

12 CO IR-Deko 7F0301

Verwendung des Applikationsprogramms

Produktfamilie: Infrarot
 Produkttyp: IR-Dekoder N450
 Hersteller: Siemens

Name : IR-Dekoder
 Bestell-Nr.: 5WG1 450-1AB02

Funktionsbeschreibung

In einem Infrarot-System werden von einem der IR-Wand-/Handsender IR-Signale bei Betätigung einer Wippe oder Taste gesendet. Der IR-Empfänger empfängt die IR-Signale und leitet sie an den IR-Dekoder weiter. Dieser IR-Dekoder wandelt die IR-Signale in Telegramme um und sendet diese über den *instabus* EIB.

Zur Programmierung des IR-Dekoders 5WG1 450-1AB02 ist abweichend zum Vorgängertypen 5WG1 450-1AB01 kein Zusatzprogramm (STS Siemens-Tool-Software) nötig. Der IR-Dekoder läßt sich ab der ETS 1.36 (und höher) projektieren. Auch ist es nun möglich verschiedene Anwendungen (z.B. Dimmen & Jalousie) in einem Dekoder gleichzeitig zu konfigurieren.

Der IR-Dekoder kann bis zu 22 Konfigurationen (IR-Kanäle) verwalten. Am IR-Wand-/Handsender wird über Dreh- und Schiebeschalter eingestellt, welcher IR-Kanal verwendet werden soll.

Ein IR-Kanal kann folgende Funktionen ausführen:

- Schalten
- Schalten und Dimmen
- Schalten und Wertsetzen
- Jalousiesteuerung
- Wertsetzen
- Szenensteuerung

Welche Funktion nun ausgeführt werden soll, wird bei der Projektierung des IR-Dekoders mit Hilfe der ETS2 festgelegt. Außerdem muß festgelegt werden, mit welchen Zieladressen (Gruppenadresse) die Telegramme am Bus gesendet werden.

Der IR Dekoder beinhaltet 22 Kommunikationsobjekte. Das bedeutet, es können maximal 22 verschiedene Gruppenadressen verwaltet werden. Für jedes verwendete Kommunikationsobjekt sind 4 Einstellungen nötig:

- Gruppenadresse (Objekt/Adreßfenster)
- Objektgröße (Typ) (Parameter)
- Funktion (Parameter)
- IR-Kanal (Parameter)

Je nach gewählter Funktion (Schalten/Dimmen/Jalousie/Szene) unterscheidet der IR-Dekoder zwischen kurzem (< 0,5 sek.) oder langem Tastendruck des Senders. Bei Funktionen, die diese Unterscheidung erfordern, wird bei einem langen Tastendruck ein anderes Objekt angesteuert als bei einem kurzen. Das bedeutet, daß hierfür 2 Konfigurationseinträge nötig sind.

Bei der Projektierung des IR-Dekoders ist folgendermaßen vorzugehen:

- Durch Einstellen des Kodierschalters am IR-Sender wird festgelegt, welcher Kanal bereitgestellt werden soll.
- Im Parameterfenster des IR-Dekoders die gewünschte Konfigurationen ausfüllen. Hierbei ist die Nummer des IR-Kanals (0-63), die Funktion (Schalten/Dimmen/Jalousie/Szene), und der Objekttyp (1 Bit, 4 Bit, 1 Byte) einzustellen.
- Gruppenadressen in der ETS definieren
- Gruppenadressen mit den Objekten der Aktoren und des IR-Dekoders verbinden. Dadurch wird der jeweilige Objekttyp (z.B. 1 Bit) festgelegt.

Eine Konfiguration besteht aus:

- Nummer des IR-Kanals: Hier kann die Nummer des IR-Kanals (0 - 63), ausgewählt werden. Wird eine Konfiguration nicht verwendet, so ist diese zu sperren. Es wird empfohlen eine aufsteigende Reihenfolge zu verwenden.
- Funktion: Dieser Eintrag entscheidet, welche Aktion nach Tastendruck am Bus ausgeführt werden soll. Hierbei steht die „1“-Aktion für die Wippe oben (bzw. linke Taste am Handsender) und die „0“-Aktion für die Wippe unten (bzw. rechte Taste am Handsender).
- Objekttyp: Je nach eingestellter Funktion muß auch der Objekttyp eingestellt werden. Der Objekttyp kann nur eingestellt werden, wenn im zugehörigen Objekt noch keine Gruppenadresse eingetragen wurde. Der IR-Dekoder verwendet 1 Bit-, 4 Bit- oder 1 Byte Typen.

