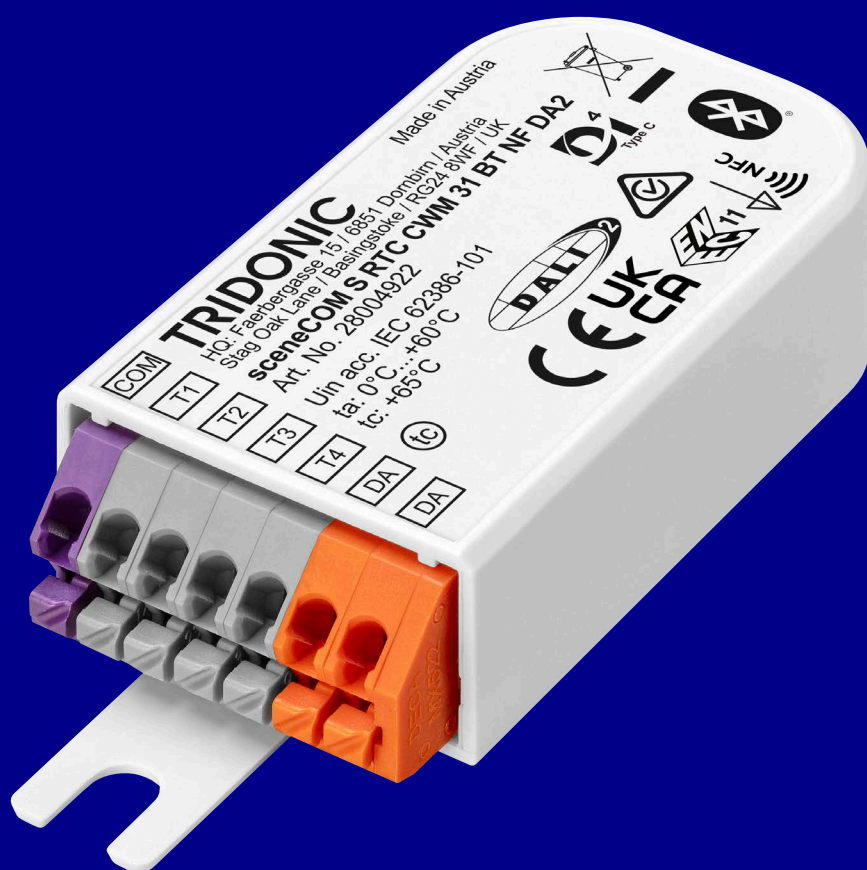


Lighting Controls

# sceneCOM S RTC Commissioning App Handbuch



TRIDONIC

# Inhaltsverzeichnis

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. sCS Commissioning App</b>	<b>3</b>
<b>2. Erste Schritte</b>	<b>4</b>
<b>3. Site erstellen</b>	<b>5</b>
<b>4. Section erstellen</b>	<b>8</b>
<b>5. Setup auswählen</b>	<b>11</b>
<b>6. Free Standing Luminaire</b>	<b>12</b>
6.1. Konfiguration und Grenzen des FSL-Sensors	17
6.2. Konfiguration der FSL-Sensorlichtregelung	24
6.3. Programmierung des Lux-Levels für die Lichtregulierung	32
6.4. Lichtregelungsalgorithmus für die FSL-Mehrkopfanwendung	35
<b>7. SWARM-Profil</b>	<b>36</b>
7.1. Einführung SWARM-Profil	36
7.2. So erstellen Sie ein SWARM-Profil	37
7.3. Schwarmprofil mit direkter Nachbarebene	45
7.4. Schwarmprofil ohne direkte Nachbarebene	46
7.5. FAQ „SWARM-Modul“	48
<b>8. Installationsprozess Room Area</b>	<b>51</b>
8.1. Grundriss erstellen	52
8.2. Hintergrundbild einstellen	54
8.3. Erstellen Sie eine Grundriss-Vorlagenzeichnung	57
8.4. Laden und Bearbeiten einer Grundrissvorlage	60
8.5. Leuchten, Schalter und Sensoren platzieren	67
8.6. Erstellen Sie Gruppen	68
8.7. Sensorinbetriebnahme	72
8.8. Sensor-Kommissioning und -Konfiguration	89
<b>9. Human Centric Lighting</b>	<b>97</b>
<b>10. Terminplaner</b>	<b>101</b>
10.1. Zeit und Umfang	103

# Inhaltsverzeichnis

10.2. Aktion .....	105
10.3. Terminplaner .....	107
<b>11. Inbetriebnahme Schalter .....</b>	<b>108</b>
11.1. Optionen für Long Press und Short Press .....	110
<b>12. Szenen erstellen .....</b>	<b>116</b>
<b>13. Globale Einstellungen .....</b>	<b>121</b>
13.1. Einstellungen für Zeit, Datum und Standort .....	132
13.2. Einstellungen für Sommerzeit .....	135
13.3. Kalender .....	137
<b>14. Current state .....</b>	<b>143</b>
<b>15. Systemfehler-Management .....</b>	<b>144</b>
<b>16. Startverhalten .....</b>	<b>145</b>
16.1. Beschreibung .....	145
16.2. Start-Algorithmus .....	145
16.3. Doppeladressierung .....	145
16.4. Wartung / Austausch defekter Treiber .....	147
<b>17. Site teilen mit Redeem .....</b>	<b>149</b>
<b>18. Site exportieren .....</b>	<b>152</b>
18.1. Eine exportierte Site importieren .....	154
<b>19. Importing shared planes via the Redeem feature .....</b>	<b>156</b>
<b>20. Eine Site klonen .....</b>	<b>158</b>
<b>21. Eine Section klonen .....</b>	<b>161</b>
<b>22. sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen .....</b>	<b>163</b>
<b>23. PIN zurücksetzen und ändern .....</b>	<b>174</b>
<b>24. SceneCOM S zurücksetzen .....</b>	<b>180</b>
<b>25. sceneCOM S ersetzen .....</b>	<b>183</b>
<b>26. Endpunktleiste .....</b>	<b>184</b>

## sCS Commissioning App

### sCS Commissioning App

Für die Inbetriebnahme und Konfiguration stellt Tridonic die sCS Commissioning App zur Verfügung. Die App kann auf iOS- und Android-Geräten installiert werden und ist kompatibel mit Android 11/ iOS 13 oder aktueller sowie Geräten, deren Bildschirmdiagonale mindestens 20 cm ist.



## Erste Schritte

### Erste Schritte

Die sCS Commissioning App wurde speziell entwickelt, um die Inbetriebnahme des Lichtsteuersystems sceneCOM S intuitiv zu gestalten. Das DALI-2-basierte, skalierbare Lichtsteuersystem für kleine bis mittlere Anwendungsbereiche umfasst eine Vielzahl von Funktionen - vom einfachen Ein- und Ausschalten und Dimmen bis zur Tageslichtsteuerung - sogar bei Tunable White-Beleuchtung und individuellen Lichtszenarien.

Jedes System unterstützt bis zu 64 DALI-version-1- oder DALI-2-basierte LED-Treiber und 16 Eingabegeräte wie Sensoren oder Taster. Ein einzelner DALI-LED-Treiber oder ein einzelner DALI-LED-Treiber kann daher mehreren Gruppen und damit verschiedenen Szenen angehören.

Die App ist so intuitiv zu bedienen, dass die Inbetriebnahme in nur vier einfachen Schritten durchgeführt werden kann. Besonders praktisch ist Bluetooth®, mit dem die App auch im Offline-Modus uneingeschränkt genutzt werden kann.

#### **Schritt 1:** Erstellen

Im ersten Schritt wird das neue Projekt angelegt. Die Basis dafür kann entweder ein neuer Grundriss (englisch: Floor plan, die symbolische Darstellung des Gebäude-Grundrisses) oder ein geklontes Layout sein. Leuchten werden gruppiert und mit entsprechenden Lichtszenen geplant.

#### **Schritt 2:** Verbinden und identifizieren

Sobald die sceneCOM S Commissioning App mit dem Anwendungs-Controller von sceneCOM S verbunden ist, werden die Systemkomponenten (z. B. LED-Treiber, Sensoren oder Schalter) in der App automatisch adressiert. Einfache Geräteidentifikation durch einmaliges Berühren des Gerätesymbols oder einmaliges Drücken des Tasters.

#### **Schritt 3:** Planen

Systemkomponenten wie Leuchten, Sensoren und Taster können nun per Drag & Drop im Grundriss platziert und den verschiedenen Gruppen zugeordnet werden.

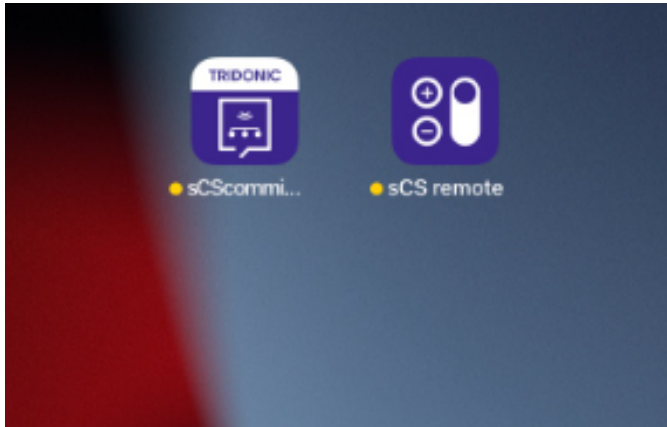
#### **Schritt 4:** Konfigurieren

Die gewünschten Funktionen können dann definiert und zugewiesen werden. Schließlich kann das Projekt durch eine PIN geschützt werden.

Abgeschlossene Projekte und Vorlagen können freigegeben oder kopiert und in andere Projekte eingefügt werden. Durch Over-the-Air-Update ist sichergestellt, dass die Software immer auf dem neuesten Stand ist.

## Site erstellen

### Site erstellen

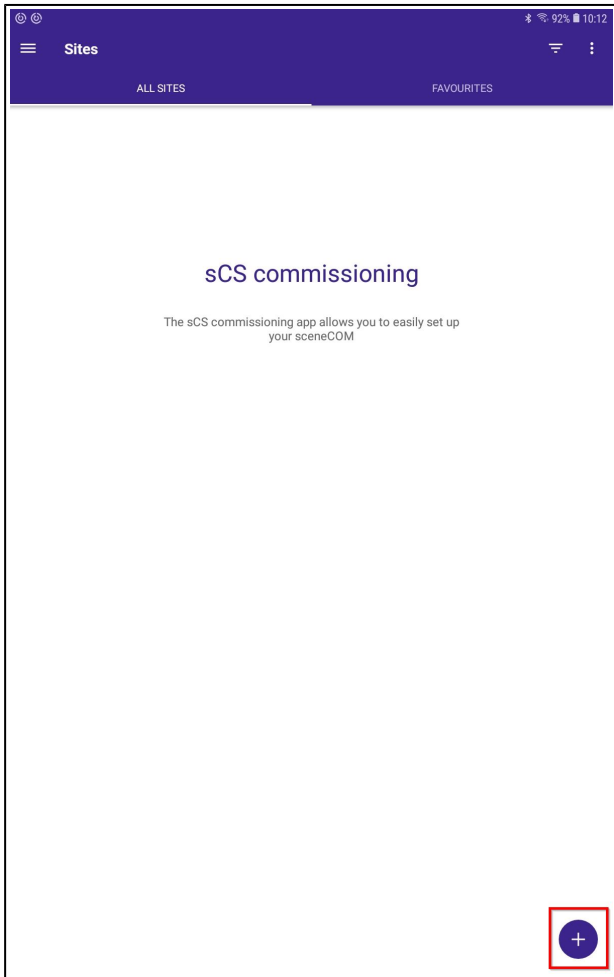


Das Erstellen einer Site ist der erste Schritt bei der Arbeit mit sceneCOM S.

Gehen Sie wie folgt vor:

- \_ Klicken Sie auf das App-Symbol, um die sCS Commissioning App zu öffnen.

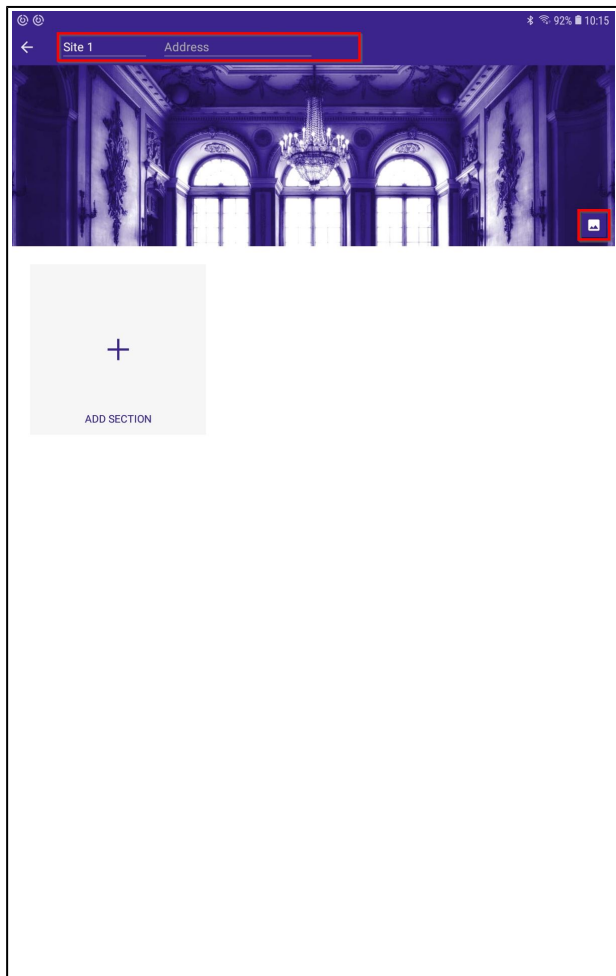
## Site erstellen



→ Die Seite **Sites** wird geöffnet.

Klicken Sie auf das Pluszeichen unten rechts, um eine Site zu erstellen.

## Site erstellen



→ Die Konfigurationsseite für die Site wird geöffnet.

Oben auf der Seite befinden sich Eingabefelder für den Namen der Site und die Adresse.

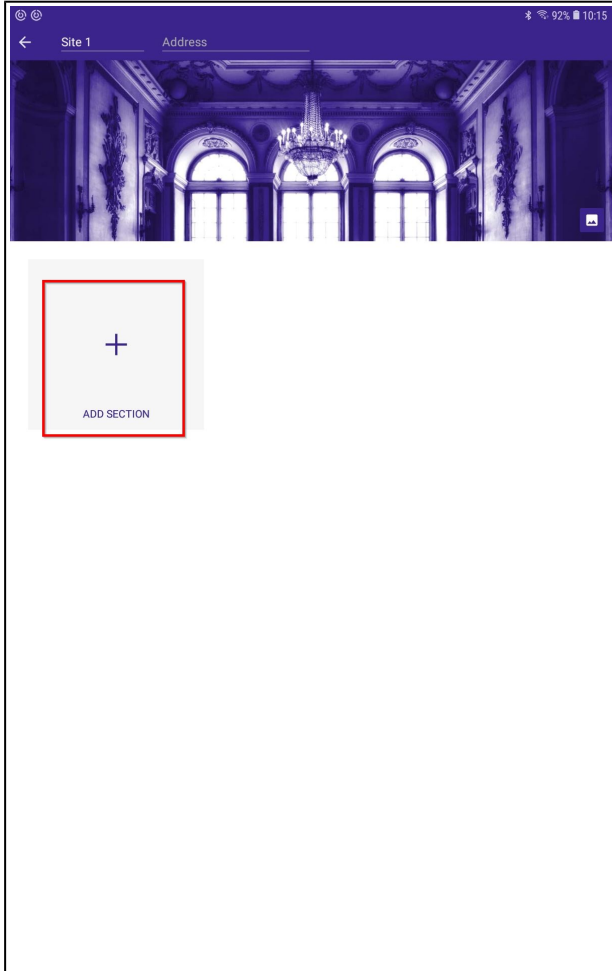
Darunter befindet sich ein Hintergrundbild für die Site.

Diese Informationen können geändert werden:

- \_ Geben Sie Text ein, um die Site zu benennen und Adressinformationen hinzuzufügen.
- \_ Klicken Sie auf die Schaltfläche rechts neben dem Hintergrundbild, um das Hintergrundbild zu ändern.

## Section erstellen

### Section erstellen



Nachdem Sie eine Site erstellt haben, können Sie auch neue Sections Abschnitte hinzufügen:

\_ Klicken Sie auf die Schaltfläche **ADD SECTION**.

## Section erstellen

Abschnitt hinzufügen

Name  
Abschnitt 6

Standort

Mit sceneCOM S verlinken

SCENE COM S IN REICHWEITE

RA RA RTC IDENTIFIZIEREN

FSL FSL IDENTIFIZIEREN

Section 3 RA IDENTIFIZIEREN

ABBRECHEN HINZUFÜGEN

→ Das Fenster **Add Section** wird geöffnet.

Hier können Sie den Name der Section ändern, einen Namen für den Speicherort eingeben und den Abschnitt mit sceneCOM S verknüpfen.

Das sceneCOM S-System zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass Sie die Planungsphase in Ihrem Büro durchführen können, ohne direkt mit der DALI-Installation verbunden zu sein.

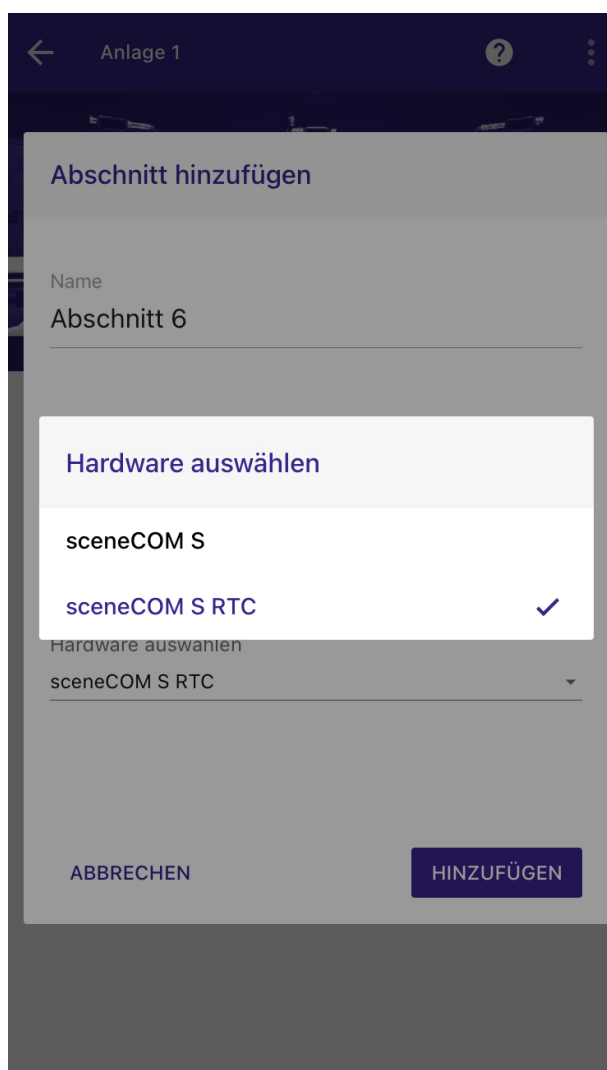
Aus diesem Grund ist der Link zum sceneCOM S nur erforderlich, wenn Sie vor Ort sind und sich im Signalbereich des sceneCOM S befinden.

Wenn Sie das sceneCOM S mit Ihrem Plan verknüpfen möchten, müssen Sie die PIN für sceneCOM S eingeben. Die Standard-PIN für sceneCOM S lautet "123456".

Die Standard-PIN muss bei der ersten Verbindung geändert werden.

Weitere Informationen finden Sie unter [sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen](#), S. 163.

## Section erstellen



Anlage 1

### Abschnitt hinzufügen

Name  
Abschnitt 6

Hardware auswählen

- sceneCOM S
- sceneCOM S RTC ✓

Hardware auswählen  
sceneCOM S RTC

ABBRECHEN HINZUFÜGEN

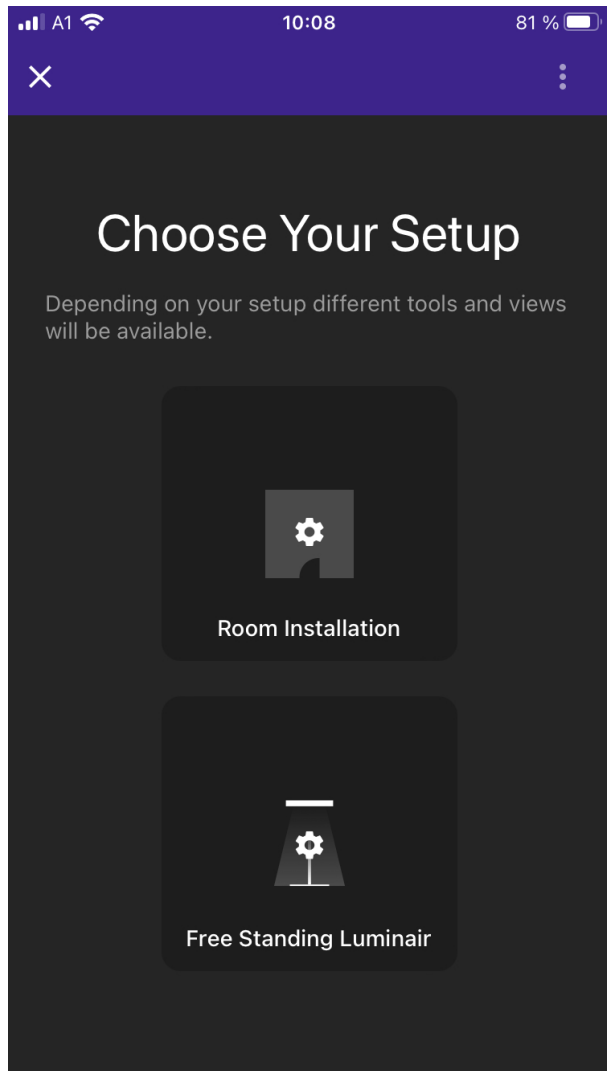
### **i** HINWEIS

Je nach verwendeter Hardware müssen Sie die richtige Hardware auswählen.

Beachten Sie, dass die Funktionen FSL und RTC nur für die sceneCOM S RTC Hardware zur Verfügung stehen. Abschnitte, welche für die sceneCOM S Hardware ohne RTC erstellt wurden, können nicht mit RTC Hardware verknüpft werden und umgekehrt.

## Setup auswählen

### Setup auswählen



Es stehen zwei Optionen zur Verfügung:

- \_ **Room Installation** (Rauminstallation) für eine Standard-Dali-Installation -oder-
- \_ **Free Standing Luminaire** (Freistehende Leuchte)

#### **i** HINWEIS

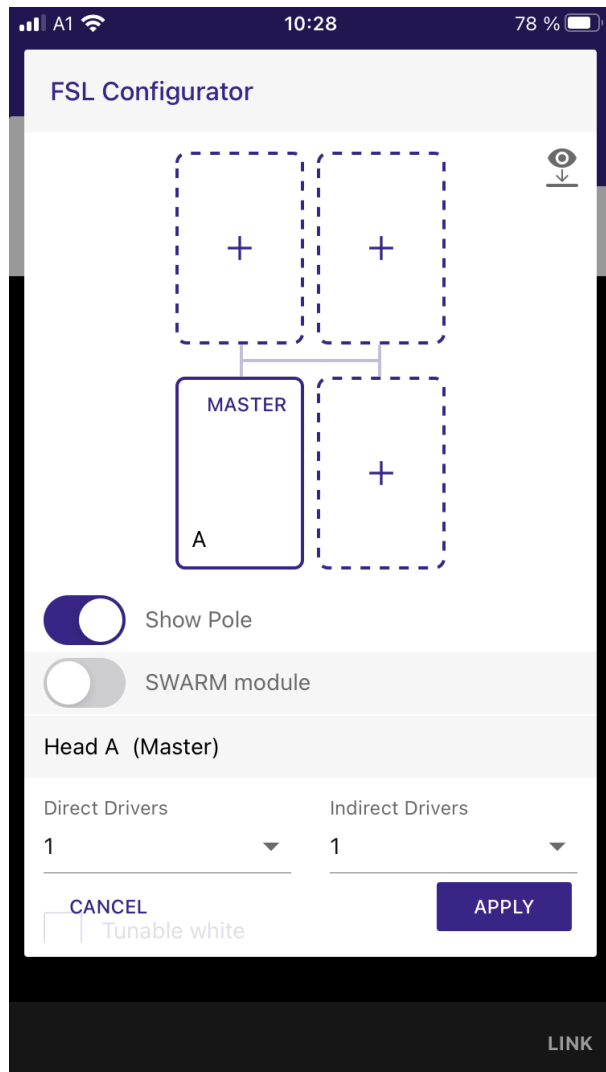
Wenn Sie den adaptiven Schwarmsensor für die **SWARM**-Funktion verwenden, müssen Sie die Option **Free Standing Luminaire** auswählen.

Die **SWARM**-Funktion wird für die Rauminstallation nicht unterstützt.

## Free Standing Luminaire

### Free Standing Luminaire

In diesem Kapitel wird die Benutzeroberfläche erläutert, wenn Sie das Stehleuchten-Setup verwenden.



Im **FSL Configurator** können Sie Ihre Stehleuchte (Free standing luminaire, FSL) konfigurieren.



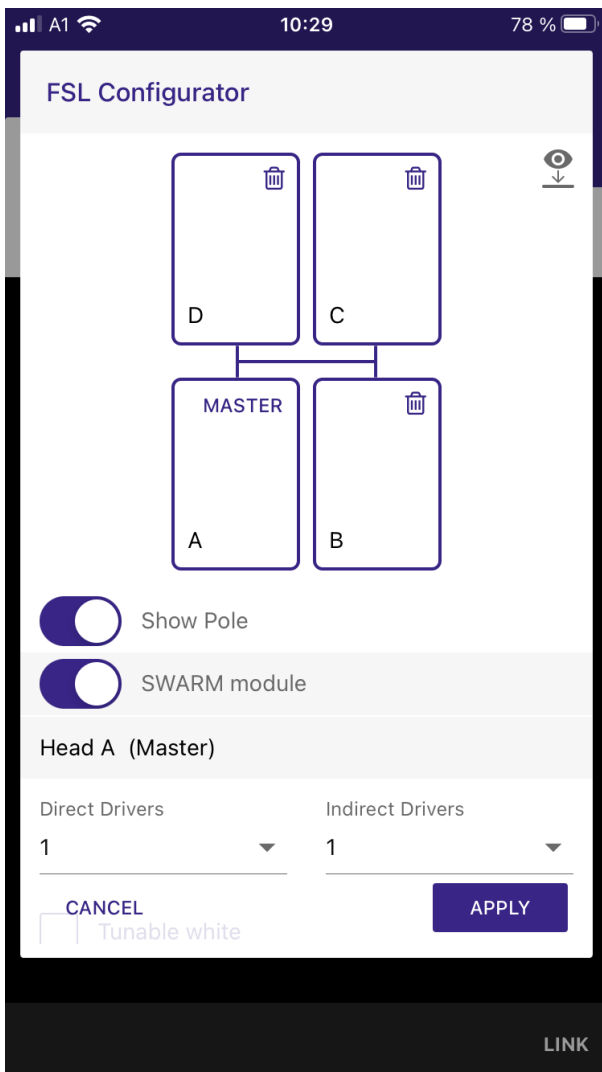
Dieses Symbol kennzeichnet die Ansicht von oben

Konfiguration und Grenzen der FSL-Köpfe:

Anzahl der FSL-Köpfe

- \_ Min.: 1
- \_ Max.: 4
- \_ Im Plan sind sie mit A, B, C und D gekennzeichnet
- \_ Kopf A ist immer der Master, in diesem Kopf sollten Sie sceneCOM S installieren.

## Free Standing Luminaire



Anzahl Lichtabschnitte/-gruppen pro FSL-Kopf:

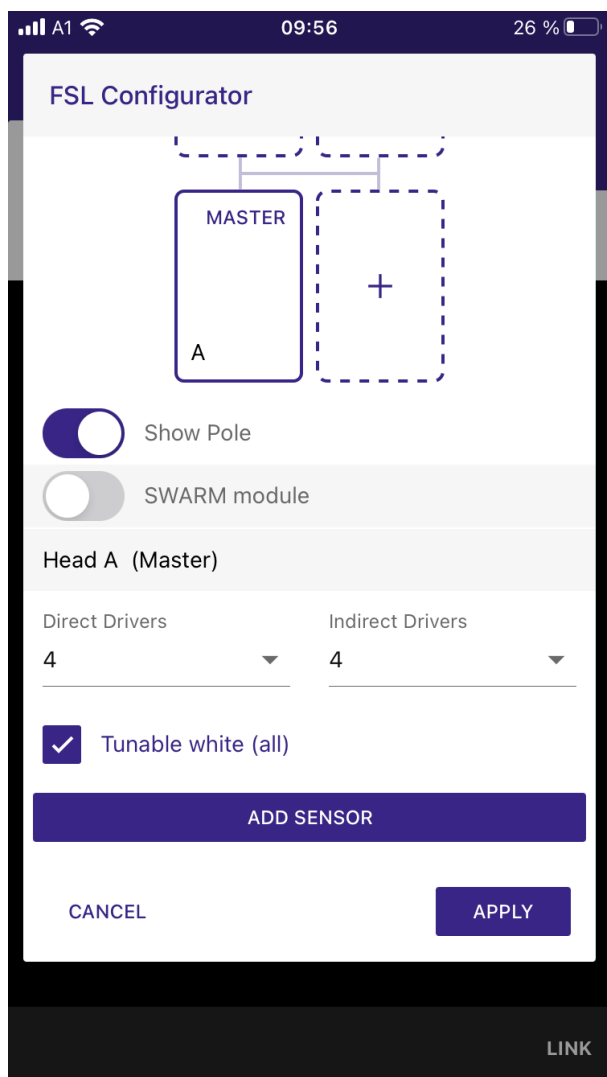
- \_ Min: 1 (direkt oder indirekt)
- \_ Max: 2 (direkt und indirekt)
- \_ Für jeden Kopf sind zwei Gruppen reserviert. Eine Gruppe ist für die Treiber gedacht, die die Direktlicht-LED-Quellen versorgen, die den Bereich unter dem Kopf beleuchten und beispielsweise den Schreibtisch beleuchten. Die andere Gruppe ist für Treiber gedacht, die die Lichtquellen versorgen, die den Deckenbereich beleuchten und für indirektes Licht sorgen.
- \_ Diese Tabelle zeigt, in welche Gruppen Ihre Treiber automatisch gruppiert werden:

Kopf	Direkte Treiber-Gruppe		Indirekte Treiber-Gruppe	
	App-Gruppe	DALI-Gruppe	App-Gruppe	DALI-Gruppe
1 A (Master)	A DL	0,13,15	A IL	1,14,15
2 B	B DL	2,13,15	B IL	3,14,15
3 C	C DL	4,13,15	C IL	5,14,15
4 D	D DL	6,13,15	D IL	7,14,15

### **i** HINWEIS

Es ist möglich, die Treiber bereits mit der richtigen DALI-Gruppe vorzukonfigurieren, dies ist jedoch nicht zwingend erforderlich.

## Free Standing Luminaire



Anzahl der Treiber pro Lichtabschnitt:

- \_ Min.: 1
- \_ Max.: 4
- \_ Für jeden Lichtabschnitt / jede Lichtgruppe können Sie zwischen 1 und 4 Treiber hinzufügen.
- \_ Während der Offline-Konfiguration können Sie auch auswählen, ob die Treiber Tunable White sein sollen oder nicht.

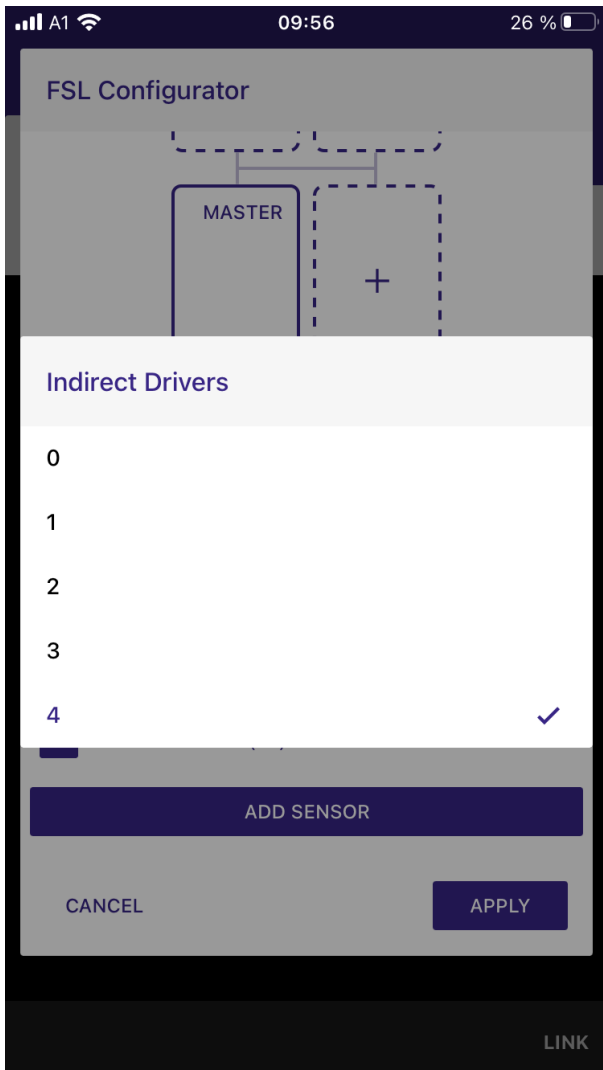
Verteilung der Treiber-Kurzadresse:

- \_ Im FSL-Betriebsmodus erwartet die Anwendung eine spezielle Adressierung der Treiber. Dies ist erforderlich, um den Plug-and-Play-Betrieb sofort zu ermöglichen. Wenn Sie Treiber auf Ihrem FSL-Kopf installieren, müssen Sie darauf achten, dass die Treiber auf dem richtigen Kopf installiert werden und dass die Treiber den richtigen Lichtabschnitt (direkt /indirekt) mit Strom versorgen.

- \_ Diese Tabelle zeigt die erforderliche Adressierung:

Kopf	Adresse	
	Direkte Treiber	Indirekte Treiber
1 A (Meister)	0-3	4-7
2 B	8-11	12-15
3 C	16-19	20-23
4 D	24-27	28-31

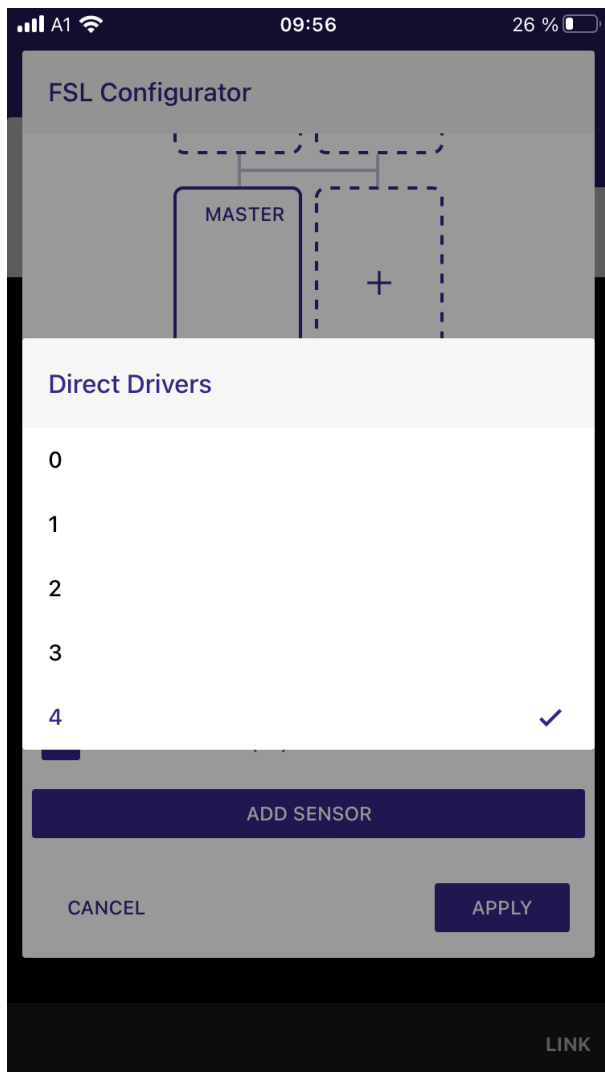
## Free Standing Luminaire



Beispiel für notwendige Adressierung und Gruppierung:

- \_ Ziel: Ein Kopf FSL, zwei Treiber für direktes Licht, ein Treiber für indirektes Licht.
- \_ Sie müssen Ihre Treiber vorab mit companionSUITE adressieren. Sie müssen auch die Treiber korrekt installieren.
- \_ Wenn Sie zwei Treiber für direktes Licht und einen Treiber für indirektes Licht verwenden, müssen Sie den Treiber für direktes Licht mit einer DALI-Kurzadresse zwischen 0 und 3 ansprechen. Es wird empfohlen, mit der niedrigsten Zahl zu beginnen, in diesem Fall also 0. Das bedeutet, dass Sie Ihre beiden Treiber mit den DALI-Kurzadressen 0 und 1 ansprechen müssen.
- \_ Der Treiber für indirektes Licht muss eine DALI-Kurzadresse zwischen 4 und 7 haben. Auch hier wird empfohlen, mit der niedrigsten Nummer zu beginnen, in diesem Fall also 4. Das bedeutet, dass Sie den Treiber mit der DALI-Kurzadresse 4 adressieren müssen.
- \_ Zusätzlich zur Adressierung können Sie Ihre Treiber den richtigen Gruppen zuordnen. Treiber 0 und 1 müssen Mitglied der Gruppe 0 sein, der Treiber mit der Adresse 4 muss Mitglied der Gruppe 1 sein. Eine Gruppierung ist möglich, aber nicht zwingend.
- \_ Im nächsten Schritt müssen Sie die Treiber innerhalb der Leuchte richtig verkabeln: Den Treiber mit Adresse 0 und 1 und Gruppe 0 für das direkte Licht und den Treiber mit Adresse 4 und Gruppe 1 für das indirekte Licht.

## Free Standing Luminaire

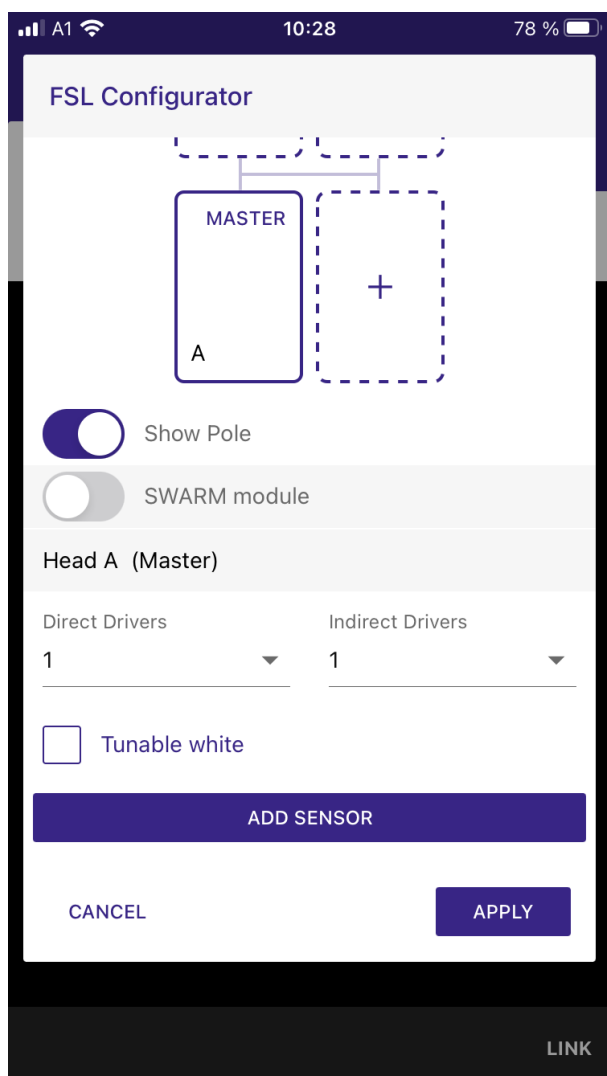


Beispiel für falsche Adressierung:

- \_ Wenn Sie Ihren FSL so programmieren, dass er ein Einzelkopf-FSL ist, und in diesem Kopf Treiber mit den Adressen z. B. 7, 9 und 20 installieren, funktioniert Ihre Anwendung nicht sofort! Der Treiber mit der Adresse 7 wird als indirekter Treiber für den Master-FSL-Kopf (A) erkannt, die anderen Treiber werden jedoch im Plan als nicht kommissioniert angezeigt!

## Free Standing Luminaire

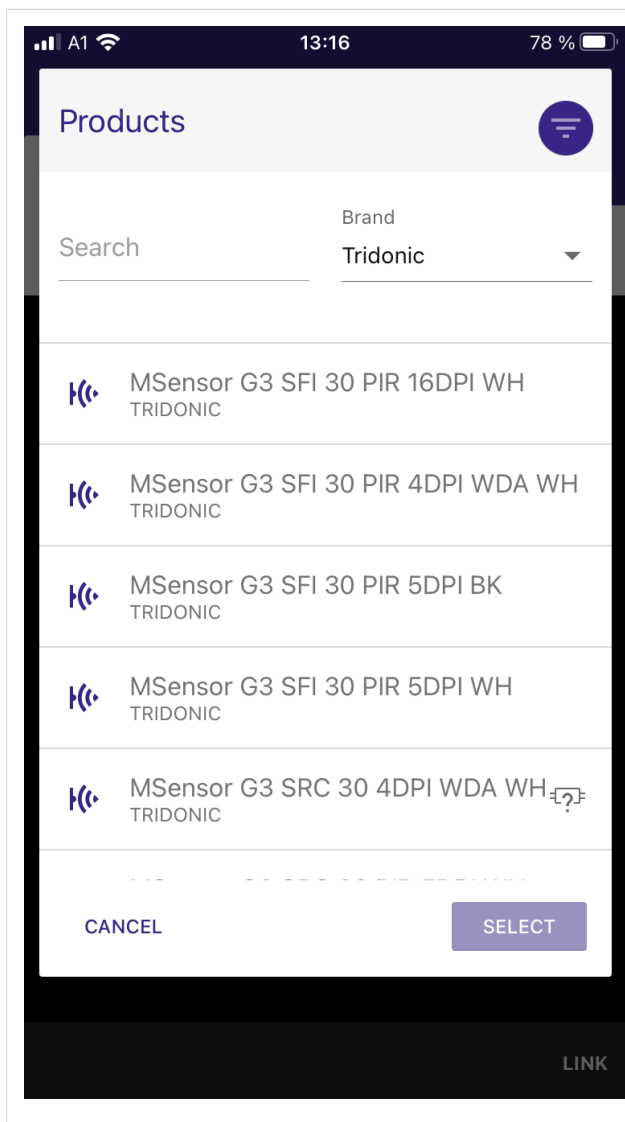
### Konfiguration und Grenzen des FSL-Sensors



#### Konfiguration und Grenzen des FSL-Sensors

- \_ Anzahl Eingabegeräte (Sensoren) pro FSL-Kopf:
  - \_ Min.: 0
  - \_ Max.: 4
  - \_ Für jeden Kopf Ihres FSL können Sie bis zu 4 Sensoren hinzufügen.
  - \_ Zur Bewegungserkennung und zur Lichtregulierung wird mindestens ein Sensor benötigt.
  
- \_ Anzahl der **adaptiveSWARM**-Geräte pro FSL-Installation:
  - \_ Min.: 0
  - \_ Max.: 1
  - \_ Um die Schwarmfunktionen nutzen zu können, muss ein Schwarmmodul im FSL installiert sein.
  - \_ Es wird nicht empfohlen, mehr als ein adaptiveSWARM-Gerät zu verwenden.
  - \_ Das adaptiveSWARM-Gerät darf keinem FSL-Kopf zugewiesen werden.
  - \_ Wie Sie die **SWARM**-Modulfunktion nutzen, ist im **SWARM-Profil**, S. 36 beschrieben.
  
- \_ Um einen Sensor hinzuzufügen, wählen Sie in der FSL-Konfiguratoransicht **ADD SENSOR**.
  - Eine neue Seite öffnet sich.

## Free Standing Luminaire

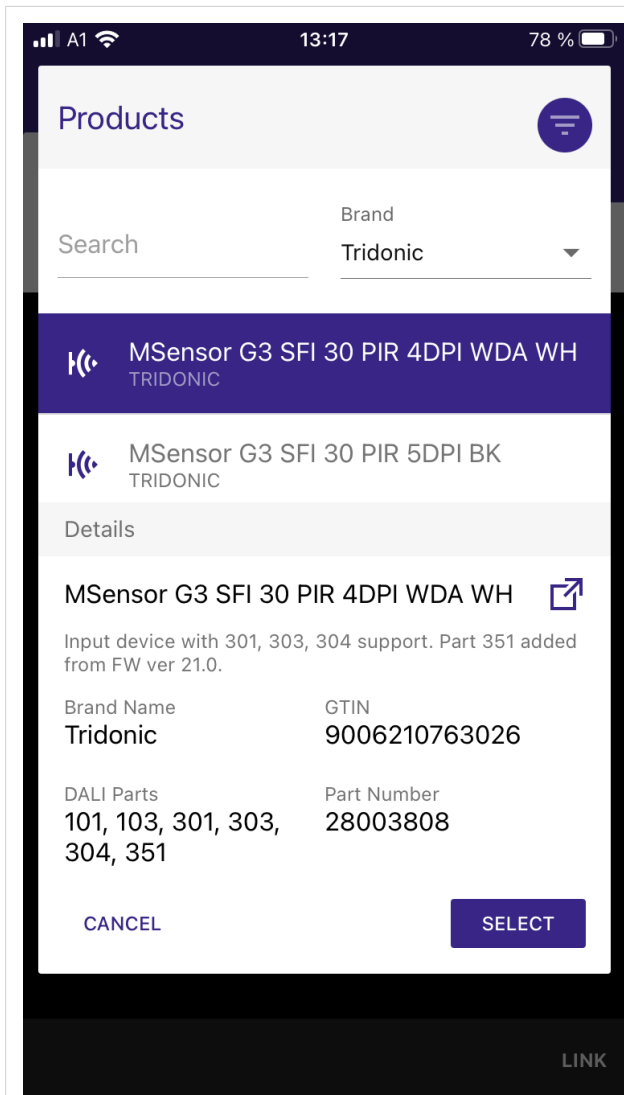


Wählen Sie den Sensor, den Sie verwenden möchten, aus der internen Datenbank aus.

Bei jedem Update wird die Datenbank mit den neuesten Einträgen der DiiA aktualisiert.

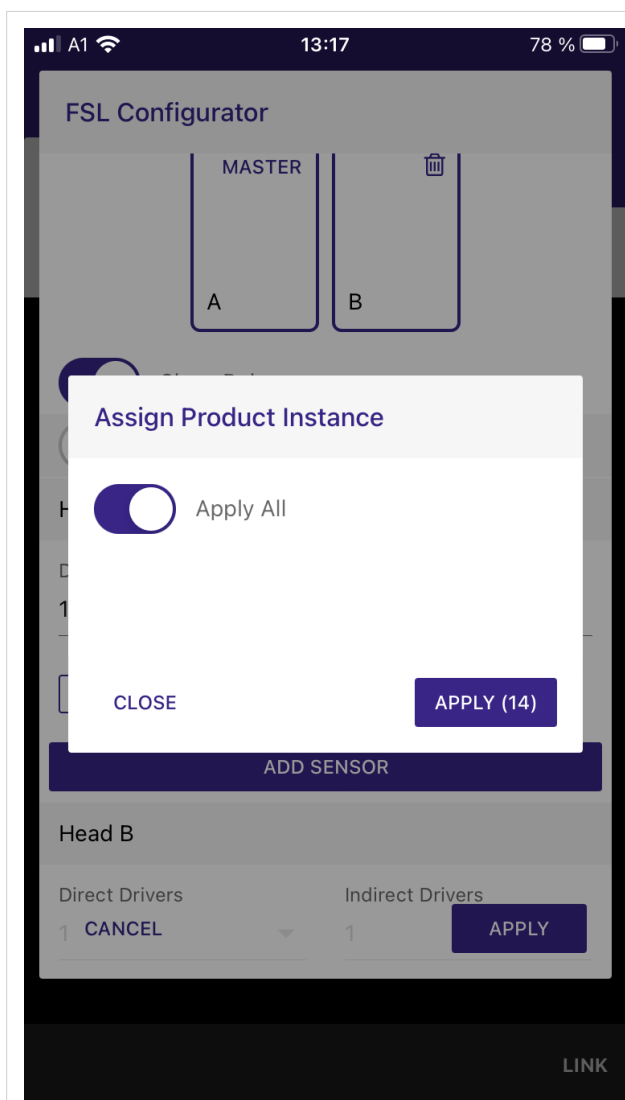
- \_ Geben Sie bei **Search** einen Suchbegriff ein -oder-
- \_ Suchen Sie über das Dropdown-Menü **Brand**.

## Free Standing Luminaire



\_ Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit einem Klick auf **SELECT**.

## Free Standing Luminaire

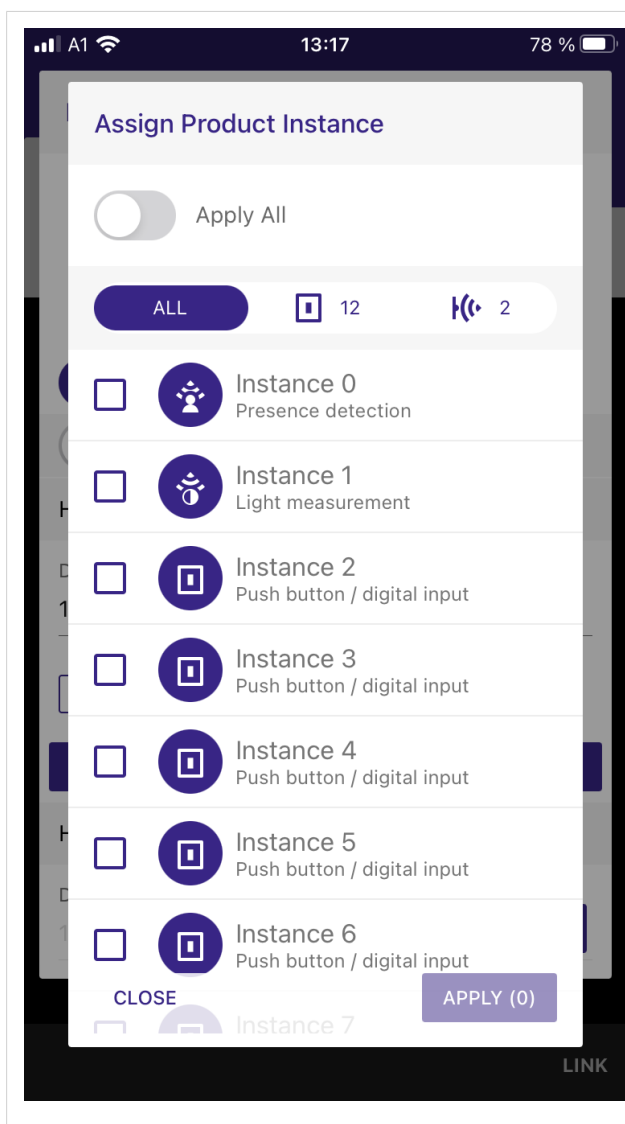


→ Eine neue Seite **Assign Product Instance** öffnet sich. Sie können festlegen, ob alle Instanzen dem Kopf zugeordnet werden sollen oder nicht.

Wenn Sie möchten, dass alle Instanzen dem Kopf zugeordnet werden, gehen Sie wie folgt vor:

- \_ Aktivieren Sie **Apply All**.
- \_ Klicken Sie auf **APPLY**.

