

PC-Software "BL-PC-FLEX"

Konfigurationstool für Lichtsteuerungen

Benutzerhandbuch und Hilfe

Version 1.2.1

für Software BL-PC-FLEX ab Version 1.1.0.1

Stand: 05.05.2017









Inhaltsangabe

1. Zeichen und Symbole	4
2. Einführung	5
3. Software-Installation	6
3.1. Systemvoraussetzungen	7
3.2. Treiber installieren	8
3.3. Software installieren	11
3.4. Software-Updates	13
3.5. Sprachumschaltung der Bedienoberfläche	14
4. Ein neues Projekt anlegen - schrittweises Vorgehen	17
4.1. Start der Software - neues Projekt	18
4.2. Projektnamen vergeben	19
4.3. Automatisches Einlesen der DALI-Betriebsgeräte	20
4.4. Identifizieren der Steuerung	22
4.5. Name der Steuerung vergeben	23
4.6. DALI Betriebsgeräte adressieren	24
4.7. EnOcean-Taster einlernen	27
4.8. Schaltfunktion zuweisen	30
4.8.1. Neue Funktion bzw. Zuweisung erstellen	31
4.8.2. Bestehende Funktion bzw. Zuweisung editieren	35
4.9. Upload in die Steuerung	
4.10. Projekt speichern	41
5. DALI Konfiguration im Detail	42
5.1. Adressierung - Adresstausch	43
5.2. Sperren von Adressen für den Adresstausch	46
5.3. Namen der DALI Betriebsgeräte vergeben	47
5.4. DALI Betriebsgeräte - Konfiguration neu einlesen	48
5.5. Adresskonflikte lösen - doppelt vergebene DALI Kurzadresse	51
5.6. Steuerungen aus dem Projekt löschen	57
5.7. Steuerungen zu einem Projekt hinzufügen	62
5.8. Gruppen erstellen	65
5.9. Szenen definieren	68
5.9.1. Die Tabellenansicht	71
5.9.2. Das Mischpult für DALI-Gruppen	74
5.10. Status eines DALI Betriebsgerätes auslesen	80
5.11. DALI Adresse eines Treibers oder Vorschaltgerätes löschen	83
6. EnOcean Schalter und Sensoren	85
6.1. Einlernen von Schaltern und Sensoren	87
6.2. Mögliche Funktionen von Schaltern	90
6.3. Mögliche Funktionen von Bewegungsmeldern	98
6.4. Mögliche Funktionen von Helligkeitssensoren	101
6.5. Offline-Konfiguration von Schaltern und Sensoren	105
6.6. Empfangsanzeige von EnOcean-Telegrammen	107
7. Zeitfunktionen mit Timern	109
7.1. Mögliche Funktionen von Timern	110
7.2. Timer 16 (Autostart)	114
8. Anhang	115



8.1. Firmware-Update	116
8.2. Verbindung zum EnOcean USB-Stick zeitweise trennen	119
8.3. Technische Merkmale DALI	121
8.4. Parameter im DALI Betriebsgerät	122



1. Zeichen und Symbole

In diesem Handbuch werden einige Symbole benutzt:

1.,2.,3. ...

Bei Abläufen, wie z.B. einen Inbetriebnahme, werden die Handlungsschritte nummeriert.



In Screenshots werden Schaltflächen, Eingabebereiche oder wichtige Anzeigen immer mit einem roten Rahmen und einem Mauszeiger gekennzeichnet.



2. Einführung

Sehr geehrter Kunde,

die Software BL-PC-FLEX ist ein komfortables und einfach zu erlernendes Konfigurations- und Parametriertool für die Inbetriebnahme von Lichtsteuerungen aus unserem Hause.

Einige Funktionen der Software sind wie folgt:

- Adressierung der DALI Betriebsgeräte
- Zuweisung zu DALI Gruppen
- Anlegen von Szenen
- Einstellen von Parametern der Betriebsgeräte
- Projektieren der Schalter und Sensoren
- Erstellen von Zuweisungslisten
- Verwenden von Zeitfunktionen

Das PC-Tool dient aktuell zur Konfiguration der folgenden Geräte:

Artikelnummer	Artikelbezeichnung	maximale Anzahl an DALI Betriebsgeräten ohne weiteres DALI Netzteil	mit zusätzlichem DALI Netzteil
11214	BL-201-10-868 UP FLEX	17	64
11237	BL-201-13-868 AP FLEX	17	64
11303	BL-201-17-868 AP FLEX DALI-PS	64	-
11236	BL-201-12-868 ERCO FLEX	17	64
11329	BL-202-10-868 EVG FLEX	15	64
11339	BL-201-13-868 EUTRAC FLEX	15	64
11301	BL-201-15-868 AP FLEX DALI-PS IP65	64	-
11652	BL-201-10-868 UP FLEX 3x ADR	3	-
11655	BL-204-10-868 EVG 3x ADR	3	-



3. Software-Installation

In diesem Kapitel erfahren Sie, welche Hardware und welche Schritte erforderlich sind, um die Software BL-PC-FLEX in Betrieb zu nehmen.



3.1. Systemvoraussetzungen

Nachfolgend sind die Mindestanforderungen für den PC aufgeführt die erforderlich sind, um die Software zu installieren.

Betriebssystem	Windows 7/8/10, 32 oder 64 bit
Schnittstellen	1x USB-Schnittstelle für EnOcean USB-Stick
Bildschirmauflösung	optimal 1920 x 1080 (empfohlen) minimal XGA (1024 x 768)
Speicherplatz	Festplatte/SSD: 20 MByte RAM: 2 GByte



3.2 USB-Treiber installieren

Installation von CD / Setup-Kit BL-PC-FLEX

Wenn Sie ein Setup-Kit oder ein Starter-Kit erworben haben, so liegt diesem ein Datenträger (CD oder USB-Stick) bei.

Auf diesem Datenträger finden sich folgende Daten:

Name *	▼ Тур
BL-PC-FLEX	Dateiordner
퉬 USB 300 Treiber	Dateiordner
autorun.inf	Setup-Informationen

Wenn Sie keinen Autostart für Datenträger wie CD/DVD aktiviert haben, ist zunächst manuell der Treiber für den USB-Stick zu installieren. Wechseln Sie hierzu in das Verzeichnis "USB 300 Treiber". In der Regel sind für die Installation eines Treibers auf Ihrem PC Administratorrechte erforderlich. Wählen Sie hierzu mit einem rechten Mausklick auf die Datei den Punkt "Als Administrator ausführen".

Name *		Änderungsdatum	Тур	Größe	
CDM v2.12.00 WHQL Certified.exe	Öffnen	10 10 2014 12:26	Apwendung	2 188 KB	
	😯 Als Admir	nistrator ausführen			

Bestätigen Sie in dem nun folgenden Fenster den Button "Extract".



Nach dem lokalen entpacken der Dateien beginnt die Installation. Bestätigen Sie mit "Weiter".



Gerätetreiberinstallations-As	ssistent	8
	Willkommen	
	Mit diesem Assistenten können Sie Softwaretreiber installieren, die zum ordnungsgemäßen Ausführen einiger Computergeräte erforderlich sind.	r
	Klicken Sie auf "Weiter", um den Vorgang fortzusetzen.	
	<zuriúck weiter=""> Abl</zuriúck>	prechen

Aktivieren Sie die Auswahl "Ich stimme dem Vertrag zu" und wählen Sie "Weiter".



Der Treiber wird nun installiert. Bestätigen Sie am Ende mit "Fertig stellen".



Gerätetreiberinstallations-A	ssistent	<u>a</u>
	Fertigstellen des A	ssistenten
	Die Treiber wurden auf dem Con Die Änderungen werden erst na wirksam.	nputer installiert. ch einem Neustart des Computers
	Treibemame ✓ FTDI CDM Driver Packa ✓ FTDI CDM Driver Packa	Status Gerät wurde aktualisiert Gerät wurde aktualisiert
< Zurück Fertig stellen Abbrechen		

Am Ende ist ein Neustart Ihres Rechners erforderlich, bevor der EnOcean USB-Stick funktioniert.





3.3. Software installieren

Wechseln Sie zunächst in das Verzeichnis "BL-PC-FLEX".

Name *	Тур
Application Files	Dateiordner
퉬 dotnetfx45	Dateiordner
BL-PC-FLEX.application	Bereitstellungsmanif
💽 setup.exe	Anwendung

Dort markieren Sie mit der Maus die Anwendung "setup.exe." Wählen Sie mit der rechten Maustaste aus dem Kontextmenu den Punkt "Als Administrator ausführen",

Тур	Änder
Dateiordner	31.03
Dateiordner	31.03
Bereitstellungsmanif	09.03
Anwendung	09,03
tor ausführen	
	Typ Dateiordner Dateiordner Bereitstellungsmanif Anwendung

Bestätigen Sie die Sicherheitswarnung durch Anwahl des Buttons "Installieren".



Die Software wird nachfolgend automatisch installiert und wird nach Fertigstellung der Installation automatisch gestartet.

Bei korrekter Installation sollte die Oberfläche wie folgt aussehen (gezeigte Auflösung 1920 x 1080):





Die Installation ist damit abgeschlossen.



3.4. Software-Updates

Sie werden von uns i.d.R. umgehend über eine neue Version der Software per E-Mail informiert. Hierzu schicken wir Ihnen einen Link zum Download der neuen Version.

Zusätzlich steht die aktuelle Version immer im Internet unter der folgenden Adresse zum Download zur Verfügung:

http://deuta-controls.net/home-2/service/downloads/

Hinweis:

1. Die Datei ist passwortgeschützt. Als Kunde erhalten Sie das Passwort von uns per E-Mail.

2. Je nach PC-System kann es erforderlich sein, zuvor die alte Version der Software BL-PC-FLEX zu deinstallieren.



3.5. Sprachumschaltung der Bedienoberfläche

Die Software BL-PC-FLEX unterstützt aktuell die Sprachen Deutsch und Englisch. Diese können Sie wie folgt umschalten:

1. Wählen Sie in der Werkzeugleiste den Button "Sprache" bzw. "Language".

BL-PC-FLEX - neues Projekt	
Datei Hilfe Sprache	
🗄 🗋 📂 🛃 🎒 👗 🖣 🔧 🛛 🔍 🞯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	🖻 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎢 Auto 🛛 🔽 COM33 🔹 🖋 Trenne
Projekt-Explorer 🕂 🗸 🗸	BL_201_v10_019ECEE5 BL_201_v10_01A7839E BL_201_v10_
🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	Dulla da
🖃 neues Projekt	bailasts
BL_201_v10_019ECEE5	Refreshrate: OFF 🔹
Gruppen	
Szenen	stores again an are differ and
	r v r r v v Name
Ballasts	00 🖆 🦞 🕎 🔎 254 - 100% Ballast_0
Gruppen	01 🕜 💡 👰 254 - 100% Ballast_1
i Szenen ⊕ Timer	02 🕜 👰 💭 254 - 100% Ballast_2
	03 🕜 👰 💭 254 - 100% Ballast_3
	04 🕜 👰 💭 254 - 100% Ballast_4
	05 🕜 🦿 💭 254 - 100% Ballast_5
	06 💽 👰 💭 254 - 100% Ballast_6
	07 💽 👰 💭 254 - 100% Ballast_7
	Freie Adressen für Drag & Drop:
	08

2. Wählen Sie die Sprache aus, auf die Sie umschalten wollen.



BL-PC-FLEX - neues Projekt	
Datei Hilfe Sprache	
🗋 🗃 🚽 📒 English 🖡 🔤 Projekt-Explorer 🦻	🙊 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🔊 Auto 🛛 🔽 🗸 🖉 Trennen
Projekt-Explorer Deutsch 🖣 🗸	K BL_201_v10_019ECEE5 BL_201_v10_01A7839E BL_201_v10_01
🗙 Auswahl löschen 🖉 Update 🐴	
□ neues Projekt	Ballasts
BL_201_v10_019ECEE5	Refreshrate: OFF 🔹
Gruppen	
Szenen	where and the we where there and
Ballasts	00 🖌 🦞 🖓 🔎 254 - 100% Ballast_0
Gruppen	01 💽 🦿 🕎 🖓 254 - 100% Ballast_1
Szenen ⊕ Timer	02 💽 👰 💭 254 - 100% Ballast_2
	03 💽 👰 💭 254 - 100% Ballast_3
	04 💽 👰 💭 254 - 100% Ballast_4
	05 💽 🥎 💭 254 - 100% Ballast_5
	06 💽 🧭 💭 254 - 100% Ballast_6
	07 💽 🥎 💭 254 - 100% Ballast_7
	Freie Adressen für Drag & Drop:
	08
	16 17 18 19 20 21 22 23 24

3. Die Umschaltung wird erst nach einem Neustart der Software wirksam. Bestätigen Sie den Hinweis mit ok.

BL-PC-FLEX
Die Änderungen werden erst nach dem Neustart wirksam.
ОК

4. Nach einem Neustart erscheint die Oberfläche nun in der jeweils gewählten Sprache, in unserem gezeigten Beispiel Englisch.







4. Ein neues Projekt anlegen - schrittweises Vorgehen

In diesem Kapitel wird ein erstes einfaches Projekt angelegt. Ziel ist es, mit einem EnOcean-Lichtschalter zwei Gruppen ein- und auszuschalten.



4.1. Start der Software - neues Projekt

Die Oberfläche ist nach dem ersten Start wie folgt aufgebaut:

- 1. Der "Projekt-Explorer" auf der linken Bildschirmseite
- 2. Der "EnOcean-Explorer" auf der rechten Bildschirmseite
- 3. Das "Log"-Fenster am unteren Bildschirmrand.

Je nach gewählter Bildschirmauflösung kann die Darstellung variieren.





4.2. Projektnamen vergeben

1. Wählen Sie im Projekt-Explorer die Ebene "Projekt" aus.



2. Im Tab "neues Projekt" können Sie nun einen Projektnamen vergeben.

BL-PC-FLEX - neues Projekt	
Datei Hilfe Sprache	
📔 🚰 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🚳 🔍 Projekt-Explorer 🧖	🖻 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎢 Auto 🕸 COM2 🛛 👻 🖌 Verbinden 🏙 Finde BL-201
Projekt-Explorer 4 ×	neues Projekt
Auswahl löschen 🛃 Update	Einstellungen Projektname: neues Projekt



4.3. Automatisches Einlesen der DALI-Betriebsgeräte

Stellen Sie sicher, dass Sie vor den nächsten Schritten mindestens ein DALI Betriebsgerät mit der Steuerung verbunden haben und beide Geräte mit Spannung versorgt sind. Ebenfalls muss sich der EnOcean USB-Stick in einem USB-Port des PC befinden.

Betätigen Sie nun in der Werkzeugleiste am oberen Rand den Button "Auto" mit einem einfachen linken Mausklick.



Bei korrekter Installation versucht nun die PC Software, über den EnOcean USB-Stick Steuerungen in Funkreichweite zu finden. Ist dieser Versuch erfolgreich, so wird zunächst die Steuerung bzw. werden die Steuerungen im Projekt-Explorer in Baumansicht dargestellt.

BL-PC-FLEX - neues Projekt			
Datei Hilfe Sprache			
🗋 🎯 🛃 🎯 🐰 🛝 🛝 🛞 🔍 Projekt-Explorer 🙊	EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🤌 Auto 🛛 🔽 🐨 🖉 Trennen 🏙 Finde BL-201		
Projekt-Explorer 4 ×	Test-Projekt BL_201_v10_019ECEE5	• •	EnOcean-Explorer # ×
🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	Enstelungen		X Verfügbare löschen 🕂 Hinzufügen
⊡ Test-Royekt ⊕ BL_201_v10_019ECEE5 → Gausen → Gaupen ⊕ Timer ⊕ BL_201_v10_01A7839E	Name: (R201.v10_019ECEES) Peppeater: (u. 2) + ID: 019ECEES FN: 11214 BL_2011-10.4568 v1.1.0 SN: 4734 Signatistic: #000mm	Briten Pasa FW Usbdar	G
	DAU Rela An Rela An	Adressor	enocean [.]
	3 _p 2d-Bilet Aution Agnet		Egenstutten
	Adualisieren Utgetdanzani – U von 50 Speicherplatz – 0 von 496	Upload	EnOcean ID:
			Name:
			Signalstarke:
			Beschreibung:
	99 199 2017 Editor 1: 10 Editor Information 1: 15 Editor Information 1: 15 Editor Information 1: 15 Editor Information 1: 15 Editor Information 1: 10 Editor Informati	•	K Weet
BL-PC-FLEX Veröffentlichungsversion: 1.1.0.1			



Im nächsten Schritt werden die an der bzw. an den Steuerungen angeschlossenen DALI Betriebsgeräte eingelesen. Solange der Vorgang andauert, erscheint ein Fortschrittsbalken mit dem Titel "Aktualisiere DALI Ballasts".



4.4. Identifizieren der Steuerung

Da meist mehr als eine Steuerung in einem Projekt verwendet werden ist es erforderlich zunächst festzustellen, welche Steuerung jeweils ausgewählt ist. Hierzu kann man die Funktion DALI "Alles an" und "Alles aus" nutzen.

Wählen Sie einfach im Tab mit dem jeweiligen Steuerungsnamen den Befehl "Alles An" im Bereich DALI.



Dieser Befehl wird als BROADCAST-Kommando übertragen. Bei korrekter Installation sollten nun alle Leuchten eingeschaltet werden, welche mit der Steuerung über DALI verbunden sind. Hierfür ist noch keine Adressierung der DALI Betriebsgeräte erforderlich.

Anschließend schalten Sie die Leuchten über den Button "Alles Aus" wieder ab.



4.5. Name der Steuerung vergeben

Da meist mehr als eine Steuerung in einem Projekt vorhanden sind, ist es zunächst sinnvoll, einen Namen zu vergeben.

Nach dem Start ist der Text werkseitig mit einer Zeichenkette vorbelegt, den Sie frei ändern können.

1. Wählen Sie hierzu im Projekt-Explorer mit einem einfachen Mausklick die Steuerung aus.

2. Im Bearbeitungsfenster können Sie in dem Textfeld "Name" den Namen der Steuerung editieren. Der Name wird automatisch übernommen, eine

Bestätigung mit Enter ist nicht erforderlich.

O BL-PC-FLEX - neues Projekt			
Datei Hilfe Sprache			
🗄 🗋 💕 🛃 🎒 🐰 ங 🛍 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🦸	🕈 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎾 Auto	COM33 🗸 🔊 Trennen 🏦 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 4 X	Test-Projekt BL_201_v10_019ECEE5]	
🗙 Auswahl löschen 🧝 Update	Bastellungen		
⊡- Test-Proiekt	Einstellungen		
E BL_201_v10_019ECEE5	Name: BL_201_v10_019ECEE5	Repeater: OFF -	Blinken
	ID: 019ECEE5	PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0	Reset
	SN: 4734	Signalstärke: -82dbm	FW Update
	DALI		
	Alles An Alles Aus		Adressieren

Der Name wird während der Eingabe automatisch übernommen, eine Bestätigung mit Enter ist nicht erforderlich.





4.6. DALI Betriebsgeräte adressieren

Um einzelne Leuchten schalten zu können, Gruppen zuzuordnen oder Szenen einzurichten, ist im nächsten Schritt die Adressvergabe an die DALI Betriebsgeräte erforderlich.

1. Betätigen Sie hierzu im Tab der jeweiligen Steuerung den Button "Adressieren" im Bereich "DALI" mit einfachem linken Mausklick.



<u>Hinweis:</u> Der Tastendruck bewirkt lediglich, dass die erforderlichen Bedienelemente eingeblendet werden. Es erfolgt noch keine Aktion auf dem DALI Bus!

2. Wählen Sie aus der linken Dropdown-Liste das Kommando "Alle" aus und betätigen Sie den Button "Adressieren".

C BL-PC-FLEX - neues Projekt			
Datei Hilfe Sprache			
🗄 🗋 📁 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🞯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	🕨 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎢 Auto	COM33 🔹 🎤 Trennen 🛗 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 🛛 🗜 🗙	Test-Projekt Steuerung 1		
Auswahl löschen Update Test-Projekt Steuerung 1 Balasts Gruppen Szenen Tmer B_ Tmer B_ 201_v10_01A7839E	Einstellungen Name: Steuerung 1 ID: 019ECEE5 SN: 4734	Repeater: OFF ▼ PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Signalstärke: <mark>-82dbm</mark>	Blinken Reset FW Update
	DALI Alles An Alles Aus Adresse 1 Adresse 2 Adresse 4 Adresse 5 Adresse 5		Sperren



BL-PC-FLEX - neues Projekt			
Datei Hilfe Sprache			
🗄 🗋 💕 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	🎙 EnOcean Explorer 🃋 Zeige Log 🛛 🎾	Auto 🛛 🔽 🗸 🖉 Trennen 🏦 Finde BL-2	201
Projekt-Explorer 4 ×	Test-Projekt Steuerung 1		
Projekt-Explorer	Einstellungen Name: Steuerung 1 ID: 019ECEE5 SN: 4734 DALI Alles An Alles Aus	Repeater: OFF PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Signalstärke: -82dbm	Blinken Reset FW Update Sperren
	Alle Adressie		

3. Während des Adressierungsvorganges wird ein Fortschrittsbalken dargestellt. Der Vorgang selbst kann bis zu 60 Sekunden dauern. Der Vorgang sollte sich von selbst beenden.