12 CO IR-Deko 7F0301

Kommunikationsobjekte

Produkt		Applikation	Bestellnummer
Nr.	Funktion	Objektname	Typ
<input checked="" type="checkbox"/>	IR-Dekoder N 450/02	12 CO IR-Deko 7F0301	5WG1 450-1.AB02
<input type="checkbox"/>	0 Konfiguration 0	Konfiguration 0	1 Bit
<input type="checkbox"/>	1 Konfiguration 1	Konfiguration 1	1 Bit
<input type="checkbox"/>	2 Konfiguration 2	Konfiguration 2	1 Bit
<input type="checkbox"/>	3 Konfiguration 3	Konfiguration 3	4 Bit
<input type="checkbox"/>	4 Konfiguration 4	Konfiguration 4	4 Bit
<input type="checkbox"/>	5 Konfiguration 5	Konfiguration 5	1 Bit
<input type="checkbox"/>	6 Konfiguration 6	Konfiguration 6	1 Bit
<input type="checkbox"/>	7 Konfiguration 7	Konfiguration 7	1 Bit
<input type="checkbox"/>	8 Konfiguration 8	Konfiguration 8	1 Bit
<input type="checkbox"/>	9 Konfiguration 9	Konfiguration 9	1 Bit
<input type="checkbox"/>	10 Konfiguration 10	Konfiguration 10	1 Bit
<input type="checkbox"/>	11 Konfiguration 11	Konfiguration 11	1 Bit
<input type="checkbox"/>	12 Konfiguration 12	Konfiguration 12	1 Bit
<input type="checkbox"/>	13 Konfiguration 13	Konfiguration 13	1 Bit
<input type="checkbox"/>	14 Konfiguration 14	Konfiguration 14	1 Bit
<input type="checkbox"/>	15 Konfiguration 15	Konfiguration 15	1 Bit
<input type="checkbox"/>	16 Konfiguration 16	Konfiguration 16	1 Bit
<input type="checkbox"/>	17 Konfiguration 17	Konfiguration 17	1 Bit
<input type="checkbox"/>	18 Konfiguration 18	Konfiguration 18	1 Bit
<input type="checkbox"/>	19 Konfiguration 19	Konfiguration 19	1 Bit
<input type="checkbox"/>	20 Konfiguration 20	Konfiguration 20	1 Bit
<input type="checkbox"/>	21 Konfiguration 21	Konfiguration 21	1 Bit

Hinweis:

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

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flags
0	Konfiguration 1	Konfiguration 1	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 1 festgelegt.				
1	Konfiguration 2	Konfiguration 2	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 2 festgelegt.				

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flags
2	Konfiguration 3	Konfiguration 3	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 3 festgelegt.				
3	Konfiguration 4	Konfiguration 4	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 4 festgelegt.				
4	Konfiguration 5	Konfiguration 5	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 5 festgelegt.				
5	Konfiguration 6	Konfiguration 6	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 6 festgelegt.				
6	Konfiguration 7	Konfiguration 7	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 7 festgelegt.				
7	Konfiguration 8	Konfiguration 8	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 8 festgelegt.				
8	Konfiguration 9	Konfiguration 9	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 9 festgelegt.				
9	Konfiguration 10	Konfiguration 10	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 10 festgelegt.				
10	Konfiguration 11	Konfiguration 11	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 11 festgelegt.				
11	Konfiguration 12	Konfiguration 12	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 12 festgelegt.				

