

Opsætning af Korrespondance i Smart Living

Vi har programmeret jeres nye hus ud fra det i har fortalt os, samt vores erfaring med hvad kunder generelt gerne vil have.

Alligevel kan det godt tænkes, at i har behov for at tilføje fjerne eller bytte rundt på nogle af de taster, som styrer jeres lys.

Er der flere taster på forskellige Matrix'er, som styrer den samme lysgruppe, så kaldes dette korrespondance.

I dette dokument vil vi se på hvordan i kan lave om på jeres system og stadig bevare den kvalitet, som er ønsket.

Vi vil i den forbindelse bruge et skema som det følgende. Det er kun et udklip af skemaet, men giver en god ide om, hvordan det kan bruges.

Skemaet er opbygget på følgende måde

Associations

Matrix associations

Enhed Find Matrix i rum 'Scener'	Tryk 1 Endpoint 1 Group 3/4	Tryk 2 Endpoint 2 Group 6/7	Tryk 3 Endpoint 3 Group 9/10	Tryk 4 Endpoint 4 Group 12/13	Lysdæmper Endpoint 5 Group 14	P1
A:v Hoveddør (16)	V	*A				2
B:v Gang N (11)	T	Z	D	X	C.2, D.2	0
C:v Stue (12)	X	B	*C	Y	D.3	4
D:v Gang Ø (10)	AD	B	C	Y	B.3	0
E:v sovev (2)	I	*E	AA	G	G.2, I.2	2
G:v Dør (0)	*G	E	AA		E.4	1

...

Tryk 1-4: Binding til enhed der styrer lysgruppe/relæ.

Channel: Dimmy = S, Matrix = M

* før bogstav = Styring af intern Dimmer.

Lysdæmper: Endpoint = 5. Group 2 for tilbagemelding til Tryk <nr> LED.

P1: (Parameter 1) Styring af intern dimmer (1=tast 1, 2=tast 2, 4=tast 3, 8=tast 4).

Hvis flere taster styrer den interne lysdæmper, lægges tallene sammen.

Dimmy associations

Enhed	Lysdæmper
AD:Overskab (10b)	D.1
Y:Loft (13)	C.4, D.4

...

Lysdæmper: Endpoint = 5. Group 2 for tilbagemelding til Tryk <nr> LED.

Channel: M

Indholdet i skema kan udfyldes ud fra den dokumentation i har fået fra os. I nyere installationer, vil dette skema være med i dokumentationen.

Matrix Associations

Enhed skal udfyldes med label og navn på den Matrix, vi er i gang med.

Indhold i Tryk 1-4 er den eller de lysstyringer, som ønskes styret. Vi bruger de bogstaver, som også kan findes på plantegningen. I nogle felter er der en stjerne, som symboliserer

Lysdæmper skal udfyldes med de taster, som tænder for lysdæmperen. Hvis det er en tast på Matrix'en, som tænder for sin interne lysdæmper, så skal tasten ikke med i listen.

Dimmy Associations

Enhed skal udfyldes med label og navn på den Dimmy, vi er i gang med.

Lysdæmper skal udfyldes med de taster, som tænder for lysdæmperen.

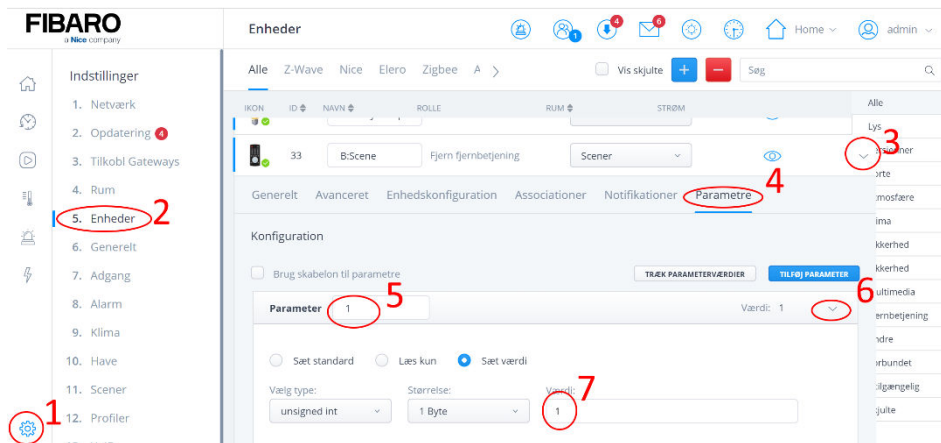
Så til programmeringen

Hvis du ønsker at styre den interne lysdæmper på en tast på enheden selv, så bruges parameter til at sætte det op.

