



Programmieranleitung KNX



Inhaltsverzeichnis

General Device (Allgemeine Einstellungen)	2
Channel R general (Allgemeine Einstellungen Kanal R)	2
R: Dimming general (Schalt- / Dimmverhalten)	2
R: Dimming (Schwellwerte Dimmbereich)	3
R: Independent Scene	4
R: Preset (zwei Wertumschaltung)	6
Channel G general (Allgemeine Einstellungen Kanal G)	7
G: Dimming general (Schalt- / Dimmverhalten)	7
G: Dimming (Schwellwerte Dimmbereich)	8
G: Independent Scene	9
G: Preset (zwei Wertumschaltung)	10
Channel B general (Allgemeine Einstellungen Kanal B)	11
B: Dimming general (Schalt- / Dimmverhalten)	11
B: Dimming (Schwellwerte Dimmbereich)	12
B: Independent Scene	13
B: Preset (zwei Wertumschaltung)	15
Channel W general (Allgemeine Einstellungen Kanal W)	16
W: Dimming general (Schalt- / Dimmverhalten)	16
W: Dimming (Schwellwerte Dimmbereich)	18
W: Independent Scene	18
W: Preset (zwei Wertumschaltung)	20
Color Scene / Sequence (Allgemeine Einstellungen Szene / Sequenz)	21
Scene Group 1 (Szene 1-10)	23
Scene Group 2 (Szene 11-20)	23
Scene Group 3 (Szene 21-30)	23
Scene Group 4 (Szene 31-40)	24
Scene Group 5 (Szene 41-50)	24
Scene Group 6 (Szene 51-60)	24
Sequence 1 (individueller Farbverlauf 1)	25
Sequence 2 (individueller Farbverlauf 2)	25
Sequence 3 (individueller Farbverlauf 3)	26
Sequence 4 (individueller Farbverlauf 4)	26
Sequence 5 (individueller Farbverlauf 5)	27
Sequence 6 (individueller Farbverlauf 6)	27

General Device (Allgemeine Einstellungen):

In diesen Parameter Einstellungen können Sie festlegen, ob der KNX Aktor die Statusrückmeldungen als Kommunikationsobjekt zur Verfügung stellt welche Auskunft über die Betriebszustände der Hardware geben.

Channel R General (Allgemeine Einstellungen Kanal R):

In diesen Parameter Einstellungen können Sie festlegen, ob der KNX Aktor die Statusrückmeldungen für den Ausgangskanal **R** als Kommunikationsobjekt zur Verfügung stellt oder nicht, welche z.B. für Visualisierungen benötigt werden.

R: Dimming general (Schalt- / Dimmverhalten):

Time duration of dimming (0..65535) 15

Zeitspanne der Dimmung von 0% - 100% in Sekunden

Switch on via OBJ "switch" with
Preset brightness value
Preset brightness value
Last brightness

Last brightness: Memory Effekt

Preset brightness value: Einschaltwert in Prozent 0-100

Preset switch on brightness (1%~100%) 100

Switch on delay in s(0..65535) 0

Einschaltverzögerung in Sekunden

Switch off delay in s(0..65535) 0

Ausschaltverzögerung in Sekunden

Reaction on receipt of switch on value
Switch on softly
Dimming on
Switch on softly
Switch on instantly

Einschaltverhalten im Schaltbetrieb (relativ dimming):

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)
- Switch on instantly
Licht wird direkt eingeschaltet

Reaction on receipt brightness value

- Switch on instantly
- Dimming on**
- Switch on softly
- Switch on instantly

Einschaltverhalten bei Wert setzen (absolut dimming):

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)
- Switch on instantly
Licht wird direkt eingeschaltet

Switch-OFF mode

- Switch off softly
- Switch off instantly
- Dimming off
- Switch off softly**

Ausschaltverhalten:

- Switch off instantly
Licht wird direkt Ausgeschaltet
- Dimming Off:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne ausgedimmt
- Switch off softly
Licht wird sanft ausgedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

After bus recover switch on with

- Preset brightness value
- Preset brightness value**
- Last brightness

Einschaltverhalten bei wiederkehrender KNX Busspannung

- Last brightness: Memory Effekt
- Preset brightness value: Einschaltwert in Prozent 0-100

Bus recover preset brightness value (0%~100%)

0

R: Dimming (Schwellwerte Dimmbereich):

Low dimming threshold 1~127(0.4%~49.9%)

1

Mindestschwelle im Schaltbetrieb (relativ Dimming)

Upper dimming threshold 128~255(50.2%~100%)

255

Maximalschwelle im Schaltbetrieb (relativ Dimming)

If dimming down and value <= low dimming threshold output switch

- Off
- Off**
- To low threshold value

Minimaler Dimmwert im Schaltbetrieb:

- Off
Aus
- To low threshold value
Mindestschwelle

Lower dimming threshold
1~127(0.4%~49.9%)

Mindestschwellewert bei Wert setzen (absolut Dimming)

Upper dimming threshold
128~255(50.2%~100%)

Maximalschwellewert bei Wert setzen (absolut Dimming)

If output on: receipt of "Brightness"
value = 0" output switch

Minimaler Dimmwert bei Wert setzen:

- Off
Aus
- To low threshold value
Mindestschwellewert

R: Independent Scene:

Die „independent scene“ wird verwendet um bis zu 15 verschiedene eigenständige Mischfarben mit unterschiedlichen Einschalt- und Dimmverhalten zu definieren.

