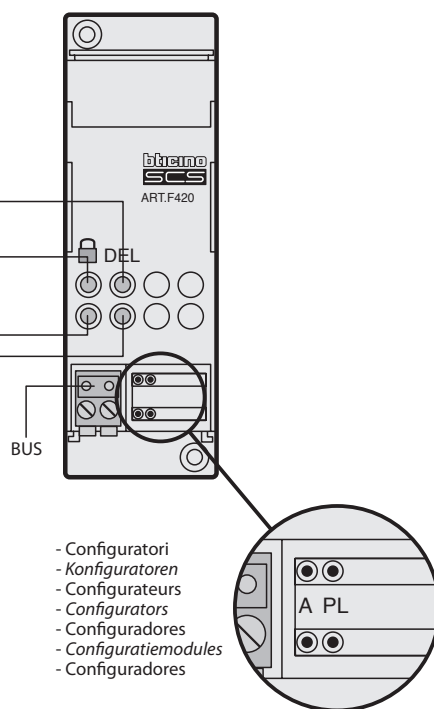


- Tasto cancellazione scenari
 - Taste Szenarios löschna
 - Touche effacement ambiances
 - Scenario deleting key
 - Tecla de cancelación escenarios
 - Toets voor het wissen van scenario's
 - Tecla de eliminação dos cenários
-
- Tasto blocco/sblocco programmazione
 - Taste Programmierung blockieren/freigeben
 - Touche blocage/déblocage programmation
 - Lock/unlock programming key
 - Tecla de bloqueo/desbloqueo programación
 - Toets voor het blokkeren/deblokkeren van de programmering
 - Tecla bloqueio/desbloqueio da programação
-
- LED stato programmazione
 - LED Zustand Programmierung
 - LED état programmation
 - Programming state LED
 - LED estado programación
 - Programmeerstatus LED
 - Indicador luminoso do estado da programação
-
- LED reset scenari/apprendimento
 - LED Reset Szenarios/Lernphase
 - LED réinitialisation ambiances/apprentissage
 - Reset scenarios/learning LED
 - LED restablecimiento escenarios/instrucción
 - Reset scenario's/leerfunctie LED
 - Indicador luminoso reinicio dos cenários/ajuste



- Configuratori
- Konfiguratoren
- Configureurs
- Configurators
- Configuradores
- Configuratiemodules
- Configuradores

Contenitore: DIN 2 moduli
 Alimentazione: 18÷27 Vdc dal Bus
 Assorbimento: 20 mA max dal Bus
 Temperatura di impiego: 5÷35°C

Behälter: DIN 2 Module
 Speisung: 18÷27 Vdc vom Bus
 Stromaufnahme: 20 mA max voml Bus
 Betriebstemperatur: 5÷35°C

Boîtier: DIN 2 modules
 Alimentation: 18÷27 Vdc du Bus
 Puissance absorbée: 20 mA max du Bus
 Température d'exercice: 5÷35°C

Container: DIN 2 modules
 Power supply: 18÷27 Vdc from the Bus
 Absorption: 20 mA max from the Bus
 Temperature of use: 5÷35°C

Recipiente: DIN 2 módulos
 Alimentación: 18÷27 Vdc mediante Bus
 Potencia absorbida: 20 mA máx mediante Bus
 Temperatura de empleo: 5÷35°C

Behuizing: DIN 2 modules
 Voeding: 18÷27 Vdc via de Bus
 Stroomopname: 20 mA max via de Bus
 Bedrijfstemperatuur: 5÷35°C

Recipiente: DIN 2 módulos
 Alimentação: 18÷27 Vcc mediante Bus
 Potência de absorção: 20 mA Max mediante Bus
 Temperatura de emprego: 5÷35°C

Descrizione

Il dispositivo permette di memorizzare fino a 16 scenari con un massimo di 100 comandi ciascuno. Sul frontale dell'articolo sono presenti due tasti e due LED. Il primo tasto serve per bloccare o sbloccare la programmazione evitando operazioni involontarie come la cancellazione degli scenari ed il LED corrispondente ne indica lo stato: verde programmazione possibile, rosso programmazione bloccata, arancio blocco temporaneo. Il secondo tasto serve per cancellare tutti gli scenari, il LED sottostante indica l'avvenuta cancellazione oppure che il dispositivo è in fase di apprendimento. La creazione, modifica o attivazione degli scenari avviene tramite il Comando speciale (art. L4651/2) o il Touch screen (art. L/N/NT4683).