For ZDB er det parameter 1, men for andre type enheder er det andre parameter.

Hvilke det drejer sig om, kan findes i manualen.

1. Klik på knap **Indstillinger**.
2. Vælg **5. Enheder**.
3. Klik på > udfør enhed **A** der skal ændres..
4. Klik på **Parametre**. Parameter værdien kan findes i tabellen på forrige side.

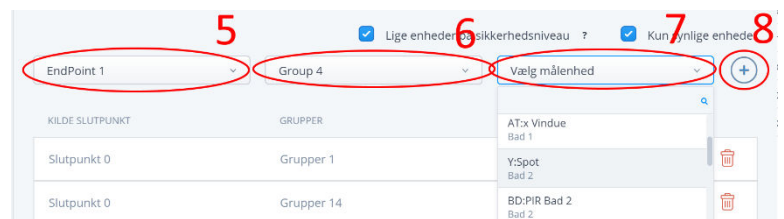
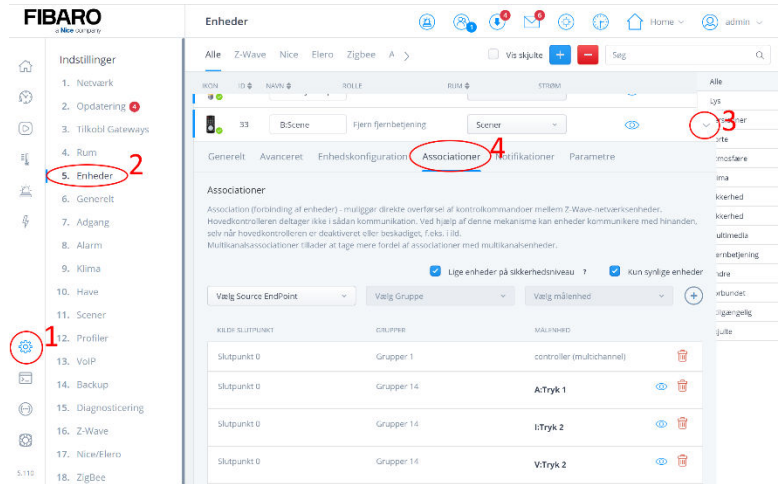


5. Find parameter 1.
6. Klik på >, så parameteren foldes ud.
7. Tilret værdien i henhold til manualen. For Matrix ZDB gælder følgende værdier, som også kan ses i skemaet på forrige side. 1 = Tast 1, 2=Tast 2, 4=Tast 3 og 8=Tast 4

Følgende tilføjer styring på en tast på enhed A, til at tænde en anden enhed B med relæ eller lysdæmper i Home Center 3

Først skal vi programmere den enhed, hvor tasten skal bruges til at kontrollere en tænding, på en anden enhed.

1. Klik på knap **Indstillinger**.
2. Vælg **5. Enheder**.
3. Klik på > udfør enhed **A** der skal ændres..
4. Klik på **Associationer**. Endpoint og Group kan findes i tabellen på forrige side.
5. Vælg **Endpoint x** (Tast x).
6. Vælg **Group 3** (for relæ) eller **4** (for lysdæmper).
7. Vælg relæ eller lysdæmper i enheden B, der skal styres.
8. Tryk på plus (+), for at tilføje oplysningerne.

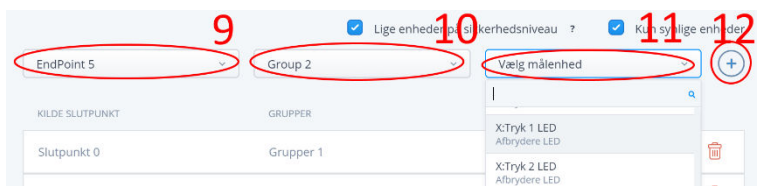


Nu skal vi have programmeret den enhed, der kontrolleres B, så den melder tilbage til de taster, som kan tænde den.

Som før skal du finde den enhed, du ønsker at ændre.

Her vælger du den enhed B, som du også valgte i punkt 7.

9. **Endpoint 5** er Matrix ZDB enhedens interne lysdæmper.
10. **Group 2** bruges til at melde tilbage (Basic Report).
11. Find den eller de taster, som kontrollerer den aktuelle enhed.
12. Tryk på plus (+) for at tilføje oplysningerne.



Nu er programmeringen færdig. Du kan nu styre enhed B på tast 1 på enhed A.