Für den Fall das dieses einmal nicht geschieht, können Sie den Fortschrittsbalken auch von selbst schließen.

BL-PC-FLEX - neues Projekt		
Datei Hilfe Sprache		
📄 🚅 🛃 🍠 🐰 🐘 🛝 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 🗍 Zeige Log 🎢 Auto 🔽 🔿 Trennen 🆍 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 4 ×	Test-Projekt Steuerung 1 - Ballasts Steuerung 2 - Ballasts + ×	En
🗙 Auswahl löschen 🛃 Update		X
⊟- Test-Projekt	Enseiungen	
E- Steuerung 1	Name: Steuerung 2 Repeater: OFF - Blinken	
Gruppen	ID: 0147839F PN: 11214 BI-201-10-988 v1 1 0 Reset	
Szenen		
Imer Sevenng 2	SN: 10001234 Signaletarke: 40dom FW Update	
Ballasts	2011	
Gruppen		
Timer	Alles Au Sperren	
	Alle Adressieren	
	<u> </u>	
	Konfiguration	
	Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion Argument	
	Steuenung 2 - Aktualisiere verfügbare DALI Ballasts	
		Eig
	Strivaleiseren Objektanzahl = 0 von 50	E
	Accusaterent Speicherplatz = 0 von 496	N
		1
		- B
	Log	
	K Balast Verfügbarket: 32 - 39	

4. Wählen Sie nun im Projekt-Explorer die zu der Steuerung gehörige Ansicht "Ballasts".



BL-PC-FLEX - neues Projekt Datei Hilfe Sprache			
🗋 🚔 🛃 🎒 🐰 🐚 🛝 🛞 🔍 Projekt-Explorer 🦸	🎙 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎾 Auto	COM33 🔹 🔊 Trennen 🛗 Finde BL-201	
Projekt-Explorer Q Undate	Test-Projekt Steuerung 1		
- Test-Projekt	Einstellungen		
⊡ Steverung 1	Name: Steuerung 1	Repeater: OFF 🔹	Blinken
	ID: 019ECEE5	PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0	Reset
	SN: 4734	Signalstärke: -82dbm	FW Update
Ballasts	DALI		
Gruppen Szenen	Alles An Alles Aus		Sperren
ter Timer		^	
	Alle		
	Konfiguration		
	Typ Ziel/Ballast Auslöser H	Funktion Argument	

5. Es öffnet sich ein neuer Tab mit der Ansicht aller verfügbaren DALI Betriebsgeräte/Ballasts. Sie sollten hier exakt die Anzahl an angeschlossenen DALI Betriebsgeräten sehen.

C DEPOPLEA - Neues Projekt	2 BL-PC-FLEX - neues Projekt					
Datei Hilfe Sprache						
🗋 🎬 🛃 🦂 🐇 🖏 🛝 🛞 🔍 Projekt-Explorer 🧖 EnOcean Explorer 🗍 Zeige Log 🎢 Auto 🚺 COM33 🔹 🖋 Trennen 🆍 Finde BL-201						
Projekt-Explorer						
X Auswahi löschen 🖉 Update						
□ Test-Projekt Denoise						
Belasta						
	Æ					
	Upstr					
©	×					
-Szenen 02 0 254 100% Ballaz 2						
US 1 254-100% Ealast_9						
06 🖬 🦞 💭 🔎 254 - 100% Ballast_6	×					
07 💽 🦿 🕎 🕎 📮 254 - 100% Ballast_7	×					
Freie Adressen für Drag & Drop:						
08 09 10 11 12 13 14 15						
52 55 54 55 50 37 38 39 40 41 42 43 44 45 40 47						
48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 No						



4.7. EnOcean-Taster einlernen

Um die an die DALI Betriebsgeräte angeschlossenen Leuchten mit einem Funkschalter ein- und auszuschalten, sind folgende Schritte erforderlich:

1. Betätigen Sie den EnOcean-Lichtschalter einmal kurz. Es ist dabei egal wie bzw. welche Taste dabei betätigt wird. Im EnOcean-Explorer erscheint daraufhin die Meldung eines Verfügbaren Schalters. Gekennzeichnet durch ein Schalter-Symbol, mit "Name" und der zugehörigen eindeutigen EnOcean-ID.

EnOcean-Explorer 4	×
🗙 Verfügbare löschen 🕂 Hinzufügen	
Name ID: 002B15E5 Cenocean)
Eigenschaften	
EnOcean ID:	
Signalstärke:	
Beschreibung:	
Wert:	

2. Durch einen doppelten Mausklick links wird der Lichtschalter "projektiert". D.h. diesem Schalter können anschließend Funktionen zugewiesen werden und er gehört zum Projekt.

Schalter, welche nicht durch einen Doppelklick projektiert werden, können durch Anwahl des Buttons "Verfügbare löschen" jederzeit aus der Ansicht gelöscht werden.





3. Im Feld "Eigenschaften" unten im EnOcean-Explorer können Sie dem Schalter einen Namen vergeben. Hinter dem Label wird die Signalstärke des zuletzt empfangen Telegramms dargestellt.

	orer	ųχ
🗙 Verfügbare	löschen 🕂 Hinzufügen	
Projektiert		
D Schalter 1	5E5	
len		
Eigenschaften		
EnOcean ID:	002B15E5	
Name:	Schalter 1	
Signalstärke:	-73 dBm	
Signalstärke: Beschreibung:	-73 dBm Beschreibung:	i
Signalstärke: Beschreibung:	-73 dBm Beschreibung:	1
Signalstärke: Beschreibung:	-73 dBm Beschreibung:	
Signalstärke: Beschreibung: Wert:	-73 dBm Beschreibung:	j
Signalstärke: Beschreibung: Wert:	-73 dBm Beschreibung:	j

4. Im Feld "Wert" sehen Sie, wenn Sie den Schalter oben im EnOcean-Explorer angewählt haben, welche der vier möglichen Tasten A0,A1,B0 oder B1 betätigt wird, solange Sie die diese Taste gedrückt halten. Ebenfalls wird das Schalter-Symbol bei Betätigung kurz rot hinterlegt. Das hilft Ihnen, sobald Sie mehr als einen Taster projektiert haben.



EnOcean-Expl	orer 🛛 🖡 🗙
🗙 Verfügbare	löschen 📲 Hinzufügen
Chalter 1 Chalter 1 Could be a chalter 1 Could be a chalter 1	ocean [®]
Figenschaften	
Ligenscharten	
EnOcean ID:	002B15E5
Name:	Schalter 1
Signalstärke:	-68 dBm
Beschreibung:	Beschreibung:
Wert:	Taster B0



4.8. Schaltfunktion zuweisen

1. Wählen Sie den projektierten Schalter im EnOcean-Explorer durch einen einfachen linken Mausklick an. Es erscheint ein neuer Tab mit dem Namen des Schalters und einer leeren sog. Zuweisungsliste.

BL-PC-PLEX - neues Projekt		
🗋 🎯 🛃 🍘 👗 🖏 🚯 🔍 Projekt-Explorer 🧟	EnOcean Explorer 11 Zeige Log DAuto COMBER STORMER STORMER 181-201	
Projekt-Explorer Ø ×	Tet-Projett Styleman 1. Sellett Schalter 1	EnOcean-Explorer 🛛 🗘 🗙
🗙 Auswahl löschen 🔮 Update		🕺 🗙 Verfügbare löschen 💠 Hinzufügen
© Tet Popel ⊖ Sourway 1 ⊖ Sourway 1 → Geopen ⇒ Sourway 2 ⇒ Sourway 3 ⇒ Sourw	Aulier Searung furkton Zeifalat Argumet	Egeschefen Bridden 10 (2015) Bridden 10 (2015) New Bridden Beicheburg Beicheburg
	Xureary Bidden Zureary exteln + Autor Baneary Turtion Zureary Wiges A 9 Baneary 0 N/ 0FF / DN / He *	Weet: Nort balance
BL-PC-FLEX Veröffentlichungsversion: 1.1.0.1		,

2. Sollten Sie aus Versehen einen doppelten Mausklick links auf den projektierten Schalter gemacht haben, so werden Sie gefragt, ob Sie den Schalter "Wirklich entfernen?" wollen.

Wählen Sie die Schaltfläche "Abbrechen". Auf diese Weise werden bereits projektierte Schalter aus einem Projekt entfernt. Dazu später mehr.

Schalter 1	×
Wirklich entfernen?	
ОК	Abbrechen



4.8.1. Neue Funktion bzw. Zuweisung erstellen

1. Mit der Zeile unter der aktuell noch leeren Zuweisungsliste werden die Befehle erstellt. Zu lesen ist diese von links nach rechts:

Wählen Sie zunächst in der Dropdown-Liste "Auslöser" aus, welchem Schaltelement des Lichtschalters eine Funktion zugewiesen werden soll. Wählen Sie hier bitte "Wippe A".

X Zuweisung löschen				Zuweisung erstellen	H
Auslöser	Steuerung	Funktion	Ziel/Ballast		
Wippe A 🔹	Steuerung 1	 ON / OFF / DIM 	✓ Alle	•	
Wippe B Taster A0 Taster A1 Taster B1					

2. Danach gilt es die Steuerung auszuwählen, auf den diese Funktion wirken soll. In diesem Beispiel gibt es nur eine Steuerung und somit keine Auswahlmöglichkeit.

X Zuweisung löschen				Zuweisung erstellen 🛛 🛨
Auslöser Wippe A 🗸	Steuerung Steuerung 1 Steuerung 1 Steuerung 2	Funktion ON / OFF / DIM	Ziel/Ballast • Alle	•

3. Im nächsten Dropdown-Menu wird die "Funktion" gewählt, welche eine Betätigung des Tasters auslösen soll. Wählen Sie hier "ON / OFF / DIM".



Funktion
ON / OFE / DIM
ON / OFF / DIM
011/055
ON
MI MI
DT8 Farbtemperatur
Level Override
DT8 Farbtemperatur Override
Gehe zu Szene 0
Gehe zu Szene 1
Gehe zu Szene 2
Gene zu Szene 3
Gehe zu Szene 5
Gehe zu Szene 6
Gehe zu Szene 7
Gehe zu Szene 8
Gehe zu Szene 9
Gene zu Szene 10 Gebe zu Szene 11
Gehe zu Szene 12
Gehe zu Szene 13
Gehe zu Szene 14
Gehe zu Szene 15
Starte Timer
Stoppe Timer
Stoppe Bewegungsmelder
Starte Helligkeitssensor
Stoppe Helligkeitssensor

4. Im letzten Dropdown-Menu ist das Ziel auszuwählen, also das DALI Betriebsgerät bzw. der Ballast.



Ziel/Balla	st
Alle	-
Alle	N
Ballast_1 Ballast_2 Ballast_2 Ballast_3 Ballast_4 Ballast_5 Ballast_6 Ballast_7 Gruppe 0 Gruppe 1 Gruppe 2 Gruppe 3 Gruppe 4 Gruppe 5 Gruppe 4 Gruppe 5 Gruppe 6 Gruppe 7 Gruppe 8 Gruppe 9 Gruppe 10 Gruppe 11 Gruppe 13 Gruppe 13 Gruppe 14 Gruppe 15	Z

5. Abschließend betätigen Sie mit einem einfachen Mausklick links bitte das grüne "+" Symbol bzw. das Textfeld "Zuweisung erstellen" rechts.

Dadurch wird die gewünschte Aktion oben in die bisher leere Zuweisungsliste übernommen.



usläger Steuropung	Eupletion	Ziel/Polloct Areu	mont		
Isloser Steuerung		Ziel/ Ballast Avgur	nent		
ppe A Steuerung I	ON / OFF / DIM	Alle			
				_	
Zuweisung löschen				Zuweisung	erstellen 🕂
, Zuweisung löschen				Zuweisung	erstellen 🛨

<u>**Hinweis</u>**: Diese Zuweisung wurde noch nicht an die Steuerung übertragen. Sie existiert bis zu diesem Schritt nur innerhalb der Software.</u>



4.8.2. Bestehende Funktion bzw. Zuweisung editieren

1. Wählen Sie eine bereits erstellte Funktion bzw. Zuweisung in der Zuweisungsliste aus. Die Inhalte der bestehenden Zuweisung werden in die Dropdown-Felder zum Erstellen einer neuen Funktion übernommen.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX P	rojekte\DEMO Projekt 2.dcg					
Datei Hilfe Sprache						
🗋 🗋 😹 🎒 🐰 🗈 🏦 🖉 🔍 Projekt-Explorer 👰 E	nOcean Explorer 🏢 Zeige Lo	og 📝 Auto 🛛 📿	OM33 🔹 🖋	Verbinden 🏦 Fin	de BL-201	
Projekt-Explorer 4 ×	BL 201 v10 019ECEE5-Gru	Ippen Steueru	ng 2 Name]		
🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	/					
- DEMO Projekt 2	Zuweisungsliste					
- Steuerung 1	Auslöser Steuerung	Funktion	Ziel/Ballast	Argument		
Ballasts	Taster A0 Steuerung 1	ON / OFF	Alle	1.4s		
	Taster A1 Steuerung 2			143 - 5%		
	Taster B0 Steuerung 2	Gehe zu Szene 4	Gruppe 7	2,0s		
iteuerung 2	Taster B1 teuerung 1	ON	Alle	8.0s		
				_		
				_		
				_		
	X Zuweisung löschen					Zuweisung erstellen 🛛 🕂
				•		
	Auslöser	Steuerung	9	Funktion	Ziel/Ballast	Argument
	Taster A1 🔹	Steuerung 2	▼ Lev	vel	Gruppe 2	▼ 143 - 5%

2. Ändern Sie in den Dropdown-Feldern den gewünschten Parameter, im gezeigten Beispiel z.B. den Level auf 70%.



BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO	Projekt 2.dcg						
Datei Hilfe Sprache								
🗋 🐸 属 🍏 🔉 🐜 🐘 🛞 🔍 Projekt-Explorer 🖗 EnOcean Explorer 🗍 Zeige Log 🎢 Auto COM33 🔹 🌽 Verbinden 👬 Finde BL-201								
Projekt-Explorer 4 ×	BL_201_v1	0_019ECEES-G	ruppen Steue	rung 2 Nam	e	• ×	EnOcean-Expl	lorer # ×
🗙 Auswahl löschen 📓 Update	Zaninani						🗙 Verfügbare	löschen 🕂 Hinzufügen
DEMO Projekt 2	Zuweisungsit	ae O	5 Ja	2101.1			Projektiert	
Steuerung 1 Relate	Ausioser Textex 40	Steuerung	Funktion	Ziel/Balast	Argument		I Name	ere
- Gruppen	Taster AU	Steuerung 1	ON/OFF	Ale	1,40		A Name	loeo
- Szenen	Tester AT	Stevening 2	Level	Gruppe 2	143 - 54		D: 08154	711
Timer December 2	Taster BU	Steuerung 2	Gehe zu Szene (4 Gruppe /	2,08			
j Soven Soven Boo G Shurrg 2	Tater 60 Steward 2 Only as Speed 4 Organ 7 2.6 Tater 61 Steward 1 Onl Ade 8.5 Xammung Sachan Aubler Steward 9 Funktion Tater 61 • Steward 2 • Level Level			ung v [8.09 Funition avvel	Zoursung enteller 204 flatter Gruppe 2 4 205 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Egencheten Ericoan D. 023155 Nere: - Maria Bescheburg Escheburg Escheburg Uter: Note belog	
	Log					• ×		
	Suche Balles Suche Balles Suche Balles Ballest Verfü Suche Balles Ballest Verfü Suche Balles Ballest Verfü Suche Balles Ballest Verfü Suche Balles Ballest Verfü Ballest Verfü Ballest Verfü Ballest O Ste Ballest O Ste Ballest O Ste	at: 16 - 23 gbarket: 16 - 23 it 24 - 31 gbarket: 24 - 31 it: 32 - 39 gbarket: 32 - 39 gbarket: 32 - 39 it: 40 - 47 it: 40 - 47 it: 48 - 55 gbarket: 48 - 55 gbarket: 56 - 63 gbarket: 56 - 63						
BL-PC-FLEX Veröffentlichungsversion: 1.1.0.1								

3. Löschen Sie die alte Zuweisung durch einfachen Mausklick auf das rote "X" bzw. den Text "Zuweisung löschen".

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 2.dcg						
Datei Hilfe Sprache							
🗋 🎬 🛃 🎒 🕺 🖦 📖 🛞 🔍 Projekt-Explorer 🧖) EnOcean Explorer 🗍 Zeige Log 🎾 Auto COM33 🔹 🖉 Verbinden 🏙 Finde BL-201						
Projekt-Explorer 0 ×	BL_201_v10_019ECEE5-Gruppen Steuerung 2 Name * X	EnOcean-Explorer 🛛 🗘 🗙					
🗙 Auswahl löschen 🔮 Update	Zivinia politika	X Verfügbare löschen 🕂 Hinzufügen					
Looka looka looka 2 yosaa Cooka looka looka 2 yosaa Cooka 2 yosaa Cooka 2 yosaa Sanaa 2 yosaa 2 y	Tatler B Stearce y Andrea Stearce y Andrea Stearce y Andrea Andrea	Projekter Provention of the second of the s					
	Zuesa.cg ender mage states at Tates A1	Wet: Not being					
	Log \$ Starte Idate: 16 - 20 \$ Starte Idate: 23 - 20 \$ Starte Idate: 23 - 30 \$ Starte Idate: 23 - 30 \$ Starte Idate: 23 - 30 \$ Starte Idate: 30 - 40 \$						

4. Fügen Sie die neue Funktion durch einfachen Mausklick auf den Text "Zuweisung erstellen" oder das "+"-Symbol der Zuweisungsliste hinzu.


BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX #	Projekt	te\DEMO Projekt 2.	dcg								
Datei Hilfe Sprache											
🗄 🗋 🗃 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🖉 🞯 🔍 Projekt-Explorer 🙊	EnOce	ean Explorer 🗻 Ze	ige Lo	g 📝 Auto 🛛 C	омзз 🛛 🗸	🖉 Verbinden 🏦 Fin	nde BL-	-201			
Projekt-Explorer 📮 🗙	В	L_201_v10_019ECEE	5-Gru	ppen Steueru	ing 2 Nam	e					
🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	7										
DEMO Projekt 2	Zuv	velsungsiste	_	Fueldier	7:-1/D-llt	Arrent					
Ballasts	AL Tax	stoser Steuerur	. 1		Allo	Argument					
Gruppen	Tae	ster R0 Steuerun	12	Gehe zu Szene A	Grunoe 7	2.0e					
	Tas	ster B1 Steuerun	1	ON	Alle	2,03 8.0s					
teuerung 2	Tas	ster A1 Steuerun	12	Level	Gruppe 2	241 - 70%	1				
				2010	oroppo z	211 700					
	×	Zuweisung löscher								Zuweisung erstellen 📥	
	^	Lanoisang iosonon								Laweidang crotonan	
		Auslöser		Steuerun	a	Funktion		Ziel/Ballast		Argument	ne neue Zuweisung erstellen
	Tas	ster A1	•	Steuerung 2	- -	evel	•	Gruppe 2	•	241 - 70%	
1											



4.9. Upload in die Steuerung

Damit die Steuerung die von Ihnen konfigurierten Funktionen ausführt, ist es erforderlich, diese Konfiguration in das Gerät zu übertragen.

Dieses erfolgt ebenfalls drahtlos über den EnOcean USB-Stick.

1. Wählen Sie im Projekt-Explorer die zu aktualisierende Steuerung aus. In diesem Beispiel ist dieses die einzige verfügbare Steuerung.

Alternativ, falls der Tab nicht geschlossen wurde, können Sie auch diesen anwählen.

BL-PC-FLEX - neues Projekt		
Datei Hilfe Sprache		
📋 🚅 🛃 🎒 🐰 🗈 🏝 🞯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 📝 Auto 🛛 🔽 COM33 🕞 🔊 Trennen 🎁 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 🛛 📮 🗙	Test-Projet Steuerung 1 - Ballasts Schalter 1	
X Auswahl löschen 🛃 Update	Einstellungen	
E Steuerung 1	Name: Steuerung 1 Repeater: OFF - Blinken	
- Gruppen	ID: 019ECEE5 PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Reset	
B - Timer → Steuerung 2	SN: 4734 Signalstärke: -82dbm. FW Update	
— Ballasts — Gruppen	DALI	
– Szenen ⊕- Timer	Alles An Alles Aus Sperren	
	Ale Adressieren	
	Konfiguration	
	Tvo Ziel/Ballast Auslöser Funktion Aroument	
	Aktualisieren Objektanzahl = 0 von 50 Soeicherolatz = 0 von 436	

2. Im Bereich "Konfiguration" ist aktuell nur eine leere Liste zu sehen. Betätigen Sie nun mit einem einfachen Mausklick links den Button "Aktualisieren".