Scene function is

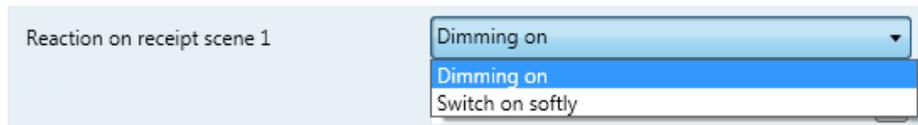
Betriebsmodus aktivieren/deaktivieren:

- Disable
Funktion ist deaktiviert
- Enable
Funktion ist aktiviert

Scene select

Auswahl der eigenständigen Mischfarbe:

- 1st Scene
Szene 1
- .
- .
- .
- 15th Scene
Szene 15



Einschaltverhalten der eigenständigen Mischfarbe:

- Dimming on

Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt

- Switch on softly

Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

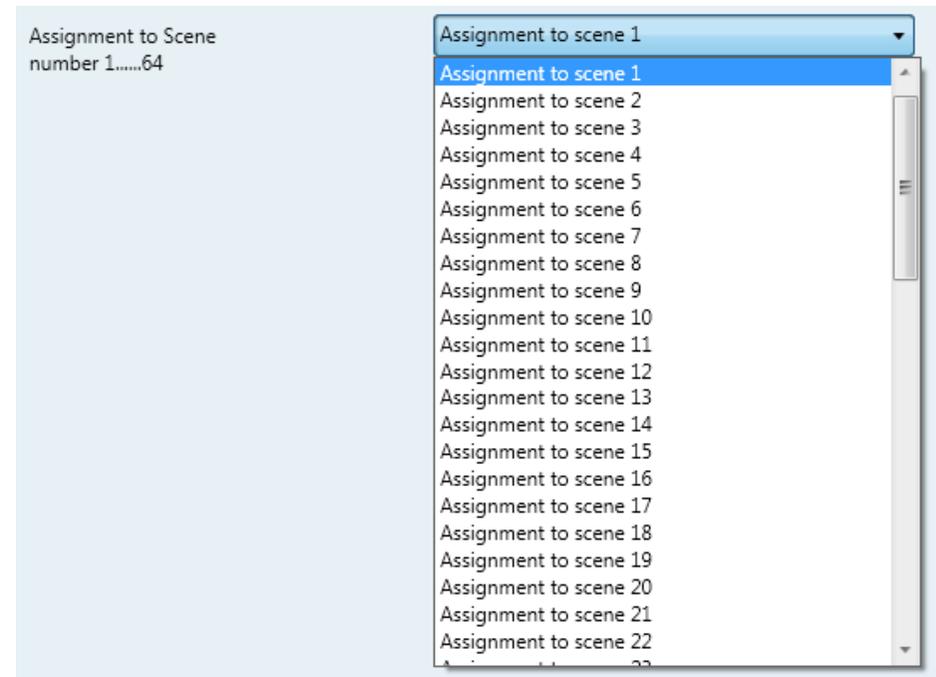


Zeitspanne der Dimmung des eingestellten Wertes in Sekunden (x2)

Wert 0-255



Helligkeitswert in Prozent



Zuordnung der eigenständigen Mischfarbe zu einem Szenenmodul

R: Preset (zwei Wertumschaltung):

Active preset 1 via bus telegram

- Activated
- Deactive

Aktivieren/Deaktivieren der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal R

Brightness value is

- Dimming on
- Switch on softly

Einschaltverhalten der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal R

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt (siehe **Dimming general** S. 2)
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

Brightness value at obj=0 (1%~100%)

Erster Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal R

Brightness value at obj=1 (1%~100%)

Zweiter Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal R

Active preset 2 via bus telegram

- Activated
- Deactive

Aktivieren/Deaktivieren der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal R

Brightness value is

- Dimming on
- Switch on softly

Einschaltverhalten der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal R

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt (siehe **Dimming general** S. 2)
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

Brightness value at obj=0 (1%~100%)

Erster Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal R

Brightness value at obj=1 (1%~100%)

Zweiter Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal R

Channel G General (Allgemeine Einstellungen Kanal G):

In diesen Parameter Einstellungen können Sie festlegen, ob der KNX Aktor die Statusrückmeldungen für den Ausgangskanal **G** als Kommunikationsobjekt zur Verfügung stellt oder nicht, welche z.B. für Visualisierungen benötigt werden.

G: Dimming general (Schalt- / Dimmverhalten):

Time duration of dimming (0..65535) 15

Zeitspanne der Dimmung von 0% - 100% in Sekunden

Switch on via OBJ "switch" with
Preset brightness value
Preset brightness value
Last brightness

Last brightness: Memory Effekt

Preset brightness value: Einschaltwert in Prozent 0-100

Preset switch on brightness (1%~100%) 100

Switch on delay in s(0..65535) 0

Einschaltverzögerung in Sekunden

Switch off delay in s(0..65535) 0

Ausschaltverzögerung in Sekunden

Reaction on receipt of switch on value
Switch on softly
Dimming on
Switch on softly
Switch on instantly

Einschaltverhalten im Schaltbetrieb (relativ dimming):

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)
- Switch on instantly
Licht wird direkt eingeschaltet

Reaction on receipt brightness value
Switch on instantly
Dimming on
Switch on softly
Switch on instantly

Einschaltverhalten bei Wert setzen (absolut dimming):

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)
- Switch on instantly
Licht wird direkt eingeschaltet

Switch-OFF mode

Switch off softly

Switch off instantly

Dimming off

Switch off softly

Ausschaltverhalten:

- Switch off instantly
Licht wird direkt Ausgeschaltet
- Dimming Off
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne ausgedimmt
- Switch off softly
Licht wird sanft ausgedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

After bus recover switch on with

Preset brightness value

Preset brightness value

Last brightness

Einschaltverhalten bei wiederkehrender KNX Busspannung

- Last brightness: Memory Effekt
- Preset brightness value: Einschaltwert in Prozent 0-100

Bus recover preset brightness value (0%~100%)

0

G: Dimming (Schwellwerte Dimmbereich)

Low dimming threshold 1~127(0.4%~49.9%)

