

## 12 CO Szene 740701

### Verwendung des Applikationsprogramms

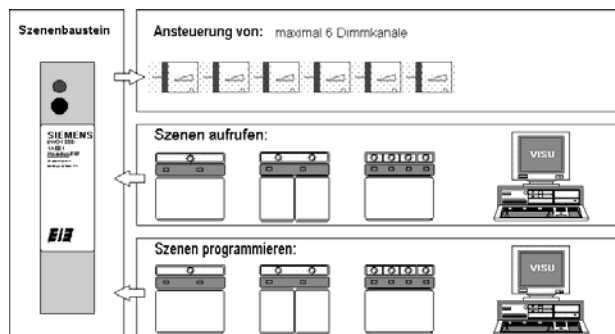
Produktfamilie:     Kontroller  
Produkttyp:         Kontroller  
Hersteller:         Siemens

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 sechs 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 sechs Szenenbausteine (= 36 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 240D01 in einer Szene neu gespeichert werden. Das Speichern der vier Szenen erfolgt über zwei 1-Bit Schaltbefehle wobei mit einem „0“-Telegramm die Szene 1 bzw. 3 und mit einem „1“-Telegramm die Szene 2 bzw. 4 aufgerufen wird.

Damit wird der Szenenbaustein aufgefordert die aktuell eingestellten Helligkeitswerte der Schalt-/Dimmaktoren abzufragen und in der entsprechenden Szene zu speichern. Vor dem Programmieren einer Szene müssen die

betroffenen Aktoren mit den dafür vorgesehenen Sensoren auf die gewünschten Helligkeitswerte eingestellt werden. Diese Werte bleiben auch nach einer Neuinitialisierung des Szenenbausteines (z.B. nach Busspannungsausfall) erhalten.

Das Abfragen der Helligkeitswerte erfolgt über die Gruppenadressen, die in den Objekten „Gruppe Programmieren“ eingetragen sind. Damit der Szenenbaustein in der Lage ist, über die Leseanforderung einen Status abzufragen, muß die dafür verwendete Gruppenadresse im Objekt „Wert Status“ in einem Schalt-/Dimmaktor als „sendende Adresse“ eingetragen und das Leseflag gesetzt sein.

Das Aufrufen der vier Szenen erfolgt ebenfalls über zwei 1-Bit Schaltbefehle, 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 und programmiert werden.

### Kommunikationsobjekte

Produkt	Applikation	Bestellnummer
Nr. Funktion	Objektname	Typ
1 Szenenbaustein N 300	12 CO Szene 740701	5WG1 300-1AB01
0 Gruppen abrufen	Gruppe 1	1 Byte
1 Gruppen programmieren	Gruppe 1	1 Byte
2 Gruppen abrufen	Gruppe 2	1 Byte
3 Gruppen programmieren	Gruppe 2	1 Byte
4 Gruppen abrufen	Gruppe 3	1 Byte
5 Gruppen programmieren	Gruppe 3	1 Byte
6 Gruppen abrufen	Gruppe 4	1 Byte
7 Gruppen programmieren	Gruppe 4	1 Byte
8 Gruppen abrufen	Gruppe 5	1 Byte
9 Gruppen programmieren	Gruppe 5	1 Byte
10 Gruppen abrufen	Gruppe 6	1 Byte
11 Gruppen programmieren	Gruppe 6	1 Byte
12 Szenen abrufen	Szene 1 / 2	1 Bit
13 Szenen abrufen	Szene 3 / 4	1 Bit
14 Programmieren	Szene 1 / 2	1 Bit
15 Programmieren	Szene 3 / 4	1 Bit

### Hinweis:

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

## 12 CO Szene 740701

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flag
0	Gruppe abrufen	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	Gruppe programmieren	Gruppe 1	1 Byte	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Helligkeitswert der Dimmgruppe 1 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt-/Dimmaktor dieser Gruppe im Objekt „Wert Status“ „sendend“ eingetragen sein.				
2	Gruppe abrufen	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.				
3	Gruppe programmieren	Gruppe 2	1 Byte	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Helligkeitswert der Dimmgruppe 2 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt-/Dimmaktor dieser Gruppe im Objekt „Wert Status“ „sendend“ eingetragen sein.				
4	Gruppe abrufen	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.				
5	Gruppe programmieren	Gruppe 3	1 Byte	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Helligkeitswert der Dimmgruppe 3 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt-/Dimmaktor dieser Gruppe im Objekt „Wert Status“ „sendend“ eingetragen sein.				
6	Gruppe abrufen	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.				