RI-PC-FLFX - neues Projekt	
Datei Hilfe Sprache	
📄 💕 🗔 🦂 🐰 🐚 🏦 🕼 🖉 🔍 Projekt-Explorer 🧟	EnOcean Explorer 🗍 Zeige Log 🛛 🎢 Auto 🛛 COM33 🚽 🖋 Trennen 🕌 Finde BL-201
Projekt-Explorer 4 ×	Test-Projekt Steverung 1 Steverung 1 - Ballasts Schalter 1
 Test-Projekt Steuerung 1 Ballasts Gruppen Szenen Timer Szenen Gruppen Szenen Timer 	Enstellungen Name: Steuerung 1 Repeater: OFF Binken ID: 019ECEE5 PN: 11214 BL-201-10-968 v1.1.0 Reset SN: 4734 Signalstärke: 82dbm FW Update DALI Alle Aus Alle Adressieren Alle Adressieren
	Konfiguration Typ Ziel/Ballast Audöser Funktion Argument Schatter Alle Schatter 1 - Wippe A ON / OFF / DIM
	<i>√</i> 2

3. Es erscheint die eben erstellte Zuweisung für den Schalter "Schalter 1" in der Liste. Sie können nun noch einmal überprüfen,

ob Sie die Steuerung mit der hier sichtbaren Liste aktualisieren wollen.

<u>Hinweis</u>: Bisher wurde immer noch nichts in die Steuerung übertragen. Aktualisieren bezieht sich lediglich auf die Darstellung auf dem PC.

4. Betätigen Sie den Button "Upload". Nun wird die Konfiguration in die Steuerung übertragen. Während des Vorganges wird ein Fortschrittsbalken angezeigt.



5. Nach erfolgreichem Upload startet die Steuerung selbstständig mit der neuen Konfiguration. Nach etwa 2 Sekunden ist die neue Funktion aktiv.

Damit haben Sie ist das erste Beispiel fertiggestellt.



4.10. Projekt speichern

Wichtig: Alle Einstellungen und Konfigurationen, welche nicht in den DALI Betriebsgeräte abgelegt sind, werden ausschließlich in der Projektdatei auf dem PC gespeichert.

Die Informationen sind **nicht** in der Steuerung abgelegt und können somit auch nicht ausgelesen werden.

Es unbedingt erforderlich, dass Sie alle Änderungen an der Steuerungsfunktionalität in der Projektdatei abspeichern.

Gehen hierzu wir folgt vor:

1. Wählen Sie in der Menuleiste den Eintrag "Datei" -> "Speichern" oder "Speichern unter"



2. Vergeben Sie im üblichen Windows-Dialog einen Dateinamen und speichern Sie mit einem einfachen Mausklick links auf "Speichern" die Projektdatei ab.





5. DALI Konfiguration im Detail

Über die im Kapitel "Ein neues Projekt anlegen - Erste Schritte" hinaus bietet die Software weitergehende Funktionen für die Konfiguration eines DALI Systems.



5.1. Adressierung - Adresstausch

Die Adressen der Betriebsgeräte sind rein zufällig vergeben und haben keinen Zusammenhang zu der physikalischen Anordnung des Systems.

Damit man in einem Projekt sinnvoll arbeiten kann, ist es meist erforderlich, die Adressen der DALI Betriebsgeräte entsprechend der räumlichen Anordnung zu vergeben.

Hierzu bietet die Software die Möglichkeit, die Adressen von DALI Betriebsgeräten zu tauschen.

1. Wählen Sie im Projekt-Explorer die Seite "Ballasts" der gewünschten Steuerung aus. Alternativ, falls noch geöffnet, wählen Sie den zugehörigen Tab direkt an.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Pro	ojekt 01.	dcg														
Datei Hilfe Sprache																	
🗋 🚰 🛃 🎒 🐰 🗈 🛝 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer	🗍 Zeig	e Log	🎾 Auto	CON	/133	- 🔊 Ti	rennen	👬 Fine	de BL-2	01						
Projekt-Explorer 🛛 🗜 🗙	DEMO Projekt	01 9	teuerun	g 1 📝 9	Steueru	ng 1 - I	Ballasts	Schi	alter 1								
🗙 Auswahl löschen 🛛 🛃 Update	Ballasts																
- DEMO Projekt 01 - Stauranan 1	Dallatto																
Ballasts	Refreshrate:	DFF	•														
Same	16 ⁹⁰ 15	R.		J.	*												Ter
⊡ Timer	Polite Gebr	PS	puls of	Shut	Buc	Name						Besch	reibung:				138
- Steuerung 2 - Rallaste	00 🖬	9	8	254	- 100%	Ballast	_0										×
···· Gruppen	01 🖃	9	8	254	- 100%	Ballast	_1										×
	02 🖬	9	9	254	- 100%	Ballast	_2										×
	03 🖬	9	9	254	- 100%	Ballast	_3										×
	04 🖬	9	9	254	- 100%	Ballast	_4										×
	05 🖬	9		254	- 100%	Ballast	_5				7						×
	06 🖬	0		254	- 100%	Ballast	_6				7						×
	07 🖌	9		254	- 100%	Ballast	_7				Ī						\mathbf{X}
	Freie Adres	sen für	Drag &	Drop:													
								00	00	10	11	10	10	14	15		
	10 1	10	10	00	01	00	00	00	09	10	07	12	10	14	10		
	16 17	18	19	20	21	22	23	24	25	20	21	28	29	30	31		
	32 33	34	35	36	3/	38	39	40	41	42	43	44	45	46	4/		
	48 49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	No	

2. Durch betätigen der Buttons "An", "Aus" und "Blinken" können Sie zunächst die vergebenen Adressen bestimmen. Identifizieren Sie zwei Leuchten, deren Adressen Sie tauschen müssen bzw. wollen.



BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 01.dcg	
Datei Hilfe Sprache		
🗋 📴 🛃 🎒 🐰 🐚 🛍 🖗 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 📝 Auto 🛛 🔽 🗸 🖉 Trennen 🏙 Finde	BL-201
Projekt-Explorer 4 ×	DEMO Projekt 01 Steuerung 1 Steuerung 1 - Ballasts Schalter 1	
🗙 Auswahl löschen 🖉 Update	Dulle te	
E DEMO Projekt 01	Bailasts	
	Refreshrate: OFF 🔻	
Gruppen	a ar is	
···· Szenen ⊞ Timer	phone George pro pue divine for Name	
E Steuerung 2	00 T 254 - 100% Ballast_0	
Ballasts Gruppen	0 254 - 100% Ballast_1	
	0215 🖓 📿 254 - 100% Ballast_2	
timer	03 🖌 👰 💭 254 - 100% Ballast_3	
	04 🖌 👰 💭 254 - 100% Ballast_4	
	05 🖌 🧭 💭 254 - 100% Ballast_5	
	06 🖌 🧭 💭 254 - 100% Ballast_6	
	07 S 254 - 100% Ballast_7	
	Freie Adressen für Drag & Drop	
		10 1
	08 09	10 1
		26 2
	32 33 34 35 36 37 38 39 40 41	42 4
	48 49 50 51 52 53 54 55 56 57	58 5

<u>Hinweis</u>: Die Funktion "Blinken" wurde ab dem Firmwarestand 1.1.0 in der Funktion geändert. Statt abwechselnd "An" und "Aus" wird der Ballast abwechselnd auf einen Dimlevel von 10% und 100% gesetzt. Dadurch wird die Funktion auch von langsam schaltenden DALI Betriebsgeräten unterstützt. Zuvor war die Funktion "Blinken" in einigen Fällen ungeeignet , wenn das DALI Betriebsgerät in Kombination mit dem Leuchtmittel kein schnelles Ein- und Ausschalten unterstützt hat.

3. Sie können nun über einfaches "Drag & Drop" die Adresse der zwei DALI Betriebsgeräten bzw. Ballast miteinander tauschen.

Dabei kann die neue Adresse eine andere vergebene Adresse, oder aber eine freie Adresse in der unteren Tabelle "Freie Adressen für Drag & Drop" sein.

Ziehen Sie mit gehaltener linker Maustaste die Quell-Adresse, welche getauscht werden soll, auf die Zieladresse, und lassen Sie dann die Maustaste los.

Beide Felder sind während des Vorganges kurz rot hinterlegt, und sind wieder grau sobald der Tausch durchgeführt wurde.





4. Überprüfen Sie durch betätigen der Buttons "An" und "Aus" der Leuchte mit einem einfachen Mausklick links, ob die Adressen korrekt getauscht wurden.



5.2. Sperren von Adressen für den Adresstausch

1. Als Unterstützung bei der Adressierung können DALI Betriebsgeräte mit bereits korrekt zugewiesener Adresse für einen Adresstausch sperren.

In dem Tab "Ballast" der jeweiligen Steuerung finden Sie hierzu neben der Spalte "Adresse" in der zweiten Spalte "Gesperrt" ein Schloss-Symbol.

Ein offenes Schloss, grün hinterlegt, bedeutet dass die Adresse per Drag & Drop getauscht werden kann. Ein geschlossenes Schloß verhindert hingegen den Adresstausch.



Sie können über einen einfachen Mausklick links das Symbol zwischen den Zuständen "offen" und "geschlossen" wechseln.



5.3. Namen der DALI Betriebsgeräte vergeben

1. Wählen Sie im Projekt-Explorer die Ebene "Ballasts" der Steuerung aus, für deren DALI Betriebsgeräte Sie die Namen innerhalb des Projektes vergeben bzw. ändern wollen.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLE>	K Projekte\DEM	O Proje	kt 01.do	g															
Datei Hilfe Sprache																			
🚺 🎽 🛃 🎒 🐰 🐚 🛝 💿 🔍 Projekt-Explorer 🦸	nOcean Exp	lorer 🥤] Zeige	Log	🎾 Auto	CON	/I33	- 🔊 Ti	ennen	🁬 Fin	de BL-2	01							
Projekt-Explorer 4 ×	DEMO P	ojekt 01	Ste	euerung	i V	iteueru	ng 1 - E	Ballasts	Scha	lter 1)								
🗙 Auswahl löschen 🖉 Update	Ballaste							\sim											
	Refresh	ate: OF	F •					18	5										
Guppen Szenen B∵Timer	Adres	Cesper	b2	puis Bi	Inten	Level	Name					_	Besch	reibung:					Lissten
Steuerung 2	00	ê	9	8	254	- 100%	Ballast	_0											×
Gruppen	01	ſ	\mathbb{Q}	8	254	- 100%	Ballast	_1											×
	02	_	9	8	254	- 100%	Ballast	_2											×
	03	ſ	\bigcirc	8	254	- 100%	Ballast	_3											×
	04	_	9	8	254	- 100%	Ballast	_4											×
	05	ſ	9	9	254	- 100%	Ballast	_5											X
	06	ſ	9	8	254	- 100%	Ballast	_6											×
	07	ſ	9	9	254	- 100%	Ballast	_7											×
	Freie A	dress	en für D	orag & I	Drop:							_							
									08	09	10	11	12	13	14	15			
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47			
	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	١	No	

2. Sie können nun im Tab "Ballasts" der Steuerung für jedes DALI Betriebsgeräte einen Namen sowie einen weiteren beschreibenden Text vergeben.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX Pro	jekte\DEM	O Proje	kt 01.do	g														
Datei Hilfe Sprache																		
🗄 🗋 🚔 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🞯 🔍 Projekt-Explorer 🧖 Er	Ocean Exp	lorer 🖞	Zeige	Log	🎾 Auto	COI	VI33	- 🔊 T	rennen	🁬 Fin	de BL-2	01						
Projekt-Explorer 4 ×	DEMO P	rojekt 01	St	euerung	<u>1</u>	Steueru	ng 1 - I	Ballasts	Sch	alter 1								
🗙 Auswahl löschen 🛯 Update	Pallaste																	
DEMO Projekt 01 Steuerung 1 Balasts Gaussa	Refreshr	ate: OF	F •															
Szenen	Adress	e Gestern	b2	Mis 6	Inten	1840	Name					-	Besch	reibung				Ubster
⊟- Steuerung 2	00		\bigcirc	8	254	- 100%	Bespre	echung f	^p anel 1	N.			Einleg	eleuchte	e 42W			×
Gruppen	01	ſ	9	8	254	- 100%	Ballast	_1		1.2	_	Γ.						×
···· Szenen	02	ſ	\bigcirc	8	254	- 100%	Ballast	_2		N								×
	03	ſ	9	8	254	- 100%	Ballast	_3										×
	04	ſ	\bigcirc	8	254	- 100%	Ballast	_4										×
	05	ſ	\bigcirc	8	254	- 100%	Ballast	_5										×
	06	ſ	9	8	254	- 100%	Ballast	_6										×
	07	ſ	9	98	254	- 100%	Ballast	_7				7						×
	Freie A	dress	en für D)rag &	Drop:						10		10	10		45		
									80	09	10	11	12	13	14	15		
	16	1/	18	19	20	21	22	23	24	25	26	2/	28	29	30	31		
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47		
	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	No	

<u>Hinweis</u>: Name und Beschreibung werden nicht in der Steuerung oder dem DALI Betriebsgerät abgelegt, sondern werden lokal in der Projektdatei gespeichert.



5.4. DALI Betriebsgeräte - Konfiguration neu einlesen

Aus verschiedenen Gründen kann es gewünscht oder auch erforderlich sein, die DALI Konfiguration einer Steuerung neu einzulesen.

1. Schließen Sie den Tab "<Steuerungsname> - Ballasts" durch einen einfachen Mausklick links auf das Symbol rechts oben.

Unit of public Projekt-Explorer P	BL-PC-FLEX -\\Dc-srv-dc2\\datam-mi\\Projekte\BL-PC-FLEX Projekte\DEMO Projekt01.dcg Data Hilf Soracha	
Projekt-Explorer 0 X DEMO Projekt 01 Steuerung 1 · Balasts Schalter 1 • Demog 1 • Debase Exe	unite optione in a province of the second seco	
Auswahl loschen @ Update Deterving / Lucerung / Lucer		
	Projekt Explorer 0 × × CAuswahl löschen @ Update DEMO Projekt 01 Steuerung 1 Steuerung 1 Balass -Guppen - Guppen Steuerung 2 - Balass -Guppen - Steuerung 2 - Guppen - Balass - Guppen - Steuerung 2 - Guppen - Balass - Guppen - Steuerung 2 - Guppen - Balass - Guppen - Steuerung 2 - Guppen - Balass - Guppen - Steuerung 2 - Guppen - Balass - Guppen - Steuerung 2 - Guppen - Balass - Guppen - Steuerung 2 - Guppen - Balass - Guppen - Steuerung 2 - Guppen - Balass - Guppen - Steuerung 2 - Guppen - Guppen - Guppen	

2. Wählen Sie im Projekt-Explorer die Steuerung durch einen einfach Mausklick links aus, deren DALI Konfiguration aktualisiert werden soll.

2 BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 01.dcg			
Datei Hilfe Sprache				
🗋 🎽 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 📋 Zeige Log	🎾 Auto 🛛 COM33 🕞 🔊 1	Trennen 🏦 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 4 X	DEMO Projekt 01 Steuer	ung 1 Steuerung 1 - Ballasts	Schalter 1	
🗙 Auswahl löschen 🖉 Update	De della sera			
DEMO Projekt 01 Courses Gupper Steuerung 2 Balasts Guppen Szenen Szenen Coupen Szenen Coupen Timer	Insteadingen Name: Steuerung 1 ID: 019ECEE5 SN: 4734 DALI Alles An Alles Aus	Repeater: OFF PN: 11214 BL-201-1 Signaletärke: 79dd	• 0-868 v1.1.0 bm	Blinken Reset FW Update Adressieren
	Konfiguration Typ Ziel/Ballast Aut Schalter Alle Sch	löser Funktion alter 1 - Wippe A ON / OFF / DIM	Argument	



3. Betätigen Sie mit einem einfachen Mausklick links den Button "Update" oben in der Aktionsleiste des Projekt-Explorers.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 01.dcg
Datei Hilfe Sprache	
🗋 🎽 🛃 🎒 🐰 ங 🛍 🚳 🔍 Projekt-Explorer 🧖	🎙 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎾 Au
Projekt-Explorer	DEMO Projekt 01 Steuerung 1 Einstellungen Name: Steuerung 1
Gruppen Szenen ⊡ Timer Steuerung 2 Ballasts Ballasts	ID: 019ECEE5 SN: 4734
Szenen ⊡ Timer	Alles An Alles Aus
	Tvp Ziel/Ballast Auslöser
	Schalter Alle Schalter 1 - W

4. Nun wird die DALI Konfiguration der ausgewählten Steuerung eingelesen. Ein Fortschrittsbalken signalisiert den aktuellen Status.



BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMC Projekt 01.dcg
Datei Hilfe Sprache	
🗄 🗋 🚅 🛃 🍠 🔏 🗈 🛍 🚳 🔍 Projekt-Explorer 🧖	IEnOcean Explorer 🗍 Zeige Log 🛛 🎢 Auto 🛛 🔽 🖉 Trennen 📸 Finde BL-201
Projekt-Explorer # ×	DEMO Projekt 01 Steuerung 1 Steuerung 1 Steuerung 1 Steuerung 1 v Schalter 1 v x
🗙 Auswahl löschen 🔐 Update	
Projekt-Explorer # x X Auswahl lösche wurden und update COEMO Projekt 01 Sexueurg 1 Update Guopen Sexueurg 2 Ballasts Guopen Steren B. Timer	DEMO Projekt 0] Steuerung 1 Steuerung 1 Schalter 1 • X Drotellungen Name: Steuerung 1 Repeter: OFF • Binkan ID: 019ECEES PN: 11214 BL-201-10-368 v1.1.0 Reset Skewen SN: 4724 Signalstäke: 24dbm FW Update DALI Ales An Adresseen Konfiguration Typ Zel/Balast Audiser Funktion Agement Steuerung 1 - Aktualisiere verfügbare DALI Ballasts
	Aktualisieren Objektanzahl = 1 von 50. Speichepplätz = 9 von 456 Upload

4. Sobald der Fortschrittsbalken geschlossen wurde, können Sie durch Anwahl der Ebene "Ballasts" der Steuerung im Projekt-Explorer den Tab "Ballast" neu öffnen und die aktualisierte DALI Konfiguration wird angezeigt.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX Projekte\BL-PC-FLEX ProjeKte	(Projekte\DEMO Projekt 01.dcg	
Datei Hilfe Sprache		
🗋 🗋 🚅 🌛 🐰 h 🏦 🍘 🔍 Projekt-Explorer 🙊 Er	🛛 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎢 Auto 🛛 🔽 🕜 Trennen 🖍 Finde BL-201	
Projekt-Explorer # ×	DEMO Projekt 01 Steuerung 1 Steuerung 1 - Ballasts Schalter 1	~ ×
🗙 Auswahl löschen 🔮 Update		
DEMO Projekt 01	balasis	
States on 1	Refreshrate. OFF •	
Timer	የ ⁴⁷ ር ⁴⁷ የ ⁵ የ ⁴⁵ ላ ⁴⁷ Name Beschreibung: ¹	
Steuerung 2	00 🗎 🥎 🕎 💭 254 - 100% Besprechung Panel 1 Einlegeleuchte 42W	
Gruppen	01 🖬 🧑 🕅 💭 254-100% Balast_1	
Szenen	02 🖬 🕅 🗍 254-100% Balast 2	
	05 254-100% Balast_5	
	06 🖬 🦞 🙀 🔎 8alast_6	
	07 💽 👰 🕎 💭 254-100% Balast_7	
	Freie Adressen für Drag & Drop: 08 09 10 11 12 13 14 15	
	32 33 34 35 30 37 38 39 40 41 42 43 44 45 40 47	
	48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 No	



5.5. Adresskonflikte lösen - doppelt vergebene DALI Kurzadresse

Es kann vorkommen, dass ein DALI Betriebsgerät mit einer DALI Kurzadresse einem bestehenden System hinzugefügt wird.

Sie bemerken diesen Konflikt, wenn Sie im Tab "Ballasts" weniger vergebene DALI Adressen sehen als Sie DALI Betriebsgeräte in Ihrem System haben.

Gleichzeitig können Sie jedoch über den Befehl "Alles An" alle DALI Betriebsgeräte bzw. die angeschlossenen Leuchten Ein- bzw. Ausschalten.

Besipiel:

Das Projekt hat Betriebsgeräte mit den DALI Kurzadressen 0-5. Das hinzugefügte Betriebsgerät die DALI Kurzadresse 0.

Als Ergebnis existieren zwei DALI Betriebsgeräte im System, welche die selbe DALI Kurzadresse 0 besitzen.