1

Mindestschwellwert im Schaltbetrieb (relativ Dimming)

Upper dimming threshold 128~255(50.2%~100%)

255

Maximalschwellwert im Schaltbetrieb (relativ Dimming)

If dimming down and value <= low dimming threshold output switch

Off

Off

To low threshold value

Minimaler Dimmwert im Schaltbetrieb:

- Off
Aus
- To low threshold value
Mindestschwellwert

Lower dimming threshold 1~127(0.4%~49.9%)

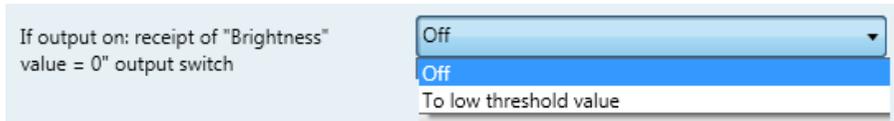
1

Mindestschwellwert bei Wert setzen (absolut Dimming)

Upper dimming threshold 128~255(50.2%~100%)

255

Maximalschwellwert bei Wert setzen (absolut Dimming)

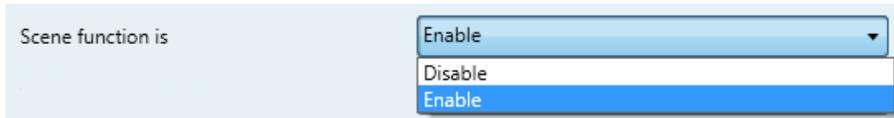


Minimaler Dimmwert bei Wert setzen:

- Off
Aus
- To low threshold value
Mindestschwellewert

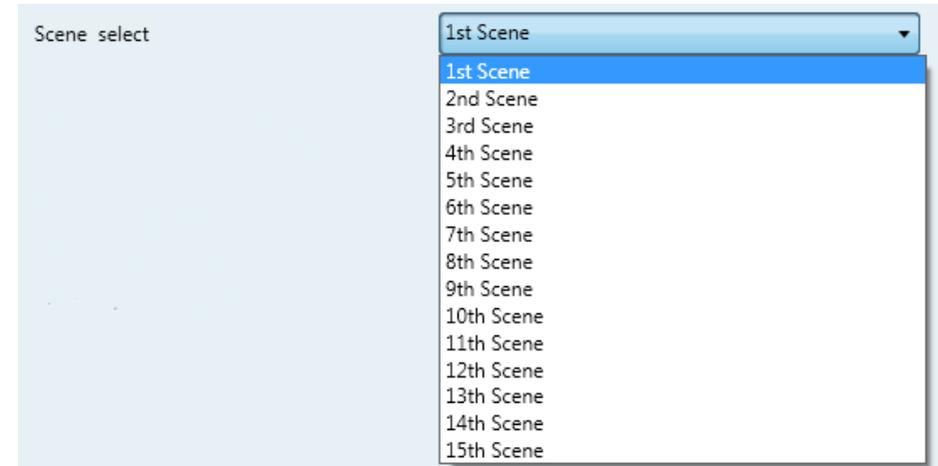
G: Independent Scene:

Die „independent scene“ wird verwendet um bis zu 15 verschiedene eigenständige Mischfarben mit unterschiedlichen Einschalt- und Dimmverhalten zu definieren.



Betriebsmodus aktivieren/deaktivieren:

- Disable
Funktion ist deaktiviert
- Enable
Funktion ist aktiviert



Auswahl der eigenständigen Mischfarbe:

- 1st Scene
Szene 1
-
-
-
- 15th Scene
Szene 15

Reaction on receipt scene 1

Dimming on

Dimming on

Switch on softly

Einschaltverhalten der eigenständigen Mischfarbe:

- Dimming on

Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt

- Switch on softly

Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

Scene 1 duration

6

Zeitspanne der Dimmung des eingestellten Wertes in Sekunden (x2)

Wert 0-255

Scene 1 brightness value
(0%~100%)

40

Helligkeitswert in Prozent

Assignment to Scene number 1.....64

Assignment to scene 1

Assignment to scene 1

Assignment to scene 2

Assignment to scene 3

Assignment to scene 4

Assignment to scene 5

Assignment to scene 6

Assignment to scene 7

Assignment to scene 8

Assignment to scene 9

Assignment to scene 10

Assignment to scene 11

Assignment to scene 12

Assignment to scene 13

Assignment to scene 14

Assignment to scene 15

Assignment to scene 16

Assignment to scene 17

Assignment to scene 18

Assignment to scene 19

Assignment to scene 20

Assignment to scene 21

Assignment to scene 22

Zuordnung der eigenständigen Mischfarbe zu einem Szenenmodul

G: Preset (zwei Wertumschaltung):

Active preset 1 via bus telegram

Activated

Activated

Deactive

Aktivieren/Deaktivieren der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **G**

Brightness value is

Switch on softly

Dimming on

Switch on softly

Einschaltverhalten der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **G**

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt (siehe **Dimming general S. 7**)
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

Brightness value is

Switch on softly

Dimming on

Switch on softly

Einschaltverhalten der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **G**

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt (siehe **Dimming general S. 7**)
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

Brightness value at obj=0
(1%~100%)

100

Erster Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **G**

Brightness value at obj=1
(1%~100%)

1

Zweiter Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **G**

Brightness value at obj=0
(1%~100%)

100

Erster Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **G**

Brightness value at obj=1
(1%~100%)

1

Zweiter Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **G**

Active preset 2 via bus telegram

Activated

Activated

Deactive

Aktivieren/Deaktivieren der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **G**

Channel B General (Allgemeine Einstellungen Kanal B):

In diesen Parameter Einstellungen können Sie festlegen, ob der KNX Aktor die Statusrückmeldungen für den Ausgangskanal **B** als Kommunikationsobjekt zur Verfügung stellt oder nicht, welche z.B. für Visualisierungen benötigt werden.