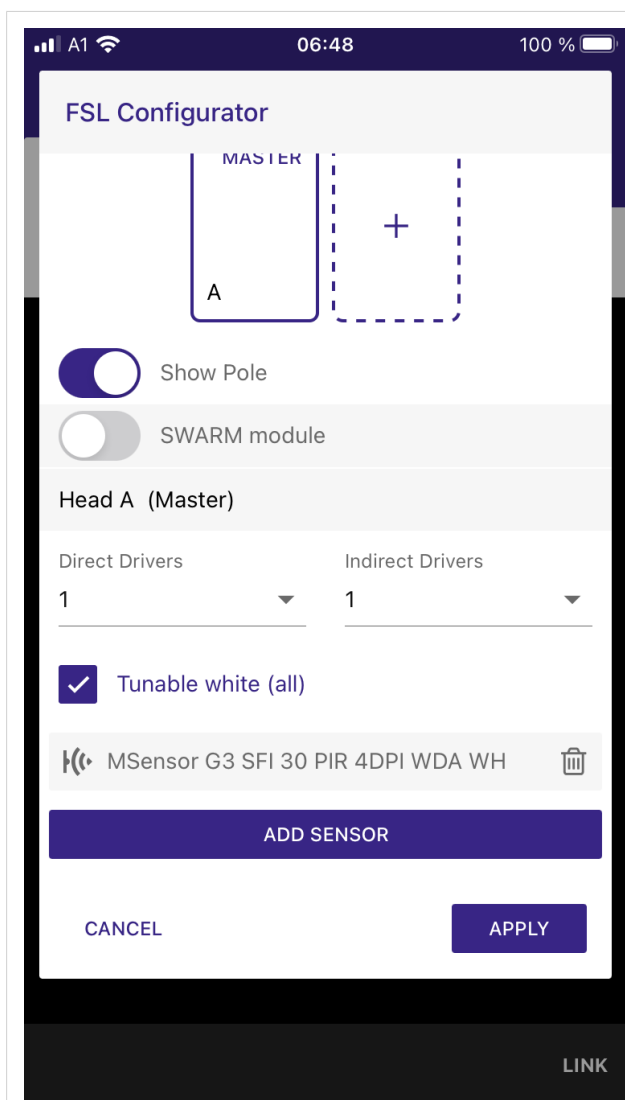
## Free Standing Luminaire



Wenn Sie möchten, dass nur einige der Instanzen dem Kopf zugeordnet werden, gehen Sie wie folgt vor:

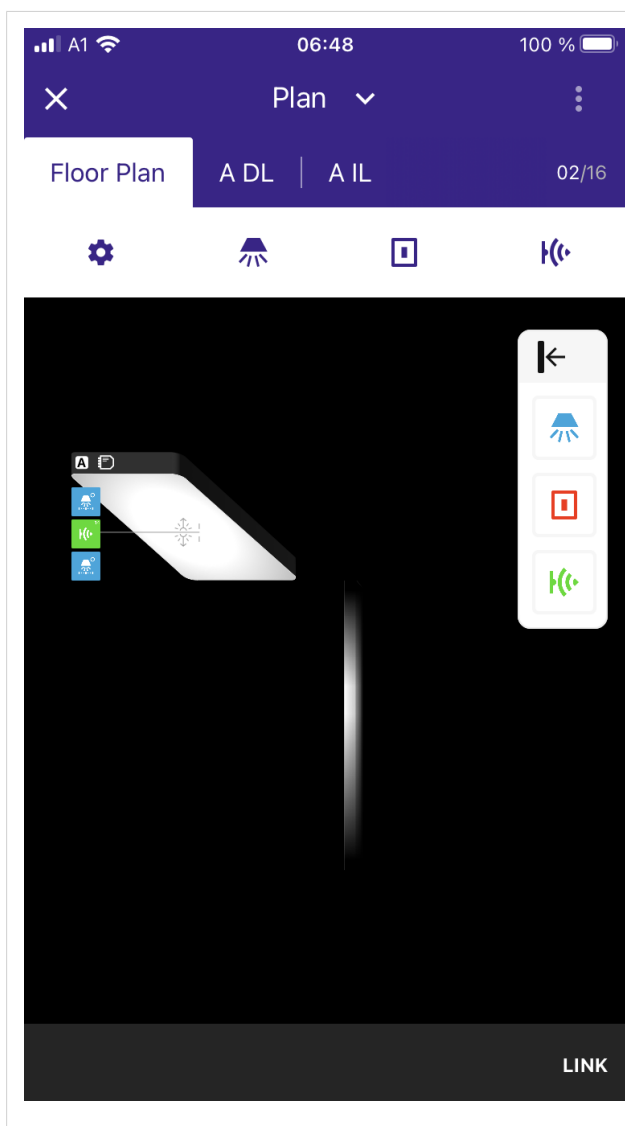
- \_ Deaktivieren Sie **Apply All**.  
→ Eine neue Seite **Assign Product Instance** öffnet sich.
- \_ Wählen Sie einzeln die Instanzen aus, die Sie dem Kopf zuordnen möchten.

## Free Standing Luminaire



\_ Klicken Sie auf **APPLY**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

## Free Standing Luminaire



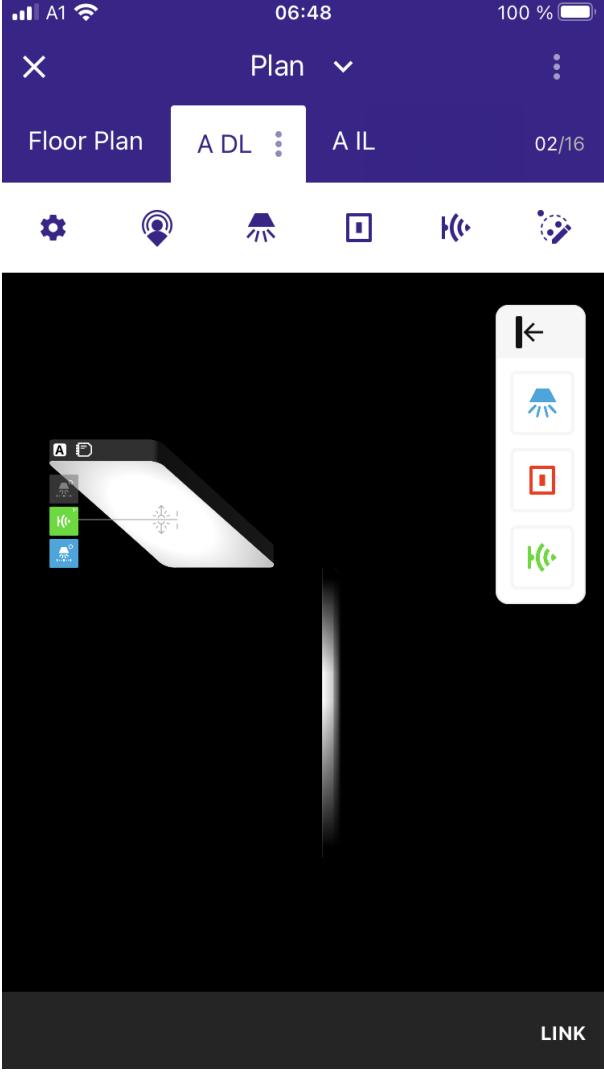
→ Eine neue Seite **Plan** öffnet sich.

Es zeigt den FSL-Kopf und die zugeordneten Sensoren und Treiber an.

Im Beispiel links wurde ein FSL-Kopf mit einem MSensor, einem Direkttreiber und einem Indirekttreiber konfiguriert.

## Free Standing Luminaire

### Konfiguration der FSL-Sensorlichtregelung



Sobald Sie Ihrem FSL-Kopf einen Sensor zugewiesen haben, wird der Sensor automatisch beiden Gruppen Ihres FSL-Kopfes zugewiesen. In diesem Fall ist der Sensor Mitglied der Gruppe **A DL** und **A IL**.

**A** = Leuchtenkopf A

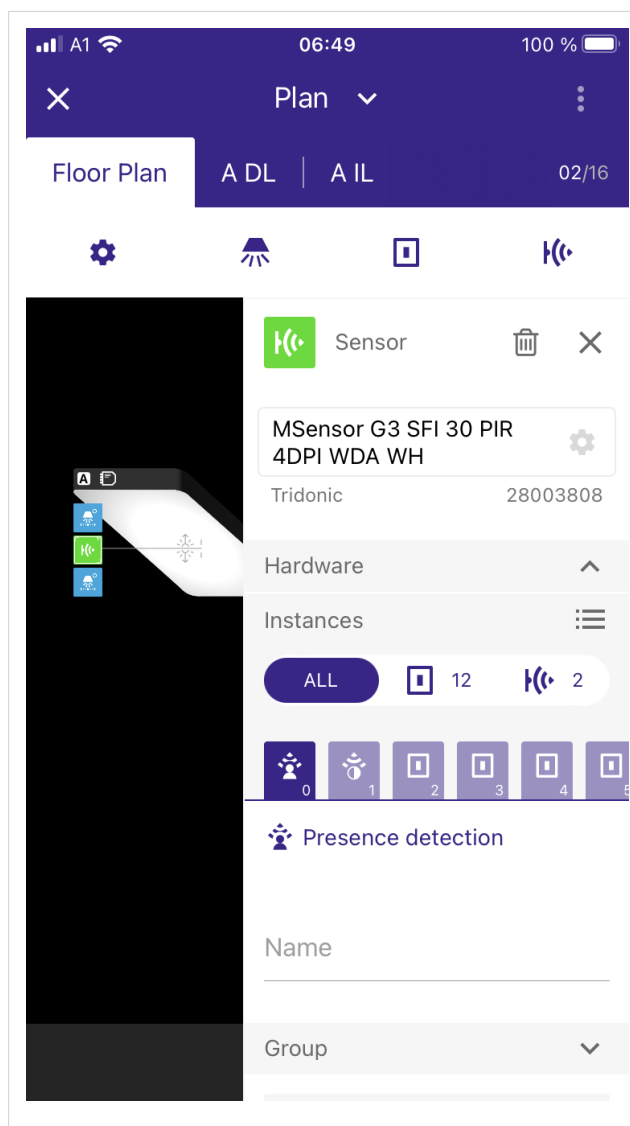
**DL** = Downlight

- \_ Treiber und Lichtquellen dieser Gruppe beleuchten den Bereich unterhalb (zum Boden/Schreibtisch hin) der FSL.

**IL** = indirektes Licht

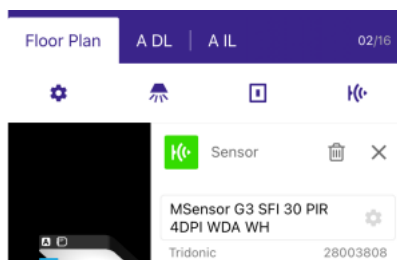
- \_ Treiber und Lichtquellen dieser Gruppe beleuchten den Bereich oberhalb (zur Decke hin) des FSL.

## Free Standing Luminaire

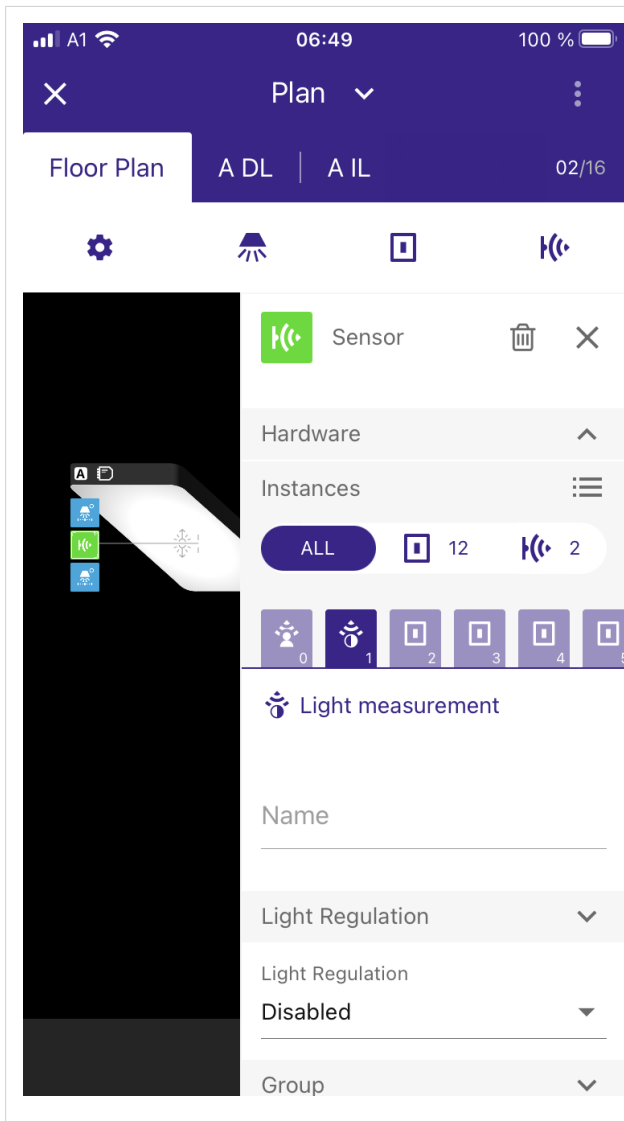


Um die Lichtregulierung zu programmieren, müssen Sie zunächst den Sensor auswählen.

Sie können dies im **Floor Plan** oder in der **Gruppenansicht** tun.

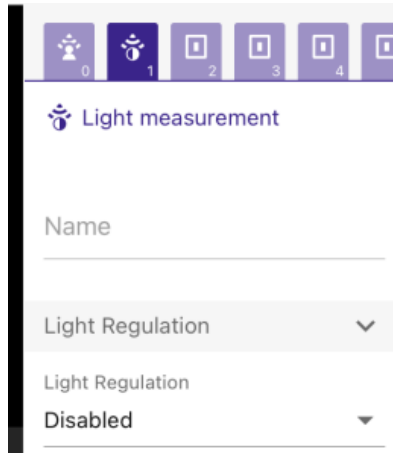


## Free Standing Luminaire

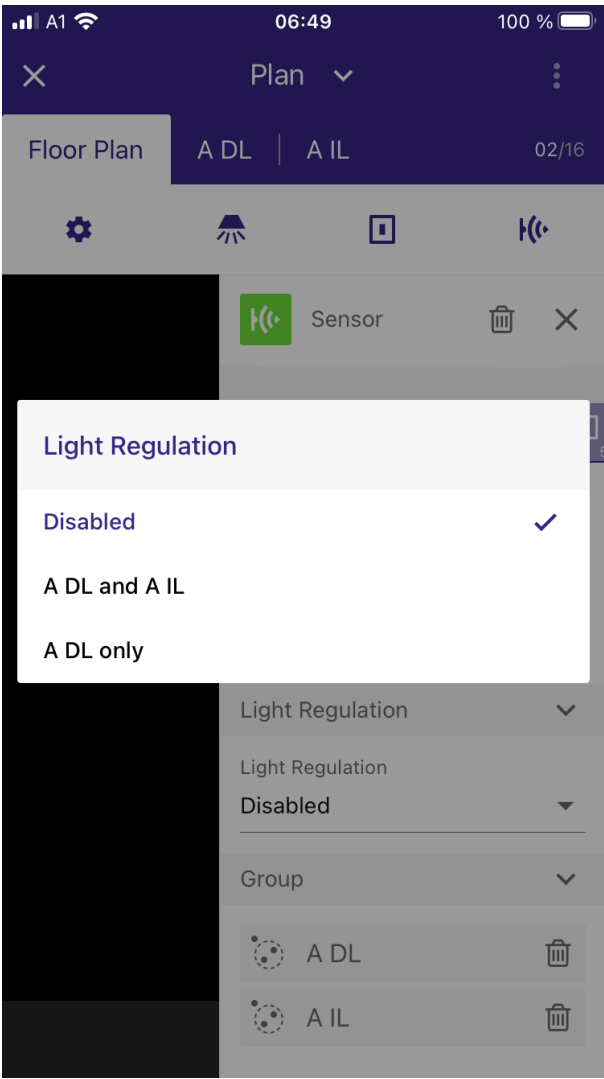


In der Ansicht **Instances** müssen Sie die Light-Instanz auswählen.

Anschließend müssen Sie das Feld **Light Regulation**.



## Free Standing Luminaire

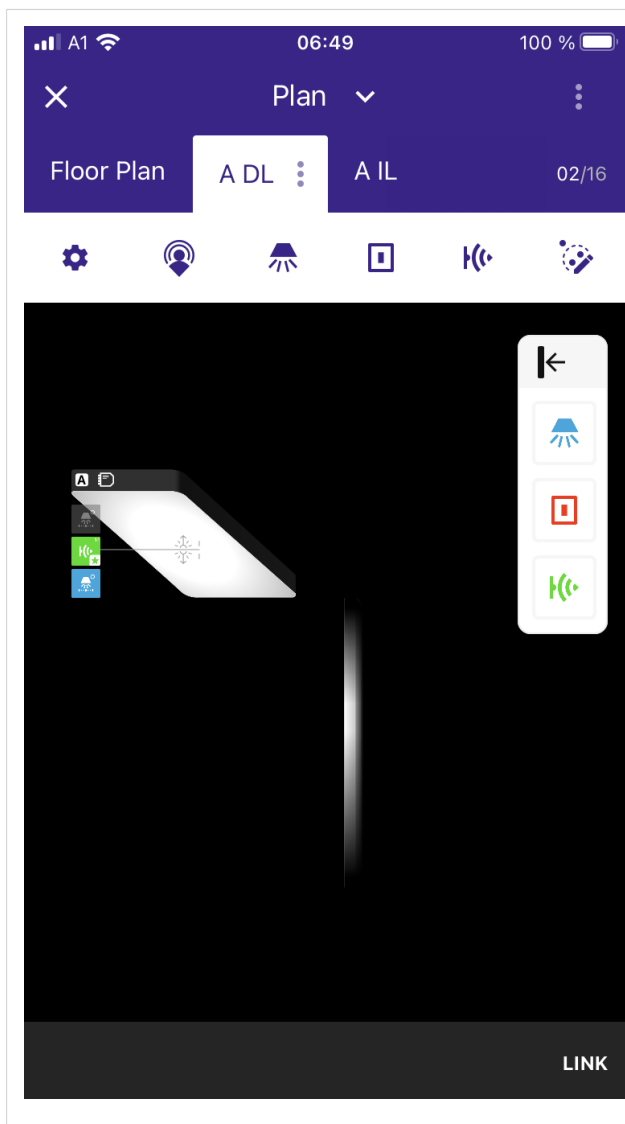


Im Feld Lichtregulierung können Sie auswählen, ob die Lichtregulierung für den Kopf aktiviert werden soll, in diesem Fall **A DL and A IL** oder **A DL only**.

Light Regulation

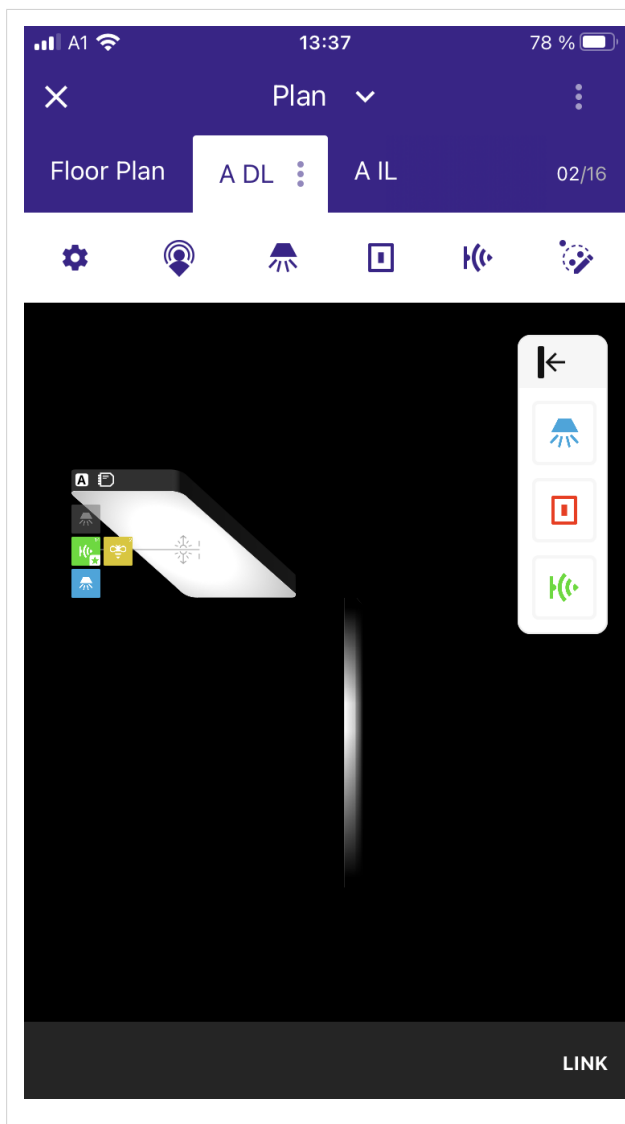
- Disabled ✓
- A DL and A IL
- A DL only

## Free Standing Luminaire

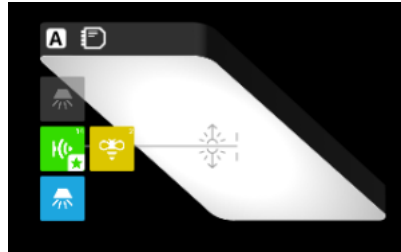


Sobald Sie **Light Regulation** aktiviert haben, können Sie das Sensormenü schließen.

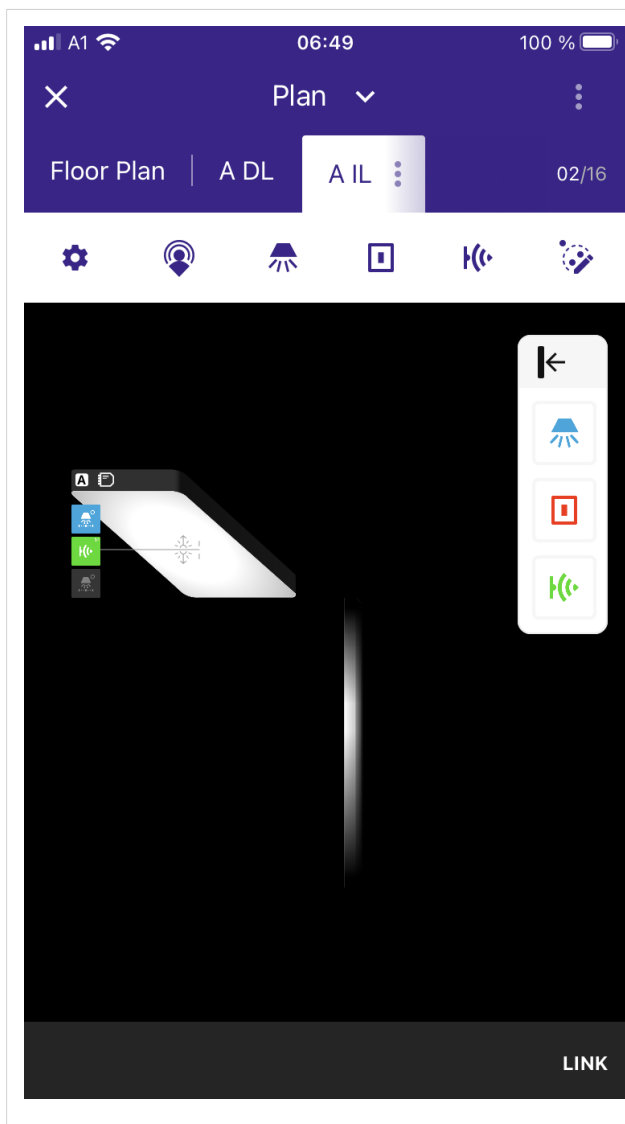
## Free Standing Luminaire



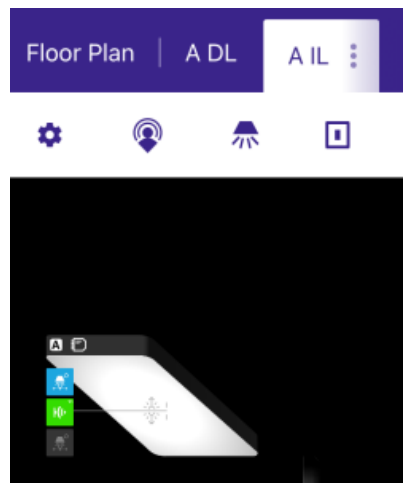
→ Im Gruppenmenü wird neben dem Sensor für die Gruppe, bei der die Lichtregelung gerade aktiv ist, in diesem Fall für Gruppe **A DL**, ein „Stern“-Symbol angezeigt .



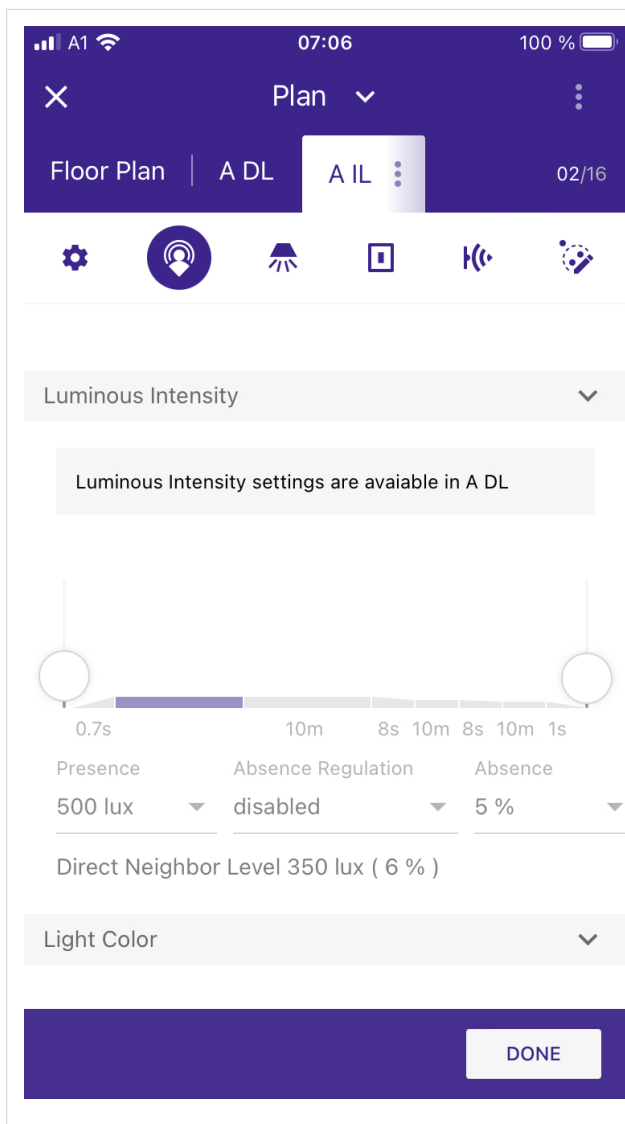
## Free Standing Luminaire



In unserem Fall haben wir die Lichtregelung für **A DL** und **A IL** aktiviert. Dennoch ist das „Stern“-Symbol für die Gruppe nicht sichtbar.



## Free Standing Luminaire



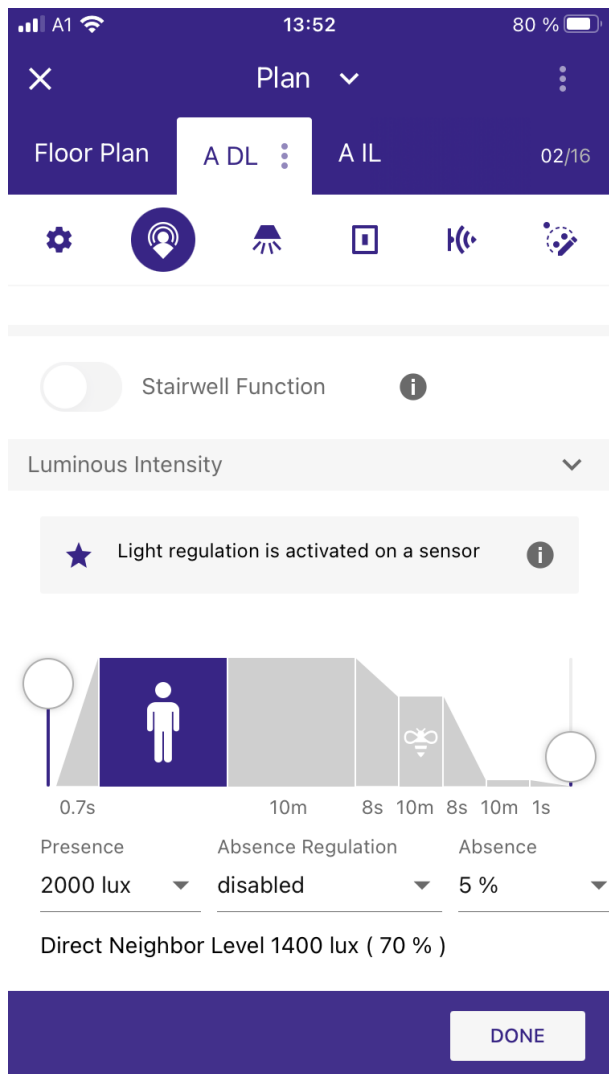
Wenn Sie jedoch das Sensorrezept eingeben, sehen Sie, dass es mit der Gruppe **A DL** verknüpft ist.

Luminous Intensity

Luminous Intensity settings are available in A DL

## Free Standing Luminaire

### Programmierung des Lux-Levels für die Lichtregulierung



Nachdem Sie einer Gruppe eine Lichtsensorinstanz zugewiesen und die Lichtregulierung aktiviert haben, müssen Sie das Sensorrezept für diese Gruppe eingeben, um die Lux-Werte für die Lichtregulierung zu programmieren.

Geben Sie das Sensorrezept ein, indem Sie das Sensorrezeptsymbol auswählen.



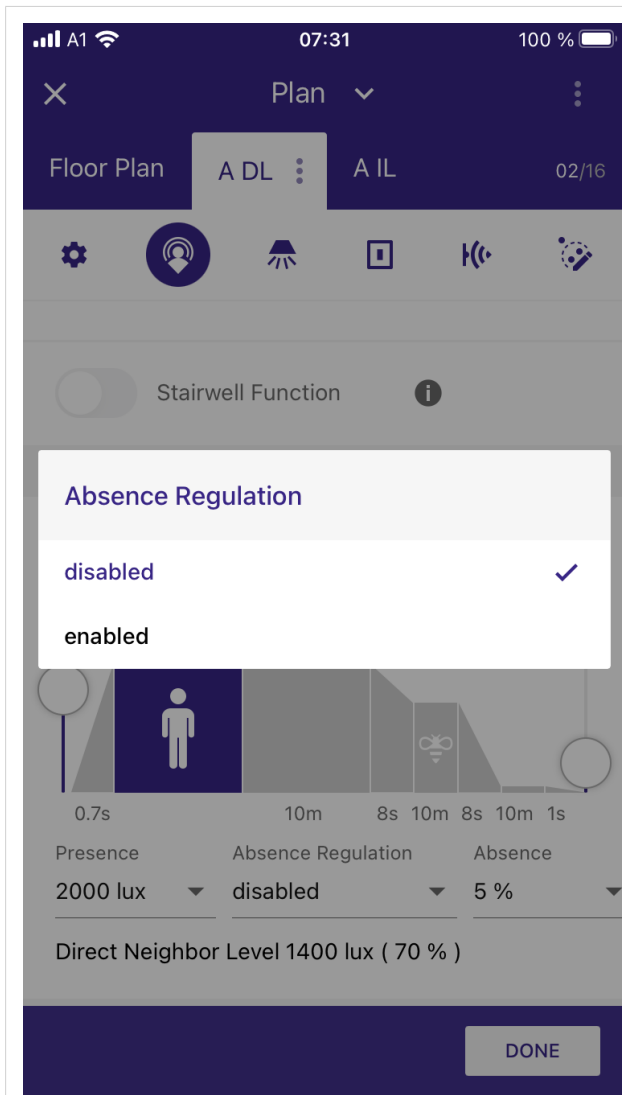
#### **HINWEIS**

Der programmierte Lux-Wert ist der Lux-Wert, den der Sensor misst. Da es sich bei dem Sensor um einen nach unten gerichteten Sensor handelt, misst er die Reflexionen der Oberfläche unter ihm.

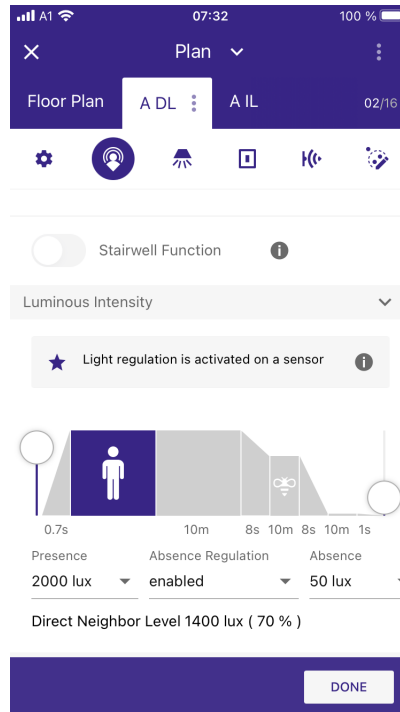
Die am Kopf des Sensors gemessenen Werte sind unterschiedlich und betragen ein Vielfaches des Lux-Niveaus der Oberfläche unter dem Sensor. Im Einzelnen hängen sie vom Reflexionsgrad der Oberfläche unter dem Sensor und vom Abstand des Sensors zur Oberfläche ab. Als Faustregel können Sie die folgende Berechnung verwenden:

\_ Ein für die Lichtregulierung programmierter Luxwert von z.B. 500 Lux entspricht bis zu 2000 Lux auf der Fläche unterhalb des Sensors.

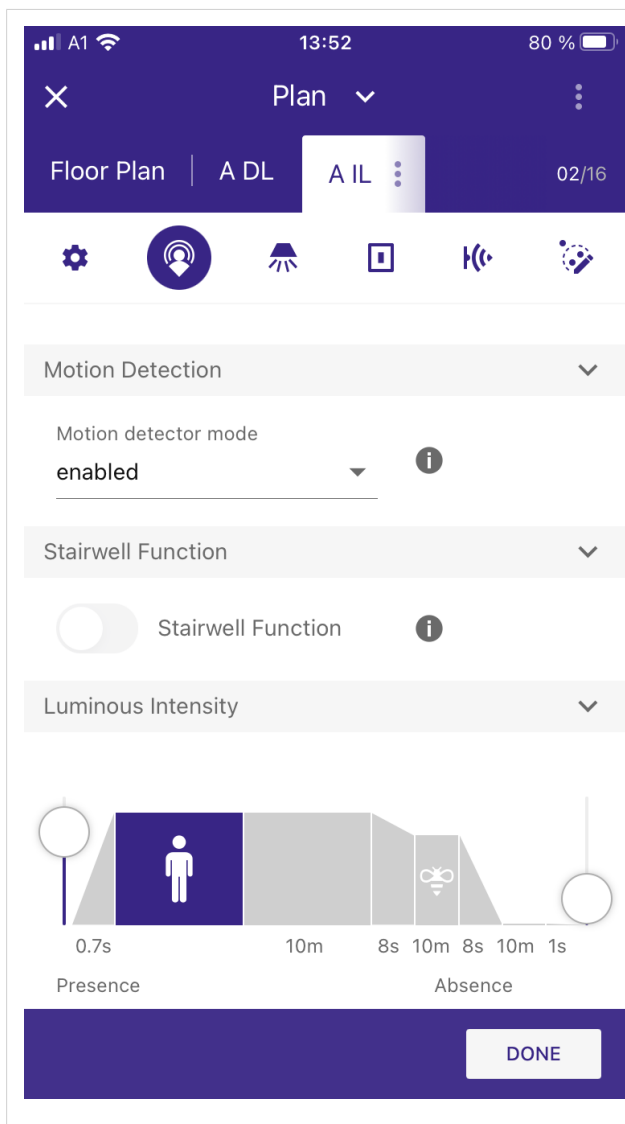
## Free Standing Luminaire



Die Lichtregelung kann nur für die Präsenzstufe oder auch für die Abwesenheitsstufe aktiviert werden.



## Free Standing Luminaire



Beispielgruppe ohne Lichtregulierung:

Wenn Sie in Ihrer Gruppe keine Lichtregulierung aktiv haben, können Sie den An- und Abwesenheitsgrad in Prozent auswählen.

In diesem Fall ist die Lichtregulierung nicht aktiv und das Licht geht bei Erreichen des Anwesenheits- oder Abwesenheitszustandes auf die programmierten festen Ausgangswerte.

## Free Standing Luminaire

### Lichtregelungsalgorithmus für die FSL-Mehrkopfanwendung

Bei mehrköpfigen FSLs wird die Luxzahl aller Sensoren berücksichtigt und die Lichtregelung regelt das Licht, bis alle Sensoren den eingestellten Wert erreicht haben. Dies ermöglicht es, dass die gesamte FSL homogen geregelt wird, d. h. alle Köpfe haben den gleichen Luxwert. Die folgenden Beispiele veranschaulichen zwei verschiedene Szenarien mit einem 4-Kopf-FSL.

#### Szenario A:

Kopf A in Anwesenheit -> Der Sensor von Kopf A wird als Referenz verwendet, da sich nur ein Kopf im Anwesenheitsstatus befindet.

**\_ Wenn die SWARM-Funktion nicht aktiviert ist**

\_ Kopf B, C und D bleiben ausgeschaltet

**\_ Wenn die SWARM-Funktion aktiviert ist**

\_ Kopf B, C und D gehen auf "SWARM direkter Nachbar-Wert", die Köpfe regeln auf z.B. 50 % des programmierten Zielwertes (wenn der direkte Nachbar-Wert auf 50 % programmiert ist), aber als Referenzsensor wird der Sensor berücksichtigt, welcher den niedrigeren Luxwert der drei Köpfe misst.

#### Szenario B:

Kopf A und B in Anwesenheit → Sensor, der den unteren Lux-Wert misst, wird als Referenzsensor verwendet.

**\_ Wenn die SWARM-Funktion nicht aktiviert ist**

\_ Kopf C und D bleiben ausgeschaltet.

**\_ Wenn die SWARM-Funktion aktiviert ist**

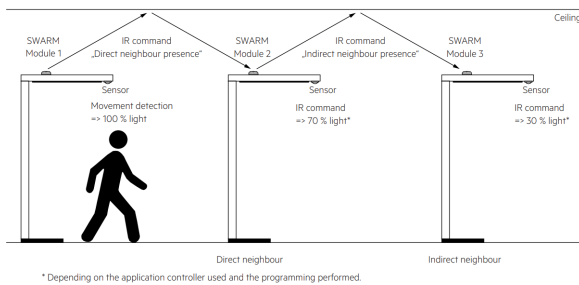
\_ Kopf C und D gehen auf "SWARM Direkter Nachbar-Wert", die Köpfe regeln auf z. B. 50 % des programmierten Zielwertes (wenn der SWARM Direkter Nachbar-Wert auf 50 % programmiert ist), aber als Referenzsensor wird der Sensor berücksichtigt, welcher den niedrigeren Luxwert der beiden Köpfe misst.

## SWARM-Profil

### SWARM-Profil

#### Einführung SWARM-Profil

Durch die SWARM-Steuerung können die FSL (Stehleuchten) drahtlos über Infrarot (IR) miteinander kommunizieren. Für diese Funktionalität ist der [adaptiveSWARM-Sensor](#) erforderlich. Wenn eine Leuchte Anwesenheit erkennt, übernimmt sie die Rolle eines erkennenden FSL im SWARM-System und sendet IR-Befehle an die umliegenden Nachbarleuchten. Abhängig vom Abstand zum detektierenden FSL können die Nachbarleuchten zwei unterschiedliche Rollen übernehmen: Direkte oder indirekte Nachbarn und die Leuchten schalten sich entsprechend ihrer Rolle mit reduziertem Lichtniveau ein.



Der adaptiveSWARM-Sensor bietet:

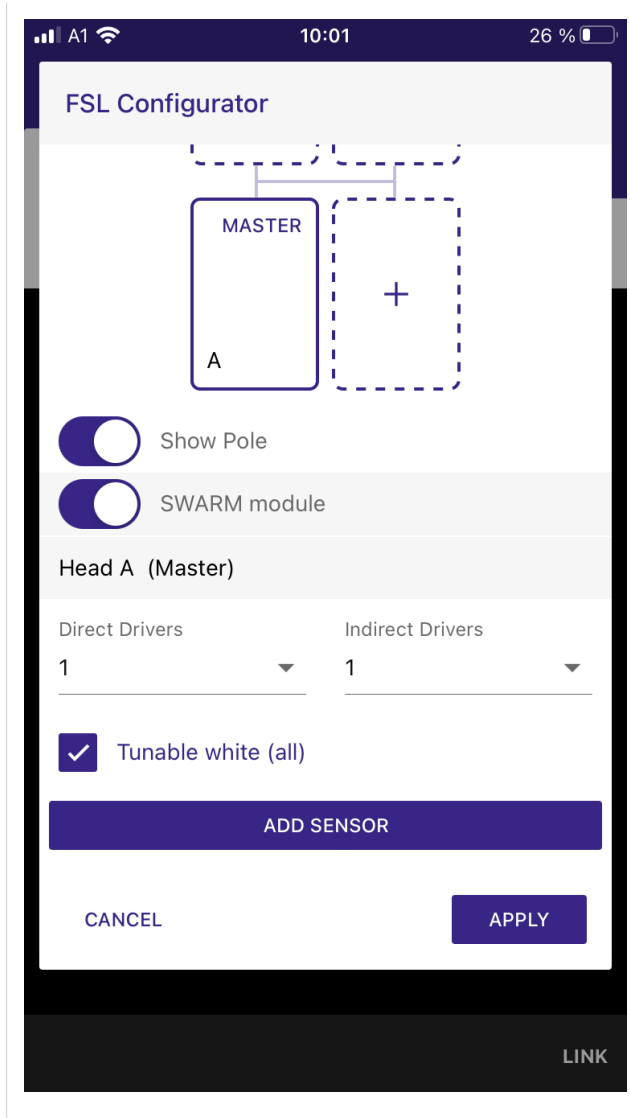
- \_ Sofortige Steigerung des Komforts im Büro
- \_ IR-Kommunikation – kein Mesh-Netzwerk erforderlich, um die SWARM-Kommunikation zwischen benachbarten Leuchten herzustellen
- \_ Flexible und adaptive Positionierung der Beleuchtungskörper
- \_ Einfache Snap-In-Installation, unterstützt Zhaga Book 20
- \_ Einfache Möglichkeit zur Aufrüstung und Sanierung vor Ort

Der adaptiveSWARM wird oben auf einem FSL montiert. Es sendet IR-Signale aus, die von der Decke reflektiert und von der benachbarten Leuchte empfangen werden. Damit diese Funktion funktioniert, benötigen auch die benachbarten Leuchten einen adaptiven SWARM.

Weitere Informationen zum adaptiveSWARM finden Sie im [Datenblatt](#).

## SWARM-Profil

So erstellen Sie ein SWARM-Profil

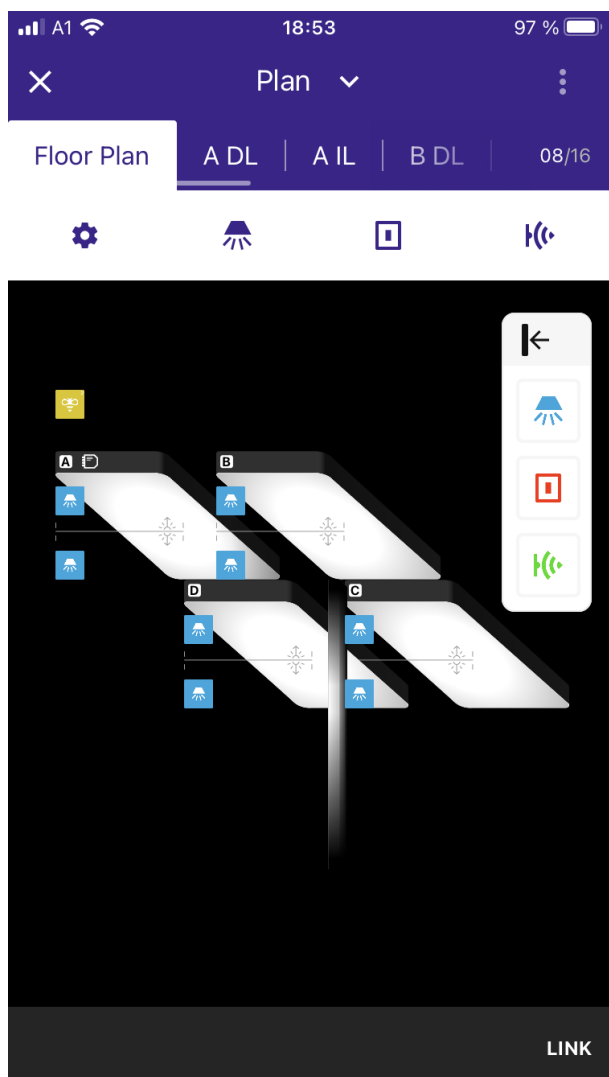


\_ Um das SWARM-Profil zu aktivieren, wählen Sie in der **FSL-Konfiguratoransicht** das Feld **SWARM-Modul** aus .

→ Ihr adaptiveSWARM wird automatisch zu jeder Gruppe Ihrer FSL hinzugefügt.

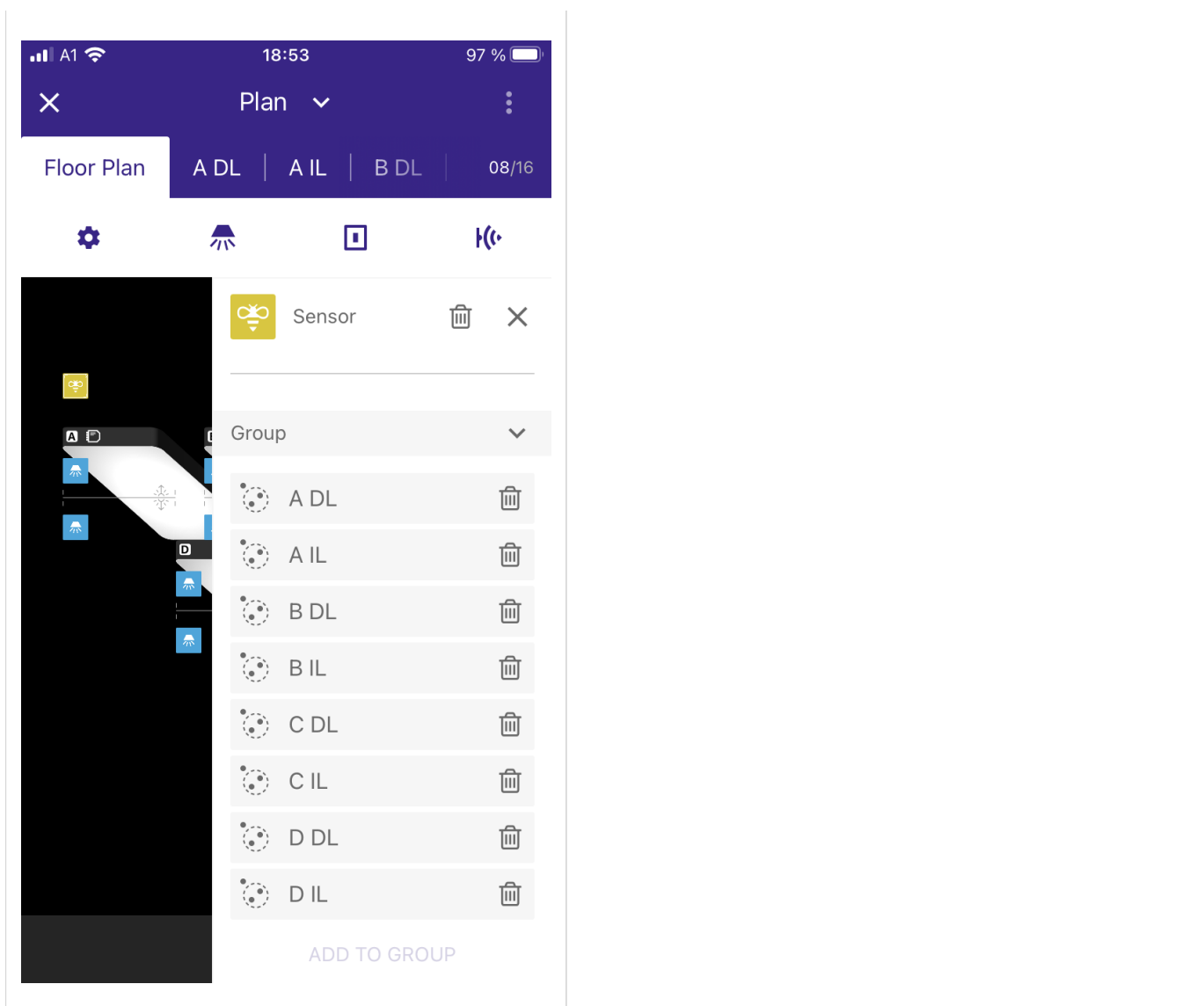
Auf diese Weise müssen Sie den adaptiveSWARM-Sensor nicht zusätzlich über die Funktion **ADD SENSOR** zu einem Ihrer FSL-Köpfe hinzufügen .

## SWARM-Profil

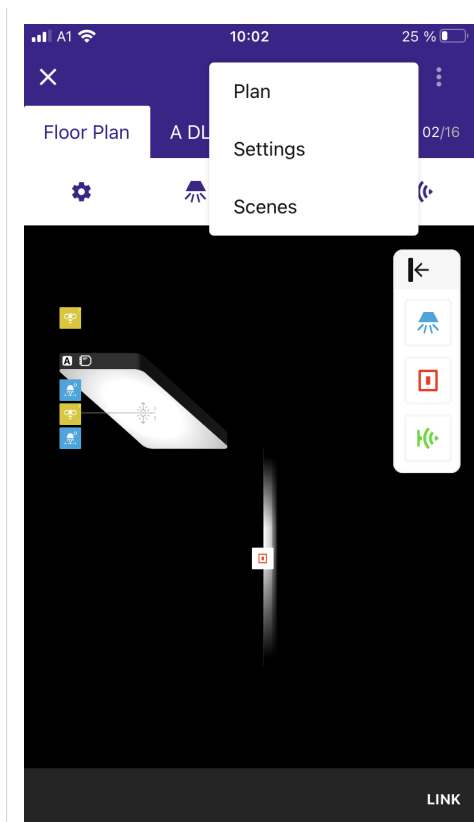


Wenn das SWARM-Modul in der **FSL-Konfiguratoransicht** aktiviert ist , erscheint das adaptiveSWARM automatisch oben links in der Ansicht und wird automatisch zu allen Gruppen des FSL hinzugefügt.

## SWARM-Profil

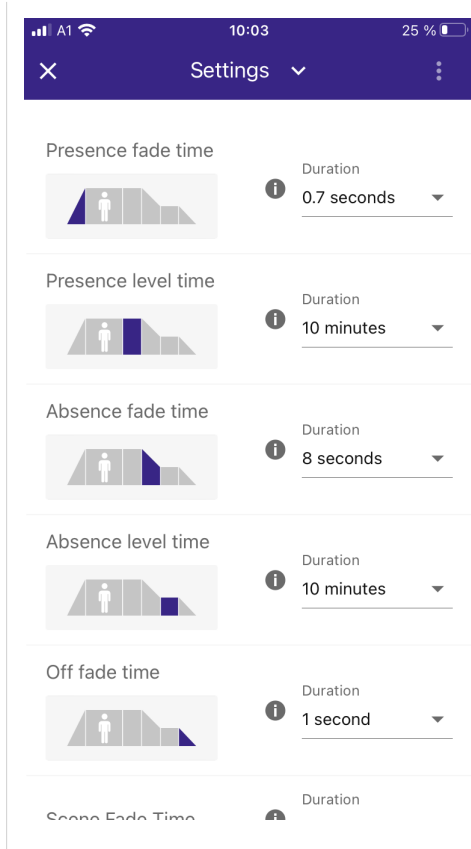


## SWARM-Profil



- \_ Um das Verhalten des SWARM-Moduls zu programmieren, gehen Sie zu **Settings**.

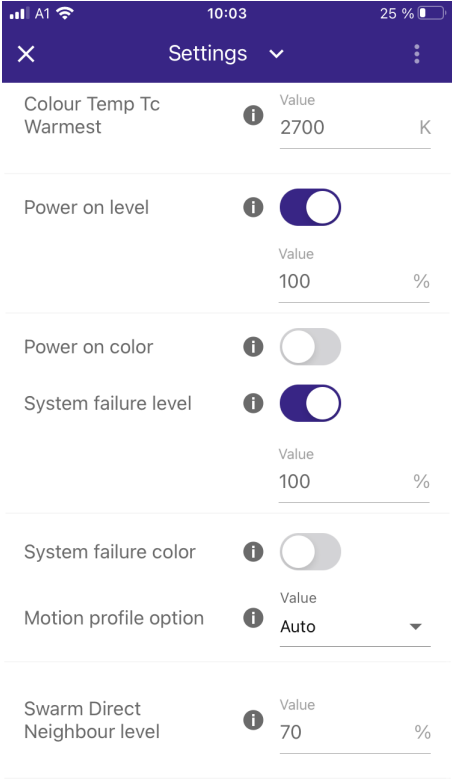
## SWARM-Profil



In der Ansicht **Settings** können Sie die Anwesenheits- und Abwesenheitsstufen für die gesamte FSL definieren.

Weitere Informationen zur Seite **Settings** finden Sie unter [Globale Einstellungen](#), S. 121.