Lösung:

1. Schließen Sie den Tab "<Steuerungsname> - Ballasts" der Steuerung, an welcher der DALI Adresskonflikt vorliegt.



2. Wählen Sie im Projekt-Explorer die Steuerung aus, auf deren DALI System der Adresskonflikt vorliegt.



BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX Pr	ojekte\DB	MO Projekt 01.d	lcg			
Datei Hilfe Sprache	-					
🗄 🗋 😂 🛃 🎒 🐰 🐚 🛝 💿 🔍 Projekt-Explorer 👰 E	nOcean E	xplorer 📋 Zeig	e Log 🛛 🎾 Auto 🛛 🚺	COM33 🔹 🎤	Trennen 🏦 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 🛛 📮 🗙	DEMO	Projekt 01 St	teuerung 1			
X Auswahl löschen Z Update	Einstellur	ngen				
-Stevening 1	Name:	Steuerung 1	F	Repeater: OFF	•	Blinken
Gruppen	ID: 019E	CEE5	F	PN: 11214 BL-201-	10-868 v1.1.0	Reset
Timer Stellening 2	SN: 473	4	S	ignalstärke: <mark>-770</mark>	dbm	FW Update
- Ballasts	DALI					
- Szenen	Alles A	n Alles Aus]			Adressieren
	Konfigura	ation				
	Tvp	Ziel/Ballast	Auslöser	Funktion	Argument	
	Schalter	Alle	Schalter 1 - Wippe A	ON / OFF / DIM		

3. Betätigen Sie mit einem einfachen Mausklick links den Button "Adressieren" im Tab "<Steuerungsname>".

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX I	Projekte\DI	EMO Projekt 01.d	cg			
Datei Hilfe Sprache						
🗋 📔 😹 🦪 🐰 🐚 🛝 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🙊	EnOcean E	Explorer 🗍 Zeige	e Log 🛛 🎾 Auto 📗	COM33 🔹 🎤	Trennen 📸 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 🛛 🗜 🗙	DEMO	Projekt 01 St	euerung 1			
 Auswahl löschen 2 Update DEMO Projekt 01 Steuerung 1 Balasts Gruppen Szenen Balasts Gruppen Szenen Timer 	Einstellu Name: ID: 019E SN: 473 DALI Alles A	ngen Steuerung 1 CCEE5 4 kn Alles Aus		Repeater: OFF PN: 11214 BL-201- Signalstärke: -776	▼ 10-868 v1.1.0 3bm	Blinken Reset FW Update
	Konfigur	ation				
	Тур	Ziel/Ballast	Auslöser	Funktion	Argument	
	Schalter	Alle	Schalter 1 - Wippe A	ON / OFF / DIM		

4. Wählen Sie in der Dropdown-Liste, welche sich öffnet, die Adresse, welche doppelt vergeben ist. In unserem Beispiel die Adresse 0.



BL_PC_FLEX _ \\Dc_sn/_dc2\daten_mi\Projekta\BL_PC_FLEX L	Projekte\DEMO Projekt 01 dca		
Datei Hilfe Sprache	rojekte (office frojekt blideg		
	50 51 (DZ: 1 (MA))		
: 🔲 📨 🖬 🗇 🕷 📲 🖺 🎯 🔍 Projekt-Explorer 👳	EnOcean Explorer II Zeige Log Z Auto	COM33 • Finde BL-20	1
Projekt-Explorer 4 ×	DEMO Projekt 01 Steuerung 1		
: 🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	Finstellungen		
⊡ DEMO Projekt 01			
Ballasts	Name: Steuerung 1	Repeater: OFF -	Blinken
Gruppen	ID: 019ECEE5	PN: 11214 BL-201-10-868 v1 1 0	Reset
Szenen	10.01020220		
	SN: 4734	Signalstärke: -77dbm	FW Update
Ballasts			
Gruppen	DALI		
Szenen	Alles An Alles Aus		Sperren
		^	
	Alle Adressieren		
	Adresse 0		
	Adrassa 2	<u>∠•</u> ∖	
	Adresse 2 Adresse 3		
	Adresse 5		
	Adresse 6		
	Adresse 7 Adresse 8 Auslöser	Funktion Argument	
	Adresse 9 Schalter 1 - Winn		
	Adresse 10 Adresse 11		
	Adresse 12		
	Adresse 14		
	Adresse 15 Adresse 16		
	Adresse 17		

5. Betätigen Sie den Button "Adressieren" rechts neben der Dropdown-Liste. Die DALI Betriebsgeräte mit der aktuellen Kurzadresse 0 bekommen nun neue Adressen zugewiesen.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 01.dcg		
Datei Hilfe Sprache			
🗄 🗋 💕 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 🏐 Zeige Log 🛛 🎾	Auto COM33 - N Trennen 🏦 Finde BL-20	01
Projekt-Explorer 9 Projekt-Explorer 9 ★ Auswahl löschen 20 Update DEMO Projekt 01 Ballasts Gruppen Szenen Ballasts Gruppen Szenen Timer Ballasts Gruppen Szenen Ballasts Gruppen Timer	DEMO Projekt 01 Steuerung 1 Einstellungen Name: Steuerung 1 ID: 019ECEE5 SN: 4734 DALI Alles An Alles Aus Adresse 0 • Adressie	Repeater: OFF PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Signalstärke: 777dbm	Blinken Reset FW Update Sperren
	Konfiguration		
	Typ Ziel/Ballast Auslöser	Funktion Argument	
	Schalter Alle Schalter 1	- Wippe A ON / OFF / DIM	

6. Warten Sie kurz, bis der Vorgangsbalken geschlossen wird.



BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	ProjekteUDEMO Projekt UI.dcg
Datei Hilfe Sprache	
: 🗋 🕼 😸 🕹 👗 🖷 🕞 🖉 🔍 Projekt-Explorer 🦻	triclean txplorer [] Zeige Log Auto COM33 P Irennen Thide BL-201
Projekt-Explorer 4 X	DEMO Projekt 01 / Steuerung 1
Projekt-Explorer Q × X Auswahl löschen 20 Update DEMO Projekt 01 Severung 1 Severung 2 Severung 2 Severung 2 Severung 2 Ballats Gruppen Gruppen	DEMO Projekt 01 Steuerung 1 Enstellungen Nme: Nme: Revenung 1 ID: 019ECEES PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Reset Signalatärke: SN: 4734 Signalatärke: DALI Ales An Adresse 0 Adressieren Konfiguration Spenent Typ Zel/Ballast Aules Schater 1 - Wippe A Schater Ale Schater 1 - Wippe A Steuerung 1 - Adressieren Steuerung 1 - Adressieren
	Aktualisieren Objektanzahl = 1 von 50 Speicherptat = 3 von 496 Upload

7. Wählen Sie im Projekt-Explorer die erneut die Steuerung mit einem einfachen Mausklick links aus.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 01.dcg		
Datei Hilfe Sprache			
🗋 📔 🛃 🎒 🐰 🖻 🏦 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧟	EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎾 Auto	COM33 🔹 🔊 Trennen 🕌 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 🛛 📮 🗙	DEMO Projekt 01 Steuerung 1		
Auswahl löschen 2 Update	Einstellungen Name: Steuerung 1 ID: 019ECEE5 SN: 4734 DALL Alles An Alles Aus Adresse 0 • Adressieren	Repeater: OFF	Blinken Reset FW Update Sperren
	Konfiguration		
	Typ Ziel/Ballast Auslöser	Funktion Argument	
	Schalter Alle Schalter 1 - Wipp	De A ON / OFF / DIM	



8. Lesen Sie die DALI Konfiguration der Steuerung neu ein. Betätigen Sie hierzu mit einem einfachen Mausklick links den Button "Update" in der Aktionsleiste des Projekt-Explorers. Warten Sie, bis sich der Fortschrittsbalken automatisch schließt.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 01.dcg	
Datei Hilfe Sprache		
🔋 🗋 😼 冯 🐰 🗈 🛝 🕢 🔍 Projekt-Explorer 🧖	i EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🦻 Auto 🛛 🔽 Trennen 👬 Finde BL-201	
Projekt-Explorer # ×	DEMO Projekt 01 Steuerung 1	- ×
🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	Endelingen	
DEMO Projekt 01 Steuerung 1 Update Ballasts	Name: Steuerung 1 Repeater: OFF - Blinken	
Gruppen Szenen B Timer	ID: 019ECEE5 PN: 11214 BL-201-10-868 v11.0 Heset SN: 4734 Signalitärke: 75dbm. FW Update	
tie Steuerung 2	DALL	
	Alles Au Sperren	
	Konfiguration	
	Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion Argument	
	Schatter Alle Schatter 1 - Wippe A ON / OFF / DIM	
	Steuerung 1 - Aktualisiere verfügbare DALI Ballasts	
	Attualisieren Objektanzahl = 1 von 50 Speicherplatz = 9 von 496	

9. Öffnen Sie nun den Tab "Ballast" der Steuerung durch Anwahl der Ebene im Projekt-Explorer. Hier sollte nun eine vergebene Adresse mehr zu sehen sein als zuvor.

Als Ergebnis sollte nun jedes DALI Betriebsgerät bzw. jede Leuchte einzeln schaltbar sein.



BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 01.dcg	_ 0 X
Datei Hilfe Sprache		
📄 🎯 🛃 🎯 🐰 h 🛍 🖗 🔍 Projekt-Explorer 🧟	i EnOcean Explorer 🗇 Zeige Log 📝 Auto i 🔽 🕜 M33 🚽 🎤 Trennen 🃸 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 🕴 🗙	DEMO Projekt 01 Steuerung 1 - Ballasts	EnOcean-Explorer 🕴 🗙
🗙 Auswahl löschen 🔮 Update	Belaste	X Verfügbare löschen 🕂 Hinzufügen
Constraint locking update Source	Under Status Under Status<	Concentpoint Viringlane lackon Viringlane lackon Viringlane lackon Viringlane lackon Viringlane lackon Egenschaften Ege
	Some balant 12:21 Balant Verlaghants 22:39 Some balant verlaghants 40:47 Balant Verlaghants 40:47	
	Suche Belaut: 43-55 Edents Workpowerk 42-55 Suche Belaut: 43-63 Edents Workpowerk 59-63	1
BL-PC-FLEX Veröffentlichungsversion: 1.1.0.1		



5.6. Steuerungen aus dem Projekt löschen

Grundsätzlich werden von der Software BL-PC-FLEX bei einem automatischen Scan alle Steuerungen in Reichweite im Projekt-Explorer dargestellt.

Wenn Sie ein Projekt anlegen wollen, welchem nur einige Steuerungen zugehören sollen, so können Sie die anderen Steuerungen aus dem Projekt entfernen.

Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Erstellen Sie ein neues Projekt. Starten Sie hierzu zunächst die Software.

2 BL-PC-FLEX - neues Projekt	
Datei Hilfe Sprache	
🗋 📴 🛃 🎒 🗼 🌇 🕲 🧶 Projekt-Explorer 🙊 EnOcean Explorer 🗍 Zeige Log 📝 Auto 🛛 COM2 🔹 🖌 Verbinden 🎆 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 4 x	EnOcean-Explorer # ×
X Auswahi löschen 🔮 Update	🗙 Verfügbare löschen 🕂 Hinzufügen
	enocean
	Eigenschaften
	EnOrean ID:
	Name
	Developing
	Signaturative.
	bischebung:
	^
×	Wer.
BL-PC-FLEX Veröffentlichungsversion: 11.0.1	1

2. Vergeben Sie einen Projektnamen. Wählen Sie hierzu im Projekt-Explorer die Ebene "Projekt" und geben Sie einen Projektnamen im Tab "Projekt" in das Textfeld ein.







3. Lesen Sie nun alle über Funk erreichbaren Steuerungen durch einfachen Mausklick links auf den Button "Automatik" in der Werkzeugleiste oben ein.

O BL-PC-FLEX - neues Projekt	
Datei Hilfe Sprache	
📋 💕 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🖗 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🦸	🙊 EnOcean Explorer 📋 Zeige Loc 🎽 Auto 🛛 OM33 🕞 🖋 Trennen 🏦 Finde BL-201 🚽
Projekt-Explorer 🛛 🖡 🗙	DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019
🗙 Auswahl löschen 💈 Update	Satism NS
DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 Ballasts Gruppen Szenen ⊕ Timer ⊕ BL_201_v10_01A7839E	ID: 019ECEE5 Repeater: OFF ID: 019ECEE5 PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 SN: 4734 Signalstärke: -77dbm
	Konfiguration Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion Argument

4. Während der Datenübertragung wird ein Fortschrittsbalken eingeblendet. Warten Sie, bis der Vorgang abgeschlossen ist.



RI-DC-FLEY - neuer Brojekt		
Datei Hilfe Sprache		
🗈 🕞 📮 🖂 👗 🐚 🛝 🖗 🔍 Projekt Explorer 👰 En	nOcean Explorer 🗇 Zeige Log 🖉 Auto 🛛 COM23 🚽 🖉 Trennen 🦓 Finde BL-201	
Projekt-Explorer Projek	X DEMO Projekt 01 BI 201 v10 01859382	▼ X
🔀 Auswahl löschen 🖉 Update		
DEMO Projekt 01 BL_201_v10_01859382 Blasts Guppen Stenen BL201_v10_01850D2C BL_201_v10_018607D46	Einstellungen Name: BL_201_v10_01859382 Repeater: OFF Blinken ID:<01859382	
	Konfiguration	Ξ
	Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion Argument	
	BL_201_v10_01867D46 - Aktualisiere verfügbare DALI Ballasts	
	Otiektorrahl = 0 uno 50	•
	Log	Ψ×
	 Das Gerät mt Adresse fköll867046 hat sich gemeldet Suche Ballast: 0 - 7 Ballast Werfügbarket: 8 - 15 Ballast Verfügbarket: 6 - 23 Das Gerät mt Adresse fköll850D2C hat sich gemeldet Ballast Verfügbarket: 6 - 23 Suche Ballast: 24 - 31 Ballast Verfügbarket: 10 - 7 Ballast Verfügbarket: 24 - 31 Ballast Ballast: 32 - 39 Ballast Ballast: 47 - 47 	-
	Suche Ballast: 48 - 55 Suche Ballast: 56 - 63	+
BL-PC-FLEX Veröffentlichungsversion: 1.0.1.2		

5. Im Projekt-Explorer sehen Sie nun alle verfügbaren Steuerungen. Sie müssen nun die Steuerungen

identifizieren, welche zu Ihrem Projekt gehören sollen. Wählen Sie hierzu im Projekt-Explorer die jeweilige Steuerung aus, und identifizieren Sie diese durch den Befehl "Alles An" bzw. "Alles Aus" im Bereich DALI.



BL-PC-FLEX - neues Projekt	
Datei Hilfe Sprache	
🗄 🗋 😂 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🖗 🔍 Projekt-Explorer 🦸	🔊 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎢 Auto 🛛 🔽 COM33 🔤 🚀 Trennen 🏦 Finde BL-201
Projekt-Explorer 4 ×	DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 BL_201_v10_01A7839E BL_201_v10_01A7839E - Ballasts
Auswahl löschen	Einstellungen Name: BL_201_v10_01A7839E Repeater: OFF ▼ Blinken ID: 01A7839E PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Reset SN: 10001234 Signalstärke: -80dbm FW Update DALL Alles Aug Konfiguration
	Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion Argument

6. Eine Steuerung, welche nicht zu Ihrem Projekt gehören soll, können Sie nun aus dem Projekt entfernen. Wählen Sie hierzu die zu entfernende Steuerung im Projekt-Explorer durch einen einfachen Mausklick links aus. In unserem abgebildeten Beispiel sei dieses die untere Steuerung.

🕗 BL-PC-FLEX - neues Projekt	
Datei Hilfe Sprache	
🗋 📔 😹 🦪 🐰 ங 🛍 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	🔍 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🏼 🎾 Auto 🛛 🔽 COM33 🔄 🖉 Trennen 🏦 Finde BL-201
Projekt-Explorer 🛛 🗜 🗙	DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 BL_201_v10_01A7839E BL_201_v10_01A7839E - Ballasts
Auswahl löschen 2 DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 Ballasts Gruppen Szenen B-Timer DEMO Projekt 2 Ballasts Gruppen Szenen B-Timer	Einstellungen Name: BL_201_v10_01A7839E Repeater: OFF ● Blinken ID: 01A7839E PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Reset SN: 10001234 Signalstärke: 80dbm FW Update DALI Alles An Alles Aus Adressieren Konfiguration Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion Argument

7. Betätigen Sie nun durch einen einfachen Mausklick links den Button "Auswahl löschen" in der Aktionsleiste des Projekt-Explorers.



BL-PC-FLEX - neues Projekt	
Datei Hilfe Sprache	
🗄 🗋 😂 🛃 🎒 🔏 🗈 🛍 🚳 🔍 Projekt-Exp	plorer 🙊 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🎾 Auto 🛛 🔽 COM33 🔜 🖋 Trennen 🏦 Finde BL-201
Projekt-Explorer	P Composition Composition <thcomposition< th=""> <thcompo< td=""></thcompo<></thcomposition<>
Auswahl löschen Puper BL_201_v1 Balasts Guppen Szenen BL_201_v10_01A7839E Balasts Guppen Szenen BI_ 701_01A7839E Balasts Guppen Szenen B_ Timer	Einstellungen Name: [BL_201_v10_01A7839E] ID: 01A7839E PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Reset SN: SN: 10001234 Signalstärke: -80dbm DALI Alles An Alles Aus Konfiguration Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion Argument
	Typ Ziel/ ballast Ausioser Funktion Argument

8. Die Steuerung wurde aus dem Projekt gelöscht.

BL-PC-FLEX - neues Projekt			
Datei Hilfe Sprache			
: [] 😂 🛃 🎒 🌡 🖻 🛍 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🙊	EnOcean Explorer 🏐 Zeige Log 🛛 🎾 Auto	COM33 🕞 🖋 Trennen 🏦 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 4 ×	DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019E0	CEES	
🗙 Auswahl löschen 🛃 Update			
DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 Ballasts Gruppen Szenen B- Timer	Einstellungen Name: BL_201_v10_019ECEE5 ID: 019ECEE5 SN: 4734	Repeater: OFF ▼ PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Signalstärke: <mark>-77dbm</mark>	Blinken Reset FW Update
	DALI Alles An Alles Aus Konfiguration Typ Ziel/Ballast Auslöser	Funktion Argument	Adressieren



5.7. Steuerungen zu einem Projekt hinzufügen

Wenn Sie ein bestehendes Projekt um eine oder mehrere Steuerungen erweitern wollen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Starten Sie die Software.

BL-PC-FLEX - neues Projekt		- 0 - X -
Datei Hilfe Sprache		
📄 🎬 🛃 🎯 🔏 🐘 🛝 🐵 🔍 Projekt-Explorer	🙊 EnOcean Explorer 🗍 Zeige Log 🦻 Auto COM2 🦳 🔸 🍠 Verbinden 🏙 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 4 ×		EnOcean-Explorer # ×
🗙 Auswahl löschen 🔐 Update		X Verfügbare löschen 💠 Hinzufügen
neues Projekt		enocean
		EnOcean ID:
		Name:
		Signalstärke:
	1.00	Beschreibung:
	wy ************************************	1
	×	Wet:
BL-PC-FLEX Veröffentlichungsversion: 1.1.0.1		1

2.Öffnen Sie das bestehende Projekt über Auswahl des Punktes "Datei" -> "Öffnen" in der Menuleiste und den üblichen Windows-Dialog.

Name	Änderungsdatum	Тур	Größe
DEMO Projekt 2.dcg	03.05.2017 10:45	DCG-Datei	9 KB

3. Im Projekt-Explorer sehen wir, dass in diesem Projekt bisher nur eine Steuerung projektiert wurde.



BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLE	K Projekte\DEMO Projekt 2.dcg			- 0 - X
Datei Hilfe Sprache	Selene Selene (17 June 1 an 1 & Autor Control - A Terror M Code PL 201			
Projekt-Explorer # ×	BL 201 v10 019ECEES		- ×	EnOcean-Explorer # ×
🗙 Auswahl löschen 📓 Update	Paul and			🗙 Verfügbare löschen 🕂 Hinzufügen
E.C.21 / 10.019CEES Coson Coson D. There	Disesting Display Display	Birkan Tean TYV Updat Adassen		enocean [•]
	Korlguston Tip Zel-Balest Auticer Forkton Argument			
				Eigenschaften
	Adualearem Speckreptat = 0 von 456	Lploed		ErCoven ID: Name: Sgradzähe: Beehmakung:
	Leg Gar Dence Hri Ves X 2714683 Dence Hris 4 empfragen		# ×	Wer:

4. Um dem Projekt weitere Steuerungen hinzuzufügen, welche sich in Funkreichweite befinden, betätigen Sie mit einem einfachen Mausklick links den Button "Finde BL-201" in der Aktionsleiste.

2 BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX Projekte\DEMO Projekt 2.dcg			
Datei Hilfe Sprache			
🗄 🗋 💕 🛃 🎒 🐰 ங 🛍 🚳 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🖉 Auto 🛛 🔽 COM33 🔄 🖋 Trennen 👫 Finde BL-201		
Projekt-Explorer 🛛 🗜 🗙	BL_201_v10_019ECEE5		
Auswahl löschen	Einstellungen Name: BL_201_v10_019ECEE5 Repeater: OFF DI: 019ECEE5 PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Reset SN: 4734 Signalstärke: -80dbm FW Update DALI Alles An Alles Aus Adressieren		
	Konfiguration		
	Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion Argument		

5. Wenn eine oder mehrere zusätzliche Steuerungen verfügbar sind, so werden diese eingelesen und in der Baumansicht im Projekt-Explorer dargestellt. Warten Sie, bis der Fortschrittsbalken geschlossen wird.