Beschreibung

Die Vorrichtung ermöglicht es, bis zu 16 Szenarios mit jeweils maximal 100 Steuerungen zu speichern. Auf der Vorderseite des Artikels befinden sich zwei Tasten und zwei LED-Anzeigen. Mit der ersten Taste kann die Programmierung blockiert oder freigegeben werden, wodurch zum Beispiel das unbeabsichtigte Löschen von Szenarios vermieden wird. Die dazu gehörende LED-Anzeige informiert über den Zustand der Programmierung: grün - Programmierung möglich, rot - Programmierung blockiert, orange - vorübergehend blockiert. Mit der zweiten Taste können alle Szenarios gelöscht werden, die darunter befindliche LED-Anzeige informiert über den erfolgten Löschvorgang oder meldet, dass sich die Vorrichtung in der Lernphase befindet. Das Erstellen, Ändern oder Aktivieren der Szenarios erfolgt über die Spezialsteuerung (Art. L4651/2) oder über Touch Screen (Art. L/N/NT4683).

Description

Le dispositif permet de mémoriser jusqu'à 16 ambiances avec un maximum de 100 commandes chacune. Sur la façade avant de la référence se trouvent deux touches et deux LED. La première touche sert à bloquer ou débloquer la programmation, en évitant des opérations involontaires, telles que l'effacement des ambiances; le LED correspondant en indique l'état: vert programmation possible, rouge programmation bloquée, orange blocage temporaire. La deuxième touche sert à effacer toutes les ambiances, le LED placé au-dessous indique l'annulation effectuée ou bien que le dispositif est en phase d'apprentissage. La création, modification ou activation des ambiances se fait à l'aide de la Commande spéciale (réf. L4651/2) ou de l'écran tactile (réf. L/N/NT4683).

Description

The device can save up to 16 scenarios with a maximum of 100 commands each. There are two keys and two LED on the front of the item. The first key locks or unlocks the programming, preventing accidental operations such as deleting the scenarios and the corresponding LED indicates the state: green programming possible, red programming locked, orange temporary lock. The second key deletes all the scenarios, the LED underneath indicates that the deleting has taken place or that the device is in the learning phase. The scenarios are created, modified or activated by means of the Special control panel (item L4651/2) or the Touch screen (item L/N/NT4683).

Descripción

El dispositivo permite memorizar hasta 16 escenarios con un máximo de 100 comandos cada uno. En el frontal del artículo se han incorporado dos teclas y dos LEDs. La primera tecla sirve para bloquear o desbloquear la programación, previniendo operaciones involuntarias como la cancelación de los escenarios y el LED correspondiente indica su estado: Verde programación posible, rojo programación bloqueada, anaranjado bloqueo provisorio. La segunda tecla sirve para cancelar todos los escenarios, el LED inferior indica que se ha efectuado la cancelación o que el dispositivo se encuentra en fase de instrucción. La creación, modificación o activación de escenarios se produce por medio del comando especial (art. L4651/2) o la pantalla sensitiva Touch screen (art. L/N/NT4683).

Beschrijving

Dit apparaat biedt de mogelijkheid om tot en met 16 scenario's met ieder maximaal 100 commando's op te slaan. Op het voorpaneel van het apparaat zijn twee toetsen en twee LED's aanwezig. De eerste toets blokkeert of deblokkeert de programmering om ongewenste wijzigingen te voorkomen - bijvoorbeeld het uitwissen van scenario's - en de bijbehorende LED geeft de status van deze toets aan: als deze groen is, is het programmeren mogelijk, als deze rood is, is het programmeren onmogelijk en de kleur oranje geeft aan dat het programmeren tijdelijk onmogelijk is. De tweede toets dient voor het uitwissen van alle scenario's en de LED onder de toets geeft aan of de scenario's uitgewist zijn of dat de leerfunctie van het apparaat geactiveerd is. Het aanmaken, wijzigen en activeren van scenario's wordt gedaan met behulp van het speciale bedieningsstoelstel (art. L4651/2) of met een Touch screen (art. L/N/NT4683).

