	Gruppe 7	1 Byte
<input type="checkbox"/> 7 Gruppen	Gruppe 8	1 Byte
<input type="checkbox"/> 8 Szene abrufen	Szene 1 / 2	1 Bit
<input type="checkbox"/> 9 Szene abrufen	Szene 3 / 4	1 Bit
<input type="checkbox"/> 10 Programmieren	Programmieren	2 Byte

Hinweis

Die Ansicht der Objekte kann individuell gestaltet werden, d.h. diese Ansicht kann variieren.

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flag
0	Gruppen	Gruppe 1	1 Byte	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Helligkeitswert an die Dimmgruppe 1 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Schalt-/Dimmaktoren dieser Gruppe im Objekt „Wert setzen“ eingetragen sein.				
1	Gruppen	Gruppe 2	1 Byte	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Helligkeitswert an die Dimmgruppe 2 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Schalt-/Dimmaktoren dieser Gruppe im Objekt „Wert setzen“ eingetragen sein.				

12 CO Szene 740401

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flag
2	Gruppen	Gruppe 3	1 Byte	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Helligkeitswert an die Dimmgruppe 3 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Schalt-/Dimmaktoren dieser Gruppe im Objekt „Wert setzen“ eingetragen sein.				
3	Gruppen	Gruppe 4	1 Byte	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Helligkeitswert an die Dimmgruppe 4 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Schalt-/Dimmaktoren dieser Gruppe im Objekt „Wert setzen“ eingetragen sein.				
4	Gruppen	Gruppe 5	1 Byte	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Helligkeitswert an die Dimmgruppe 5 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Schalt-/Dimmaktoren dieser Gruppe im Objekt „Wert setzen“ eingetragen sein.				
5	Gruppen	Gruppe 6	1 Byte	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Helligkeitswert an die Dimmgruppe 6 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Schalt-/Dimmaktoren dieser Gruppe im Objekt „Wert setzen“ eingetragen sein.				
6	Gruppen	Gruppe 7	1 Byte	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Helligkeitswert an die Dimmgruppe 7 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Schalt-/Dimmaktoren dieser Gruppe im Objekt „Wert setzen“ eingetragen sein.				
7	Gruppen	Gruppe 8	1 Byte	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Helligkeitswert an die Dimmgruppe 8 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Schalt-/Dimmaktoren dieser Gruppe im Objekt „Wert setzen“ eingetragen sein.				
8	Szene abrufen	Szene 1/2	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadressen in diesem Objekt werden die Szenen 1 und 2 abgerufen. Bei Empfang eines „0“-Telegramms sendet der Szenenbaustein die gespeicherten Helligkeitswerte der Szene 1 über die Gruppenobjekte an die adressierten Schalt-/Dimmaktoren. Szene 2 wird entsprechend bei Empfang eines „1“-Telegramms eingestellt.				

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flag
9	Szene abrufen	Szene 3/4	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadressen in diesem Objekt werden die Szenen 3 und 4 abgerufen. Bei Empfang eines „0“-Telegramms sendet der Szenenbaustein die gespeicherten Helligkeitswerte der Szene 3 über die Gruppenobjekte an die adressierten Schalt-/Dimmaktoren. Szene 4 wird entsprechend bei Empfang eines „1“-Telegramms eingestellt.				
10	Programmieren	Programmieren	2 Byte	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt werden beim Programmieren der Szenen die Telegramme vom Taster 4-fach empfangen. Entsprechend der am Taster selektierten Gruppe wird der Schalt-/Dimmaktor über das zugehörige Gruppenobjekt eingestellt und anschließend der aktuelle Helligkeitswert in der gewählten Szene gespeichert. Die Adresse muß auch im entsprechenden 2 Byte Programmierobjekt des zugehörigen Szenentasters eingetragen sein.				

Maximale Anzahl der Gruppenadressen: 11

Maximale Anzahl der Zuordnungen: 11

Parameter

Grundeinstellungen

Grundeinstellungen	Szene 1	Szene 2	Szene 3	Szene 4
Szenen-Bereich:	Bereich A			
Gruppen-Bereich:	Bereich A			
Verwendete Gruppen (im Bereich)	Gruppe 1 bis 8			

Parameter	Einstellungen
Szenenbereich:	Bereich A Bereich B
Sind mehr als vier Szenen gewünscht wird ein weiterer Szenenbaustein und Taster 4-fach benötigt. Beim programmieren der Szenen muß jedoch eine eindeutige Zuordnung zwischen dem 1. Taster (Szenen 1 bis 4) und dem 1. Szenenbaustein (Szenen 1 bis 4) sowie für den 2. Taster (Szenen 5 bis 8) und dem 2. Szenenbaustein (Szenen 5 bis 8) vorhanden sein. Bei Verwendung der selben Programmieradresse für beide Taster und Szenenbausteine muß die Unterscheidung durch die Bereichswahl getroffen werden. Bei Verwendung von verschiedenen Programmieradressen für jeweils ein Gerätepaar (Taster und zugehöriger Szenenbaustein) kann immer die Standardeinstellung beibehalten werden. „Bereich A“: Es ist Szenenbereich A gewählt. Im zugehörigen Szenentaster muß neben der selben Programmieradresse ebenfalls Szenenbereich A eingestellt sein. „Bereich B“: Es ist Szenenbereich B gewählt. Im zugehörigen Szenentaster muß neben der selben Programmieradresse ebenfalls Szenenbereich B eingestellt sein.	