PL DC ELEV \\Dc cpr dc?\datap m\\Drainta\PL DC ELE	
Datei Hilfe Sprache	A Projekte (DEMO Projekt 2:0:0)
Dice The Spice	RoCrean Evolution Traine Log 2 Auto Contessa v 3 Trannan 🏘 Einde RI - 201
Projekt-Explorer	
Comparing the second seco	Endecan Explorer 2 Erigs Log Auto COMB3 Trennen Finde BL-201 Bit Apolity-10_019CCEE5 Repeater: OFF Binken ID: 019ECCEE5 PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Reset SN: 4734 Signalatiske: Blobm PV Update DALI Adressieren Korfiguration Typ Zel/Balast Audioser Funktion Argument Bl.201_v10_01A7839E - Aktualisiere verfügbare DALI Ballasts
	Aktualisieren Objektanzahl = 0 von 50 Upload Speicherplatz = 0 von 496 Upload Upload

6. Wenn diese Steuerungen dem Projekt hinzugefügt werden sollen, so speichern Sie jetzt das Projekt.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX Pro	ojekte\DEMO Projekt 2.dcg		
Datei Hilfe Sprache			
🗄 🗋 📴 🛃 🐌 🐰 ங 🏨 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🙊 Er	nOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎾 Auto	COM33 🗸 🎤 Trennen 🏦 Finde BL-201	
Projekt-expro	BL_201_v10_019ECEE5		
Projekt-exptc → Auswe → DEMO Projekt 2 → BL_201_v10_019ECEE5 → Ballasts → Gruppen → Szenen ⊕ Timer ⊕ - BL_201_v10_01A7839E	BL_201_v10_019ECEE5 Einstellungen Name: BL_201_v10_019ECEE5 ID: 019ECEE5 SN: 4734 DALL Alles An Alles An Alles Aus Konfiguration Typ Ziel/Ballast Auslöser	Repeater: OFF PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Signalstärke: -80dbm unktion Argument	Blinken Reset FW Update Adressieren



5.8. Gruppen erstellen

Jedes DALI Betriebsgerät kann nach erfolgter DALI Adressierung den bis 16 DALI Gruppen zugeordnet werden.

Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Projekt-Explorer die Steuerung aus, für welche die DALI Betriebsgeräte in Gruppen geordnet werden sollen.

2 BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX Projekte\DEMO Projekt 2.dcg			
Datei Hilfe Sprache			
🗋 🎽 🛃 🎒 🐰 ங 🛍 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🦸	🞅 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎢 Auto 🛛 🔽 COM33 🚽 🎤 Trennen 🏦 Finde BL-201		
Projekt-Explorer 4 ×	BL_201_v10_019ECEE5		
Projekt-Explorer 4 × ★ Auswahl löschen 2 Update DEMO Projekt 2 Guppen Szenen ⊕ Timer ⊕ BL_201_v10_019ECEE5 BL_201_v10_01A7839E	BL_201_v10_019ECEE5 Einstellungen Name: BL_201_v10_019ECEE5 Repeater: OFF ID: 019ECEE5 PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Reset SN: SN: 4734 Signalstärke: -80dbm PW Update DALI Alles An Alles Aus Konfiguration Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion		

2. Wählen Sie durch einfachen Mausklick links die Ebene "Gruppen" der gewünschten Steuerung im Projekt-Explorer aus.





3. Im Tab "<Steuerungsname> - Gruppen" wird nun in einer Tabelle/Matrix dargestellt, welcher der Gruppen die einzelnen DALI Betriebsgeräte zugeordnet sind.

Die verfügbaren DALI Betriebsgeräte werden senkrecht an der linken Seite dargestellt, die 16 Gruppen waagerecht. Ist ein DALI Betriebsgerät einer Gruppe zugeordnet, so ist ein Häkchen gesetzt. Ein leeres Feld bedeutet, dass dieses Betriebgerät nicht dieser Gruppe angehört.

Hinweis:

Je nach Anzahl der DALI Betriebsgeräte dauert die Aktualisierung der Tabelle bis zum 60 Sekunden, da die Informationen aus den DALI Betriebsgeräten ausgelesen werden.

Noch zu lesende Informationen / Felder sind dabei mit einem roten Rahmen dargestellt.

Sollte es während der Übertragung einmal eine Störung gegeben haben, so wird ein Feld weiterhin mit rotem Rahmen dargestellt.

Aktualisieren Sie eine solche Zeile einfach durch Betätigung des Buttons "Aktualisieren" am rechten Ende der Zeile.



4. Um ein DALI Betriebsgerät einer Gruppe zuzuordnen, zeigen Sie mit dem Mauszeiger in das entsprechende Feld der Tabelle und setzen Sie das Häckchen durch einen einfachen Mausklick links. Ein erneuter Mausklick entfernt das Häkchen und somit die Zuordnung wieder.



BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\\daten-mi\Projekte\B Datei Hilfe Sprache	L-PC-FLEX Projekte\DEMO Projekt 2.dcg	
Projekt-Explorer	# × BL_201_v10_019ECEE5	BL_201_v10_019ECEE5-Gruppen
DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 Guppen Guppen	Gruppen	GUTP OUT
BL_201_v10_01A7839E	Ballast_1 Ballast_2 Ballast_3 Ballast_4 Ballast_5 Ballast_6 Ballast_7 Ballast_8	
	Gruppe an Gruppe aus	

<u>Hinweis</u>: Die DALI Gruppenzuordnung ist ein Parameter, der direkt mit Setzen oder Entfernen des Häkchens in das DALI Betriebsgerät übernommen und dort gespeichert wird.

Es ist kein Download des Projektes/der Konfiguration in die Steuerung erforderlich.

5. Sie können die Gruppenzuordnung durch einen einfachen Mausklick auf die Leuchtensymbole in den Zeilen "Gruppe An" und "Gruppe aus" am Tabellenende überprüfen. Die gelbe Leuchte schaltet die Gruppe ein, die graue entsprechend aus.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-	PC-FLEX Projekte\DEMO Projekt 2.dc	g
Datei Hilfe Sprache		
🗋 🚅 🛃 🎒 🐰 ங 🛍 🎯 🔍 Projekt-Exp	lorer 🧖 EnOcean Explorer 🃋 Zeige	e Log 🛛 🖉 Auto 🛛 🔽 🗸 🖉 Trennen 🏦 Finde BL-201
Projekt-Explorer	# × BL_201_v10_019ECEE5	BL_201_v10_019ECEE5-Gruppen
Auswahl löschen 2 Update DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 Balasts Grunnen	Gruppen	Caste and caste and caste and caste and and caste and and caste and caste and caste
Briner Briner Briner Brine BL_201_v10_01A7839E	Ballast_1 Ballast_2 Ballast_3 Ballast_4 Ballast_5 Ballast_6 Ballast_7 Ballast_8	
	Gruppe an Gruppe aus	

6. <u>Hinweis</u>: Ein DALI Betriebsgerät kann mehr als einer Gruppe zugeordnet werden. Der letzte Schaltbefehl für eine der zugeordneten Gruppen ist dann der jeweils gültige für das DALI Betriebsgerät.



5.9. Szenen definieren

<u>**Hinweis:</u>**Ab der Version 1.1.0.1 der Software ist es möglich, zusätzlich zur tabellarischen Ansicht auch über ein Mischpult Szenenwerte zu editieren.</u>

Jedem DALI Betriebsgerät können nach erfolgter DALI Adressierung bis zu 16 Helligkeitswerte für die 16 DALI Szenen zugeordnet werden.

Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Projekt-Explorer die Steuerung aus, bei der den DALI Betriebsgeräten Helligkeitswerte für die Szenen zugewiesen werden sollen.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 2.dcg		
Datei Hilfe Sprache			
🗄 🗋 🚅 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🞯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎾 Auto	COM33 🔹 🎤 Trennen 📸 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 4 ×	BL_201_v10_019ECEE5 BL_201_v10	019ECEE5-Gruppen	
🗙 Auswahl löschen 🔮 Update	- Finatollungan		
- DEMO Projekt 2 - BL_201_v10_019ECEE5	Name: BL_201_v10_019ECEE5	Repeater: OFF -	Blinken
Gruppen	ID: 019ECEE5	PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0	Reset
	SN: 4734	Signalstärke: -77dbm	FW Update
	DALI		
	Alles An Alles Aus		Adressieren
	Konfiguration		
	Typ Ziel/Ballast Auslöser	Funktion Argument	

2. Wählen Sie die Ebene "Szenen" der ausgewählten Steuerung. Daraufhin werden die Szenenwerte der DALI Betriebsgeräte ausgelesen und im Tab "<Steuerungsname> - Szenen" in Form einer Tabelle dargestellt. Der Vorgang kann bei einem DALI System mit 64 Teilnehmern bis zu einer Minute dauern, da alle angezeigten Werte aus den DALI Betriebsgeräten ausgelesen werden.

Werte die noch nicht oder nicht korrekt gelesen wurden, sind rot hinterlegt. Erfolgreich gelesene Werte werden grau hinterlegt. Warten Sie, bis der Vorgang beendet wurde.



2 BL-PC-FLEX - \\Dc-sn-dc2(daten-mi)Projekte)BL-PC-FLEX Projekte)DEMO Projekt 2d.og					
Datei Hilfe Sprache					
🗄 🗋 🚰 🎒 🐰 🐚 🛝 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🦸	🎙 EnOcean Explorer 🗍 Zeige Log 🛛 🎾	Auto COM33 - Tennen 🏦 Finde BL-201			
Projekt-Explorer 🖡 🗙	BL_201_v10_019ECEE5 BL_201	201_v10_019ECEE5-Gruppen 2 8L_201_v10_019ECEE5-Szenen	×		
🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	Szenen				
DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 Balasts Grupper		می موجود المربع محمد ^م ترجود ^{الر} جود ^{الر} جود ^{الر} جود ^{الر} جود ^{الر} جود ^{الر} جود الرجود الرجو			
Szenen	ALL				
⊕-BL_201_v1 7839E	Ballast_1	0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 6% 6% 6%			
12	Balast_2	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 📕 1% 1% 1% 1% 12% 100% 6% 100% 6%			
	Balast_3	10% 0% 30% 40% 1% 60% 📕 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 6% 100% 0s 🛃			
	Ballast_4	10% 0% 30% 40% 11% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 11% 11% 11% 11% 11% 100% 6% 🗰 📴			
	Balast_5	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 80% 80% 80% 80% 80% 80% 80% 8			
	Balast_6				
	Balast_7				
	Ballast_8				
	Gehe zu Szene				
	Dimlevel Leistung %	Machput			

3. Speziell bei großen Anlagen oder schlechtem Empfangspegel können einige Felder rot bleiben, obwohl der Scanvorgang angeschlossen ist.

Sie können Zeilen, in den Felder rot geblieben sind, durch betätigen des Update-Buttons am rechten Zeilenende erneut einlesen.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	C Projekte\DEMO Projekt2dcg	- 0 X
Datei Hilfe Sprache		
📄 📑 🛃 🎯 👗 🛝 🛝 🚳 🔍 Projekt-Explorer 🦸	💀 EnOcean Explorer 🗍 Zeige Log 📝 Auto 🛛 🔀 🔧 📝 Trennen 🎁 Finde BL-201	
Projekt-Explorer 4 ×	BL_201_v10_019ECEES BL_201_v10_019ECEES-Gruppen BL_201_v10_019ECEES-Szenen + 2	c EnOcean-Explorer # ×
🗙 Auswahl löschen 📓 Update	Sterven	X Verfügbare löschen 💠 Hinzufügen
DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 Balasts Gruppen	and	
- Szenen		
⊞- Imer ⊞- BL 201 v10 01A7839E	Balast_1 10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 6% 100% 0s 📷	
	Bellest_2 10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 6% 100% 0m 📷	
	Balast_3 10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 100% 6% 100% 0s	Lenocean
	Ballest_4 10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 100% 6% 100% 0s 📷	
	Belleet_5 10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 1% 100% 100% 6% 100% 0a	
	Ballast, 6 10%, 10%, 30%, 40%, 1%, 60%, 70%, 80%, 80%, 90%, 100%, 100%, 11%, 1%, 1%, 100%, 100%, 100%, 6%, 100%, 04, 100%, 100\%, 100	
	Ballest 7 100% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 1% 100% 100% 6% 100% 6%	
	Belevel 3 107X 07X 307X 407X 17X 607X 707X 807X 807X 807X 107X 17X 17X 17X 17X 17X 1007X 1007X 67X 1007X 0	
	Gehe zu Szene 😨 😨 🧐 😨 😨 😨 😨 😨 😨 😨 😨	
	Dimlevel Lestung % Mischpult	
		Eigenschaften
		EnOcean ID:
		Name:
		Simulative
		Baselesikuse
	log I	x
	Debut 2 Scener Lipitate: 10	A
	Buda: 1 Sharen Usata Buda: 5 Alex unit Alex Buda: 5 Alex Buda: 5 Alex	Wet
BL-PC-FLEX Veröffentlichungsversion: 1.1.0.1		

4. In der Default-Ansicht wird der Dimlevel in % in den Feldern angezeigt (0-100%).

Sie können zwischen der Ansicht "DALI Dimlevel" und "Leistung in %" durch einfachen Mausklick links auf die Buttons "Dimlevel" und "Leistung %" umschalten.



2 BL-PC-FLEX - \\Dc-snv-dc2/daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX Projekte\DEMO Projekte\Zdcg					
Datei Hilfe Sprache					
🗋 🎬 🛃 🎯 🐰 🗈 🛍 🕘 🔍 Projekt-Explorer 🧟	EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 💋 🎾	Auto COM33 - Tennen 🏦 Finde BL-201			
Projekt-Explorer 🖡 🗙	BL_201_v10_019ECEE5 BL_201	01_v10_019ECEE5-Gruppen 8L_201_v10_019ECEE5-Szenen +			
🗙 Auswahl löschen 🔮 Update	Szenen				
DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 Ballasts Gruppen		می مورد مورد مورد مورد کام ، ²⁵ مور			
Szenen	ALL				
B- BL_201_v10_01A7839E	Ballast_1	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 100% 100% 6% 100% 08 💽			
	Ballast_2	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 6% 100% 06			
	Ballast_3	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 1% 100% 100% 6% 100% 08 💽			
	Ballast_4	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 1% 100% 100% 100			
	Ballast_5	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 1% 10% 100% 100%			
	Ballast_6	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 100% 6% 100% 0e			
	Ballast_7	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 1% 10% 100% 6% 100% 0s			
	Ballast_8	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 100% 6% 100% 0e			
	Gehe zu Szene				
	Dimlevel Leistung %	Mschput			



5.9.1. Die Tabellenansicht

1. Um einen Szenenwert zu vergeben oder zu ändern, zeigen Sie mit der Maus auf das entsprechende Wertefeld und wählen Sie dieses durch einfachen Mausklick links aus.

Datei Hife Sprache Projekt-Explorer Projekt-Explorer EnOcean Explorer Zeige Log Auto COM33 Trennen Finde Projekt-Explorer # × * * Bl_201_v10_019ECEE5 Bl_201_v10_019ECEE5 Bl_201_v10_019ECEE5 Bl_201_v10_019ECEE5 Bl_201_v10_019ECEE5 Bl_201_v10_019ECEE5 Bl_201_v10_0147839E Balast -	BI -PC-FLFX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BI -PC-FL	EX Projekte\DEMO Projekt 2.dcg	
Image: Second	Datei Hilfe Sprache		
Projekt-Explorer IX BL_201_v10_019ECEES BL_201_v10_019ECEES BL_201_v10_019ECEES • DEMO Projekt 2 • DEMO Projekt 2 • Gruppen Szenen ALL Szenen ALL Szenen ALL Szenen Szenen	D Projekt-Explorer	👰 EnOcean Explorer 🗐 Zeige Log	Auto COM33 - Trennen 🏙 Finde
Auswahl löschen ² Update • DEMO Projekt 2 • Bellasts • Bellasts • Guppen • Szenen • Bellasts • Bl_201_v10_0147839E • Bellasts • Blasts • Guppen • Szenen • Bellasts • Bl_201_v10_0147839E • Blast • O'' • O'' • O'' • Blast • O'' • O'' • O''	Projekt-Explorer 4 ×	BL 201 v10 019ECEE5 V BL	201 v10 019ECEE5-Gruppen BL 201 v10 019
DEMO Projekt 2 Blasts Gruppen Sternen Ballasts Ballast Ballast <td>🗙 Auswahl löschen 🛃 Update</td> <td></td> <td></td>	🗙 Auswahl löschen 🛃 Update		
Szeren Bilast_1 10% 0% 30% 40% 1% 60% Bellast_1 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_2 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_3 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_4 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_5 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_6 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_6 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_7 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_8 00% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_7 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_8 00% 0% 30% 40% 1% 60%	DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 Ballasts Gnuncen	Szenen	55°° 55°° 55°° 55°° 55°° 55°° 55°° 55°
Ballast_1 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_2 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_3 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_4 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_5 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_6 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_7 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_7 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_8 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_8 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_8 10% 0% 30% 40% 1% 60%	Szenen	ALL	
Ballast_2 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_3 10% 10% 30% 40% 1% 60% Ballast_4 10% 10% 30% 40% 1% 60% Ballast_5 10% 0% 30% 40% 1% 66% Ballast_5 10% 0% 30% 40% 1% 66% Ballast_6 10% 0% 30% 40% 1% 66% Ballast_7 10% 0% 30% 40% 1% 66% Ballast_8 10% 0% 30% 40% 1% 66% Ballast_8 10% 0% 30% 40% 1% 66% Dimievel Leistung % Mschpult 1% 60% 9% 9% 9% 9%	⊞. Timer ∎. BL 201 v10_01A7839E	Ballast_1	10% 0% 30% 40% 1% 60%
Ballast_3 10% 30% 40% 1% 60% Ballast_4 10% 10% 60% 80% 40% 1% 66% Ballast_5 10% 0% 20% 40% 1% 66% Ballast_6 10% 0% 30% 40% 1% 66% Ballast_6 10% 0% 30% 40% 1% 66% Ballast_7 10% 0% 30% 40% 1% 66% Ballast_8 10% 0% 30% 40% 1% 66% Dimievel Leistung % Mschpult 1% 66%		Ballast_2	10% 0% 30% 40% 1% 60%
Ballast_4 10% 10% 20% 40% 11% 60% Ballast_5 10% 0% 20% 40% 11% 66% Ballast_6 10% 0% 30% 40% 11% 66% Ballast_7 10% 0% 30% 40% 11% 66% Ballast_8 10% 0% 30% 40% 11% 66% Gehe zu Szene 10% 0% 30% 40% 11% 60% Dimievel Leistung % Mischpult 11% 60%		Ballast_3	10% 30% 40% 1% 60%
Ballast_5 10% 0% 1% 60% Ballast_6 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_7 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_8 10% 0% 30% 40% 1% 60% Gehe zu Szene V V V V V V V V Dimievel Leistung % Mischpuit		Ballast_4	10% 0% 30% 40% 1% 60%
Ballast_6 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_7 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_8 10% 0% 30% 40% 1% 60% Gehe zu Szene V V V V V V V 0% Dimievel Leistung % Mischpuit		Ballast_5	10% 0% 0% 40% 1% 60%
Ballast_7 10% 0% 30% 40% 1% 60% Ballast_8 10% 0% 30% 40% 1% 60% Gehe zu Szene V V V V V V V 0% 0% Dimievel Leistung % Mischpult V V V V V V V		Ballast_6	10% 0% 30% 40% 1% 60%
Ballast_8 10% 0% 30% 40% 1% 60% Gehe zu Szene Image: Comparison of the symptotic sympt		Ballast_7	10% 0% 30% 40% 1% 60%
Gehe zu Szene Image: Comparison of the state of the s		Ballast_8	10% 0% 30% 40% 1% 60%
Dimlevel Leistung % Mischpult		Gehe zu Szene	99999
		Dimlevel Leistung %	Mischpult

2. Geben Sie einen Wert ein oder ändern Sie einen bestehenden Wert.

Wichtig: Ihre Eingabe mit "ENTER" bestätigen. Erst dann wird Ihr Wert übernommen und im DALI Betriebsgerät gespeichert.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLE	X Projekte\DEMO Projekt 2.dcg	
Datei Hilfe Sprache		
📋 💕 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🖗 🔍 Projekt-Explorer 🕯	🞅 EnOcean Explorer 🗍 Zeige Log	🎾 Auto 🛛 🔽 🗸 🚀 Trennen 🏦 Finde BL-201
Projekt-Explorer 4 ×	BL_201_v10_019ECEE5 BL	_201_v10_019ECEE5-Gruppen BL_201_v10_019ECEE5
Auswahi löschen 2 Update DEMO Projekt 2 BL_201_y10_0196CEE5 Balasts	Szenen	were used to the state state
···· Gruppen ···· Szenen	ALL	
	Ballast_1	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_2	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_3	10% 20% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_4	10% 0% 90% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_5	10% 0% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_6	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_7	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_8	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Gehe zu Szene	999999
	Dimlevel Leistung %	Mischpult
1		



3. Die Szene kann zur Überprüfung durch einfachen Mausklick links auf das Leuchtensysmbol in der Zeile "Gehe zu Szene" am Tabellenende aufgerufen werden.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX Projekte\DEMO P	rojekt 2.dcg
Datei Hilfe Sprache	
🗋 💕 🛃 🎒 🐰 ங 🏨 🖗 🦳 Projekt-Explorer 🙊 EnOcean Explore	r 🗍 Zeige Log 🦻 Auto 🔽 🐻 γ 🖉 Trennen 🆍 Finde BL-201
Projekt-Explorer Projekt-Explorer Projekt-Explorer	019ECEE5 BL_201_v10_019ECEE5-Gruppen BL_201_v10_019ECEE5-Szenen * X
X Auswahl löschen 🛃 Update	
DEMO Projekt 2 Force explored Exercise Second Strength Strength Second Strength Strength Second Strength	محمد طور المرجوب المرجوبي
Szenen ALL	
Ballast 1	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 100% 6% 100% 66 🔙
Ballast 2	10%, 10%, 30%, 40%, 11%, 60%, 70%, 80%, 80%, 90%, 100%, 11%, 11%, 11%, 11%, 12%, 1100%, 100%, 6%, 1100%, 100%,
Ballast 3	
Ballast 4	
Ballast 5	107. 07. 307. 407. 17. 607. 707. 807. 807. 107. 17. 17. 17. 17. 17. 107. 1007. 67. 1007. 0.
Ballast 6	103, 107, 1303, 1403, 117, 1603, 703, 1803, 1803, 1903, 113, 113, 113, 113, 112, 11001, 1003, 153, 11001, 100
Ballast 7	10% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 90% 100% 11% 1% 1% 1% 1% 12% 1100% 6% 100% 06 📰
Ballast_8	107, 07, 307, 407, 17, 607, 707, 807, 807, 907, 1007, 17, 17, 17, 17, 17, 17, 17, 1007, 1007, 67, 1007, 68
Gehe zu Szene	
Dimlevel	Leistung % Mischput NG

Hinweis: Ein leeres Feld bedeutet **nicht** 0%, sondern heißt dass kein Szenenwert hinterlegt ist. Bei einem Aufruf dieser Szene erfolgt keine Änderung der Helligkeit an diesem DALI Betriebsgerät. In diesem Beispiel würden also bei Aufruf der Szene 0 die DALI Betriebsgeräte Ballast_3 und Ballast_4 unverändert bleiben.