Descrição

O dispositivo permite memorizar até 16 cenários com 100 comandos ao máximo cada um. Na fachada do produto existem duas teclas e dois indicadores luminosos. A primeira tecla serve para bloquear ou desbloquear a programação evitando operações involuntárias como a eliminação dos cenários e o indicador luminoso correspondente indica o seu estado: verde programação possível, vermelho programação bloqueada, laranja bloqueio temporário. A segunda tecla serve para eliminar todos os cenários, o indicador luminoso em baixo indica que a eliminação foi feita, ou então que o dispositivo está na fase de ajuste. A criação, modificação ou ativação de cenários se realiza por intermédio do Comando especial (art. 4651/2) ou o Touch Screen (art. L/N/NT4683).

Configurazione

Per abbinare un Modulo scenari ad un comando, inserire nelle sedi [A] e [PL] i medesimi configuratori di Ambiente e Punto Luce. Si possono installare più Moduli scenari nel medesimo impianto assegnandogli indirizzi diversi. Per configurare il Comando speciale (art. L4651/2), oltre alle sedi [A] e [PL], bisogna considerare anche [M] e [SPE]. Inserendo in [SPE] il configuratore 6 si predispose il dispositivo per il controllo del modulo scenari, inserendo poi in [M] un configuratore da 1 a 4 si sceglie il gruppo di scenari da comandare con i 4 tasti come indicato in tabella.

Configuration

Um ein Szenario-Modul einer Steuerung zuzuordnen, müssen die Konfiguratoren [A] für den Bereich und [PL] für die Lichtsteckdose an den entsprechenden Positionen [A] und [PL] angebracht werden. Es können mehrere Szenario-Module in einer Anlage installiert werden, dabei werden ihnen unterschiedliche Adressen zugewiesen. Für die Konfiguration der Spezialsteuerung (Art. L4651/2) müssen über [A] und [PL] hinaus auch [M] und [SPE] konfiguriert werden. Mit Hilfe des Konfigurators 6 in der Position [SPE] wird die Vorrichtung für die Kontrolle des Szenario-Moduls eingestellt, mit einem Konfigurator von 1 bis 4 in [M] wird die Szenario-Gruppe ausgewählt, die mit den 4 Tasten wie in der Tabelle angegeben gesteuert werden sollen.

Configuration

Pour associer un Module ambiances à une commande, introduire dans les logements [A] et [PL] les mêmes configureurs de Milieu et Point Lumière. On peut installer plusieurs Modules ambiances sur la même installation, en leur assignant des adresses différentes. Pour configurer la Commande spéciale (réf. L4651/2), en plus des logements [A] et [PL], il faut considérer aussi [M] et [SPE]. En introduisant dans [SPE] le configureur 6, on prédispose le dispositif pour le contrôle du module ambiances, en introduisant ensuite en [M] un configureur de 1 à 4 on choisit le groupe d'ambiances à commander avec les 4 touches, comme indiqué dans le tableau.

Configuration

To associate a scenario Module to a command, put the Room and Light Point configurators into sockets [A] and [PL]. Several scenario modules can be installed in the same system assigning them different addresses. To configure the Special control panel, (item L4651/2) [M] and [SPE] must be considered, as well as sockets [A] and [PL]. Insert configurator 6 in [SPE] to prepare the device to control the scenario module, then insert a configurator from 1 to 4 to choose the group of scenarios to be commanded with the 4 keys as indicated in the table.

Configuración

Para asignar un Módulo escenarios a un comando, inserte en las ranuras [A] y [PL] los mismos configuradores de Ambiente y Punto de Luz. Es posible instalar varios módulos escenarios en el mismo sistema asignándoles direcciones diferentes. Para configurar el Comando especial (art. L4651/2), además de las ranuras [A] y [PL], es necesario considerar también [M] y [SPE]. Al insertar en [SPE] el configurador 6 el dispositivo se predispone para controlar el módulo escenarios, al insertar el configurador en [M] un configurador de 1 a 4 se selecciona el grupo de escenarios que se mandará con las 4 teclas como indicado en la tabla.

Configuratie

Om een scenariomodule aan een commando te koppelen, plaatst u de zelfde Ruimte- en Lichtpuntconfiguratoren in de zittingen [A] en [PL]. Het is mogelijk om een installatie van meerdere scenariomodules te voorzien als u deze verschillende adressen geeft. Het speciale bedieningstoestel (art. L4651/2) configureert u niet alleen met de zittingen [A] en [PL], maar ook met de zittingen [M] en [SPE]. U configureert het toestel voor de bediening van de scenariomodule door configurator 6 in [SPE] te plaatsen. U kiest de scenariogroep die met de 4 toetsen bediend worden (zie tabel) door een configurator van 1 t/m 4 in [M] te plaatsen.

