



HANDLEIDING **DESIGNER SOFTWARE**

Versie 3.0 | 15/06/2023

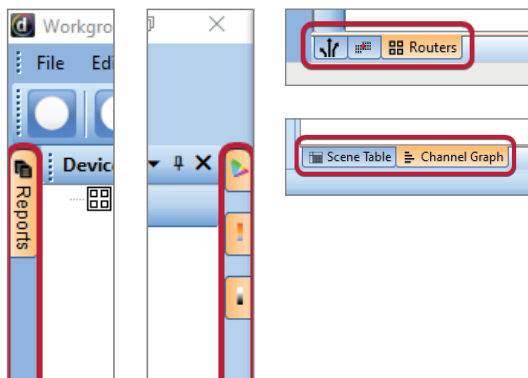
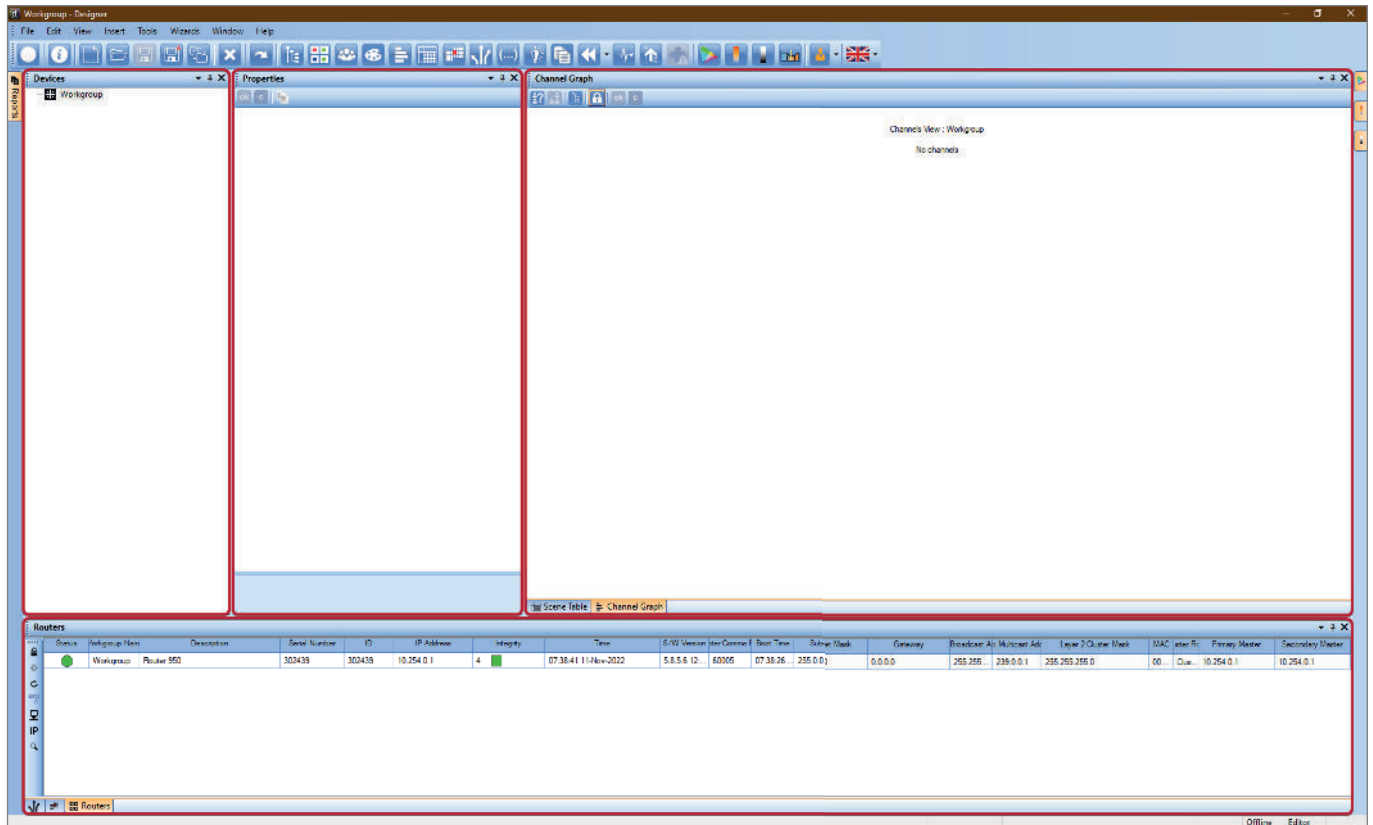
Helvar

Turning Everyday Places
into Brighter Spaces

1. DESIGNER OPBOUW	4
2. IP-CONFIGURATIE	6
A. Uitlezen huidige IP-adressen routers	6
B. IP configuratie laptop/pc	6
3. INSTELLEN ROUTERS & INLOGGEN	8
A. Wijzigingen van router-eigenschappen	8
B. Inloggen in de workgroup	8
C. Updaten routers	9
4. OVERZICHT & RAPPORTAGE	10
A. Overzicht van de aangesloten componenten	10
B. Rapportage	11
C. Polling DALI lijn uitlezen	11
D. Event log	12
E. Automatisch opslaan logfiles	13
5. IDENTIFICEREN EN WIJZIGEN	14
A. Identificeren	14
B. Hernoemen	15
C. Adres wijzigen	15
6. GROEPEN	16
A. Groepen aanmaken	16
B. Devices toevoegen aan groepen	17
C. Scene Table	18
D. Testen en aansturen scenes	19
7. BEDIENINGEN	20
A. Uitleg functionaliteiten	20
B. Instellen bedieningen	22
C. Testen bedieningen	22
D. Fade time	23
8. ROUTING ENTRIES	24
A. Routing Entry toevoegen	24
B. Scene Condition	25
C. Redirects	25
D. Links	26
E. Presence Detection	26
F. Corridor Hold	28
G. Constant Light	29
H. Light Over Time	31
I. Scene Triggered Ethernet Output	33
9. CONDITIONS	34
A. Conditie aanmaken	34
B. Voorwaarde toevoegen	35
C. Conditie koppelen	36

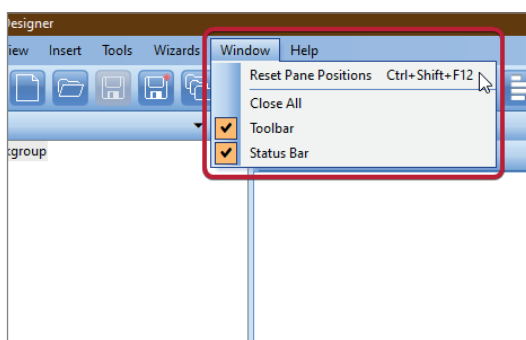
10. SCHEDULER	38
A. Coördinaten instellen	38
B. Scheduled scene recall toevoegen	38
C. Zomertijd en wintertijd instellen	39
D. Duration test en fuction test toevoegen	40
E. Time triggered ethernet output	41
11. UPLOADEN BACK-UP	42
A. Back-up opslaan	42
B. Uploaden Designer file	42

De Designer software is opgebouwd uit allemaal panelen welke 'windows' genoemd worden, deze windows zijn vrij te stellen. Er kan gewerkt worden met tabbladen. Deze windows zijn ook weer af te sluiten door op de X te drukken. De windows kunnen ingedeeld worden door ze op een andere plek op het scherm te slepen.



Tabbladen

Sommige windows worden verticaal zichtbaar aan de linker- of rechterzijde van het scherm of onderaan in een window.



Windows resetten

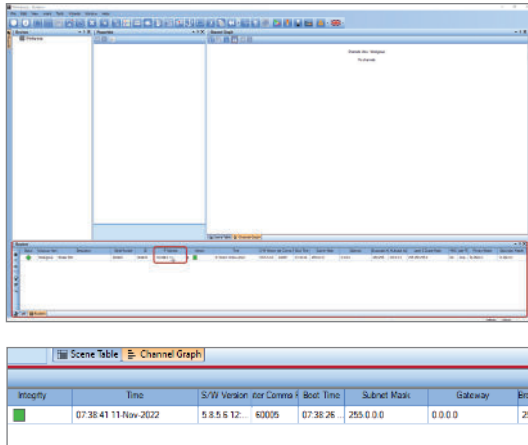
De instelling zijn te resetten via **WINDOW -> RESET PANE POSITIONS**

Toolbar - toelichting knoppen



Go Online/Go Offline Online en offline gaan in het aangesloten systeem	User Notifications Het User Notification window openen. Hierin worden verschillende meldingen weergegeven	New Een schoon Designer venster openen
Open Een back-up openen	Save Een back-up maken. Als dit nog niet eerder gebeurd is vraagt Designer waar u de back-up op wilt slaan	Save as Een back-up opslaan onder een andere naam of op een andere locatie
Open Repository De map openen waarin alle automatische Designer back-ups en logs worden opgeslagen	Delete Verwijderen wat geselecteerd is	Go To Deze knop opent een pop-up waarmee bijvoorbeeld een groep naar een bepaalde scene gestuurd kan worden
Devices Het Devices window openen	Routers Het Routers window openen	Groups Het Groups window openen
Device Palette Het Device Palette openen. Hier kunnen devices virtueel toegevoegd worden aan de device tree.	Channel Graph Het channel graph tabblad openen. Hier is per groep te zien wat de huidige intensiteit per armatuur is	Scene Table Het Scene Table openen. Hier is per groep te zien wat de ingestelde percentages zijn per armatuur, per scene.
Scheduler Het Scheduler Window openen. Hierin staan alle tijdsturingen	Routing Entries Het Routing Entries window openen. Hierin staat alle logica zoals presence detections, constant light en links	Conditions Het Conditions Window openen. Hierin staan alle voorwaarden.
Identify Het Indentify Window openen. Hiermee kunnen componenten geïdentificeerd worden door deze te laten knipperen	Reports Het Reports window openen. Hierin staan de rapportages die gemaakt zijn	History Het History Window openen. Dit kan op een DALI Subnet en geeft alles wat er op dit subnet gebeurt weer
User Mode Er is een keuze uit 3 verschillende user modes	Diagnostics Het Diagnostics Window openen. Hierin kan een geavanceerd netwerk log gemaakt worden	Upload Het Upload Window openen. Hierin kan een back-up geopend worden welke vervolgens geupload kan worden in het systeem
Emergency Summary Genereert een noodverlichting rapportage	Colour Het Colour Window openen. Hiermee kan in de Scene Table een kleur gekozen worden (bij geschikte armaturen)	Colour Temperature Het Colour Temperature Window openen. Hiermee kan in de Scene Table een kleurtemperatuur gekozen worden (bij geschikte armaturen)
Intensity Het Intensity Window openen. Hiermee kan in de Scene Table een percentage ingesteld worden	Light Over Time Grafische functie waarmee een cyclus kan worden gecreëerd op basis van lichtkleur en lichtintensiteit	Edit Languages Hier is een keuze te maken uit verschillende talen

Om verbinding te kunnen maken met het Helvar systeem moet eerst uitgelezen worden in welke IP-reeks het systeem zit om de laptop te kunnen verbinden.



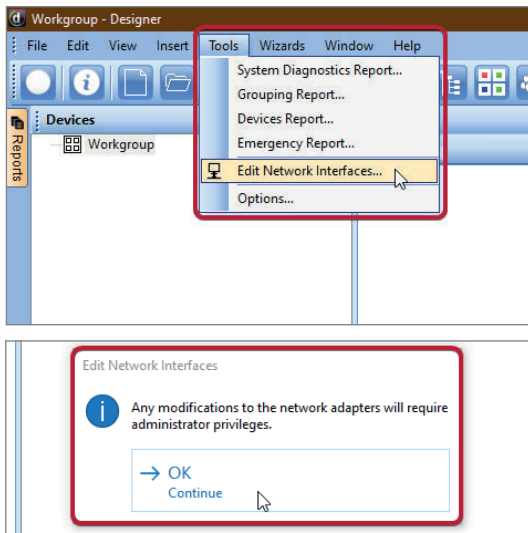
A. UITLEZEN HUIDIGE IP-ADRESSEN ROUTERS

Stap 1: Open Designer

Stap 2: In het tabblad **ROUTERS** staat een overzicht van alle aangesloten routers op het netwerk. Hierin staan de IP-adressen van de routers weergegeven

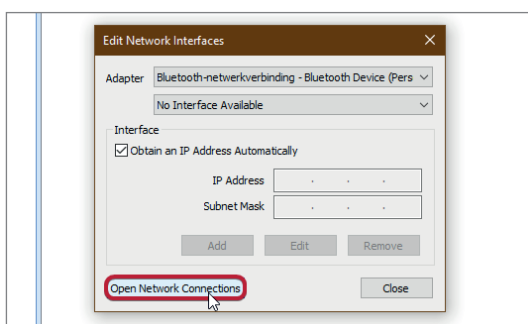


Bij S/W Version is te zien op welke softwareversie de routers draaien.

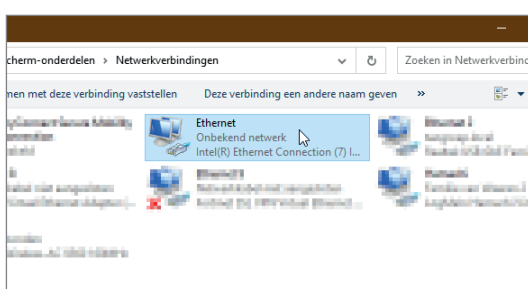


B. IP CONFIGURATIE LAPTOP/PC

Stap 1: Ga via **TOOLS** naar **OPTIONS** en kies **EDIT NETWORK INTERFACES**. Bevestig de melding door op **OK** te drukken



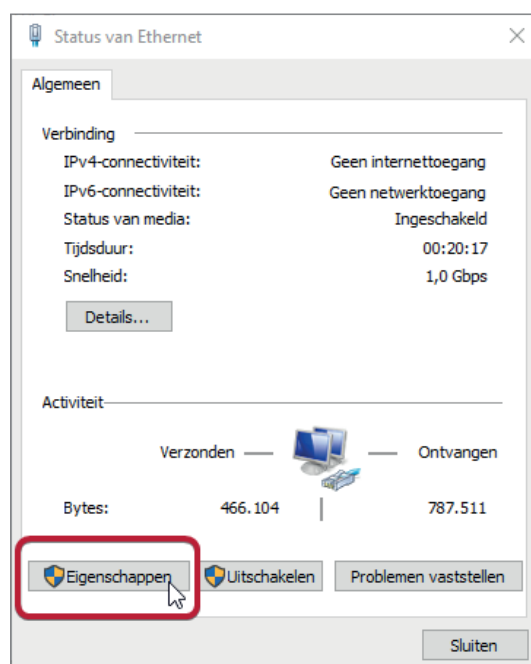
Stap 2: In de **EDIT NETWORK INTERFACES** pop-up die opent kiest u **OPEN NETWORK CONNECTIONS**



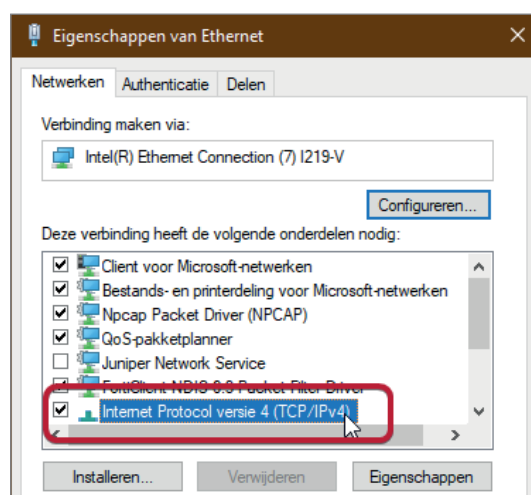
Stap 3: Dubbelklik op de verbinding waarop de routers zijn aangesloten



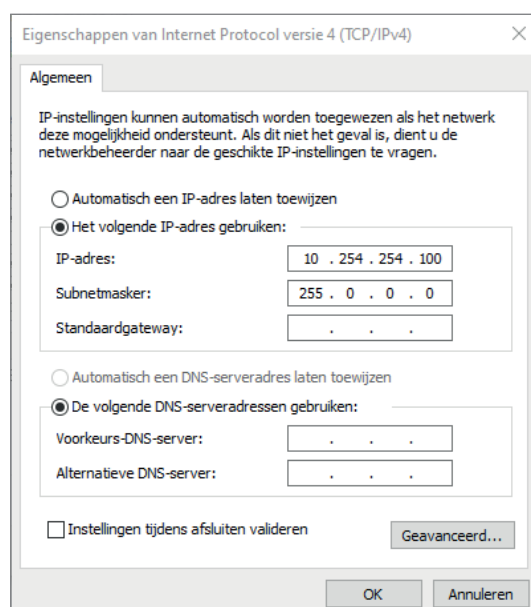
Gebruik alleen een bekabelde verbinding voor programmeerwerkzaamheden waarbij de firewall het beste uitgezet kan worden.



Stap 4: klik op **EIGENSCHAPPEN**



Stap 5: Selecteer **INTERNET PROTOCOL VERSIE 4 (TCP/IP4)** en klik op **EIGENSCHAPPEN**



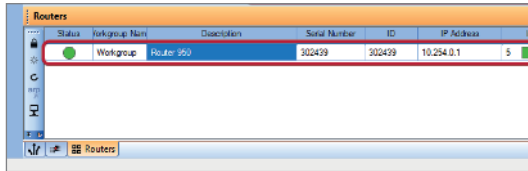
Stap 6: Kies **HET VOLGENDE IP-ADRES GEBRUIKEN**. Pas het IP-adres en het subnetmask aan binnen de reeks van de routers

Stap 7: Klik op **OK** en sluit alle vensters



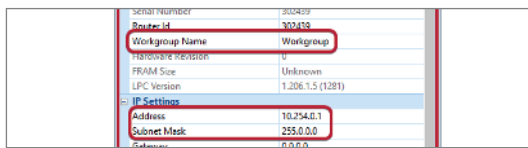
Let op: gebruik een vrij IP-adres!