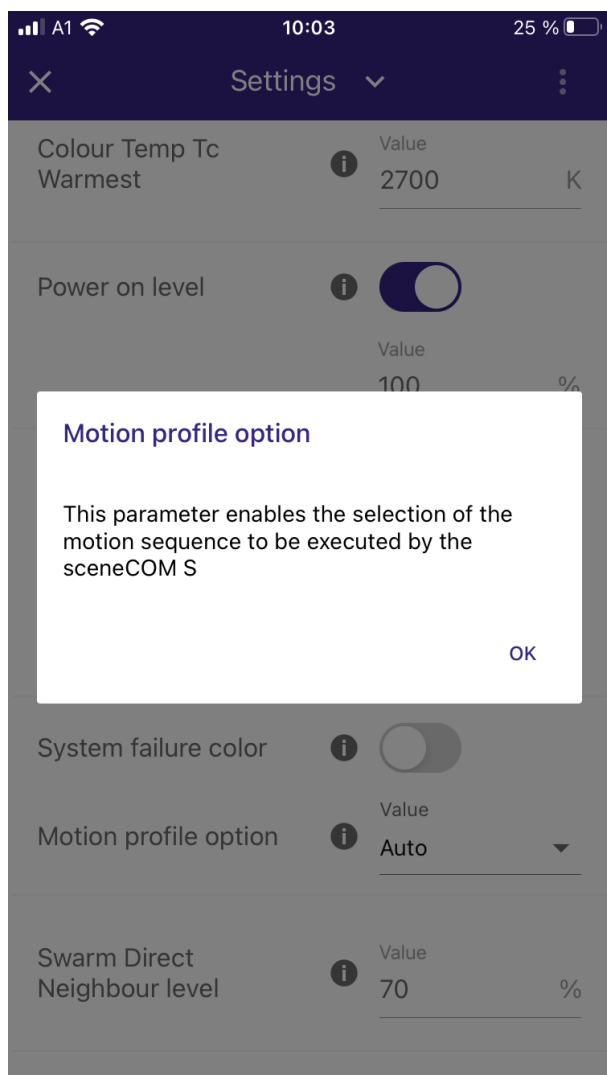
## SWARM-Profil



Wenn Sie nach unten scrollen, finden Sie die **SWARM-Features**.

Parameter	Value	Unit
Colour Temp Tc Warmest	2700	K
Power on level	100	%
Power on color	Off	
System failure level	100	%
System failure color	Off	
Motion profile option	Auto	
Swarm Direct Neighbour level	70	%

## SWARM-Profil



Für das SWARM-Modul stehen verschiedene Bewegungsprofiloptionen zur Verfügung.

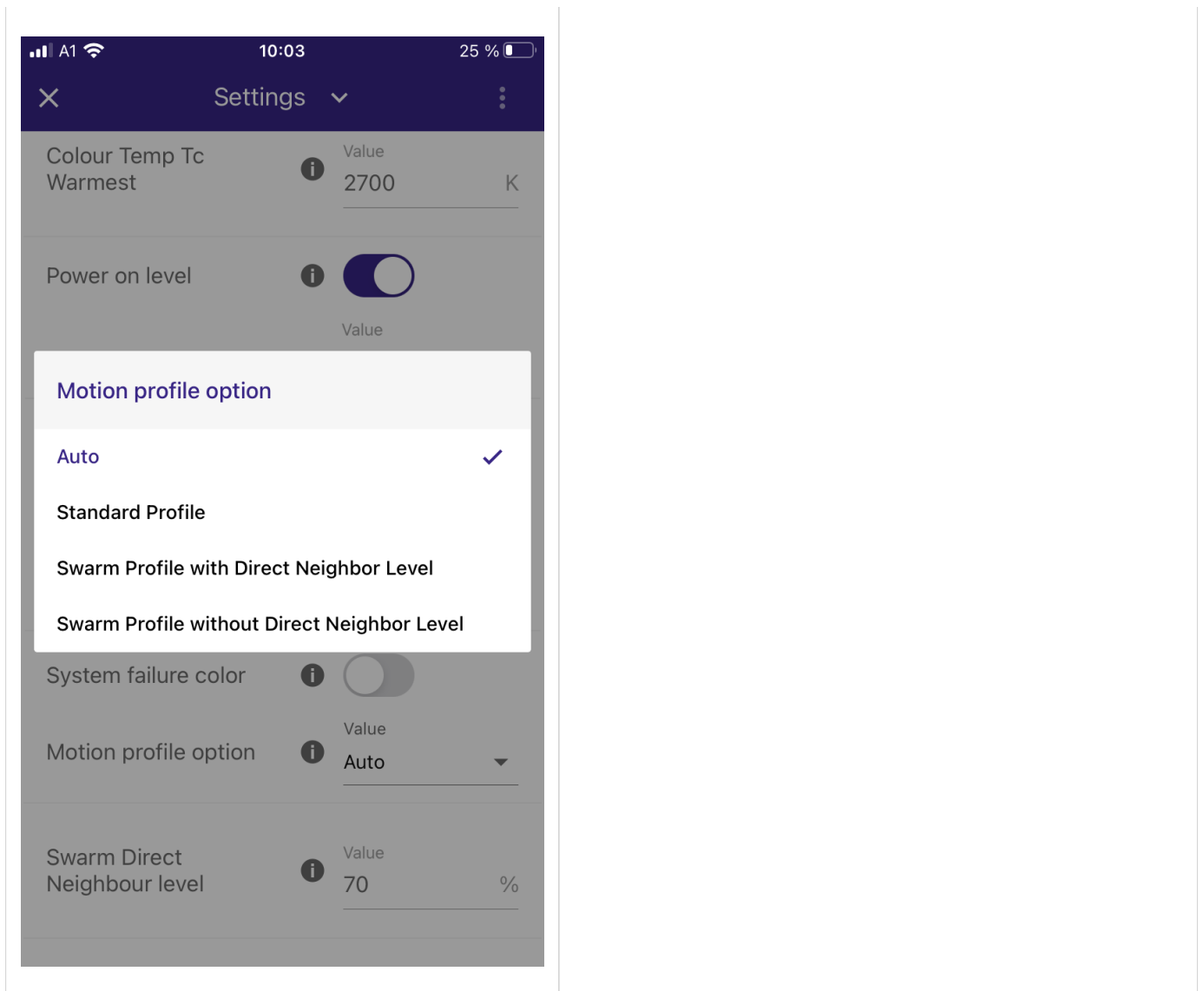
### Auto mode

- \_ Der **Auto**-Modus kann ausgewählt werden, wenn die FSL das Werk ohne adaptiveSWARM verlässt, aber möglicherweise in Zukunft damit ausgestattet wird.
- \_ Wenn die FSL in Zukunft mit einem adaptiveSWARM aktualisiert wird, ist keine zusätzliche Inbetriebnahme erforderlich, der sceneCOM S erkennt den adaptiveSWARM und wählt automatisch das Bewegungsprofil **Swarm with direct Neighbor level** aus.

### Standardprofil

- \_ Das Standardprofil sollte verwendet werden, wenn das FSL das Werk ohne adaptiveSWARM verlässt und auch nicht geplant ist, es in Zukunft mit einem adaptiveSWARM zu aktualisieren.
- \_ Wenn in diesem Fall die FSL in Zukunft noch mit einem adaptiveSMART aktualisiert wird, muss das Profil in der **FSL-Konfiguratoransicht** auf das gewünschte geändert werden.

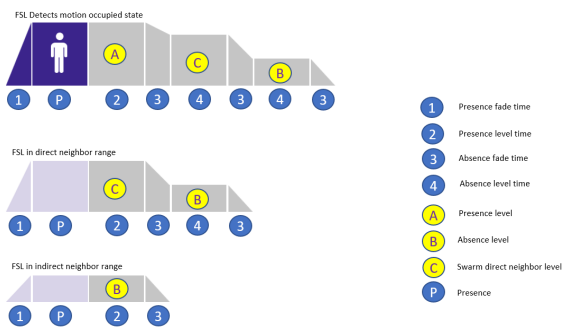
## SWARM-Profil



## SWARM-Profil

### Schwarmprofil mit direkter Nachbarebene

#### Zeiten und Dimmstufen, wenn Bewegungsprofil mit direkter Nachbarstufe programmiert ist



#### Erfassendes FSL:

Das erkennende FSL ist die freistehende Leuchte, die Anwesenheit erkennt, auf Anwesenheitslichtniveau geht und ein Anwesenheitsereignis an die umliegenden Leuchten sendet (direkt benachbarte FSL).

Wird keine Anwesenheit mehr erkannt, dimmt die Leuchte auf das Niveau des direkten Nachbarn und anschließend auf das Abwesenheitsniveau, bevor sie ausschaltet.

#### Direkt benachbarte FSL:

Die direkt benachbarten freistehenden Leuchten sind die Leuchten, die ein IR-Signal direkt von der erkennenden FSL erhalten. Die Leuchte geht auf die direkte Nachbarebene und sendet ein Anwesenheitsereignis an umliegende Leuchten.

Wenn eine Leuchte bereits ein Anwesenheitsereignis von der erkennenden FSL empfangen hat, wird das Ereignis ignoriert.

Wenn keine Anwesenheit mehr erkannt wird, dimmt die Leuchte auf den Abwesenheitswert, bevor sie ausschaltet.

#### Indirekte Nachbar-FSL:

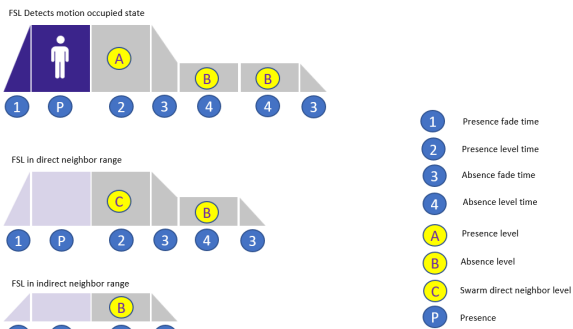
Bei den indirekten Nachbar-Stehleuchten handelt es sich um Leuchten, die nur ein IR-Signal von der direkten Nachbarleuchte erhalten und zuvor noch kein Signal erhalten haben. Diese Leuchten gehen auf die Abwesenheitsebene.

Wird keine Präsenz mehr erkannt, wird die Leuchte auf Aus gedimmt.

## SWARM-Profil

### Schwarmprofil ohne direkte Nachbarebene

#### Zeit- und Dimmstufen, wenn Bewegungsprofil ohne direkte Nachbarstufe programmiert ist



#### Erfassendes FSL:

Das erkennende FSL ist die freistehende Leuchte, die Anwesenheit erkennt, auf Anwesenheitslichtniveau geht und ein Anwesenheitsereignis an die umliegenden Leuchten sendet (direkt benachbarte FSL).

Wird keine Anwesenheit mehr erkannt, dimmt die Leuchte auf die Abwesenheitsstufe und löst 2x die Abwesenheitsstufenzeit aus.

#### Direkt benachbarte FSL:

Die direkt benachbarten freistehenden Leuchten sind die Leuchten, die ein IR-Signal direkt von der erkennenden FSL erhalten. Die Leuchte geht auf die direkte Nachbarebene und sendet ein Anwesenheitsereignis an umliegende Leuchten.

Wenn eine Leuchte bereits ein Anwesenheitsereignis von der erkennenden FSL empfangen hat, wird das Ereignis ignoriert.

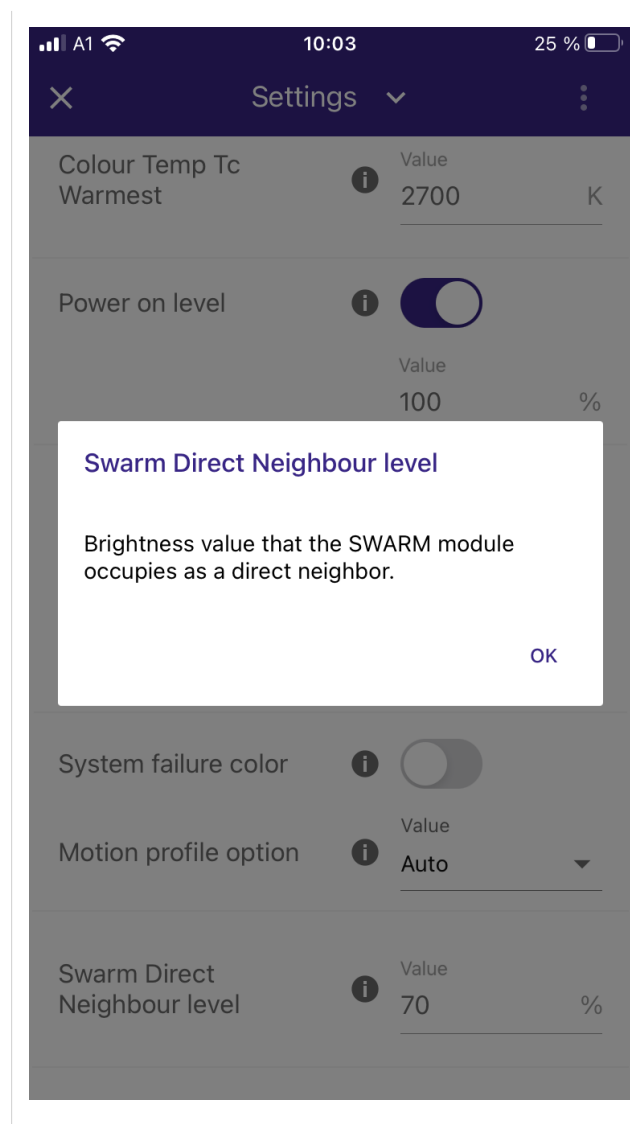
Wenn keine Anwesenheit mehr erkannt wird, dimmt die Leuchte auf den Abwesenheitswert, bevor sie ausschaltet.

#### Indirekte Nachbar-FSL:

Bei den indirekten Nachbar- Stehleuchten handelt es sich um Leuchten, die nur ein IR-Signal von der direkten Nachbarleuchte erhalten und zuvor noch kein Signal erhalten haben. Diese Leuchten gehen auf die Abwesenheitsebene.

Wird keine Präsenz mehr erkannt, wird die Leuchte auf Aus gedimmt.

## SWARM-Profil



**Swarm Direct Neighbor level** kann geändert werden.

Der Standardwert beträgt 70 % Lichtleistung. Es kann ein beliebiger Wert zwischen 0 und 100 % eingegeben werden.

Wenn der Standardwert von 70 % verwendet wird, bedeutet dies, dass das Licht von der FSL, die sich auf der **Direct Neighbor level** befindet, auf 70 % des im entsprechenden Sensorrezept programmierten Dimmwerts geht.

Beispiel: Ihr FSL-Sensorrezept hat eine aktive Bewegung, keine Lichtregelung und der Anwesenheitswert für diesen FSL ist auf 100 % programmiert. Befindet sich diese FSL im direkten Nachbarbereich, wird sie mit 70 % Dimmlevel beleuchtet.

Wenn bei Ihrem FSL die Lichtregelung aktiv ist, wird das Licht des FSL auf 70 % des programmierten Lux-Levels geregelt.

Beispiel: Lux-Wert für Anwesenheit ist auf 1000 Lux programmiert. Befindet sich Ihr FSL im **Direct Neighbor level**, schaltet sich das Licht ein und das Licht wird auf eine Lichtstärke von 70 % der programmierten Präsenzstärke geregelt, in diesem Fall auf 700 Lux.

## SWARM-Profil

### FAQ „SWARM-Modul“

<p>Kann ich adaptiveSWARM einfach in meiner Leuchte installieren und die Vorteile der SWARM-Funktionalität nutzen? Oder ist ein zusätzlicher Bewegungssensor nötig?</p>	<p>Es ist immer zwingend erforderlich, dass im FSL mindestens ein Bewegungssensor installiert ist. Ohne einen Bewegungssensor weiß der adaptiveSWARM nicht, ob Präsenz vorhanden ist oder nicht, und leitet kein Ereignis an die Nachbar-FSL weiter.</p>
<p>Ist es notwendig, einer Gruppe meiner FSL ein adaptiveSWARM hinzuzufügen? Oder wird es automatisch für alle Gruppen konfiguriert?</p>	<p>Damit das SWARM-Modul sofort funktioniert, reicht es aus, das SWARM-Modul in der <b>FSL-Konfiguratoransicht</b> zu aktivieren. Dadurch wird das adaptiveSWARM automatisch zu allen Gruppen Ihrer FSL hinzugefügt.</p>
<p>Ich habe in der FSL-Konfiguratoransicht das SWARM-Modul ausgewählt. Nun möchte ich den adaptiveSWARM-Sensor aus einer meiner Gruppen entfernen, beispielsweise der indirekten Gruppe. Was wird in diesem Fall passieren? Wird diese Gruppe nicht mehr auf die SWARM-Ereignisse reagieren, die von der nahegelegenen FSL gesendet werden?</p>	<p><b>Ja, sobald Sie das SWARM-Modul in der FSL-Konfiguratoransicht aktiviert haben, wird der adaptiveSWARM-Sensor allen FSL-Gruppen hinzugefügt.</b></p> <p>Wenn Sie möchten, dass einige Gruppen, beispielsweise die DL-Gruppe, nicht auf Schwarmereignisse reagieren, die von nahegelegenen FSLs gesendet werden, können Sie den adaptiveSWARM-Sensor aus der entsprechenden Gruppe entfernen.</p>
<p>Ich habe das SWARM-Modul aktiv und der <b>Direct Neighbor Level</b> ist auf 70 % programmiert (Standard). Ich habe aber auch die Lichtregulierung aktiv! Wird das <b>Direct Neighbor Level</b> auch dann abgerufen, wenn die Lux-Werte höher sind als die für die Lichtregulierung programmierten?</p>	<p>Wenn Sie die Lichtregulierung für Ihre FSL aktiviert haben und die Lux-Regulierungsstufe z. B. 100 Lux beträgt, bedeutet dies, dass das Licht auf 70 % geregelt wird, wenn sich Ihre FSL im Bereich <b>Direct Neighbor Level</b> befindet, in diesem Fall also 70 Lux. Ist die Beleuchtungsstärke höher, dimmt die Leuchte herunter, ist sie niedriger, dimmt sie hoch und erreicht 70 Lux.</p>
<p>Ich sehe die Option <b>Indirect Neighbor Level</b> nicht. Wie kann ich die <b>Indirect Neighbor Level</b> programmieren?</p>	<p>Der <b>Indirect Neighbor Level</b> kann nicht speziell für das SWARM-Modul programmiert werden. Wenn Sie das SWARM-Modul verwenden, rufen die Leuchten im Bereich <b>Indirect Neighbor Level</b> die in den Einstellungen und im entsprechenden Sensorrezept programmierte <b>Absence Level time and level</b>. Außerdem wird die <b>Absence fade time</b> anstelle der <b>Off fade time</b> verwendet.</p>

## SWARM-Profil

<p>Was passiert, wenn ich meinem FSL-Kopf über die Funktion <b>ADD SENSOR</b> und nicht über das SWARM-Modul in der <b>FSL-Konfiguratoransicht</b> einen adaptiven SWARM zuweise ?</p> <p>Was passiert, wenn ich nur eine Instanz aus dem manuell hinzugefügten adaptiveSWARM auswähle?</p>	<p>DIES WIRD NICHT EMPFOHLEN. Wenn Sie dies tun, geschieht dies auf eigene Verantwortung!</p> <p>Normalerweise müssen Sie adaptiveSWARM nicht zu einem Ihrer FSL-Köpfe hinzufügen. Um die SWARM-Funktionen nutzen zu können, müssen Sie lediglich das SWARM-Modul in der <b>FSL-Konfiguratoransicht</b> aktivieren .</p> <p>Wenn Sie einem Kopf jedoch durch Auswahl von <b>ADD SENSOR</b> noch einen adaptiveSWARM hinzufügen, müssen Sie wissen, dass dieses SWARM-Modul als reines Eingabegerät und nicht als SWARM-Modul erkannt wird. Das bedeutet, dass Sie die Vorteile der SWARM-Profile (direkter/indirekter Nachbar) nicht nutzen können.</p> <p>Dennoch leiten die Instanzen von anderen adaptiveSWARM-Geräten empfangene Bewegungsereignisse an die DALI-Leitung weiter.</p> <p>Die Instanzen der adaptiveSWARM-Sensoren sind wie folgt angeordnet.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>_ Instanz 0 wird für das direkte Senden und Empfangen von Bewegungen verwendet.</li><li>_ Instanz 1 wird für das Senden und Empfangen indirekter Bewegungen verwendet.</li></ul> <p>Wenn Sie beispielsweise Instanz 0 deaktivieren, werden keine direkten Bewegungsereignisse gesendet oder empfangen.</p> <p>Das heißt, wenn sich Ihr FSL in direkter Reichweite eines anderen FSL mit SWARM befindet, reagiert es nicht auf die empfangenen direkten Nachbarereignisse, die indirekten Ereignisse werden jedoch weiterhin empfangen.</p> <p>Die empfangenen indirekten Ereignisse lösen nicht die SWARM-Funktion aus, sie lösen jedoch (wenn Sie die Instanzen gruppiert haben) das Sensorrezept der Gruppe aus, in der sie Mitglied sind.</p>
---	--

## SWARM-Profil

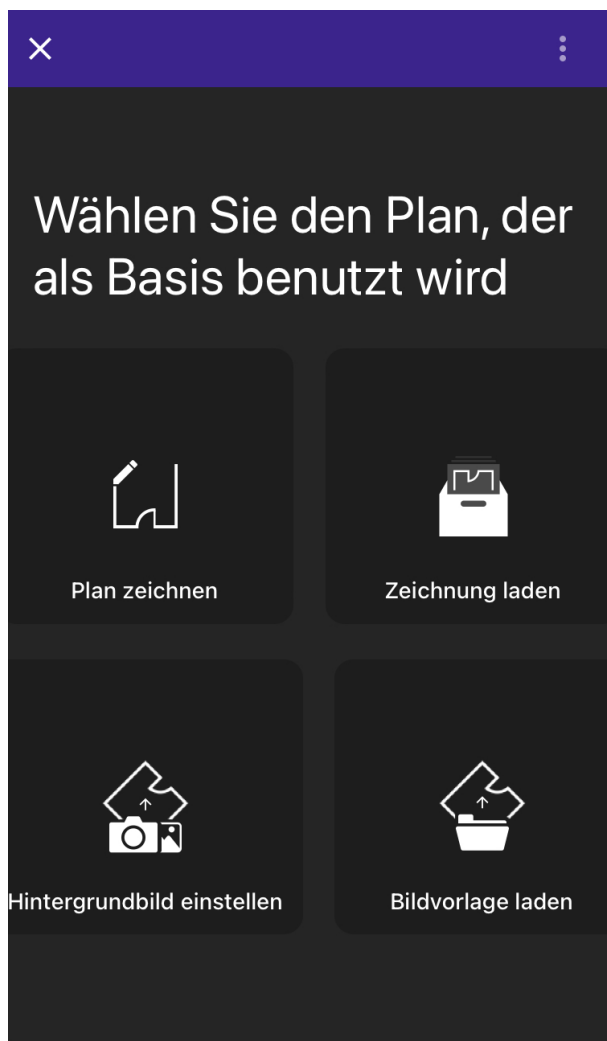
<p>Was passiert, wenn ich meiner FSL mehr als ein adaptiveSWARM zuordne? Ich habe zB 4 Köpfe und ordne jedem Kopf einen adaptiveSWARM zu?</p>	<p>DIES WIRD NICHT EMPFOHLEN. Wenn Sie dies tun, geschieht dies auf eigene Verantwortung!</p> <p>Dieser Anwendungsfall wird nicht empfohlen und ist auch nicht wirklich sinnvoll, da für einen FSL selbst bei mehreren Köpfen ein adaptiveSWARM ausreicht.</p> <p>Außerdem wird für die SWARM-Funktion nur ein adaptiveSWARM verwendet.</p> <p>Dennoch könnten Sie dies tun, die sceneCOM S FSL ermöglicht dies. Der zu den FSL-Köpfen hinzugefügte adaptiveSWARM wird automatisch in den Gruppen DL und IL des Kopfes hinzugefügt, dem Sie ihn als Sensor zugewiesen haben. Dies bringt Ihnen jedoch keine Vorteile, da das Bewegungsprofil „SWARM“ und die direkte Nachbarebene im Abschnitt <b>Settings</b> programmiert werden und für alle Köpfe Ihres FSL gelten. Und das zusätzlich hinzugefügte adaptiveSWARM wird nur als zusätzliches Eingabegerät erkannt.</p>
---	---

## Installationsprozess Room Area

### Installationsprozess Room Area

In diesem Kapitel wird die Benutzeroberfläche für die Room Area (RA)-Installation erläutert.

Wenn Sie die Installation für die Free Standing Luminaire (FSL) durchführen, lesen Sie das Kapitel [Free Standing Luminaire](#), S. 12.



→ Nachdem Sie einen Abschnitt erstellt haben, müssen Sie den Plan auswählen, der als Grundlage dienen soll.

Es stehen zwei Optionen zur Verfügung:

- \_ **Plan zeichnen** -oder-
- \_ **Hintergrundbild einstellen**

## Installationsprozess Room Area

### Grundriss erstellen

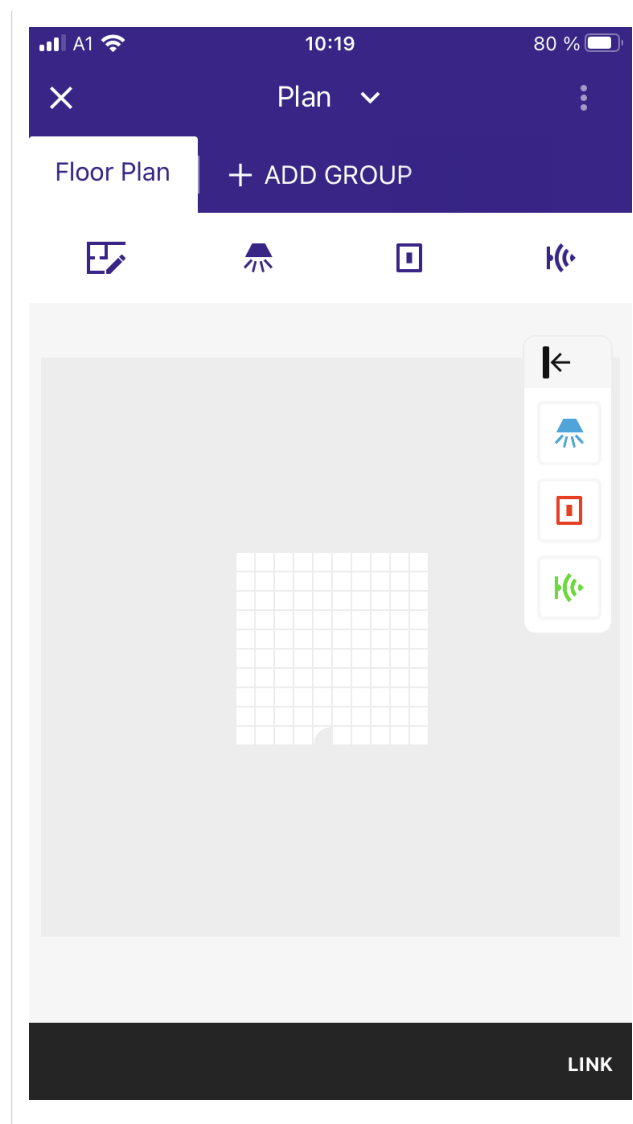


Wenn Sie **Plan zeichnen** wählen, öffnet sich das Fenster **Grundriss erstellen**.

In einem ersten Schritt können Sie die Größe des Grundrisses festlegen:

- \_ Klicken Sie auf die Werte für Breite und Länge.  
→ Es öffnet sich ein Dropdown-Menü mit Werten von 1 bis 30.
- \_ Wählen Sie einen Wert aus.
- \_ Klicken Sie auf **ANWENDEN**.

## Installationsprozess Room Area

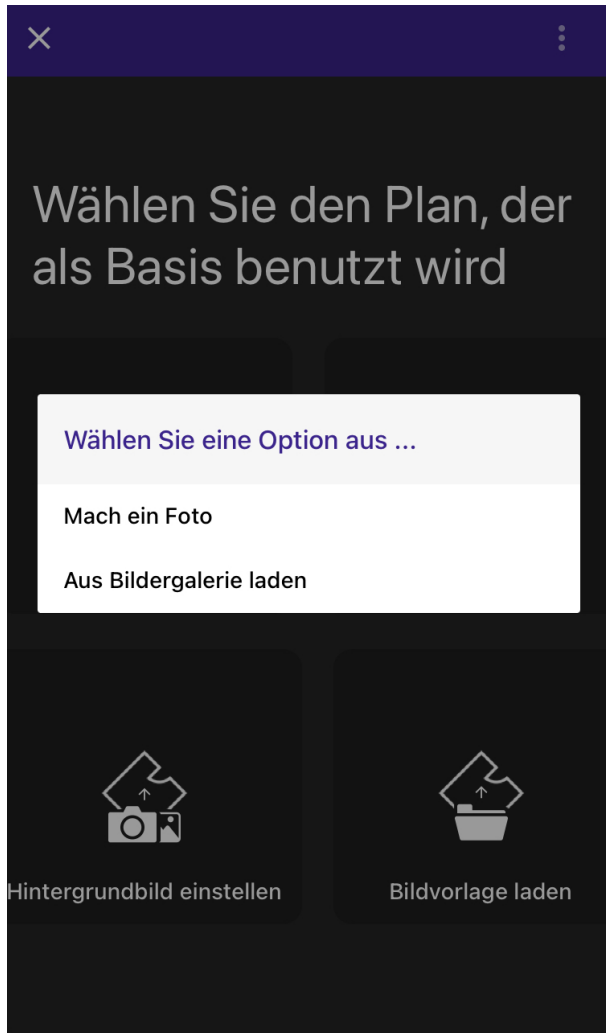


→ Eine neue Seite öffnet sich.

In dieser Ansicht können Sie Ihrem Grundriss Leuchten, Schalter und Sensoren hinzufügen, Gruppen und Szenen erstellen und Einstellungen ändern.

## Installationsprozess Room Area

### Hintergrundbild einstellen



Zum Einstellen eines Hintergrundbildes stehen zwei Optionen zur Verfügung:

- \_ **Mach ein Foto** -oder-
- \_ **Aus Bildergalerie laden**

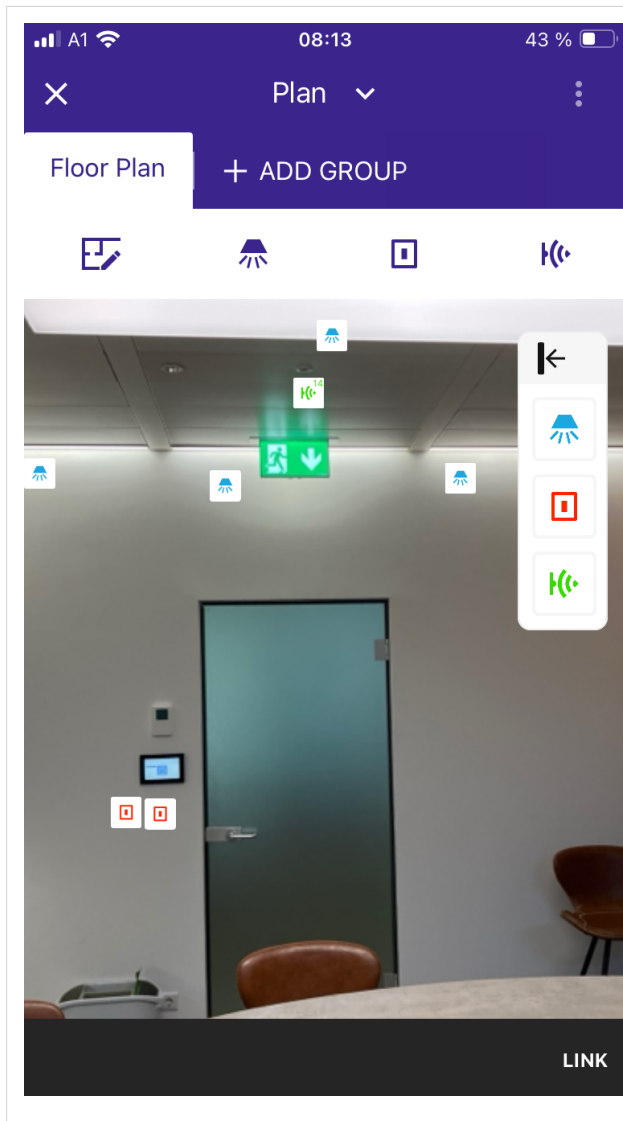
## Installationsprozess Room Area



Wenn Sie **Mach ein Foto** wählen, müssen Sie zunächst ein Foto aufnehmen, das Sie in den nächsten Schritten bearbeiten und dann als Grundlage verwenden können.

Die gleichen Optionen stehen auch für die Einstellung **Aus Bildergalerie laden** zur Verfügung.

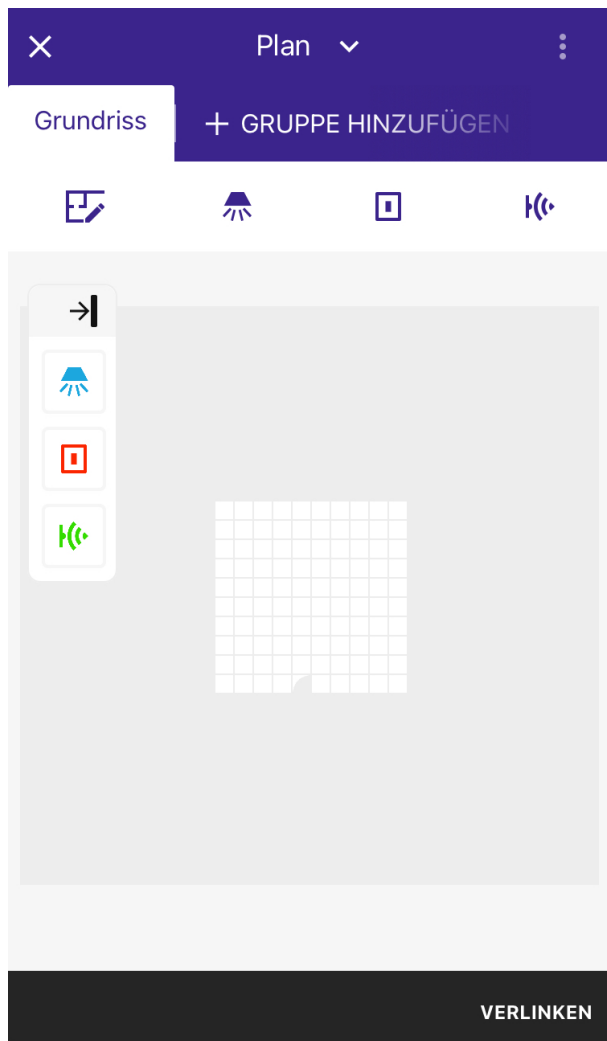
## Installationsprozess Room Area



Sobald Sie die Basis ausgewählt haben, können Sie damit beginnen, Ihre Lichter, Sensoren und Schalter an der richtigen Stelle zu platzieren.

## Installationsprozess Room Area

### Erstellen Sie eine Grundriss-Vorlagenzeichnung



Um eine Vorlagenzeichnung für den **Grundriss** zu erstellen, wählen Sie das Symbol unter **Grundriss** oben links aus, nachdem Sie Ihren Grundriss gezeichnet haben.



In dieser Phase können Türen, Fenster und zusätzlicher Raum hinzugefügt werden.

\_ Klicken Sie auf ein Symbol, um es auszuwählen.



\_ Klicken Sie auf den Grundriss, um das ausgewählte Symbol per Drag & Drop zum Grundriss hinzuzufügen.

Die Symbole haben folgende Funktion:



Wählen Sie diese Option, um den Grundriss nach links /rechts und nach oben/unten zu verschieben.



Wählen Sie + oder -, um Felder zum Grundriss hinzuzufügen oder daraus zu entfernen.

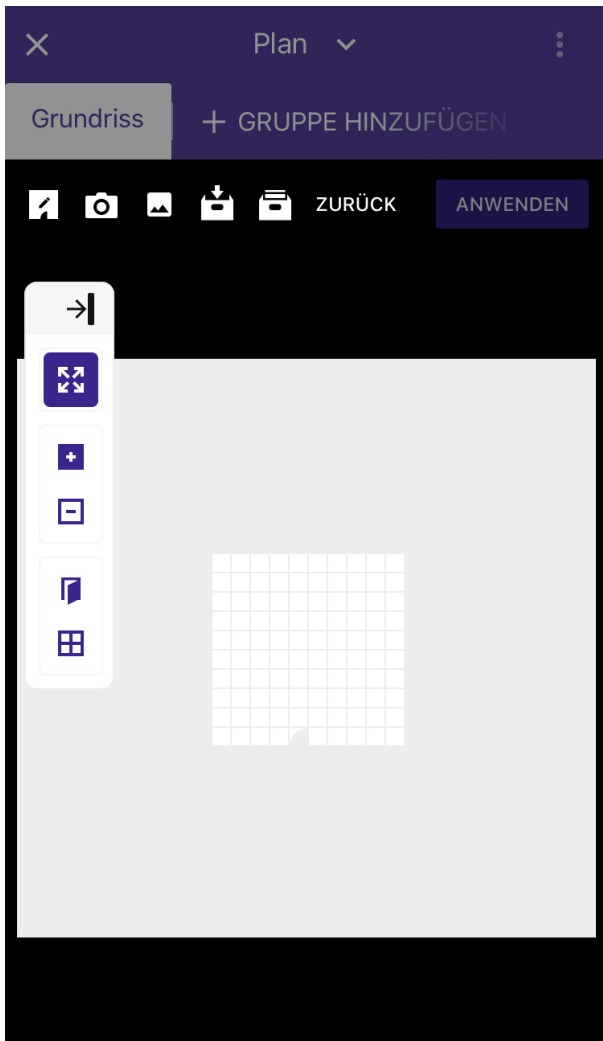


Wählen Sie das Tür- oder Fenstersymbol aus, um Türen oder Fenster hinzuzufügen oder zu entfernen.



Durch Auswahl des Pfeils oben können Symbole auf die rechte oder linke Seite des Bildschirms verschoben werden.

## Installationsprozess Room Area



Wählen Sie **ANWENDEN**, um die Änderungen zu speichern.

### HINWEIS

Durch Klick auf die Symbole für Türen und Fenster im Grundriss werden diese um jeweils 90 Grad gedreht.

Für die Bearbeitung von Bildern stehen folgende Symbole zur Verfügung



Bild bewegen



Helligkeit verändern



Zuschneiden / drehen



Geräteplatzierung

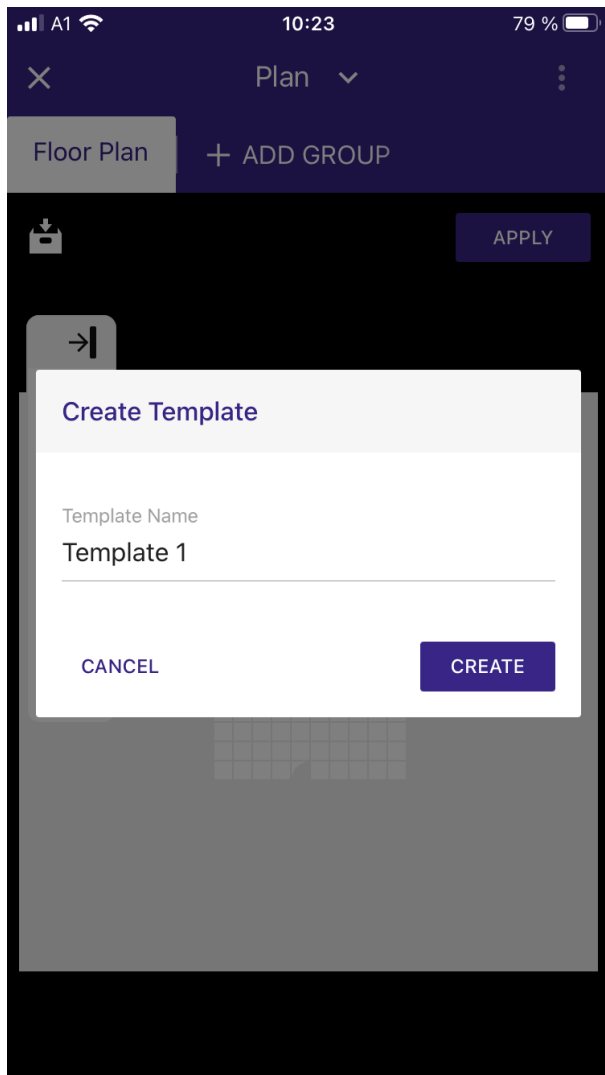
### Geräteplatzierung

Präzisionsmodus

An den Gittermodus anpassen

Im **Präzisionsmodus** können sie Ihre Leuchten, Schalter und Sensoren frei auf dem Bild platzieren, durch **An den Gittermodus anpassen** werden Symbole an das Gitter im Hintergrund ausgerichtet.

## Installationsprozess Room Area

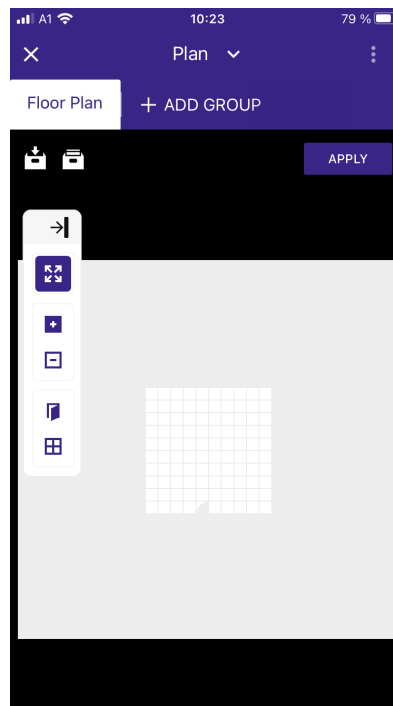


Um Ihren bearbeiteten Grundriss zu speichern, wählen Sie das Feld zum Speichern der Vorlage aus.



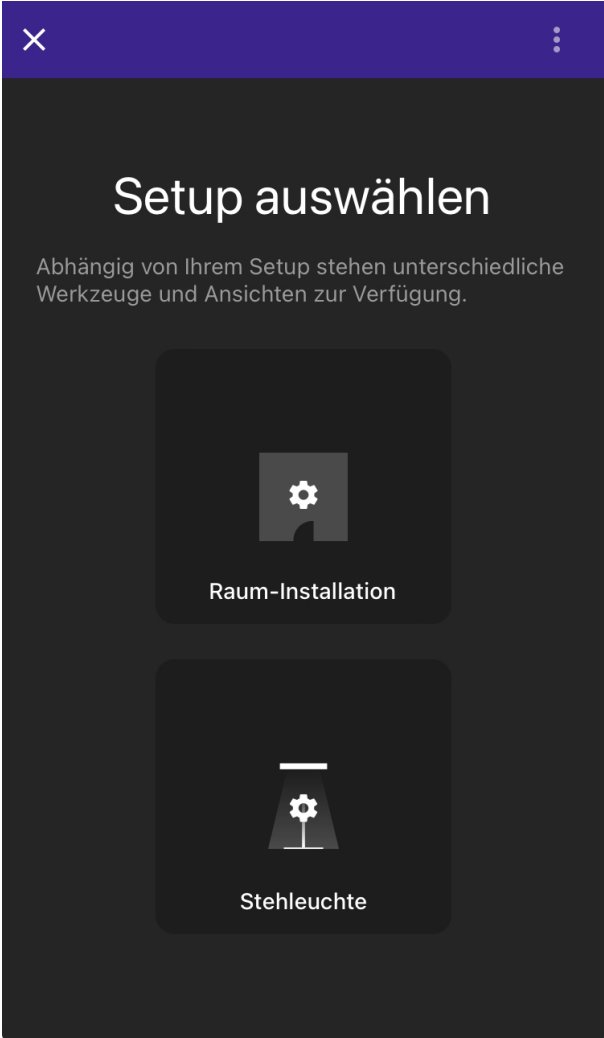
→ Es öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie den Namen der Vorlage eingeben und dann **CREATE** auswählen können.

Nachdem Sie Ihre Vorlage erstellt haben, können Sie diese über das Vorlagenfeld abrufen.



## Installationsprozess Room Area

### Laden und Bearbeiten einer Grundrissvorlage



Wählen Sie **Raum-Installation**.

## Installationsprozess Room Area

✕

Wählen Sie den Plan, der als Basis benutzt wird

Plan zeichnen

Zeichnung laden

























Hintergrundbild einstellen

Bildvorlage laden

Wählen Sie **Zeichnung laden** oder **Bildvorlage laden**.

## Installationsprozess Room Area

**Vorlagen**


 Template 1		
 Template 2		
 Template 3		
 Classroom		
 Office		
 Warehouse		
 Template 7		
 Template 8		

ABBRECHEN


→ Es öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie Ihre Vorlage auswählen können.

Bilder und Zeichnungen lassen sich anhand ihres Symbols leicht unterscheiden:

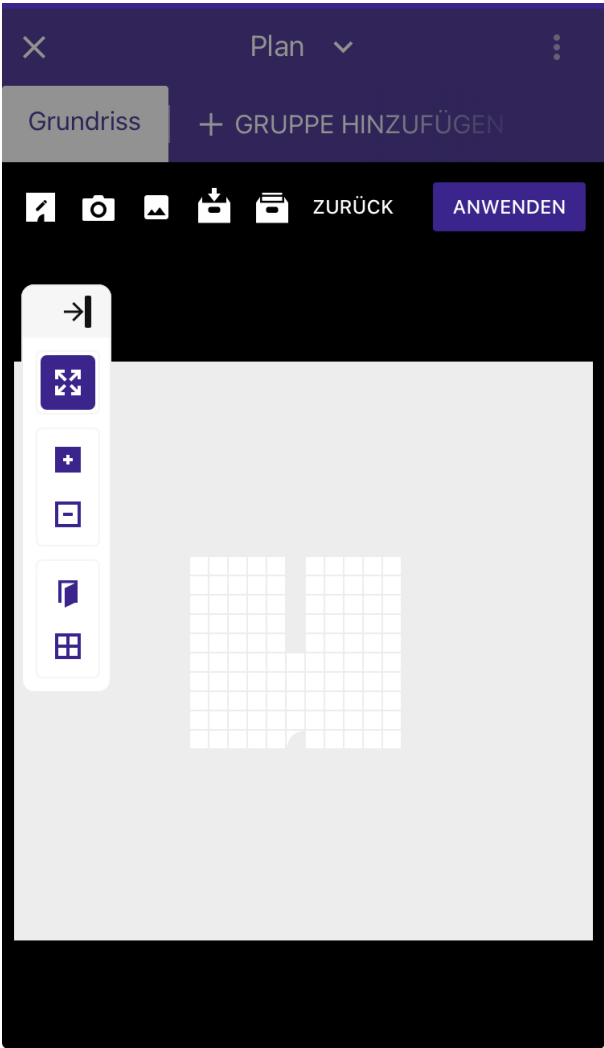
**Vorlage Zeichnung**



**Vorlage Bild**

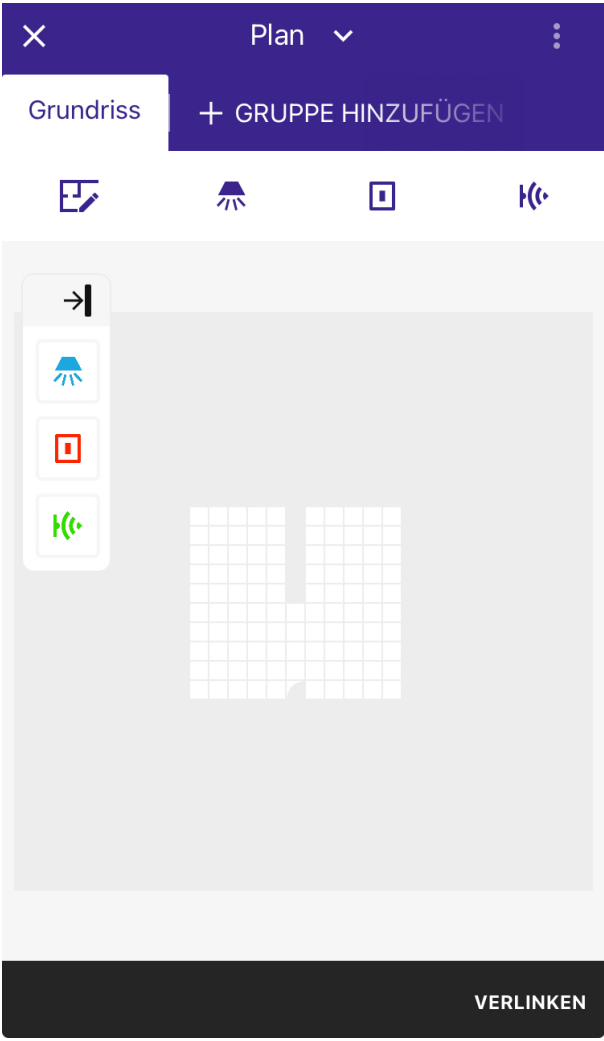


## Installationsprozess Room Area




→ Die ausgewählte Vorlage wird geladen.

## Installationsprozess Room Area

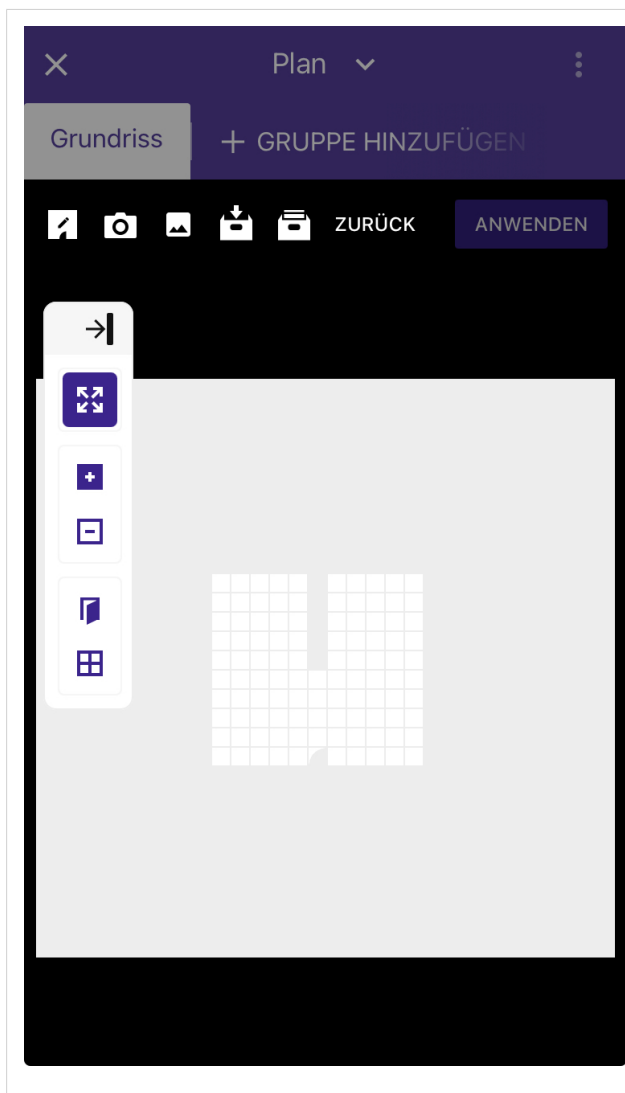


The screenshot shows the 'Plan' view of the sceneCOM S RTC Commissioning App. The top bar is dark blue with a close button (X), the text 'Plan', a dropdown arrow, and a menu icon (three dots). Below the top bar, there is a 'Grundriss' tab and a '+ GRUPPE HINZUFÜGEN' button. A toolbar contains icons for editing (pencil), lighting (lightbulb), walls (square), and audio (speakers). The main workspace shows a grid with a white room outline. A vertical toolbar on the left has a right-pointing arrow and icons for lighting, walls, and audio. At the bottom, a black bar contains the text 'VERLINKEN'.

Wenn Sie die Vorlage ändern möchten, wählen Sie das Grundrissymbol aus.



## Installationsprozess Room Area



An diesem Punkt haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

- \_ Wählen Sie **Zeichnung laden**, um eine vorhandene Zeichnung zu laden.



- \_ Wählen Sie **Bild laden**, um ein vorhandenes Bild zu laden.



- \_ Wählen Sie **Bild aufnehmen**, um ein neues Bild zu erstellen.



- \_ Wählen Sie **Plan zeichnen**, um einen neuen Plan zu zeichnen.