Configuração

Para associar um Módulo de cenários com um comando, inserir nos alojamentos [A] e [PL] os mesmos configuradores de Divisão e Ponto de luz. Pode-se instalar vários Módulos de cenários no mesmo sistema designando-lhes endereços diferentes. Para configurar o Comando especial (art. L4651/2), além dos alojamentos [A] e [PL], é preciso considerar também [M] e [SPE]. Inserindo em [SPE] o configurador 6, se predispõe o dispositivo para o controlo do módulo dos cenários, inserindo depois em [M] um configurador de 1 a 4 se escolhe o grupo de cenários a ser comandado com as 4 teclas como está indicado na tabela.

NOTA: Per utilizzare il Touch screen vedi manuali a corredo dell'articolo.

ANMERKUNG: Für die Bedienung des Touch Screen siehe Handbuch, das dem Artikel beiliegt.

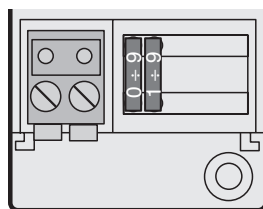
NOTA: Pour utiliser l'écran tactile, voir les notices livrées avec la référence.

NOTE: To use the Touch screen see the manuals which come with the item.

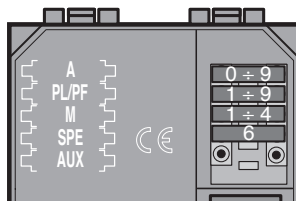
NOTA: Para utilizar la pantalla sensitiva Touch Screen, véanse los manuales suministrados con el artículo.

OPMERKING: Voor het gebruik van het Touch screen verwijzen wij naar de handleiding van dat product.

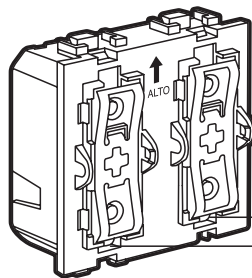
NOTA: Para utilizar o Touch Screen vide os manuais fornecidos do artigo.



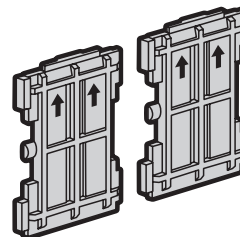
Art. F420
Modulo scenari
Szenario-Modul
Module ambiances
Scenario module
Módulo escenarios
Scenariomodule
Módulos dos cenários



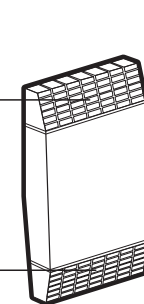
Art. L4651/2
Comando speciale
Spezialsteuerung
Commande spéciale
Special control panel
Comando especial
Special bedieningstoestel
Comando especial



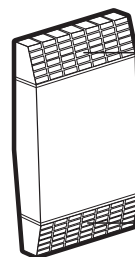
- LED tasto 2-4
- LED Taste 2-4
- LED touche 2-4
- Key 2-4 LED
- LED tecla 2-4
- LED toets 2-4
- LED tecla 2-4



- LED tasto 1-3
- LED Taste 1-3
- LED touche 1-3
- Key 1-3 LED
- LED tecla 1-3
- LED toets 1-3
- LED tecla 1-3



- Tasto 1
- Taste 1
- Touche 1
- Key 1
- Tecla 1
- Toets 1
- Tecla 1



- Tasto 2
- Taste 2
- Touche 2
- Key 2
- Tecla 2
- Toets 2
- Tecla 2

- Tasto 3
- Taste 3
- Touche 3
- Key 3
- Tecla 3
- Toets 3
- Tecla 3

- Tasto 4
- Taste 4
- Touche 4
- Key 4
- Tecla 4
- Toets 4
- Tecla 4

Configuratore sede M	Scenario tasto 1	Scenario tasto 2	Scenario tasto 3	Scenario tasto 4
Konfigurator Position M	Szenario Taste 1	Szenario Taste 2	Szenario Taste 3	Szenario Taste 4
Configurateur logement M	Ambiance touche 1	Ambiance touche 2	Ambiance touche 3	Ambiance touche 4
Configurator socket M	Scenario key 1	Scenario key 2	Scenario key 3	Scenario key 4
Configurador ranura M	Escenario tecla 1	Escenario tecla 2	Escenario tecla 3	Escenario tecla 4
Configuratore M zitting	Scenario toets 1	Scenario toets 2	Scenario toets 3	Scenario toets 4
Configurador alojamento M	Cenário tecla 1	Cenário tecla 2	Cenário tecla 3	Cenário tecla 4
1	1	2	3	4
2	5	6	7	8
3	9	10	11	12
4	13	14	15	16