4. Über das Feld "ALL" kann der Wert einer Szene für alle verfügbaren DALI Ballasts mit einem Wert beschrieben werden. Geben Sie hierzu in das Feld "ALL" der gewünschten Szene einen Wert ein.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 2.dcg		
Datei Hilfe Sprache			
🔋 🗋 💕 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🞯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 📋 Zeige	Log 🎾 Auto 🛛 COM33	🔹 🔊 Trennen 🏦 Finde BL-201
Projekt-Explorer 4 ×	BL_201_v10_019ECEE5	BL_201_v10_019ECEE5-Gru	uppen / BL_201_v10_019ECEE5-
🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	Samo		
DEMO Projekt 2	526161		
BL_201_v10_019ECEE5 Ballasts Gruppen		Stered Stere	Stare? Stare? Stare, Stare? Star
Szenen	ALL	5	
⊞ - limer BL_201_v10_01A7839E	Ballast_1	10% 0% 3	40% 1% 60% 70%
	Ballast_2	10%	40% 1% 60% 70%
	Ballast_3	20% 3	40% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_4	0% 3	40% 1% 60% 70%
	Ballast_5	10% 0% 3	40% 1% 60% 70%
	Ballast_6	10% 0% 3	40% 1% 60% 70%
	Ballast_7	10% 0% 3	40% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_8	10% 0% 3	40% 40% 1% 60% 70%
	Gehe zu Szene	9	99999
	Dimlevel	Ing % Mischpult	
I II			

5. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit "ENTER". Der Szenenwert wird nun in alle DALI Ballasts geschrieben und übernommen.


BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 2.dcg	
Datei Hilfe Sprache		
🗄 🗋 💕 🛃 🎒 🐰 🐚 🛝 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎾	Auto 🛛 🔽 🗸 🔊 Trennen 👬 Finde BL-201
Projekt-Explorer 🛛 🗘 🗙	BL_201_v10_019ECEE5 BL_202	1_v10_019ECEE5-Gruppen BL_201_v10_019ECEE5-S
🕺 🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	Szenen	
DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 Ballasts Gruppen		Stated State, State, State, State, State, State,
Szenen	ALL	
⊞ Imer ⊞ BL_201_v10_01A7839E	Ballast_1	5% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_2	5% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_3	5% 20% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_4	5% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_5	5% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_6	5% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_7	5% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Ballast_8	5% 0% 30% 40% 1% 60% 70%
	Gehe zu Szene	🔽 🛐 😨 😨 😨 😨
	Dimlevel Leistung %	Mischpult

6. Hinweis: Der Zugriff auf das Feld "ALL" ist nur schreibend. Der Feldinhalt wird nach jedem Schreibbefehl, ausgelöst durch "ENTER" gelöscht.



5.9.2. Das Mischpult für DALI-Gruppen

Über das Mischpult ist es einfach möglich, die Szenenwerte einer Gruppe einzustellen (aktuell nicht für Einzeladressen). Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Betätigen Sie den Button "Mischpult" in der Szenenansicht.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX Datei Hilfe Sprache	Projekte\DEMO Projekt 2.dcg	
: 🗋 😂 🛃 🍠 🐰 🖦 🙈 🕘 🔍 Projekt-Explorer 🤌	EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🔰	Auto COMB3 - 🔊 Trennen 🎁 Finde BL-201
Projekt-Explorer 🛛 🖡 🗙	BL_201_v10_019ECEE5 BL_2	201_v10_019ECEE5-Gruppen BL_201_v10_019ECEE5-Szenen -
🗙 Auswahl löschen 🔮 Update	Szenen	
DEMO Projekt 2 BL_201_v10_019ECEE5 Blasts Gruppen		^{می} توان ^{مر} مون مراجع محمد ^{مر} مون ^{دا} مون ^{دامون} ^{دامون ^{دامون} ^{دامون ^{دامون} ^{دامون} ^{دامون} ^{دامون} ^{دامون} ^{دامون}}}
Szenen	ALL	
	Ballast_1	5% 0% 30% 40% 11% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 11% 11% 11% 11% 11% 1100% 66% 100% 0e 📰
	Ballast_2	5% 0% 30% 40% 11% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 11% 11% 11% 11% 12% 100% 100% 6% 100% 0e 🔤
	Ballast_3	5% 20% 30% 40% 11% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 11% 11% 11% 11% 11% 1100% 6% 100% 0e 🔤
	Ballast_4	5% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 100% 6% 100% 0e 🔤
	Ballast_5	5% 0% 30% 40% 1% 66% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 100% 6% 100% 08
	Ballast_6	5% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 100% 6% 100% 0e 🔤
	Ballast_7	5% 0% 30% 40% 11% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 11% 11% 11% 11% 11% 1100% 66% 100% 0e 🔤
	Ballast_8	5% 0% 30% 40% 1% 60% 70% 80% 80% 90% 100% 1% 1% 1% 1% 12% 100% 100% 6% 100% 0s 🥃
	Gehe zu Szene	
	Dimlevel Leistung %	Machput
		5

2. Es steht für jede der 16 Gruppen (0-15) ein Schieberegler zum Einstellen des gewünschten Dimlevels im Bereich von 0%-100% zur Verfügung.

Der über den Schieberegler eingestellte Dimlevel wird unmittelbar an den DALI Ballast bzw. das Vorschaltgerät übertragen.

Somit kann man quasi "in Echtzeit" den Dimlevel einer Gruppe über den Schieberegler einstellen.



3. Ein Mausklick auf den Pfeil eines Schiebereglers ändert den Dimlevel um jeweils +/- 1%.





4. Ein Klick in den freien Bereich eines Schiebereglers ändert den Wert um +/- 10%.



5. Der aktuelle Dimlevel wird je Gruppe unterhalb des Reglers in % (0..100) angezeigt.





6. Wählen Sie im Dropdown-Menue "Zuweisen" die gewünschte Szene (0..15) aus, welcher die eingestellten Dimwerte zugewiesen werden sollen.





7. Betätigen Sie für jede Gruppe, für welche der Dimlevel der Szene zugewiesen werden soll, das Diskettensymbol. Der Dimlevel wird automatisch von allen DALI Ballast der gewählten Gruppe in der gewählten Szene gespeichert.





8. Um die Szenenwerte einer Gruppe in der Szene x zu löschen (entspricht einem leeren Feld in der Tabellenansicht), setzten Sie zunächst das "MASK"-Bit unterhalb der Schiebereglers durch einfachen Mausklick.



9. Wählen Sie die entsprechend Szene und betätigen Sie das Disketten-Symbol zu löschen der Szenenwerte der ausgewählten Gruppe



x	BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	X Proje	ekte\DEMO Projekt 2.do	g						
×	Datei Hilfe Sprache									
	🚺 💕 🛃 🎒 🐰 ங 🛍 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🦸	n En C	Ocean Explorer 🏐 Zeig	e Log	🎾 Ац	uto C	OM33	- 🄊	Trenne	n 🖹
	Projekt-Explorer 4 ×		BL_201_v10_019ECEE5	-Grupp	en	Steueru	ing 2	Name	Nam	e
	🔀 Auswahl löschen 🛃 Update		Mischpult Gruppen							
	⊡ DEMO Projekt 2			•		2	2		E	
	Ballasts		Gruppen	Ů	÷.	2	3	4	5	0
	Gruppen			^	^	<u>_</u>	_	<u> </u>	^	-
	Timer				=	=	=	=	=	=
			Dimlevel in %							
				-	-	-	-	-	-	-
			MASK	V						
				NO	100%	100%	100%	100%	100%	100
		2	Zuweisen Szene 7 👻							
				4	5					



5.10. Status eines DALI Betriebsgerätes auslesen

Um die Statusinformationen eines DALI Betriebsgerätes auszulesen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Projekt-Explorer die Steuerung aus, an dem sich das DALI Betriebsgerät befindet, dessen Status Sie auslesen wollen.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 2.dcg		
Datei Hilfe Sprache			
🗄 🗋 💕 🛃 🎒 🐰 ங 🏦 🞯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 📋 Zeige L	og 📝 Auto 🛛 🔽 🗸 🖉 Trennen 🏙 Finde	e BL-201
Projekt-Explorer 🛛 🕂 🗙	Steuerung 1 BL_201_v	10_019ECEE5-Gruppen Steuerung 2 Steuerur	ng 1-Mischpult Steuerung 1-Szenen
Projekt-Explorer	Steuerung 1 BL_201_v Einstellungen Name: Name: Steuerung 1 ID: 019ECEE5 SN: 4734 DALI Alles An Alles An Alles Aus	10_019ECEE5-Gruppen Steuerung 2 Steuerung 2 Repeater: OFF • PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Signalstärke: •76dbm Signalstärke: •76dbm • • Auslöser Funktion Argument •	g 1-Mischpult Steuerung 1-Szenen Steuerung 1-Szene

2. Wählen Sie die Ebene "Ballasts" der ausgewählten Steuerung.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-F	LEX Projekte\DE	MO Pro	jekt 2.dcg	9														
Datei Hilfe Sprache																		
👔 🗋 🚰 🛃 / 🔏 🐘 🐘 🍘 🔍 Projekt-Explorer	r 🧖 EnOcean E	plorer	📋 Zeige	Log	🎢 Auto	COM	133	- 🔊 Ti	rennen	Fin Fin	ide BL-2	01						
Projekt-Explorer 4	× Steuer	ing1	BL_201	_v10_01	9ECEE5-	Grupper	n S	Steuerur	ng 2	Steuer	ung 1-N	lischpu	t Si	teuerun	g 1-Szer	nen /	Steuerung 1 - Ballasts	Steuerung 1-M
🗄 🗙 Auswahl löschen 📓 Update	Ballast																	
DEMO Projekt 2 Demographic control of the second control	Refre	hrate: C	OFF ▼]	Her.	à												STAT.
I Timer	P0	Geor	be	Page 6	in.	S.	Name						Besch	reibung:				1919
Steuerung 2	01	P	9	8	254	- 100%	Ballast	d –										×
	02	ſ	9	9	254	- 100%	Ballast	_2										X
	03		0	9	254	- 100%	Ballast	_3				1						X
	04		0	91	254	- 100%	Ballast	_4				ī						X
	05		0		254	- 100%	Ballast	_5				ī						×
	06		0		254	- 100%	Ballast	_6				1						X
	07		0		254	- 100%	Ballast	_7				1						X
	08		0		254	- 100%	Ballast	8				1						
	Freie 00 16 32 48	Adres 17 33 49	sen für D 18 34 50	0rag & 19 35 51	Drop: 20 36 52	21 37 53	22 38 54	23 39 55	24 40 56	09 25 41 57	10 26 42 58	11 27 43 59	12 28 44 60	13 29 45 61	14 30 46 62	15 31 47 63	No	



3. Lassen Sie den Mauszeiger einen Moment (ohne Klick) über einer Zahl/einer Adresse in der Spalte "Adresse" schweben. Nun wird in einem Infofenster der aktuelle Status angezeigt.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEN	IO Proje	kt 2.dcg	9								
Datei Hilfe Sprache												
🗋 📔 🛃 🎒 🐰 🖻 鶅 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	nOcean Exp	lorer [] Zeige	Log	🎾 Auto	00	VI33	- 🔊 T	rennen	🎁 Fin	de BL-20)1
Projekt-Explorer 🛛 📮 🗙	Steuerur	ig1 /	BL_201	_v10_01	9ECEE5	-Gruppe	en 🤇	Steueru	ng 2	Steuer	ung 1-M	lisc
🕺 🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	Ballasts											
DEMO Projekt 2			-									
Ballasts	Refresh	rate: OF	·+ •									
Gruppen	6	e set			Ś	\$						
timer	Adre	Geor	be	Mag B	mu	Bre	Name					
	01	ſ	\bigcirc	Q (254	- 100%	Ballas	t_1				
	0 Zu	istand: (DK		25	- 100%	Ballas	t_2				
	0 La	mpenfe mpenle	hler: Ne	ein Fin	25	- 100%	Ballas	t_3				
	0 Gr	enzwert	fehler: i	nnerhal	b 25	- 100%	Ballas	t_4				
	0 Re	set zust	and: Ne	g: been in	det 25	- 100%	Ballas	t_5				٦
	0 Ku	irzadres werfebl	se fehlt: Ier: Nein	Nein	25	- 100%	Ballas	t_6				Ī
	07					- 100%	Ballas	t_7				Ī
	08		0		254	- 100%	Ballas	t_8				ī
												_
	Freie	Adress	en für D	8 ner(Dron [.]							
	00	larooo	on la D	naga	orop.					00	10	-
	00	47	40	10	0.0		00	0.0	~ ~	09	10	
	16	1/	18	19	20	21	22	23	24	25	26	2
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	4
	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	5
1												

4. Ab der Version 1.1.0.1 gibt es die Möglichkeit, den aktuellen Dimlevel eines DALI Ballasts anzuzeigen. Hierzu gibt es in der Ansicht "Ballast" die Spalte "Level".



BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	(Projekte\DEM	O Proje	kt 2.dcg	1															
Datei Hilfe Sprache																			
🗄 🗋 💕 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	🎙 EnOcean Expl	lorer 🖞] Zeige	Log 🔰	🔊 Auto	CON	/133	- 🔊 Ti	rennen	🁬 Fin	de BL-2	01							
Projekt-Explorer 🛛 📮 🗙	BL_201_v	/10_019	ECEE5-G	Gruppen	Ste	euerung	2 N	lame	Name	DEN	/O Proje	kt 2	Steuen	ung 1	Steue	erung 1	- Ballasts	Steuerung 1-	Szenen Steue
🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	Ballaete																_		
DEMO Projekt 2 Steuerung 1 Balasts	Refreshr	ate: OF	F •																
⊶ Gruppen ··· Szenen ⊞- Timer	Adress	Georgen	Þ2	huis Bil	en .	BAB	Name						Besch	reibung	:				Lington
teuerung 2	01	ſ	9	Q 🔎	254	- 100%	Ballast	_1											×
	02	ſ	9	8	254	- 100%	Ballast	_2											×
	03	ſ	\bigcirc	8	254	- 100%	Ballast	_3											×
	04	ſ	9	8	254	- 100%	Ballast	_4											X
	05	ſ	9	9	254	- 100%	Ballast	_5											×
	06	ſ	9	9	254	- 100%	Ballast	_6				7							×
	07	ſ	0	9	254	- 100%	Ballast	_7				1							X
		_				N													
	Freie A	dress	en für D)rag & E	Drop:	し	21												
	00						~		08	09	10	11	12	13	14	15			
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47			
	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	N	0	

5. Die Dimlevel-Werte können automatisch aktualisiert von der Software ausgelesen werden. Wählen Sie hierzu in dem Dropdown-Feld "Refreshrate" den gewünschten Wert aus.

Die Funktion ist wie folgt: Es werden zunächst alle Dimlevel ausgelesen. Danach wird die eingestellte Zeit gewartet bevor erneut gelesen wird.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX Datei Hilfe Sprache	K Projekte\DEM	O Proje	kt 2.dcg	1															
🗋 😂 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🖉 🍳 Projekt-Explorer 🦸	RnOcean Exp	lorer 📋	Zeige	Log	Auto	CON	133	- 🔊 Ti	rennen	👬 Fin	de BL-2	01							
Projekt-Explorer 🛛 🖡 🗙	BL_201_	/10_019	CEE5-G	òruppen	St	euerung	2 N	ame	Name	DEN	10 Proje	ekt 2	Steuer	ung1	Steue	erung 1 - B	Ballasts Stee	uerung 1-Sz	tenen Steu
DEMO Projekt 2 Steuerung 1 Saladat Gruppen Szenen B: Steuerung 2	Ballasta Refresh 01 02 03 04 05 06 07	ate: OF P 15 555 105 105 105 105 105 105 1			254 254 254 254 254 254 254 254 254	s ^{xe} - 100% - 100% - 100% - 100% - 100% - 100%	Name Ballast Ballast Ballast Ballast Ballast	_1 _2 _3 _4 _5 _6 _7					Besch	reibung:					John K
	Freie / 00 16 32 48	Adresse 17 33 49	en für D 18 34 50	19 19 35 51	20 36 52	21 37 53	22 38 54	23 39 55	08 24 40 56	09 25 41 57	10 26 42 58	11 27 43 59	12 28 44 60	13 29 45 61	14 30 46 62	15 31 47 63	No		



5.11. DALI Adresse eines Treibers oder Vorschaltgerätes löschen

Es kann sinnvoll sein, die Adresse eines DALI Vorschaltgerätes bzw. Treibers zu löschen, so dass es keine Kurzadresse mehr besitzt.

Hierzu gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie zunächst im Projekt-Explorer die Ebene "Ballasts" der Steuerung mit einem einfachen Mausklick aus.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLE	X Projekte\DEM	O Proje	kt 2.dcc	9															
Datei Hilfe Sprache																			
📔 📔 😹 🎒 🐰 🗈 🛍 🖗 🔍 Projekt-Explorer 🦸	RnOcean Expl	orer [] Zeige	Log	🎾 Auto	CO	V133	- 🔊 T	rennen	👬 Fin	nde BL-2	01							
Projekt-Explorer 4 ×	Steuerung	91 Y	BL_201	_v10_01	9ECEE5	-Grupp	en / S	Steueru	ng 2	Steuer	ung 1-N	lischpu	lt S	teuerun	g 1-Sze	nen)	Steuerung 1 - Ballasts	Steuerung	1-Misc
🗙 Auswahl löschen 🧝 Update	Rallaste																		
- DEMO Projekt 2 - Selected	Refreshra	ate: OF	F •																
Szenen Szenen Tmer	Adress	Geoplan	b2.	pus e	inter	1840	Name						Besch	nreibung				Libstre	2
	01	ſ	9	8	254	4 - 100%	Ballas	U.										×	
	02	ſ	9	9	254	4 - 100%	Ballas	t_2										×	
	03	ſ	9	9	254	4 - 100%	Ballas	t_3										×	
	04	ſ	9	9	254	4 - 100%	Ballas	t_4										×	
	05	ſ	9	9	254	4 - 100%	Ballas	t_5										×	
	06	ſ	9	9	254	4 - 100%	Ballas	t_6				1						×	
	07	ſ	0	0	254	4 - 100%	Ballas	t_7				1						X	
	08	ſ			254	4 - 100%	Ballas	t_8				ī						×	
	Freie A	dress	en für C)rag &	Drop:														
	00									09	10	11	12	13	14	15			
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47			
	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	No		

2. Wählen Sie über die Adresse das Vorschaltgerät aus, dessen Adresse gelöscht werden soll.

3. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Adresse auf das Feld "No" rechts unten neben der "63".