12 CO IR-Deko 7F0301

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flags
12	Konfiguration 13	Konfiguration 13	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 13 festgelegt.				
13	Konfiguration 14	Konfiguration 14	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 14 festgelegt.				
14	Konfiguration 15	Konfiguration 15	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 15 festgelegt.				
15	Konfiguration 16	Konfiguration 16	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 16 festgelegt.				
16	Konfiguration 17	Konfiguration 17	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 17 festgelegt.				
17	Konfiguration 18	Konfiguration 18	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 18 festgelegt.				
18	Konfiguration 19	Konfiguration 19	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 19 festgelegt.				
19	Konfiguration 20	Konfiguration 20	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter unter Konfiguration 20 festgelegt.				
20	Konfiguration 21	Konfiguration 21	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter Konfiguration 21 festgelegt.				
21	Konfiguration 22	Konfiguration 22	1 Bit 4 Bit 1 Byte	KSÜA
Die Funktion und der Typ dieses Objektes wird durch die eingestellten Parameter Konfiguration 22 festgelegt.				

Maximale Anzahl der Gruppenadressen: 22
 Maximale Anzahl der Zuordnungen: 22

Parameter

Konfiguration 0:



Parameter	Einstellung
IR-Kanal Nr.	gesperrt 00 (Wandsender=0 Hand-sender=0) . . . 63 (Wandsender = F Hand-sender =7)

Hier kann die Nummer des IR-Kanals zwischen 0 und 63 ausgewählt werden. Wird eine Konfiguration nicht verwendet, so ist diese zu sperren. Es wird empfohlen eine aufsteigende Reihenfolge zu verwenden.

Funktion	Einstellung
Schalten	I: EIN 0: AUS - 1 Bit
Dimmen	E/A I EIN 0: AUS - 1 Bit
Dimmen	I: heller 0: dunkler- 4 Bit
Wert setzen	I: 0% 0: 30% - 1 Byte
Wert setzen	I: 30% 0: 0% - 1 Byte
Wert setzen	I: 20% 0: 40% - 1 Byte
Wert setzen	I: 80% 0: 80% - 1 Byte
Wert setzen	I: 70% 0: 100% - 1 Byte
Wert setzen	I: 100% 0: 70% - 1 Byte
Jalousie Auf/Ab	I: Auf 0: Ab - 1 Bit
Jalousie Lamellen	I: Auf 0: Ab - 1 Bit
Szene abrufen	I: Sz 1/3 0: Sz 2/4 - 1 Bit
Szene programmieren	I: Sz 1/3 0: Sz 2/4 -1 Bit
Schalten UM	I: und 0: EIN/AUS - 1 Bit
Dimmen E/A UM	I: und 0: EIN/AUS - 1 Bit
Dimmen UM	I: und 0: heller/dunkler - 4 Bit

Dieser Eintrag entscheidet, welche Aktion nach Tastendruck am Bus ausgeführt werden soll. Hierbei steht „1“-Aktion für die Wippe oben (bzw. linke Taste am Handsender) und die „0“-Aktion für die Wippe unten (bzw. rechte Taste am Handsender)

12 CO IR-Deko 7F0301

Parameter	Einstellung
Objekttyp (an obige Funktion anpassen !)	1 Bit - Schalten E/A, Jalousie, Szene 4 Bit - Dimmen heller- dunkler 1 Byte - Wert setzen
Dieser Eintrag ist notwendig, damit der IR-Dekoder die richtige Objektgröße mit dem entsprechenden Objekt verbinden kann. Je nach eingestellter Funktion muß der passende Objekttyp eingestellt werden. Der Objekttyp kann nur eingestellt werden, wenn im zugehörigen Objekt noch keine Gruppenadresse eingetragen wurde. Der IR-Dekoder verwendet 1 Bit, 4 Bit und 1 Byte.	

Die Konfigurationen 1 bis 21 sind wie Konfiguration 0 zu parametrieren:

Szenenprogrammierung:



Parameter	Einstellung
Verzögerungszeit	6 Sekunden 8 Sekunden 10 Sekunden 15 Sekunden 30 Sekunden
Um zu verhindern, daß ein längerer Tastendruck ein ungewolltes Umprogrammieren einer eingestellten Szene bewirkt, kann hier die Zeit eingestellt werden, ab der ein langer Tastendruck ausgewertet wird.	