Programmazione

Per programmare, modificare o cancellare uno scenario è necessario abilitare la programmazione in modo che il LED di stato programmazione sia di colore verde (agire sul tasto di blocco/sblocco a bordo del Modulo scenari per almeno 0,5 secondi). Operazioni:

- 1) Premere per 3 secondi uno dei quattro tasti a bordo del Comando speciale a cui si desidera associare lo scenario, il LED arancio corrispondente si accende e successivamente lampeggia segnalando la fase di apprendimento. Attendere che il LED arancio lampeggi prima di proseguire.
- 2) Costruire lo scenario agendo sui comandi interessati appartenenti alle varie funzioni di Automazione, Termoregolazione, Diffusione sonora, ecc.
- 3) Confermare lo scenario premendo brevemente il tasto corrispondente sul Comando speciale, il LED passa da arancio lampeggiante a verde.
- 4) Per modificare o creare nuovi scenari da abbinare agli altri tasti, ripetere la procedura partendo dal punto 1.

Se il Modulo scenari non riceve alcun comando entro 30 minuti dall'inizio della fase di apprendimento, la programmazione viene interrotta automaticamente. Per richiamare uno scenario impostato è sufficiente premere brevemente il tasto relativo sul Comando speciale. Se si desidera cancellare completamente uno scenario, mantenere premuto il tasto corrispondente per circa dieci secondi, il LED arancio segnala l'avvenuta cancellazione lampeggiando velocemente. Per cancellare l'intera memoria occorre agire sul Modulo scenari tenendo premuto per 10 secondi il tasto DEL, il LED giallo di "reset scenari" lampeggia velocemente. Terminate le operazioni necessarie si consiglia di bloccare la programmazione premendo il tasto di blocco/sblocco per almeno 0,5 secondi, in modo che il LED corrispondente diventi rosso.

Programmierung

Um ein Szenario zu programmieren, zu verändern oder zu löschen, muss die Programmierung freigeschaltet werden, was durch die grüne LED-Anzeige für den Zustand der Programmierung angezeigt wird (die Taste für das Blockieren/Freigeben auf dem Szenario-Modul mindestens 0,5 Sekunden lang gedrückt halten). Vorgang:

- 1) 3 Sekunden lang eine der vier Tasten auf der Spezialsteuerung, der man das Szenario zuordnen möchte, gedrückt halten, die entsprechende orangefarbene LED-Anzeige leuchtet auf und blinkt weiter, um die Lernphase anzuzeigen. Bevor der nächste Schritt erfolgt, muss gewartet werden, bis die orangefarbene LED-Anzeige blinkt.
- 2) Das Szenario durch Betätigen der fraglichen Steuerungen, die verschiedene Funktionen wie Automation, Wärmeregulierung, Beschallung usw. übernehmen, erstellen.
- 3) Das Szenario bestätigen oder kurz die entsprechende Taste auf der Spezialsteuerung drücken, die LED-Anzeige blinkt nicht mehr orange, sondern leuchtet grün.
- 4) Um Szenarios zu ändern oder neue zu erstellen, die den anderen Tasten zugewiesen werden sollen, den Vorgang ab Punkt 1 wiederholen.

Falls das Szenario-Modul innerhalb von 30 Minuten ab Beginn der Lernphase keinerlei Steuerung empfängt, wird die Programmierung automatisch abgebrochen.

Um ein eingestelltes Szenario aufzurufen, muss nur kurz die entsprechende Taste auf der Spezialsteuerung gedrückt werden. Um ein Szenario komplett zu löschen, die entsprechende Taste zirka 10 Sekunden lang gedrückt halten, die orangefarbene LED-Anzeige blinkt schnell und meldet damit das erfolgte Löschen. Um den gesamten Speicher zu löschen, muss die DEL-Taste auf dem Szenario-Modul 10 Sekunden lang gedrückt gehalten werden, die gelbe LED-Anzeige "Reset Szenarios" blinkt schnell. Es wird empfohlen, nach Beenden des Vorgangs die Programmierung zu blockieren. Dazu die Taste für das Blockieren/Freigeben mindestens 0,5 Sekunden lang gedrückt halten, bis die entsprechende LED-Anzeige rot aufleuchtet.