4. Lassen Sie nun die linke Maustaste los. Die gewählte Adresse, im Beispiel oben die 00, verschwindet aus der Ballast-Tabelle.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEM	O Proje	kt 2.dcg	9														
Datei Hilfe Sprache																		
🗋 📔 😹 🎒 🐰 🖿 🛝 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	🎙 EnOcean Exp	orer 📋	Zeige	Log	🎾 Auto	CO	/133	- 🎤 T	rennen	🃸 Fin	de BL-2	01						
Projekt-Explorer 📮 🗙	Steuerun	g1	BL_201	_v10_01	9ECEE5	-Gruppe	n S	iteuerur	ng 2	Steuer	ung 1-N	lischpu	lt Si	teuerun	ig 1-Sze	nen)	Steuerung 1 - Ballasts	Steuerung 1-Mis
🗙 Auswahl löschen 🔮 Update	Ballasts																L.	
DEMO Projekt 2 Steuerung 1 Ballasts	Refreshr	ate: OF	F •															
Gruppen Szenen ⊞Timer	Adress	Gestern	b2,	puls pi	Inten	Bud	Name					_	Besch	reibung	:			Lissien
	01	ſ	9	9	254	- 100%	Ballast	_1										×
	02	ſ	9	9	254	- 100%	Ballast	_2										×
	03	ſ	\bigcirc	8	254	- 100%	Ballast	_3										×
	04	ſ	\bigcirc	8	254	- 100%	Ballast	_4										×
	05	ſ	\bigcirc	8	254	- 100%	Ballast	_5										×
	06	ſ	9	9	254	- 100%	Ballast	_6										×
	07	ſ	9	8	254	- 100%	Ballast	_7										×
	Freie A 00 16 32 48	17 33 49	en für E 18 34 50	Drag & 19 35 51	Drop: 20 36 52	21 37 53	22 38 54	23 39 55	08 24 40 56	09 25 41 57	10 26 42 58	11 27 43 59	12 28 44 60	13 29 45 61	14 30 46 62	15 31 47 63	Νο	



6. EnOcean Schalter und Sensoren

Aktuell ist es möglich, z.B. folgende Sensoren in das System einzulernen für Schaltfunktionen zu nutzen:

- Lichtschalter EnOcean
- Lichttaster EnOcean
- Bewegungsmelder EnOcean
- Präsenzmelder EnOcean
- Helligkeitssensor 0..1.000 Lux EnOCean
- Helligkeitssensor 0..2.000 Lux EnOCean
- Helligkeitssensor 0..30.000 Lux EnOCean
- Standard-Bewegungsmelder 230V AC mit BL-212-00-868 UP MOTION
- Standard-Lichtschalter und -Taster 230V AC mit BL-211-00-868 UP SWITCH

Einem Schalter wird im EnOcean-Explorer zur besseren Übersicht ein Schaltersymbol vorangestellt:



Ein Bewegungsmelder hat als Symbol eine Auge:





EIn Helligkeitssensor hat als Symbol einen geteilten Kreis, halb weiß und halb schwarz:

EnOcean-Explorer	ņ	х
🗙 Verfügbare löschen 🛛 🕂 Hinzufügen		
Projektiert		_
Schalter 1 ID: 002B15E5		
Bewegungsmelder 1 ID: 01898186		
elligkeitssensor 1 D: 08154711		
enocean		



6.1. Einlernen von Schaltern und Sensoren

Lichtschalter und -Taster EnOcean, z.B. Art.-Nr. 11051 Funktaster EnOcean rw

Ein Lichtschalter wird durch Betätigen des Schalters selbst in das System eingelernt. Drücken Sie hierzu eine beliebige Taste.

EnOcean-Explorer	д	>	ĸ
🗙 Verfügbare löschen 🕂 Hinzufügen			
Verfügbar		_	
n Name			
ID: 002B15E5			
onocoan			
CIUCCAI			

Ist die Software BL-PC-FLEX gestartet und ein USB-Stick aktiv/verbunden, so erscheint der Schalter mit dem Symbol und seiner

eindeutigen EnOcean ID im EnOcean-Explorer als "Verfügbar". Durch einen Doppelklick können Sie den Lichtschalter

projektieren.

Bewegungsmelder EnOcean, , z.B. Art.-Nr. 11191 Wand-Bewegungsmelder EnOcean/Solar 868 MHz

Der Bewegungsmelder EnOcean, Art.-Nr. 11191, besitzt an der Unterseite des Gerätes zwei Tasten. Betrachtet man den Sensor von vorne, so löst ein kurzer Druck auf die linke Taste (die ohne Einkerbung) ein sog. Lerntelegramm aus.





EnOcean-Explorer	џ	x
🗙 Verfügbare löschen + Hinzufügen		
Verfügbar Mame ID: 01898186		
enocean		

Ist die Software BL-PC-FLEX gestartet und ein USB-Stick aktiv/verbunden, so erscheint der Schalter mit dem Symbol und seiner

eindeutigen EnOcean ID im EnOcean-Explorer als "Verfügbar". Durch einen Doppelklick können Sie den Lichtschalter

projektieren.

Helligkeitssensor EnOcean, z.B. Art.-Nr. 11511 Innen-Helligkeitssensor EnOcean 0-1000 lux

Der Helligkeitssensoren EnOcean, Art.-Nr. 11284, 11540 und 11511, besitzen an der Unterseite des Gerätes einen innenliegenden Magnetschalter.

Die Position ist mit einer kleinen Markierung auf der Vorderseite des Gehäuses gekennzeichnet.







Hinweis:

Die Modelle 11284 und 11540 versorgen sich aus der integrierten Solarzelle. Bevor Sie mit den Geräten arbeiten können, benötigen diese

einige Zeit Tageslicht um den internen Energiespeicher aufzuladen. Erst dann senden diese Sensoren Nachrichten.



6.2. Mögliche Funktionen von Schaltern

Ein Schalter/Taster kann folgende Funktionen in der Steuerung auslösen:

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Wippe A - Wippe B	ON / OFF /DIM	 Klassischer Tastdimmer auf einer Wippe 1. Ist das Ziel aktuell ausgeschaltet, und wird Wippe A/B oben (1) kurz betätigt, so wird das Ziel eingeschaltet. 2. Ist das Ziel aktuell bereits eingeschaltet, und wird Wippe A/B oben (1) kurz betätigt, so geschieht nichts. 3. Wird Wippe A/B oben (1) betätigt und gehalten, so wird die Helligkeit von Ziel solange erhöht, bis entweder a) 100% Helligkeit des Ziels erreicht ist, sofern nicht der Parameter "Maximum Level" des Zieles/der Ziele auf einen Wert kleiner 100% gesetzt ist/sind. b) Wippe A/B oben (1) losgelassen wird. 4. Ist das Ziel aktuell eingeschaltet, und wird Wippe A/B unten (0) kurz betätigt, so wird das Ziel ausgeschaltet. 5. Ist das Ziel aktuell bereits ausgeschaltet, und wird Wippe A/B unten (0) kurz betätigt, so geschieht nichts. 6. Wird Wippe A/B unten (0) betätigt und gehalten, so wird die Helligkeit von Ziel solange erniedrigt, bis entweder a) 0% Helligkeit des Ziels erreicht ist, sofern nicht der Parameter "Minimum Level" des Zieles/der Ziele auf einen Wert größer als 0% gesetzt ist/sind. b) Wippe A/B unten (0) losgelassen wird. 	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	ON / OFF /DIM	 Klassischer Tastdimmer auf einem Taster 1. Ist das Ziel aktuell ausgeschaltet, und wird Taster x kurz betätigt, so wird das Ziel eingeschaltet. 2. Ist das Ziel aktuell eingeschaltet, und wird Taster x kurz betätigt, so wird das Ziel ausgeschaltet. 3. Ist das Ziel aktuell eingeschaltet, wurde das letzte mal beim Halten von Taster x die Helligkeit erniedrigt, und wird Taster x betätigt und gehalten, so wird die Helligkeit von Ziel solange erhöht, bis entweder a) 100% Helligkeit des Ziels erreicht ist, sofern nicht der Parameter "Maximum Level" des Zieles/ der Ziele auf einen Wert kleiner 100% gesetzt ist/ sind. b) Taster x losgelassen wird. 6. Ist das Ziel aktuell eingeschaltet, wurde das letzte mal beim Halten von Taster x die Helligkeit erhöht, und wird Taster x betätigt und gehalten, so wird die Helligkeit von Ziel solange erniedrigt, bis entweder a) 0% Helligkeit des Ziels erreicht ist, sofern nicht der Parameter "Minimum Level" des Zieles/der Ziele solange erniedrigt, bis entweder b) Taster x losgelassen wird. 6. Ist das Ziel aktuell eingeschaltet, wurde das letzte mal beim Halten von Taster x die Helligkeit erhöht, und wird Taster x betätigt und gehalten, so wird die Helligkeit von Ziel solange erniedrigt, bis entweder a) 0% Helligkeit des Ziels erreicht ist, sofern nicht der Parameter "Minimum Level" des Zieles/der Ziele auf einen Wert größer als 0% gesetzt ist/sind. b) Taster x losgelassen wird. 	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Wippe A - Wippe B	ON / OFF	Klassischer Lichtschalter ON/OFF auf einer Wippe 1. Ist das Ziel aktuell ausgeschaltet, und wird Wippe A/B oben (1) kurz betätigt, so wird das Ziel eingeschaltet. 2. Ist das Ziel aktuell eingeschaltet, und wird Wippe A/B unten (0) kurz betätigt, so wird das Ziel ausgeschaltet. Das Argument der Dropdownbox ist dabei die Überblendzeit/Fadezeit.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0	ON / OFF	Klassischer Lichttaster ON/OFF auf einem Taster	- Alle / DALI
- Taster A1			Broadcast
- Taster BO		1. Ist das Ziel aktuell ausgeschaltet, und wird Taster x kurz	- DALI
- Taster B1		betätigt, so wird das Ziel eingeschaltet.	Betriebsgerät/
			Ballast x
		2. Ist das Ziel aktuell eingeschaltet, und wird Taster x kurz betätigt, so wird das Ziel ausgeschaltet.	- DALI Gruppe y
		Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T,	
		Bereich $T = 0 90$ Sekunden.	

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Wippe A - Wippe B	ON	 Lichttaster ON auf einer Wippe, A oder B, Tastendruck beliebig (A1 oder A0) 1. Ist das Ziel aktuell ausgeschaltet, und wird Wippe A kurz betätigt (A1 oder A0), so wird das Ziel eingeschaltet. Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T, auswählbar aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 0 90 Sekunden. 	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	ON	Lichttaster ON auf einem Taster 1. Ist das Ziel aktuell ausgeschaltet, und wird Taster x kurz betätigt, so wird das Ziel eingeschaltet. Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T, auswählbar aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 0 90 Sekunden.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Wippe A - Wippe B	OFF	Lichttaster OFF auf einer Wippe, A oder B, Tastendruck beliebig (A1 oder A0) 1. Ist das Ziel aktuell eingeschaltet, und wird Wippe A kurz betätigt (A1 oder A0), so wird das Ziel ausgeschaltet. Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T, auswählbar aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 0 90 Sekunden.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	OFF	Lichttaster OFF auf einem Taster 1. Ist das Ziel aktuell eingeschaltet, und wird Taster x kurz betätigt, so wird das Ziel ausgeschaltet. Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T, auswählbar aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 0 90 Sekunden.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Wippe A - Wippe B	Level (0254) bzw. 0%100%	Gehe Level auf einer Wippe, A oder B, Tastendruck beliebig (A1 oder A0) 1. Wird Wippe A kurz betätigt (A1 oder A0) , so wird das Ziel auf den Dimlevel (Argument) mit der zuletzt genutzten Fadezeit gefahren.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	Level (0254) bzw. 0%100%	Gehe Level auf einem Taster 1. Wird ein Taster kurz betätigt (A1, A0, B0, B1) , so wird das Ziel auf den Dimlevel (Argument) mit der zuletzt genutzten Fadezeit gefahren.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	DT8 Farbtempe- ratur (1000K-10.000K), Schrittweite 50K	Aufruf Farbtemperatur DT8 auf einem Taster 1. Wird ein Taster kurz betätigt (A1, A0, B0, B1) , so wird das Ziel (DT8) auf die Farbtemperatur (Argument) gesetzt.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	Level Override (OFF,0254) bzw. (OFF;0%100%)	Override Level auf einem Taster 1. Wird ein Taster kurz betätigt (A1, A0, B0, B1) , so wird das Ziel auf den Dimlevel (Argument) mit der zuletzt genutzten Fadezeit gefahren. Alle weiteren Befehle "Gehe Level" werden solange ignoriert, bis die Funktion "Override Level" mit dem Argument "OFF" aufgerufen wird. Dieser Befehl wird für das zeitweise Aussetzen von Automatikfunktionen genutzt.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	DT8 Farbtemperatur Override (OFF, 1000K10.000K)	DT8 Farbtemperatur Override auf einem Taster 1. Wird ein Taster kurz betätigt (A1, A0, B0, B1) , so wird das Ziel (DT9) auf die Farbtemperatur (Argument) gesetzt. Alle weiteren Befehle "DT8 Farbtemperatur" werden solange ignoriert, bis die Funktion "DT8 Farbtemperatur Override " mit dem Argument "OFF" aufgerufen wird. Dieser Befehl wird für das zeitweise Aussetzen von Automatikfunktionen genutzt.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Gruppe y



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	Gehe zu Szene n n = 015	Gehe zu Szene Bei Betätigung des Tasters x wird die Szene n aufgerufen. Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T, auswählbar aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 0 90 Sekunden.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	Starte Timer n n = 116	Starte Timer Bei Betätigung des Tasters x wird der Timer n mit der Dauer T gestartet. T ist aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 1 Sekunde 23:30 Stunden wählbar.	Timer 1 Timer 16

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0	Stoppe	Stoppe Timer	Timer 1
- Taster A1	Timer n,		Timer 16
- Taster BO	n = 116	Bei Betätigung des Tasters x wird der Timer n gestoppt.	
- Taster B1			

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	Starte Bewegungs- melder	Starte Bewegungsmelder Bei Betätigung des Tasters x wird ein projektierter Bewegungsmelder gestartet bzw. freigegeben.	projektierter Bewegungs- melder

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1	Stoppe Bewegungs-	Stoppe Bewegungsmelder	projektierter Bewegungs-
- Taster B0 - Taster B1	melder	Bei Betätigung des Tasters x wird ein projektierter Bewegungsmelder gestoppt bzw. gesperrt.	melder



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	Starte Helligkeits- sensor	Starte Helligkeitssensor Bei Betätigung des Tasters x wird ein projektierter Helligkeitssensor gestartet bzw. freigegeben.	projektierter Helligkeitssensor

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
- Taster A0 - Taster A1 - Taster B0 - Taster B1	Stoppe Helligkeits- sensor	Stoppe Helligkeitssensor Bei Betätigung des Tasters x wird ein projektierter Helligkeitssensor gestoppt bzw. gesperrt.	projektierter Helligkeitssensor



6.3. Mögliche Funktionen von Bewegungsmeldern

Ein Bewegungsmelder kann folgende Aktionen in der Steuerung auslösen:

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Bewegung erkannt	ON	ON Bei der Meldung "Bewegung erkannt" eines projektierten Bewegungsmelders wird das Ziel eingeschaltet. Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T, auswählbar aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 0 90 Sekunden.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Bewegung erkannt	OFF	OFF Bei der Meldung "Bewegung erkannt" eines projektierten Bewegungsmelders wird das Ziel ausgeschaltet. Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T, auswählbar aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 0 90 Sekunden.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Bewegung erkannt	Level	Level Bei der Meldung "Bewegung erkannt" eines projektierten Bewegungsmelders wird das Ziel mit einem bestimmten Level (Argument) eingeschaltet. Der Level ist als Argument aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich von 0254 bzw. 0%100% wählbar.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Bewegung erkannt	Gehe zu Szene n, n = 015	Gehe zu Szene Bei der Meldung "Bewegung erkannt" eines projektierten Bewegungsmelders wird die Szene n aufgerufen. Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T, auswählbar aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 0 90 Sekunden.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Bewegung erkannt	Starte Timer n n = 116	Starte Timer Bei der Meldung "Bewegung erkannt" eines projektierten Bewegungsmelders wird der Timer n mit der Dauer T gestartet. T ist aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 1 Sekunde 23:30 Stunden wählbar.	Timer 1 Timer 16

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Bewegung erkannt	Stoppe Timer n n = 116	Stoppe Timer Bei der Meldung "Bewegung erkannt" eines projektierten Bewegungsmelders wird der Timer n gestoppt.	Timer 1 Timer 16

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Bewegung erkannt	Starte Bewegungs- melder	Starte Bewegungsmelder Bei der Meldung "Bewegung erkannt" eines projektierten Bewegungsmelders wird ein weiterer projektierter Bewegungsmelder gestartet bzw. freigegeben.	projektierter Bewegungs- melder



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Bewegung erkannt	Stoppe Bewegungs- melder	Stoppe Bewegungsmelder Bei der Meldung "Bewegung erkannt" eines projektierten Bewegungsmelders wird ein projektierter Bewegungsmelder gestoppt bzw. gesperrt.	projektierter Bewegungs- melder

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Bewegung erkannt	Starte Helligkeits- sensor	Starte Helligkeitssensor Bei der Meldung "Bewegung erkannt" eines projektierten Bewegungsmelders wird ein projektierter Helligkeitssensor gestartet bzw. freigegeben.	projektierter Helligkeitssensor

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Bewegung erkannt	Stoppe Helligkeits- sensor	Stoppe Helligkeitssensor Bei der Meldung "Bewegung erkannt" eines projektierten Bewegungsmelders wird ein projektierter Helligkeitssensor gestoppt bzw. gesperrt.	projektierter Helligkeitssensor



6.4. Mögliche Funktionen von Helligkeitssensoren

Ein Helligkeitssensor kann folgende Aktionen in der Steuerung auslösen:

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Dunkler als Argument, Heller als Argument	ON	ON Meldet ein projektierter Helligkeitssensor einen Wert kleiner bzw. größer als das gewählte Argument (0%100%), so wird das gewählte Ziel eingeschaltet.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Dunkler als Argument, Heller als Argument	OFF	OFF Meldet ein projektierter Helligkeitssensor einen Wert kleiner bzw. größer als das gewählte Argument (0%100%), so wird das gewählte Ziel ausgeschaltet.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Dunkler als Argument, Heller als Argument	Starte Timer n n = 116	Starte Timer Meldet ein projektierter Helligkeitssensor einen Wert kleiner bzw. größer als das gewählte Argument (0%100%), wird der Timer n mit der Dauer T gestartet. T ist aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 1 Sekunde 23:30 Stunden wählbar.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Dunkler als Argument, Heller als Argument	Stoppe Timer n n = 116	Stoppe Timer Meldet ein projektierter Helligkeitssensor einen Wert kleiner bzw. größer als das gewählte Argument (0%100%), wird der Timer n mit der Dauer T gestoppt.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Dunkler als Argument, Heller als Argument	Starte Bewegungs- melder	Starte Bewegungsmelder Meldet ein projektierter Helligkeitssensor einen Wert kleiner bzw. größer als das gewählte Argument (0%100%), wird ein projektierter Bewegungsmelder gestartet bzw. freigegeben.	projektierter Bewegungs- melder

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Dunkler als Argument, Heller als Argument	Stoppe Bewegungs- melder	Stoppe Bewegungsmelder Meldet ein projektierter Helligkeitssensor einen Wert kleiner bzw. größer als das gewählte Argument (0%100%), wird ein projektierter Bewegungsmelder gestoppt bzw. gesperrt.	projektierter Bewegungs- melder

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Dunkler als Argument, Heller als Argument	Starte Helligkeits- sensor	Starte Helligkeitssensor Meldet ein projektierter Helligkeitssensor einen Wert kleiner bzw. größer als das gewählte Argument (0%100%), wird ein weiterer projektierter Helligkeitssensor gestartet bzw. freigegeben.	projektierter Helligkeitssensor



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Dunkler als Argument, Heller als Argument	Stoppe Helligkeits- sensor	Stoppe Helligkeitssensor Meldet ein projektierter Helligkeitssensor einen Wert kleiner bzw. größer als das gewählte Argument (0%100%), wird ein projektierter Helligkeitssensor gestoppt bzw. gesperrt.	projektierter Helligkeitssensor

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Helligkeits- änderung	Helligkeits- nachführung	 Nachführung des Soll-Dimlevels einer Adresse Wenn eine DALI-Adresse (ALLE, Einzeladresse oder Gruppe) eingeschaltet wird, so geschieht dieses mit dem Dimlevel entsprechend der eingestellten Geraden. Offset und Steigung sind der Geraden sind dabei über die Werte in den beiden Dropdown-Boxen einstellbar. Die Steigung ist dabei negativ wie auch positiv einstellbar. Wichtig: Eine Änderung der Helligkeit führt nicht zu einem Ein- oder Ausschalten der Zieladresse! Lediglich der Soll-Dimlevel wird fortlaufend angepasst. Mit diesem Soll-Dimlevel arbeitet die Zieladresse, sobald ein ON Befehl erfolgt. 	 Alle / DALI Broadcast DALI Betriebsgerät/ Ballast x DALI Gruppe y



Hinweis:

Wenn sie einen Helligkeitsensor im EnOcean-Explorer mit einem einfachen Mausklick auswählen, so können Sie

in dem Fenster "Eigenschaften" bei "Wert" den zuletzt gemeldeten Helligkeitsswert sehen. Dieses unterstützt

Sie bei der Inbetriebnahme und der Konfiguration des Systems.

Im Feld "Beschreibung" steht standardmäßig der Messbereichs-Endwert des Sensors.