## Installationsprozess Room Area

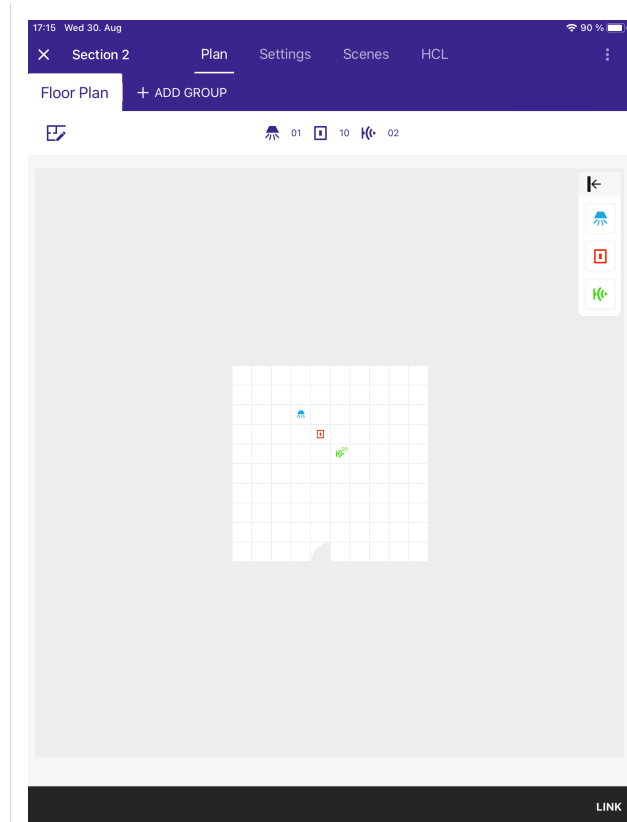
### HINWEIS

Falls Sie mit dem sceneCOM S verbunden sind, erhalten Sie die Meldung "Overwrite sceneCOM settings and Overwrite local settings".

Diese Settings sind unter [sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen](#), S. 163 ausführlich beschrieben.

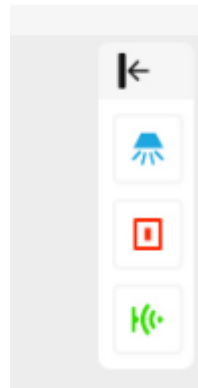
## Installationsprozess Room Area

### Leuchten, Schalter und Sensoren platzieren



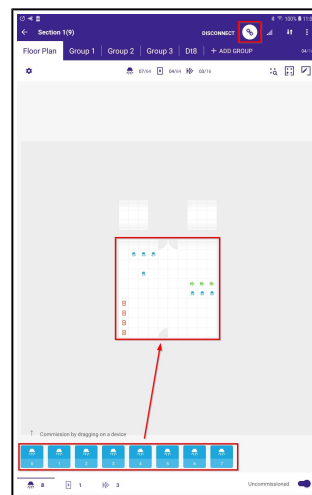
→ Es öffnet sich eine neue Seite.

Hier kann der Grundriss weiter individualisiert werden: In diesem Schritt können Leuchten, Taster / Schalter und Sensoren per Drag & Drop aus dem Gerätefenster hinzugefügt werden.



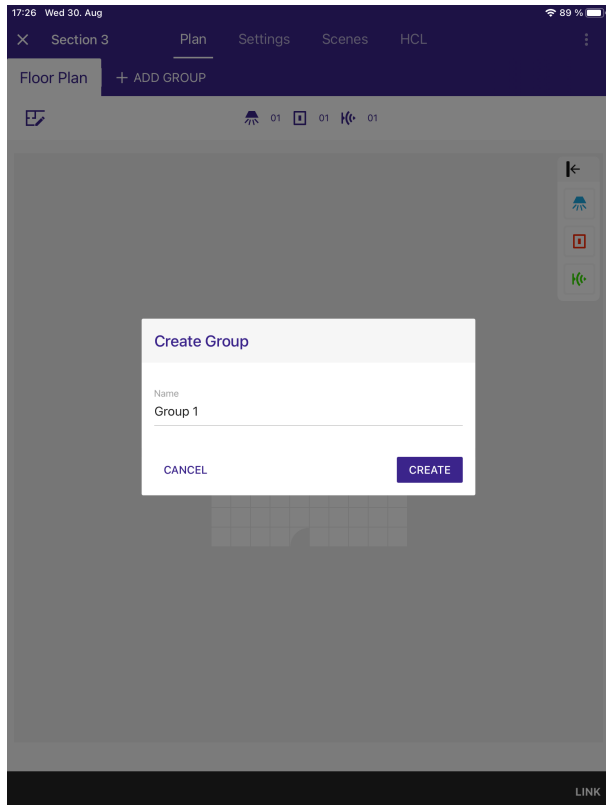
#### **HINWEIS**

Falls Sie direkt mit dem sceneCOM S verbunden sind, werden unten am Bildschirm alle Geräte eingeblendet, welche mit dem sceneCOM S verbunden sind.

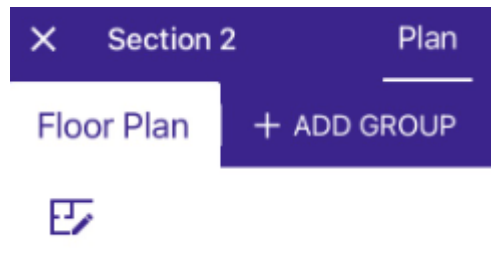


## Installationsprozess Room Area

### Erstellen Sie Gruppen



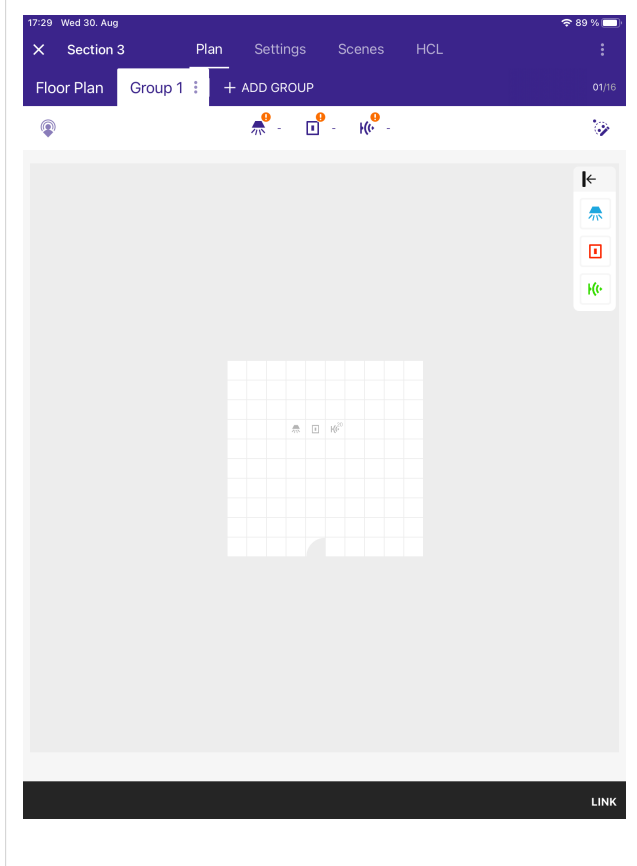
\_ Um eine Gruppe zu erstellen, wählen Sie **ADD GROUP**



\_ Geben Sie einen Namen für die Gruppe ein.

\_ Klicken Sie auf **CREATE**.


## Installationsprozess Room Area



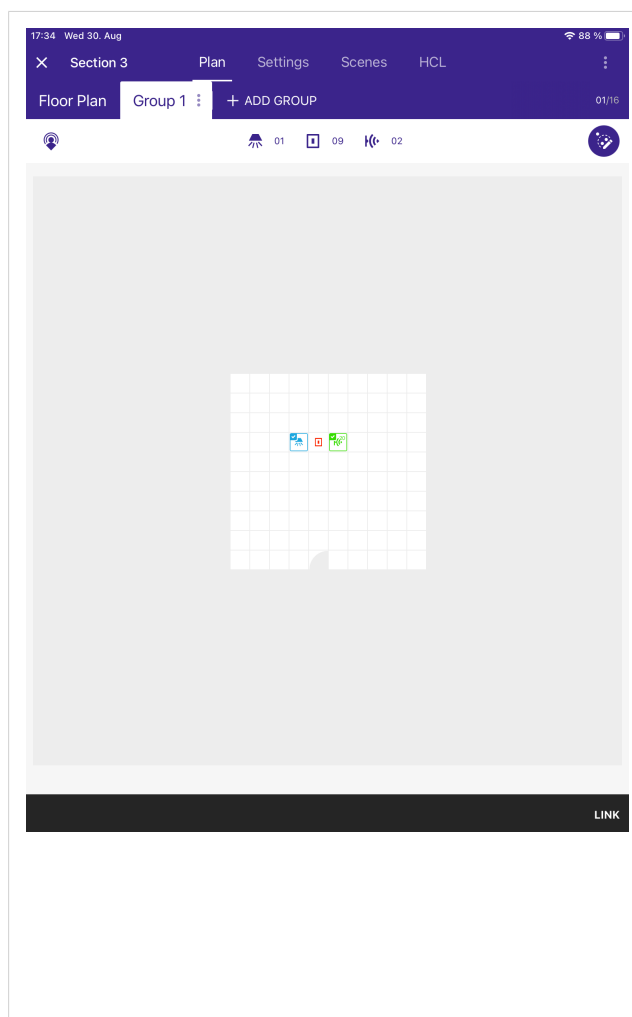
Im nächsten Schritt müssen Sie Geräte zu Ihrer Gruppe hinzufügen.

- \_ Um Geräte zu Ihrer Gruppe hinzuzufügen, wählen Sie das Gruppenänderungssymbol oben rechts aus.  
→ Das Symbol ändert sein Aussehen.

Gruppenänderung:

Inaktiv	Aktiv
	
Gruppeneinstellungen können nicht geändert werden.	Gruppeneinstellungen können geändert, Gruppenmitglieder entfernt und weitere Mitglieder hinzugefügt werden.

## Installationsprozess Room Area

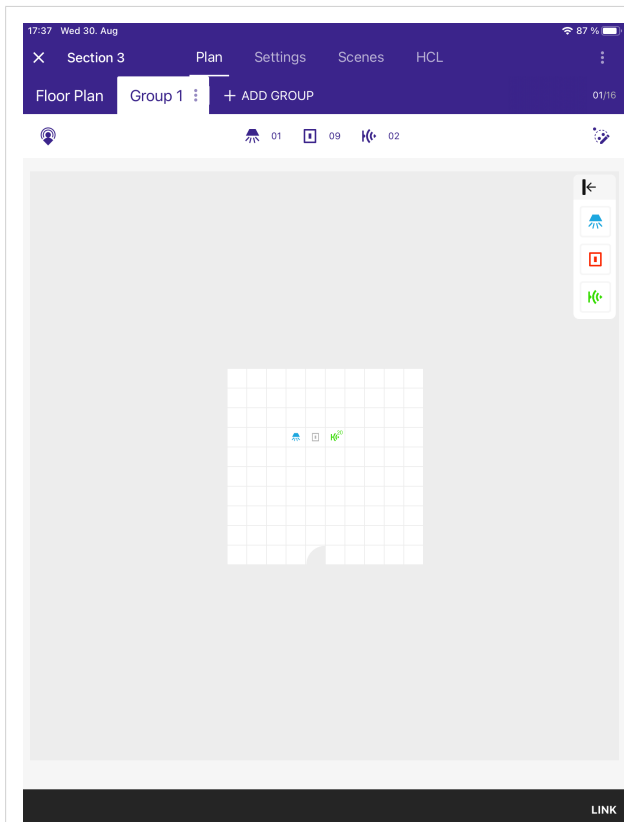


\_ Wählen Sie Geräte im Grundriss aus, um sie zum Grundriss hinzuzufügen oder daraus zu entfernen. Leuchten, Schalter, Sensoren können als Mitglieder der Gruppe ausgewählt werden.

\_ Wählen Sie Geräte aus, indem Sie sie einzeln anklicken.  
→ Ausgewählte Geräte ändern ihr Aussehen. Sie verfügen über ein zusätzliches Häkchensymbol.

Gerät:	
Nicht ausgewählt	Ausgewählt
	
	
	

## Installationsprozess Room Area



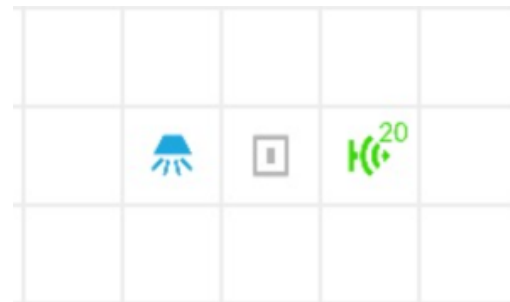
Nachdem Sie alle Mitglieder Ihrer Gruppe ausgewählt haben, wählen Sie erneut das Gruppenänderungssymbol.



Nachdem die Gruppe erstellt wurde, ist das Häkchen neben dem Gerät nicht mehr sichtbar.

Stattdessen unterscheiden sich Nicht-Mitglieder und Mitglieder der Gruppe farblich:

Gruppe:	
Nicht-Mitglied	Mitglied



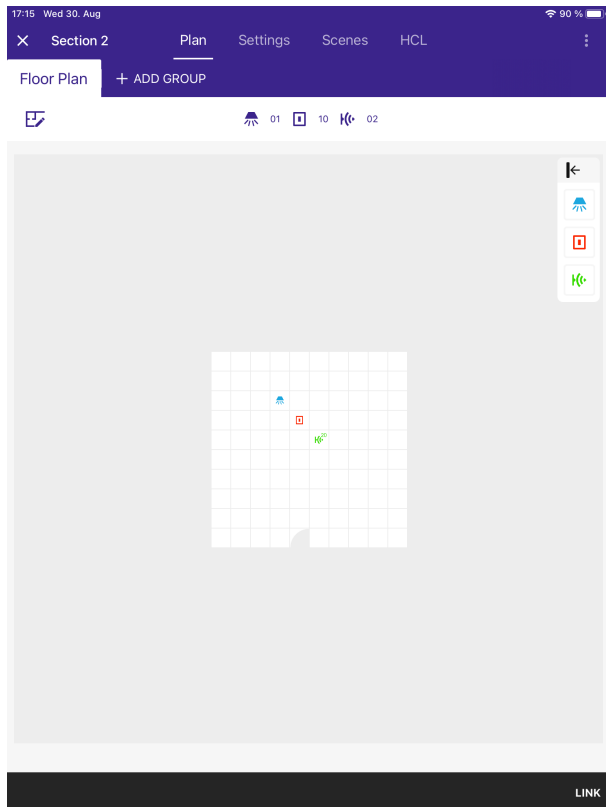
\_ Um eine weitere Gruppe zu erstellen, wiederholen Sie den Vorgang beginnend mit **+ADD GROUP** .

## Installationsprozess Room Area

### Sensorinbetriebnahme

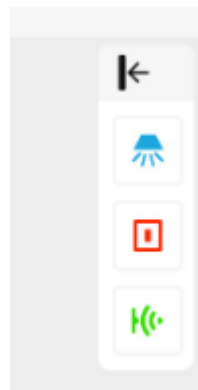
Zusätzlich zum Sensorrezept können die Sensoreinstellungen auf der **Sensorseite** angezeigt und geändert werden.

#### Platzieren eines Sensors auf dem Grundriss während der Inbetriebnahme außerhalb des Standorts

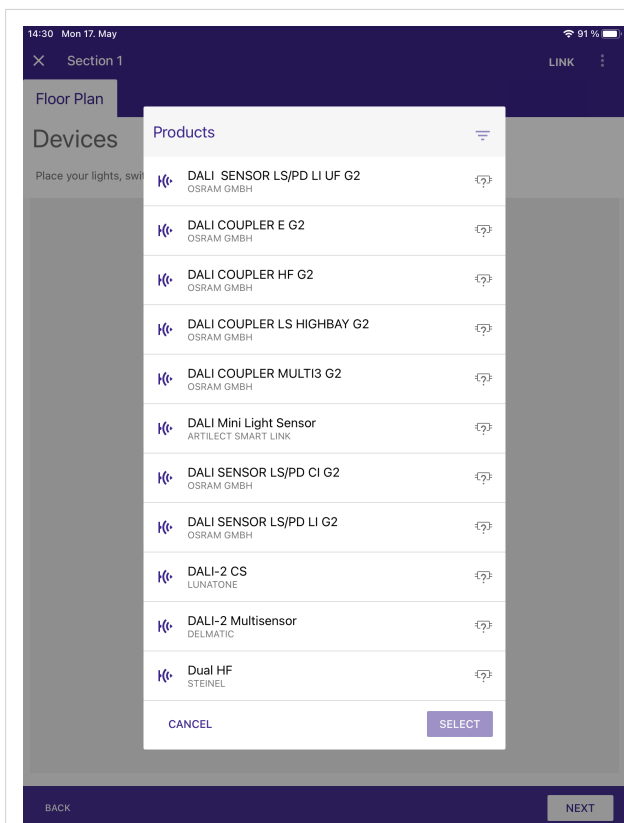


Bei der Inbetriebnahme außerhalb des Standorts können Sensoren über die obere Schiebeleiste hinzugefügt werden.

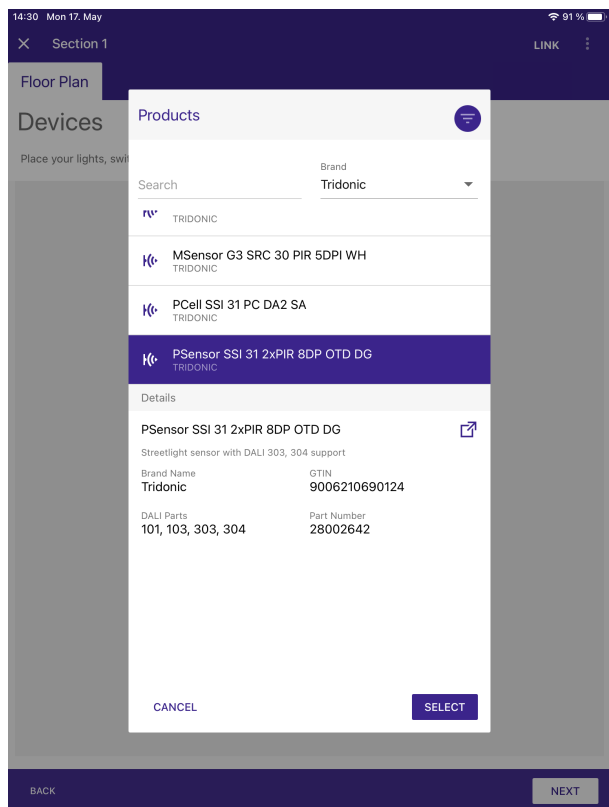
During off-site commissioning, sensors can be added from the top bar.



## Installationsprozess Room Area



Sobald Sie einen Sensor auf dem Grundriss platzieren, werden Sie gefragt, welchen Sensor Sie verwenden möchten.

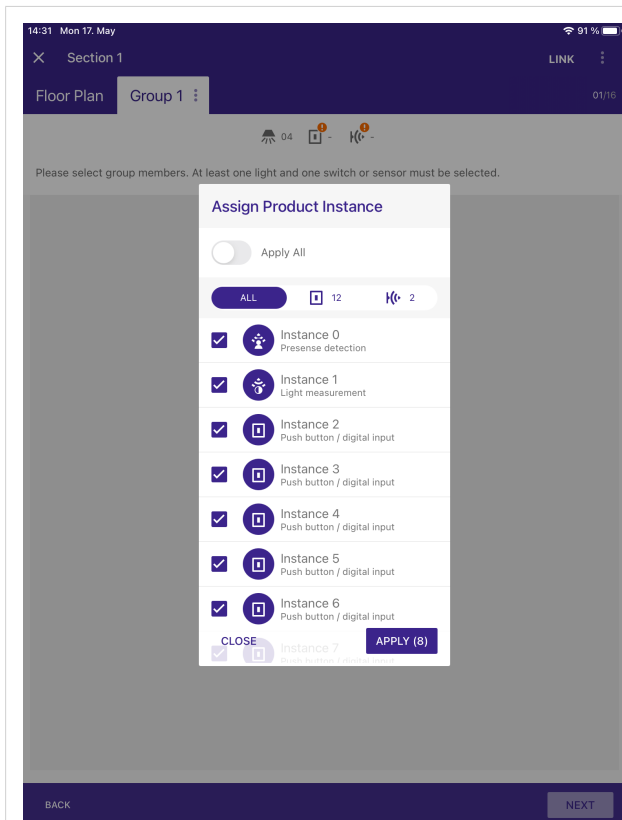


Sie können die Sensoren oben filtern, z. B. nach Firma. Wenn Sie einen Sensor auswählen, werden zusätzliche Informationen zum Gerät angezeigt.

### HINWEIS

Tridonic-Sensoren sind vollständig in die sceneCOM S-Datenbank integriert. Für andere Hersteller sammeln und integrieren wir regelmäßig Daten. Wenn Sie einen Sensor verwenden, der nicht vollständig in unserer Datenbank integriert ist, wenden Sie sich bitte mit den Daten des Sensors an Ihren lokalen Tridonic-Support. Beachten Sie, dass nur DALI-2-zugelassene Geräte, die auf der DiA-Webseite aufgeführt sind, unterstützt werden.

## Installationsprozess Room Area

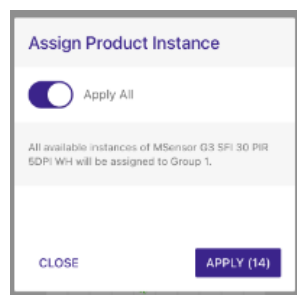


Sobald Sie den richtigen Sensor ausgewählt haben, werden alle vom Sensor bereitgestellten Instanzen angezeigt.

Für Tridonic-Sensoren werden die erforderlichen Instanzen automatisch ausgewählt. Die MSensor G3-Sensoren bieten beispielsweise 14 Instanzen, es können jedoch derzeit nur 8 aktiv verwendet werden (1x Bewegung, 1x Licht, 6x Infrarotschalter). Aus diesem Grund werden die 8 Instanzen automatisch ausgewählt, sobald Sie einen G3-MSensor auf dem Grundriss platzieren. Wenn Sie die 6 Infrarot-Schalttereingangsinstanzen, die mit dem Tridonic IR 6 verwendet werden können, nicht benötigen, können Sie diese Instanzen auch abwählen und nur die vom Sensor bereitgestellten Bewegungs- und Lichtinstanzen verwenden, was dazu führen würde, dass nur 2 Instanzen für Ihre Installation benötigt werden.

Wenn Sie **Apply All** auswählen, werden alle Instanzen für den Sensor ausgewählt. Im Falle eines Tridonic G3 MSensors würde dies zu insgesamt 14 Instanzen führen, was die Anzahl der in Ihrer Installation verwendeten Instanzen unnötig erhöhen würde.

\_ Wenn Sie entschieden haben, welche Instanzen Sie benötigen, wählen Sie **APPLY**.

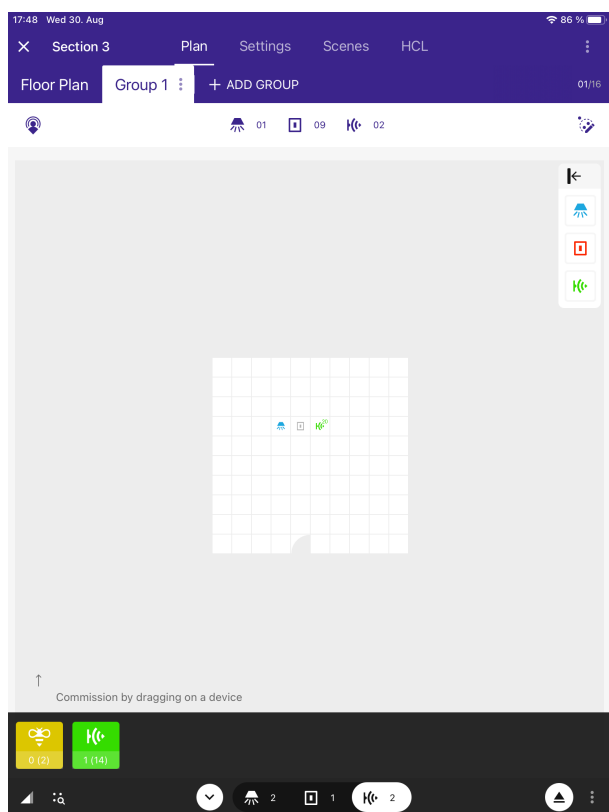


### **HINWEIS**

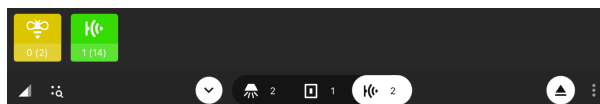
Achten Sie darauf, dass der sceneCOM S ein Limit von max. 16 Sensoren und insgesamt 224 Instanzen hat und vermeiden Sie unnötige Instanzen bei Ihrer Inbetriebnahme, die nicht verwendet werden.

## Installationsprozess Room Area

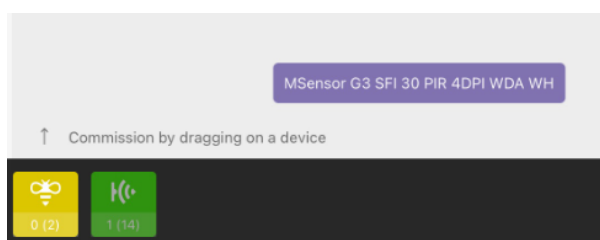
### Platzieren eines Sensors auf dem Grundriss vor Ort oder Inbetriebnahme eines außerhalb des Standorts geplanten Plans während Sie vor Ort sind



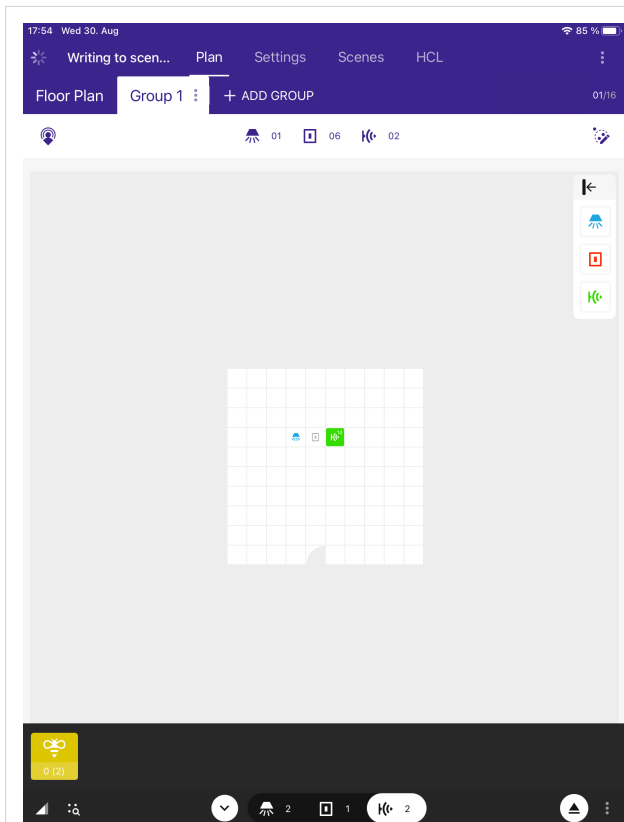
Während Sie vor Ort sind, sehen Sie unten die an das sceneCOM S angeschlossenen Sensoren.



Wenn Sie einen Sensor auswählen, zeigt die App den Namen des Sensors an.



## Installationsprozess Room Area

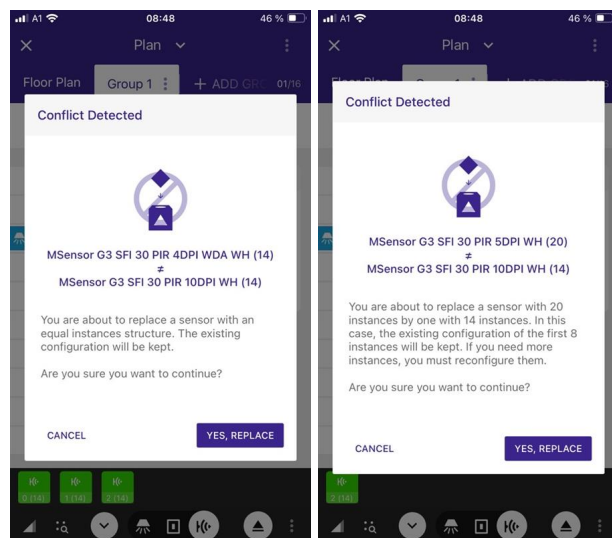


Sobald Sie den richtigen Sensor gefunden haben, können Sie die Sensoren per Drag & Drop an die richtige Position im Grundriss ziehen.

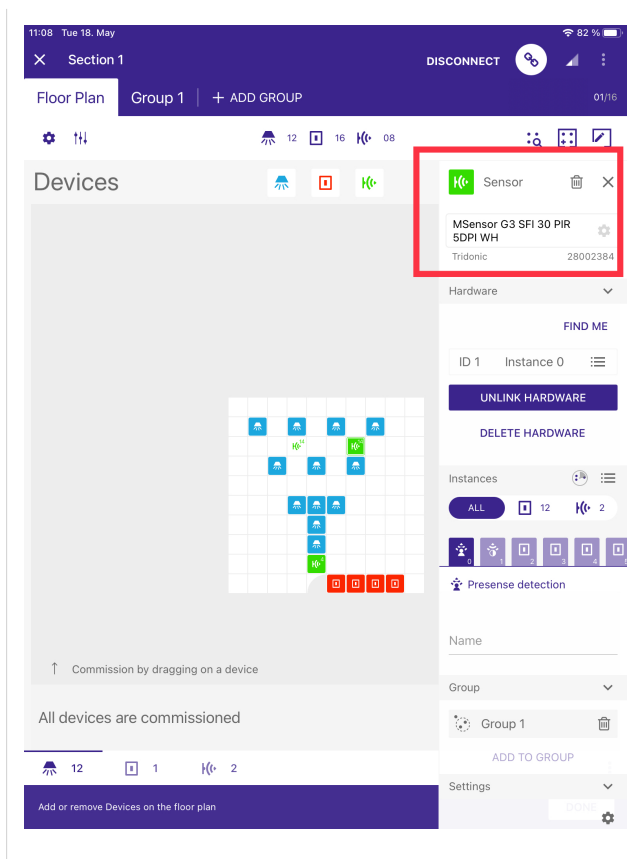
Wenn Sie versuchen, einen Sensor mit einer anderen Type an einer bereits konfigurierten Position auf dem Grundriss zu platzieren und die Type nicht übereinstimmt, wird eine entsprechende Warnmeldung angezeigt. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, den geplanten Sensor durch den neuen zu ersetzen, solange die Anzahl der Instanzen gleich ist. Wenn Sie einen MSensor mit 20 Instanzen durch einen MSensor mit 14 Instanzen ersetzen, bleiben die ersten 8 Instanzen als kommissioniert stehen. Wenn Sie mehr Instanzen benötigen, müssen Sie diese neu Kommissionieren.

Sie haben z.B. Ihren Plan mit einer schwarzen Version des MSensors geplant, aber vor Ort sind weiße Sensoren installiert. Oder Sie haben die Planung mit einem 10 DPI Sensor gemacht, aber vor Ort sind WDA Sensoren installiert. Oder Sie haben den Plan mit einem 14 Instanzen MSensor erstellt, aber vor Ort sind 20 Instanzen MSensoren installiert.

Diese Option ist exklusiv für Tridonic MSensoren. Bei Sensoren eines anderen Typs, müssen Sie den Sensor neu in Betrieb nehmen.



## Installationsprozess Room Area

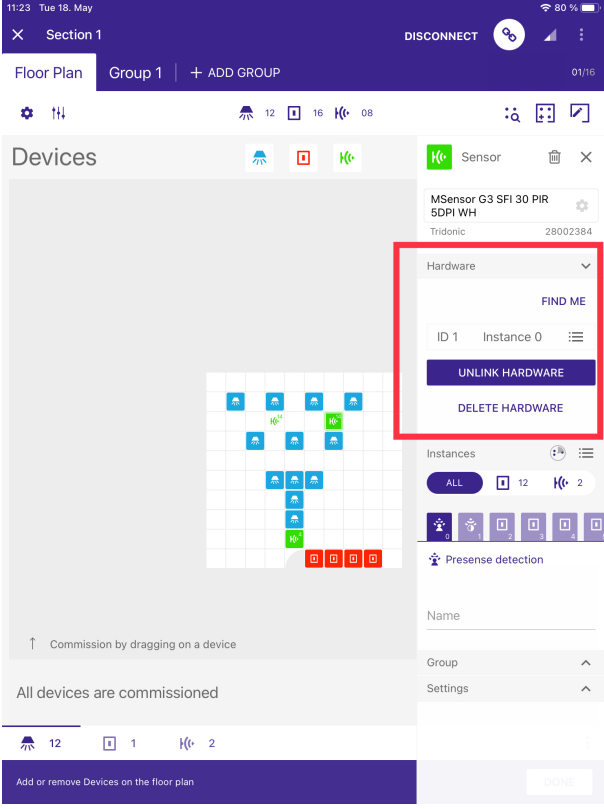


\_ Wählen Sie einen der Sensoren im Grundriss aus  
→ Das **Sensorfenster** öffnet sich rechts.

Oben sehen Sie den Namen des Sensors, die Marke und die Artikelnummer.

## Installationsprozess Room Area

Hardware-Feld



Im Hardware-Feld können Sie **FIND ME**, Link / Unlink, Hardware-Funktionen löschen benutzen. In diesem Feld werden auch die Geräte-ID (DALI-2-Kurzadresse) und die Nummer der aktuell ausgewählten Instanz angezeigt.

Wenn **FIND ME** ausgewählt ist, zeigt der Sensor eine blinkende Sequenz der integrierten LED an. Die Sequenz ist 5 Sekunden lang aktiv.

Wenn der Sensor innerhalb dieser Zeit nicht lokalisiert werden konnte, kann **FIND ME** erneut aktiviert werden.



Dies ermöglicht eine einfache Lokalisierung des Sensors innerhalb der Installation.

Falls der Sensor die Blinksequenz nicht ausführt, stellen Sie sicher, dass Sie Instanz 0 auswählen, wenn Sie die Funktion **FIND ME** verwenden

**HINWEIS**

**FIND ME** und **DELETE HARDWARE** sind nur verfügbar, wenn dem Plan ein physisches Gerät zugewiesen ist. Während der Offline-Inbetriebnahme sind **FIND ME** und **DELETE HARDWARE** nicht verfügbar.

Mit einem Klick auf **UNLINK HARDWARE** wird der Sensor vom Plan getrennt und als nicht in Betrieb genommen angezeigt

Sensor:	
Nicht verbunden	Verknüpft
	

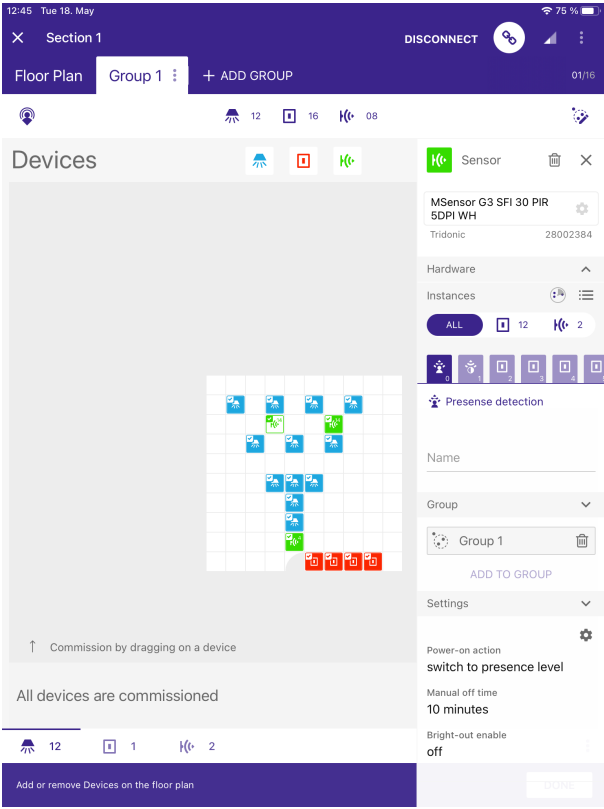
Mit einem Klick auf **DELETE HARDWARE** wird das Gerät auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt und z. B. wird auch die DALI-Kurzadresse oder Gruppenzuordnung gelöscht.

## Installationsprozess Room Area

Wenn das Gerät physisch mit dem Bus verbunden ist, wird das Gerät erneut initialisiert und eine DALI-Kurzadresse zugewiesen, und das Gerät wird in der Ansicht "Nicht in Betrieb genommen" angezeigt.

## Installationsprozess Room Area

**Feld Instanzen**



12:45 Tue 18. May  
Section 1  
DISCONNECT  
Floor Plan Group 1 + ADD GROUP 01/18

12 16 08

Devices

MSensor G3 SFI 30 PIR 5DPI WH  
Tridonic 28002384

Hardware

Instances  
ALL 12 2

Presense detection

Name

Group  
Group 1

ADD TO GROUP

Settings

Power-on action  
switch to presence level

Manual off time  
10 minutes

Bright-out enable  
off

Commission by dragging on a device

All devices are commissioned

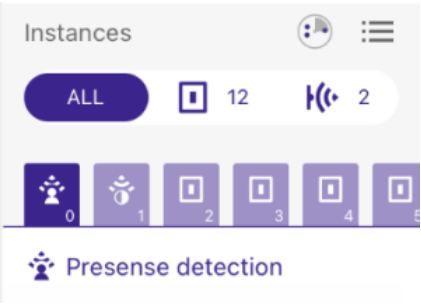
12 1 2

Add or remove Devices on the floor plan

DONE

Im Instanzfeld sehen Sie alle Instanzen eines Sensors. Ein Sensor kann mehrere Instanzen haben und von einem anderen Typ sein.

Sie können auswählen, ob alle Instanzen oder nur Instanzen eines bestimmten Typs angezeigt werden sollen. Darüber hinaus hat jeder Instanztyp ein eigenes grafisches Erscheinungsbild. Bei Auswahl wird der Typ unterhalb der Instanz angezeigt.



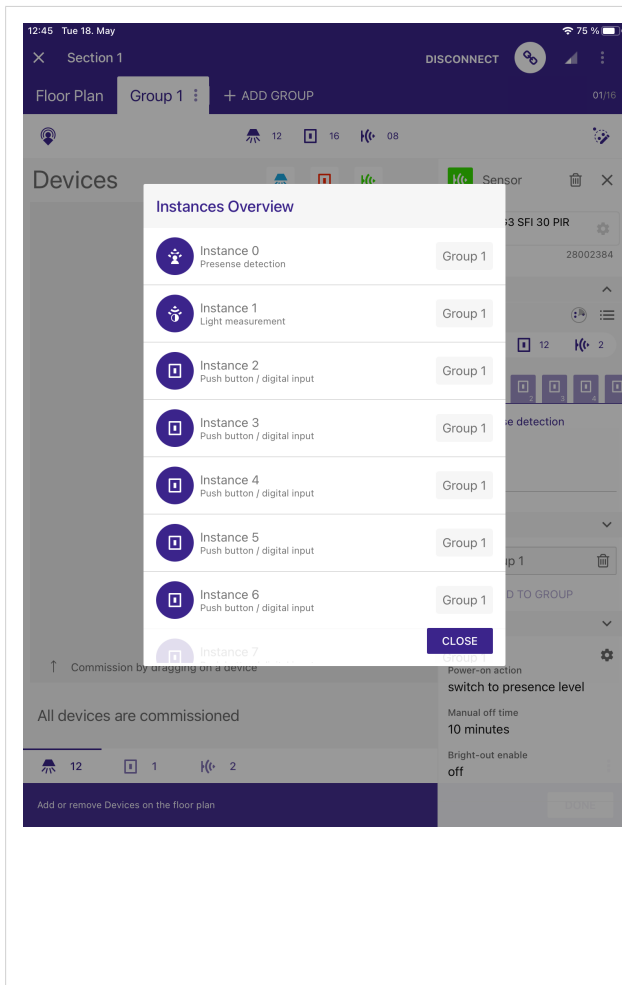
Instances


ALL 12 2

0 1 2 3 4

Presense detection


## Installationsprozess Room Area



Wenn das Feld  ausgewählt ist, werden alle Instanzen angezeigt.

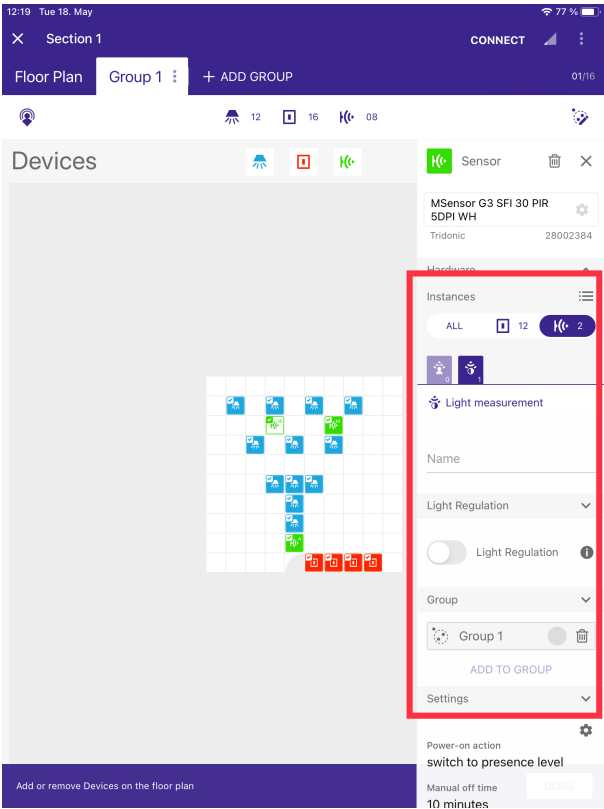
Informationen zu Instanznummer, Typ und Mitglied einer Gruppe werden angezeigt. Nicht in Betrieb genommene Instanzen sind ausgegraut.



Wenn das Feld  ausgewählt ist, sehen Sie, welche Instanz in Kombination mit dem [REMOTECONTROL IR6](#) verwendet wird. Dies ermöglicht eine einfache Identifizierung, welche Taste vom IR6 welche Instanz steuert. So können Sie die IR-push button / switch-Instanzen nach Ihren Wünschen in Betrieb nehmen. Standardmäßig werden die ersten 6 IR-push button / switch-Instanzen automatisch vom sceneCOM S in Betrieb genommen wie im IR 6-Datenblatt beschrieben.

# Installationsprozess Room Area



**Lichtregulierung**





Um die Lichtregulierung zu aktivieren oder zu deaktivieren, müssen Sie zunächst eine Instanz eines Sensors auswählen, der Licht messen kann (DALI Part 304).

Im Dropdown-Feld **Lichtregulierung** ist sichtbar, ob für den Sensor die Lichtregulierung aktiviert ist oder nicht, und wenn ja, für welche Gruppe die Lichtregulierung aktiviert ist.

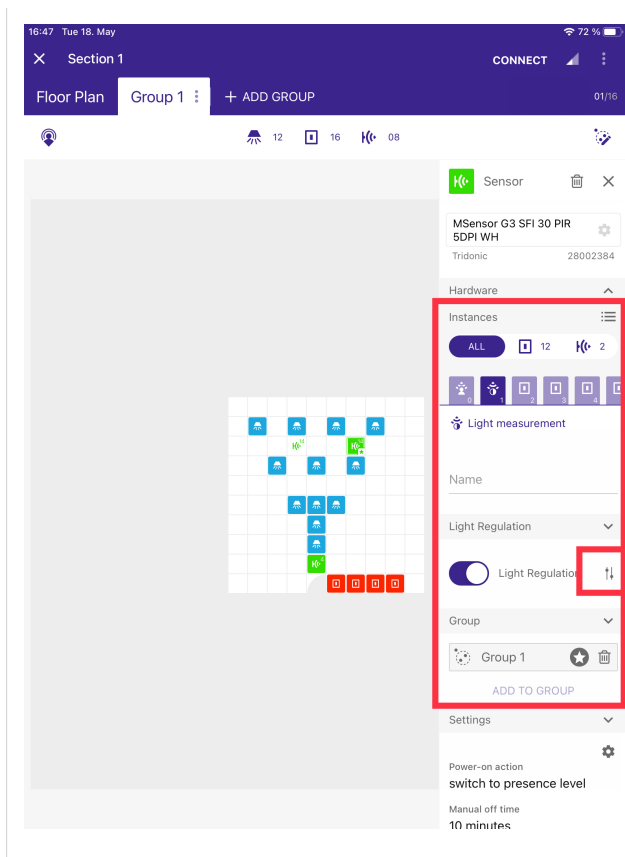
Eine aktive Lichtregulierung ist für einen Sensor der Gruppe zulässig. Es darf nicht mehr als ein Sensor in derselben Gruppe mit aktivierter Lichtregulierung sein.

Lichtregulierung in der Gruppe:	
Inaktiv	Aktiv
	

Im Grundriss wird die aktive Lichtregulierung durch ein Sternsymbol in der rechten unteren Ecke angezeigt.

Lichtregulierung:	
Inaktiv	Aktiv
	

## Installationsprozess Room Area



### HINWEIS

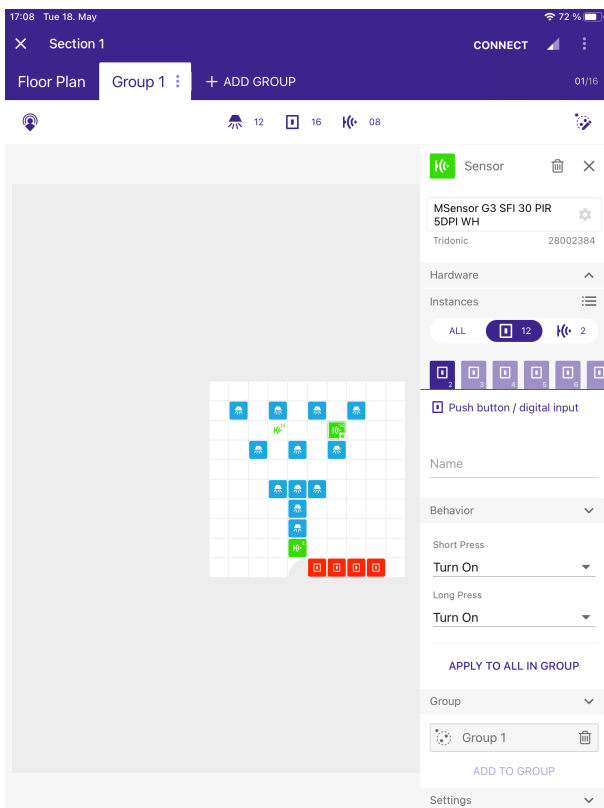
Wenn Sie die Grundriss-Seite auswählen, ist die Option Lichtregulierung nicht verfügbar. Stattdessen sind die Statusinformationen verfügbar. Sie müssen die Gruppenansicht auswählen, um die Option Lichtregulierung anzuzeigen.

### HINWEIS

Wenn Sie das kleine Schiebereglersymbol rechts neben der **Light Regulation** auswählen, werden die **Light Settings** der Sensorrezeptseite geöffnet.

## Installationsprozess Room Area

### Druckknopf / Digitaleingang / Infrarotschalter von einem Sensor



Druckknopf- / Digitaleingang oder Infrarotschaltereingänge, wie sie vom Tridonic MSensor G3 bereitgestellt werden, können in Kombination mit dem Tridonic IR 6 verwendet werden.

Um eine Sensor-Drucktastenschnittstelle in Betrieb zu nehmen, müssen Sie zuerst eine Instanz dieses Typs auswählen (Druckknopf). Nach der Auswahl kann das Verhalten für kurzes und langes Drücken programmiert werden. Die IR6-Tasten sind standardmäßig für die Tridonic MSensor G3-Generation vorkonfiguriert.

Die Tabelle unten [Optionen für Long Press und Short Press](#), S. 85 zeigt, welche Optionen für Long Press und Short Press ausgewählt werden können.

Bei Auswahl von Recall Presence Level werden die im Sensorrezept programmierten Einstellungen abgerufen. Weitere Informationen finden Sie unter [Sensorinbetriebnahme und Sensorrezept](#), S. 72.

#### **HINWEIS**

Der Befehl, der jedes Mal vom Ein / Aus (Umschaltfunktion) gesendet wird, hängt vom Beleuchtungsstatus ab und wird automatisch vom sceneCOM S ausgewählt.

#### **HINWEIS**

Der Befehl **Off** (einschließlich Aus oder Aus der Ein/Aus-Umschaltfunktion) löst die [Manual Off Time \(manuelle Ausschaltzeit\)](#), S. 123. aus.

Die Befehle **On** (einschließlich Ein oder Ein der Ein/Aus-Umschaltfunktion) und Rückrufszene lösen die [Presence Level Time](#), S. 122 aus.

Der Befehl **Dim** (einschließlich Dim Up, Down Down und der Dim Up/Down-Umschaltfunktion) löst die [Button Press Action](#), S. 129 aus.

## Installationsprozess Room Area

### Optionen für Long Press und Short Press

Long Press	Short Press	Beschreibung
No Action	No Action	
Dim Up	n.a.	Der Befehl <b>Dim</b> (also entweder die Einzelbefehle Dim Up und Dim Down oder die Wechselfunktion Dim Up/Down) startet die <a href="#">Button Press Action</a> , S. 129.
Dim Down	n.a.	Der Befehl <b>Dim</b> (also entweder die Einzelbefehle Dim Up und Dim Down oder die Wechselfunktion Dim Up/Down) startet die <a href="#">Button Press Action</a> , S. 129.
Recall Presence Level	Recall Presence Level	Bei Auswahl von <b>Recall Presence Level</b> werden die in der Sensor-Konfiguration programmierten Einstellungen abgerufen. Weitere Informationen finden sich unter <a href="#">Sensor-Kommissioning und -Konfiguration</a> , S. 89.
Recall Scene	Recall Scene	
Toggle Scene / OFF	Toggle Scene / OFF	Umschalten zwischen einer ausgewählten Szene und dem <b>OFF</b> -Befehl.
Toggle Active Scenes	Toggle Active Scenes	Umschalten zwischen allen programmierten Szenen
Toggle Active Scenes / OFF	Toggle Active Scenes / OFF	Umschalten zwischen allen programmierten Szenen und dem <b>OFF</b> -Befehl
Turn On	Turn On	Die Befehle <b>On</b> (also entweder der Einzelbefehl On oder das On der Wechselfunktion On/Off) und Recall scene starten die <a href="#">Presence Level Time</a> , S. 122.
Turn Off	Turn Off	Der Befehl <b>Off</b> (also entweder der Einzelbefehl Off oder das Off der Wechselfunktion On/Off) startet die <a href="#">Manual Off Time (manuelle Ausschaltzeit)</a> , S. 123.
On / Off	On / Off	Der jeweils versendete Befehl der <b>On/Off</b> (Wechselfunktion) ist vom Beleuchtungszustand abhängig und wird vom sceneCOM S automatisch gewählt.
Dim	n.a.	Der Befehl <b>Dim</b> (also entweder die Einzelbefehle Dim Up und Dim Down oder die Wechselfunktion Dim Up/Down) startet die <a href="#">Button Press Action</a> , S. 129.
Warmer	n.a.	
Cooler	n.a.	





## Installationsprozess Room Area

Warmer / Cooler	n.a.	
Set Presence Level	Set Presence Level	
Presence Level / OFF	Presence Level / OFF	Mit diesem Feature können Sie zwischen Presence und dem OFF-Befehl umschalten.
Recall Last Dimmed Level	Recall Last Dimmed Level	Den letzten Dimmlevel aufrufen, den das Licht hatte, bevor es ausgeschaltet wurde.
Recall Last Dimmed Level / OFF	Recall Last Dimmed Level / OFF	Umschalten zwischen dem letzten Dimmlevel und dem OFF-Befehl.

## Installationsprozess Room Area


**Gruppenfeld**

Group ▼

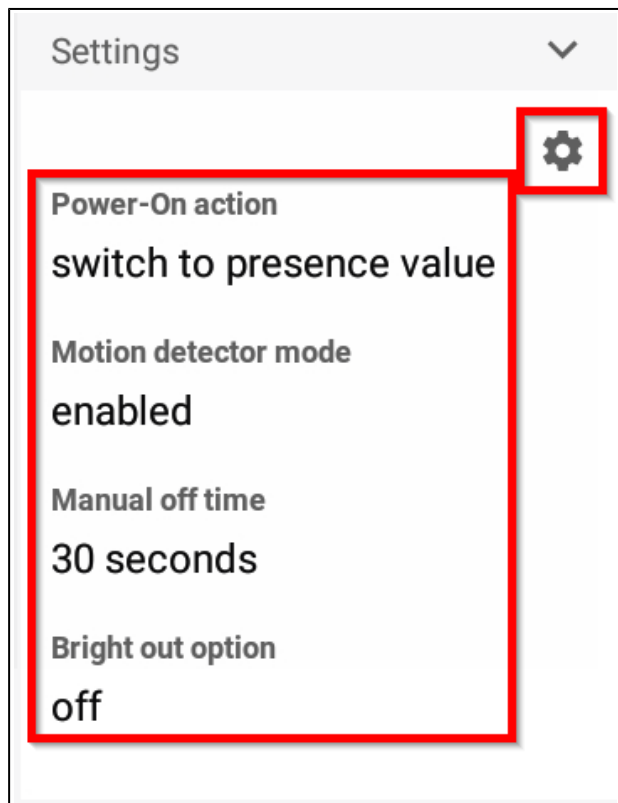
 Group 1 
 Group 2 
 Group 3 

Im Feld **Group** wird angezeigt, welchen Gruppen der Sensor zugeordnet ist und ob die Lichtregelung in der Gruppe aktiv ist oder nicht.