Het instellen van router netwerkparameters moet gebeuren voordat een project geprogrammeerd wordt. Eventuele wijzigingen aan IP-adressen in reeds geprogrammeerde routers kan voor storingen in een werkend systeem zorgen. Kies altijd voor logische opeenvolgende IP-adressen en in overleg met de afdeling ICT bij gebruik van een klantnetwerk.

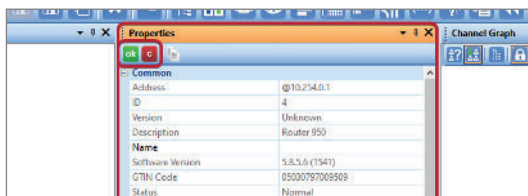


A. WIJZIGINGEN VAN ROUTER-EIGENSCHAPPEN

Stap 1: Selecteer één of meerdere routers in het tabblad **ROUTERS** en ga naar het tabblad **PROPERTIES**. Onder **VIEW** in de menubalk zijn de **PROPERTIES** weer te openen



Stap 2: Wijzig de gegevens van de router(s) o.a. Workgroup Name, IP-adress en Subnetmask. Gateway is alleen nodig als netwerk settings hierom vragen



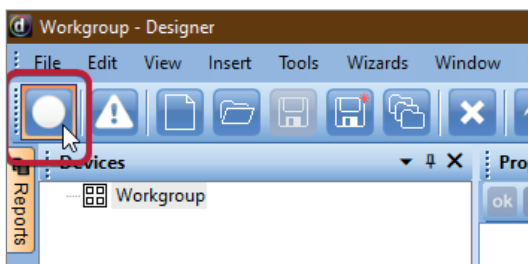
Stap 3: Bevestig de wijzigingen door te bevestigen met **OK**. Hierna zullen de routers herstarten

Stap 4: Wacht tot de routers weer terugkomen in het tabblad **ROUTERS** en controleer de wijzigingen



Gebruik een logische benaming en vermijd leestekens en spaties. Bij identieke benaming van de workgroup vormt zich één project. Als er een afwijking in deze benaming zit worden er twee of meerdere projecten gecreëerd.

Tot 10 routers gebruiken we single cluster. Bij meer dan 10 routers helpen wij met advies over de multi cluster instellingen.



B. INLOGGEN IN DE WORKGROUP

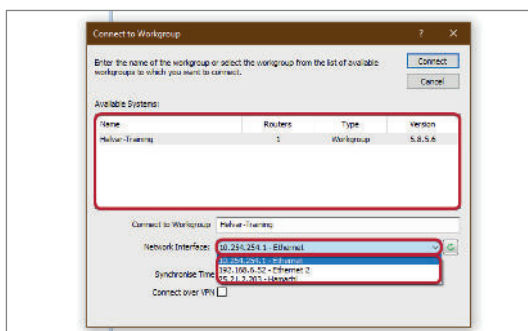
Bij het inloggen op de workgroup wordt er verbinding gemaakt met de routers en de reeds bestaande programmering geladen naar de laptop. Hierdoor werken we altijd met de juiste en laatste versie van de programmering.

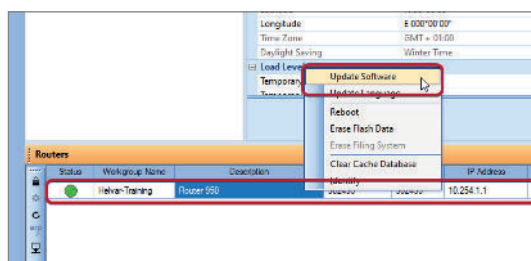
Stap 1: Klik op **GO ONLINE** om met de routers te verbinden

Stap 2: Kies de juiste **WORKGROUP** om mee te verbinden

Stap 3: Kies de juiste **NETWORK INTERFACE** waarmee de verbinding gemaakt moet worden.

Stap 4: Vink **SYNCHRONISE TIME** aan. Hiermee wordt de tijd van de routers gelijk gezet met de tijd van de pc

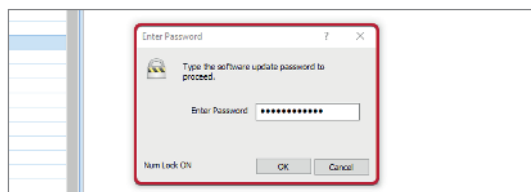




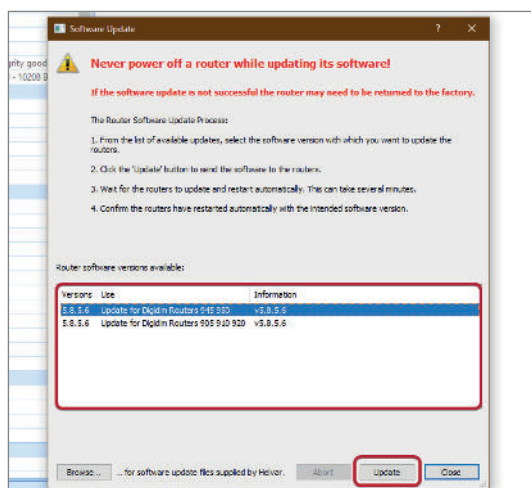
C. UPDATEN ROUTERS

Kijk bij de start van het project of de routers in de laatste software versie staan, en voor indien nodig een update van de software uit. Dit gebeurt offline voordat er online gegaan wordt.

Stap 1: Open het tabblad **ROUTERS** en klik met de rechtermuisknop op een **ROUTER** en vervolgens op **UPDATE SOFTWARE**



Stap 2: Vul het wachtwoord **hydrogen1066** in en druk op **OK**



Stap 3: Geef aan welk type router(s) u gaat updaten

Stap 4: Klik op de te updaten router(s) en vervolgens op **UPDATE**

Stap 5: Wacht tot de router herstart is (de router zal tijdelijk uit het venster verdwijnen) en druk daarna op **CLOSE**



Let op! Tijdens de update mag de spanning **NIET** uitgeschakeld worden. Als tijdens een update de spanning wegvalt zal de router onbruikbaar worden.

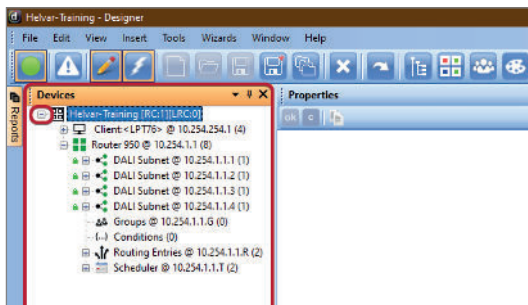
Controleer voordat de DALI lijnen op de routers aangesloten worden of er geen vreemde spanning op de DALI lijn staat, dit zal de router onherstelbaar beschadigen.

Gebruik ook de [testkast](#) om te controleren of alle aangesloten armaturen reageren.

Bekijk [deze video](#) voor een duidelijke uitleg over het meten en testen van de installatie.

Bij de eerste inlog worden alleen de componenten weergegeven die online zijn. Bij het inloggen op een bestaand systeem kunnen er ook foutmeldingen op de reeds geprogrammeerde armaturen zichtbaar zijn.

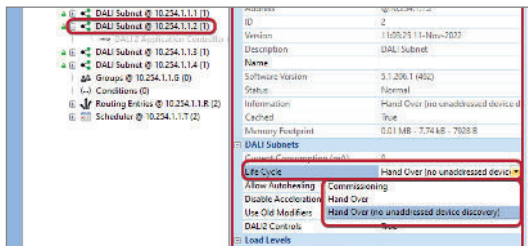
Zet de DALI lijnen op **COMMISSIONING** i.p.v. **HANDOVER**. De nieuwe componenten zullen nu binnen komen op de DALI lijn. Dit kan 10 tot 15 minuten duren. Als de DALI lijn op **HANDOVER** staat komen er geen nieuwe componenten binnen op de DALI lijn. Standaard staat dit telkens bij het opnieuw inloggen op **HANDOVER**.



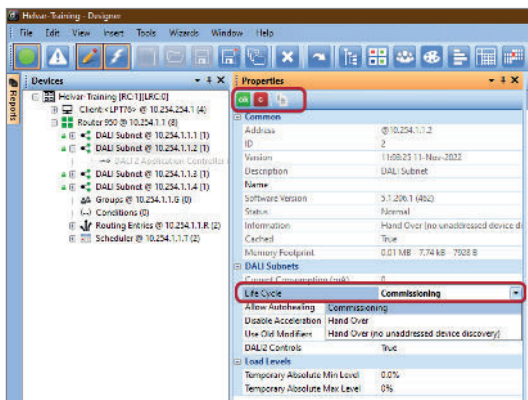
A. OVERZICHT VAN DE AANGESLOTEN COMPONENTEN

Stap 1: Open het **DEVICES** tabblad

Stap 2: Klik op de **+** tekens om de device-tree te openen. Devices zijn niet te verwijderen zolang ze online zijn



Stap 3: Zet vervolgens de **LIFE CYCLE** op **COMMISSIONING**



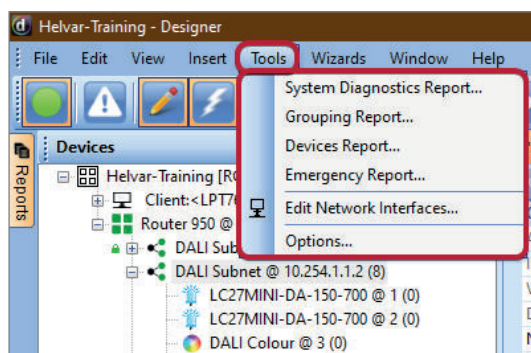
Stap 4: Dit kunt u bevestigen door op **OK** te klikken

Hierna zal het 10 tot 15 minuten duren voordat alle componenten zichtbaar zijn op de DALI lijn.



Storingen of meldingen worden voor de componenten weergegeven met de volgende symbolen:

!	The router, subnet or device in the Real Workgroup is missing and is therefore virtual.
!	Device is faulty.
v	Virtual device.
💡	Lamp failure.
⌛	The item is currently being synchronised.
⌛	The item needs to be synchronised.
⌛	The router is not synchronised. To resynchronise, go offline, and then go online.
?	Helvar control gear sends its type name to the router. However, some older models of control gear do not support this feature, so they are shown as generic in the Devices view.
⏻	The router, subnet or device in the Real Workgroup is disabled.
🔌	The device is set to be called at start-up.
🔌	The device is set to be disabled at start-up.
💾	The router is saving to flash memory.

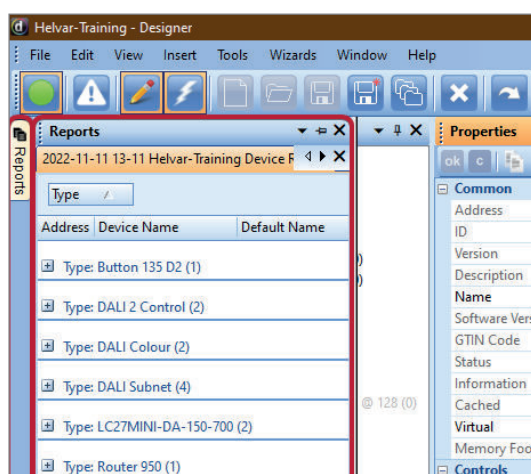


B. RAPPORTAGE

Naast het uitlezen van de huidige status via de device-tree zijn er meerdere mogelijkheden om een rapportage uit te draaien van de huidige status van het systeem. Deze rapportages zijn ook op te slaan als .csv bestand.

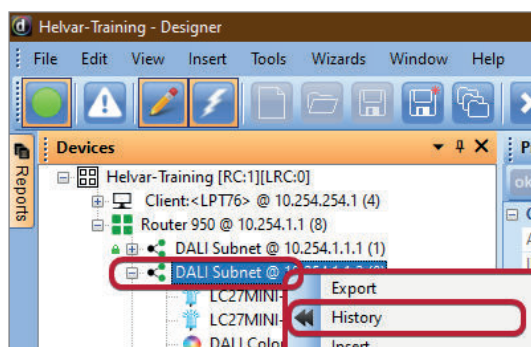
Stap 1: Via **TOOLS** in de menubalk zijn er diverse rapportages te genereren:

- System Diagnostics report - voor alle foutmeldingen binnen het systeem
- Grouping report - om alle gegevens per groep te zien
- Device report - voor alle aangesloten componenten
- Emergency report - voor de rapportage van de noodverlichting



Stap 2: Open het tabblad Reports, aan de linkerzijde naast Devices. Door op  te klikken blijft hij in beeld

Stap 3: Rechtermuisknop op één van de reports geeft de mogelijkheid om op te slaan



C. POLLING DALI LIJN UITLEZEN

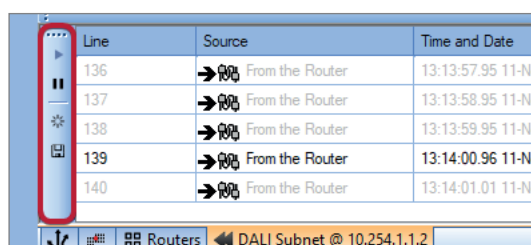
Dit geeft de status van de DALI lijn weer en de info over de aangesloten componenten

Stap 1: Open het **DEVICES** tabblad

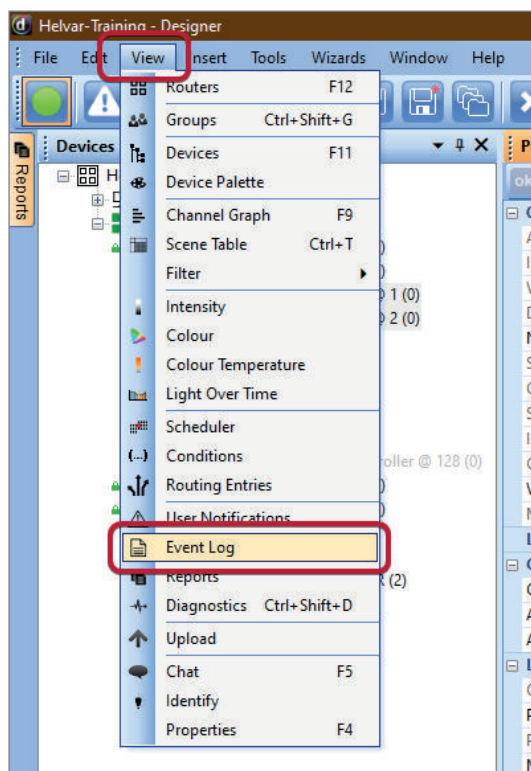
Stap 2: Kies de DALI-lijn (DALI Subnet) waar de polling van uitgelezen moet worden.

Stap 3: Rechtermuisklik > **HISTORY**

Stap 4: Bekijk de gewenste gegevens in het nieuw geopende tabblad



Stap 5: Pauzeren, opslaan en leeg maken kan aan de linkerzijde van dit venster

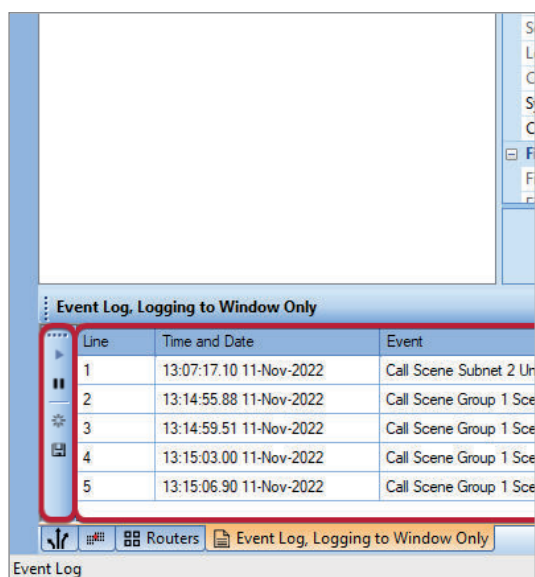


D. EVENT LOG

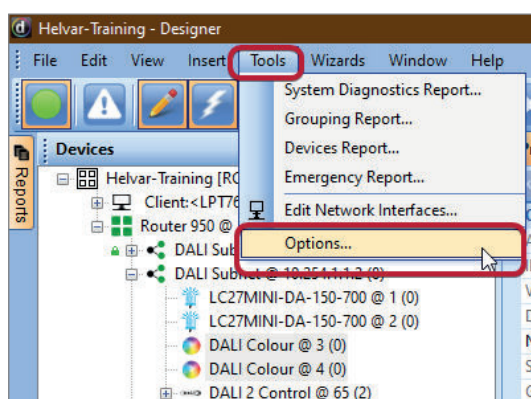
Hier komen alle gebeurtenissen in de workgroup te staan, o.a. de bediening op de buttons en de triggers van de sensoren. Deze log kan opgeslagen worden als .csv.

Stap 1: Open in menubalk **VIEW** de **EVENT LOG**

Stap 2: In het geopende tabblad zijn alle acties in het systeem uit te lezen



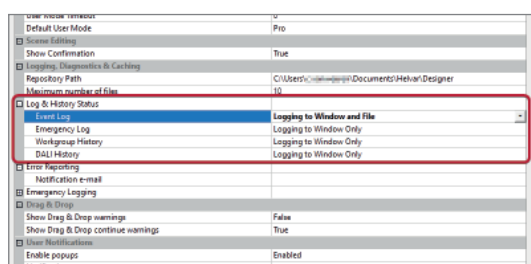
Stap 3: Pauzeren, opslaan en leeg maken kan aan de linkerzijde van dit venster



E. AUTOMATISCH OPSLAAN LOGFILES

Alle logfiles worden opgeslagen op de programmeer pc in de opgegeven map. Als er geen map geselecteerd is zal de file niet opgeslagen worden en de gegevens bij het afsluiten van Designer verloren gaan.