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flag
7	Gruppe programmieren	Gruppe 4	1 Byte	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Helligkeitswert der Dimmgruppe 4 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt-/Dimmaktor dieser Gruppe im Objekt „Wert Status“ „sendend“ eingetragen sein.				
8	Gruppe abrufen	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.				
9	Gruppe programmieren	Gruppe 5	1 Byte	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Helligkeitswert der Dimmgruppe 5 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt-/Dimmaktor dieser Gruppe im Objekt „Wert Status“ „sendend“ eingetragen sein.				
10	Gruppe abrufen	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.				
11	Gruppe programmieren	Gruppe 6	1 Byte	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Helligkeitswert der Dimmgruppe 6 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt-/Dimmaktor dieser Gruppe im Objekt „Wert Status“ „sendend“ eingetragen sein.				
12	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 Objekte „Gruppen abrufen“ an die adressierten Schalt-/Dimmaktoren. Szene 2 wird entsprechend bei Empfang eines „1“-Telegramms eingestellt.				
13	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 Objekte „Gruppen abrufen“ an die adressierten Schalt-/Dimmaktoren. Szene 4 wird entsprechend bei Empfang eines „1“-Telegramms eingestellt.				

## 12 CO Szene 740701

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flag
14	Programmieren	Szene 1/2	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt werden die Szenen 1 und 2 programmiert. Bei Empfang eines „0“-Telegramms liest der Szenenbaustein die aktuellen Helligkeitswerte der entsprechenden Schalt-/Dimmaktoren über die Objekte „Gruppe programmieren“ aus und speichert diese in der Szene 1 ab. Szene 2 wird entsprechend bei Empfang eines „1“-Telegramms programmiert.				
15	Programmieren	Szene 3/4	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt werden die Szenen 3 und 4 programmiert. Bei Empfang eines „0“-Telegramms liest der Szenenbaustein die aktuellen Helligkeitswerte der entsprechenden Schalt-/Dimmaktoren über die Objekte „Gruppe programmieren“ aus und speichert diese in der Szene 3 ab. Szene 4 wird entsprechend bei Empfang eines „1“-Telegramms programmiert.				

Maximale Anzahl der Gruppenadressen: 16

Maximale Anzahl der Zuordnungen: 16

## Parameter

## Programmieren

Programmieren	Szene 1	Szene 2	Szene 3	Szene 4
Verwendete Gruppen				
Gruppe 1 bis 6				

Parameter	Einstellungen
Verwendete Gruppen	Gruppe 1 bis 6 Gruppe 1 bis 5 Gruppe 1 bis 4 Gruppe 1 bis 3 Gruppe 1 bis 2 Gruppe 1
Werden weniger als sechs Gruppen im Szenenbaustein verwendet, müssen die restlichen gesperrt werden. Dabei ist es nur möglich von Gruppe 1 in Richtung Gruppe 6 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. „Gruppe 1 bis 6“: Die Gruppen 1 bis 6 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 11 werden verwendet. „Gruppe 1 bis 5“: Die Gruppen 1 bis 5 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 9 werden verwendet. „Gruppe 1 bis 4“: Die Gruppen 1 bis 4 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 7 werden verwendet. „Gruppe 1 bis 3“: Die Gruppen 1 bis 3 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 5 werden verwendet. „Gruppe 1 bis 2“: Die Gruppen 1 bis 2 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 3 werden verwendet. „Gruppe 1“: Die Gruppe 1 ist freigegeben. Die Objekte 0 und 1 verwendet.	

## Szene 1

Programmieren	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		

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
Mit diesen Parametern werden die in der Szene 1 gewünschten Helligkeitswerte der sechs 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 ein „0“-Telegramm auf das Objekt „Programmieren Szene 1/2“ durch Auslesen der aktuellen Helligkeitswerte der Aktoren überschrieben werden. Für jede der sechs Gruppen ist ein eigener Helligkeitswert parametrierbar. Dabei entspricht der Wert 0 = 0% Helligkeit und der Wert 255 = 100% Helligkeit.	

**12 CO Szene 740701**

**Raum für Notizen**