Lichtregulierung in der Gruppe:

Inaktiv	Aktiv
	

## Installationsprozess Room Area



Im Dropdown-Feld **Settings** folgende Einstellungen angezeigt:

- \_ **Power-On action**
- \_ **Motion detector mode**
- \_ **Manual off time**
- \_ **Bright out option**

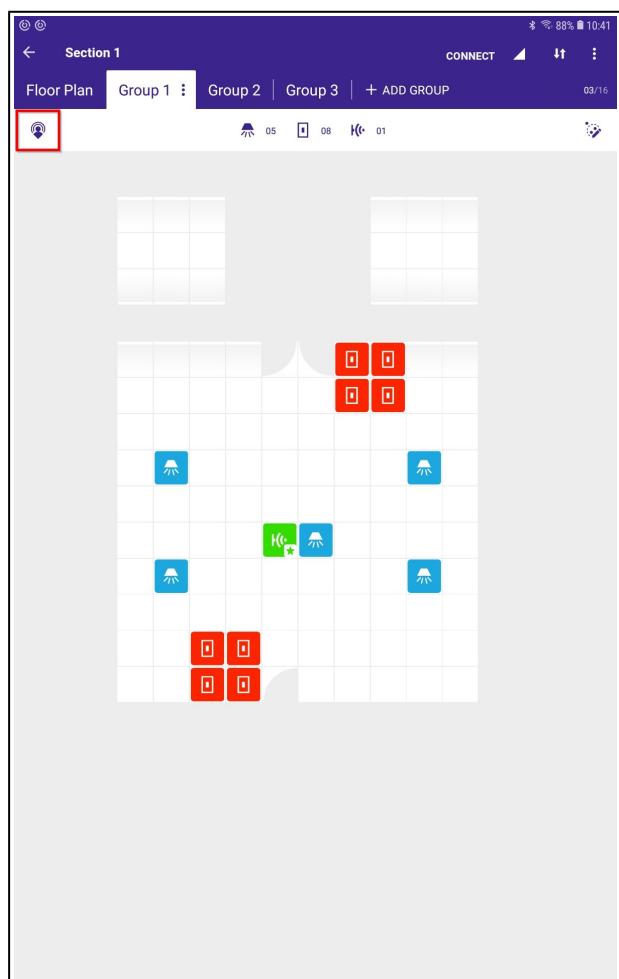
Gehen Sie wie folgt vor, um diese Werte zu ändern:

- \_ Klicken Sie auf das Zahnradsymbol.  
→ Die Seite mit den globalen Einstellungen wird geöffnet.

Weitere Informationen zum Ändern von Werten finden Sie unter [Globale Einstellungen](#), S. 121.

## Installationsprozess Room Area

### Sensor-Kommissionierung und -Konfiguration

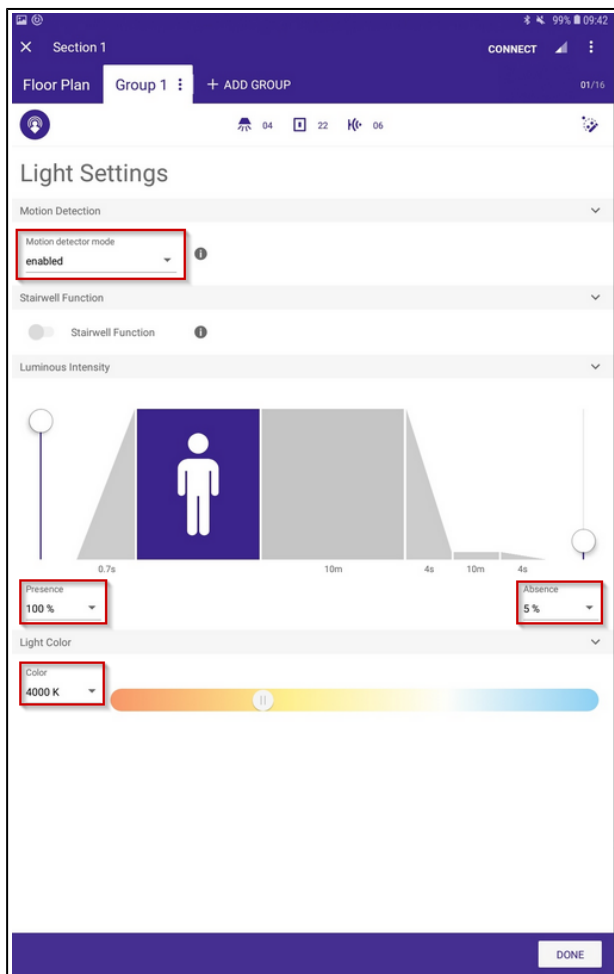


Sobald ein Sensor einer Gruppe zugeordnet ist, wird das Symbol für Sensor-Kommissionierung und -Konfiguration oben links angezeigt.

- \_ Klicken Sie oben links auf das Symbol für das Sensorrezept, um den Sensor zu konfigurieren.

Die hier programmierten Einstellungen gelten für die Einstellungen in der jeweiligen Gruppe.

## Installationsprozess Room Area



→ Die **Light Settings** der Sensorrezeptseite werden geöffnet.

Die Seite enthält verschiedene Einstellungen:

### Motion detector mode

- \_ Klicken Sie auf den Abwärtspfeil, um den **Motion detector mode** auf **disabled** oder **enabled** oder **only prevent off** zu stellen.
  - \_ Wenn **only prevent off** benutzt wird, muss der Benutzer das Licht einschalten, z. B. über einen Taster oder eine Fernbedienung.
  - \_ Wenn der Benutzer den Raum verlässt, wird das Licht nach Ablauf der Anwesenheits- und Abwesenheitszeit automatisch ausgeschaltet.

### Funktion Stairwell

Sie können die **Stairway Function** nutzen, um das Licht automatisch nach einer gewissen Zeit auszuschalten.

Wenn die **Stairway Function** aktiviert ist, werden die Run-on Time und die Run-off Time aus den Global Settings übernommen.

#### **i** HINWEIS

Die **Stairway Function** ist nur verfügbar, wenn bei der Gruppe keine Motion-Instanz vorhanden ist oder wenn die Präsenz-Funktionalität deaktiviert ist.

### Luminous Intensity

- \_ Klicken Sie auf den Abwärtspfeil oder bewegen Sie die Schieberegler, um die Helligkeit einzustellen.

## Installationsprozess Room Area

### HINWEIS

Wenn die Lichtregelung aktiv ist, kann die Lichtstärke in Lux-Stufen anstelle von Stufen in Prozent eingestellt werden.

Weitere Informationen zur Aktivierung der Lichtregelung finden Sie unter [Inbetriebnahme Sensor](#), S. 72.

### Light Color

- \_ Klicken Sie auf den Abwärtspfeil bei **Color**, um die Lichtfarbe festzulegen.
- \_ Click the downward arrow to set the **Motion detector mode** to **disabled** or **enabled** or **only prevent off**.

## Installationsprozess Room Area

### Lichtregulierung

Lichtregulierung ist ein Aufgabenbereich, der Off-Site, also entfernt vom Standort der Installation, geplant werden kann. Für ein optimales Benutzererlebnis ist es jedoch erforderlich, die Feinabstimmung vor Ort vorzunehmen, wenn eine Verbindung mit sceneCOM S besteht. In diesem Kapitel werden Best-Practice-Methoden zur Feinabstimmung der Lichtregelung mit sceneCOM S beschrieben.

Bevor Sie beginnen, lesen Sie das Dokument [Inbetriebnahme Lichtregelung - Auf einen Blick](#) sowie das jeweilige Datenblatt und Handbuch des von Ihnen verwendeten Sensors.

#### Einen Regulierungspunkt im Raum definieren

Es ist wichtig zu wissen, dass sich der programmierte Lux-Wert im Sensorrezept vom Lux-Wert unter dem Sensor unterscheidet. Als Faustregel für Tridonic-Innenraumsensoren gilt, dass der gemessene Lux-Wert am Sensorkopf ein Viertel des Lux-Werts unter dem Sensor beträgt.

Dies bedeutet jedoch nicht, dass die Lichtregulierung für einen Punkt unterhalb des Sensors programmiert ist. Stattdessen muss ein sogenannter Regulierungspunkt definiert werden, also ein Punkt im Raum, der für die Messung des Lux-Werts geeignet ist (siehe [Inbetriebnahme Lichtregelung - Auf einen Blick](#)).

Gehen Sie wie folgt vor:

- \_ Definieren Sie einen Regulierungspunkt im Raum
- \_ Platzieren Sie dort ein zusätzliches Luxmeter
- \_ Dimmen Sie auf und ab, bis der gewünschte Lux-Wert am Regulierungspunkt erreicht ist

## Installationsprozess Room Area

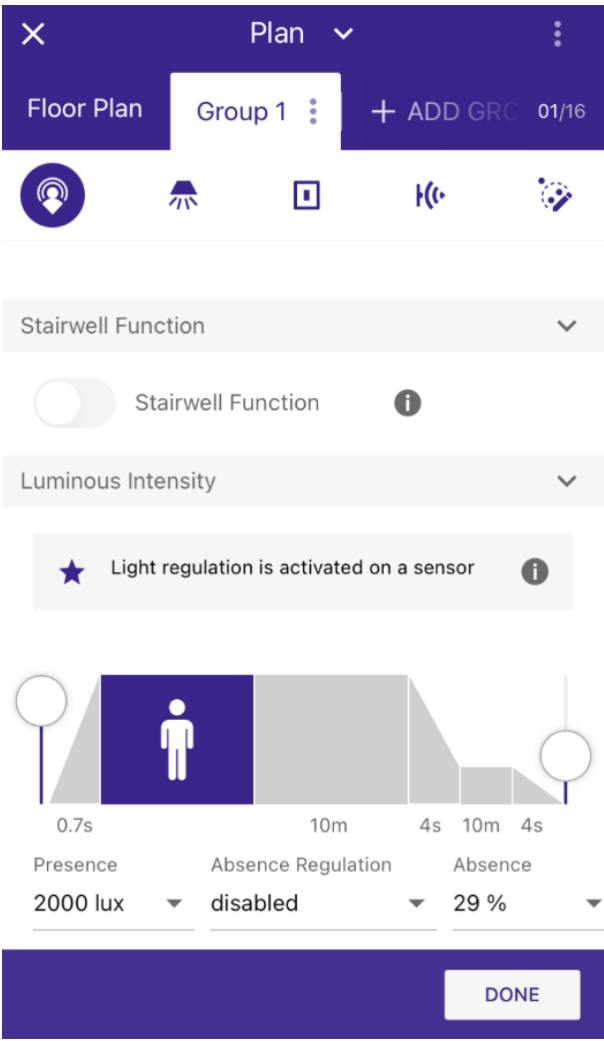
### Programmierung der Lichtregelung

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, die Lichtregulierung zu programmieren.

Programmierung mit der Sensor-Rezept-Benutzeroberfläche

#### **i** HINWEIS

Die Verwendung der Sensor-Rezept-Benutzeroberfläche ist die einfachste und benutzerfreundlichste Möglichkeit, die Lichtregelung zu programmieren.

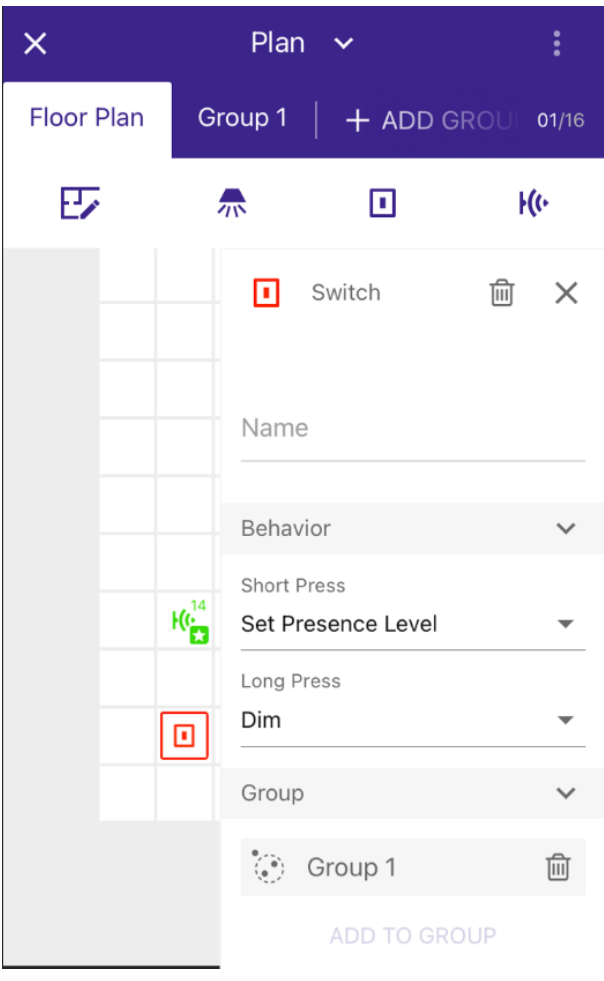
Bild	Beschreibung
	<p>Gehen Sie wie folgt vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ Stellen Sie den gewünschten Lux-Wert ein, indem Sie den Lux-Schieberegler nach oben oder unten bewegen oder den Wert in das Feld <b>Presence</b> eingeben. → Das sceneCOM S reagiert etwas verzögert und dimmt die Lichtpunkte der geregelten Gruppe entsprechend hoch oder runter.</li> <li>_ Stellen Sie sicher, dass sich die Leuchte einige Zeit in einem stabilen Zustand befindet.</li> <li>_ Messen Sie mit dem zusätzlichen Luxmeter die gewünschten Lux-Werte am Regulierungspunkt.</li> <li>_ Klicken Sie auf <b>DONE</b>.</li> </ul>

## Installationsprozess Room Area

Programmierung durch Verwendung und Programmierung von Druckastern

### HINWEIS

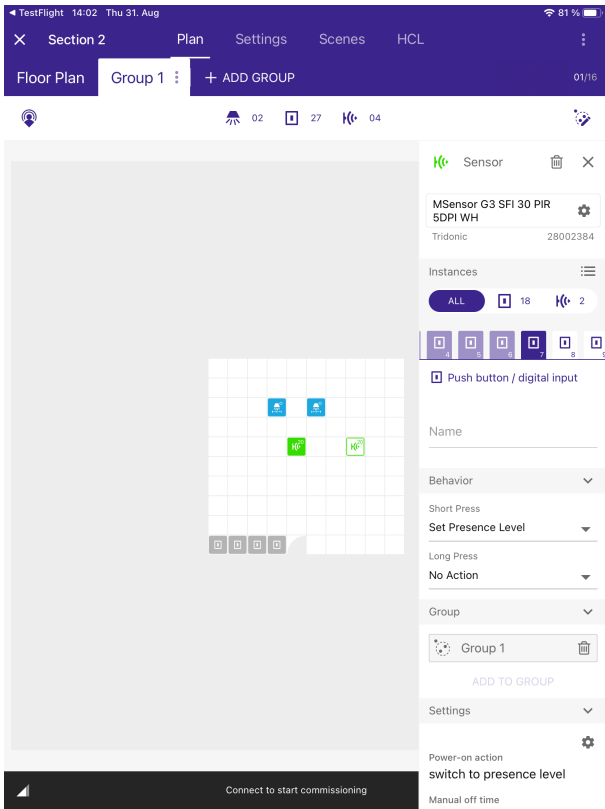
Die Verwendung und Programmierung von Druckastern ist eine alternative Möglichkeit, die verwendet werden kann, wenn z. B. das Sensor-Rezept-Menü nicht zugänglich ist, weil sich das sceneCOM S außerhalb der Reichweite einer Bluetooth®-Verbindung befindet.

Bild	Beschreibung
	<p>Gehen Sie wie folgt vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Verwenden Sie das Dropdown-Menü und stellen Sie <b>Short Press</b> auf <b>Set Presence Level</b> und <b>Long Press</b> auf <b>Dim</b> ein. <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Durch langes Drücken dimmt das sceneCOM S hoch oder runter und stellt durch kurzes Drücken den aktuell gemessenen Lux-Wert ein.</li> <li>→ Wird ein neuer Lux-Wert eingestellt, gibt das sceneCOM S eine optische Rückmeldung, die entsprechende Gruppe wird zwei Mal auf Max/Min-Stufen gedimmt.</li> </ul> </li> </ul> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>⚠ VORSICHT!</b></p> <p>Stellen Sie bei Verwendung dieser Option sicher, dass Sie das Verhalten für <b>Short press</b> ändern, sobald Sie die Feinabstimmung abgeschlossen haben. Andernfalls könnten die Einstellungen der Lichtregulierung versehentlich geändert werden.</p> </div>

# Installationsprozess Room Area

Programmierung mit einer TRIDONIC-Fernbedienung

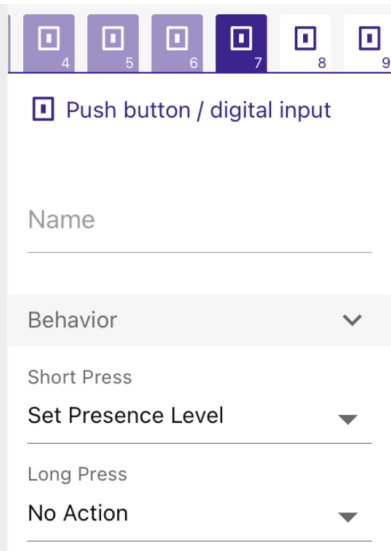
i HINWEIS




Die Programmierung der Lichtregulierung mit einer Tridonic-Fernbedienung funktioniert nur, wenn die folgenden beiden Bedingungen erfüllt sind:

- \_ Die Tridonic-Fernbedienung muss über eine SET-Taste verfügen. Ein mögliches Beispiel hierfür wäre die [Fernbedienung IR6](#).
- \_ Bei dem verwendeten Sensor muss es sich um Tridonic-Sensoren handeln, die Tridonic-Fernbedienungen unterstützen.

Falls Sie den Lux-Wert trotzdem nicht mit dem IR6 speichern können, stellen Sie sicher, dass Instanz 7 ( **Push button / digital input** ) auf **Set Presence Level** für **Short Press** eingestellt ist.

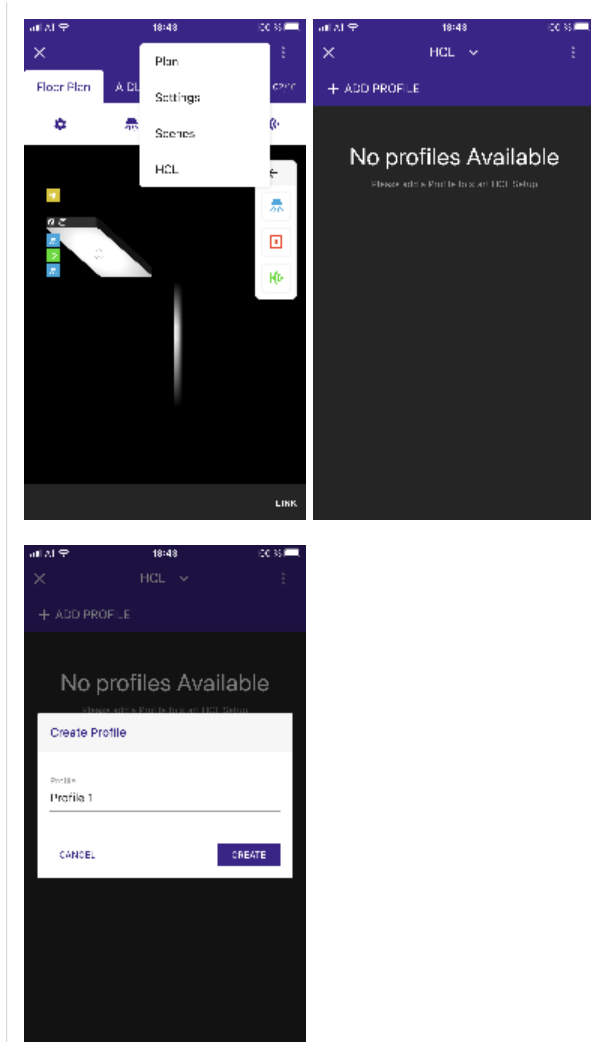


## Installationsprozess Room Area

Bild	Beschreibung
	<p>Gehen Sie wie folgt vor:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>_ Dimmen Sie das Licht mit den entsprechenden Tasten der verwendeten Tridonic-Fernbedienung hoch oder runter. Im Fall der Fernbedienung IR6 wären es diese Tasten:  </li><li>_ Klicken Sie auf die Schaltfläche SET, um den aktuell gemessenen Lux-Wert im Sensorrezept zu speichern: </li></ul> <p>→ Wird eine neue Lux-Stufe eingestellt, gibt der sceneCOM S eine optische Rückmeldung, die entsprechende Gruppe wird zwei Mal auf Max/Min-Stufen gedimmt.</p>

## Human Centric Lighting

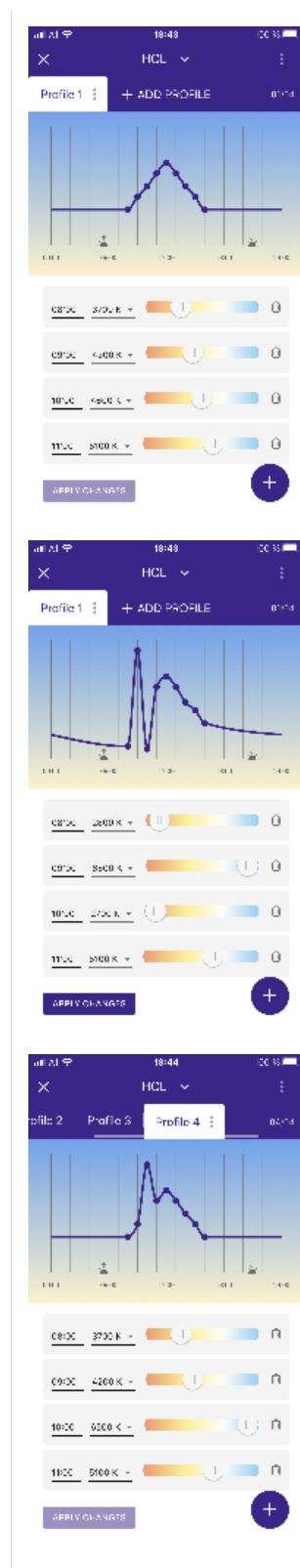
### Human Centric Lighting



Um HCL-Profilе auszuwählen und zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

- \_ Gehen Sie zum **Floor Plan**.  
→ Ein neues Fenster öffnet sich.
- \_ Klicken Sie auf **HCL**.  
→ Ein neues Fenster öffnet sich.
- \_ Klicken Sie auf **ADD PROFILE**.  
→ Ein neues Fenster öffnet sich.
- \_ Geben Sie einen Namen für das neue Profil ein.
- \_ Klicken Sie auf **CREATE**.

## Human Centric Lighting



In der HCL-Profilansicht können Sie bis zu 24 Punkte ändern:

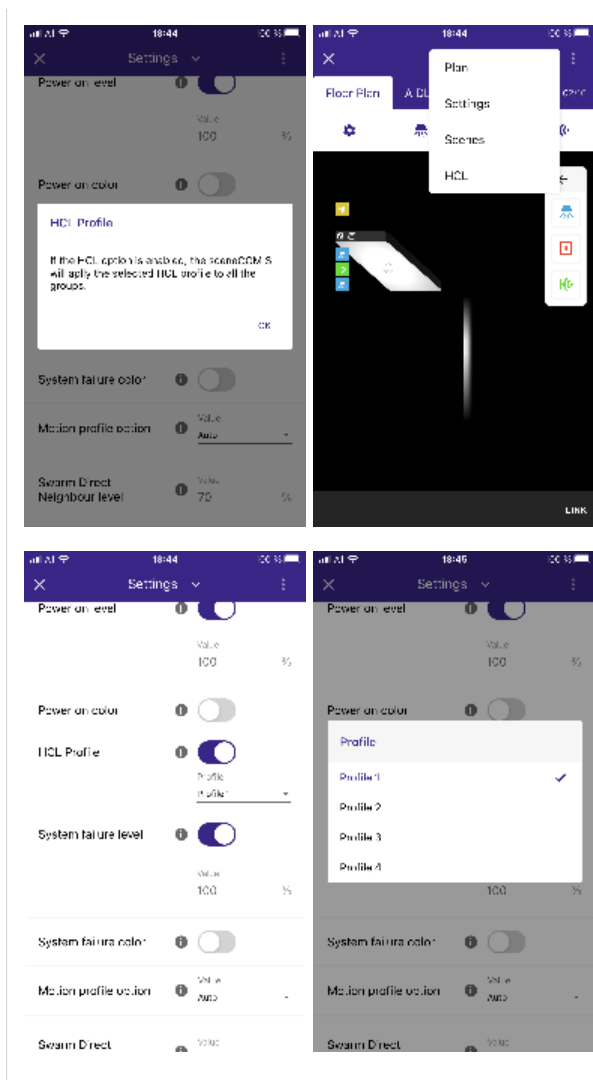
- \_ Vorhandene Punkte mit dem Mülltonnensymbol löschen -oder-
- \_ Zusätzliche Punkte mit dem Plus-Symbol hinzufügen.

Für jeden Punkt können Sie auswählen, zu welchem Zeitpunkt welche Farbtemperatur abgerufen werden soll.

Bis zu 4 HCL-Profile können auf einer einzigen sceneCOM S gespeichert werden.

- \_ Sobald Sie Ihr HCL-Profil an Ihre Bedürfnisse angepasst haben, speichern Sie es, indem Sie **APPLY CHANGES** auswählen.

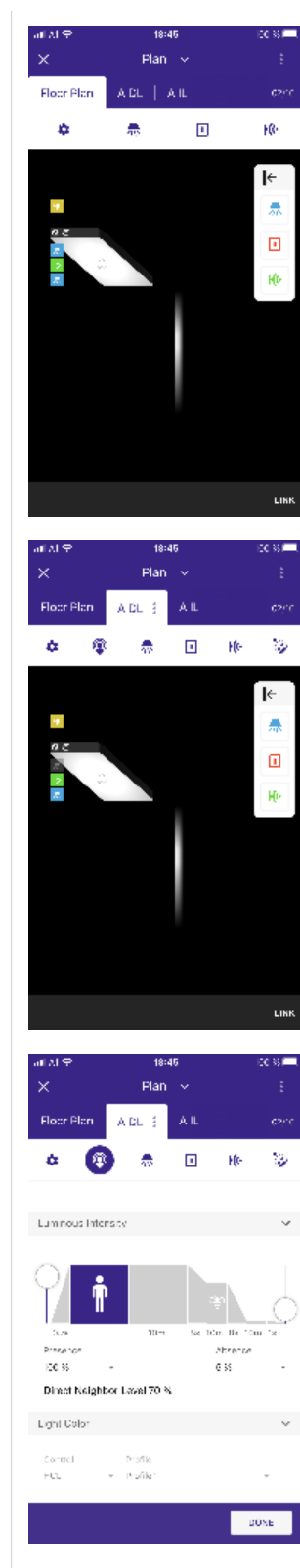
## Human Centric Lighting



Um ein HCL-Profil zu aktivieren, gehen Sie wie folgt vor:

- \_ Wählen Sie in der Grundrissansicht **Settings** aus.  
→ Ein neues Fenster öffnet sich.
- \_ Klicken Sie auf **HCL**.  
→ Ein neues Fenster öffnet sich.
- \_ Wählen Sie aus, welches Profil Sie aktivieren möchten.  
→ Das nun aktivierte Profil wird vom sceneCOM S auf alle Gruppen Ihrer Installation angewendet.

## Human Centric Lighting

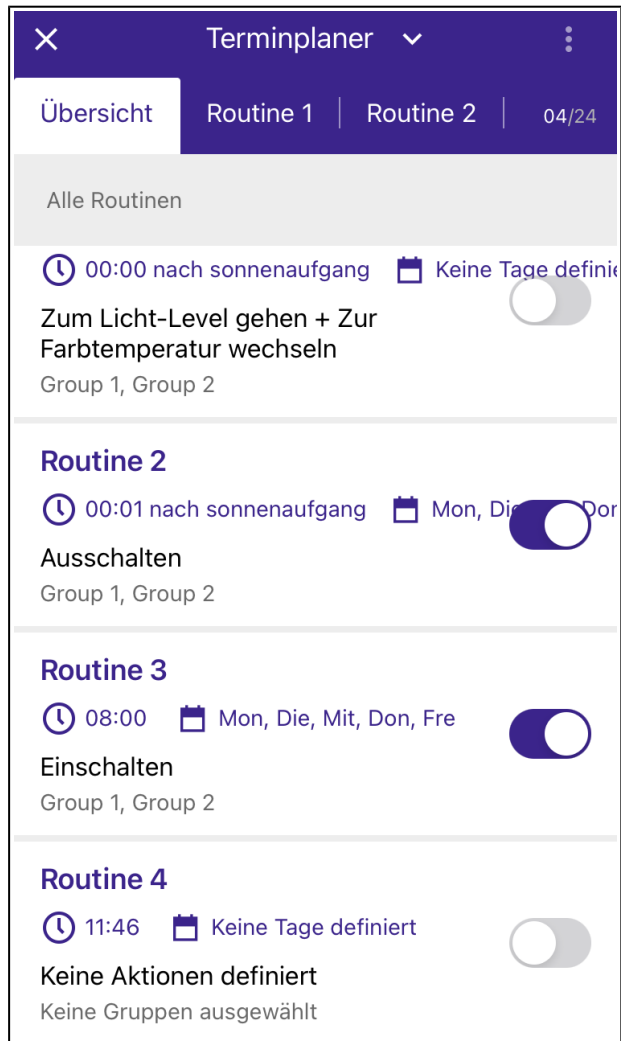


Welches HCL-Profil aktiviert ist, können Sie im Sensorrezept der Gruppen sehen.

- \_ Um das Sensorrezept anzuzeigen, kehren Sie zur Ansicht **Plan** zurück und wählen Sie eine Gruppe aus.

# Terminplaner

## Terminplaner

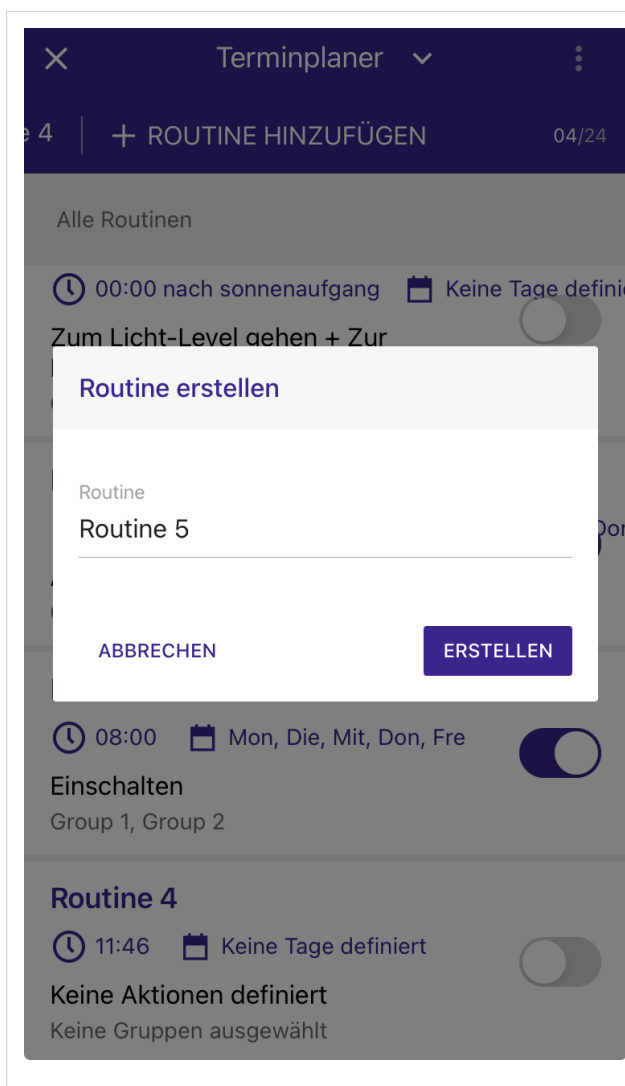


**Terminplaner** ermöglicht die automatisierte Ausführung zeit- und datumsbasierter Befehle.

Bereits erstellte Routinen sind in der Übersicht sichtbar.

Ob eine Routine aktiv ist, sehen Sie auf der rechten Seite

## Terminplaner



Um einen neuen Terminplaner zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

- \_ Wählen Sie **Terminplaner** in der Grundrissansicht.  
→ Ein neues Fenster öffnet sich.
- \_ Geben Sie im neuen Fenster einen Namen für die Routine ein.
- \_ Wählen Sie "ERSTELLEN".

## Zeit und Umfang

### Zeit und Umfang

Terminplaner

Übersicht Routine 1 Routine 2 04/24

Zeit und Umfang

Status

Startzeit \*

00:00 nach Sonnenaufgang

Wiederholung

Wöchentlich

Kalender

Wöchentliches Muster \*

S M D M D F

S

Jede Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag und Freitag

Kalenderausnahmen

0 ausgewählt

Gruppen \*

**Status:** Aktiv oder inaktiv

Um eine Routine zu aktivieren, müssen die Felder, Startzeit, Wiederholung, Gruppen und Aktion konfiguriert werden.

**Startzeit:** Definiert, wann der Zeitplaner startet.

Benutzerdefinierte Zeit:

Start time

Custom time Sunrise Sunset

07 : 22

08 : 23

09 : 24

CANCEL OK

Sonnenaufgang:

Start time

Custom time Sunrise Sunset

Before  After

04 : 59

00 : 00

01 : 01

CANCEL OK

Sonnenuntergang:

Start time

Custom time Sunrise Sunset

Before  After

04 : 59

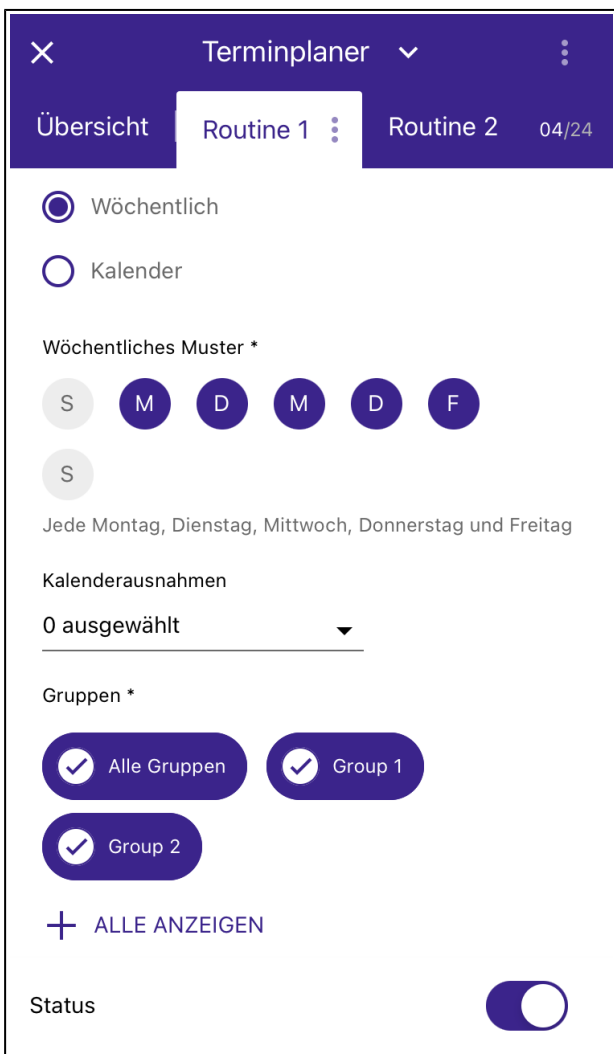
00 : 00

01 : 01

CANCEL OK

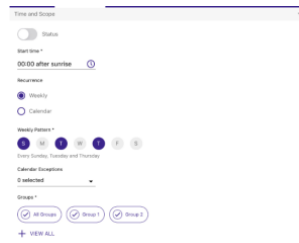
Die Zeiten für Sonnenaufgang und Sonnenuntergang werden auf der Grundlage der Erdrotation und der Neigung der Erde gegenüber der Sonne berechnet, wobei der Standort des Beobachters, die Zeitzone und das Datum berücksichtigt werden. Diese Zeiten spiegeln wieder, wann der obere Rand der Sonne voraussichtlich über dem Horizont erscheint oder unter dem Horizont verschwindet. Aber lokale Hindernisse wie Hügel oder Berge können den Zeitpunkt der tatsächlichen Sichtbarkeit der Sonne verzögern, da es länger dauern kann, diese Hindernisse zu überwinden.

# Zeit und Umfang



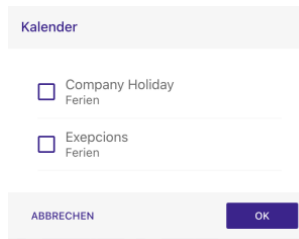
**Wiederholung:** Wöchentlich oder Kalender

**Wöchentlich** = Wählen Sie Wochentage aus, an denen der Zeitplaner aktiv sein soll



**Kalender** = Wählen Sie den Kalender aus, an dem der Zeitplaner aktiv oder inaktiv sein soll.

Kalenderausnahmen bedeuten, dass der Zeitplaner im ausgewählten Kalender nicht ausgeführt wird.

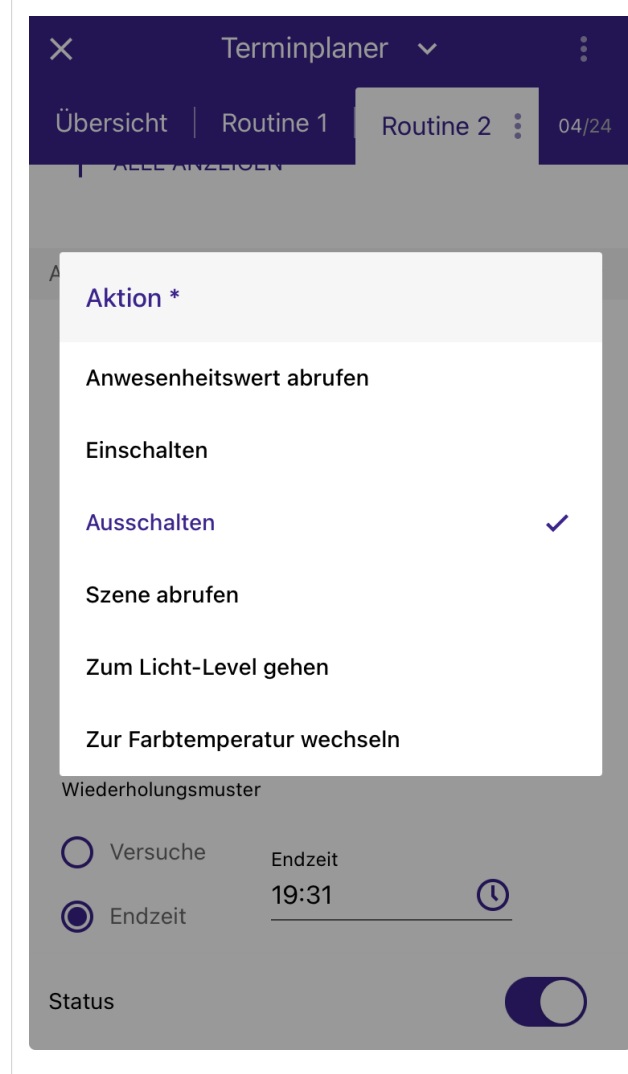


**Gruppen:** Wählen Sie die Gruppe aus, für die der Zeitplan aktiv sein soll.



# Aktion

## Aktion

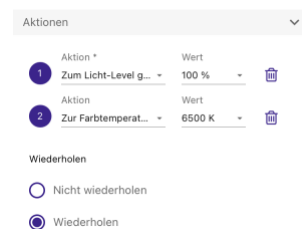


Mögliche Aktionen sind:

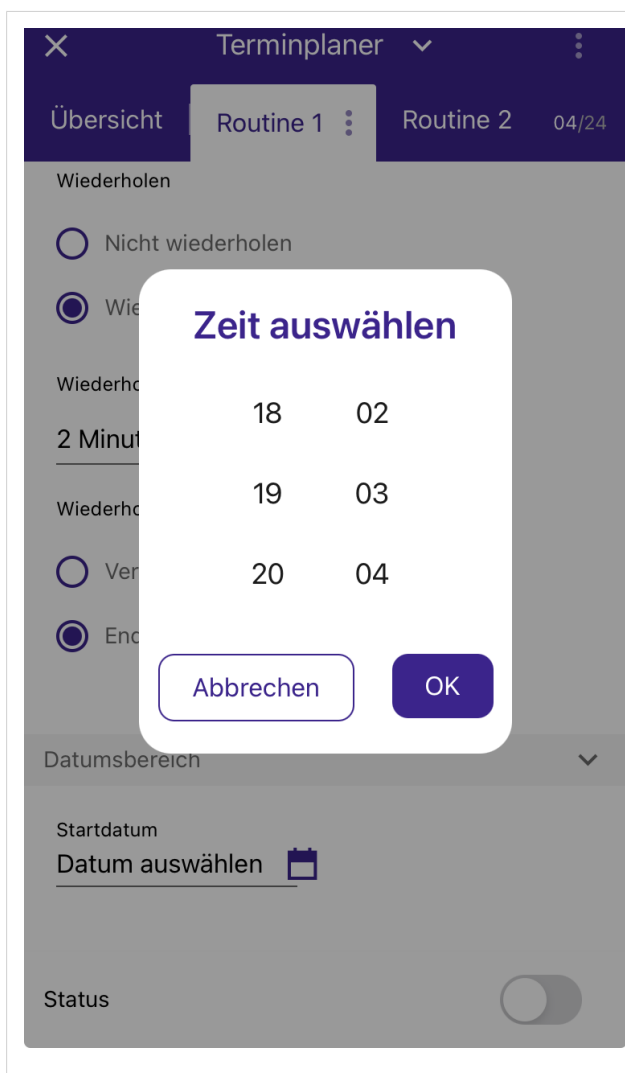
- \_ **Anwesenheitswert abrufen**
- \_ **Einschalten**
- \_ **Ausschalten**
- \_ **Szene abrufen**
- \_ **Zum Licht-Level gehen**
- \_ **Zur Farbtemperatur wechseln**

Je nach ausgewählter Aktion ist es möglich, eine zweite Aktion auszuwählen.

Wenn beispielsweise **Einschalten** ausgewählt ist, kann als zweite Aktion **Zur Farbtemperatur wechseln** ausgewählt werden.



## Aktion

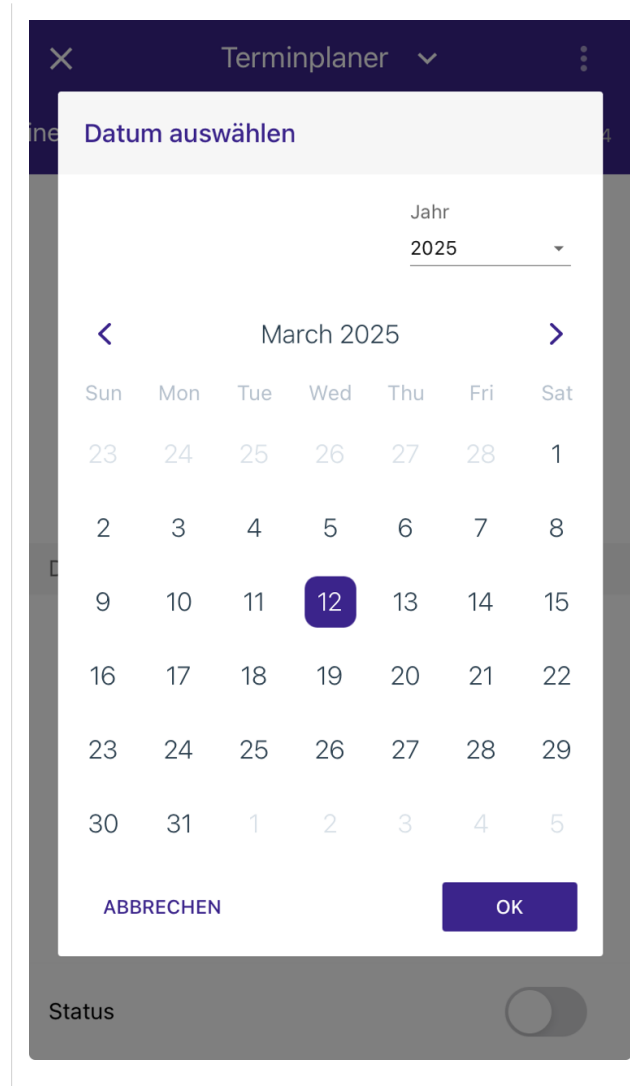


**Wiederholen** kann ausgewählt werden, wenn bestimmte Aktionen wiederholt werden sollen, z. B. das Licht nach der Arbeitszeit ausschalten.

- \_ **Wiederholungsintervall:** Definiert, nach welcher Zeit die Aktionen wiederholt werden sollen. Möglicher Zeitrahmen: 0 - 59 Minuten.
- \_ **Versuche:** Definiert, wie oft die Aktion wiederholt werden soll.
- \_ **Endzeit:** Definiert eine bestimmte Zeit, zu der das Wiederholungsmuster enden soll.

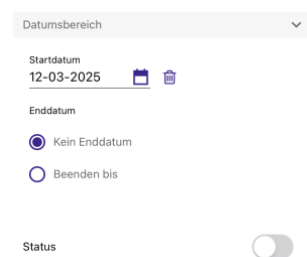
# Terminplaner

## Terminplaner



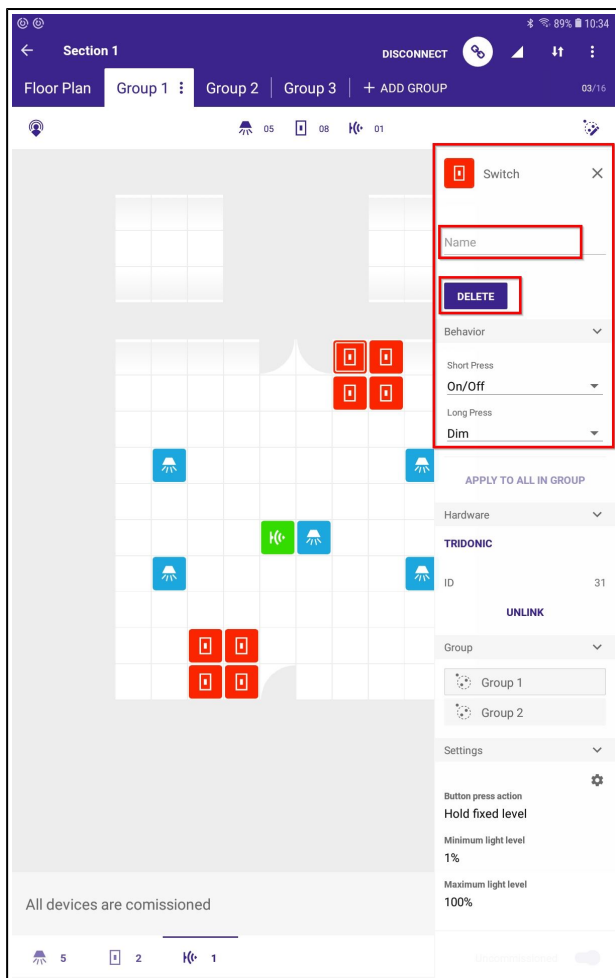
**Terminplaner** definiert an welchem Datum der Planer starten soll.

Achten Sie darauf, den Status zu aktivieren, damit der Planer aktiv ist.



# Inbetriebnahme Schalter

## Inbetriebnahme Schalter



Wenn ein in Betrieb genommener Schalter ausgewählt ist, kann er auf der Seite **Switch** konfiguriert werden, die rechts angezeigt wird.

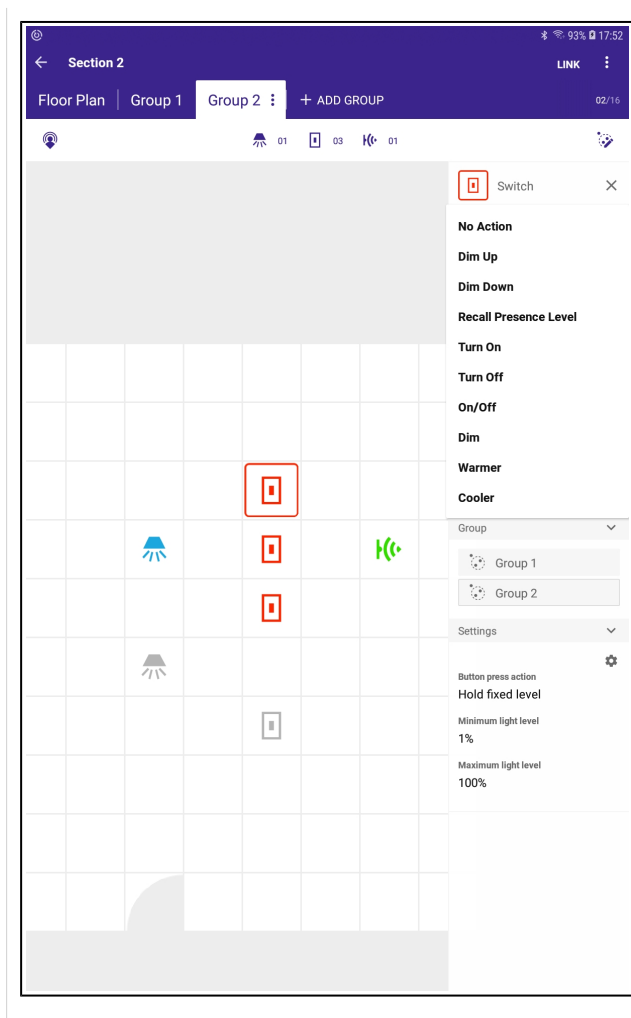
Der Schalter kann benannt werden.

Wenn Sie auf **DELETE** klicken, wird die Position im Plan gelöscht.

In den zusätzlichen Dropdown-Feldern **Behavior**, **Hardware**, **Group** und **Settings** können zusätzliche Einstellungen angepasst werden.



## Inbetriebnahme Schalter



Im Dropdown-Feld **Behavior** kann das Verhalten für kurzes und langes Drücken konfiguriert werden.

Die Tabelle unten [Optionen für Long Press und Short Press](#), S. 85 zeigt, welche Optionen für Long Press und Short Press ausgewählt werden können.

Wenn einer Gruppe mehrere Schalter zugewiesen sind, kann das Verhalten für alle Schalter in der Gruppe programmiert werden, indem Sie **APPLY TO ALL IN GROUP** auswählen.

## Inbetriebnahme Schalter

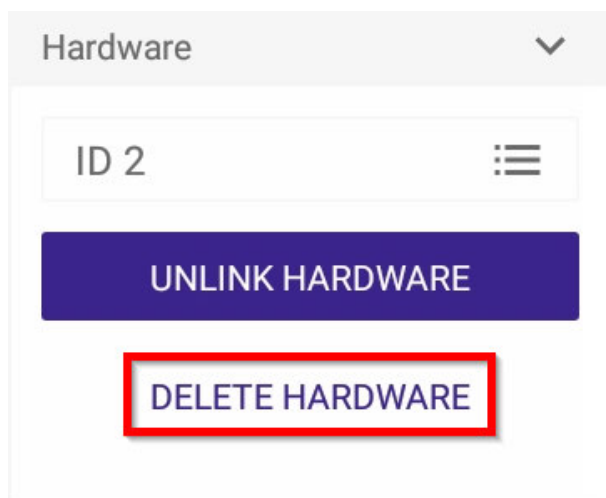
### Optionen für Long Press und Short Press

Long Press	Short Press	Beschreibung
No Action	No Action	
Dim Up	n.a.	Der Befehl Dim (also entweder die Einzelbefehle Dim Up und Dim Down oder die Wechselfunktion Dim Up/Down) startet die <a href="#">Button Press Action</a> , S. 129.
Dim Down	n.a.	Der Befehl Dim (also entweder die Einzelbefehle Dim Up und Dim Down oder die Wechselfunktion Dim Up/Down) startet die <a href="#">Button Press Action</a> , S. 129.
Recall Presence Level	Recall Presence Level	Bei Auswahl von Recall Presence Level werden die in der Sensor-Konfiguration programmierten Einstellungen abgerufen. Weitere Informationen finden sich unter <a href="#">Sensor-Kommissioning und -Konfiguration</a> , S. 89.
Recall Scene	Recall Scene	
Toggle Scene / OFF	Toggle Scene / OFF	Umschalten zwischen einer ausgewählten Szene und dem OFF-Befehl.
Toggle Active Scenes	Toggle Active Scenes	Umschalten zwischen allen programmierten Szenen
Toggle Active Scenes / OFF	Toggle Active Scenes / OFF	Umschalten zwischen allen programmierten Szenen und dem OFF-Befehl
Turn On	Turn On	Die Befehle On (also entweder der Einzelbefehl On oder das On der Wechselfunktion On/Off) und Recall scene starten die <a href="#">Presence Level Time</a> , S. 122.
Turn Off	Turn Off	Der Befehl Off (also entweder der Einzelbefehl Off oder das Off der Wechselfunktion On/Off) startet die <a href="#">Manual Off Time (manuelle Ausschaltzeit)</a> , S. 123.
On / Off	On / Off	Der jeweils versendete Befehl der On/Off (Wechselfunktion) ist vom Beleuchtungszustand abhängig und wird vom sceneCOM S automatisch gewählt.
Dim	n.a.	Der Befehl Dim (also entweder die Einzelbefehle Dim Up und Dim Down oder die Wechselfunktion Dim Up/Down) startet die <a href="#">Button Press Action</a> , S. 129.
Warmer	n.a.	