Stap 1: Open de **OPTIONS** onder menu **TOOLS**



Stap 2: Verander de **LOGGING TO WINDOW ONLY** velden naar **LOGGING TO WINDOW AND FILE**

Stap 3: In de bovengenoemde 'path' zal nu een map staan, hierin worden de logfiles in .csv formaat geplaatst. Designer maakt zelf een map aan bij het installeren van de software.

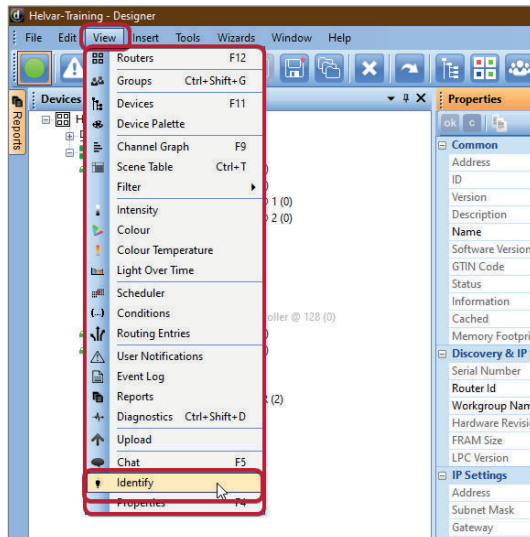
Stap 4: Klik op **OK**



Let op! Als er gekozen wordt voor het opslaan op schijf dient er rekening mee gehouden te worden dat de schijf volledig vol kan lopen bij langdurig gebruik.

In de Workgroup verschijnt een lijst met alle aangesloten componenten. In de volgende stap dienen alle componenten geïdentificeerd te worden zodat u weet waar alle armaturen, sensoren etc. zich bevinden.

Gebruik een plattegrond met aanduiding voor sensoren en armaturen.



A. IDENTIFICEREN

Stap 1: Kies in de menubalk -> **VIEW IDENTIFY** of druk op **F3**

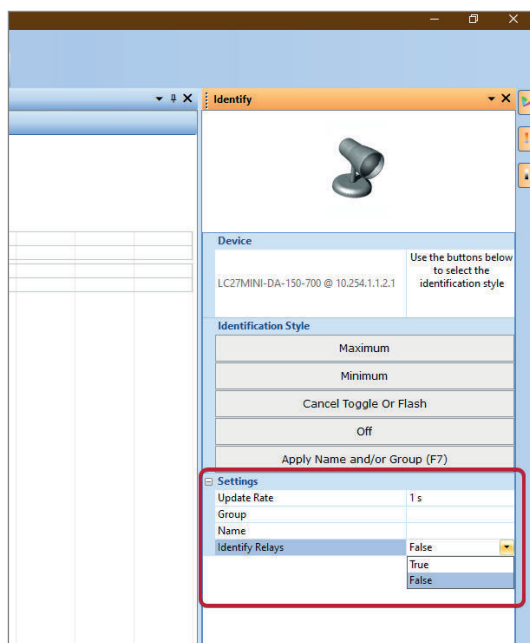
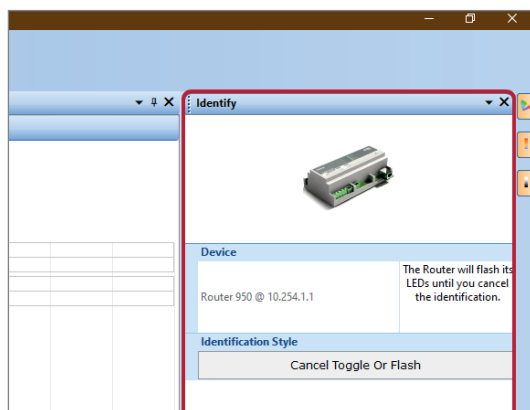
Stap 2: Selecteer een component in het **DEVICES** tabblad. Er worden verschillende mogelijkheden gegeven om te identificeren

Stap 3: Klik op **Toggle or Flash**

- Voor een DALI-router: De status leds beginnen te knipperen
- Voor een DALI-subnet: Alle armaturen die correct functioneren beginnen te knipperen. Sensoren en bedieningen kunnen alleen individueel geïdentificeerd worden
- Voor een LED-driver: Enkel dit component knippert

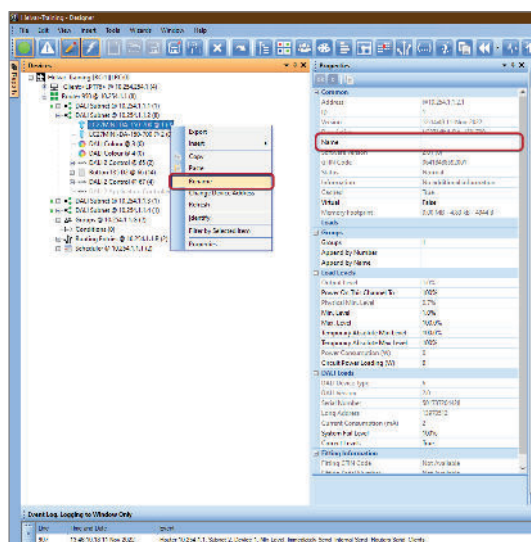


Zolang het Identify-tabblad geopend is blijft de functie actief. Door het tabblad te sluiten wordt ook de Identify functie afgesloten of kies Cancel Toggle or Flash



Onder settings vindt u:

- Update Rate: dit is de snelheid waarmee het component knippert
- Group: hier kunt u het knipperende component in een groep zetten
- Name: hier kunt u het knipperende component een naam geven
- Identify Relays: deze kan op true of false gezet worden en hierbij zullen de relais ook aan/uit gaan.



B. HERNOEMEN

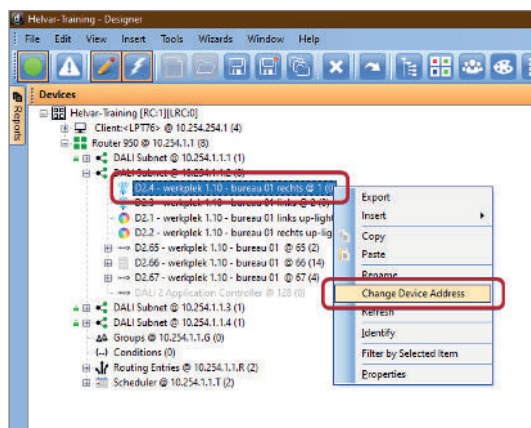
Probeer zoveel mogelijk nuttige informatie in de benaming te zetten, denk aan ruimtenummers, raam of gangkant enz. Dit maakt de vervolgstappen eenvoudiger.

Stap 1: Druk op **F3** of gebruik **RECHTERMUISKNOP** en **IDENTIFY** om te identificeren

Stap 2: Druk op **F2** of gebruik **RECHTERMUISKNOP** en **RENAME** om de naam van het device te wijzigen. De naam kan ook aangepast worden in het **PROPERTIES** tabblad bij **NAME**.

Stap 3: Wijzig de naam en druk op **ENTER**

Stap 4: Sluit het **IDENTIFY** tabblad of kies **CANCEL TOGGLE OR FLASH** om onnodig knipperen van de verlichting te voorkomen



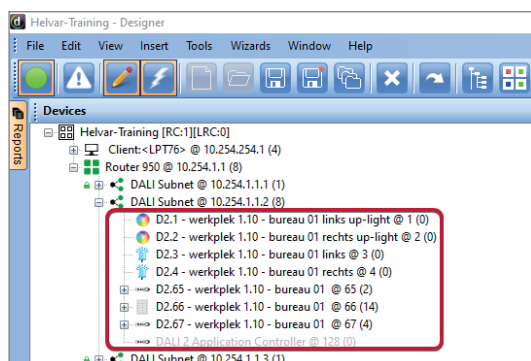
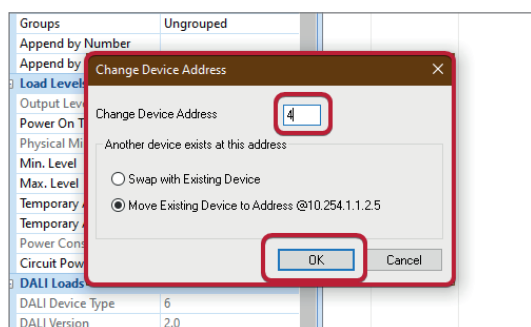
C. ADRES WIJZIGEN

Er is geen logische volgorde in de adressering. De DALI routers zullen de eerste keer bij het opstarten een willekeurig adres toewijzen aan de componenten. Voor uitgangen (LED drivers, dimmers, rolluiksturingen,...) zullen zij telkens starten vanaf adres 1 en dit laten oplopen. Voor inputs (bedieningspanelen, sensoren) zullen zij telkens starten bij 63 en aftellen. De adressen worden weergegeven met het ID nummer achter het device.

Adres 64 wordt enkel gebruikt als de bus vol is. De adressen zijn aanpasbaar. DALI-2 inputs komen binnen op adres 65 tot en met 127. Adres 128 is altijd gereserveerd voor een DALI-2 Application Controller.

Stap 1: Klik met de rechtermuisknop op het device. Druk op **CHANGE DEVICE ADDRESS** om het adres te wijzigen, hiervoor kunt u ook **F8** gebruiken

Stap 2: Vul in de pop-up het nieuwe adres in, en klik op **OK**. Herhaal stap 1 en 2 tot de gewenste volgorde is bereikt



Het is raadzaam om een logische volgorde te kiezen, deze komt ook later in de scene tabel terug en maakt het zoeken naar componenten eenvoudiger.

Alle DALI-1 componenten zoals drivers, sensoren, relais enz. worden geadresseerd tussen 1/64. Alle DALI-2 drivers worden geadresseerd tussen 1/64. Alle DALI-2 bediening zoals sensoren, bedienpanelen, schakelaars enz. worden geadresseerd tussen 65/127.

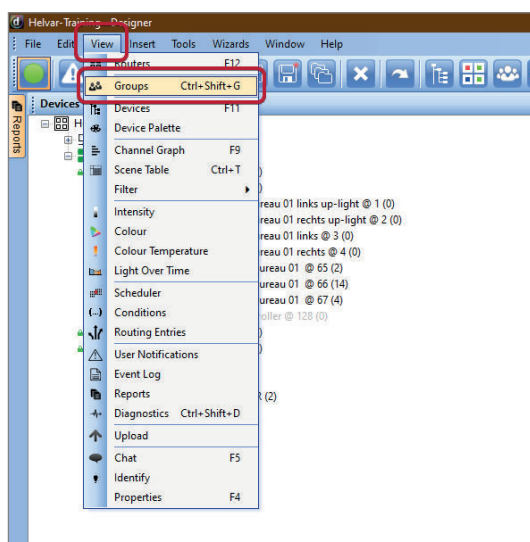
Helvar Designer werkt op basis van groepen, blocks en scenes. Er kunnen maximaal 65.536 groepen gemaakt worden, elk bestaande uit 8 blocks van 16 scenes.

Diverse onderdelen in de software functioneren alleen binnen een bepaald block. Ook voor feedback is het noodzakelijk om alle schakelingen in hetzelfde block uit te laten voeren.

Iedere groep krijgt een groepsnummer en naam. Het is aan te raden om een logische groepsnummering te gebruiken.

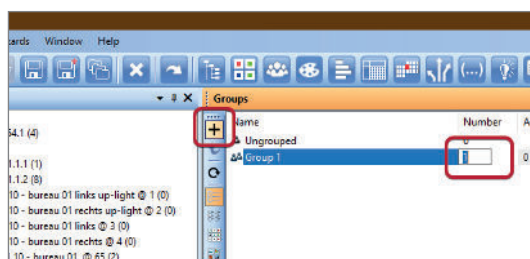


Bijvoorbeeld: Het klaslokaal bevindt zich op de 1ste verdieping. Het lokaal nummer is 2. Een mogelijk groepsnummer zou dus 12 kunnen zijn. Om de nummering nog specifieker te maken zou hier nog een 0 aan toegevoegd kunnen worden. Dan wordt het groepsnummer 120 de groep met alle armaturen in dit lokaal. 121 de groep armaturen aan de raamzijde en groep 122 de armaturen aan de kant van het bord. Indien er minder dan 9 lokalen per verdieping zijn zou dit correct zijn. Als er meer lokalen zijn is het beter om groep 1020 te gebruiken. Dus 1 staat dan voor verdieping, 02 voor het lokaalnummer en 0 voor een onderverdeling.



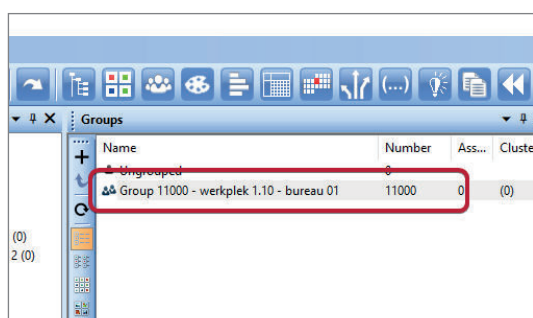
A. GROEPEN AANMAKEN

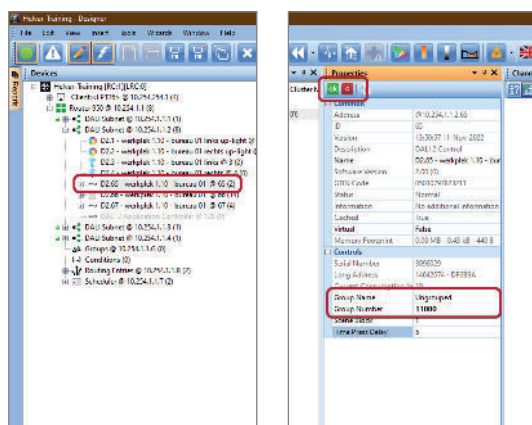
Stap 1: Open in menubalk **VIEW** de **GROUPS** of klik op 



Stap 2:

- **Optie 1:** Druk op **+** om een groep toe te voegen. Designer kiest altijd het eerst volgende vrije groepsnummer. Vul dus altijd eerst het groepsnummer in. Vul vervolgens de juiste naam in. Laat altijd het groepsnummer in de naam staan! Zo is makkelijk uit te lezen om welk nummer het gaat

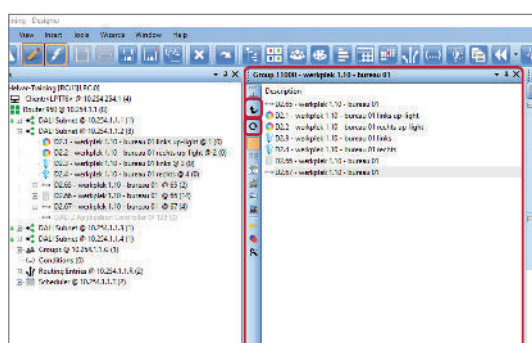




- **Optie 2:** Klik het component aan dat u wilt groeperen. Vul vervolgens het groepsnummer in en bevestig dit met **OK**. Als het groepsnummer nog niet bestaat, wordt deze aangemaakt in het groepen venster.

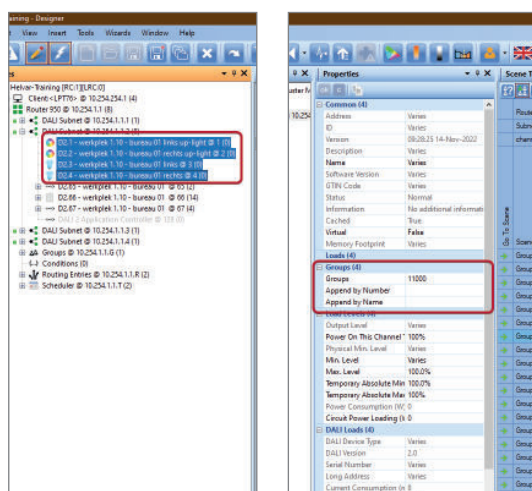
Let op! Standaard wordt altijd het eerste vrije groepsnummer toegevoegd (1), dit kan aangepast worden naar het juiste groepsnummer **voordat** er componenten in de groep zitten!

Een nieuwe groep wordt ook aangemaakt als een component bij properties in een groep geplaatst wordt, vergeet dan later niet om de naam van de groep ook aan te passen.



Stap 3: Door dubbel te klikken op een groep is te zien wat er in deze groep aan devices en Routing Entries zit

- Door op het icoontje met de pijl omhoog te klikken komt u weer in de lijst met groepen.
- Door op het icoontje met de ronde pijl te klikken worden de groepen op volgorde gezet.



B. DEVICES TOEVOEGEN AAN GROEPEN

Stap 1: Selecteer één of meerdere devices. Meerdere devices kunt u selecteren door CTRL of SHIFT te gebruiken

Stap 2: Ga naar de **PROPERTIES**, deze kan altijd geopend worden door **RECHTERMUISKLIK -> PROPERTIES**

Stap 3: Bij **GROUPS** onder Groups staan nu de groepen aangegeven waar het device in zit

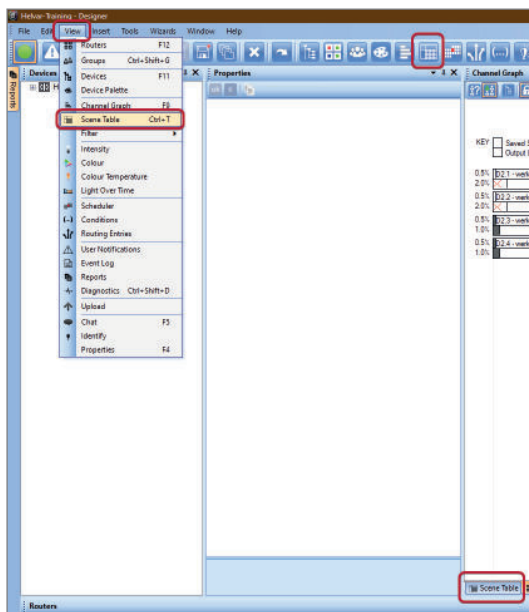
Stap 4:

- **APPEND BY NUMBER** voor het toevoegen van een groep op basis van nummer. Hier kunt u rechtstreeks het groepsnummer intypen
- **APPEND BY NAME** voor het toevoegen van een groep op basis van benaming. Hier kunt u kiezen uit de lijst met aangemaakte groepen

Stap 5: Een groep is eenvoudig te verwijderen door hem te verwijderen bij **GROUPS**



- Armaturen kunnen ook via Drag & Drop toegevoegd worden, sleep hiervoor de devices naar de groep in het Groups venster.
- Armaturen kunnen in meerdere groepen zitten, bedieningen altijd maar in 1 groep.