B: Dimming general (Schalt- / Dimmverhalten):

Time duration of dimming (0..65535) 15

Zeitspanne der Dimmung von 0% - 100% in Sekunden

Switch on via OBJ "switch" with
Preset brightness value
Preset brightness value
Last brightness

Last brightness: Memory Effekt

Preset switch on brightness (1%~100%) 100

Preset brightness value: Einschaltwert in Prozent 0-100

Switch on delay in s(0..65535) 0

Einschaltverzögerung in Sekunden

Switch off delay in s(0..65535) 0

Ausschaltverzögerung in Sekunden

Reaction on receipt of switch on value
Switch on softly
Dimming on
Switch on softly
Switch on instantly

Einschaltverhalten im Schaltbetrieb (relativ dimming):

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)
- Switch on instantly
Licht wird direkt eingeschaltet

Reaction on receipt brightness value
Switch on instantly
Dimming on
Switch on softly
Switch on instantly

Einschaltverhalten bei Wert setzen (absolut dimming):

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)
- Switch on instantly
Licht wird direkt eingeschaltet

Switch-OFF mode

Switch off softly

Switch off instantly

Dimming off

Switch off softly

Ausschaltverhalten:

- Switch off instantly
Licht wird direkt Ausgeschaltet
- Dimming Off:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne ausgedimmt
- Switch off softly
Licht wird sanft ausgedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

After bus recover switch on with

Preset brightness value

Preset brightness value

Last brightness

Einschaltverhalten bei wiederkehrender KNX Busspannung

- Last brightness: Memory Effekt
- Preset brightness value: Einschaltwert in Prozent 0-100

Bus recover preset brightness value (0%~100%)

0

B: Dimming (Schwellwerte Dimmbereich):

Low dimming threshold 1~127(0.4%~49.9%)

1

Mindestschwellwert im Schaltbetrieb (relativ Dimming)

Upper dimming threshold 128~255(50.2%~100%)

255

Maximalschwellwert im Schaltbetrieb (relativ Dimming)

If dimming down and value <= low dimming threshold output switch

Off

Off

To low threshold value

Minimaler Dimmwert im Schaltbetrieb:

- Off
Aus
- To low threshold value
Mindestschwellwert

Lower dimming threshold 1~127(0.4%~49.9%)

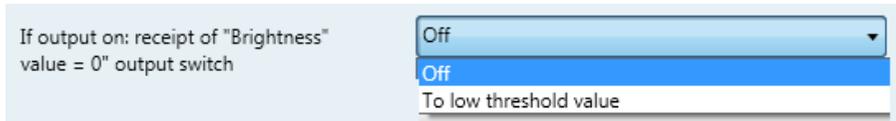
1

Mindestschwellwert bei Wert setzen (absolut Dimming)

Upper dimming threshold 128~255(50.2%~100%)

255

Maximalschwellwert bei Wert setzen (absolut Dimming)

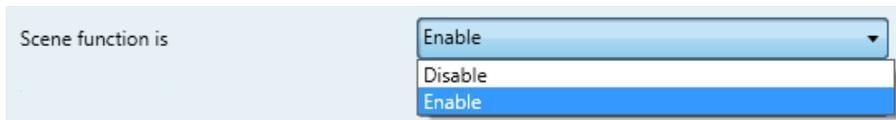


Minimaler Dimmwert bei Wert setzen:

- Off
Aus
- To low threshold value
Mindestschwellewert

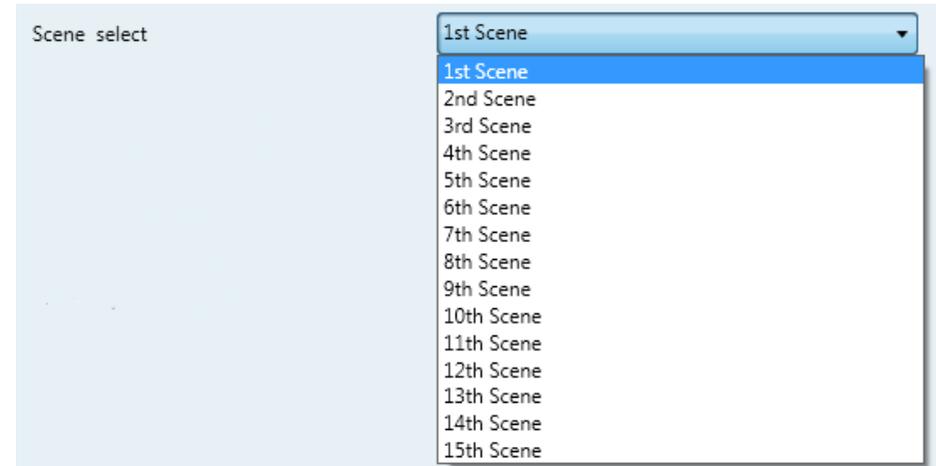
B: Independent Scene:

Die „independent scene“ wird verwendet um bis zu 15 verschiedene eigenständige Mischfarben mit unterschiedlichen Einschalt- und Dimmverhalten zu definieren.