## Inbetriebnahme Schalter

Cooler	n.a.	
Warmer / Cooler	n.a.	
Set Presence Level	Set Presence Level	
Presence Level / OFF	Presence Level / OFF	Mit diesem Feature können Sie zwischen Presence und dem OO-Befehl umschalten.
Recall Last Dimmed Level	Recall Last Dimmed Level	Den letzten Dimmlevel aufrufen, den das Licht hatte, bevor es ausgeschaltet wurde.
Recall Last Dimmed Level / OFF	Recall Last Dimmed Level / OFF	Umschalten zwischen dem letzten Dimmlevel und dem OFF-Befehl.

## Inbetriebnahme Schalter



Im Dropdown-Feld **Hardware** ist die ID sichtbar.  
Die ID repräsentiert die DALI-2-Kurzadresse des Geräts, in das der Schalter eingebaut ist.

Wenn Sie auf **UNLINK** klicken, wird der Schalter vom Plan getrennt und wird sichtbar als noch nicht in Betrieb genommen.

Verknüpfte und nicht verknüpfte Schalter verwenden unterschiedliche Symbole:

Schalter:	
Nicht verknüpft	Verknüpft
	

Wenn Sie auf **DELETE** klicken, wird die Position im Grundriss gelöscht.

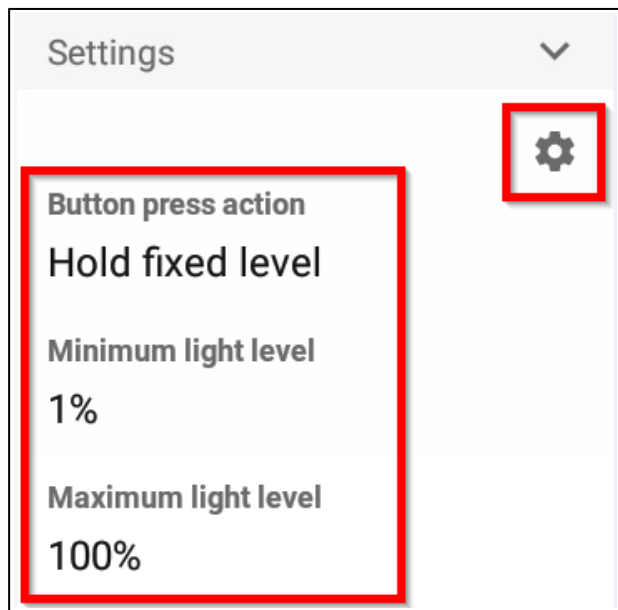
## Inbetriebnahme Schalter



Im Dropdown-Feld **Group** werden die Gruppen angezeigt, denen der Schalter zugeordnet ist.

Wenn die Gruppe ausgewählt ist, werden die dieser Gruppe zugewiesenen Geräte hervorgehoben.

## Inbetriebnahme Schalter



Im Dropdown-Feld **Settings** werden folgende Einstellungen angezeigt:

- \_ **Button press action**
- \_ **Minimum light level**
- \_ **Maximum light level**

Um diese Werte zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

- \_ Klicken Sie auf das Zahnradsymbol.  
→ Die Seite mit den globalen Einstellungen wird geöffnet.

Weitere Informationen zum Ändern von Werten finden Sie unter [Globale Einstellungen](#), S. 121.

## Inbetriebnahme Schalter

### NOTICE

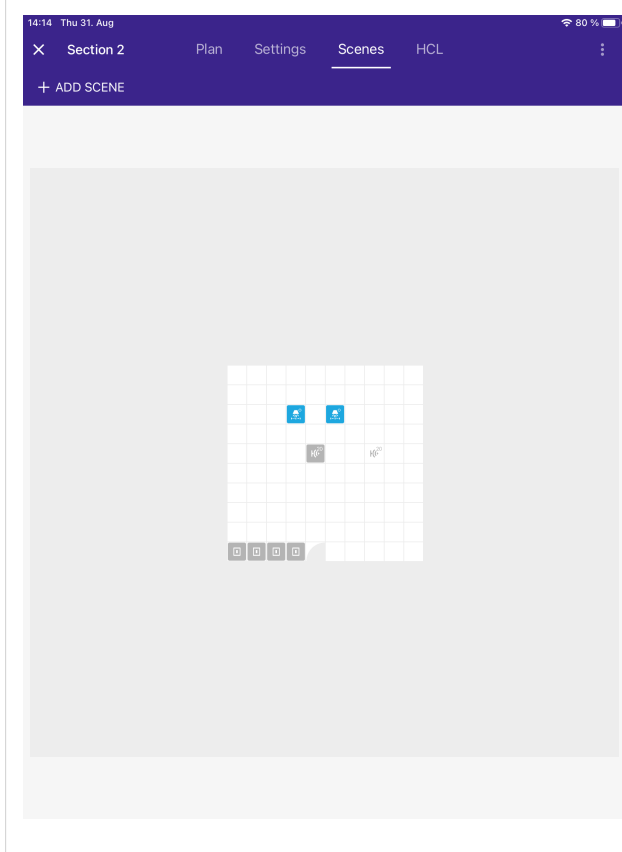
#### **So lokalisieren Sie Schalter:**

Wenn Sie vor Ort sind und sceneCOM S mit einer Section verknüpft haben, können die Taster durch Drücken des Schalters lokalisiert werden:

Sobald der Schalter gedrückt wird, beginnt er als Erkennungszeichen sich im Grundriss zu bewegen.

## Szenen erstellen

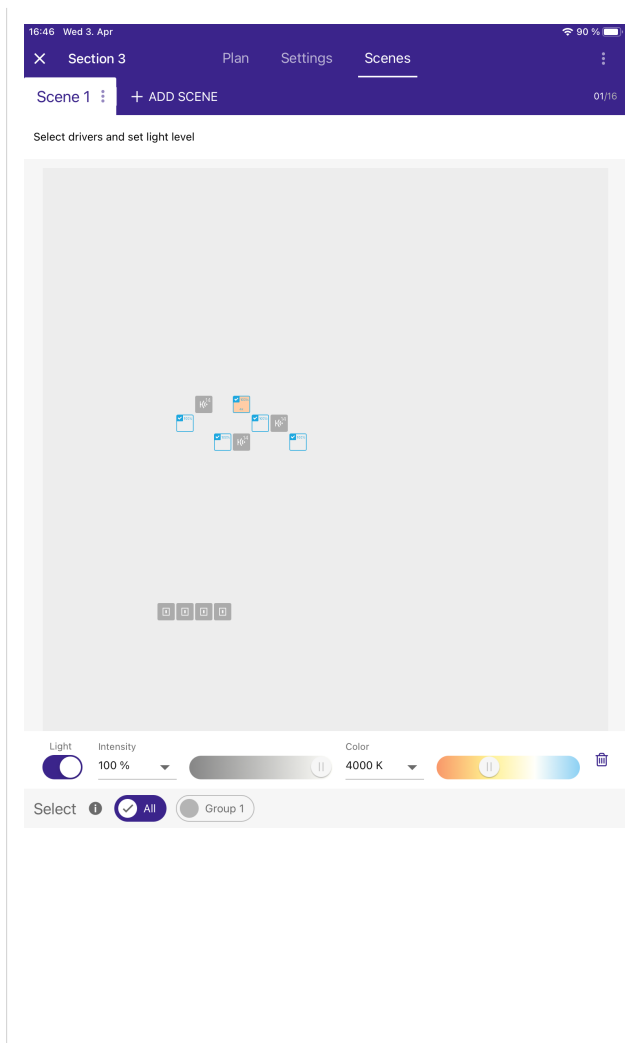
### Szenen erstellen



Um Szenen zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

- \_ Wählen Sie einen Grundriss.
- \_ Klicken Sie auf **Scenes**.

## Szenen erstellen



→ Das Konfigurationsmenü **Scenes** wird geöffnet.

Nachdem Sie das Szenen-Konfigurationsmenü aufgerufen haben, können Sie die Geräte auswählen, die auf die Szene reagieren sollen und die Szenenwerte (z. B. Dimmstufe, Farbtemperatur) programmieren.

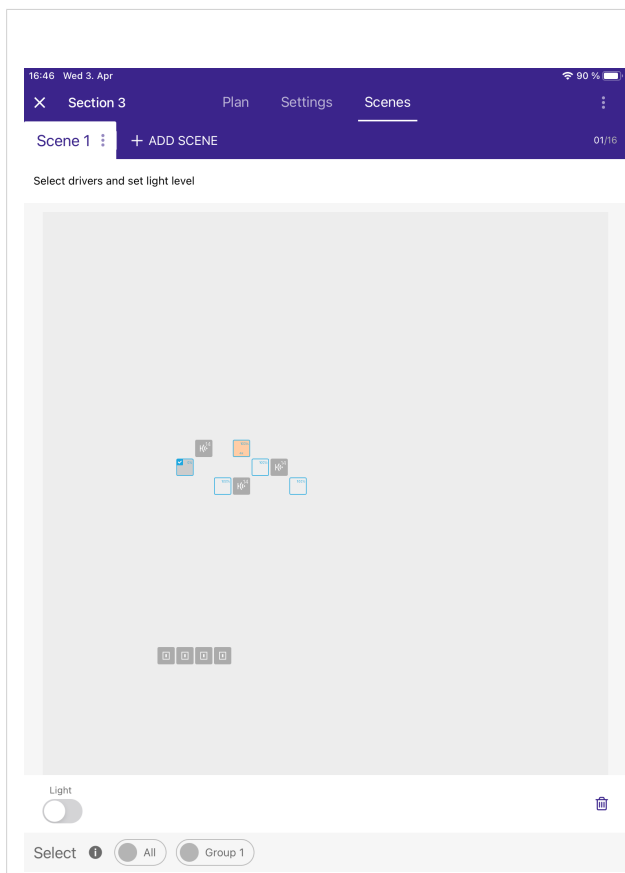
Oben links sind die bereits erstellten Szenen zu sehen. Neben den erstellten Sites befindet sich das Feld **ADD SCENE**.

### **i** NOTICE

Um bei der Offline-Inbetriebnahme Farbtemperaturen programmieren zu können, müssen Sie den Gerätetyp der Leuchte auf **Tunable White** ändern.

Sobald die gewünschten Werte für die Szene gespeichert sind, kann das Konfigurationsmenü **Scenes** geschlossen werden.

## Szenen erstellen



Mitglieder über Szenenaufruf ausschalten.

Um beim Szenenaufruf ein Mitglied aus der Szene auszuschalten, gehen Sie wie folgt vor:

- \_ Wählen Sie das gewünschte Mitglied aus.
- \_ Gehen Sie zum aktivierten Schieberegler "Light":

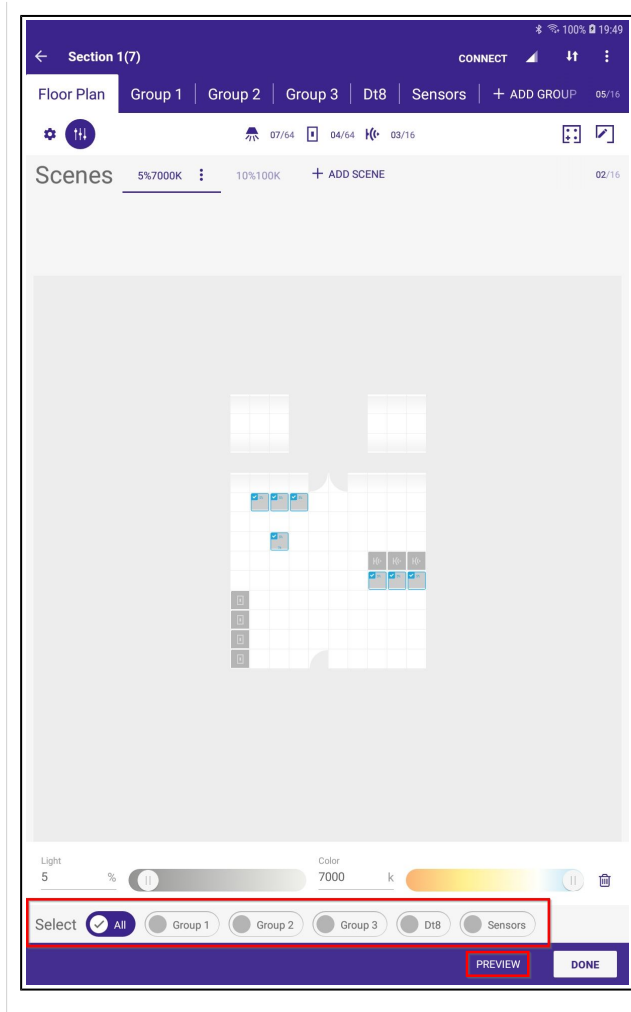


- \_ Deaktivieren Sie den Schieberegler:



Um eine Szene neu zu programmieren, kehren Sie einfach zum Konfigurationsmenü **Scenes** zurück und ändern Sie die Werte wie gewünscht.

## Szenen erstellen



Unten können Sie auswählen, für welche Geräte / Gruppen die Szene aktiviert werden soll.

Sie haben die Möglichkeit, **All** oder einzelne Gruppen oder bestimmte Geräte auszuwählen.

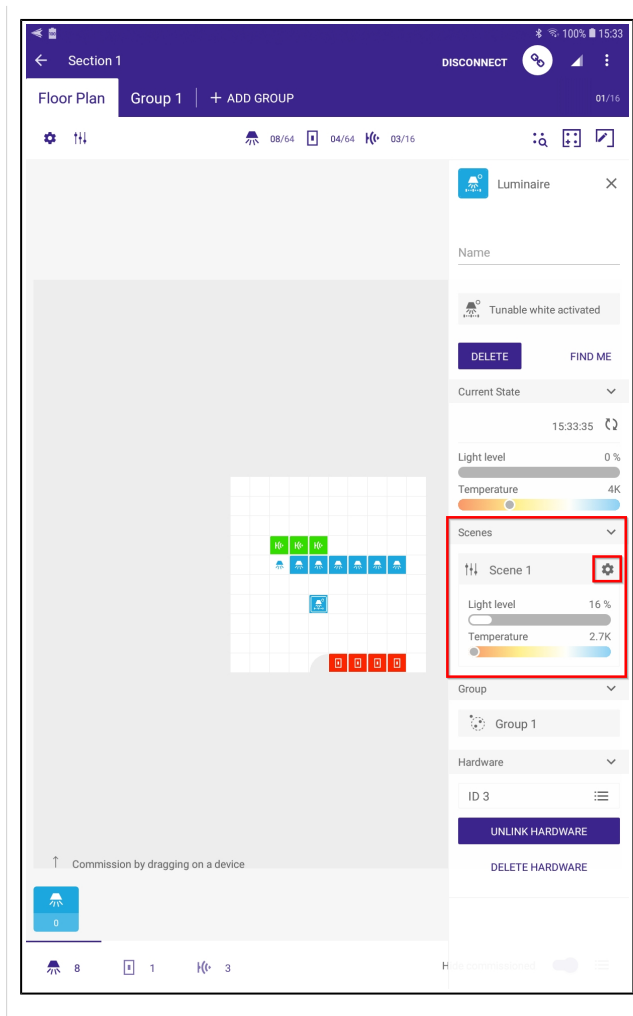
Geräte, die auf diese Szene reagieren, sind im Grundriss mit einem Häkchen gekennzeichnet.

Gerät:	
Reagiert nicht	Reagiert

### **i** HINWEIS

Farbtemperaturen können nicht in jenen Gruppen programmiert werden, denen keine Tunable White Leuchten zugeordnet sind.

## Szenen erstellen



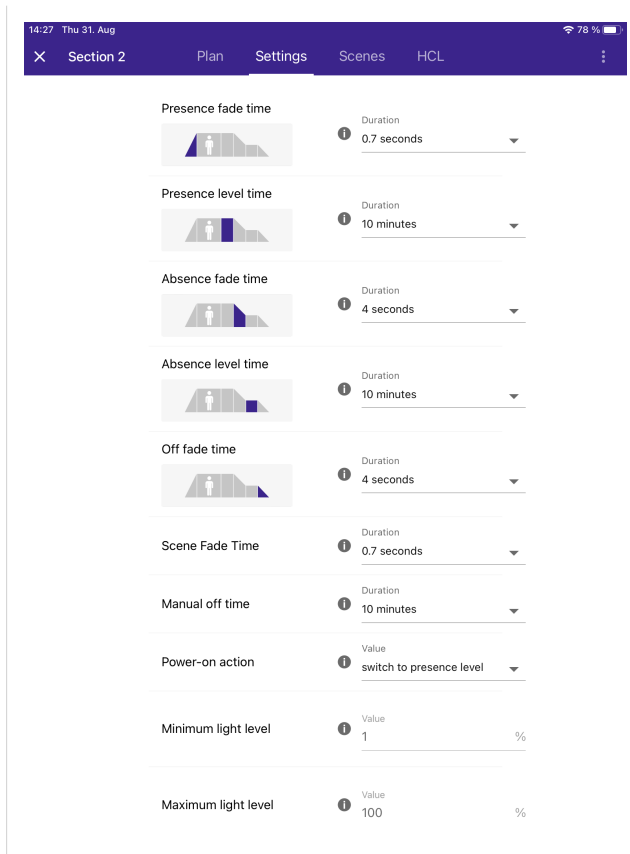
In der Geräteansicht werden alle für ein Gerät gültigen Szenen angezeigt.

Informationen wie Lichtstärke und Farbtemperatur sind sichtbar.

Durch Anklicken des Zahnradsymbols können die Werte für diese Szene und dieses spezielle Gerät geändert werden.

## Globale Einstellungen

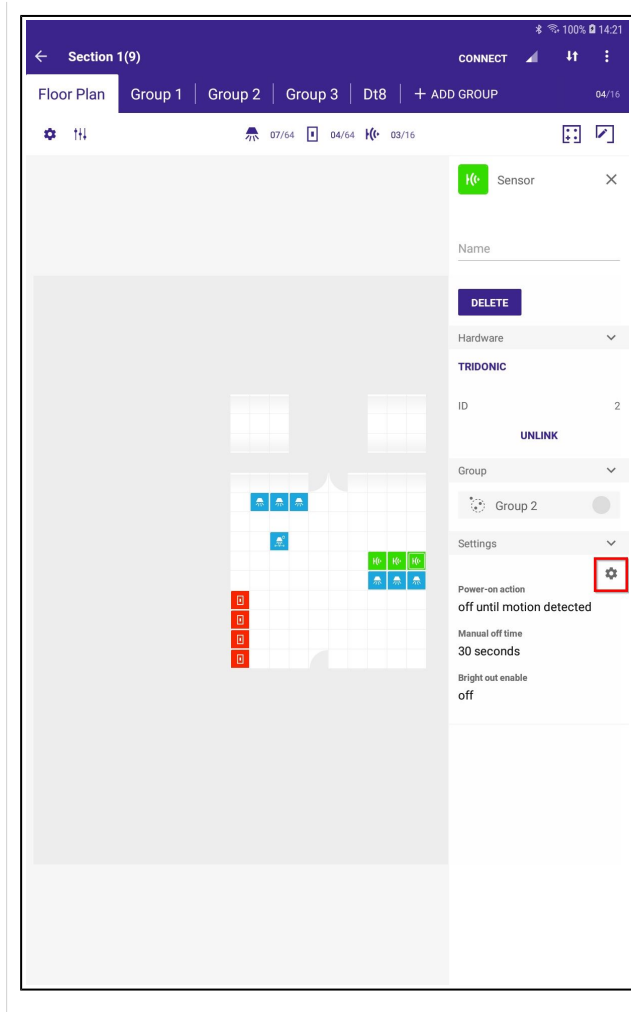
### Globale Einstellungen



Um die Seite mit den globalen Einstellungen zu öffnen, gehen Sie wie folgt vor:

- \_ Wählen Sie den Grundriss aus.
- \_ Wählen Sie oben **Settings** aus.

## Globale Einstellungen



Alternativ können Sie Folgendes tun:

- \_ Wählen Sie ein Gerät aus (dies kann ein Sensor, eine Leuchte oder ein Taster sein).
- \_ Klicken Sie unten rechts unter dem Feld **Settings** auf das Zahnradsymbol .

...

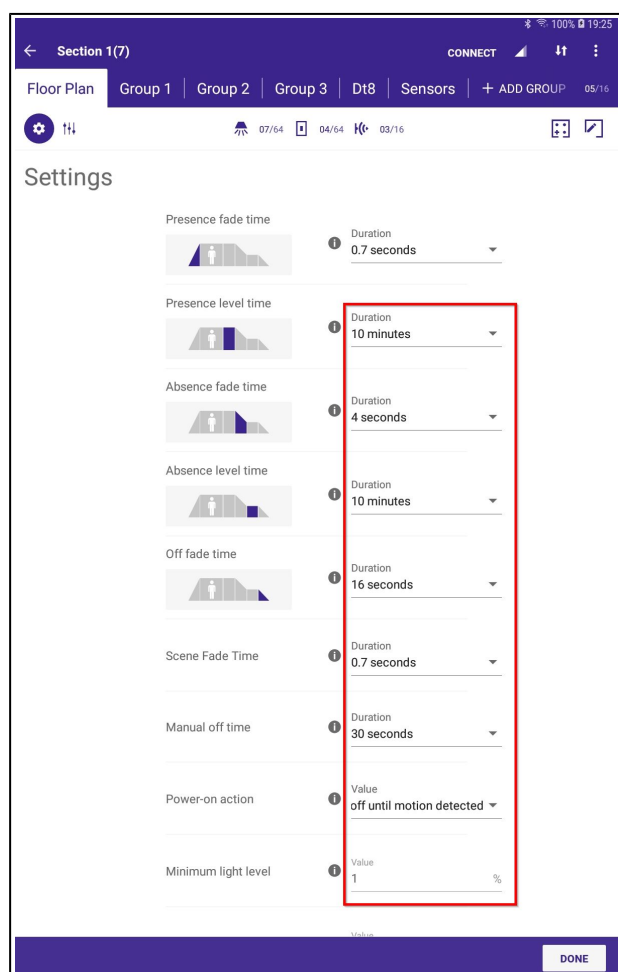
Die globalen Einstellungen enthalten mehrere Einstellungen bezüglich der Bewegung und Lichtregulierung der Sensoren. Darüber hinaus kann auch die Szenen-Überblendzeit programmiert werden.

Die in dieser Ansicht vorgenommenen Einstellungen gelten für alle an der sceneCOM S angeschlossenen Sensoren.

### Presence Level Time

Die Befehle „**Ein**“ und „**Szene abrufen**“ lösen die Zeit der Präsenzstufe aus. Eine Übersicht über die verfügbaren Befehle finden Sie auch unter [Inbetriebnahme Schalter](#), S. 108.

## Globale Einstellungen



### Scene Fade Time

Die Zeit, die das Licht benötigt, um vom aktuellen Niveau auf das Szenenniveau zu wechseln.

### Manual Off Time

Der Befehl **Off** löst die **Manual off time** aus. Eine Übersicht über die verfügbaren Befehle finden Sie auch unter [Inbetriebnahme Schalter](#), S. 108.

### Power-on Action

Aktion, die beim Einschalten von sceneCOM S ausgeführt wird. Die folgenden Optionen können programmiert werden

- \_ **off until motion detected**
  - \_ Wenn diese Option ausgewählt ist, sendet das sceneCOM S nach dem Start einen Ausschaltbefehl, wenn keine Bewegung erkannt wird.
- \_ **switch to presence level**
  - \_ Wenn diese Option ausgewählt ist, ruft sceneCOM S die in der Sensorrezepteinstellung programmierte Anwesenheitsstufe ab.
- \_ Wenn die **retain level** ausgewählt ist:
  - \_ Der Controller führt keine Aktion aus
  - \_ Angeschlossene Treiber bleiben auf der programmierten Einschaltstufe, bis eine Bewegung erkannt wird

### Minimum Light Level

Die für das System zulässige Mindestlichtstärke.

### Maximum Light Level

Die für das System maximal zulässige Lichtstärke.

## Globale Einstellungen

### Light Regulation Level

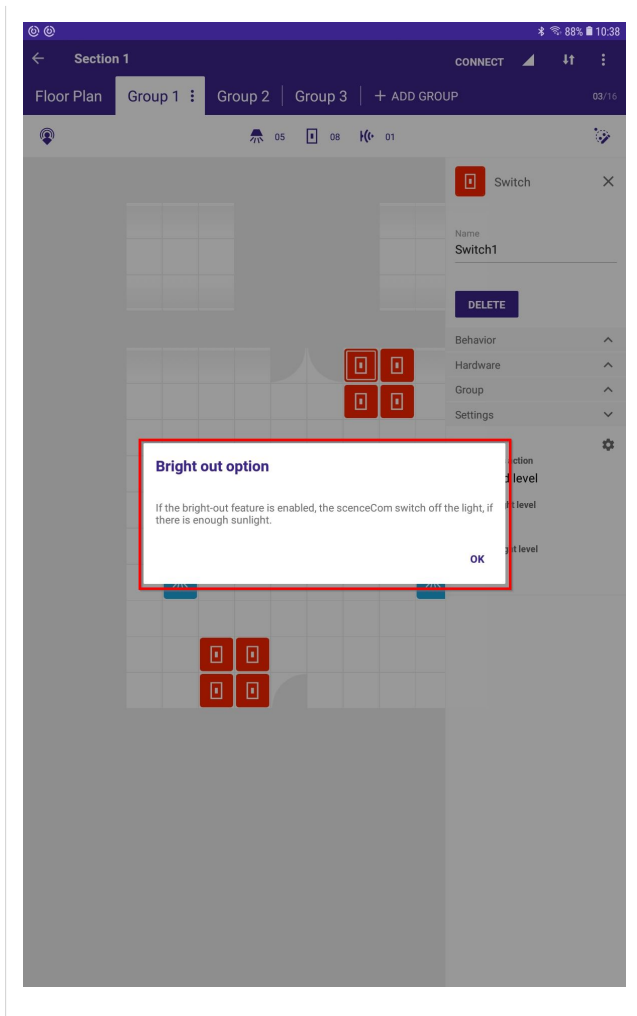
Ändert sich der vom Sensor gemessene Luxwert, wird das Lichtniveau der Leuchte automatisch reguliert (hoch- oder runtergedimmt).

Die Einstellung **light regulation speed** legt fest, wie schnell das Lichtniveau reguliert wird.

Folgende Optionen stehen zur Auswahl: „1“, „2“, „3“ oder „Auto“.

- \_ „1“ ist die langsamste Regelgeschwindigkeit, „3“ die schnellste.
- \_ „auto“ ist der Standardwert, hiermit berechnet der sceneCOM S automatisch die beste Regelgeschwindigkeit.

## Globale Einstellungen



Bright out option

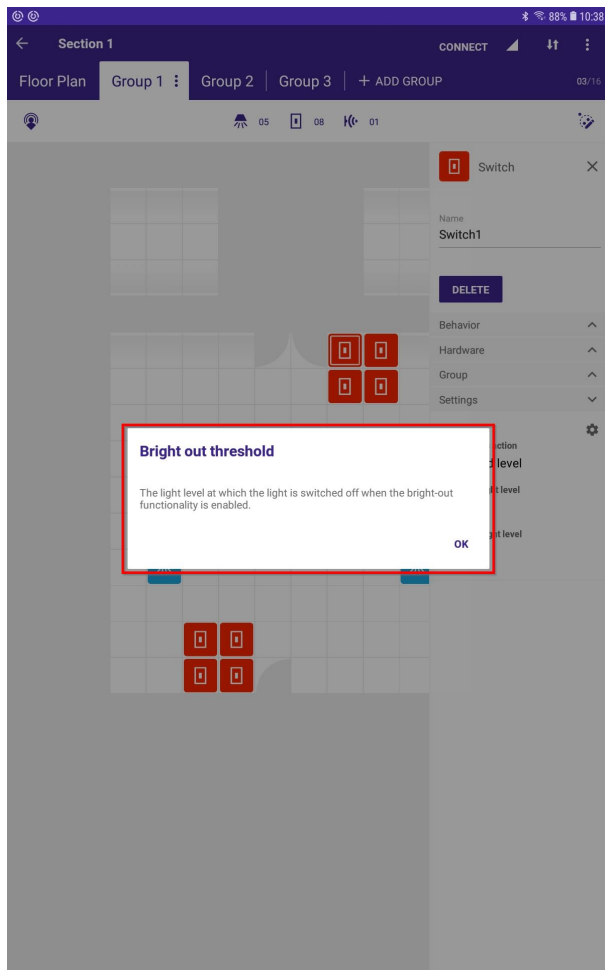
## Globale Einstellungen

Bright out option ⓘ	<input checked="" type="checkbox"/>
Bright out threshold ⓘ	Value 150%
Bright out delay time ⓘ	Value 1 minute

Wenn die **Option Bright out** ausgewählt wurde, sind zusätzliche Felder sichtbar:

- \_ Bright out threshold
- \_ Bright out delay time

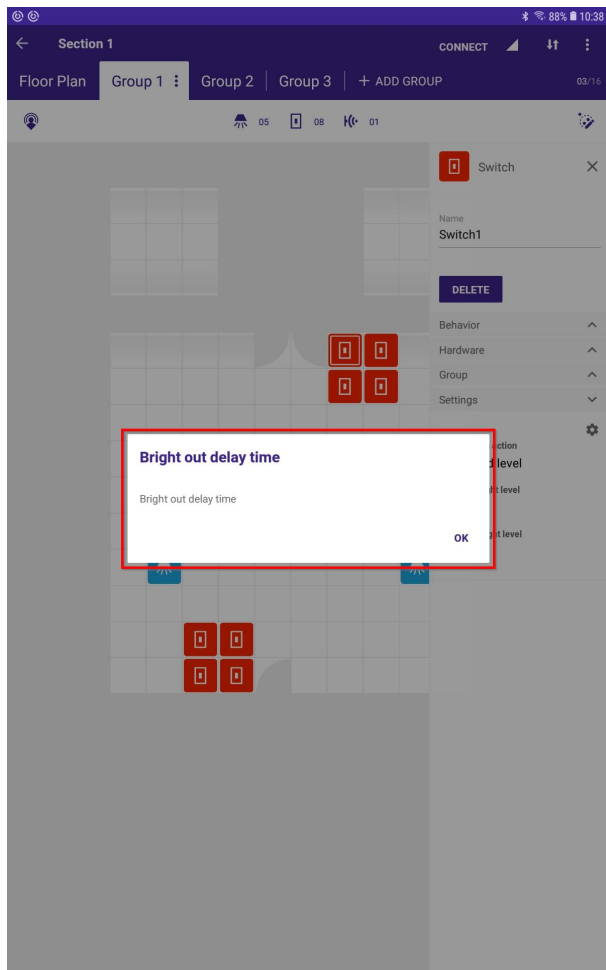
## Globale Einstellungen



### Bright Out Threshold

Definiert, bei welcher Stufe die Aushaltung beginnt, z. B. 150 % bedeutet, dass bei einem eingestellten Lux-Wert von 100 Lux der bright out delay startet, wenn der Sensor 150 Lux misst.

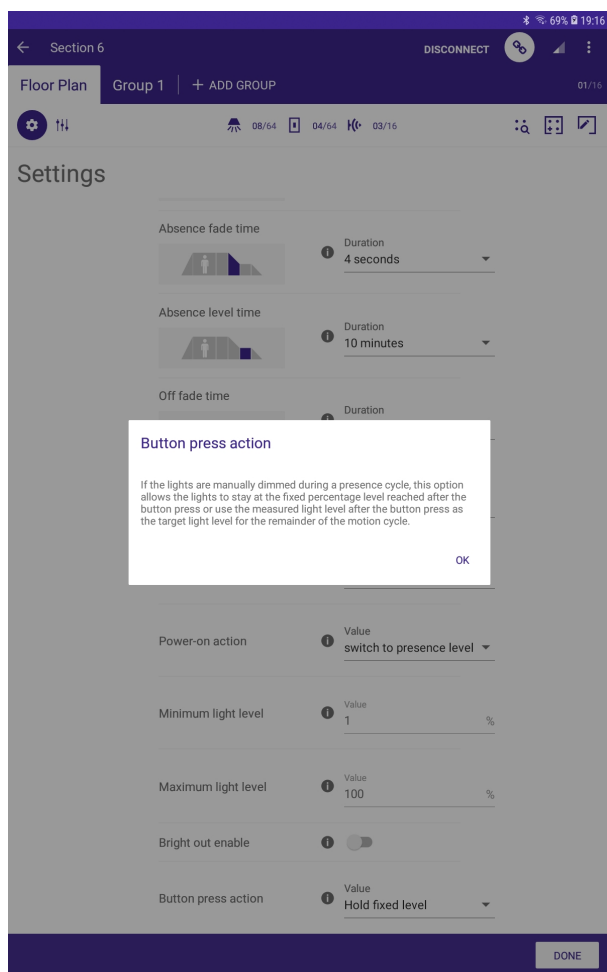
## Globale Einstellungen



### Bright Out Delay Time

Zeit, nach der das Licht ausgeschaltet wird, wenn der Helligkeitswert erreicht ist.

## Globale Einstellungen



### Button Press Action

Wenn die Option **Temporary target value** ausgewählt ist, wird der Lichtregelwert für den Rest des Bewegungszyklus temporär geändert.

Wenn die Option **Hold fixed level** ausgewählt ist, wird die Lichtregelung temporär unterbrochen und das Licht bleibt auf dem eingestellten Dimmlevel.

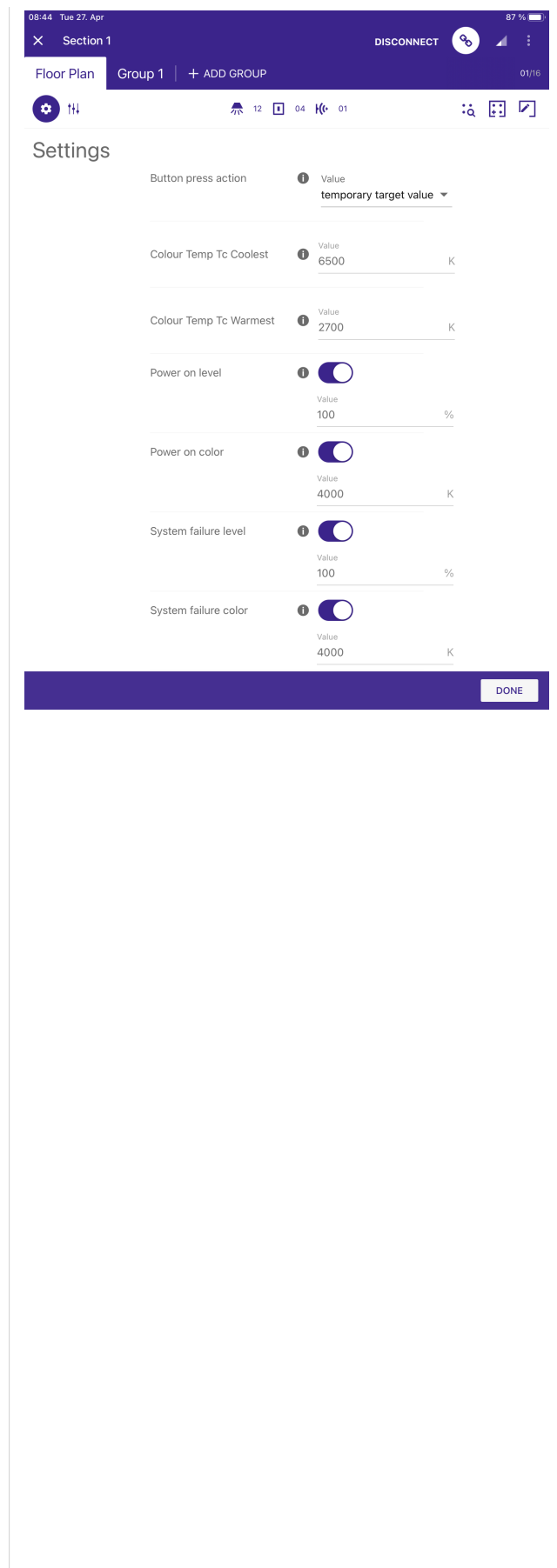
...

### \_ **Color Temp Tc Coolest**

- \_ Alle Geräte des Gerätetyps 8 (Tunable White) in diesem Abschnitt sind auf diesen Wert beschränkt. Sind Geräte vorhanden, die physikalisch in der Lage sind, kühlere Farbtemperaturen bereitzustellen, werden diese auf seinen Wert begrenzt, sind Geräte vorhanden, die physikalisch nicht in der Lage sind, diesen Wert bereitzustellen, werden sie ihn nicht erreichen können.

### \_ **Color Temp Tc Warmest**

## Globale Einstellungen



\_ Alle Geräte des Gerätetyps 8 (Tunable White) in diesem Abschnitt sind auf diesen Wert beschränkt. Wenn Geräte vorhanden sind, die physisch in der Lage sind, wärmere Farbtemperaturen bereitzustellen, werden sie auf diesen Wert begrenzt. Wenn Geräte vorhanden sind, die physisch nicht in der Lage sind, diesen Wert bereitzustellen, können sie ihn nicht erreichen.

### \_ **Power on level**

\_ Der Einschaltpegel ist der Dimmpegel, auf den der Treiber das Licht dimmt, nachdem der Treiber an das Stromnetz angeschlossen wurde.

Ist der Wert deaktiviert, wird „MASK“ programmiert und der Treiber verwendet den letzten Dimmwert vor der Netzunterbrechung.

### \_ **Power on color**

\_ Der Wert für die Einschaltfarbe wird zusätzlich zum Wert für den Einschaltpegel verwendet und gilt für Tunable-White-Treiber.

Der Farbwert beim Einschalten ist die Farbtemperatur, die der Treiber verwendet, nachdem der Treiber an das Stromnetz angeschlossen wurde. Ist der Wert deaktiviert, wird „MASK“ programmiert und der Treiber verwendet die letzte Farbtemperatur vor der Netzunterbrechung.

### \_ **System failure level**

\_ Wird die DALI-Stromversorgung für mehr als 500 ms unterbrochen, dimmt der Treiber das Licht auf den programmierten Wert.

Wenn der Wert deaktiviert ist, wird „MASK“ programmiert und der Treiber bleibt auf dem aktuellen Dimmniveau.

### \_ **System failure color**

## Globale Einstellungen

\_ Dieser Wert wird zusätzlich zur Systemfehlerstufe verwendet und gilt für Tunable-White-Treiber. Wenn der Treiber mit diesem Wert in die Systemfehlerstufe gelangt, können Sie entscheiden, ob auch die Farbtemperatur geändert werden soll. Wenn der Wert deaktiviert ist, wird „MASK“ programmiert und der Treiber ändert die Farbtemperatur nicht, wenn ein Systemfehler erkannt wird.

## Einstellungen für Zeit, Datum und Standort

### Einstellungen für Zeit, Datum und Standort

The screenshot shows the 'Einstellungen' (Settings) screen for Time, Date, and Location. The settings are as follows:

Setting	Value
Controllerwerte	Getrennt
Zeit- und Datumssynchronisierung	Bei Verbindung (selected), Manuell
Standortsynchronisierung	Manuell (selected), Aus Liste
GPS-Daten vom Gerät abrufen	ABFRAGEN
Breitengrad	Wert: 47.422862
Längengrad	Wert: 9.73772
Zeitzone	Wert: UTC+01:00

Controllerwerte zeigt Uhrzeit, Datum, Ort, Breitengrad, Längengrad sowie Sonnenauf- und -untergangszeit an, wenn die App mit dem sceneCOM S RTC-Controller verbunden ist.

Wenn die App nicht verbunden ist, wird keiner dieser Werte angezeigt.

Controller Values      Disconnected

#### Zeit- und Datumssynchronisierung

##### – Bei Verbindung

- Jedes Mal, wenn eine der Apps sCS Commissioning App oder sceneCOM S Remote App eine Verbindung zum sceneCOM S RTC herstellt, wird die Zeit zwischen Smartgerät und Controller synchronisiert.

##### – Manuell

- Die interne Zeit des Controllers wird vom Benutzer eingestellt.

#### Standortsynchronisierung

##### – Manuell

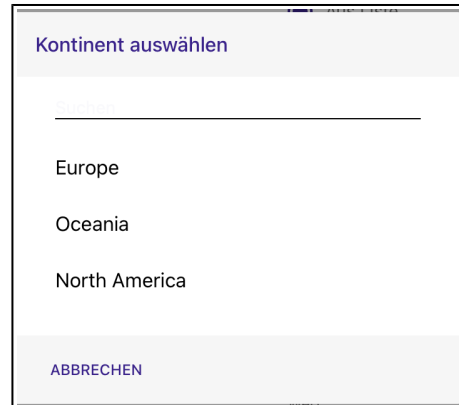
- Benutzer muss die GPS-Koordinaten manuell eingeben.

## Einstellungen für Zeit, Datum und Standort

### \_ From list

\_ Der Benutzer kann auswählen

\_ Kontinent auswählen:



Kontinent auswählen

Suchen

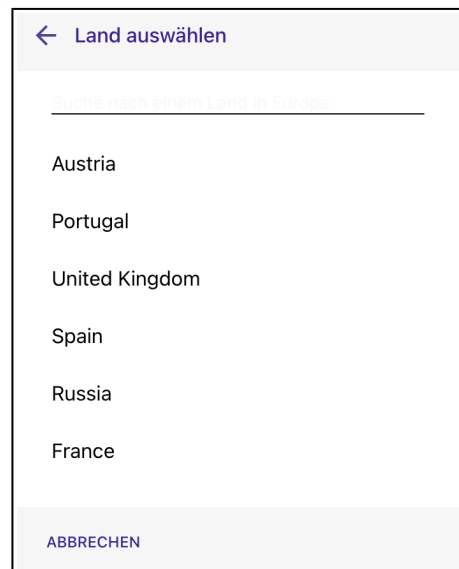
Europe

Oceania

North America

ABBRECHEN

\_ Land auswählen:



← Land auswählen

Suche nach einem Land in Europa

Austria

Portugal

United Kingdom

Spain

Russia

France

ABBRECHEN

\_ Stadt auswählen:



← Stadt auswählen

Suche nach einer Stadt in Europa

Dornbirn

Vienna

ABBRECHEN

## Einstellungen für Zeit, Datum und Standort

### GPS-Daten vom Gerät abrufen

- \_ Wählen Sie "ABFRAGEN", um die GPS-Daten vom Gerät anzurufen.

### Breitengrad

- \_ Muss in Dezimalgrad angegeben werden.

### Längengrad

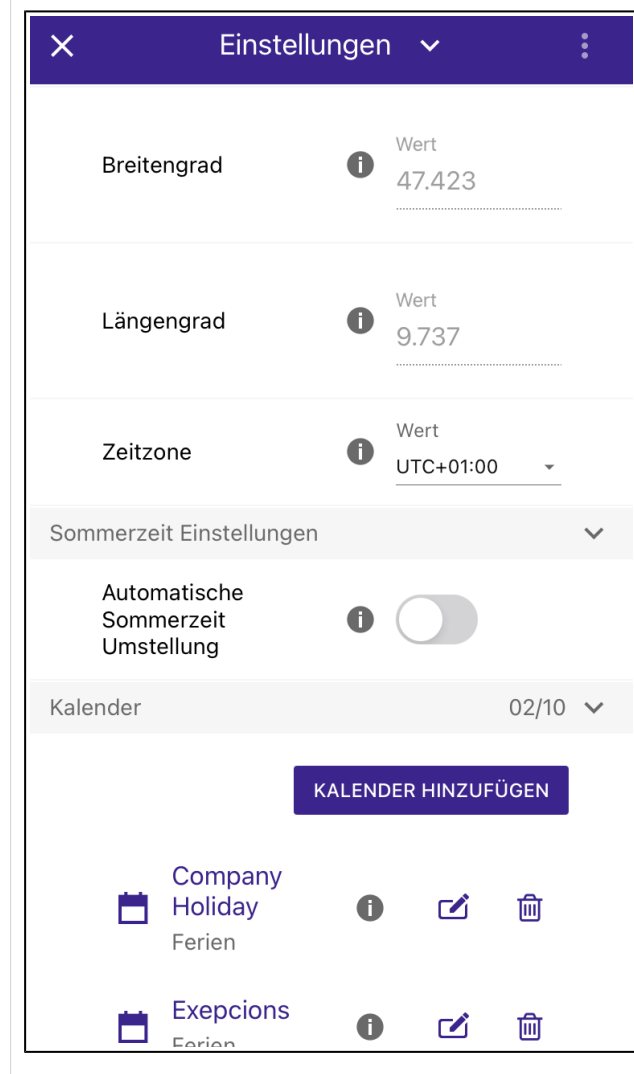
- \_ Muss in Dezimalgrad angegeben werden.

### Zeitzone

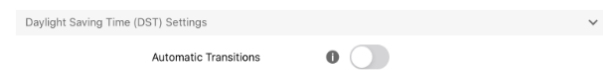
- \_ Zeitzone auswählen.

## Einstellungen für Sommerzeit

### Einstellungen für Sommerzeit



Die Einstellungen für Sommerzeit müssen aktiviert werden, um angewandt zu werden.



## Einstellungen für Sommerzeit

Einstellungen	
Anfang Monat	März
Wochenbeginn	Wert Letzte Woche
Wochentagsbeginn	Wert Sonntag
Startzeit	02:00
Monatsende	Wert Oktober
Wochenende	Wert Letzte Woche
Wochentagende	Wert Sonntag
Endzeit	03:00
Zeitverschiebung	<input checked="" type="radio"/> 1h (+/-)
	<input type="radio"/> Benutzerdefiniert
Kalender	02/10

Wenn aktiviert, werden die Sommerzeiteinstellungen automatisch anhand der GPS-Daten ausgewählt, wenn ein Standort aus der Liste festgelegt ist.

Zusätzlich können folgende Einstellungen angepasst werden:

- \_ **Anfang Monat**
- \_ **Wochenbeginn**
- \_ **Wochentagsbeginn**
- \_ **Startzeit**
- \_ **Monatsende**
- \_ **Wochenende**
- \_ **Wochentagende**
- \_ **Endzeit**
- \_ **Zeitverschiebung**

## Kalender

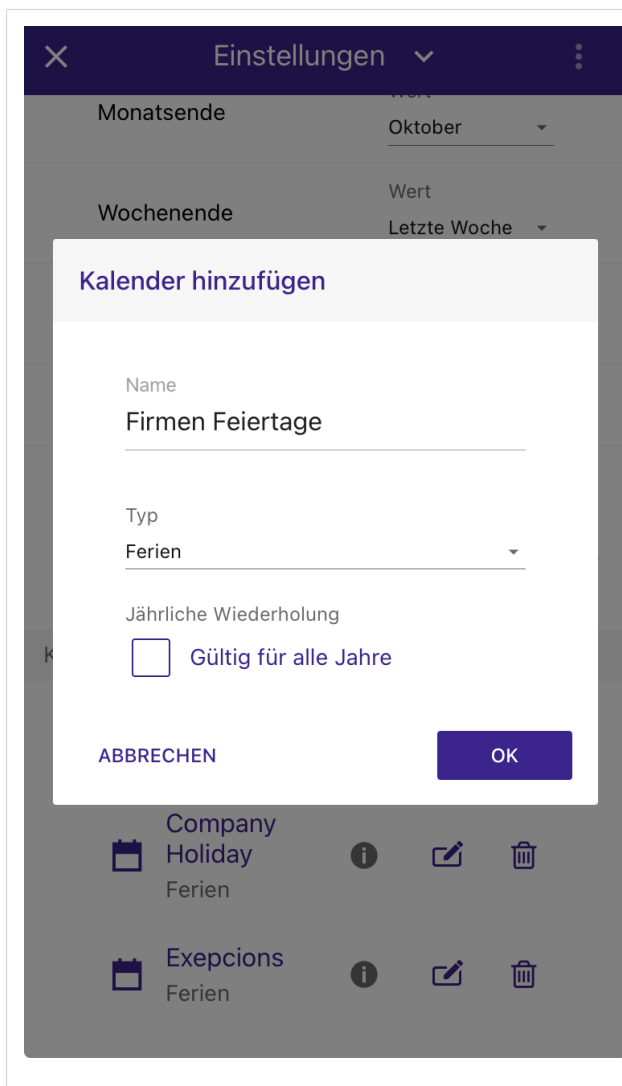
### Kalender

Einstellungen	
Anfang Monat	März
Wochenbeginn	Wert Letzte Woche
Wochentagbeginn	Wert Sonntag
Startzeit	02:00
Monatsende	Wert Oktober
Wochenende	Wert Letzte Woche
Wochentagende	Wert Sonntag
Endzeit	03:00
Zeitverschiebung	<input checked="" type="radio"/> 1h (+/-)
	<input type="radio"/> Benutzerdefiniert
Kalender	02/10

Um einen neuen Kalender hinzuzufügen, wählen Sie "Kalender hinzufügen".

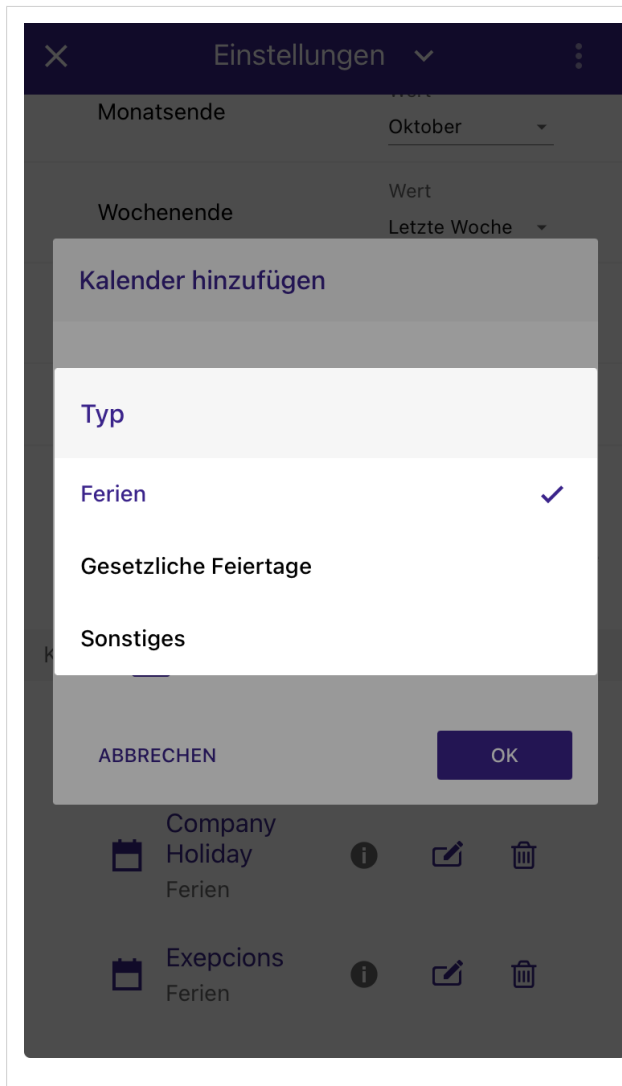
Es können bis zu 10 Kalender hinzugefügt werden.

## Kalender



Geben Sie einen Namen ein, wählen Sie den Typ und ob der Kalender "Gültig für alle Jahre" sein soll oder nur für ein Jahr.

## Kalender



Vorhandene Kalender-Typen::

- \_ **Ferien** = Allgemeine Ferien oder gesetzliche Feiertage
- \_ **Gesetzliche Feiertage** = Offizielle Feiertage, an denen Banken und Geschäfte oft geschlossen sind
- \_ **Sonstiges** = beispielsweise besondere Firmenveranstaltungen oder regionale Veranstaltungen

## Kalender

Einstellungen

Termine auswählen

Jahr  
2025

March 2025

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
23	24	25	26	27	28	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

ABBRECHEN HINZUFÜGEN

Exeptions  
Ferien

Wählen Sie im nächsten Schritt die Tage aus, die Feiertage sind.