C. SCENE TABLE

Alle armaturen, relais, dimmers en zonweringsmodules werken op basis van instellingen per scene. In de Scene Table zijn de instelling van de componenten per scene aan te passen.

Er zijn 8 blokken van elk 16 scènes. Bepaalde instellingen werken alleen maar binnen een bepaald blok, een voorbeeld hiervan is bijvoorbeeld de bewegingsmelder. In hoofdstuk 8.E wordt deze beschreven.

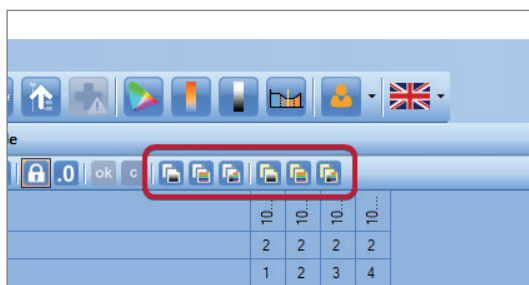
Stap 1: Open in menubalk **VIEW** de **SCENE TABLE** of klik op 

Stap 2: Selecteer de juiste groep. In het Scene Table tabblad ziet u nu de armaturen van deze groep verticaal..

- Horizontaal staan de waardes van de armaturen weergegeven bij de te kiezen scene
- L staat voor last level en * voor ignore. Hierbij zal er geen actie uitgevoerd worden.

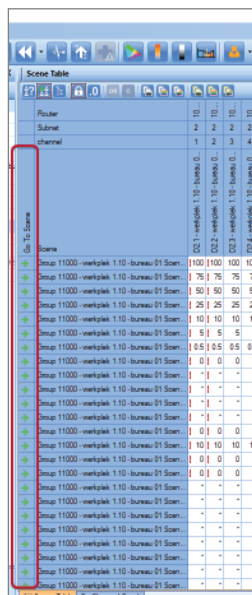
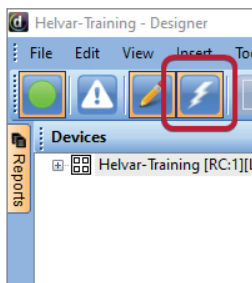


Zie 'Scene Table' in de F1 helpfile voor meer informatie



Stap 3: Pas hier eventueel de waardes aan door op een vak te klikken en de waarde aan te passen. Kopiëren en plakken is mogelijk met de gemarkeerde knoppen

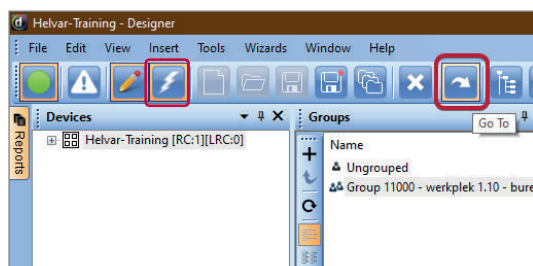
Stap 5: Bevestigen met **OK**



Stap 6: De instellingen zijn te testen door op  voor de scene te klikken. Hiervoor moet de **LIVE MODE** actief zijn (bliksemschicht).



Als de bliksemschicht aan staat betekent het dat u Live bent. Hierdoor zal elke wijziging die u doet, elke bediening die u test, en elke actie die u genereert gelijk in het systeem uitgevoerd worden.

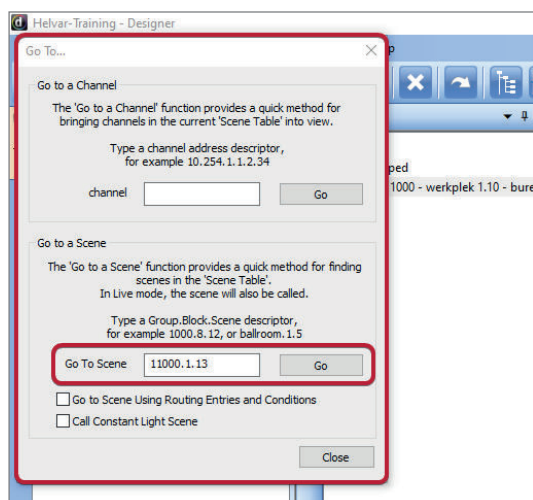


D. TESTEN EN AANSTUREN SCENES

Het is ook mogelijk om vanaf de laptop de scenes aan te sturen. Zo kunnen de instellingen gelijk geactiveerd worden.

Stap 1: Zorg ervoor dat de **BLIKSEMSCHICHT** geactiveerd is, u bent nu dus **LIVE**

Stap 2: Klik op de **GO TO** button in de menubalk



Stap 3: Het bovenste venster in de pop-up kan leeg blijven.

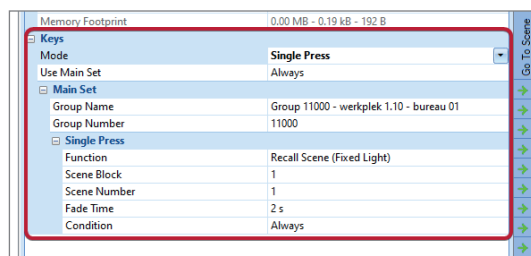
Vul in het onderste veld de aan te sturen scene in, doe dat in deze notatie: '**GROUP.BLOCK.SCENE**'. Bijvoorbeeld 11000.1.13 om groep 11000 naar blok 1 scene 13 te sturen.

Stap 4: Vink de bovenste regel aan om ook de eventuele Routing Entries hierbij te activeren, bijvoorbeeld om aanwezige group/scene links mee te activeren.

Vink de onderste regel aan om ook de Constant Light te activeren. Als deze niet geactiveerd is zal alleen de gekozen scene aangestuurd worden.

Stap 5: Druk op **GO** om te sturen en **CLOSE** om af te sluiten

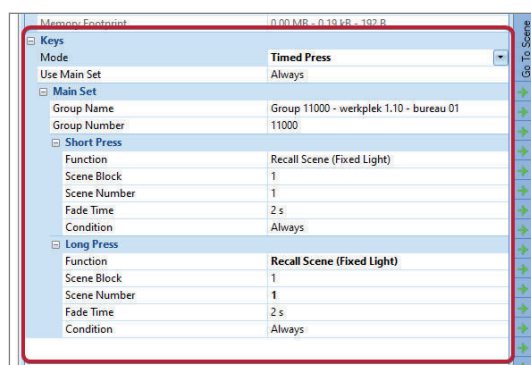
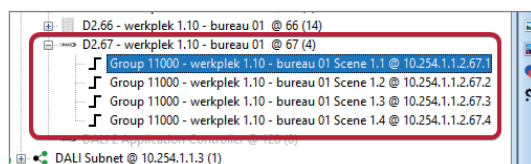
Om bedieningen te gebruiken moeten deze steeds gekoppeld worden aan een groep > blok > scene. Deze 3 parameters zijn dus steeds nodig. Deze kan u instellen in het properties tabblad van de door u, in de boomstructuur gekozen bediening. Elke DALI Helvar bediening heeft de keuze uit verschillende werkmethodes. Deze kunnen ingesteld worden in de bedieningselementen van de schakelaars in de boomstructuur in het Devices tabblad.



A. UITLEG FUNCTIONALITEITEN

SINGLE PRESS

Bij iedere bediening wordt dezelfde actie uitgevoerd



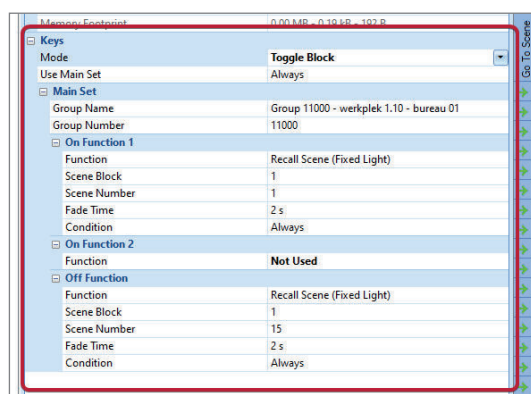
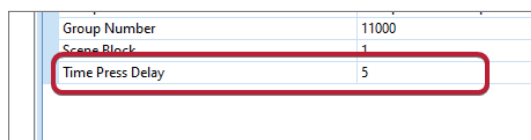
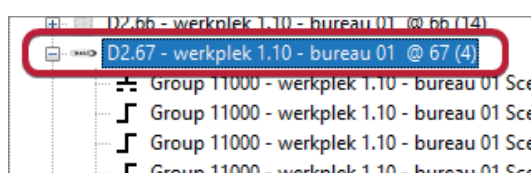
TIMED PRESS

Short Press: actie bij korte bediening

Long Press: actie na 5 seconden toets ingedrukt houden (de tijd aanpassen kan op de bediening, niet per contact/knop)

Short press:  direct last level

Long press:  na 10 seconden set scene 2



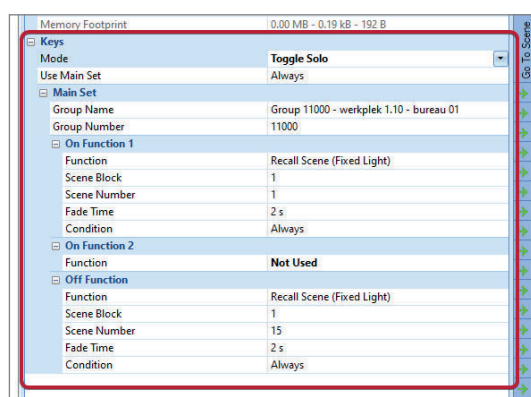
TOGGLE BLOCK

Eerste druk: On function 1

Tweede druk: On function 2

Derde druk: Off function

Werkt altijd in een loop



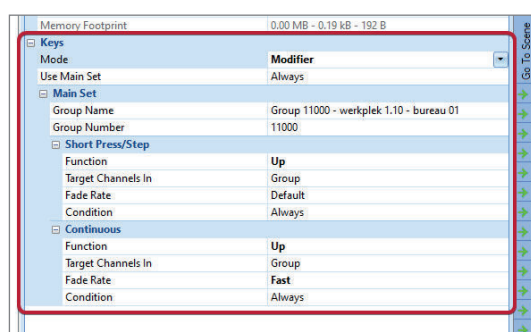
TOGGLE SOLO

Eerste druk: On function 1

Tweede druk: On function 2

Derde druk: Off function

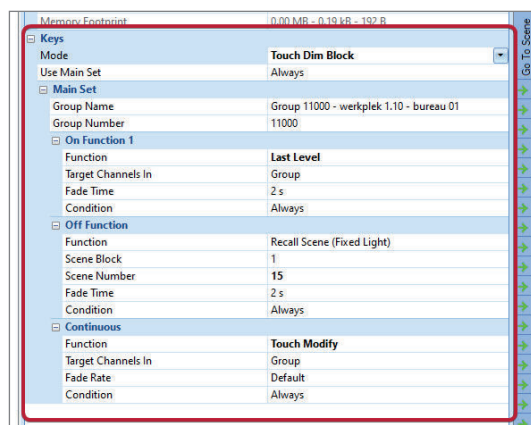
Werkt altijd in een loop



MODIFIER

Short Press / step: voor enkel op/neer

Continuous Function: bij inhouden op/neer dimmen

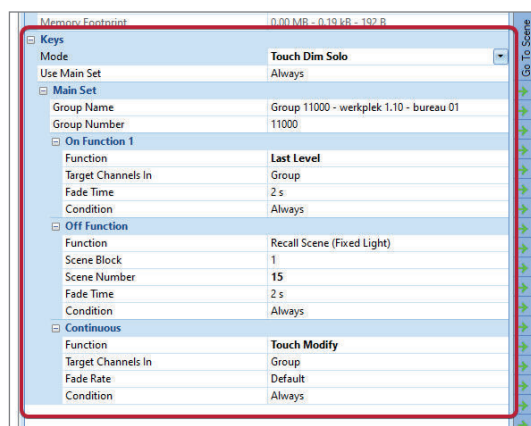


TOUCH DIM BLOCK

Eerste druk: On Function 1

Tweede druk: Off Function 2

Continuous: bij inhouden op/neer dimmen

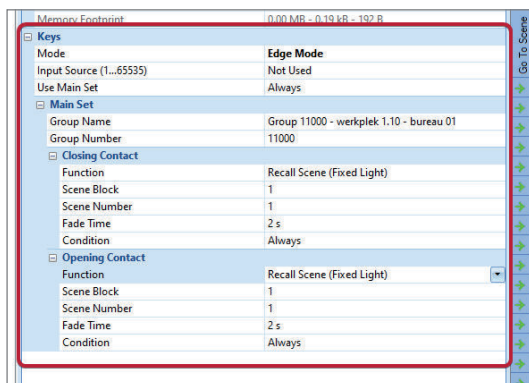


TOUCH DIM SOLO:

Eerste druk: On Function 1

Tweede druk: Off Function 2

Continuous: bij inhouden op/neer dimmen



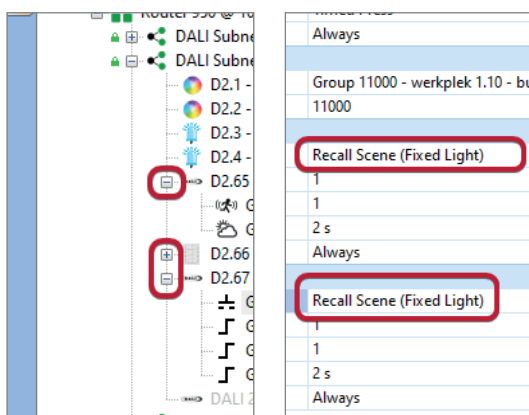
EDGE MODE

Maakcontact (closing)

Verbreekcontact (opening)



Deze is alleen te selecteren bij een inputmodule. Hij stuurt de actie bij het maken of verbreken van een extern contact.



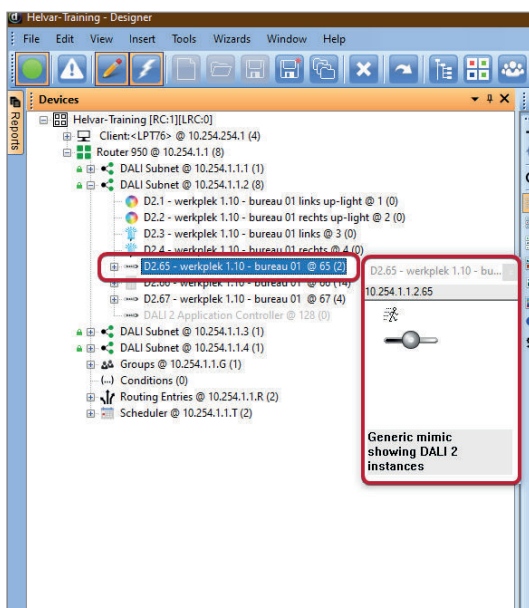
B. INSTELLEN BEDIENINGEN

Stap 1: Ga in het tabblad **DEVICES** naar één van de bedieningen of inputmodules

Stap 2: Klik op de **+** voor het device om de afzonderlijke knoppen te zien. Elke knop is afzonderlijk te programmeren.

Stap 3: Ga naar **PROPERTIES** en stel de juiste waardes in. Werk altijd met **RECALL SCENE**, alleen op deze manier houdt u de juiste feedback. Pas eventueel de fadetijd aan.

Stap 4: Bevestig met **OK**



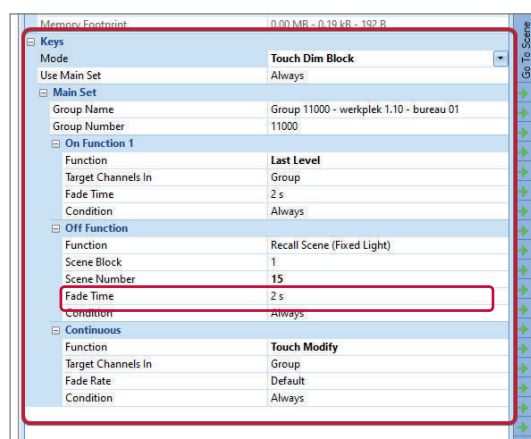
C. TESTEN BEDIENINGEN

Stap 1: Dubbel klik op de Button in het device tabblad

Stap 2: Door op de pop-up te drukken zijn de instellingen te testen



Als de bliksemschicht aan staat zal deze actie ook live gebeuren. Als de bliksemschicht uit staat is de schakeling via het Event Log tabblad te bekijken. Deze **EVENT LOG** is terug te vinden onder menubalk **VIEW**.