Programmation

Pour programmer, modifier ou effacer une ambiance, il faut valider la programmation de façon à ce que le LED d'état programmation soit de couleur verte (agir sur la touche de blocage/déblocage sur le Module ambiances pendant au moins 0,5 secondes). Opérations:

- 1) Appuyer pendant 3 secondes sur une des quatre touches de la Commande spéciale à laquelle on souhaite associer l'ambiance, le LED orange correspondant s'allume, puis se met à clignoter pour signaler la phase d'apprentissage. Attendre que le LED orange clignote avant de continuer.
- 2) Construire l'ambiance par action sur les commandes intéressées appartenant aux différentes fonctions d'Automation, Réglage Thermique, Diffusion sonore, etc.
- 3) Confirmer l'ambiance en appuyant brièvement sur la touche correspondante de la Commande spéciale, le LED passe de l'orange clignotant au vert.
- 4) Pour modifier ou créer de nouvelles ambiances à associer aux autres touches, répéter la procédure en partant du point 1.

Si le Module ambiances ne reçoit aucune commande dans les 30 minutes du début de la phase d'apprentissage, la programmation est interrompue automatiquement.

Pour rappeler une ambiance programmée, il suffit d'appuyer brièvement sur la touche concernée de la Commande spéciale. Si l'on souhaite effacer complètement une ambiance, maintenir appuyée la touche correspondante pendant environ dix secondes, le LED orange signale l'effacement advenu par un clignotement rapide. Pour effacer toute la mémoire, il faut agir sur le Module ambiances, en maintenant appuyée pendant 10 secondes la touche DEL, le LED jaune de "réinitialisation ambiances" clignote rapidement. Les opérations nécessaires terminées, il est conseillé de bloquer la programmation, en appuyant sur la touche blocage/déblocage pendant au moins 0,5 secondes, de façon à ce que le LED correspondant devienne rouge.

Programming

To program, modify or delete a scenario the programming must be enabled so that the programming state LED is green (press the lock/unlock key on the scenario Module for at least 0.5 seconds). Operations:

- 1) Press one of the four keys on the Special control panel to which the scenario is to be associated for 3 seconds. The corresponding orange LED lights up and then flashes, signalling the learning phase. Wait for the orange LED to flash before proceeding.
- 2) Construct the scenario by means of the relevant commands belonging to the various Automation, Temperature control, Sound system etc. functions.
- 3) Confirm the scenarios or press the corresponding key on the Special control panel quickly. The LED changes from flashing orange to green.
- 4) To modify or create new scenarios to be coupled to the other keys, repeat the procedure starting from point 1.

If the scenario module does not receive any command within 30 minutes of starting the learning phase, the programming is automatically interrupted.

To call up a set scenario just press its key on the Special control panel. To delete a scenario completely, keep the corresponding key pressed for about ten seconds. The orange LED signals that the cancellation has taken place by flashing quickly. Delete the entire memory by means of the Scenario module, keeping the DEL key pressed for 10 seconds. The yellow "reset scenarios" LED flashes quickly. Once the necessary operations have been performed the programming should be locked by pressing the lock/unlock key for at least 0.5 seconds, so that the corresponding LED becomes red.

Programación

Para programar, modificar o borrar un escenario es necesario habilitar la programación de manera que el modo que el LED de estado programación se vuelva verde (presione la tecla de bloqueo/desbloqueo incorporada en el Módulo escenarios al menos 0,5 segundos). Operaciones:

- 1) Presione 3 segundos una de las cuatro teclas incorporadas en el comando especial al cual desea asociar el escenario, el correspondiente LED anaranjado se enciende y sucesivamente parpadea, señalizando la fase de instrucción. Espere que el LED anaranjado parpadee antes de continuar.
- 2) Cree el escenario interviniendo en los comandos correspondientes que pertenecen a las distintas funciones de Automatización, Termorregulación, Difusión sonora, etc.
- 3) Confirme el escenario o presione brevemente la tecla correspondiente en el Comando especial, el LED se vuelve de anaranjado parpadeante a verde.
- 4) Para modificar o crear nuevos escenarios a asignar a las demás teclas, repita la operación comenzando desde el punto 1.