12 CO Szene 740401

Parameter	Einstellungen
Gruppenbereich:	Bereich A Bereich B Bereich C Bereich D
<p>Sind mehr als acht Gruppen gewünscht werden weitere Szenenbausteine und Taster 4-fach benötigt. Beim programmieren der Szenen muß jedoch eine eindeutige Zuordnung Zwischen dem 1. Taster (Gruppen 1 bis 8) und dem 1. Szenenbaustein (Gruppen 1 bis 8) sowie für den 2. Taster (Gruppen 9 bis 16) und dem 2. Szenenbaustein (Gruppen 9 bis 16) vorhanden sein. Bei Verwendung der selben Programmieradresse für alle Taster und Szenenbausteine muß die Unterscheidung durch die Bereichswahl getroffen werden. Bei Verwendung von verschiedenen Programmieradressen für jeweils ein Gerätepaar (Taster und zugehöriger Szenenbaustein) kann immer die Standardeinstellung beibehalten werden.</p> <p>„Bereich A“: Es ist Gruppenbereich A gewählt. Im zugehörigen Szenentaster muß neben der selben Programmieradresse ebenfalls Gruppenbereich A eingestellt sein.</p> <p>„Bereich B“: Es ist Gruppenbereich B gewählt. Im zugehörigen Szenentaster muß neben der selben Programmieradresse ebenfalls Gruppenbereich B eingestellt sein.</p> <p>„Bereich C“: Es ist Gruppenbereich C gewählt. Im zugehörigen Szenentaster muß neben der selben Programmieradresse ebenfalls Gruppenbereich C eingestellt sein.</p> <p>„Bereich D“: Es ist Gruppenbereich D gewählt. Im zugehörigen Szenentaster muß neben der selben Programmieradresse ebenfalls Gruppenbereich D eingestellt sein.</p>	
Verwendete Gruppen (im Bereich)	Gruppe 1 bis 8 Gruppe 1 bis 7 Gruppe 1 bis 6 Gruppe 1 bis 5 Gruppe 1 bis 4 Gruppe 1 bis 3 Gruppe 1 bis 2 Gruppe 1
<p>Werden weniger als acht Gruppen im Szenenbaustein verwendet, müssen die restlichen gesperrt werden. Dabei ist es nur möglich von Gruppe 1 in Richtung Gruppe 8 freizugeben. Dazwischen liegende Gruppen können nicht ausgespart werden. Die Kommunikationsobjekte einer freigegebenen Gruppe müssen mit einer Adresse belegt sein. Andernfalls führt dies zum Fehlverhalten des Szenenbausteins führt.</p> <p>„Gruppe 1 bis 8“: Die Gruppen 1 bis 8 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 7 werden verwendet.</p> <p>„Gruppe 1 bis 7“: Die Gruppen 1 bis 7 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 6 werden verwendet.</p> <p>„Gruppe 1 bis 6“: Die Gruppen 1 bis 6 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 5 werden verwendet.</p> <p>„Gruppe 1 bis 5“: Die Gruppen 1 bis 5 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 4 werden verwendet.</p> <p>„Gruppe 1 bis 4“: Die Gruppen 1 bis 4 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 3 werden verwendet.</p> <p>„Gruppe 1 bis 3“: Die Gruppen 1 bis 3 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 2 werden verwendet.</p> <p>„Gruppe 1 bis 2“: Die Gruppen 1 und 2 sind freigegeben. Die Objekte 0 und 1 werden verwendet.</p> <p>„Gruppe 1“: Die Gruppe 1 ist freigegeben. Das Objekt 0 wird verwendet.</p>	

Szene 1

Grundeinstellungen	Szene 1	Szene 2	Szene 3	Szene 4
Startwert (0-255), Gruppe 1:	255			
Startwert (0-255), Gruppe 2:	255			
Startwert (0-255), Gruppe 3:	255			
Startwert (0-255), Gruppe 4:	255			
Startwert (0-255), Gruppe 5:	255			
Startwert (0-255), Gruppe 6:	255			
Startwert (0-255), Gruppe 7:	255			
Startwert (0-255), Gruppe 8:	255			

Die Funktion und die Parameter der Szenen 1 bis 4 sind identisch.

Parameter	Einstellungen
Startwert (0-255), Gruppe 1:	255
Startwert (0-255), Gruppe 2:	255
Startwert (0-255), Gruppe 3:	255
Startwert (0-255), Gruppe 4:	255
Startwert (0-255), Gruppe 5:	255
Startwert (0-255), Gruppe 6:	255
Startwert (0-255), Gruppe 7:	255
Startwert (0-255), Gruppe 8:	255
<p>Mit diesen Parametern werden die in der Szene 1 gewünschten Helligkeitswerte der acht Gruppen eingetragen. Damit ist es möglich Szeneneinstellungen zu Projektieren und diese nach dem Laden des Szenenbausteins über die ETS direkt zu verwenden. Die Werte bleiben im Szenenbaustein so lange erhalten, bis sie über den Szenentaster umprogrammiert werden.</p> <p>Für jede der acht Gruppen ist ein eigener Helligkeitswert parametrierbar. Dabei entspricht der Wert 0 = 0% Helligkeit und der Wert 255 = 100% Helligkeit.</p>	

12 CO Szene 740401

Raum für Notizen