Überwachung:

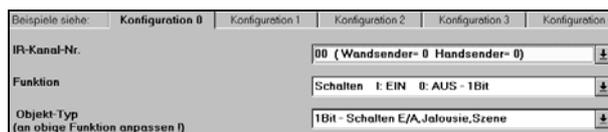


Parameter	Einstellung
Langer Tastendruck	Nicht Aktiv Aktiv
Durch einen langen Tastendruck wird in gleichen Zeitabständen (zykl. Senden) eine Serie von IR-Telegrammen gesendet. Sollte nun eines der Telegramme verloren gehen, so würde der Aktor dies als einen Stopbefehl interpretieren. Beispiel: Ein IR-Kanal wurde auf Dimmen/Um programmiert. Man möchte nun durch einen langen Tastendruck Dimmen. Wird nun die Übertragung kurzzeitig durch eine Störung (z.B. Bewegung innerhalb des Raumes) unterbrochen, so würde der IR-Dekoder bei der Unterbrechung mit dem Dimmen aufhören und bei einem weiteren Telegramm Umschalten. Mit diesem Parameter kann nun bei der Einstellung „Aktiv“ der IR-Dekoder dazu gebracht werden eine gewisse Zeit (mind. 2 Telegrammintervalle) auf ein fehlendes Telegramm zu warten bevor er eine Aktion anhält. Er ignoriert das Fehlen eines Telegramms und verhält sich so als wäre dieses vorhanden.	

Konfigurationsbeispiele:

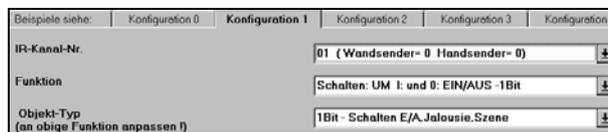
Schalten:

Bei der Schaltfunktion wird beim Drücken auf die Wippe-Ober am IR-Sender ein Ein-Telegramm bzw. beim Drücken auf Wippe-Unten ein Aus-Telegramm auf dem Bus generiert. Beim IR-Handsender wird auf der linken Taste ein Ein-Telegramm und auf der rechten ein Aus-Telegramm generiert. Es wird dabei nicht unterschieden, ob es sich um einen kurzen oder langen Tastendruck gehandelt hat. Diese Funktion wird hauptsächlich zum Schalten von Binärausgängen verwendet. Diese Funktion eignet sich jedoch auch für den Abruf von Szenen unter Verwendung eines Szenenbausteins (siehe auch „Szenensteuerung“).



Schalten über die UM-Funktion:

Beim Betätigen der Wippe wird entweder ein „EIN“ bzw. ein „AUS“ Befehl auf den Bus gesendet. Wurde ein „EIN“ Befehl gesendet, so wird beim nächsten Betätigen der Wippe ein „AUS“ Befehl gesendet und umgekehrt. Der IR-Dekoder 5WG1 450-1AB02 unterstützt auch diese Art der Bedienoberfläche. Da es auf dem Bus keine „UM-Befehle“ gibt, merkt sich der IR-Dekoder den vorherigen Schaltzustand und invertiert ihn beim nächsten Betätigen der Wippe
Hinweis: Zur Realisierung der „UM-Funktionen“ können nur die Konfigurationen 0 bis 5 verwendet werden. Verwendet man andere Konfigurationen (ab 6) kann es vorkommen, daß eine Wippe am IR-Sender zweimal betätigt werden muß, bis das entsprechende Bustelegramm generiert wird.



Dimmen:

Beim Dimmen wird zwischen kurzem und langem Tastendruck unterschieden. Bei kurzem Tastendruck wird nur das Schaltobjekt (EIN/AUS) des Dimmaktors angesprochen und bei langem Tastendruck nur das Dimmobjekt. Der Unterschied zur Funktion „Schalten“ liegt darin, daß bei „Dimmen: E/A“ nur beim kurzen Tastendruck „EIN“ bzw. „AUS“ Befehle gesendet werden. Hält man für das Dimmen die Wippe bzw. Taste gedrückt, so werden im Abstand von 0,5 Sekunden „1/8 heller“- bzw. „1/8 dunkler“- Befehle auf den Bus solange ausgegeben bis

12 CO IR-Deko 7F0301

die Wippe (Taste) wieder losgelassen wird. Die Dimmschritte (1/8) können nicht geändert werden. Das Dimmen mit Start- bzw. Stoptelegramm ist beim IR-Dekoder nicht möglich.

Hinweis: Möchte man eine Wippe des IR-Senders für das Dimmen konfigurieren, ist darauf zu achten, daß dafür 2 Konfigurationseinträge nötig sind. Der eine für das Schalten und der andere für das Dimmen (Heller/Dunkler). Bei beiden Konfigurationen ist dabei der gleiche IR-Kanal einzustellen.