EnOcean-Explo	prer	ņ	×
🗙 Verfügbare	Löschen 🕂 Hinzufügen		
Verfügbar —			
Name	ICP.		
0.01024			
en	ocean		
Eigenschaften			
EnOcean ID:	0192496B		
Name:	Name		
Signalstärke:	-64 dBm		
Beschreibung:	1000 Lux		
Wert:	476 Lux - 47 %		



6.5. Offline-Konfiguration von Schaltern und Sensoren

Wenn Sie die EnOcean-ID eines Sensors oder Schalters kennen, dieser aber bereits verbaut ist oder Ihnen aktuell nicht zur Verfügung steht,

so können Sie diesen manuell zu einem Projekt hinzufügen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Betätigen Sie im EnOcean-Explorer den Button "+ Hinzufügen".



2. Im folgenden Dialogfenster können Sie nun den Typ des Schalters / Sensors auswählen, den Sie hinzufügen wollen.

🖳 Hinzufügen	×
Schalter RPS	-
Hex_Adresse	
Abbrechen	Hinzufügen
Hinzufügen	×
Hinzufügen Schalter RPS	× .
Hinzufügen Schalter RPS Schalter RPS Bewegungsmelder A5-07-0 Pewegungsmelder A5-07-0	×
Hinzufügen Schalter RPS Schalter RPS Bewegungsmelder A5-07-0 Bewegungsmelder A5-07-0 Helligkeitssensor A5-06-01	1 28 A5.07.02 - 30000 Lux



3. Im Feld "Hex_Adresse" geben Sie bitte die EnOcean-ID ein und betätigen Sie den Button "Hinzufügen".

🖳 Hinzufügen	×
Schalter RPS	•
FEFCDD28	
Abbrechen	Hizufügen

4. Der Schalter aus dem Beispiel oben steht Ihnen nun im EnOcean-Explorer als "Verfügbar" zur Verfügung.

EnOcean-Explorer	џх
🗙 Verfügbare Löschen 🛛 🕂 Hinzufügen	
Verfügbar	
Name ID: 0192496B	
Name ID: FEFCDD28	
enocean	

- 5. Mögliche Typen für das manuelle Hinzufügen sind:
 - Lichtschalter und Taster, RPS

• Bewegungsmelder, EEP: A5-07-01, wie Art.-Nr. 11191 Wand-Bewegungsmelder EnOcean Solar 868 MHz

• Bewegungsmelder, EEP: A5-07-02 und A5-07-03

• Helligkeitssensor, EEP: A5-06-01: 0..30.000 Lux, wie Art.-Nr. 11540, Helligkeitssensor EnOcean, 0..30.000 Lux

• Helligkeitssensor, EEP: A5-06-02: 0..1.000 Lux, wie Art.-Nr. 11511, Helligkeitssensor EnOcean, 0..1.000 Lux

• Helligkeitssensor, EEP: A5-08-01: 0..2.000 Lux, wie Art.-Nr. 11284, Helligkeitssensor EnOcean, 0..2.000 Lux



6.6. Empfangsanzeige von EnOcean-Telegrammen

1. Zur Unterstützung bei der Inbetriebnahme wird der Empfang von Telegrammen der erkannten und projektierten Schalter und Sensoren visuell dargestellt.

Hierbei wird das Symbol zu Beginn der Zeile im EnOcean-Explorer für ca. 1 Sekunde bei Empfang eines Telegrammes von diesem Schalter oder Sensor rot hinterlegt.

Somit ist es möglich, einen Schalter bzw. Sensor nachträglich, auch ohne die EnOcean ID zu kennen, zu bearbeiten.



2. Bei Lichtschaltern wird bei Empfang einer Nachricht angezeigt, welches der vier Schaltelemente betätigt wurde, solange der Taster/Schalter betätigt wird.

Wählen Sie hierzu im EnOcean-Explorer mit einem einfachen Mausklick den Schalter an, den Sie untersuchen wollen. Wenn Sie nun eine Taste drücken und

halten, sehen Sie im Eigenschaftenfenster im EnOcean-Explorer unter Wert den aktuell gedrückten Taster (A0/A1/B0/B1).



EnOcean-Explo	rer	џ	x
	oschen 🖵 Hinzurugen		
Name			
ID: 002B15	E5		
Verfügbar —			
Name ID: 081547	11		
on			
Eigenschaften			
EnOcean ID:	002B15E5		
Name:	Name		
Canada Share	(7 JD		
Signalstarke:	-67 abm		
Beschreibung:	Beschreibung:		
l _			
Wert:	Taster B0		
	<u> </u>		
	20		
	6.0		
7. Zeitfunktionen mit Timern

Auf jeder Steuerung stehen 16 unabhängige Timer/Count-Downs mit einer Laufzeit von bis zu 23:30 Stunden zur Verfügung.

Diese können durch Ereignisse, wie z.B. Betätigung eines Tasters gestartet und gestoppt werden. Beim Ablaufen des Timers kann diesem Ereignis eine Funktion zugewiesen werden.



7.1. Mögliche Funktionen von Timern

Ein Timer kann bei Ablauf eine der folgenden Funktionen auslösen:

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Timeout	ON	ON Nach Ablauf des Timers (Timeout) wird das Ziel eingeschaltet. Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T, auswählbar aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 0 90 Sekunden.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Timeout	OFF	OFF Nach Ablauf des Timers (Timeout) wird das Ziel ausgeschaltet. Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T, auswählbar aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 0 90 Sekunden.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Timeout	Level	Level Nach Ablauf des Timers (Timeout) wird das Ziel auf den Dimlevel (Argument) mit der zuletzt genutzten Fadezeit gefahren.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Timeout	DT8 Farbtempe- ratur (1000K-10.000K), Schrittweite 50K	Aufruf Farbtemperatur DT8 auf einem Taster Nach Ablauf des Timers (Timeout) wird das Ziel (DT8) auf die Farbtemperatur (Argument) gesetzt.	- Alle / DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y





Ereignis	Aktion	Beschreibung	Ziele
Timeout	Gehe zu Szene n, n = 015	Gehe zu Szene Bei Ablauf des Timers wird die Szene n aufgerufen. Als zusätzliches Argument gibt es die Übergangszeit T, auswählbar aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 0 90 Sekunden.	- Alle/ DALI Broadcast - DALI Betriebsgerät/ Ballast x - DALI Gruppe y

Ereignis	Aktion	Beschreibung	Ziele
Timeout	Starte Timer n, n = 116	Starte TImer Bei Ablauf des Timers wird der Timer n mit der Dauer T gestartet. T ist aus einer Dropdown-Liste mit Werten im Bereich T = 1 Sekunde 23:30 Stunden wählbar.	Timer 1 Timer 16

Ereignis	Aktion	Beschreibung	Ziele
Timeout	Stoppe Timer n, n = 116	Stoppe Timer Bei Ablauf des Timers wird der Timer n gestoppt.	Timer 1 Timer 16

Ereignis	Aktion	Beschreibung	Ziele
Timeout	Starte Bewegungs- melder n, n = 116	Starte Bewegungsmelder Bei Ablauf des Timers wird ein projektierter Bewegungsmelder gestartet bzw. freigegeben.	projektierter Bewegungs- melder

Ereignis	Aktion	Beschreibung	Ziele
Timeout	Stoppe Bewegungs- melder n, n = 116	Stoppe Bewegungsmelder Bei Ablauf des Timers wird ein projektierter Bewegungsmelder gestoppt bzw. gesperrt.	projektierter Bewegungs- melder



Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Timeout	Starte Helligkeits- sensor	Starte Helligkeitssensor Bei Ablauf des Timers wird ein weiterer projektierter Helligkeitssensor gestartet bzw. freigegeben.	projektierter Helligkeitssensor

Auslöser	Funktion	Beschreibung	Ziele
Timeout	Stoppe Helligkeits- sensor	Stoppe Helligkeitssensor Bei Ablauf des Timers wird ein weiterer projektierter Helligkeitssensor gestoppt bzw. gesperrt.	projektierter Helligkeitssensor



7.2. Timer 16 (Autostart)

Viele Steuerungen haben das Problem, dass nach Unterbrechung der Netzspannung die DALI Vorschaltgeräte lediglich den

im DALI Vorschaltgerät gespeicherten POWER ON Wert für die Beleuchtungsstärke aktivieren.

Mit Hilfe des Timers 16, welcher unmittelbar nach dem Einschalten des BL-20x-yy-868 EnOcean-DALI-Controllers einen

Timeout generiert, können Sie nun alle Timerfunktionen wie oben beschrieben nutzen. So kann z.B. ein Szenenaufruf erfolgen.



8. Anhang

Nachfolgend finden Sie bitte einige nützliche Informationen rund um die Themen DALI, EnOcean und die Lichtsteuerungen.



8.1. Firmware-Update

Bei größeren Änderungen der Funktionalität kann es erforderlich sein, die Steuerungs-Firmware zu aktualisieren. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Speichern Sie die Datei "<FW-Version>.bin" lokal ab. Diese bekommen Sie entweder über das Internet oder per E-Mail.

2. Wählen Sie im Projekt-Explorer die Steuerung, deren Firmware Sie aktualisieren möchten.

Datei Hilfe Sprache Image: Sprache Image: Sprache Image: Sprache <th>BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX</th> <th>Projekte\DEMO Projekt 2.dcg</th> <th></th> <th></th>	BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 2.dcg		
Image: Stellar Stellar Image:	Datei Hilfe Sprache			
Projekt-Explorer ↓ × Steuerung 1 BL_201_v10_019ECEE5-Gruppen Steuerung 2 Steuerung 1-Mischpult Steuerung 1-Szen ★ Auswahl löschen 2 Update Einstellungen Einstellungen Blinken Blinken B. Timer B. Timer B. Steuerung 2 Blinken Blinken B. Timer Steuerung 2 Signalstärke: FW Update DALL Alles Aus Alles Aus Adressieren	🗋 🎽 🛃 🎒 🐰 🐚 🛝 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎾 Aut	to 🛛 🔽 Trennen 👬 Finde BL-201	
X Auswahl löschen @ Update Einstellungen Steuerung 1 Repeater: OFF Gruppen Steuerung 1 Steuerung 2 ID: 019ECEE5 PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Reset SN: 4734 Signalstärke: -74dbm FW Update	Projekt-Explorer 🛛 🕂 🗙	Steuerung 1 BL_201_v10_019ECEE	5-Gruppen Steuerung 2 Steuerung 1-Misc	hpult Steuerung 1-Szenen
Steuenung 1 Repeater: OFF Blinken Gruppen Steuenung 1 Repeater: OFF Blinken ID: 019ECEE5 PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Reset SN: 4734 Signalstärke: -74dbm FW Update DALL Alles An Alles Aus Adressieren	🗙 Auswahl löschen 🞅 Update	Finstellungen		
Korfiguration Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion Argument	Steuerung 1 Gruppen Szenen Szenen Szenen Steuerung 2	Einstellungen Name: Steuerung 1 ID: 019ECEE5 SN: 4734 DALI Alles An Alles Aus Korfiguration Typ Ziel/Ballast Auslöser	Repeater: OFF • PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Signalstärke: -74dbm	Blinken Reset FW Update

2. Im Tab "<Steuerungsname>" sehen sie am Ende der Zeichenkette "PN: ..." die aktuelle Firmwareversion der Steuerung, z.B. "1.1.0".



BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLE	Projekte\DEMO Projekt 2.dcg
Datei Hilfe Sprache	
🗋 🗋 🚰 🛃 / 👗 🐚 🎘 🖗 Projekt-Explorer 🦸	🞙 EnOcean Explorer 📋 Zeige Log 🛛 🎾 Auto 🛛 COM33 🔤 🖋 Trennen 🏦 Finde BL-201
Projekt-Explorer 4 ×	Steuerung 1 BL_201_v10_019ECEE5-Gruppen Steuerung 2 Steuerung 1-Mischpult Steuerung 1-Szenen
Auswahl loschen 2 Update	Einstellungen
E- Steuerung 1 Ballasts	Name: Steuerung 1 Repeater: OFF Blinken
Gruppen Szenen	ID: 019ECEE5 PN: 11214 BL-201-10-86 v1.1.0
⊞. Timer ⊛ Steuerung 2	SN: 4734 Signalstärke: -74dbm FW Update
	DALI
	Alles An Alles Aus
	Konfiguration
	Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion Argument

3. Wählen Sie den Button "FW Update" durch einen einfachen Mausklick links.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX	Projekte\DEMO Projekt 2.dcg
Datei Hilfe Sprache	
🔋 🗋 🚰 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🎯 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 🌐 Zeige Log 🦻 Auto 🛛 COM33 🕞 🖋 Trennen 🛔 Finde BL-201
Projekt-Explorer 🛛 🖡 🗙	Steuerung 1 BL_201_v10_019ECEE5-Gruppen Steuerung 2 Steuerung 1-Mischpult Steuerung 1-Szenen
🗙 Auswahl löschen 🛃 Update	Patellana
■- DEMO Projekt 2 Steuerung 1 Balasts Gruppen Szenen B- Timer S- Steuerung 2	Einstellungen Name: Steuerung 1 Repeater: OFF Blinken ID: 019ECEE5 PN: 11214 BL-201-10-868 v1.1.0 Reset SN: 4734 Signalstärke: -74dbm DALI Alles Aus Adressieren
	Vote - to
	Typ Ziel/Ballast Auslöser Funktion Argument

4. Wählen Sie im folgenden Dialog die gewünschte FW-Datei mit einem doppelten Mausklick links oder dem Button "Öffnen" aus.

	BL-201-v10-Secondary+checksum 1.1.1.bin	28.04.2017 17:10	BIN-Datei	12 Ki
--	---	------------------	-----------	-------

5. Das Firmware-Update wird nun gestartet. Es kann einige Minuten dauern, bis die Aktualisierung abgeschlossen ist.

Am Ende des Vorgangs wird die Steuerung automatisch neu gestartet und die Konfiguration neu eingelesen.



Im Tab "<Steuerungsname>" sollten Sie nun im in der Zeichenkette "PN: ..." die neue Firmware-Version sehen.

6. <u>Hinweis</u>: Steuerungen mit einer Firmwareversion kleiner oder gleich v 0.9.1 unterstützen noch kein Firmware-Update! Setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung.

🕗 BL-PC-FLEX - neues Projekt				
Datei Hilfe				
i 🗅 💕 🛃 🍠 X 🖬 🛍 Ø	🔍 Projekt Explorer 🧖 EnOcean B	xplorer 📋 Zeige Log 🛛 🎾 Automatik 🛛 🔽 🚺	🗸 🔊 Trennen 🏦 Finde BL-201	
Projekt-Explorer	# × Schalter_0	neues Projekt BL_201_v10_0185DD2C	BL_201_v10_01860BB8	
Auswahi löschen 20 Update	Einstellunger Name: BL ID: 018608B SN: 2472 DALI Alles An Konfiguration Typ Z	Inclusif Holek E_EXI_VID_01360888 201_v10_01360888 Repeater: OFF 3 PN: 11214 BL-201-11 Signalstärke: -71dbr	ion Argument	nken eset Update ssieren

Die aktuellste Firmware finden Sie immer bei uns auf der Homepage unter

http://deuta-controls.net/home-2/service/downloads/



8.2. Verbindung zum EnOcean USB-Stick zeitweise trennen

Es kann erforderlich sein, dass mehrere PC-Tools zeitweise Zugriff auf den USB-Stick benötigen. Damit Sie die Software BL-PC-FLEX nicht schließen müssen um einem anderen Programm den Zugriff auf den Stock zu ermöglichen,

können Sie den USB-Stick manuell trennen und wieder verbinden.

Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Betätigen Sie, falls Sie mit einem anderen PC-Tool Zugriff auf den EnOcean USB-Stick benötigen, den Button "Trennen" in der Aktionsleiste mit einfachem Mausklick links.

BL-PC-FLEX - \\Dc-srv-dc2\\daten-mi\Projekte\BL-PC-FLEX Datei Hilfe Sprache	Projekte\DEMO Projekt 2.dcg	
🗋 📴 🛃 🎒 🐰 🗈 🛍 🛞 🔍 Projekt-Explorer 🧖	EnOcean Explorer 🏐 Zeige Log 🔰	Auto COM33 Finde BL-201
Projekt-Explorer 🗜 🗙	BL_201_v10_019ECEE5-Grupper	Steuerung 2
🗙 Auswahl löschen 🛛 🛃 Update	C	Trent
DEMO Projekt 2 Steuerung 1 Balasts Gnonen	Gruppen	Supplicate and
	Ballast_1	
	Ballast_2	
⊞. Steuerung 2	Ballast_3	
	Ballast_4	
	Ballast_5	
	Ballast_6	
	Ballast_7	
	Ballast_8	
	Gruppe an	ଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ
	Gruppe aus	

2. Wenn Sie wieder mit der Software BL-PC-FLEX und dem EnOcean USB-Stick arbeiten wollen, geben Sie in dem anderen Tool den Zugriff zunächst wieder frei.

Danach betätigen Sie den Button "Verbinden" in der Aktionsleiste mit einfachem Mausklick links.



Projekt-Explore	Datei Hilfe Sprache	Explorer 🧑 EnOcean Explorer 🗐 Zeig	e Log Auto COM33
Auswahl löschen ≧ Update Gruppen Balasta Gruppen Balast_1 Ø Balast_2 Ø Balast_4 Ø Balast_5 Ø Balast_7 Ø Balast_8 Ø Gruppe aus Ø Balast_2 Ø Balast_5 Ø Balast_7 Ø Balast_8 Ø Gruppe aus Ø Balast_7 Ø Balast_8 Ø Balast_2 Ø Balast_2 Ø Balast_5 Ø Balast_6 Ø Ø Balast_7 Ø Ø Balast_8 Ø Ø Ø Balast_8 Ø Ø Ø Ø Balast_8 Ø Ø Ø Ø Ø	Projekt-Explorer	₽ × BI 201 v10 019ECEE5	5-Gruppen Stellerung 2
Cruppen Gruppen G	🗙 Auswahl löschen 🛃 Update		Aunden
Gruppen Balast_1 V	DEMO Projekt 2 Steuerung 1 Ballasts Grannen	Gruppen	ESTE SUP
Balast_2 Balast_4 Balast_6 Balast_7 Balast_8 V C C C C C C C C C C C C C C C C C C	Szenen	Ballast_1	
Ballast_3		Ballast_2	
Ballast_4 I V I I V I	Steuerung 2	Ballast_3	
Ballast_5 I V I I V I I V I I V I I I V I I I V I I I V I I I V I		Ballast_4	
Ballast_6 I		Ballast_5	
Ballast_7		Ballast_6	
Ballast_8 V I		Ballast_7	
Gruppe an Y		Ballast_8	
Gruppe aus		Gruppe an	ଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ଼ାଡ
		Gruppe aus	



8.3. Technische Merkmale DALI

Eine DALI Lichtsteuerung hat grundsätzlich folgende wesentliche Eigenschaften:

Maximale Anzahl an DALI Betriebsgeräten pro DALI Master (abhängig vom	64
Steuerungstyp)	
Maximale Anzahl an DALI Gruppen	16
Maximale Anzahl an DALI Szenen	16
typische DALI Spannung (nicht SELV)	16 V
Maximale Leitungslänge	300 m bei
	1,5 mm ²
Datenübertragungsrate	1200 bit/s

Es gibt unterschiedliche Arten von Lichtsteuerungen aus dem Hause DEUTA Controls GmbH. Je nach Typ kann die maximale Anzahl möglicher DALI-Betriebsgeräte variieren:

Artikelnummer	Artikelbezeichnung	maximale Anzahl an DALI Betriebsgeräten ohne weiteres DALI Netzteil	mit zusätzlichem DALI Netzteil
11042	BL-201-00-868 UP BROADCAST	17	64
10945	BL-201-01-868 UP 2xGRP	17	64
11064	BL-201-02-868 UP RGB	17	64
10985	BL-201-00-868 UP RGBW	17	64
11214	BL-201-10-868 UP FLEX	17	64
11103	BL-201-09-868 AP BROADCAST	17	64
11237	BL-201-13-868 AP FLEX	17	64
11205	BL-201-05-868 ERCO 3xGRP 1xSCENE	17	64
11236	BL-201-12-868 ERCO FLEX	17	64
11329	BL-202-10-868 EVG FLEX	15	64



8.4. Parameter im DALI Betriebsgerät

Es gibt unterschiedliche Speicherorte im System, an denen Parameter gespeichert werden. Einige sind direkt im DALI Betriebsgerät hinterlegt, wie z.B. einem Netzteil mit DALI Schnittstelle. Diese Parameter sind **nicht** in der DALI Steuerung gespeichert.

DALI Parameter im Betriebsgerät	Beschreibung
Maximum Level	Maximaler Helligkeitswert, der beim Dimmen nicht überschritten wird
Minimum Level	Minimaler Helligkeitswert, der beim Dimmen nicht unterschritten wird.
Power On Level	Helligkeitswert beim Einschalten der Netzspannung des DALI Betriebsgerätes
Failure Level	Dieser Helligkeitswert wird bei einem Fehler im DALI Kreis vom Betriebsgerät eingestellt.
Fade Time	Die Überblendzeit vom aktuellen zum neu einzustellenden Helligkeitswert, gültig für z.B. Szenenübergänge
Gruppenregister	Hier wird gespeichert, welcher der 16 Gruppen das Betriebsgerät zugeordnet ist
Szenenregister	Hier sind die bis zu 16 Helligkeitswerte der einzelnen Szenen des DALI Betriebgerätes hinterlegt
Actual Level	Aktueller Helligkeitswert des DALI Betriebsgerätes