Si el Módulo escenarios no recibe algún comando en 30 minutos a partir del inicio de la fase de instrucción, la programación se interrumpe automáticamente. Para llamar un escenario establecido, es suficiente presionar brevemente la tecla correspondiente en el Comando especial. Si desea borrar definitivamente un escenario, mantenga presionada la tecla correspondiente unos diez segundos, el LED anaranjado señala la cancelación parpadeando rápidamente. Para borrar toda la memoria, es necesario intervenir en el módulo escenarios manteniendo presionado unos 10 segundos la tecla DEL, se producirá el rápido parpadeo del LED amarillo de "Restablecimiento escenario". Al terminar las operaciones necesarias es aconsejable bloquear la programación presionando la tecla de bloqueo/desbloqueo al menos 0,5 segundos, de manera que el LED se vuelva rojo.

Programmeren

Om een scenario aan te maken, wijzigen of uitwissen moet u eerst de programmering activeren - de programmeerstatus LED moet groen zijn (druk minstens 0,5 seconde op de (de)blokkeertoets van de scenariomodule). Handelingen:

- 1) Kies aan welke van de vier toetsen van het speciale bedieningstoestel u het scenario wilt koppelen en houdt deze toets minstens 3 seconden ingedrukt. De bijbehorende oranje LED gaat eerst vast branden en begint later te knipperen om aan te geven dat de leerfunctie geactiveerd is. Wacht totdat de oranje LED knippert voordat u doorgaat.
- 2) Maak een scenario met behulp van de bedieningstoetsen van de aanwezige installaties: Automatisering, Temperatuurregeling, Geluidsinstallatie, enz.
- 3) Bevestig het scenario door kort op de speciale toets van het bedieningstoestel te drukken. De toestand van de LED verandert van knipperend oranje in groen.
- 4) Als u een scenario wilt wijzigen of een nieuw scenario aan een andere toets wilt koppelen, dan herhaalt u de hierboven beschreven procedure vanaf punt 1. De programmering wordt automatisch afgebroken als er binnen 30 minuten na het begin van de leerfunctie geen enkel commando aan de scenariomodule wordt gegeven.

Om een geprogrammeerd scenario op te roepen hoeft u alleen maar op de bijbehorende toets van het speciale bedieningstoestel te drukken. Als u een scenario volledig wilt wissen, dan houdt u de bijbehorende toets ca. 10 seconden ingedrukt; de bijbehorende oranje LED gaat snel knipperen om aan te geven dat het scenario is uitgewist. Om het hele geheugen te wissen moet u de DEL toets van de scenariomodule 10 seconden ingedrukt houden; de gele "reset scenario's" toets knippert snel. Als u klaar bent met het programmeren, is het raadzaam om de programmering te blokkeren door de blokkeer/deblokkeertoets minstens 0,5 seconden ingedrukt te houden; de bijbehorende LED wordt rood.

Programação

Para programar, modificar ou eliminar um cenário é necessário habilitar a programação de maneira que o indicador luminoso de estado de programação tenha a cor verde (agir na tecla de bloqueio/desbloqueio incorporada no Módulo dos cenários por pelo menos 0,5 segundos). Operações:

- 1) Pressionar durante 3 segundos uma das quatro teclas incorporada no Comando especial ao qual se deseja associar o cenário, o indicador luminoso laranja correspondente se acenderá e sucessivamente lampeará assinalando a fase de ajuste. Esperar que o indicador luminoso laranja lampeje antes de continuar.
- 2) Construir o cenário agindo nos comandos interessados que pertencem às várias funções de Automação, Regulação térmica, difusão sonora, etc.
- 3) Confirmar o cenário carregando brevemente a tecla correspondente no Comando especial, o indicador luminoso passa de laranja lampejante a verde.
- 4) Para modificar ou criar novos cenários a serem associados a outras teclas, repetir o método iniciando pelo item 1.

Se o Módulo dos cenários não receber nenhum comando em até 30 minutos a partir do início da fase de ajuste, a programação se interromperá automaticamente. Para chamar um cenário programado é só pressionar brevemente sobre a tecla correspondente no Comando especial. Se desejar eliminar completamente um cenário, manter carregado a tecla correspondente durante aproximadamente dez segundos, o indicador luminoso laranja assinala que a eliminação se realizou por meio de lampejos rápidos. Para eliminar totalmente a memória é preciso agir no Módulo dos cenários mantendo carregada durante 10 segundos a tecla DEL, o indicador luminoso amarelo de "reinício dos cenários" lampeará rapidamente. Depois de ter terminado as operações necessárias recomenda-se bloquear a programação pressionando a tecla de bloqueio/desbloqueio durante pelo menos 0,5 segundos, de maneira que o indicador luminoso correspondente fique vermelho.