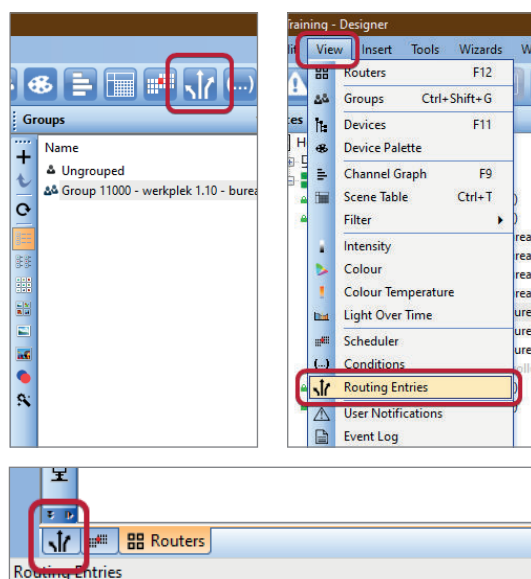
D. FADE TIME

Fadetijd is de tijd dat de verlichting dimmend aan of uit gaat. De minimale tijd is 0 seconde en de maximale tijd is 90 seconden voor DALI-1 en max 16 minuten voor DALI- 2



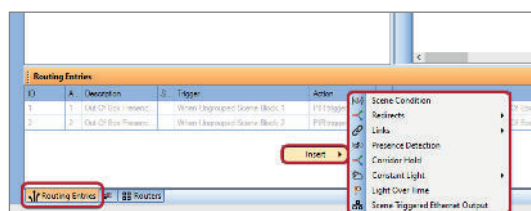
Out of the box staat alles ingesteld op 2 seconden.

Via Routing Entries zijn we in staat om een complexere programmering te maken. Een Routing Entry is een functieblok dat is ingebouwd in de software.



A. ROUTING ENTRY TOEVOEGEN

Stap 1: Open het tabblad **ROUTING ENTRIES** of open het via menu **VIEW**



Stap 2: Klik met rechtermuisknop in het tabblad om een **ROUTING ENTRY** toe te voegen



De twee lichtgrijze regels staan er om de sensoren 'out of the box' al te laten functioneren, deze kunnen niet verwijderd worden.

Condition	State
Always	State cannot be determined for Out Of Box Presence Detection entries
Always	State cannot be determined for Out Of Box Presence Detection entries
Always	Colour and Intensity. Last level sent L=100.0%, Last colour temperature 7150.00 K
Always	Less than 20 seconds remaining
Always	Less than 14 minutes and 40 seconds of occupied time remaining
Always	Inactive



De laatste kolom 'State' laat de status van de Routing Entries zien. Hierin zijn de actieve links en tijden te zien. Ook zijn hier lichtwaardes uit te lezen.

Algemene termen

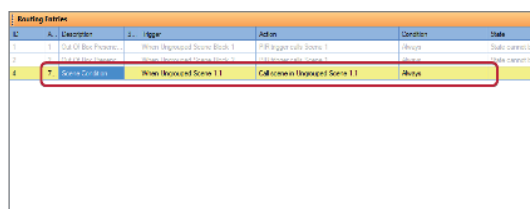
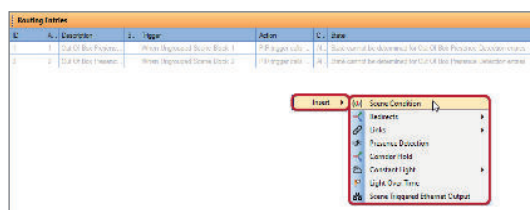
Allow Further Routing

Mag het systeem na de Action van de Routing Entries nog de daarbij behorende en eventuele links verder volgen?

Condition

Standaard Always of Never, maar uit te breiden door het maken van eigen condities (dit wordt in een later hoofdstuk omschreven).

Denk bijvoorbeeld aan een tijdsturing die enkel op bepaalde dagen van de week mag werken.



B. SCENE CONDITION

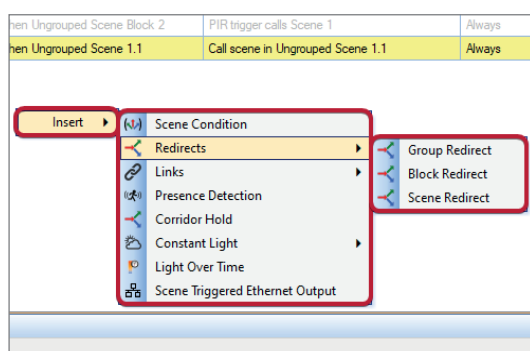
Deze functie maakt het mogelijk om een scene aan te roepen of te blokkeren bij het opstarten van een router. Hier kunnen ook voorwaarden aan toegevoegd worden, bijvoorbeeld een bepaald tijdsbestek of bepaalde dagen van de week.

Stap 1: Voeg op het tabblad **ROUTING ENTRIES** een **SCENE CONDITION** toe. Rechtermuisknop > Insert

Stap 2: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken. Geef een duidelijke naam op, beginnende met SC wat voor Scene Condition staat

Stap 3: Zet **CALLED AT POWER-UP** op **TRUE**

Stap 4: Kies bij de trigger welke actie uitgevoerd moet worden.



C. REDIRECTS

Deze functie maakt het mogelijk om gegevens direct door te sturen tussen groepen. Zoals Scene Recalls, Direct Levels, lichtwaardes en PIR triggers.

De Redirects zijn onderverdeeld in 3 varianten:

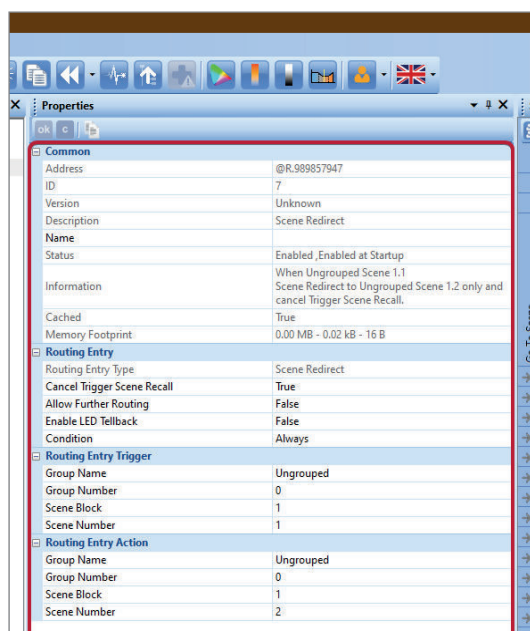
- Scene Redirect: door een scene te triggeren wordt er direct een andere scene mee geactiveerd
- Block Redirect: door het triggeren van één van de scenes in een block activeert deze dezelfde scene in een ander Block en Group
- Group Redirect: Zet alle gegevens van de ene Group over naar de andere Group, ook dimwaardes en lichtwaardes worden over gezet

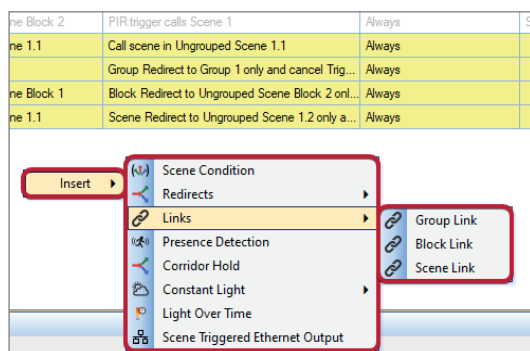
Stap 1: Voeg op het tabblad **ROUTING ENTRIES** een **REDIRECT** toe. Rechtermuisknop > Insert

Stap 2: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken. Geef een duidelijke naam op, beginnende met SR, BR of GR wat voor Scene, Block of Group Redirect staat

Stap 3: **ENABLE LED TELLBACK** kan op **TRUE** gezet worden om ook de feedback van de trigger groep over te zetten. Als deze op **FALSE** staat blijft de feedback staan en zet hij alles alleen door naar de Action Group

Stap 4: Bevestig met **OK**



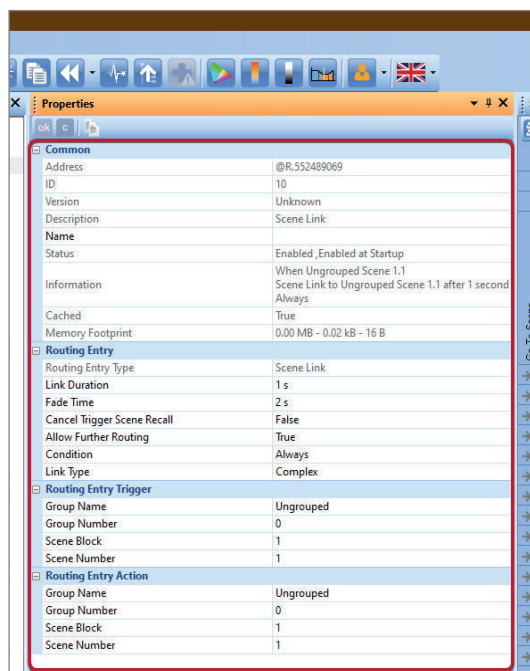


D. LINKS

Deze functie maakt het mogelijk om gegevens met optioneel een tussentijd door te sturen tussen groepen.

De Links zijn onderverdeeld in 3 varianten:

- Scene Link: door een scene te triggeren wordt een andere scene mee geactiveerd
- Block Link: door het triggeren van één van de scenes in een block activeert deze dezelfde scene in een ander Block en Group
- Group Link: Zet scenes van de ene Group over naar de andere Group. Dimwaardes, en lichtwaardes worden niet doorgezet



Stap 1: Voeg in het tabblad **ROUTING ENTRIES** een **LINK** toe.

Rechtermuis > Insert

Stap 2: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken. Geef een duidelijke naam op, beginnende met SL, BL of GL wat voor Scene, Block of Group Link staat

Stap 3: Geef een tijd aan bij **LINK DURATION**. Dit is de tijd hoe lang de action uitgevoerd zal worden na de trigger. Pas eventueel de **FADETIJD** hierbij ook aan

Stap 4: Vul bij **ROUTING ENTRY TRIGGER** de **GROUP**, **BLOCK** en **SCENE** in waardoor deze link getriggert/aangeropen wordt

Stap 5: Vul bij de **ACTION** de **GROUP**, **BLOCK** en **SCENE** in welke actie uitgevoerd mag worden na het verstrijken van de **LINK DURATION** tijd

Stap 6: Bevestig met **OK**



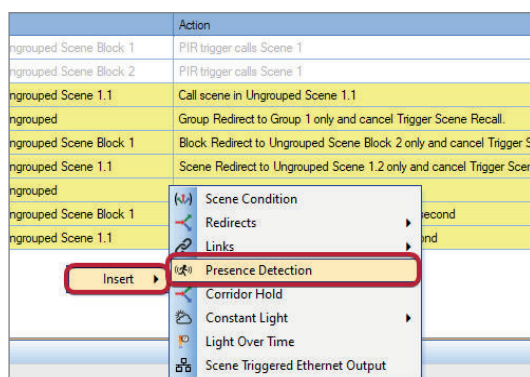
Link type: als deze op **COMPLEX** staat zal de action altijd uitgevoerd worden. Wanneer deze op **SIMPLE** gezet wordt kan deze link doorbroken worden door in dezelfde trigger groep een andere scene op te roepen.

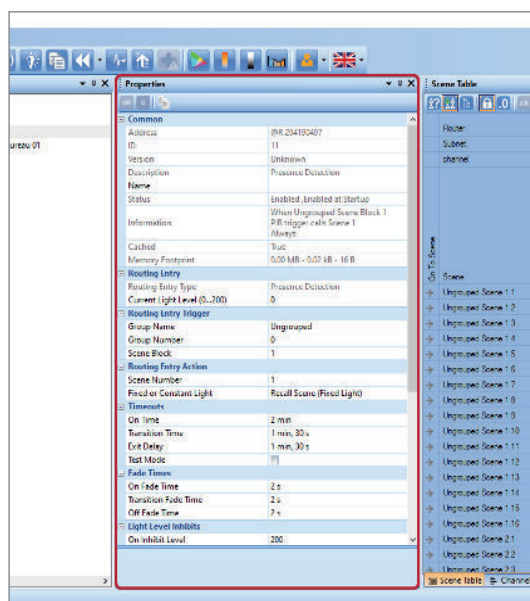
E. PRESENCE DETECTION

Deze functie verwerkt de info van bewegingssensoren.

Stap 1: Voeg in het tabblad **ROUTING ENTRIES** een **PRESENCE DETECTION** toe. Rechtermuis > Insert

Stap 2: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken. Geef een duidelijke naam op, beginnende met PD wat voor Presence Detection staat

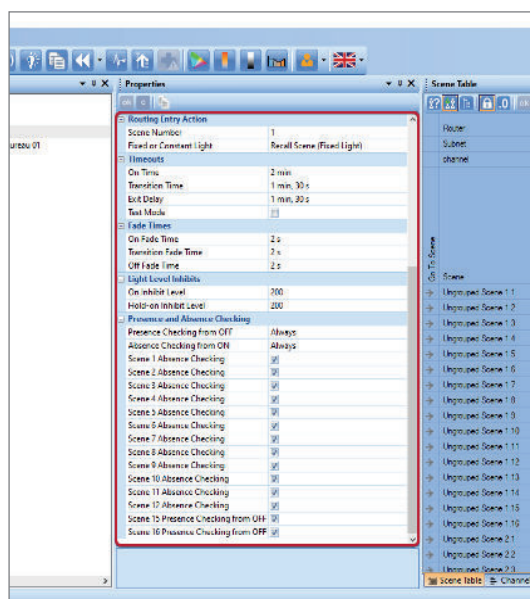




- Kies de **GROUP** met verlichting die geschakeld moet worden
- Kies **FIXED** of **CONSTANT LIGHT**
 - › Fixed is zonder daglichtregeling
 - › Constant Light is met daglichtregeling
- Stel de juiste **TIMEOUTS** in
 - › On time = tijd dat de verlichting aan blijft na bewegingsdetectie
 - › Transition time = tijd dat de verlichting in dimstand blijft nadat er geen beweging meer gedetecteerd is en de on time verstreken is
 - › Exit Delay = tijd dat de sensor geblokkeerd blijft na het handmatig uitschakelen van de verlichting met bijvoorbeeld een schakelaar



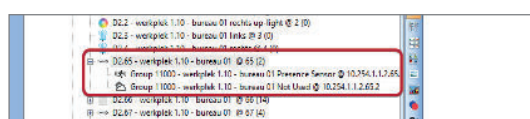
In Test Mode wordt de timer op 15 sec gezet. Vergeet deze niet uit te zetten na het testen!



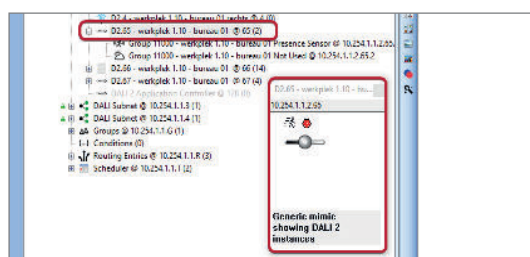
- Pas eventueel de **FADE TIMES** aan
- Presence Checking from OFF = aanwezigheidsdetectie
- Absence Checking from ON = afwezigheidsdetectie
- Door de vinkjes uit te zetten bij de gekozen scene, kan ervoor gekozen worden om bij de gekozen scene de aan/afwezigheid te blokkeren.
- On Inhibit Level = Als de gemeten waarde boven deze waarde komt zal de verlichting bij beweging niet aan gaan.
- Hold-on Inhibit Level = Als de gemeten lichtwaarde boven deze waarde komt zal de verlichting bij beweging niet aan gaan.



Presence Checking from OFF en Absence Checking from ON staan standaard op Always. Onder Always kan er ook gekozen worden voor Never, of een conditie die in hoofdstuk 9 beschreven staat. Scene 1 t/m 12 zijn 'aan' scenes, 13 t/m 16 zijn 'uit' scenes.



Stap 3: Selecteer de juiste sensor in het **DEVICE** tabblad. Geef in het **PROPERTIES** tabblad dezelfde groep in als de verlichting en de **PRESENCE DETECTION** die zojuist gemaakt zijn

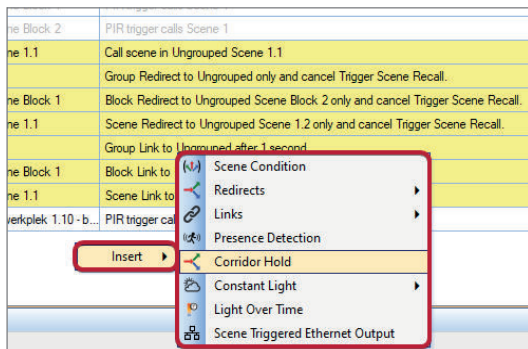


Stap 4: Test de werking van de sensor door dubbel te klikken op de sensor en de symbolen in de pop-ups



Controleer bij het testen altijd of u live bent!





F. CORRIDOR HOLD

Met deze functie is het mogelijk een functie te creëren waarbij de gangzone aan blijft zolang één van de aangrenzende ruimten bezet zijn.