Beispiele siehe:	Konfiguration 0	Konfiguration 1	Konfiguration 2	Konfiguration 3	Konfiguration 4
IR-Kanal-Nr.	02 (Wandsender= 0 Handsender= 0)				
Funktion	Dimmen E/A I: EIN 0: AUS - 1Bit				
Objekt-Typ (an obige Funktion anpassen !)	1Bit - Schalten E/A, Jalousie, Szene				

Beispiele siehe:	Konfiguration 0	Konfiguration 1	Konfiguration 2	Konfiguration 3	Konfiguration 4
IR-Kanal-Nr.	02 (Wandsender= 0 Handsender= 0)				
Funktion	Dimmen I: heller 0: dunkler - 4Bit				
Objekt-Typ (an obige Funktion anpassen !)	4Bit - Dimmen heller - dunkler				

Dimmen über Wertsetzen:

Beim Dimmen über Wertsetzen stehen dem Benutzer verschiedene fest vordefinierte Kombinationen zur Auswahl. Diese können über das Parameterfenster „Funktion“ festgelegt werden.

Hinweis: Wird ein Dimmaktor nur über sein Werteobjekt angesprochen, so sind bei der Parametrierung des Dimmaktors die beiden Parameter „Ein- bzw. Ausschalten über Dimmen“ auf „JA“ zu setzen.

Beispiele siehe:	Konfiguration 0	Konfiguration 1	Konfiguration 2	Konfiguration 3	Konfiguration 4
IR-Kanal-Nr.	03 (Wandsender= 0 Handsender= 0)				
Funktion	Wert setzen I: 60% 0: 80% - 1Byte				
Objekt-Typ (an obige Funktion anpassen !)	1Byte - Wert setzen				

Schalten und Dimmen mit der UM-Funktion:

Bei der Funktionen „Dimmen: Um & Dimmen E/A Um“ wird zwischen kurzem und langem Tastendruck unterschieden. Für den kurzen Tastendruck gilt dasselbe wie für die Funktion „Schalten Um“. Beim langen Tastendruck werden am Bus Befehle für das Dimmen (Heller/Dunkler) ausgegeben. Beim Loslassen und bei nochmaliger Betätigung der Taste wird die Dimmrichtung umgekehrt. Erreicht der Dimmaktor während des Dimmens seinen Minimal- bzw. Maximalwert, bewirken nachfolgend eintreffende Dimmbefehle keine Änderung des Helligkeitswertes mehr. Hält man beim „Dimmen/UM“ die Wippe (Taste) gedrückt, so werden im Rhythmus von 0,5 Sekunden „1/8 heller“- bzw. „1/8 dunkler“- Befehle auf dem Bus solange ausgegeben, bis die Wippe wieder losgelassen wird. Diese Werte (12%) können nicht parametrierbar werden.

Hinweis: Möchte man eine Wippe des IR-Senders für das Dimmen konfigurieren, so ist darauf zu achten, daß dafür 2 Konfigurationseinträge nötig sind. Der eine für das Schalten und der andere für das Dimmen (Heller/Dunkler). Bei beiden Konfigurationen ist dabei der gleiche IR-Kanal einzustellen.

Konfiguration 5	Konfiguration 6	Konfiguration 7	Konfiguration 8	Konfiguration 9	Konfiguration 10
IR-Kanal-Nr.	04 (Wandsender= 1 Handsender= 0)				
Funktion	Dimmen E/A UM I: und 0: EIN/AUS - 1Bit				
Objekt-Typ (an obige Funktion anpassen !)	1Bit - Schalten E/A, Jalousie, Szene				

Konfiguration 5	Konfiguration 6	Konfiguration 7	Konfiguration 8	Konfiguration 9	Konfiguration 10
IR-Kanal-Nr.	04 (Wandsender= 1 Handsender= 0)				
Funktion	Dimmen UM I: und 0: heller/dunkler - 4Bit				
Objekt-Typ (an obige Funktion anpassen !)	4Bit - Dimmen heller - dunkler				

Jalusiesteuerung:

Diese beiden Funktionen sind für die Ansteuerung von Jalousieaktoren vorgesehen. Ähnlich wie beim Dimmen wird zwischen kurzem und langem Tastendruck unterschieden. Bei kurzem Tastendruck wird ein Befehl zur Lamellenverstellung ausgegeben. Bei langem Tastendruck wird ein „AUF“- bzw. „AB“- Befehl auf den Bus ausgegeben, der die Jalousiefahrt bewirkt.