Annotazioni

4

- All'interno dello stesso impianto è possibile programmare un Modulo scenari alla volta poiché gli altri dispositivi entrano momentaneamente in blocco; durante questa fase il LED di "stato programmazione" diventa arancio segnalando il Blocco temporaneo.
- Durante la fase di apprendimento ed in presenza di comandi temporizzati o comandi di gruppo, il Modulo scenari non memorizza eventi rispettivamente per 10 o 5 secondi. È quindi indispensabile attendere prima di proseguire nella creazione dello scenario.
- Durante la fase di apprendimento di uno scenario vengono memorizzati solo i cambiamenti di stato.

Anmerkungen

- Innerhalb einer Anlage kann ein Szenario-Modul auf einmal programmiert werden, da die anderen Vorrichtungen kurzfristig blockiert werden; während dieser Phase leuchtet die LED-Anzeige "Zustand Programmierung" orange und meldet damit das vorübergehende Blockieren.
- Während der Lernphase und falls zeitlich begrenzte Steuerungen oder Gruppensteuerungen vorhanden sind, speichert das Szenario-Modul jeweils 10 oder 5 Sekunden lang keine Vorkommnisse. Es ist daher erforderlich, kurz abzuwarten, bevor das Szenario erstellt wird.
- Während der Lernphase eines Szenarios werden nur die Zustandsänderungen gespeichert.

Remarques

- A l'intérieur de la même installation, il est possible de programmer un Module ambiances à la fois, car les autres dispositifs sont momentanément verrouillés; au cours de cette phase le LED "d'état programmation" devient orange pour signaler le Blocage momentané.
- Pendant la phase d'apprentissage et en présence de commandes temporisées ou de commandes de groupe, le Module ambiances ne mémorise aucun événement respectivement pendant 10 ou 5 secondes. Il est donc indispensable d'attendre avant de poursuivre la création de l'ambiance.
- Pendant la phase d'apprentissage d'une ambiance, seuls les changements d'état sont mémorisés.

Notes

- Inside the same system one scenario module can be programmed at once as long as the other devices are temporarily locked; during this phase the "programming state" LED becomes orange, signalling the temporary lock.
- During the learning phase and when there are timed commands or group commands, the scenario Module does not save events for 10 or 5 seconds respectively. Wait before continuing with the creation of the scenario.
- During the scenario learning phase only the changes of state are saved.

Notas

- En el mismo sistema es posible programar un Módulo escenarios a la vez, ya que los demás dispositivos se bloquean provisoriamente. durante esta fase el LED de "Estado Programación" se vuelve anaranjado señalizando el Bloqueo provisorio.
- Durante la fase de instrucción o en caso de comandos temporizados o comandos de grupo, el Módulo escenarios no memoriza eventos respectivamente por 10 ó 5 segundos. Por lo tanto es indispensable esperar antes de continuar la creación del escenario.
- Durante la fase de aprendizaje de un escenario se memorizan sólo los cambios de estado.

Aantekeningen

- Het is mogelijk om de scenariomodules van een installatie een voor een te programmeren, omdat de andere modules tijdelijk geblokkeerd worden; tijdens deze tijdelijke blokkering is de "programmeerstatus" LED oranje.
- Tijdens de leerfunctie en in aanwezigheid van getimede commando's of groepscommando's slaat de module resp. 10 of 5 seconden lang geen gebeurtenissen op in het geheugen. U moet dus wachten voordat u verder gaat met het maken van een scenario.
- Tijdens het leren van een scenario worden alleen toestandswijzigingen in het geheugen opgeslagen.

Anotações

- Dentro do mesmo sistema é possível programar um Módulo dos cenários um de cada vez dado que os outros dispositivos ficam momentaneamente bloqueados; durante esta fase o indicador luminoso de "estado de programação" fica laranja assinalando Bloqueio momentâneo.
- Durante a fase de ajuste e quando há comandos temporizados ou comandos de grupo, o Módulo dos cenários não memoriza eventos respectivamente durante 10 ou 5 segundos. Então é indispensável esperar antes de prosseguir a criação do cenário.
- Durante a fase de ajuste de um cenário ficam memorizadas somente as mudanças de estado.