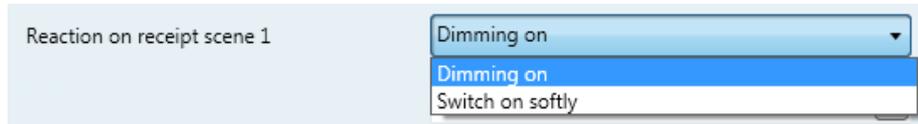
Betriebsmodus aktivieren/deaktivieren:

- Disable
Funktion ist deaktiviert
- Enable
Funktion ist aktiviert



Auswahl der eigenständigen Mischfarbe:

- 1st Scene
Szene 1
- .
- .
- .
- 15th Scene
Szene 15



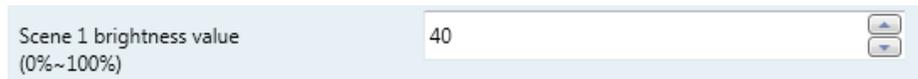
Einschaltverhalten der eigenständigen Mischfarbe:

- Dimming on
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt
- Switch on softly
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

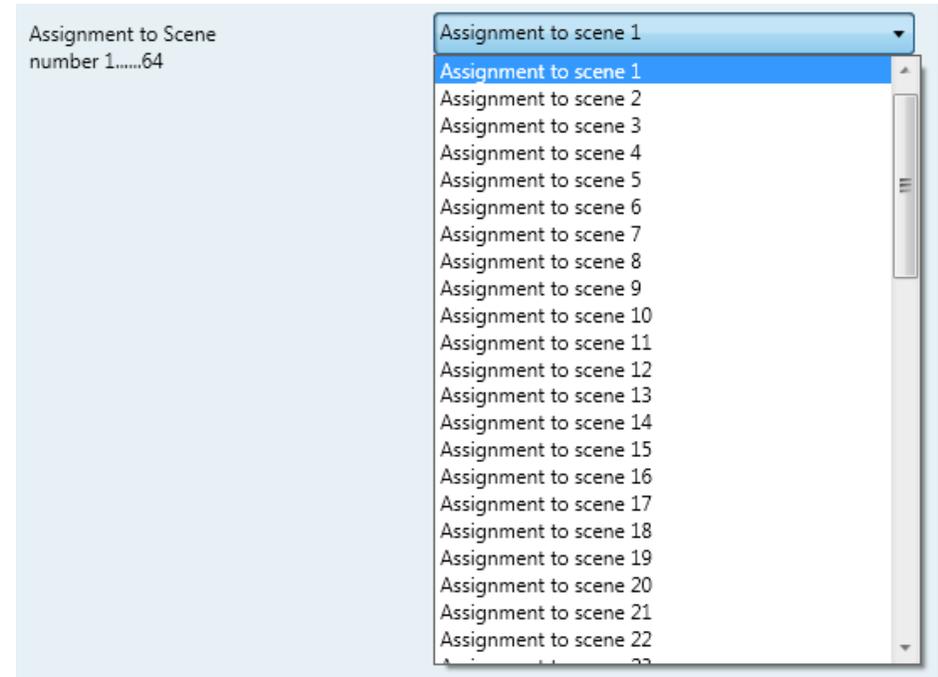


Zeitspanne der Dimmung des eingestellten Wertes in Sekunden (x2)

Wert 0-255



Helligkeitswert in Prozent



Zuordnung der eigenständigen Mischfarbe zu einem Szenenmodul

B: Preset (zwei Wertumschaltung):



Aktivieren/Deaktivieren der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **B**

Brightness value is

Switch on softly

Dimming on

Switch on softly

Einschaltverhalten der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **R**

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne ange dimmt (siehe **Dimming general** S. 12)
- Switch on softly:
Licht wird sanft ange dimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

Brightness value is

Switch on softly

Dimming on

Switch on softly

Einschaltverhalten der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **R**

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne ange dimmt (siehe **Dimming general** S. 12)
- Switch on softly:
Licht wird sanft ange dimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

Brightness value at obj=0
(1%~100%)

100

Erster Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **B**

Brightness value at obj=1
(1%~100%)

1

Zweiter Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **B**

Brightness value at obj=0
(1%~100%)

100

Erster Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **B**

Brightness value at obj=1
(1%~100%)

1

Zweiter Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **B**

Active preset 2 via bus telegram

Activated

Activated

Deactive

Aktivieren/Deaktivieren der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **B**

Channel W General (Allgemeine Einstellungen Kanal W):

In diesen Parameter Einstellungen können Sie festlegen, ob der KNX Aktor die Statusrückmeldungen für den Ausgangskanal **W** als Kommunikationsobjekt zur Verfügung stellt oder nicht, welche z.B. für Visualisierungen benötigt werden.

W: Dimming general (Schalt- / Dimmverhalten):

Time duration of dimming (0..65535) 15

Zeitspanne der Dimmung von 0% - 100% in Sekunden

Switch on via OBJ "switch" with
Preset brightness value
Preset brightness value
Last brightness

Last brightness: Memory Effekt

Preset brightness value: Einschaltwert in Prozent 0-100

Preset switch on brightness (1%~100%) 100

Switch on delay in s(0..65535) 0

Einschaltverzögerung in Sekunden

Switch off delay in s(0..65535) 0

Ausschaltverzögerung in Sekunden

Reaction on receipt of switch on value
Switch on softly
Dimming on
Switch on softly
Switch on instantly

Einschaltverhalten im Schaltbetrieb (relativ dimming):

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)
- Switch on instantly
Licht wird direkt eingeschaltet

Reaction on receipt brightness value
Switch on instantly
Dimming on
Switch on softly
Switch on instantly

Einschaltverhalten bei Wert setzen (absolut dimming):

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)
- Switch on instantly
Licht wird direkt eingeschaltet

Switch-OFF mode

Switch off softly

Switch off instantly

Dimming off

Switch off softly

Ausschaltverhalten:

- Switch off instantly
Licht wird direkt Ausgeschaltet
- Dimming Off:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne ausgedimmt
- Switch off softly
Licht wird sanft ausgedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

After bus recover switch on with

Preset brightness value

Preset brightness value

Last brightness

Einschaltverhalten bei wiederkehrender KNX Busspannung

- Last brightness: Memory Effekt
- Preset brightness value: Einschaltwert in Prozent 0-100

Bus recover preset brightness value (0%~100%)