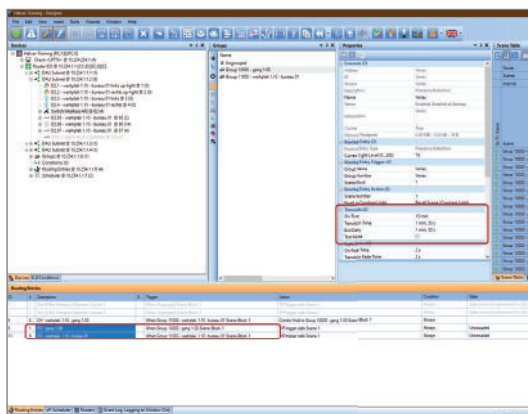
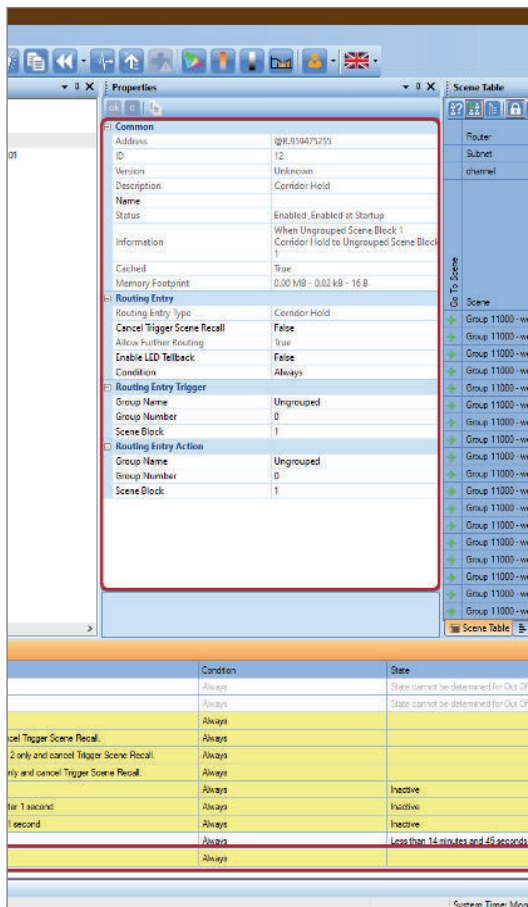
Stap 1: Voeg in het tabblad **ROUTING ENTRIES** een **CORRIDOR HOLD** toe. Rechtermuisknop > Insert

Stap 2: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken. Geef een duidelijke naam op, beginnende met CH wat voor Corridor Hold staat

Stap 3: Voeg bij de **ROUTING ENTRY TRIGGER** het groepsnummer in van één van de kantoren

Stap 4: Voeg bij de **ROUTING ENTRY ACTION** het groepsnummer in van de gang

Stap 5: Herhaal tot alle kantoren aan de betreffende gang een **CORRIDOR HOLD** hebben



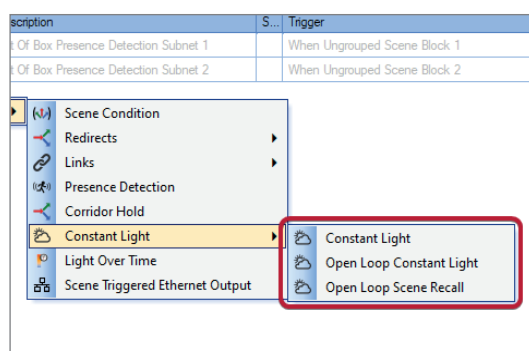
Stap 6: Zorg ervoor dat alle zones, zowel kantoren als de gangzone, een **PRESENCE DETECTION** hebben. Hierbij is het noodzakelijk dat de **ON TIME** van de gangzone hetzelfde of langer is als van de kantoren

Lux waarde	Light Level Output Value	Vergelijkbaar met
<1		
2	11	
5	26	
10	38	schemerig
20	48	
50	65	
100	76	donkere dag
200	87	
500	102	
1.000	114	bewolkt zonnig
2.000	125	
5.000	140	
10.000	152	daglicht
20.000	163	
50.000	178	
100.000	190	zonnige zomerdag

G. CONSTANT LIGHT

Een Constant Light Routing Entry zorgt voor een constante lichtoutput van een groep. Dit is een daglichtregeling. Een Helvar sensor die beschikt over deze daglichtmeter zorgt ervoor dat wanneer het binnenvallend zonlicht sterker wordt, deze functie het licht laat dimmen. Wanneer het lichtniveau daalt zal de functie automatisch de lichten sterker laten branden. Een vereiste voor deze functie is dat de sensor zich in dezelfde ruimte als de armaturen bevindt. Standaard is deze functie in de sensor uitgeschakeld. Er kan zich ook maar één daglicht sensor in een groep bevinden. In de conversie-tabel hiernaast kunt u een schatting vinden van de lux waarden en Designer lichtwaardes. Deze waarden gelden alleen voor Helvar sensoren.

In het onderstaande voorbeeld zullen we de meest gebruikte Constant Lights uitleggen.

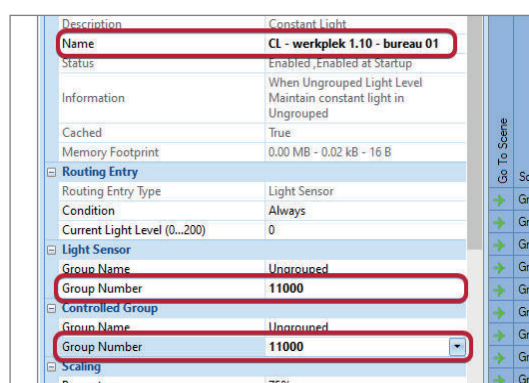


Stap 1: Voeg in het tabblad **ROUTING ENTRIES** een **CONSTANT LIGHT** toe.

Rechtermuis > Insert > Constant Light > Constant Light.

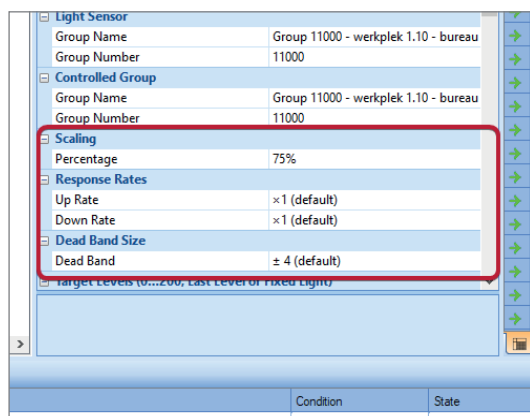
- Kies voor een Constant Light in combinatie met een binnen sensor. Dit type Constant Light zorgt voor een constant licht niveau door de verlichting verder te dimmen naar maten er meer licht inval van buiten is.
- Kies voor een Open Loop Constant Light in combinatie met de 329 buitensensor, waarbij er bij diverse zonlichtwaardes er een aantal % in verlichting binnen aangepast kan worden
- Kies voor Open Loop Scene Recall in combinatie met de 329 buitensensor. Bij dit type constant light kunnen verschillende scenes gestuurd worden afhankelijk van de gemeten lichtwaarde.

Stap 2: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken. Geef een duidelijke naam op, beginnende met CL wat voor Constant Light staat

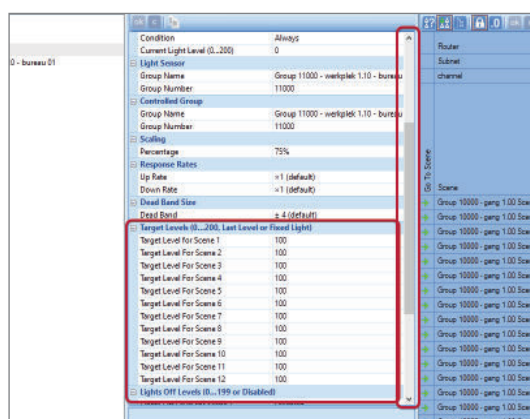


Stap 3: Vul bij Light Sensor de groep in waar de sensor in staat

Stap 4: Vul bij Controlled Group het groepsnummer in van de verlichting die gedimd moet worden. Dit kan de gehele ruimte zijn, vul dan hetzelfde groepsnummer in als hierboven. Dit kan ook een ander groepsnummer zijn van bijvoorbeeld alleen de armaturen aan de raamzijde

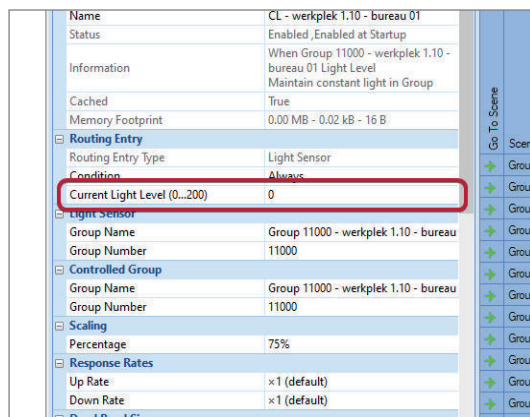


Stap 5: De default waarden van **SCALING** en **RESPONSE RATES** zijn goed, door deze aan te passen kan de verlichting sneller/trager dimmen. **DEAD BAND** zorgt ervoor dat de verlichting niet bij elke wijziging al reageert, maar pas als het 4 levels afwijkt.

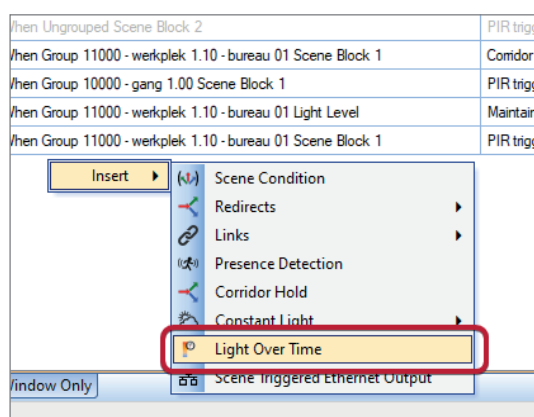


Stap 6: Vul bij de Target Levels de waarden in bij de gebruikte scene

Stap 7: Dim de verlichting totdat de gevraagde Luxwaarde bereikt is, bijvoorbeeld 500Lx (best 's nachts, in een volledig afgewerkte ruimte, reflecties hebben invloed zwarte muren, lichte meubels, tapijtbescherming die nog aanwezig is..)



Stap 8: Lees in de **Constant Light Entry** bij **CURRENT LIGHT LEVEL** de gemeten waarde uit en stel deze in bij **TARGET LEVEL**

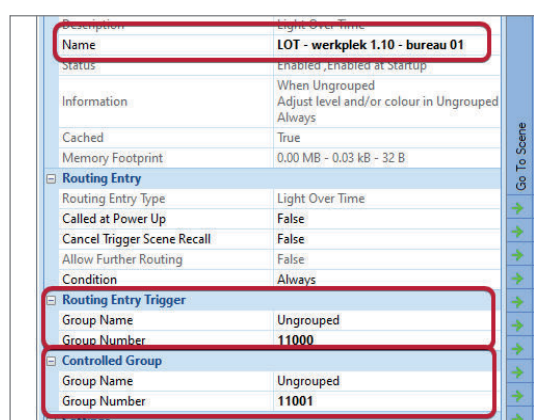


H. LIGHT OVER TIME

Met deze Routing Entry is het mogelijk om de verlichting op basis van tijd van kleur en/of intensiteit te wijzigen. Hiervoor dient wel DALI Type 8 verlichting gebruikt te worden.

Het is ook mogelijk om alleen de intensiteit aan te passen. Hiervoor is DALI Type 8 verlichting niet noodzakelijk.

Stap 1: Voeg in het tabblad **ROUTING ENTRIES** een **LIGHT OVER TIME** toe. Rechtermuis > Insert



Stap 2: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken. Geef een duidelijke naam op, beginnende met LoT wat voor Light over Time staat

Stap 3: **CALLED AT POWER UP** kan aangezet worden zodat deze **ENTRY** altijd geactiveerd wordt als er een router herstart

Stap 4: Vul bij de **ROUTING ENTRY TRIGGER** de groep in waardoor deze Light over Time aangestuurd wordt.

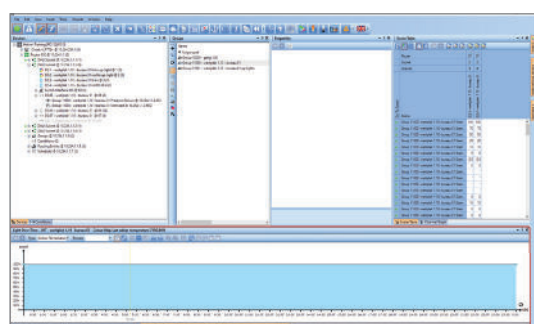
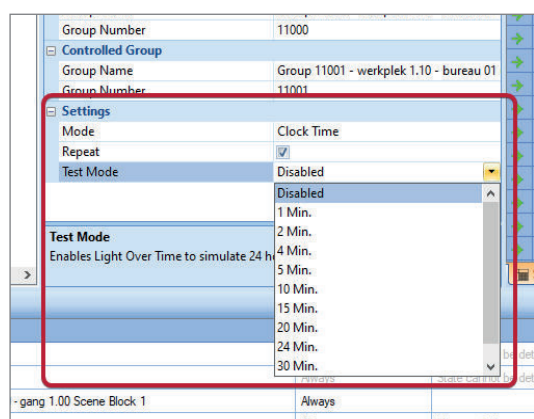
De Light over Time is geactiveerd als de Trigger Group in scene 1 t/m 12 is. Als de Trigger Group in Scene 13 t/m 16 is wordt de Light over Time inactive

Stap 5: Vul bij de **CONTROLLED GROUP** de groep in die aangestuurd moet worden

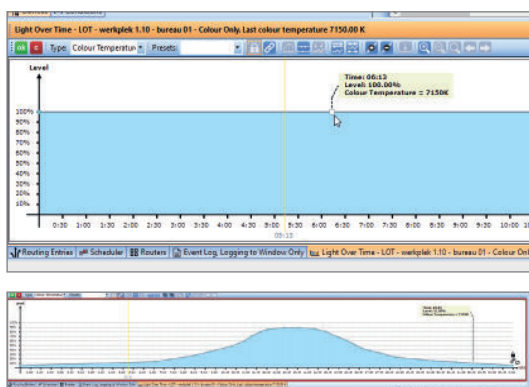
Stap 6: Kies onder **SETTINGS** de **MODE**

- > Clock Time: bij het triggeren gaat de verlichting naar de ingestelde waarde die op dit tijdstip is ingesteld
- > Triggered: bij het triggeren gaat de verlichting naar de ingestelde waarde van 00:00 en begint vanuit dit punt met zijn cyclus

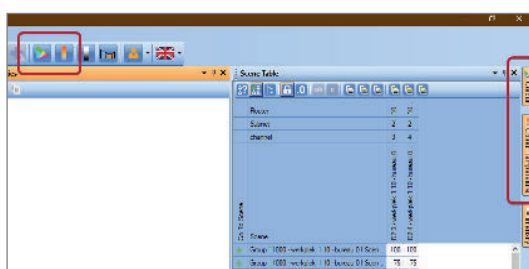
- Activeer Test Mode om de cyclus versneld af te laten lopen
Vergeet deze niet uit te zetten na het testen!



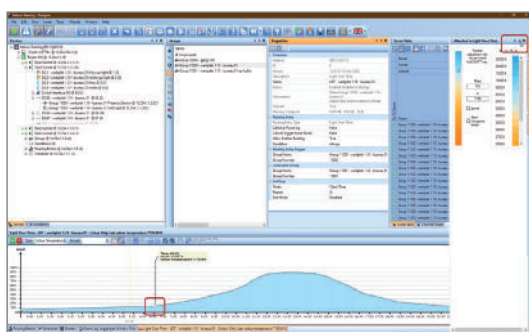
Stap 7: Dubbelklik op de **LIGHT OVER TIME** in het **ROUTING ENTRIES** tabblad om de instelling aan te passen. Hier kunt u het type Light over Time kiezen. Bijvoorbeeld één van de presets. Ook het laden van een eerder opgeslagen Light over Time cyclus is mogelijk.



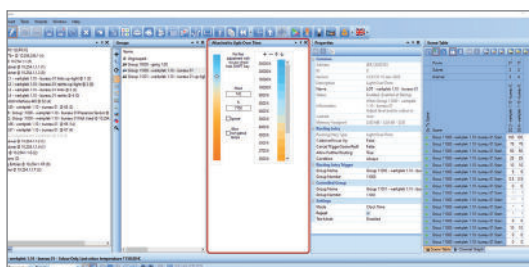
Stap 8: Houd Ctrl ingedrukt en druk in het schema op een willekeurige plaats om een punt toe te voegen. De punten die toegevoegd worden bepalen de intensiteit van de verlichting. Zet met de pijltjes toetsen de punten goed



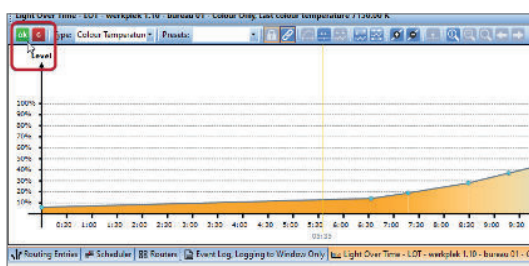
Stap 9: Klik op een punt om de lichtkleur aan te passen. Klik aan de rechterkant op het Colour of Colour Temperature tabblad of klik op



Klik op de punaise om het venster vast te zetten.



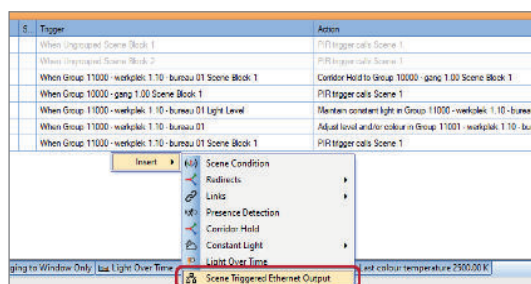
Kies hier de gewenste kleur of kleurtemperatuur voor het geselecteerde punt



Stap 10: Bevestig met **OK**. Er komt een verticale gele lijn in het venster wat aangeeft waar de LoT zich bevindt.



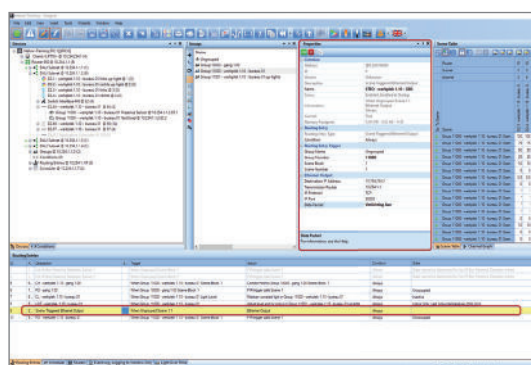
Als de Light Over Time aan staat zal er een verticale gele lijn zichtbaar worden op de huidige tijd. Ook in het Routing Entries tabblad is de State zichtbaar. Hieraan is te zien of hij actief is en wat de laatst gestuurde waarde is. Als de Light Over Time inactief is zal er Inactive staan.