## Kalender

**Einstellungen**

Monat: Oktober

Wochenende: Letzte Woche

Wochentage: Sonntag

Endzeit: 03:00

Zeitverschiebung:  1h (+/-)  Benutzerdefiniert

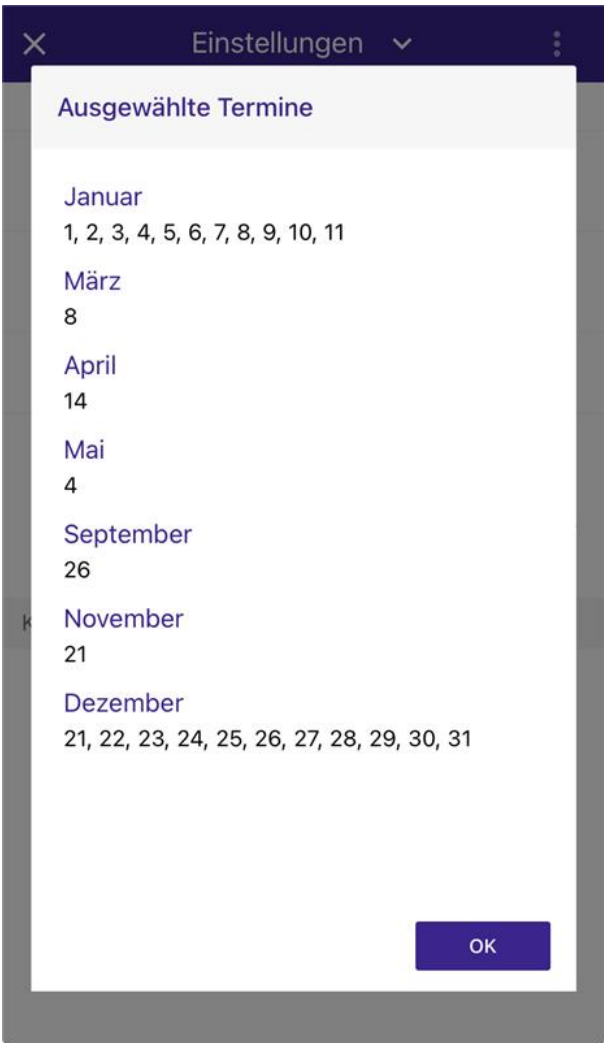
Kalender: 02/10

**KALENDER HINZUFÜGEN**

- Company Holiday Ferien
- Exepcions Ferien

Der neu erstellte Kalender wird angezeigt.

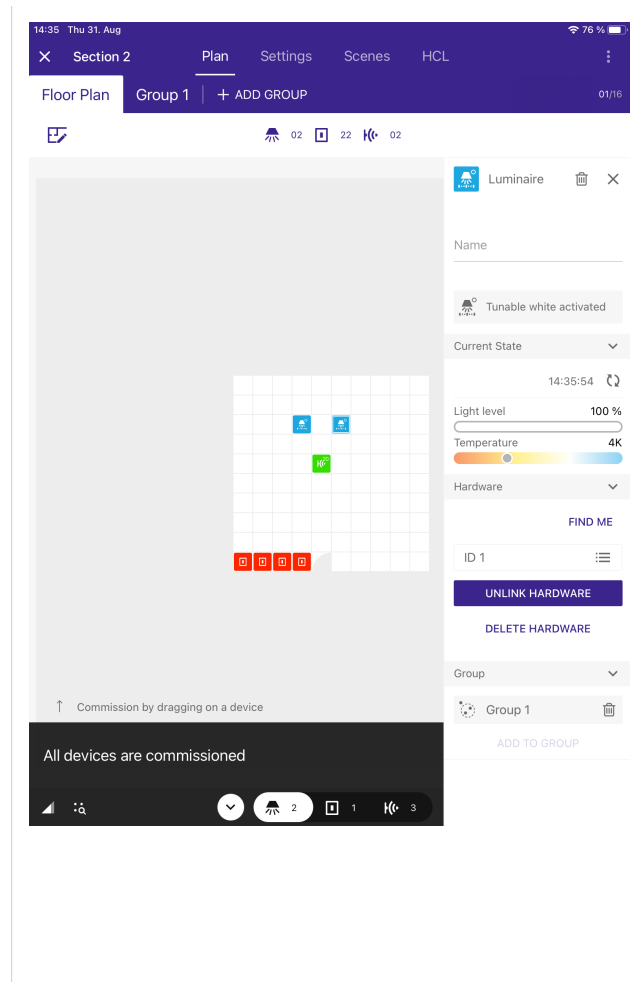
## Kalender



Durch Anwählen des Info-Buttons können die ausgewählten Termine eingesehen werden, außerdem kann der Kalender bearbeitet oder gelöscht werden.

## Current state

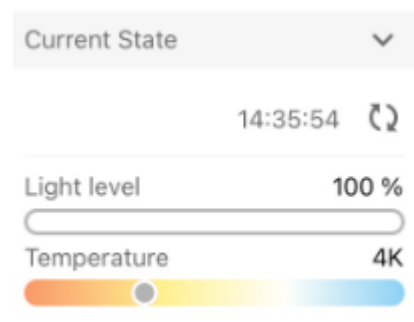
### Current state



Wenn Sie mit sceneCOM S verbunden sind und ein Treiber ausgewählt ist, wird rechts die Seite **Current State** für diesen Treiber angezeigt.

Der Zeitstempel zeigt an, wann der aktuelle Zustand zuletzt ausgelesen wurde.

Mit einem Klick auf die beiden gebogenen Pfeile können die aktuellen Statusinformationen aktualisiert werden.

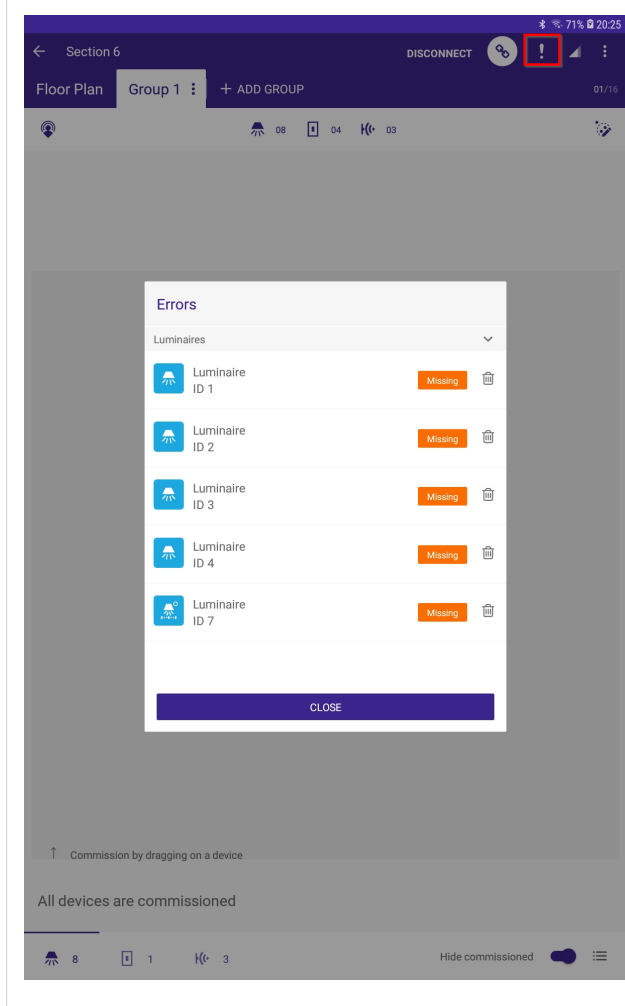


#### **HINWEIS**

Die Seite **Current State** ist ausschließlich für Treiber verfügbar, nicht jedoch für Taster oder Sensoren.

# Systemfehler-Management

## Systemfehler-Management



Das Systemfehler-Management informiert über Fehler in der Installation wie z.B.

- \_ Geräteausfall
- \_ Lampenfehler
- \_ Fehlendes Gerät

### **HINWEIS**

Wenn ein Gerät fehlt und wieder mit dem System verbunden wird, kann es bis zu fünf Minuten dauern, bis das Ausrufezeichen-Symbol (das ! oben) verschwindet. Wenn das Ausrufezeichen-Symbol nicht verschwindet, obwohl kein Gerät fehlt und alle Geräte korrekt angeschlossen sind, starten Sie sceneCOM S neu und warten 15 Minuten.

# Startverhalten

## Startverhalten

### Beschreibung

sceneCOM S bietet Benutzern eine einfache Möglichkeit, eine DALI-2-Linie in Betrieb zu nehmen, ohne ein DALI-, DALI-2- oder Beleuchtungsexperte sein zu müssen.

### Start-Algorithmus

Eine der Funktionen ist der implementierte Start-Algorithmus.

Sobald das sceneCOM S an die DALI-2-Leitung angeschlossen ist, startet der implementierte Algorithmus die DALI-2-Inbetriebnahme automatisch. Der Benutzer vor Ort muss die Inbetriebnahme nicht manuell auslösen und muss nicht warten, bis der Adressierungsprozess abgeschlossen ist. Dadurch kann im Vergleich zu älteren Systemen viel Zeit gespart werden.

### Doppeladressierung

#### HINWEIS

Seit dem Update 12.2021 ist diese Funktionalität nicht mehr gegeben und Doppeladressierungen müssen durch den Anwender aufgelöst werden.

Ein weiteres Problem älterer Systeme sind doppelte Adressen auf der DALI-Leitung. Doppelte Adressen können auftreten, wenn Leuchten während der Installation von einer DALI-Leitung zu einer anderen verschoben werden.

sceneCOM S unterstützt Sie in diesem Fall mit seinem Algorithmus. Geräte mit derselben Adresse werden automatisch erkannt und neu adressiert. Für den Benutzer ist es nicht erforderlich, eine Inbetriebnahme auszulösen oder sich um doppelte Adressen zu kümmern.

## Startverhalten

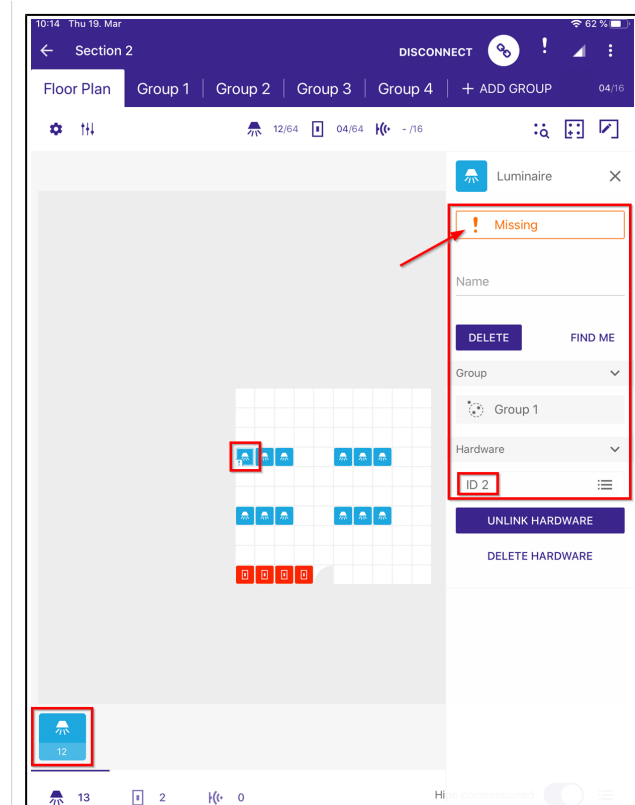
### HINWEIS

Obwohl diese Funktion sehr nützlich ist, kann sie in einigen Situationen verwirrend erscheinen. Wenn ein neues Gerät in einer bereits in Betrieb genommenen Installation angeschlossen wird und das sceneCOM S eine doppelte Adresse erkennt, kann es vorkommen, dass das bereits in Betrieb genommene Gerät seine Position im Grundriss verliert und erneut an der richtigen Position im Grundriss positioniert werden muss. Aus diesem Grund wird empfohlen, mit der Inbetriebnahme nicht zu beginnen ehe die Installation abgeschlossen ist.

- \_ Um unnötige Arbeitsbelastung zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass Sie die endgültige Lokalisierung und Inbetriebnahme Ihrer Installation erst starten, nachdem alle Geräte korrekt an die DALI-Leitung angeschlossen wurden.

## Startverhalten

### Wartung / Austausch defekter Treiber



Der Algorithmus von sceneCOM S unterstützt Benutzer auch in Wartungsfällen, beispielsweise wenn ein Treiber oder eine Leuchte ausgetauscht werden muss.

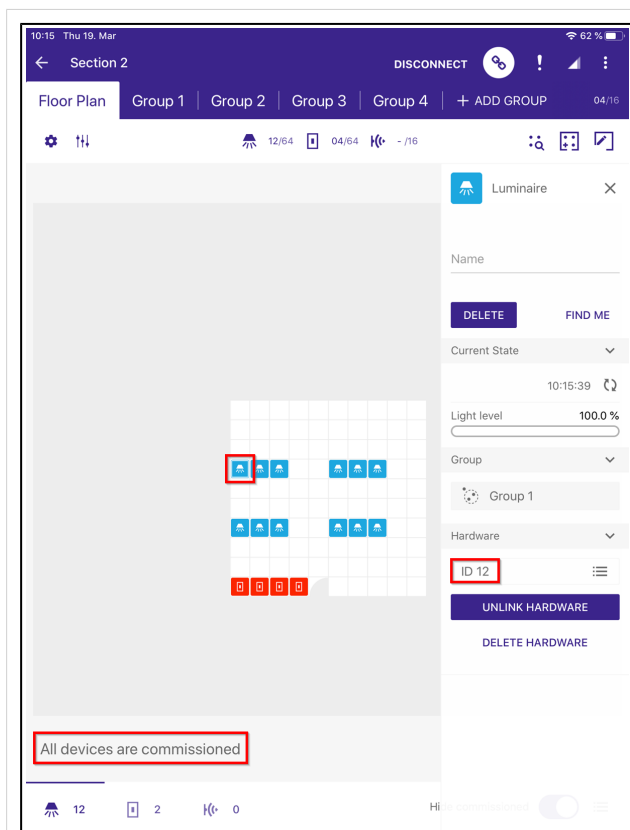
In älteren Systemen musste der Treiber erneut in Betrieb genommen werden, einschließlich der Programmierung der Gruppen-, Szenen-, Min / Max-Levels und weiterer Parameter.

Mit sceneCOM S visualisiert die App, ob eines Ihrer in Betrieb genommenen Geräte defekt ist und ersetzt werden muss. Weitere Informationen finden Sie unter [Systemfehler-Management](#), S. 144.

Der Screenshot links zeigt folgende Funktionsweise:

- Die rote Warnmeldung "! Missing" weist darauf hin, dass eine Leuchte fehlt.
- Das Informationsfeld dieser Leuchte zeigt an, dass das fehlende Gerät die ID 2 hat.
- Auf dem Grundriss ist das fehlende Gerät mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet.
- Unter dem Grundriss ist zu sehen, dass sich dort ein neues Gerät mit der ID 12 befindet.

## Startverhalten



In diesem Fall muss das defekte Gerät vom Techniker vor Ort ausgetauscht werden. Sobald das Gerät ausgetauscht und das neue Gerät an die DALI-Leitung angeschlossen wurde, wird das Gerät automatisch adressiert.

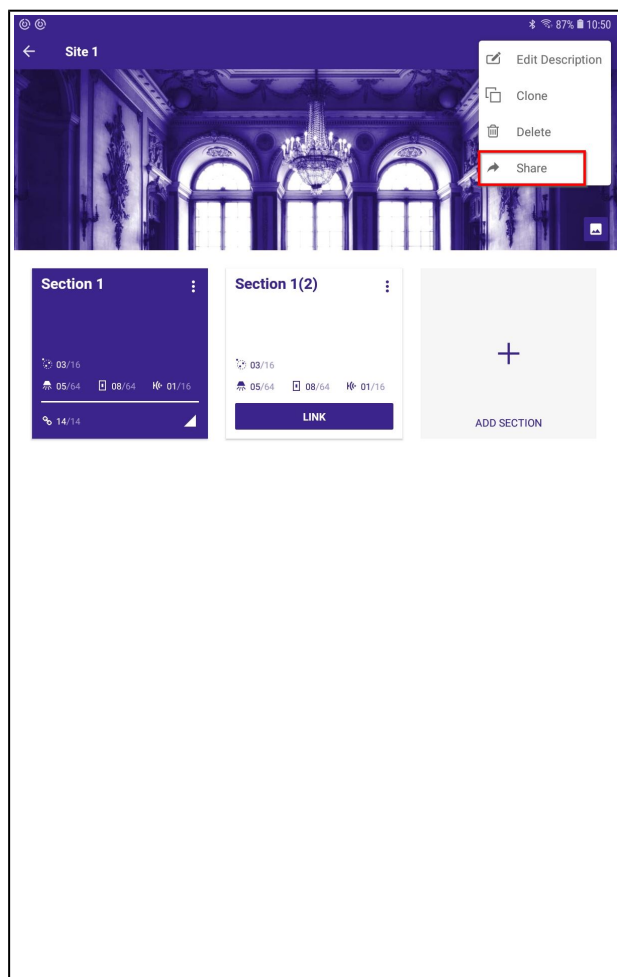
In der App muss der Benutzer das neue Gerät nur noch an die richtigen Position des Grundrisses platzieren. Im Hintergrund werden alle Einstellungen für dieses Gerät vom sceneCOM S automatisch programmiert.

Der Screenshot links zeigt folgende Funktionsweise:

- Die rote Warnmeldung "! Missing" ist verschwunden.
- Im Grundriss hat das aktive Gerät mit ID 12 das fehlende Gerät mit ID 2 ersetzt und dessen Einstellungen übernommen.
- Keines der Geräte ist mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet.
- Der Informationstext "All devices are commissioned" informiert, dass alle Geräte in Betrieb genommen wurden.

## Site teilen mit Redeem

### Site teilen mit Redeem



Sobald Sie eine Site erstellt haben, die alle notwendigen Sections beinhaltet, können Sie den Plan für Ihre Mitarbeiter oder Kunden freigeben ohne am selben Ort sein zu müssen. Notwendig ist lediglich eine Internet-Verbindung.

Der Vorteil dieses Features ist, dass der Plan an mehrere Geräte gesendet werden kann.

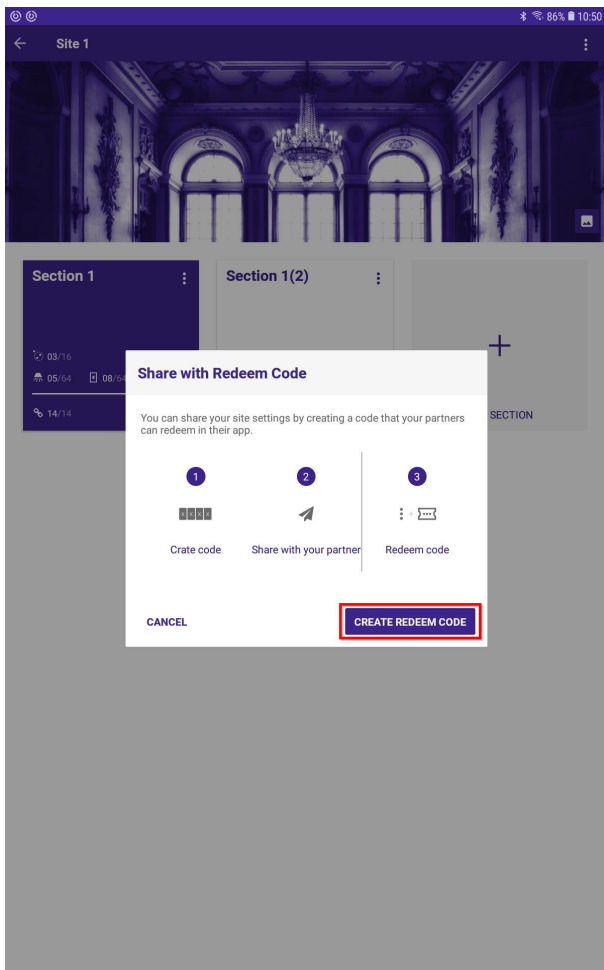
Mit dieser Funktion werden alle für die Site gespeicherten Informationen geteilt. Wenn Ihre Site mehrere Sections enthält, werden diese alle über den Redeem Code (Einlösecode) freigegeben. Es ist nicht erforderlich, für jede Section einen Redeem Code zu erstellen.

Auf diese Weise können Sie den Plan an einem Ort (z. B. im Büro) erstellen und dann über den Redeem Code (deutsch: Einlösecode) mit einer anderen Person (z. B. einem Techniker vor Ort) teilen.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Einlösungscode zu erstellen:

- \_ Gehen Sie zu Sites.
- \_ Klicken Sie auf eine Site.
  - Die ausgewählte Site wird geöffnet.
- \_ Klicken Sie auf das Menü oben rechts (die drei Punkte).
  - Ein Fenster öffnet sich.
- \_ Klicken Sie auf **Share**.

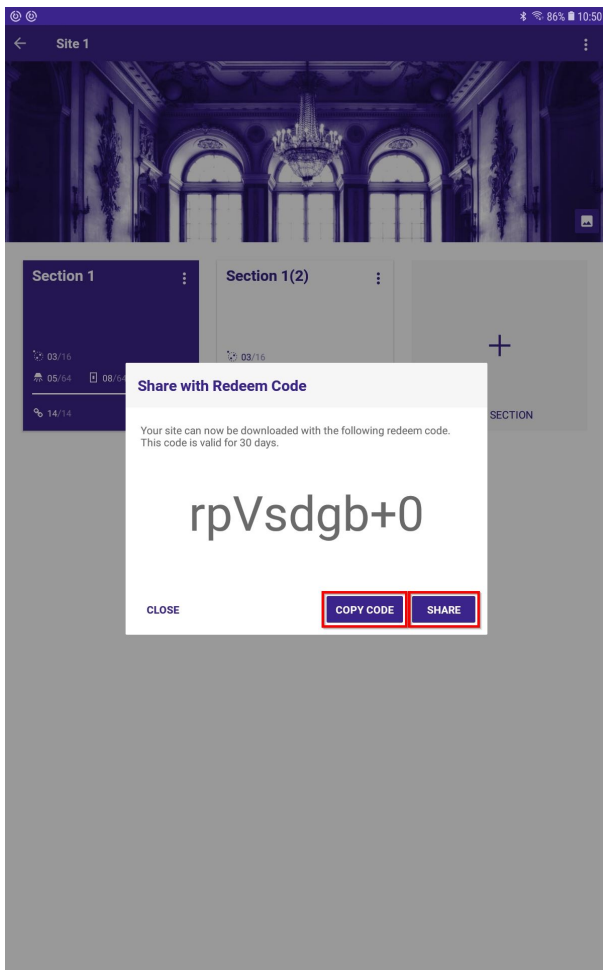
## Site teilen mit Redeem



→ Das Fenster **Share with Redeem Code** wird geöffnet.

\_ Klicken Sie auf **CREATE REDEEM CODE**.

## Site teilen mit Redeem



→ Der Einlösecode wird automatisch erstellt.

Klicken Sie auf **COPY CODE** oder **SHARE**, um zu kopieren oder direkt über die App zu teilen.

### **i** NOTICE

Der Einlösecode ist 30 Tage gültig. Nach dieser Zeit wird der Code ungültig.

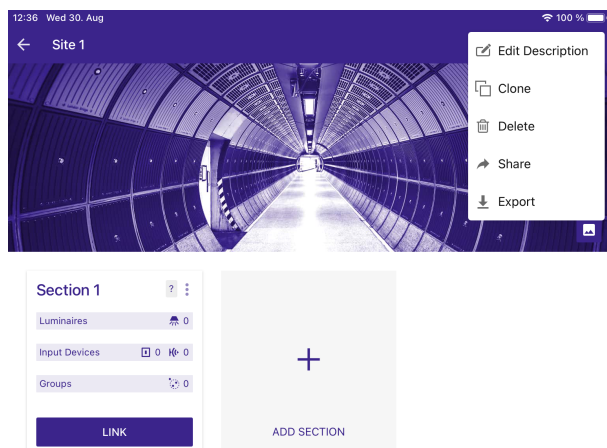
Der Inhalt der Site, die Sie über den Einlösecode freigeben, wird im Tridonic-eigenen Cloud-Service gespeichert, wodurch Sie den Inhalt an alle senden können, die über die sCS Commissioning App und eine Internetverbindung verfügen.

## Site exportieren

### Site exportieren

Neben der Funktion **Redeem**, bei der Ihre Website über die Tridonic-Cloud geteilt wird, können Sie auch die Funktion **Export** nutzen.

Mit **Export** können Sie die Site-Informationen auf Ihr Smart-Gerät herunterladen und die Datei beispielsweise im Cloud-Speicher Ihres Unternehmens speichern und dort archivieren.



Sobald Sie eine Website erstellt haben, die alle erforderlichen Abschnitte enthält, können Sie den Plan mit Ihren Mitarbeitern oder Kunden teilen, ohne sich am selben Ort aufhalten zu müssen. Sie benötigen lediglich eine Internetverbindung.

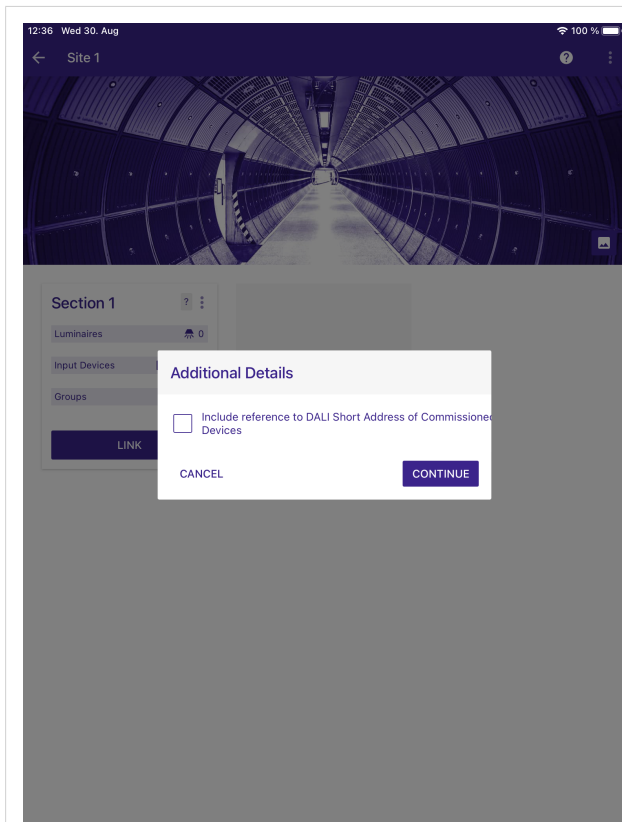
Der Vorteil dieser Funktion besteht darin, dass der Plan an mehrere Geräte gesendet und sogar in Ihrem eigenen Cloud-Speicher gespeichert werden kann, so dass Sie Ihre Pläne geräteunabhängig archivieren können.

Mit dieser Funktion werden alle für die Site gespeicherten Informationen geteilt. Wenn Ihre Site mehrere Abschnitte enthält, werden diese alle in der ZIP-Datei gespeichert.

Gehen Sie wie folgt vor, um Ihre Site für den Export zu erstellen:

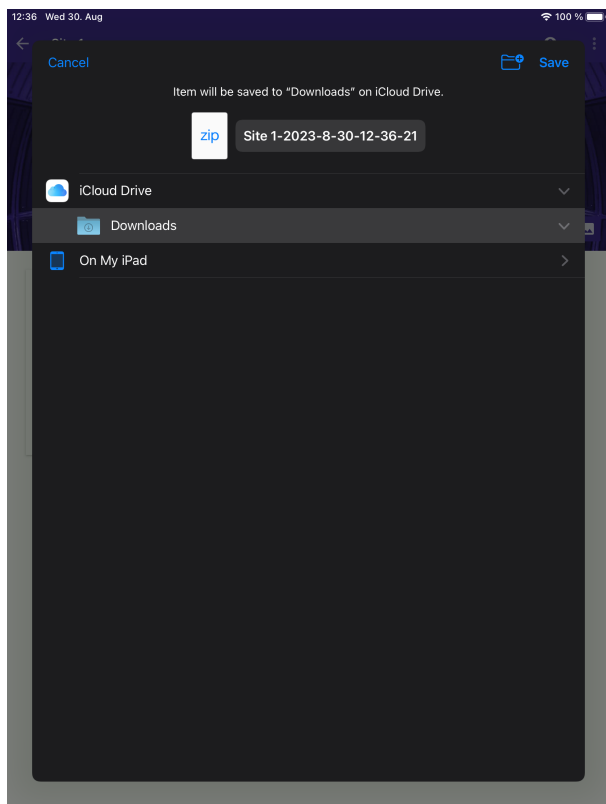
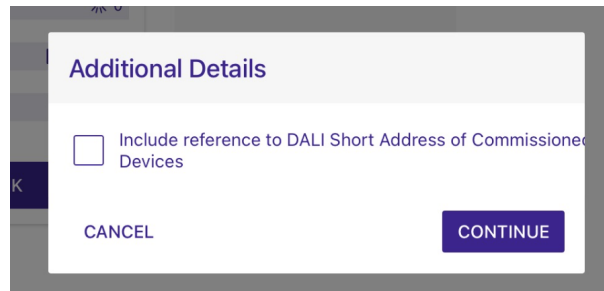
- \_ Gehen Sie zu **Sites**.
- \_ Klicken Sie auf eine Website.  
→ Die ausgewählte Site wird geöffnet.
- \_ Klicken Sie oben rechts auf das Menü (die drei Punkte).  
→ Ein Fenster öffnet sich.
- \_ Klicken Sie auf **Export**.

## Site exportieren



→ Im neu geöffneten Fenster können Sie auswählen, ob auch die DALI-Kurzadresse der Geräte enthalten sein soll oder nicht.

Wenn Sie das Kontrollkästchen auswählen, werden die Adressen exportiert. Andernfalls werden die Adressen nicht exportiert.

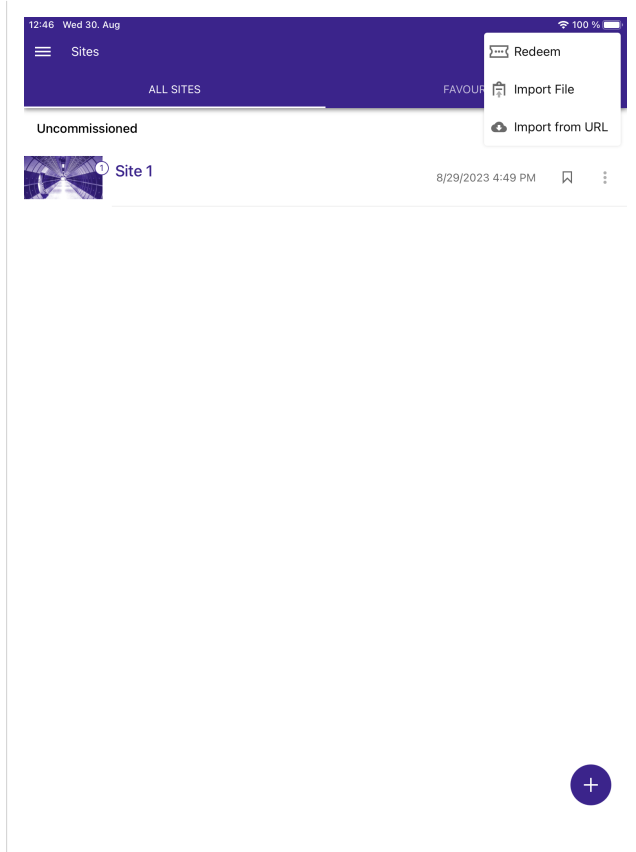


→ Im nächsten Fenster können Sie den Namen der .zip-Datei ändern und den Speicherort auswählen.

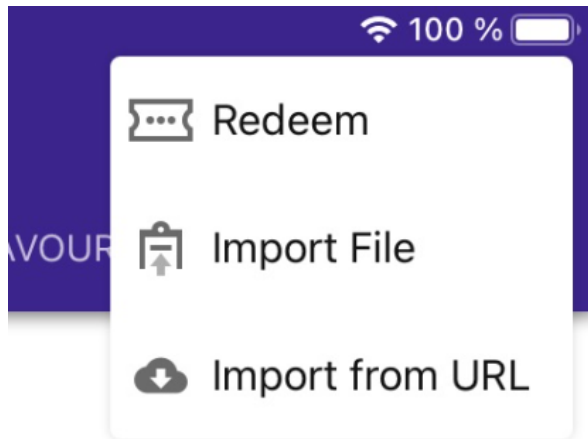
Anschließend können Sie die gespeicherte ZIP-Datei über einen öffentlichen Link (z. B. Ihren Cloud-Speicher) oder als ZIP-Datei (z. B. per E-Mail) weiterleiten.

## Site exportieren

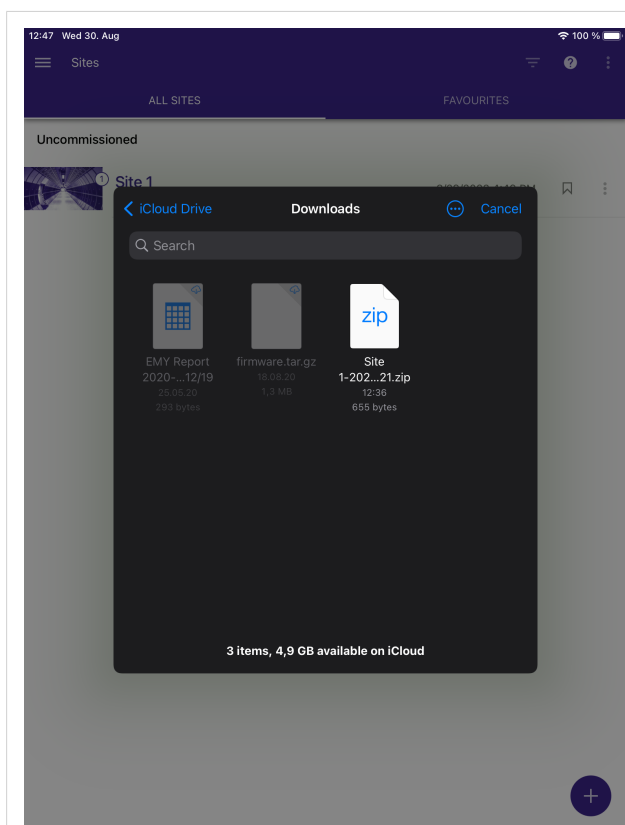
### Eine exportierte Site importieren



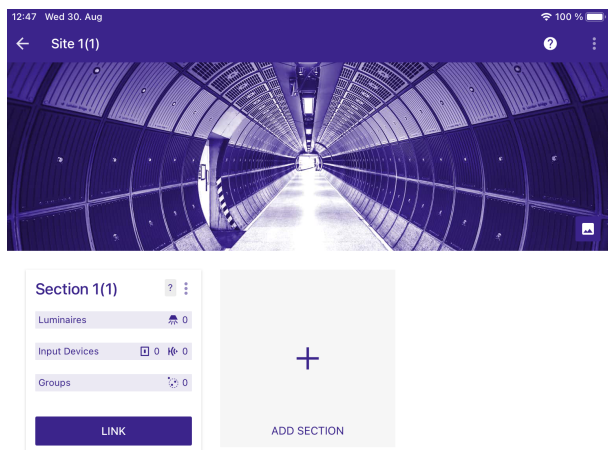
\_ Wählen Sie in der Ansicht **Sites** die drei Punkte oben rechts aus und wählen Sie dann **Import File**.



## Site exportieren



– Gehen Sie zu dem Ordner, in dem das Backup gespeichert wurde, und wählen Sie es aus.



→ Die neue importierte Site wird in der Benutzeroberfläche geöffnet.

## Importing shared planes via the Redeem feature

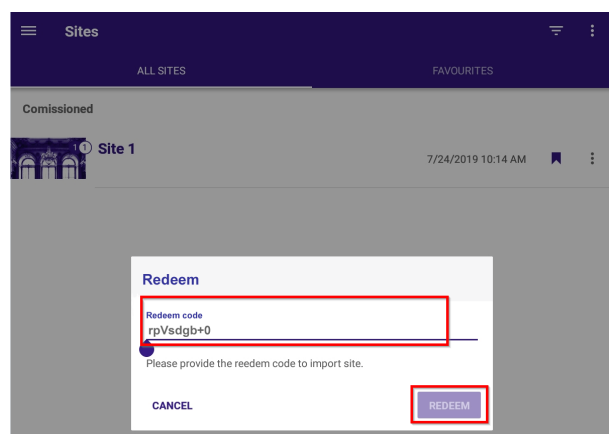
### Importing shared planes via the Redeem feature



Wenn Sie einen Einlösungscode erhalten haben, können Sie den Inhalt herunterladen.

Gehen Sie wie folgt vor:

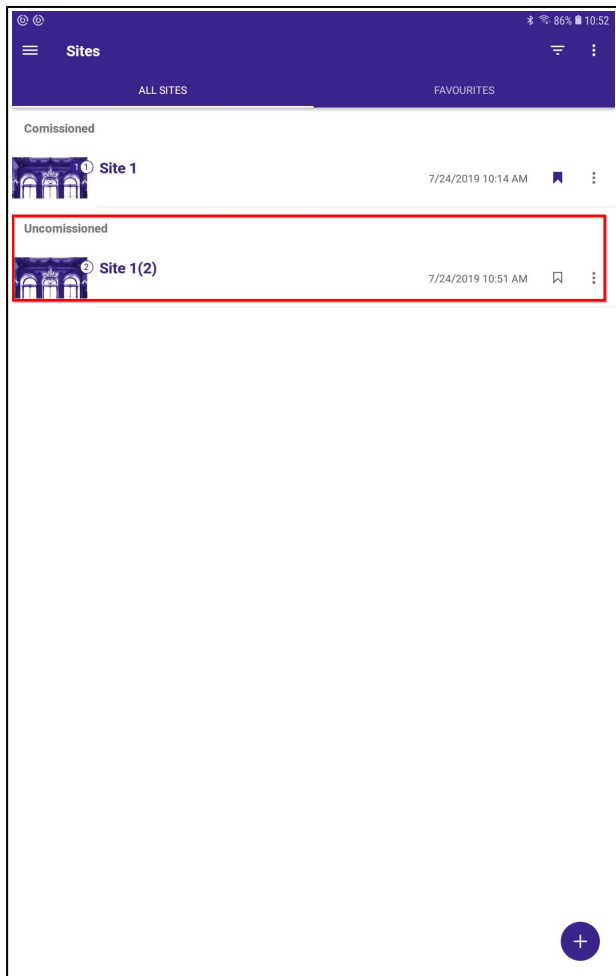
- \_ Gehen Sie zur Seite **Sites**.
- \_ Klicken Sie auf das Menü oben rechts (die drei Punkte).  
→ Ein Fenster öffnet sich.
- \_ Klicken Sie auf **Redeem**.



→ Das Fenster **Redeem** öffnet sich.

- \_ Geben Sie den **Redeem code** ein:
- \_ Abhängig davon, wie Sie den Einlösungscode erhalten haben, können Sie ihn eingeben oder über die Zwischenablage kopieren und einfügen.
- \_ Klicken Sie auf **REDEEM**.

## Importing shared planes via the Redeem feature

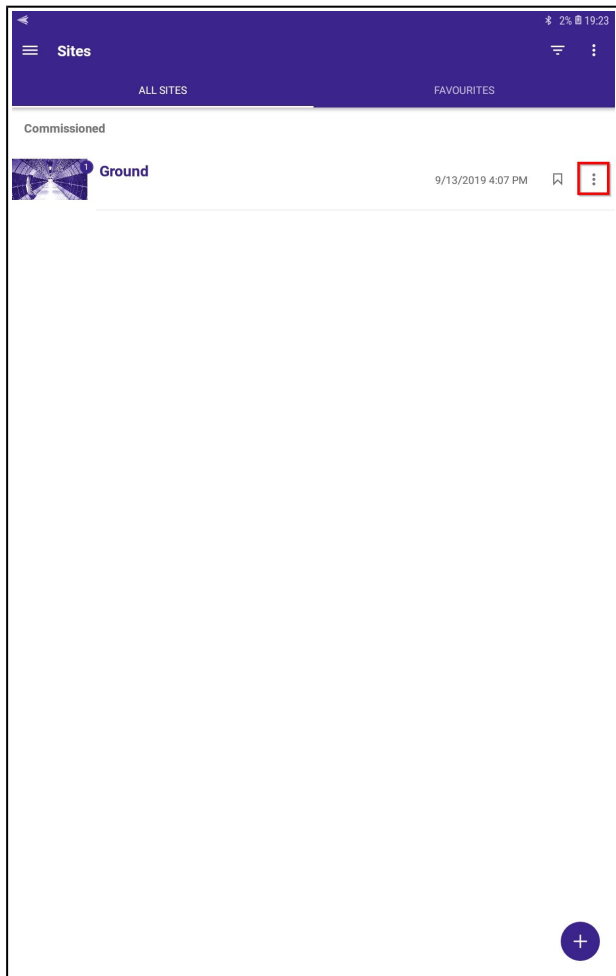


→ Eine neue Site wird auf der Übersichtsseite **Sites** angezeigt.

In diesem Fall wird dem Namen der geklonten **Section** eine Nummer hinzugefügt, in diesem Fall **(2)**.

## Eine Site klonen

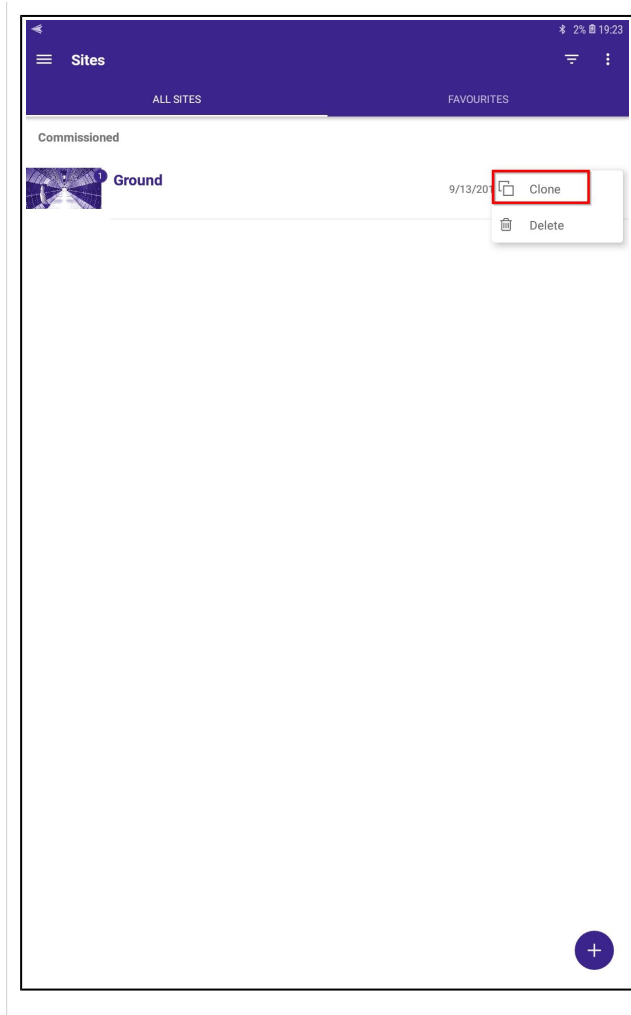
### Eine Site klonen



Gehen Sie wie folgt vor, um eine Site zu klonen:

- \_ Gehen Sie zur Seite **Sites**.
- \_ Klicken Sie auf das Menü rechts neben der ausgewählten Site (die drei Punkte).

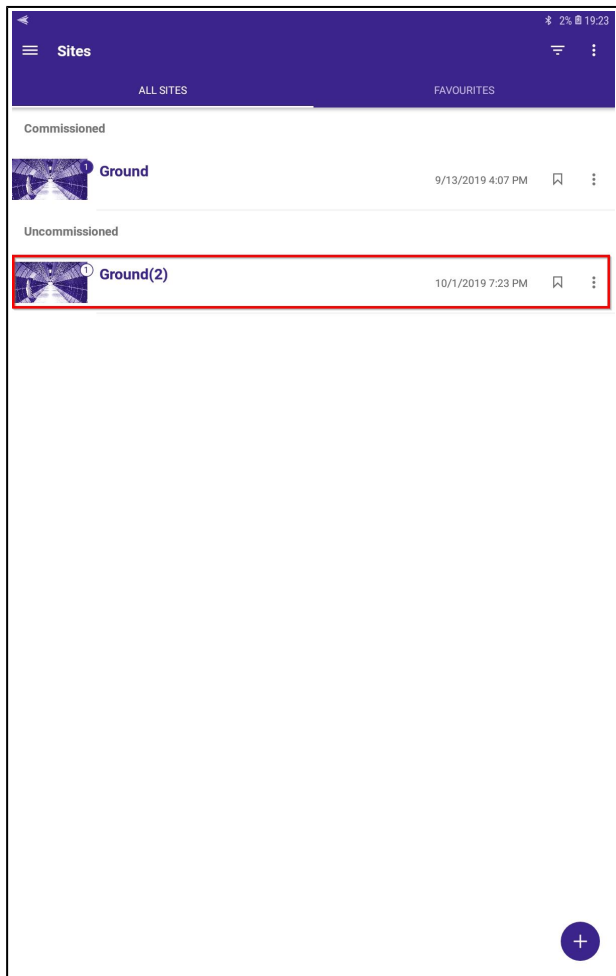
## Eine Site klonen



→ Ein neues Fenster öffnet sich.

\_ Wählen Sie **Clone**.

## Eine Site klonen

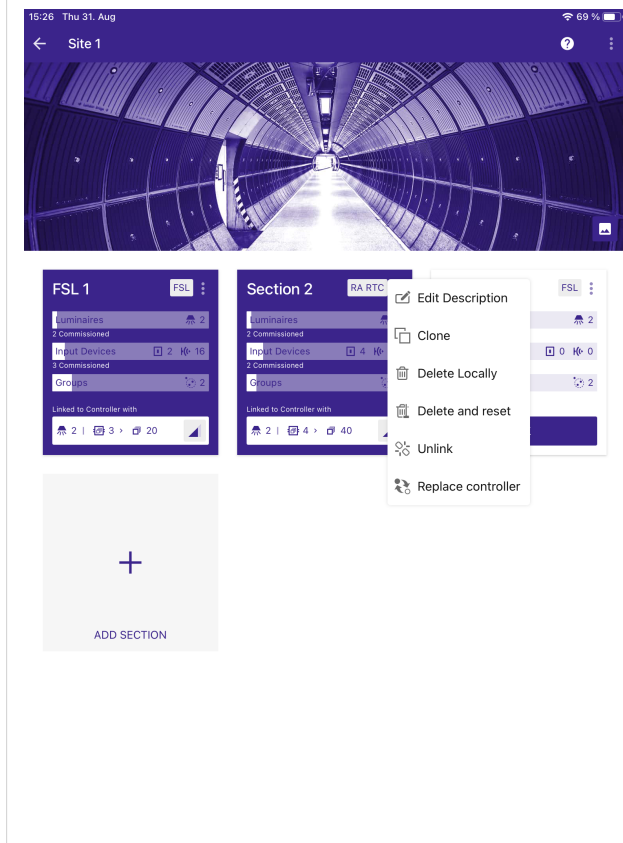


→ Die ausgewählte Site wird geklont.

→ Dem Namen der geklonten Site wird eine Nummer hinzugefügt, in diesem Fall **(2)**.

## Eine Section klonen







### Eine Section klonen



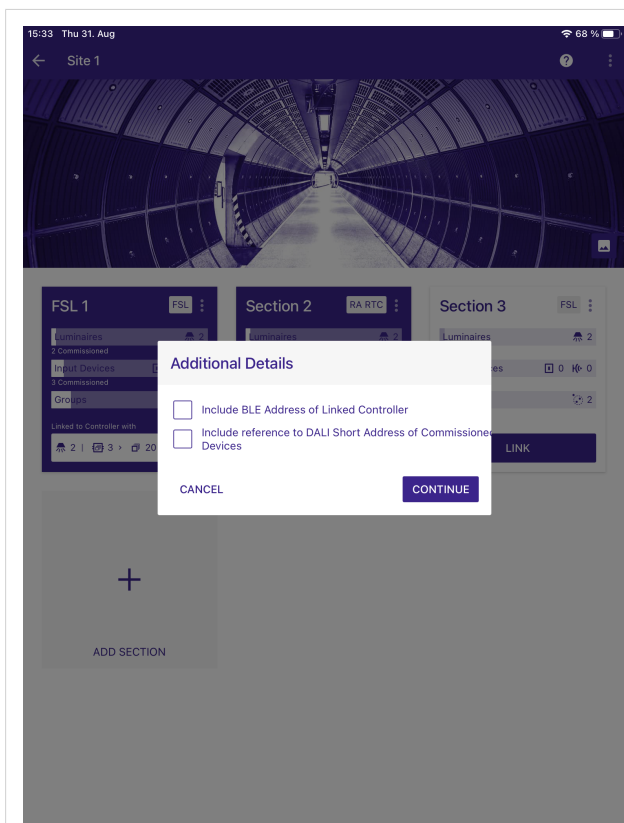
Um einen Abschnitt zu klonen, gehen Sie wie folgt vor:

- \_ Gehen Sie zur Seite **Sites**.
- \_ Klicken Sie auf eine Site.  
→ Die ausgewählte Site wird geöffnet.
- \_ Klicken Sie auf das Menü oben rechts in der Section (die drei Punkte).
- \_ → Ein neues Fenster öffnet sich.

- \_ Wählen Sie **Clone**.

-  Edit Description
-  Clone
-  Delete Locally
-  Delete and reset
-  Unlink
-  Replace controller

## Eine Section klonen



→ Bevor Ihr Abschnitt geklont wird, werden Sie gefragt, ob die BLE-Adresse des verknüpften Controllers und die DALI-Kurzadressen der in Betrieb genommenen Geräte in den Klon aufgenommen werden sollen.

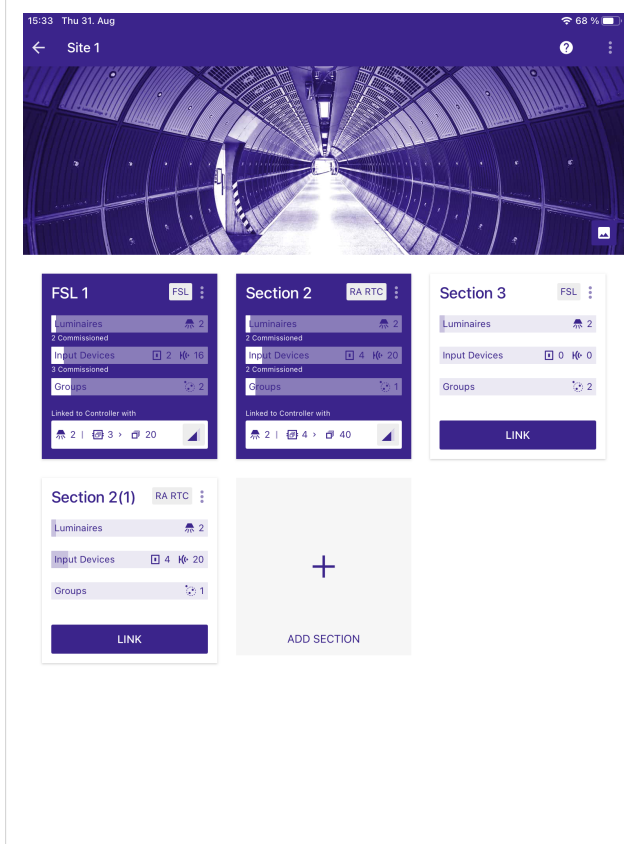
### Additional Details

- Include BLE Address of Linked Controller
- Include reference to DALI Short Address of Commissioned Devices

CANCEL

CONTINUE

– Klicken Sie **CONTINUE**, um den Vorgang abzuschließen.



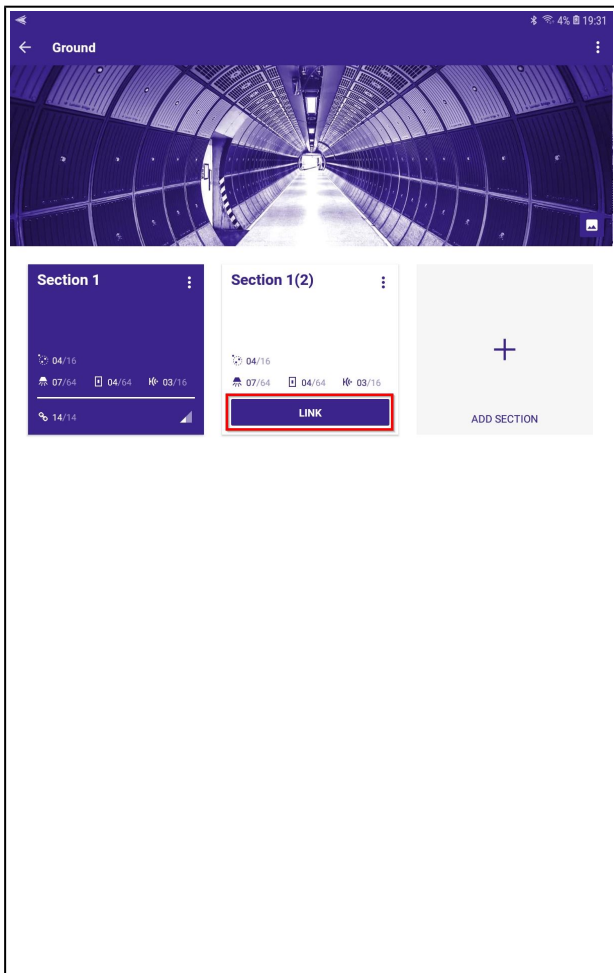
→ Dem Namen des geklonten Abschnitts wird in Klammern eine Zahl hinzugefügt (x).