Hinweis: Möchte man eine Wippe des IR-Senders für die Jalousie konfigurieren, so ist darauf zu achten, daß dafür 2 Konfigurationseinträge nötig sind. Der eine Eintrag ist für die Jalousiefahrt und der andere für die Lamellenverstellung. Bei den Konfigurationen ist dabei der gleiche IR-Kanal einzustellen.

Konfiguration 5	Konfiguration 6	Konfiguration 7	Konfiguration 8	Konfiguration 9	Konfiguration 10
IR-Kanal-Nr.	05 (Wandsender= 1 Handsender= 0)				
Funktion	Jalousie Auf/Ab I: Auf 0: Ab - 1Bit				
Objekt-Typ (an obige Funktion anpassen !)	1Bit - Schalten E/A, Jalousie, Szene				

Konfiguration 5	Konfiguration 6	Konfiguration 7	Konfiguration 8	Konfiguration 9	Konfiguration 10
IR-Kanal-Nr.	05 (Wandsender= 1 Handsender= 0)				
Funktion	Jalousie Lamelle I: Auf 0: Ab - 1Bit				
Objekt-Typ (an obige Funktion anpassen !)	1Bit - Schalten E/A, Jalousie, Szene				

Szenensteuerung:

Der IR-Dekoder 5WG1 450-2AB02 unterstützt nur die Applikationsprogramme „12 C0 Szene 740701“ und „12 C0 Szene 74801“. Die Szenenabrufbefehle sind zwar bei allen Applikationen gleich, jedoch unterscheiden sich die Befehle für das Abspeichern einer Szene. Wird der IR-Dekoder in einem bereits bestehenden EIB Projekt nachgerüstet, indem die Applikationsprogramme (740401 bis 740601) verwendet wurden, so kann nur der Szenenabruf über den IR-Dekoder vorgenommen werden. Das Abspeichern einer Szene ist mit diesen Appli-

12 CO IR-Deko 7F0301

kationsprogrammen nicht möglich. Für den Abruf einer Szene steht dann die IR-Funktion Schalten zur Verfügung. Es wird zwischen kurzem (Szenenabruf) und langem (Szene programmieren) Tastendruck unterschieden. Anders als beim Dimmen ist bei der Szenenprogrammierung die Zeit für die Definition des langen Tastendrucks einstellbar.

Hinweis: Möchte man eine Wippe des IR-Senders für die Szene konfigurieren, so ist darauf zu achten, daß dafür 2 Konfigurationseinträge nötig sind. Der eine Eintrag ist für das Abrufen und der andere für das Speichern der Szenen nötig. Bei den Konfigurationen ist dabei der gleiche IR-Kanal einzustellen. Wird hingegen nur das Abrufen einer Szene auf einer Wippe gewünscht, so genügt dafür ein Eintrag.

Konfiguration 5	Konfiguration 6	Konfiguration 7	Konfiguration 8	Konfiguration 9	Konfiguration 10
IR-Kanal-Nr.		05 (Wandsender= 1 Handsender= 0) ↓			
Funktion		Szene abrufen I: Sz1/3 0: Sz2/4 -1Bit ↓			
Objekt-Typ (an obige Funktion anpassen !)		1Bit - Schalten E/A, Jalousie, Szene ↓			

Konfiguration 5	Konfiguration 6	Konfiguration 7	Konfiguration 8	Konfiguration 9	Konfiguration 10
IR-Kanal-Nr.		05 (Wandsender= 1 Handsender= 0) ↓			
Funktion		Szene progr. I: Sz1/3 0: Sz2/4 -1Bit ↓			
Objekt-Typ (an obige Funktion anpassen !)		1Bit - Schalten E/A, Jalousie, Szene ↓			

Konfiguration 21	Szenenprogrammierung	Überwachung
Verzögerungszeit	6 Sekunden	↓