I. SCENE TRIGGERED ETHERNET OUTPUT

Via deze Entry kunnen we door het triggeren van een scene een commando via ethernet versturen. Dit kan naar een Router in een andere workgroup zijn, maar ook naar een AV-partij om bijvoorbeeld de beamer/tv schermen aan te sturen. Het commando mag maximaal 36 tekens lang zijn.

Stap 1: Voeg in het tabblad **ROUTING ENTRIES** een Scene Triggered Ethernet Output toe. Rechtermuisknop > Insert

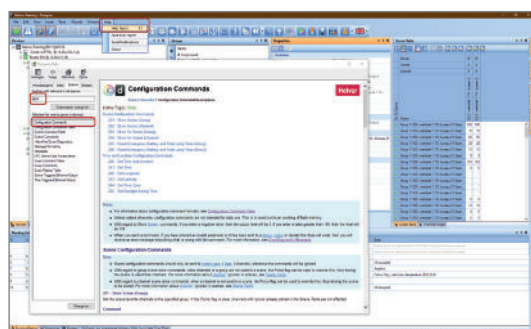


Stap 2: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken. Geef een duidelijke naam op, beginnende met STEO wat voor Scene Triggered Ethernet Output staat

Stap 3: Vul bij de **ROUTING ENTRY TRIGGER** de groep, block en scene in waarop getriggerd moet worden

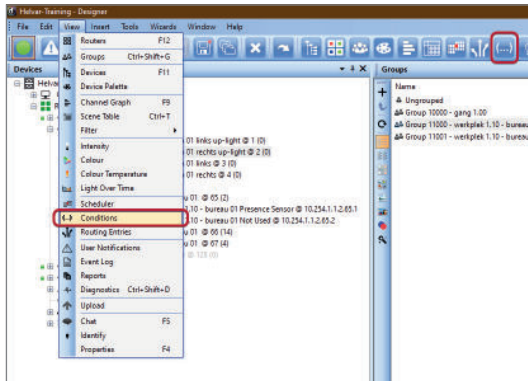
Stap 4: Vul bij **ETHERNET OUTPUT** de gewenste gegevens in. Vul bij **TRANSMISSION ROUTER** de router in waar de groep van de trigger in zit. Dit beperkt onnodige communicatie tussen de routers

Stap 5: Bevestig met **OK**



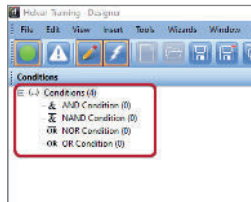
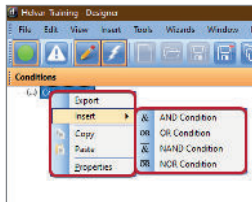
De standaard instellingen m.b.t. HelvarNet voor de communicatie tussen verschillende workgroups. TCP poort 50000. Voor de commando's die verstuurd kunnen worden kunt u de help file raadplegen.

Conditie staan ons toe om de functionaliteit van alle bedieningen en Routing Entries verder te specificeren als dit nodig is. Een conditie/voorwaarde gaat altijd uit van het principe dat er iets WEL uitgevoerd mag worden, als alle voorwaarde(n) dus waar zijn zal de actie waar deze conditie aan gekoppeld is gewoon uitgevoerd worden.

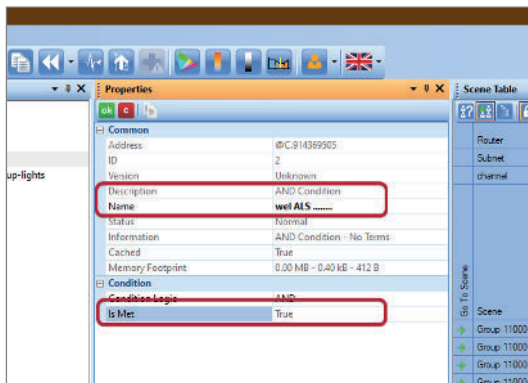


A. CONDITIE AANMAKEN

Stap 1: Open het tabblad **CONDITIONS**, dit tabblad is te openen via **VIEW > CONDITIONS**, of via 



Stap 2: Rechtermuisklik op **CONDITIONS > INSERT** > hier heeft u de keuze uit de volgende vergelijkmogelijkheden: **AND – OR – NAND – NOR**.



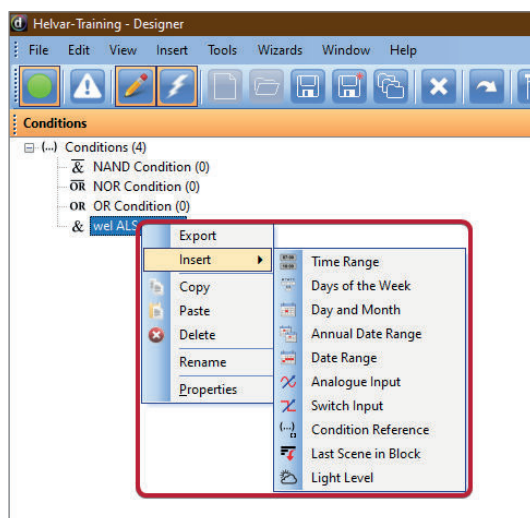
Stap 3: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken.

Geef een duidelijke naam op. Deze benaming wordt in het selectie scherm zichtbaar.

Bij Condition Logic is het type AND – OR – NAND – NOR nog aan te passen



'Is Met' in de properties geeft aan of de conditie op dat moment waar of onwaar is.



B. VOORWAARDE TOEVOEGEN

Stap 1: Rechtermuisklik op de **CONDITION > INSERT** > maak hier de keuze voor het type voorwaarde wat toegevoegd moet worden.

Time Range: wanneer de actuele tijd zich tussen de twee punten bevindt zal de voorwaarde True zijn. Deze punten kunnen vaste tijdstippen zijn zoals 8h30 maar kunnen ook bepaald worden via de astronomische klok met eventueel een offset. Bijvoorbeeld "Sunrise + 30 minuten".

Days of the Week: dagen van de week kunnen geselecteerd worden waarop de voorwaarde True is.

Day and Month: jaarlijks terugkerende vaste dag.

Annual Date Range: jaarlijks terugkerende periode.

Date Range: eenmalige periode van dagen.

Analogue Input: wanneer u gebruikt maakt van de 942 input module kan u hier refereren naar de input source van de benodigde analoge ingang (0-10V). Hierdoor zal deze ingang iedere 5 seconden gemonitord worden. De analogue value geeft u een percentage terug. Als dit percentage zich binnen de input range bevindt zal de voorwaarde waar zijn. Voor meer info omtrent de input source verwijzen wij u graag door naar de help file.

Switch Input: deze voorwaarde kan ook aan een input source gekoppeld worden maar geeft geen percentages terug. Dit is een 1 op 1 koppeling met de aangesloten ingang en kan enkel gebruikt worden met binaire ingangen. Als het contact gesloten is, dan is deze voorwaarde "true"

Condition Reference: u kan refereren naar een andere conditie. Op deze manier kan u bijvoorbeeld eenmalig een tijdsconditie aanmaken en deze hergebruiken door er vanaf andere condities naar te refereren. Bij een eventuele latere aanpassing hoeft u dan slechts eenmaal de tijd aan te passen.

Last Scene In Block: via deze voorwaarde kan u afhankelijk van de laatste gestuurde scene in een groep keuzemogelijkheden inbouwen. Let hierbij wel op met eventuele combinaties van een presence detection.

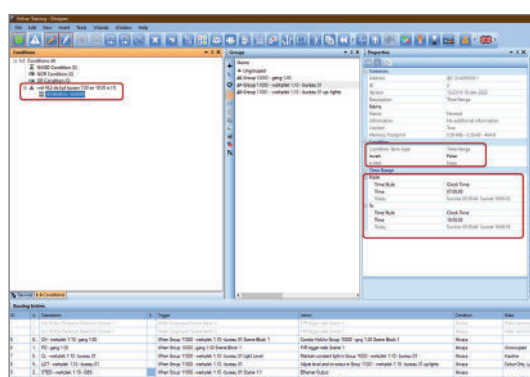
Light Level: afhankelijk van de gemeten lichtwaarde is de voorwaarde waar of niet.

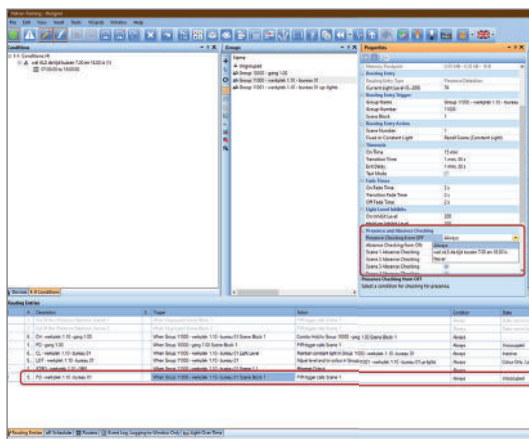
Stap 2: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken. Geef eventueel een benaming.

INVERT geeft de mogelijkheid om de voorwaarde om te draaien.



'Is Met' in de properties geeft aan of de conditie op dat moment waar of onwaar is.

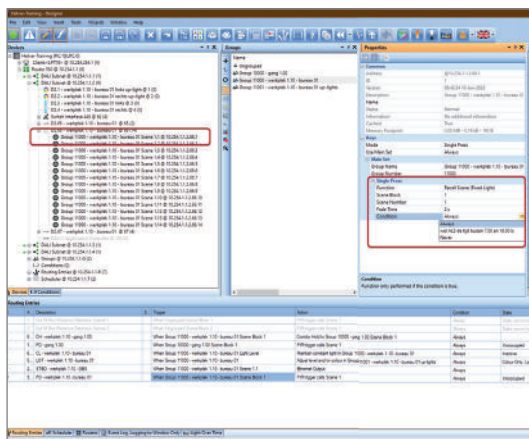




C. CONDITIES KOPPELEN

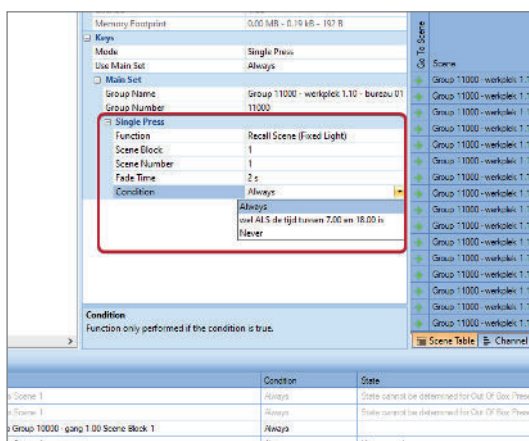
Waar kunnen Conditions toegepast worden? Dit kan bij iedere Routing Entry, maar ook bij individuele bedieningsknoppen. Enkele voorbeelden hiervan zijn:

- Routing Entries:
 - › Detectie van de sensoren mag enkel tijdens kantoor uren werken en niet in de nacht.
 - › In een ziekenhuis mag de verlichting niet uitgestuurd worden als de noodschakelaar in de verpleegpost is ingeschakeld.
 - › Wanneer een weerstation regen detecteert mag de zonwering niet actief zijn.



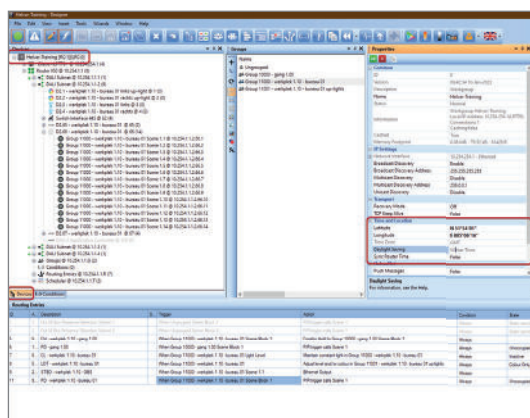
- Bedieningen:
 - › Afhankelijk van een 'Master' schakelaar mogen bepaalde verlichtingszones niet uitgeschakeld worden.
 - › Handbediening voor de zonwering moet geblokkeerd worden als de glazenwasschakelaar actief is.

Stap 1: Open het onderdeel waarbij de conditie gebruikt moet worden. Dit kan een bedieningselement, een Routing Entry maar bijvoorbeeld ook een tijdsturing zijn. Open de **PROPERTIES**



Stap 2: Onder **MAIN SET > CONDITION** is nu naast **ALWAYS/NEVER** de aangemaakte conditie erbij gekomen.

Via een scheduler kunnen we acties starten op bepaalde tijdstippen. Dit kan een vast tijdstip zijn maar ook een actie die afhankelijk is van de astronomische klok, eventueel met een offset hierop.



A. COÖRDINATEN INSTELLEN

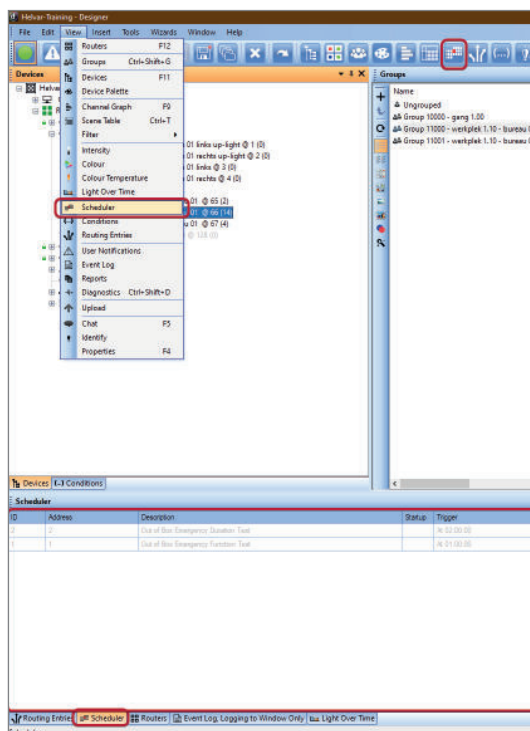
Stap 1: Klik in het tabblad **DEVICES** met de rechtermuisknop op het eerste element in de tree (de Workgroup Name) en open de **PROPERTIES**. Pas hierin de **LATITUDE** en **LONGITUDE** aan

Stap 2: Bevestig met **OK**



Amsterdam: Latitude N 52°22'12" / Longitude E 4°53'42"

Brussel: Latitude N 50°51'1" / Longitude E 4°21'6"



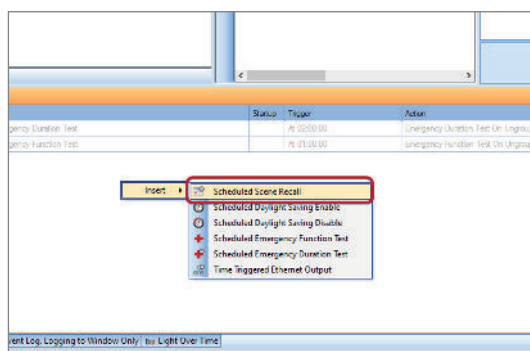
B. SCHEDULED SCENE RECALL TOEVOEGEN

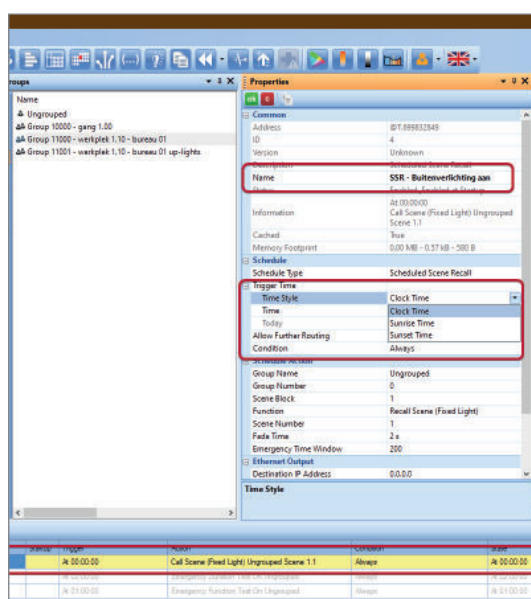
Stap 1: Open het tabblad **SCHEDULER**

Stap 2: Voeg in het tabblad **SCHEDULER** een **SCHEDULED SCENE RECALL** toe. Rechtermuisknop > Insert



De twee lichtgrijze regels staan er om de noodverlichting 'out of the box' al te laten testen, deze kunnen niet verwijderd worden.

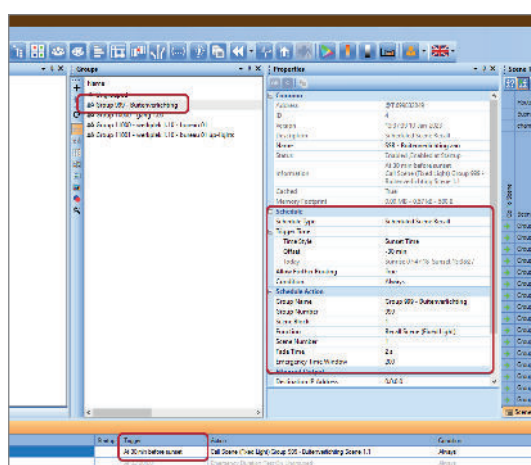




Stap 3: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken.

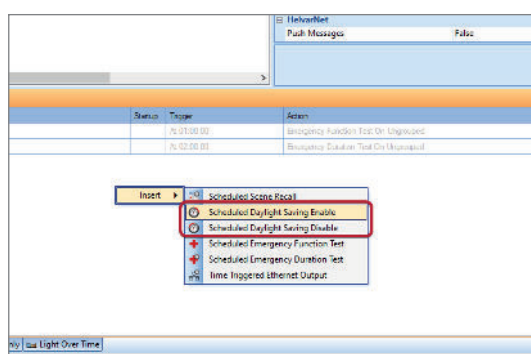
Geef een duidelijke naam op, beginnende met SSR wat voor Scheduled Scene Recall staat

Stap 4: Kies bij **TIME STYLE** voor **CLOCK TIME** om een vaste kloktijd te gebruiken, of voor **SUNRISE/SUNSET** met een eventuele offset om de astroklok te gebruiken.