0

W: Dimming (Schwellwerte Dimmbereich):

Low dimming threshold 1~127(0.4%~49.9%)

1

Mindestschwellwert im Schaltbetrieb (relativ Dimming)

Upper dimming threshold 128~255(50.2%~100%)

255

Maximalschwellwert im Schaltbetrieb (relativ Dimming)

If dimming down and value <= low dimming threshold output switch

Off

Off

To low threshold value

Minimaler Dimmwert im Schaltbetrieb:

- Off
Aus
- To low threshold value
Mindestschwellwert

Lower dimming threshold 1~127(0.4%~49.9%)

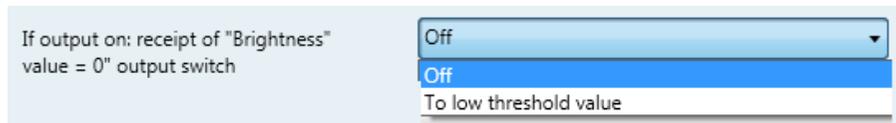
1

Mindestschwellwert bei Wert setzen (absolut Dimming)

Upper dimming threshold 128~255(50.2%~100%)

255

Maximalschwellwert bei Wert setzen (absolut Dimming)

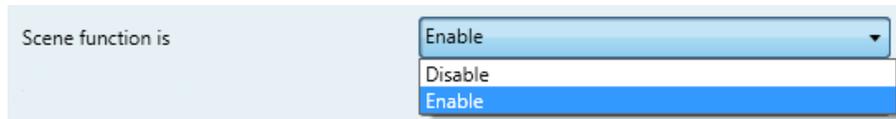


Minimaler Dimmwert bei Wert setzen:

- Off
Aus
- To low threshold value
Mindestschwellewert

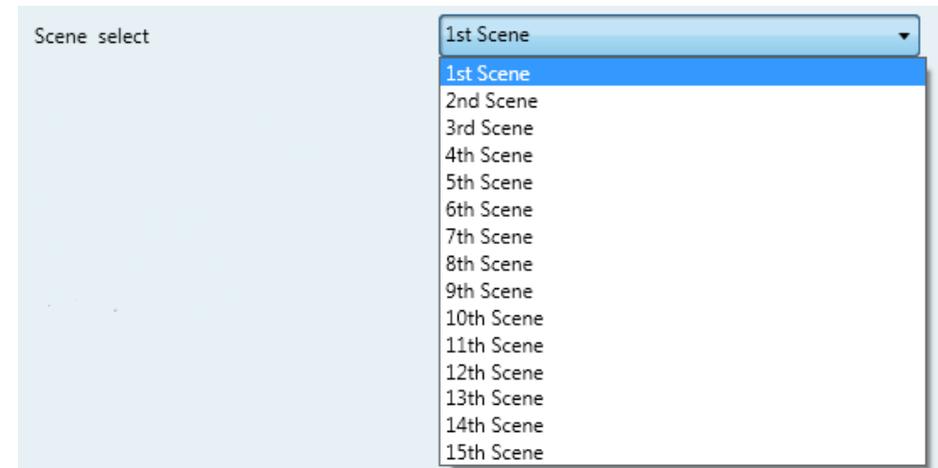
W: Independent Scene:

Die „independent scene“ wird verwendet um bis zu 15 verschiedene eigenständige Mischfarben mit unterschiedlichen Einschalt- und Dimmverhalten zu definieren.



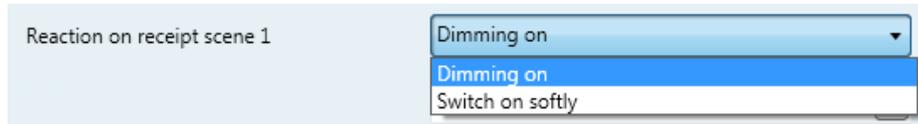
Betriebsmodus aktivieren/deaktivieren:

- Disable
Funktion ist deaktiviert
- Enable
Funktion ist aktiviert



Auswahl der eigenständigen Mischfarbe:

- 1st Scene
Szene 1
-
-
-
- 15th Scene
Szene 15



Einschaltverhalten der eigenständigen Mischfarbe:

- Dimming on

Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt

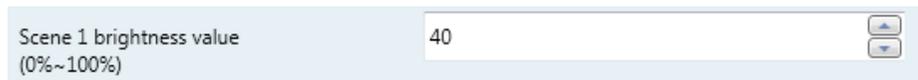
- Switch on softly

Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

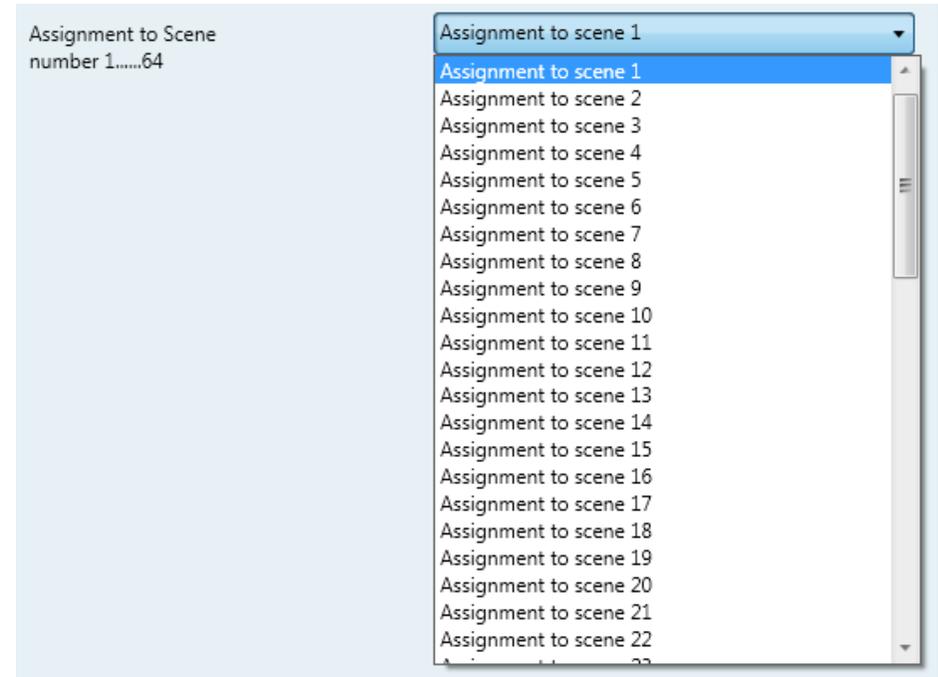


Zeitspanne der Dimmung des eingestellten Wertes in Sekunden (x2)

Wert 0-255



Helligkeitswert in Prozent



Zuordnung der eigenständigen Mischfarbe zu einem Szenenmodul

W: Preset (zwei Wertumschaltung):

Active preset 1 via bus telegram

- Activated
- Deactive

Aktivieren/Deaktivieren der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **W**

Brightness value is

- Dimming on
- Switch on softly

Einschaltverhalten der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **W**

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt (siehe **Dimming general** S. 17)
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt (innerhalb von 2 Sekunden)

Brightness value at obj=0 (1%~100%)

Erster Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **W**

Brightness value at obj=1 (1%~100%)

Zweiter Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „1“ für den Ausgangskanal **W**

Active preset 2 via bus telegram

- Activated
- Deactive

Aktivieren/Deaktivieren der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **W**

Brightness value is

- Dimming on
- Switch on softly

Einschaltverhalten der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **W**

- Dimming on:
Licht wird in der aus „time duration of dimming“ definierten Zeitspanne angedimmt (siehe **Dimming general** S. 17)
- Switch on softly:
Licht wird sanft angedimmt

Brightness value at obj=0 (1%~100%)

Erster Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **W**

Brightness value at obj=1 (1%~100%)

Zweiter Helligkeitswert der zwei Wertumschaltung „2“ für den Ausgangskanal **W**

Color Scene / Sequence (Allgemeine Einstellungen Szene / Sequenz):

Color Cycle Length via

- Parameter
- Parameter
- Bus

Einstellung der Farbkreisdauer über Parameter oder Bus.

Color Cycle Length in s(30..86400)

Zeitdauer eines vollständigen Durchlaufs des Farbverlaufs in Sekunden.

Cyclic Status value feedback

- No
- No
- Yes

Aktivieren der Statusrückmeldung für Farbkreissteuerungen über Visualisierungen.

Cyclic Status value feedback

Cyclic Channel Status Value Interval

Intervall der Statusabfrage in Sekunden

Colour circle stop status

- Last colour of colour circle
- Last colour of colour circle
- Actual colour
- Preset color

Farbe bei Stoppen des Farbverlaufs:

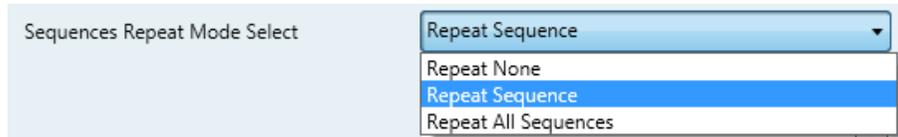
- Last color of color circle:
Zuletzt aktive Farbe vor Start des Farbverlaufs
- Actual Color
Der Zeit sichtbare Farbe des Farbverlaufs
- Preset Color
In den Parametern eingestellte Farbe

Colour circle stop status

Color R:

Color G:

Color B:



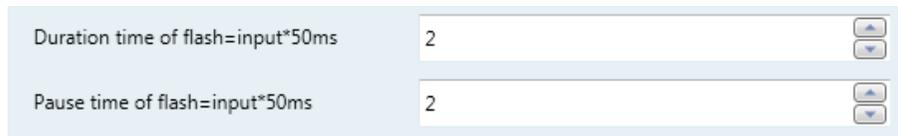
Einstellen der Art der Wiederholung für Sequenzen und Farbkreisfunktion

- Repeat None
Einmaliger Ablauf der aufgerufenen Sequenz
- Repeat Sequenz
Endlosschleife der aufgerufenen Sequenz
- Repeat All Sequences
Verknüpfen alle sechs Sequenzen zu einer Gesamten



Parameter zur Einstellung vom Übergangseffekt des Farbwechsels:

- Fade:
Farbwechsel mit Zwischenfarben
- Jump:
Farbwechsel ohne Zwischenfarben
- Flash
Stroboskopeffekt



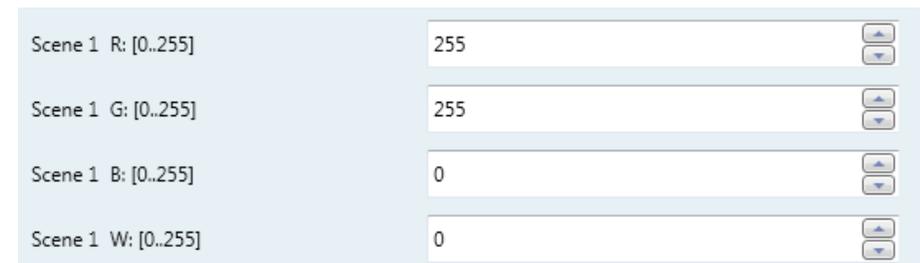
Abrufen von Mischfarben mit Hilfe der "Group, scene" Funktion:

Zum abrufen einer der 60 frei einstellbaren Mischfarben, wird das Kommunikationsobjekt „61“ – (Group, scene | Scene no.) verwendet und mit einem 8 Bit vorzeichenlosen Befehl verknüpft.