Der geklonte Abschnitt kann nun mit einem sceneCOM S verknüpft und die angeschlossenen Geräte können in Betrieb genommen werden.

Weitere Informationen zum Verlinkungsvorgang finden Sie unter [sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen](#), S. 163.

## sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen

### sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen

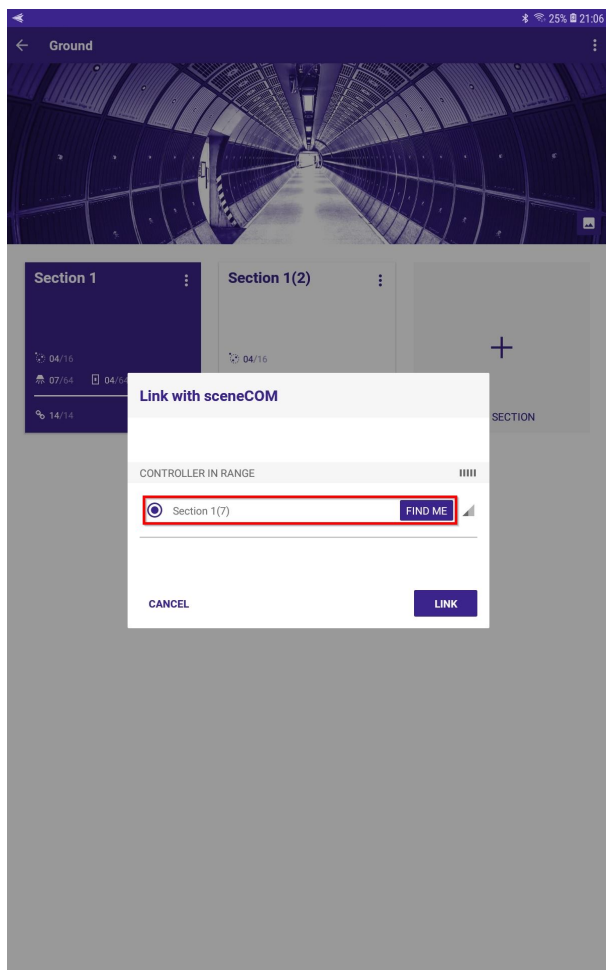


Abschnitte, die außerhalb des Standorts geklont oder erstellt wurden, müssen mit dem sceneCOM S verknüpft werden, um die Inbetriebnahme der Installation abzuschließen.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Ihren Plan mit dem sceneCOM S zu verknüpfen:

- \_ Öffnen Sie Sites.
- \_ Klicken Sie auf eine Site.
  - Die Seite öffnet sich.
  - Die Bereiche der Site werden angezeigt.
- \_ Gehen Sie zur nicht in Betrieb genommenen Section.
- \_ Klicken Sie auf **LINK**.

## sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen



→ Das Fenster **Link with sceneCOM** öffnet sich.

Mit der Funktion **FIND ME** können Sie das sceneCOM S lokalisieren, das Sie mit Ihrem Sectionplan verknüpfen möchten.

- \_ Wählen Sie den Controller in Reichweite und klicken Sie auf **FIND ME**.

→ Die Schaltfläche **FIND ME** wechselt zum Symbol **beschäftigt**.



→ Die an den sceneCOM S angeschlossenen Leuchten blinken fünfmal ein/aus.

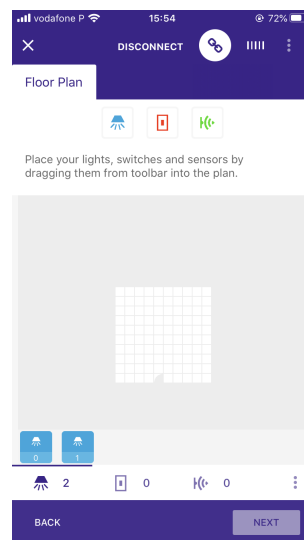
Während des Verknüpfungsvorgangs werden Sie möglicherweise aufgefordert, die PIN für sceneCOM S einzugeben.

Weitere Informationen zur PIN und zum Festlegen oder Zurücksetzen der PIN finden Sie unter [PIN zurücksetzen und ändern](#), S. 174.

## sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen

### HINWEIS

Wenn das sceneCOM S beschäftigt ist, z.B. während einer Adressierung von Busteilnehmern, dann wird das Symbol **beschäftigt** am rechten oberen Rand der App angezeigt.

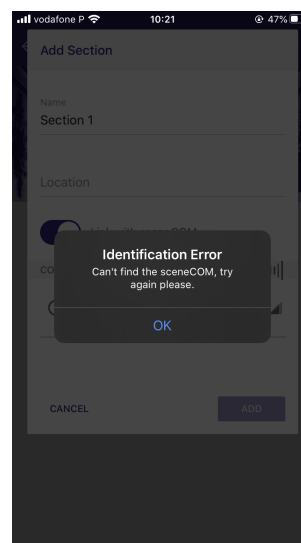


## sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen

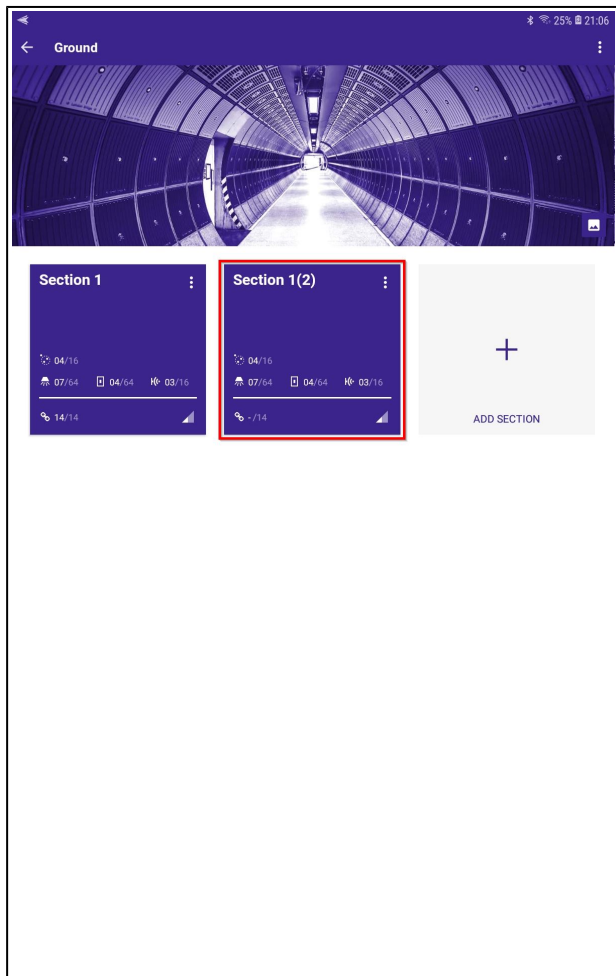
### HINWEIS

Wenn versucht wird, sich zu einem bereits verknüpften sceneCOM S zu verbinden während dieses beschäftigt ist, dann erscheint die Meldung **Identification Error**.

- \_ Falls Sie diese Meldung erhalten, warten Sie ein paar Minuten und versuchen Sie dann, sich erneut zu verbinden.



## sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen

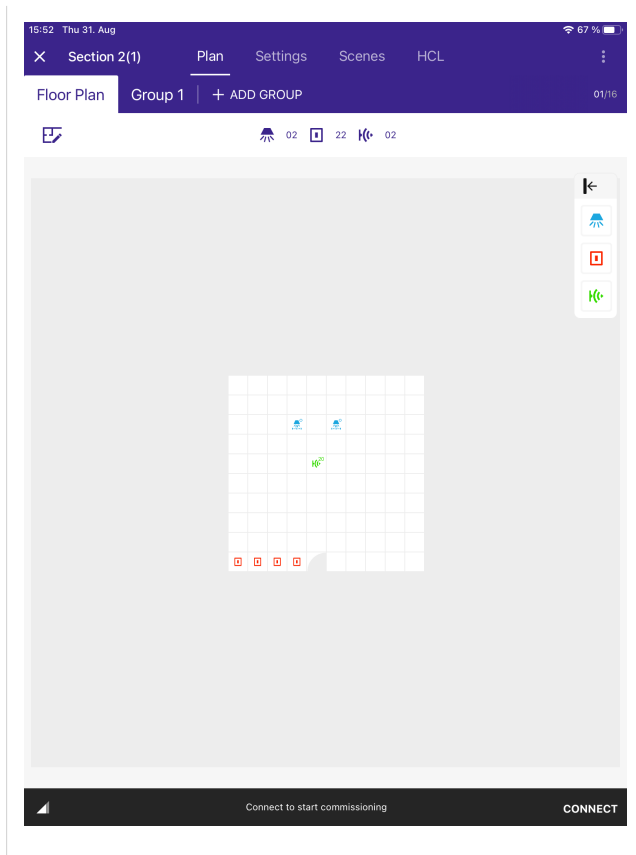


Nach dem Verknüpfen des sceneCOM S mit einem Sectionplan ändert sich die Hintergrundfarbe der Section:

Section:	
Nicht verknüpft	Verknüpft

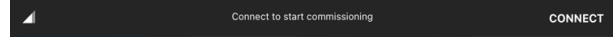
\_ Klicken Sie nach dem Verknüpfen des sceneCOM S auf den neuen verknüpften Bereich.

## sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen

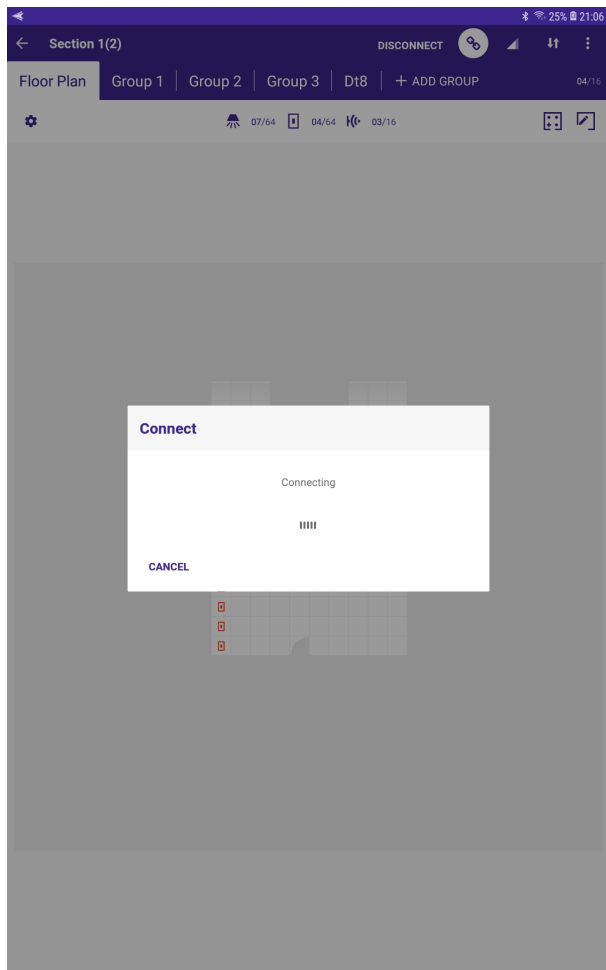


→ Das Fenster **Floor Plan** öffnet sich.

\_ Klicken Sie auf **CONNECT** um eine Verbindung mit dem verknüpften sceneCOM S herzustellen.



## sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen

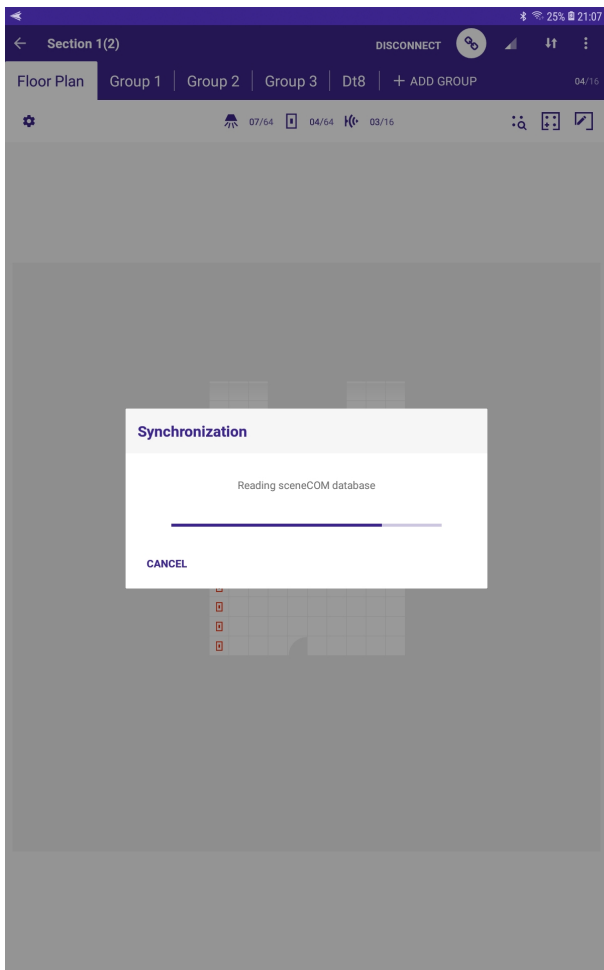


→ Die sCS Commissioning App verbindet sich mit dem sceneCOM S.

### **i** HINWEIS

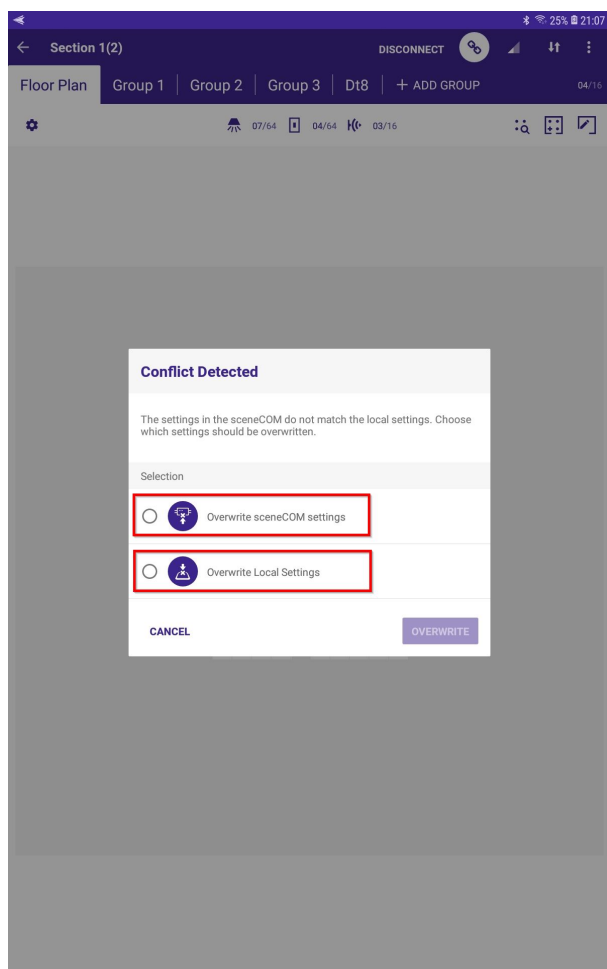
Falls die sceneCOM S-Software nicht mehr aktuell ist, erkennt die Software dies, aktualisiert die Software und benachrichtigt Sie während des Vorgangs.

## sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen



→ Die sCS Commissioning App synchronisiert die sceneCOM-Datenbank.

## sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen



Nachdem die sCS Commissioning App die Daten aus dem sceneCOM S ausgelesen hat, öffnet sich das Fenster **Conflict Detected**.

Sie müssen zwischen zwei Optionen wählen: **Overwrite sceneCOM settings** oder **Overwrite local settings**

Durch Auswahl von **Overwrite sceneCOM settings** wird die Konfiguration aus der sCS Commissioning App an die an den sceneCOM S angeschlossenen Geräte gesendet.

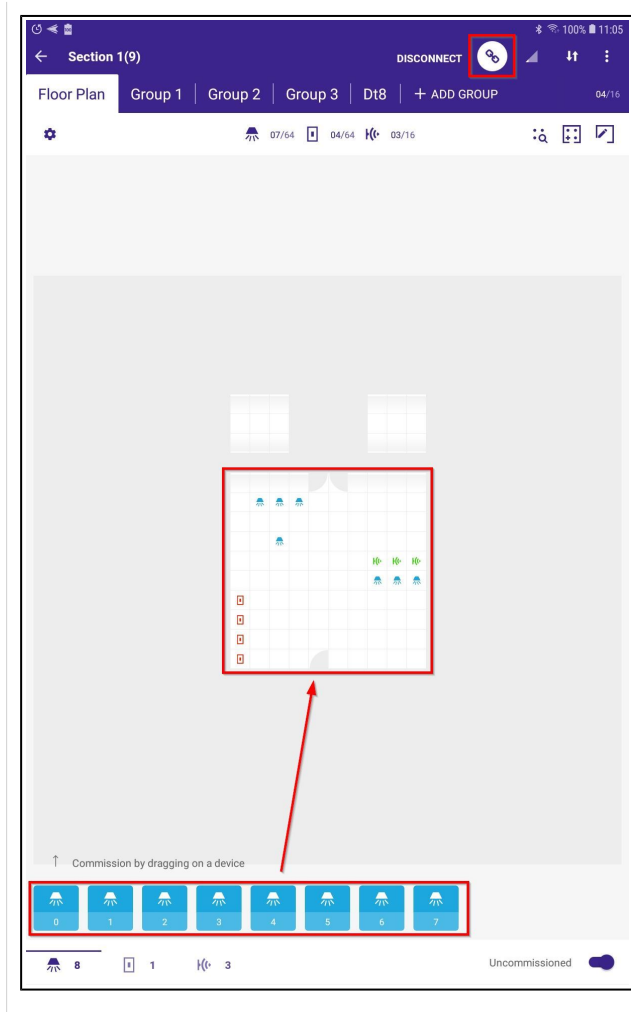
\_ Wenn Sie eine Section klonen oder eine Verbindung zu einer neuen Installation mit einem extern erstellten Sectionplan herstellen, ist dies die Option, die Sie typischerweise auswählen.

In diesem Fall werden die Geräte konfiguriert wenn Sie sie mit der in der sCS Commissioning App programmierten Konfiguration in den Grundriss einfügen. Sie müssen also nur das gewünschte Gerät an der richtigen Stelle im Grundriss platzieren und das Gerät wird dann entsprechend der für diese Section vorgenommenen Planung konfiguriert.

Durch Auswahl von **Overwrite local settings** wird die in der sCS Commissioning App erstellte lokale Konfiguration mit der Konfiguration überschrieben, die auf den mit dem sceneCOM S verbundenen Geräten gespeichert ist.

\_ Wenn Sie ein sceneCOM S mit einem leeren Sectionplan verknüpfen, ist dies die Option, die Sie typischerweise auswählen. Die auf dem sceneCOM S gespeicherten Informationen werden von der sCS Commissioning App ausgelesen und angezeigt.

## sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen



Wenn Sie die Verbindung zum sceneCOM S hergestellt haben und ihre Option war **Overwrite local settings**, sehen Sie die Geräte, die mit dem sceneCOM S verbunden sind und können sie auf dem Grundriss platzieren, den Sie off-site erstellt haben.

Um die Geräte auszublenden, klicken Sie auf das Kettensymbol oben.

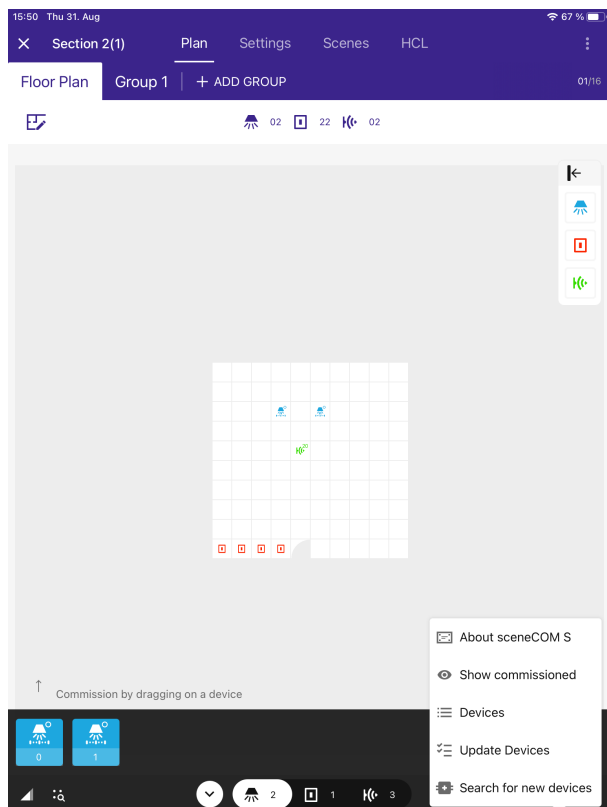
### Lokalisierung von Geräten

Um das richtige Gerät an der richtigen Position im Grundriss platzieren zu können, muss das richtige Gerät lokalisiert werden. Durch kurzes Drücken auf das Gerät unten im Grundriss können Sie das Gerät lokalisieren.

Tridonic G3-Sensoren führen eine blinkende Sequenz aus. Die Treiber führen eine Ein / Aus-Sequenz aus.

Um einen Schalter zu lokalisieren, schließen Sie den Kontakt des Schalters. Der Schalter mit dem geschlossenen Kontakt beginnt sich im Grundriss zu bewegen.

## sceneCOM S mit Sectionplan verknüpfen



Wenn die Option **Hide commissioned** rechts unten aktiviert ist, werden nur nicht in Betrieb genommene Geräte angezeigt.

Wenn die Option **Hide commissioned** nicht aktiviert ist, werden bereits in Betrieb genommene Geräte ausgegraut angezeigt.

Durch Anklicken des Symbols Device View rechts unten (im Eck) öffnet sich das Fenster **Devices**.

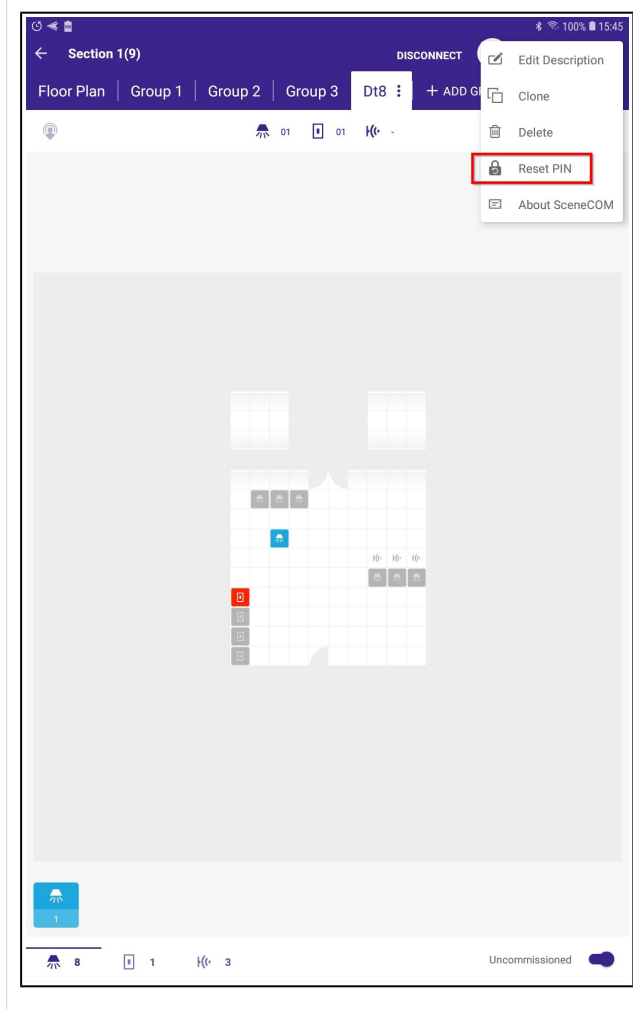
Wenn Sie eine Verbindung zu bereits in Betrieb genommenen Systemen herstellen, werden in der Gerätesicht auch Geräte mit folgenden Fehlern angezeigt:

- \_ Geräteausfall
- \_ Lampenfehler
- \_ Fehlendes Gerät

Sind im System fehlerhafte Geräte vorhanden, wird dies ebenfalls mit der Fehlerfunktion signalisiert. Weitere Informationen finden sich unter [Systemfehler-Management](#), S. 144.

## PIN zurücksetzen und ändern

### PIN zurücksetzen und ändern

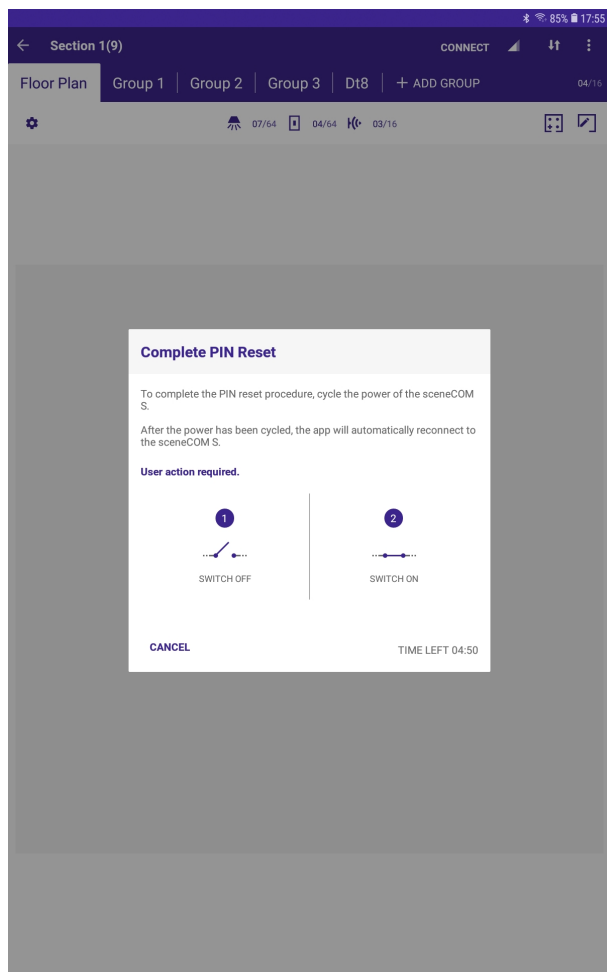


Die Standard-PIN für den sceneCOM S Controller lautet "123456".

Die Standard-PIN muss normalerweise bei der ersten Inbetriebnahme geändert werden. Wenn Sie die PIN aus irgendeinem Grund vergessen haben, können Sie sie manuell zurücksetzen.

- \_ Gehen Sie auf die Ansicht **Section**.
- \_ Klicken Sie auf die drei Punkte oben rechts (die drei Punkte).  
→ Ein neues Fenster wird geöffnet.
- \_ Klicken Sie auf **Reset PIN**.

## PIN zurücksetzen und ändern



Damit die Änderungen wirksam werden und der PIN-Reset abgeschlossen wird, muss sceneCOM S aus- und eingeschaltet werden.

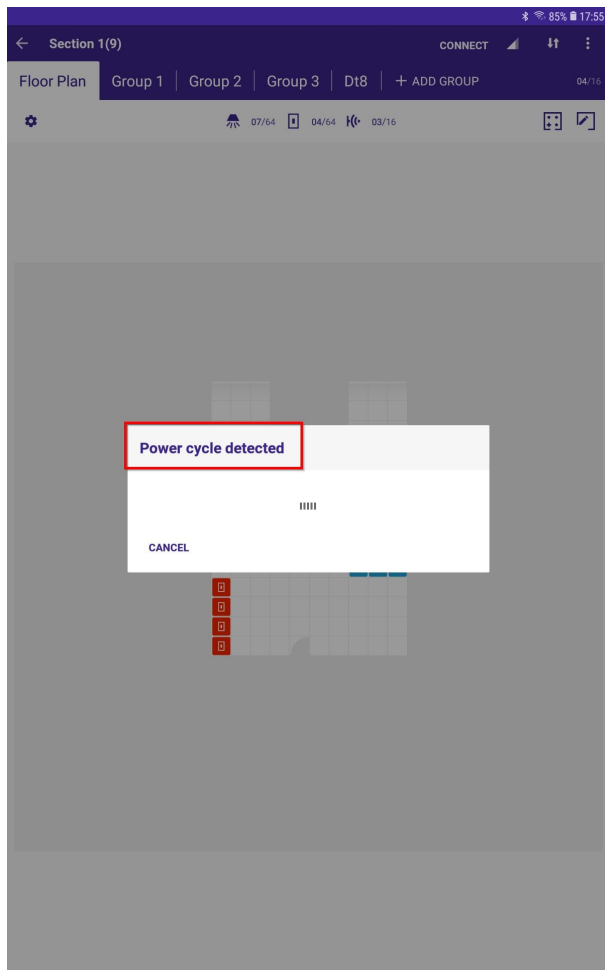
### NOTICE

Es gibt einen maximalen Zeitrahmen für das Aus- und Einschalten. Dies muss innerhalb von 5 Minuten abgeschlossen sein.

Beachten Sie, dass sceneCOM S über das DALI-Netzteil mit Strom versorgt wird.

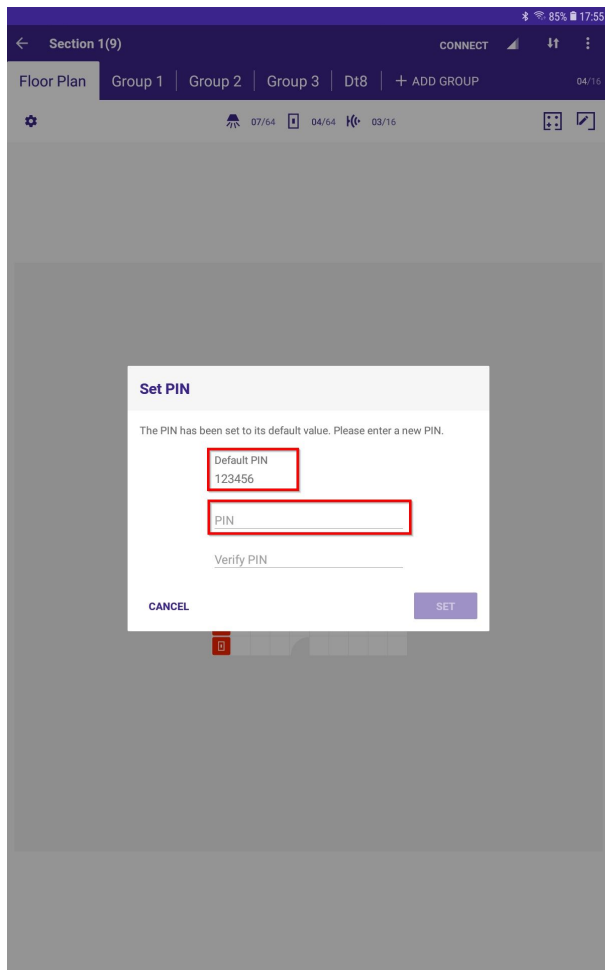
Das Aus- und Wiedereinschalten muss deswegen entweder direkt am sceneCOM S oder am DALI-Netzteil erfolgen.

## PIN zurücksetzen und ändern



→ Die sCS Commissioning App zeigt eine Meldung an, um zu bestätigen, dass das Aus- und Einschalten (der "Power cycle") erkannt wurde.

## PIN zurücksetzen und ändern



Nach Abschluss des Aus- und Einschaltens öffnet sich das Fenster **Set PIN**.

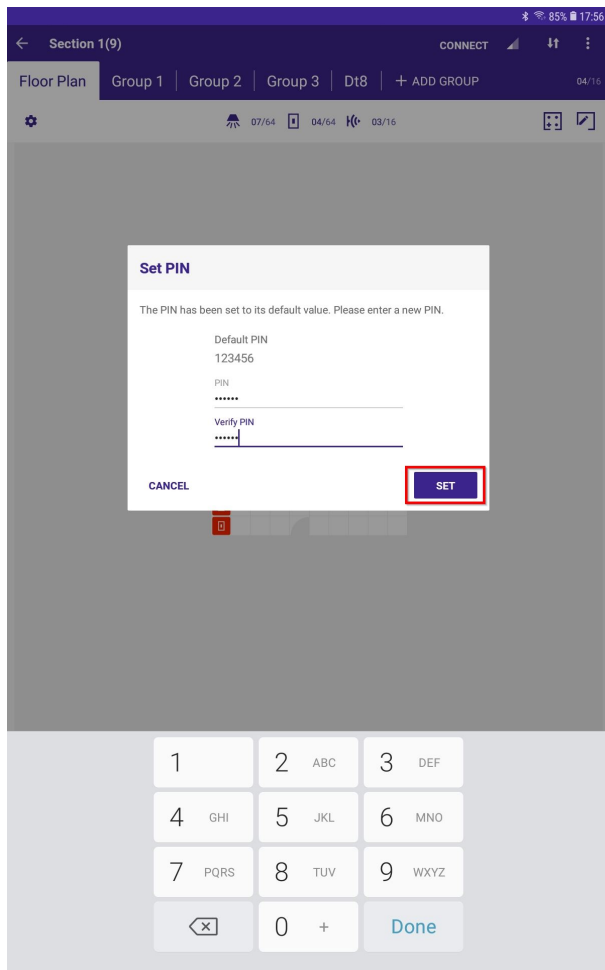
Die Standard-PIN "123456" ist sichtbar.

Darunter kann eine neue PIN eingegeben werden. Dadurch wird die aktuelle PIN überschrieben (die Standard-PIN oder eine PIN, die die Standard-PIN zuvor ersetzt hat).

### **i** NOTICE

Die PIN muss genau 6 Ziffern enthalten (nur Zahlen, keine Buchstaben!).

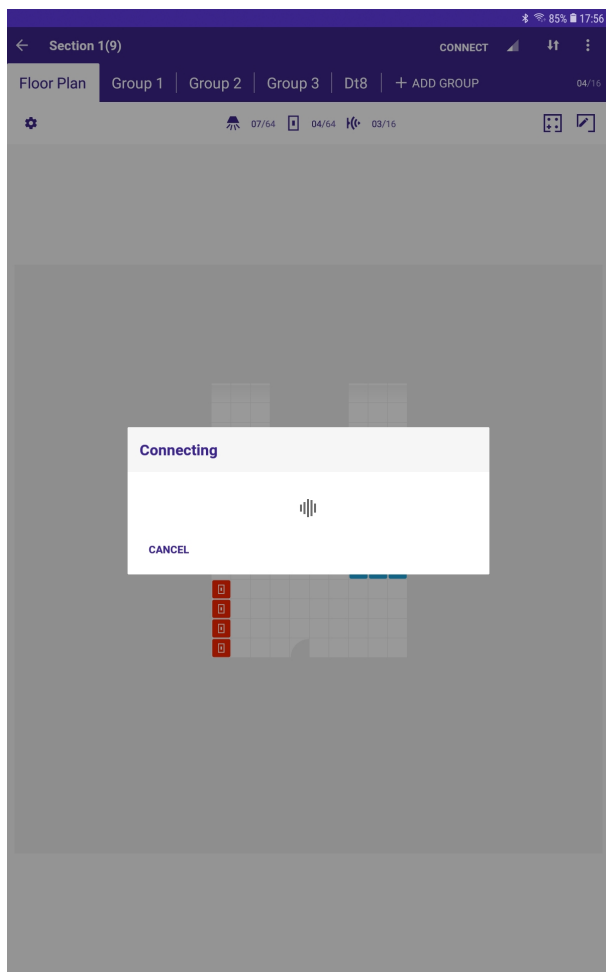
## PIN zurücksetzen und ändern



Wie folgt vorgehen, um die Standard-PIN zu ändern:

- \_ Geben Sie unter **PIN** und **Verify PIN** eine PIN ein.
- \_ Klicken Sie auf **SET**.

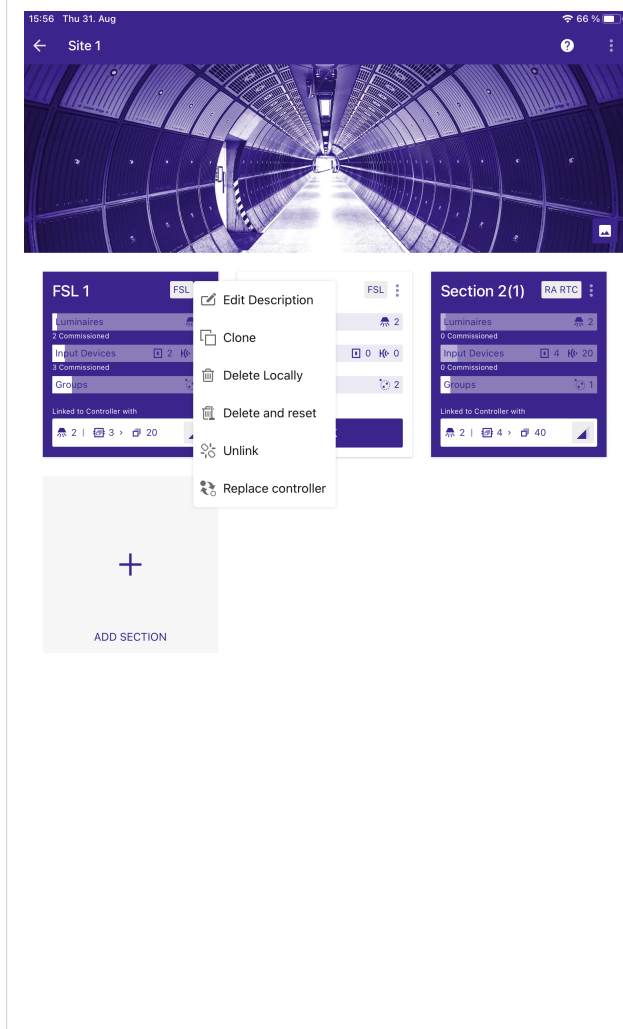
## PIN zurücksetzen und ändern



→ Die sCS Commissioning App verbindet sich erneut mit sceneCOM S, um die neue PIN zu aktivieren.

## SceneCOM S zurücksetzen

### SceneCOM S zurücksetzen



#### **⚠ VORSICHT!**

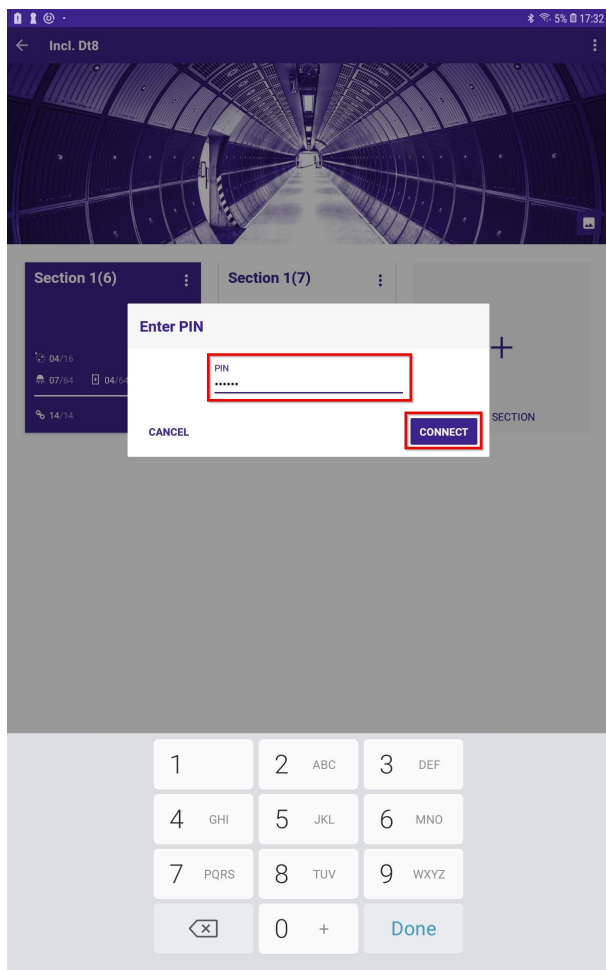
Das Zurücksetzen des sceneCOM S wirkt sich auch auf die angeschlossenen DALI-Geräte aus:

- \_ Alle DALI-Geräte verlieren ihre Kurzadresse (auf MASK gesetzt).
- \_ Mit Ausnahme der Konfigurationseinstellungen (z. B. Name, Speicherort und Kennwort von sceneCOM S) wird die gesamte sceneCOM S-Datenbank gelöscht.
- \_ sceneCOM S führt einen Selbst-Reset durch
- \_ Unmittelbar nach der Selbst-Reset wird das gesamte System (z. B. angeschlossene Treiber und Steuergeräte) neu adressiert und Endpunktobjekte (physische Geräte) werden in der Datenbank erstellt.

Um sceneCOM S zurückzusetzen, wie folgt vorgehen:

- \_ Klicken Sie auf das Menü oben rechts (die drei Punkte).
  - Das Fenster **Reset SceneCOM** öffnet sich.
- \_ Klicken Sie auf **Delete and reset**.

## SceneCOM S zurücksetzen



Im nächsten Schritt müssen Sie sich mit sceneCOM S verbinden:

- \_ Geben Sie eine PIN ein.
- \_ Klicken Sie auf **CONNECT**.

### **i** HINWEISE

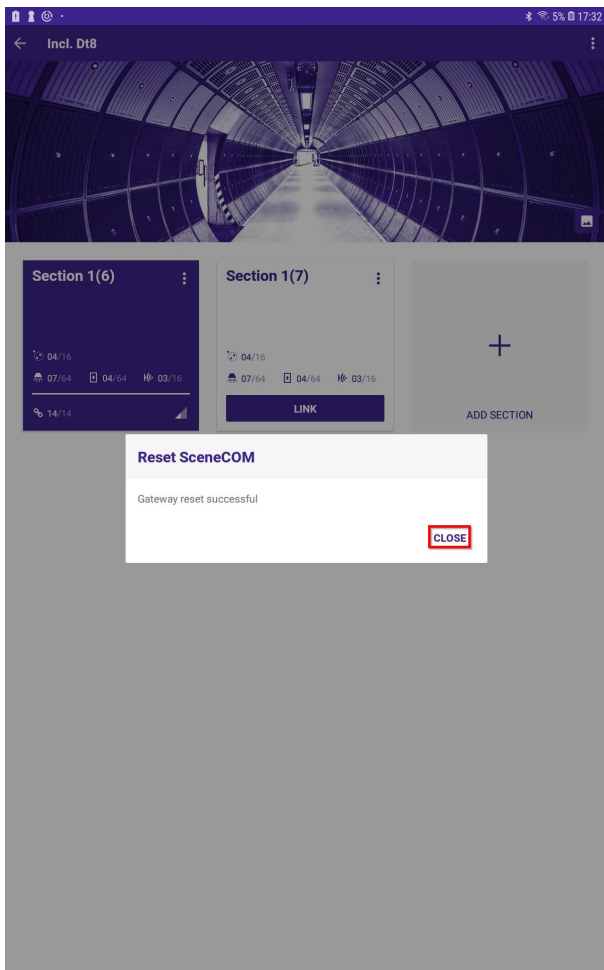
Wenn Sie die PIN nicht geändert haben, geben Sie die Standard-PIN "123456" ein.

Wenn Sie die PIN bereits geändert haben, geben Sie diese neue PIN ein.

Wenn Sie die PIN geändert, aber die neue PIN vergessen haben, können Sie die PIN zurücksetzen.

Weitere Informationen finden Sie unter [PIN zurücksetzen und ändern](#), S. 174.

## SceneCOM S zurücksetzen



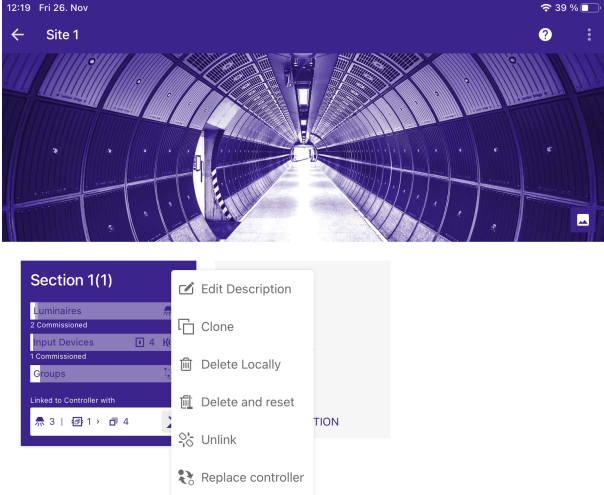
→ Das Fenster **Reset SceneCOM** öffnet sich.

→ Die sCS Commissioning App bestätigt, dass sceneCOM S zurückgesetzt wurde.

Wählen Sie **CLOSE**, um dieses Fenster zu schließen.

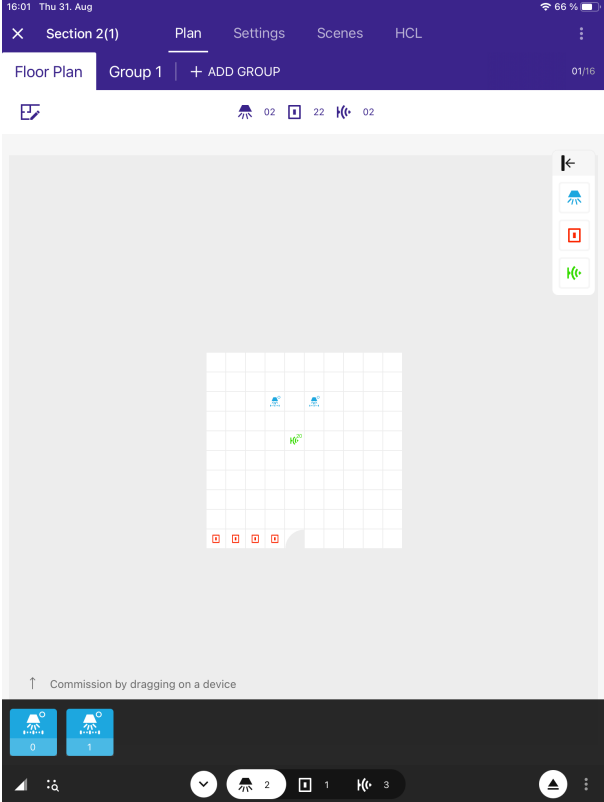
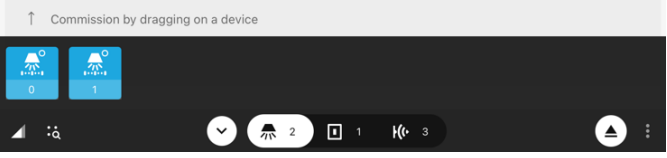

## sceneCOM S ersetzen

### sceneCOM S ersetzen

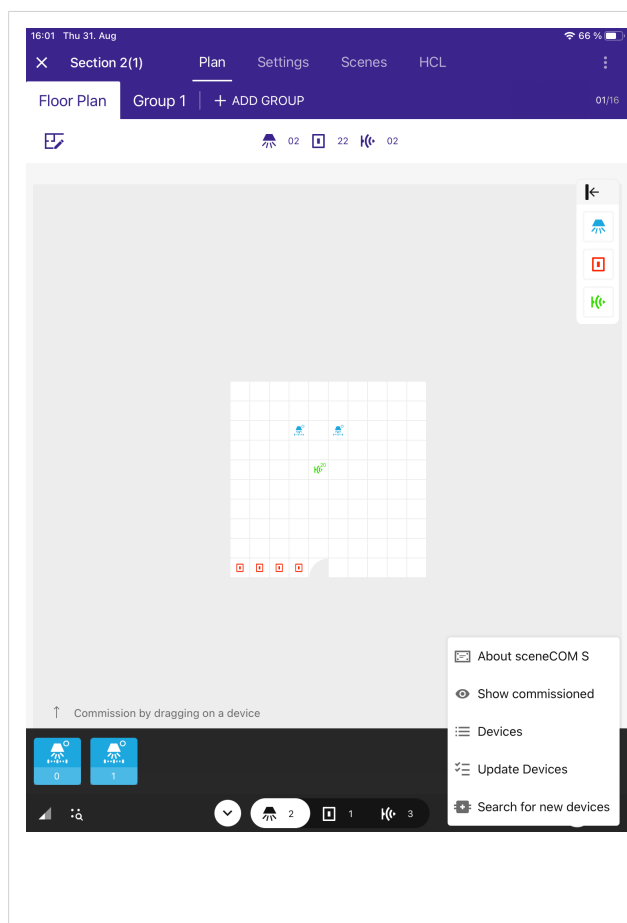
Benutzeroberfläche	Beschreibung
 <p>The screenshot shows the app's main interface for 'Site 1'. At the top, there's a header with the time '12:19', date 'Fri 26. Nov', and battery level '39%'. Below the header is a large image of a tunnel. A menu is open over the image, listing various actions: 'Edit Description', 'Clone', 'Delete Locally', 'Delete and reset', 'Unlink', and 'Replace controller'. The background interface shows a list of 'Section 1(1)' items including 'Luminaires', 'Commissioned', 'Input Devices', and 'Groups'.</p>	<p>Diese Funktion ermöglicht es dem Benutzer, ein defektes sceneCOM S durch ein neues zu ersetzen, ohne die Inbetriebnahmedaten zu verlieren.</p> <p>Diese Funktion ist in den <b>Section</b>-Optionen neben der Option <b>Unlink</b> verfügbar.</p> <p>Stellen Sie vor der Nutzung dieser Funktion sicher, dass die Daten in der App, von der aus die Funktion <b>Replace controller</b> ausgeführt wird, aktuell sind und den aktuellen Stand der Installation aufweisen.</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><b>⚠ VORSICHT!</b></p> <p>Falls auf dem sceneCOM S Ersatzgerät eine Version älter als v1.1.2 läuft, adressiert sceneCOM S nach dem Einschalten alle Geräte im DALI-Bus neu!</p> <p>Um dies zu verhindern, stellen Sie sicher, dass auf dem sceneCOM S Ersatzgerät eine Version v1.1.2 oder höher läuft:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ Prüfen Sie die STM-Version des sceneCOM S Ersatzgeräts bevor Sie es mit der Installation verbinden.</li> <li>_ Falls notwendig, aktualisieren Sie das sceneCOM S Ersatzgerät bevor Sie es mit der Installation verbinden.</li> </ul> </div> <p>Nach Abschluss des Vorgangs <b>Replace controller</b> muss der Inbetriebnehmer sicherstellen, dass die Installation wie erwartet funktioniert.</p>

# Endpunktleiste

## Endpunktleiste

Benutzeroberfläche	Beschreibung
 <p>The screenshot shows the app's main interface. At the top, there's a navigation bar with 'Section 2(1)', 'Plan', 'Settings', 'Scenes', and 'HCL'. Below it, a 'Floor Plan' section shows 'Group 1' and '+ ADD GROUP'. The main area displays a grid-based floor plan with several device icons (blue and green) and a red square. At the bottom, a terminal bar contains icons for device selection (0, 1), a dropdown arrow, a power icon (2), a square icon (1), a speaker icon (3), and a back arrow.</p>	<p>Wenn Sie mit dem sceneCOM S verbunden sind, ist die Endpunktleiste sichtbar.</p>  <p>↑ Commission by dragging on a device</p> <p>Wählen Sie dieses Symbol, um die angeschlossenen Geräte anzuzeigen /auszublenden.</p> 

## Endpunktleiste



Wenn Sie die 3 Punkte neben dem Trennsymbol auf der rechten Seite auswählen, öffnet sich ein zusätzliches Fenster mit folgenden Optionen.

- \_ **About sceneCOM S** werden die Hardwareversion, die nRF-Version und die STM-Version des sCS angezeigt.
- \_ **Show commissioned**, bereits in Betrieb genommene Geräte werden auch in der Endpunktleiste angezeigt.
- \_ **Devices** zeigt eine Liste mit allen angeschlossenen Geräten an.
- \_ **Update Devices** löst einen sceneCOM S-Mechanismus aus, der den Status aller bekannten Geräte aktualisiert.
- \_ **Search new devices** löst einen sceneCOM S-Mechanismus aus, der alle unbekanntes Geräte im DALI-Bus sucht und zur Datenbank des Controllers hinzufügt.