Stap 5: Vul onder **SCHEDULE ACTION** in welke scene gestuurd moet worden.

Stap 6: Bevestig met **OK**



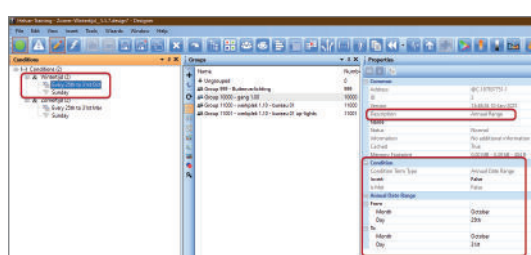
C. ZOMERTIJD EN WINTERTIJD INSTELLEN

Het systeem heeft geen vooraf ingestelde zomertijd en wintertijd schakeling, wel kunnen we deze zelf creëren. Dit doen we in onderstaande stappen, waarbij een aparte file gemaakt wordt zodat we deze in elk volgende project kunnen uploaden.

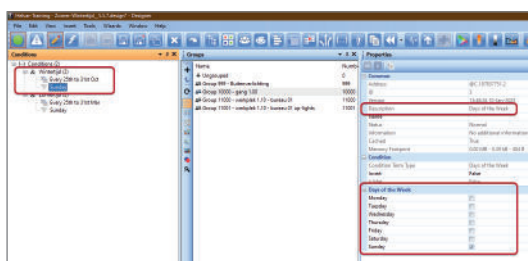
Stap 1: Open het tabblad **SCHEDULER**

Stap 2: Voeg in het tabblad **SCHEDULER** een **SCHEDULED DAYLIGHT SAVING ENABLE** en een **SCHEDULED DAYLIGHT SAVING DISABLE** toe. Rechtermuisknop > Insert

Stap 3: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken



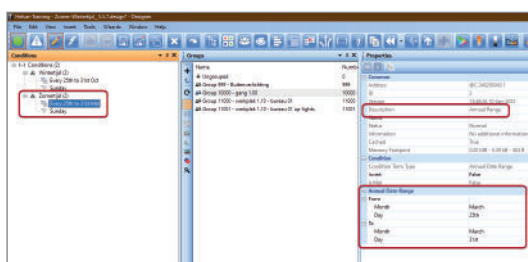
Noem de Scheduled Daylight Saving Disable '**WINTERTIJD**'
Noem de Scheduled Daylight Saving Enable '**ZOMERTIJD**'



Step 4:

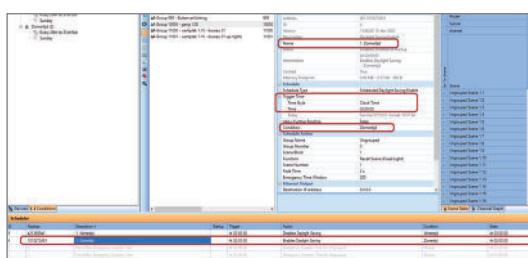
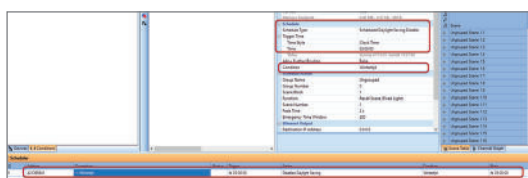
Scheduled Daylight Savings Enable:

Start zomertijd: om 2h00 op voorwaarde dat het een zondag is tussen 25 en 31 maart. De conditie dient u zelf aan te maken. Wanneer u gebruikt maakt van scheduler moet u deze functie toevoegen.



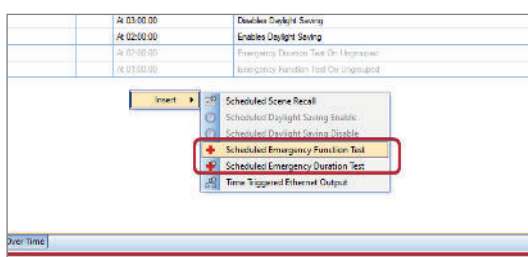
Scheduled Daylight Savings Disable:

Start wintertijd: om 3h00 op voorwaarde dat het een zondag is tussen 25 en 31 oktober. De conditie dient u zelf aan te maken. Wanneer u gebruikt maakt van scheduler moet u deze functie toevoegen.



Step 5: Bevestig met **OK**

De gemaakte condities en scheduler entries kunnen opgeslagen worden in een Designer file, zie hiervoor hoofdstuk 11A. Hoofdstuk 11B behandelt hoe de gemaakte offline file in een nieuwe installatie geüpload kan worden.



D. DURATION TEST EN FUCTION TEST TOEVOEGEN

Noodverlichtingsarmaturen welke geschikt zijn voor DALI kunnen ook via de kalenderfunctie aangestuurd en getest worden. Hierbij moet wel rekening gehouden worden met de voorgeschreven testmomenten. De gemeten waarden zijn uit te lezen via het Emergency Report zoals omschreven in 4B.

Step 1: Open het tabblad Scheduler

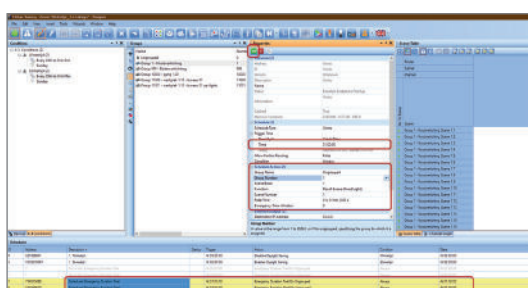
Step 2: Voeg in het tabblad Scheduler een '**SCHEDULED EMERGENCY FUNCTION TEST**' en een 'Scheduled Emergency Duration Test' toe

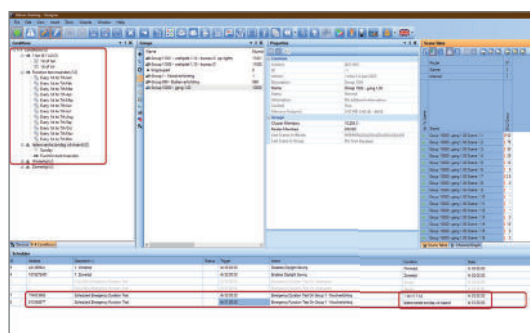
Rechtermuis > Insert

Step 3: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op Properties om de instellingen zichtbaar te maken. Geef een duidelijke naam aan beide regels

Step 4: Kies de tijd waarbij de test uitgevoerd moet worden

Step 5: Kies de groep met de noodverlichtingsarmaturen



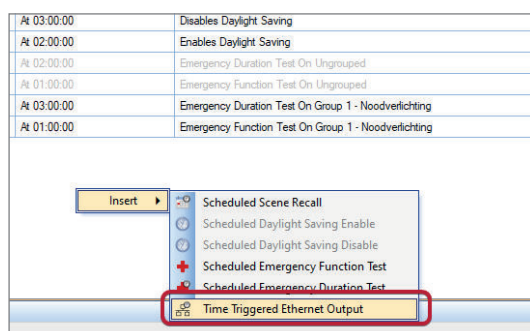


Stap 6: Maak een conditie aan voor beide regels.

Voorbeeld: *(dit is puur een voorbeeld en niet gebaseerd op een eis of iets dergelijks)*

- Duration Test op 1 januari en 1 augustus
- Function Test op elke 1^e maandag van de maand, door middel van een Condition Reference

Stap 7: Bevestig met **OK**



E. TIME TRIGGERED ETHERNET OUTPUT

Via deze entry kunnen we op basis van tijd een commando via Ethernet versturen, dit kan naar een andere Helvar router in een andere workgroup zijn. Maar bijvoorbeeld ook naar een AV-partij om de beamer/tv schermen aan te sturen. Het commando mag maximaal 36 tekens lang zijn.

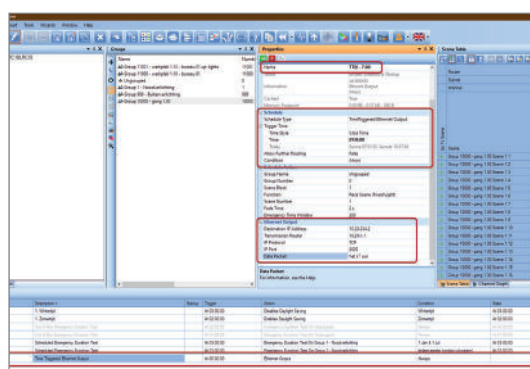
Stap 1: Voeg in het tabblad **SCHEDULER** een **TIME TRIGGERED ETHERNET OUTPUT** toe. Rechtermuisknop > Insert

Stap 2: Klik met de rechtermuisknop op de toegevoegde regel. Klik op **PROPERTIES** om de instellingen zichtbaar te maken. Geef een duidelijke naam op, beginnende met **TTEO** wat voor Time Triggered Ethernet Output staat

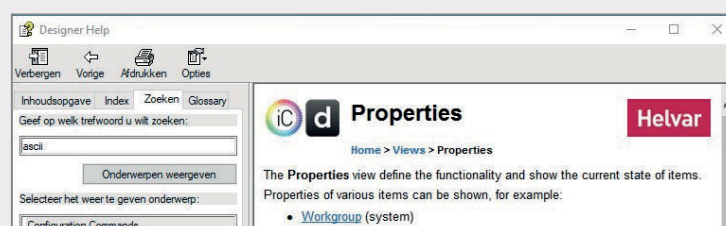
Stap 3: Vul bij de **TRIGGER TIME** de tijd in waarop de actie verstuurd moet worden

Stap 4: Vul bij **ETHERNET OUTPUT** de gewenste gegevens in. Vul bij **TRANSMISSION ROUTER** een willekeurige router uit het systeem in

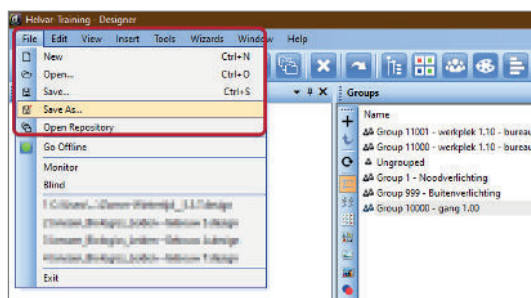
Stap 5: Bevestig met **OK**



De standaard instellingen m.b.t. HelvarNet voor de communicatie tussen verschillende workgroups. TCP poort 50000. Voor de ASCII commando's die verstuurd kunnen worden kunt u de help file raadplegen -> control of query commands).

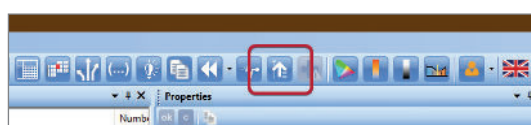


Elke wijziging die doorgevoerd wordt is live. Het is mogelijk om een systeem op te slaan, offline aan te passen en weer te uploaden in het online systeem. De enige voorwaarde is dat de adresvolgorde hetzelfde moet zijn.



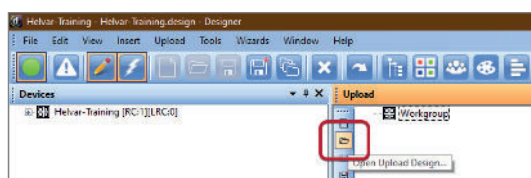
A. BACK-UP OPSLAAN

Stap 1: Sla het bestand op

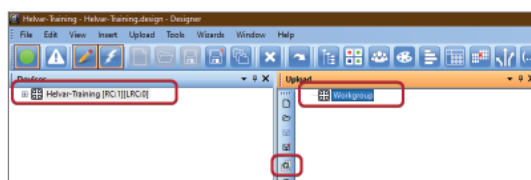


B. UPLOADEN DESIGNER FILE

Stap 1: Open het tabblad **UPLOAD**, dit kan ook via **VIEW > UPLOAD** of door op  te klikken



Stap 2: Klik op  en selecteer het bestand

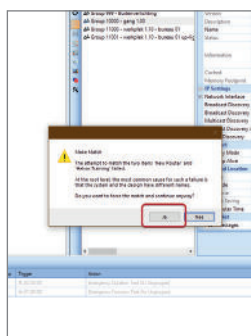
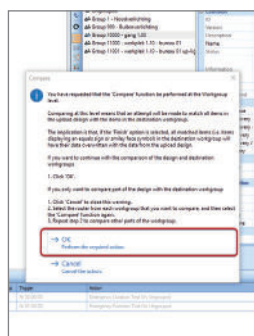


Stap 3: Klik in beide tabbladen op de Workgroup Name

Stap 4: Druk op  om de online file met de upload file te vergelijken

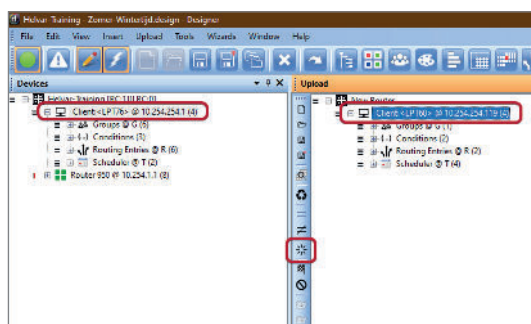


In sommige gevallen is het mogelijk om alle Routing Entries vooraf al te maken. Voeg dan in de vooraf gecreëerde file één router toe, dit is noodzakelijk voor het uploaden. Pas hierbij ook stap 4 aan door niet op  maar op  te drukken, zo worden de systemen aan elkaar gekoppeld zonder dat er adressen beschikbaar zijn.

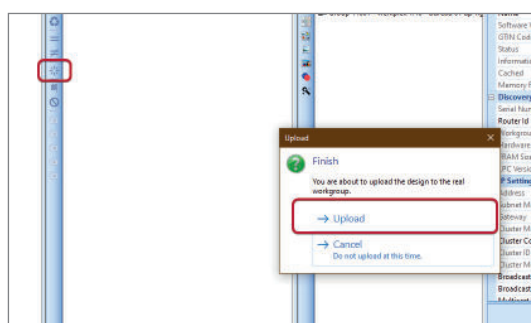


Stap 5: De schermen geven nu een aantal meldingen:

-  Dit item komt niet overeen met het andere item
-  Gegevens kloppen niet, en zijn te uploaden
-  Alle gegevens van dit onderdeel komen overeen
-  Dit item is gelijkwaardig, niet alle instellingen zullen overgenomen worden
-  Dit item is hetzelfde, alles wordt volledig overgenomen



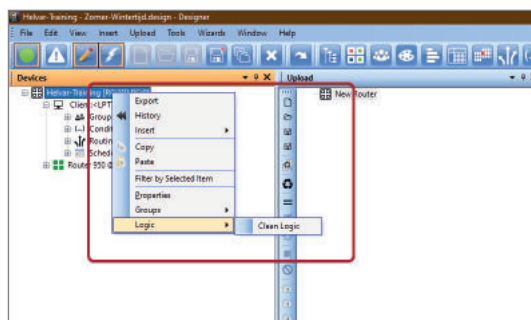
Stap 6: Klik op een onderdeel en vervolgens op  om de onderdelen vanuit de upload toe te voegen aan de online file



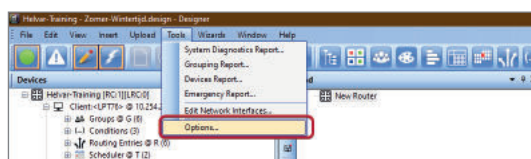
Stap 7: Klik als laatste, als alle onderdelen toegevoegd zijn op  om alle onderdelen die geüpload moeten worden toe te voegen en klik in de pop-up op **UPLOAD**

Stap 8: Kijk of het groene balkje onder in het scherm volledig doorloopt. Bij mislukken van het upload proces is niet alles geüpload en zal het proces nog eens gedaan moeten worden

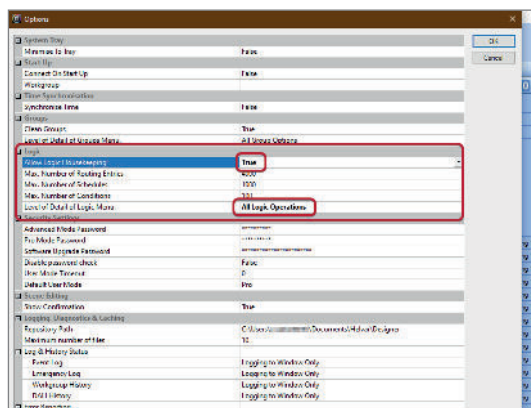
Stap 9: Sluit het upload scherm



Stap 10: Klik met de rechtermuisknop op de **WORKGROUP NAME** > **LOGIC** > **ADD LOGIC**, om alle gegevens in de juiste routers te plaatsen. Mocht dit de eerste keer zijn en is het Logic menu daarom niet beschikbaar, volg dan eerst de stappen 11 en 12.



Stap 11: Open de **OPTIONS** onder menubalk **TOOLS**



Stap 12: Zet **LEVEL OF DETAIL OF GROUPS MENU** op **ALL GROUP OPTIONS**

Zet **ALLOW LOGIC HOUSEKEEPING** op **TRUE**

Zet **LEVEL OF DETAIL OF LOGIC MENU** op **ALL LOGIC OPERATIONS**



Helvar

Helvar in Nederland
Lighting Controls B.V.
Ambachtstraat 3
4143 HB Leerdam
Nederland

T +31 (0)345 633679
E info@helvar.nl
I www.helvar.nl
webshop.helvar.nl

Helvar in België
Lighting Controls Belgium
Industriepark Noord 27
9100 Sint-Niklaas
België

T +32 (0)37 77 81 77
E info@helvar.be
I www.helvar.be
webshop.helvar.be