Zum Beispiel:

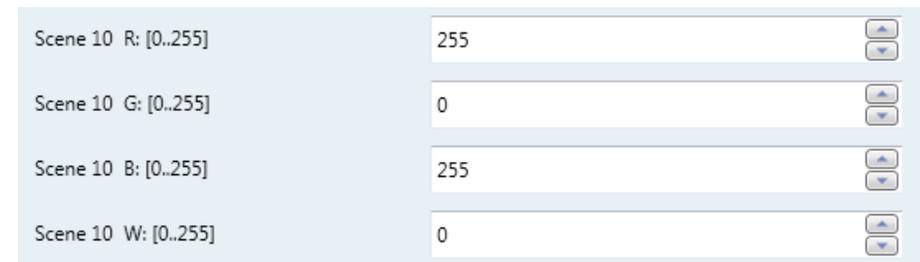
Scene 1 -> Wert „0“
.
.
Scene 60 -> Wert „59“

Scene Group 1 (Szene 1-10):



Einstellen der Mischfarbe (Scene 1) hier Beispielsweise „gelb“

...



Einstellen der Mischfarbe (Scene 10) hier Beispielsweise „magenta“

Scene Group 2 (Szene 11-20):

Scene 11 R: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 11 G: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 11 B: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 11 W: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Einstellen der Mischfarbe (Scene 11) hier Beispielsweise „cyan“

...

Scene 20 R: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 20 G: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 20 B: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 20 W: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Einstellen der Mischfarbe (Scene 20) hier Beispielsweise „gemischtes kaltweiß“

Scene Group 3 (Szene 21-30):

Scene 21 R: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 21 G: [0..255]	<input type="text" value="190"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 21 B: [0..255]	<input type="text" value="60"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 21 W: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Einstellen der Mischfarbe (Scene 21) hier Beispielsweise „gemischtes warmweiß“

...

Scene 30 R: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 30 G: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 30 B: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 30 W: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Einstellen der Mischfarbe (Scene 30) hier Beispielsweise „hell rot“

Scene Group 4 (Szene 31-40):

Scene 31 R: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 31 G: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 31 B: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 31 W: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Einstellen der Mischfarbe (Scene 31) hier Beispielsweise „hell grün“

...

Scene 40 R: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 40 G: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 40 B: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 40 W: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Einstellen der Mischfarbe (Scene 40) hier Beispielsweise „hell blau“

Scene Group 5 (Szene 41-50):

Scene 41 R: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 41 G: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 41 B: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 41 W: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Einstellen der Mischfarbe (Scene 41) hier Beispielsweise „hell gelb“

...

Scene 50 R: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 50 G: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 50 B: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 50 W: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Einstellen der Mischfarbe (Scene 50) hier Beispielsweise „hell magenta“

Scene Group 6 (Szene 51-60):

Scene 51 R: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 51 G: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 51 B: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 51 W: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Einstellen der Mischfarbe (Scene 51) hier Beispielsweise „hell cyan“

...

Scene 60 R: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 60 G: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 60 B: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 60 W: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Einstellen der Mischfarbe (Scene 60) hier Beispielsweise „hell blau“

Sequence 1:

Individueller Farbverlauf mit bis zu 12 Mischfarben mit individuellen Zeitübergängen. Abrufbar über Kommunikationsobjekt 62 Wert:0

Beispiel: rot -> grün -> blau

Scene 1 R: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 G: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 B: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 W: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 R: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 G: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 B: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 W: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 R: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 G: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 B: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 W: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Sequence 2:

Individueller Farbverlauf mit bis zu 12 Mischfarben mit individuellen Zeitübergängen. Abrufbar über Kommunikationsobjekt 62 Wert:1

Beispiel: cyan -> gelb -> magenta

Scene 1 R: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 G: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 B: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 W: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 R: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 G: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 B: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 W: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 R: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 G: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 B: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 W: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Sequenz 3:

Individueller Farbverlauf mit bis zu 12 Mischfarben mit individuellen Zeitübergängen. Abrufbar über Kommunikationsobjekt 62 Wert:2

Beispiel: grün -> aus -> weiß

Scene 1 R: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 G: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 B: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 W: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 R: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 G: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 B: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 W: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 R: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 G: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 B: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 W: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Sequenz 4:

Individueller Farbverlauf mit bis zu 12 Mischfarben mit individuellen Zeitübergängen. Abrufbar über Kommunikationsobjekt 62 Wert:3

Beispiel: rot -> magenta -> blau

Scene 1 R: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 G: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 B: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 W: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 R: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 G: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 B: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 W: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 R: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 G: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 B: [0..255]	255	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 W: [0..255]	0	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 Time: [0..255] in s	3	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Sequenz 5:

Individueller Farbverlauf mit bis zu 12 Mischfarben mit individuellen Zeitübergängen. Abrufbar über Kommunikationsobjekt 62 Wert:4

Beispiel: rot -> gelb -> grün

Scene 1 R: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 G: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 B: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 W: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 Time: [0..255] in s	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 R: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 G: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 B: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 W: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 Time: [0..255] in s	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 R: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 G: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 B: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 W: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 Time: [0..255] in s	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Sequenz 6:

Individueller Farbverlauf mit bis zu 12 Mischfarben mit individuellen Zeitübergängen. Abrufbar über Kommunikationsobjekt 62 Wert:5

Beispiel : grün -> cyan -> blau

Scene 1 R: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 G: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 B: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 W: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 1 Time: [0..255] in s	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 R: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 G: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 B: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 W: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 2 Time: [0..255] in s	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 R: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 G: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 B: [0..255]	<input type="text" value="255"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 W: [0..255]	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
Scene 3 Time: [0..255] in s	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>