

Netzwerkeinrichtung – „*myPILED*“ PC Applikation

1. Voraussetzungen

- USB Stick Treiber installiert und Stick eingesteckt
oder
- Lunatone DALI Cockpit installiert und DALI USB eingesteckt
- PC Applikation installiert

2. Netzwerkeinrichtungsassistent

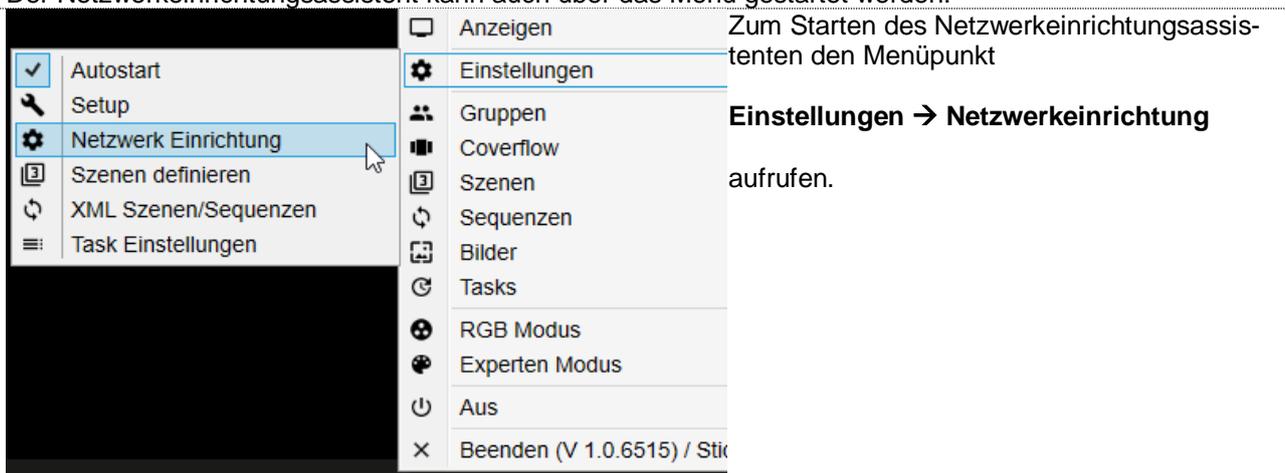
Die Netzwerkeinrichtung von **Zigbee USB Stick oder DALI Netzwerken** besteht aus 5 Schritten:

1. Alle Leuchten einschalten
2. Netzwerk öffnen
3. Leuchtengruppen definieren
4. Leuchten zu Gruppen zuordnen
5. Gruppe auswählen

Ist noch kein Netzwerk eingerichtet, so wird der Netzwerkeinrichtungsassistent automatisch gestartet und folgende Meldung angezeigt:

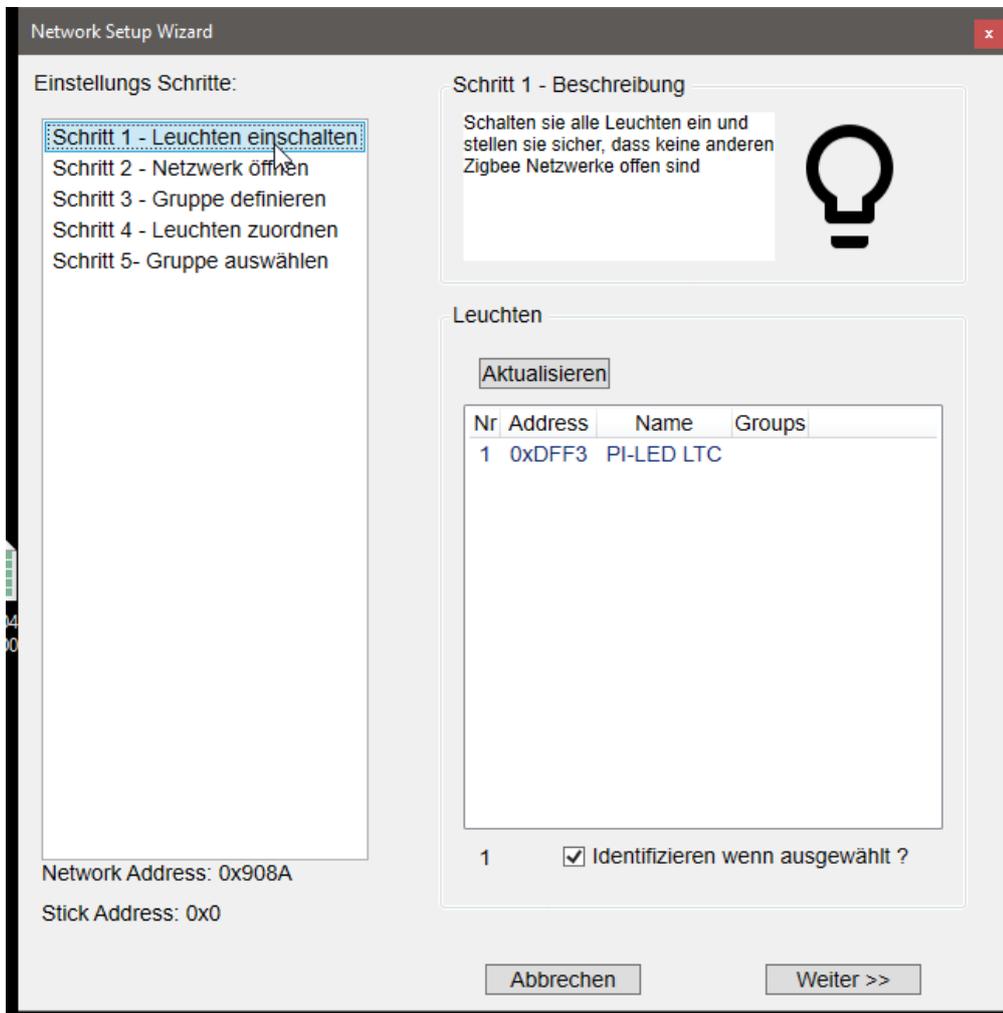


Der Netzwerkeinrichtungsassistent kann auch über das Menü gestartet werden:



2.1. Schritt 1 – Leuchten einschalten

Alle Leuchten die in das Netzwerk aufgenommen werden sollen müssen eingeschaltet sein! Sind bereits Leuchten im Netzwerk vorhanden so werden diese in der Listbox „Leuchten“ angezeigt.

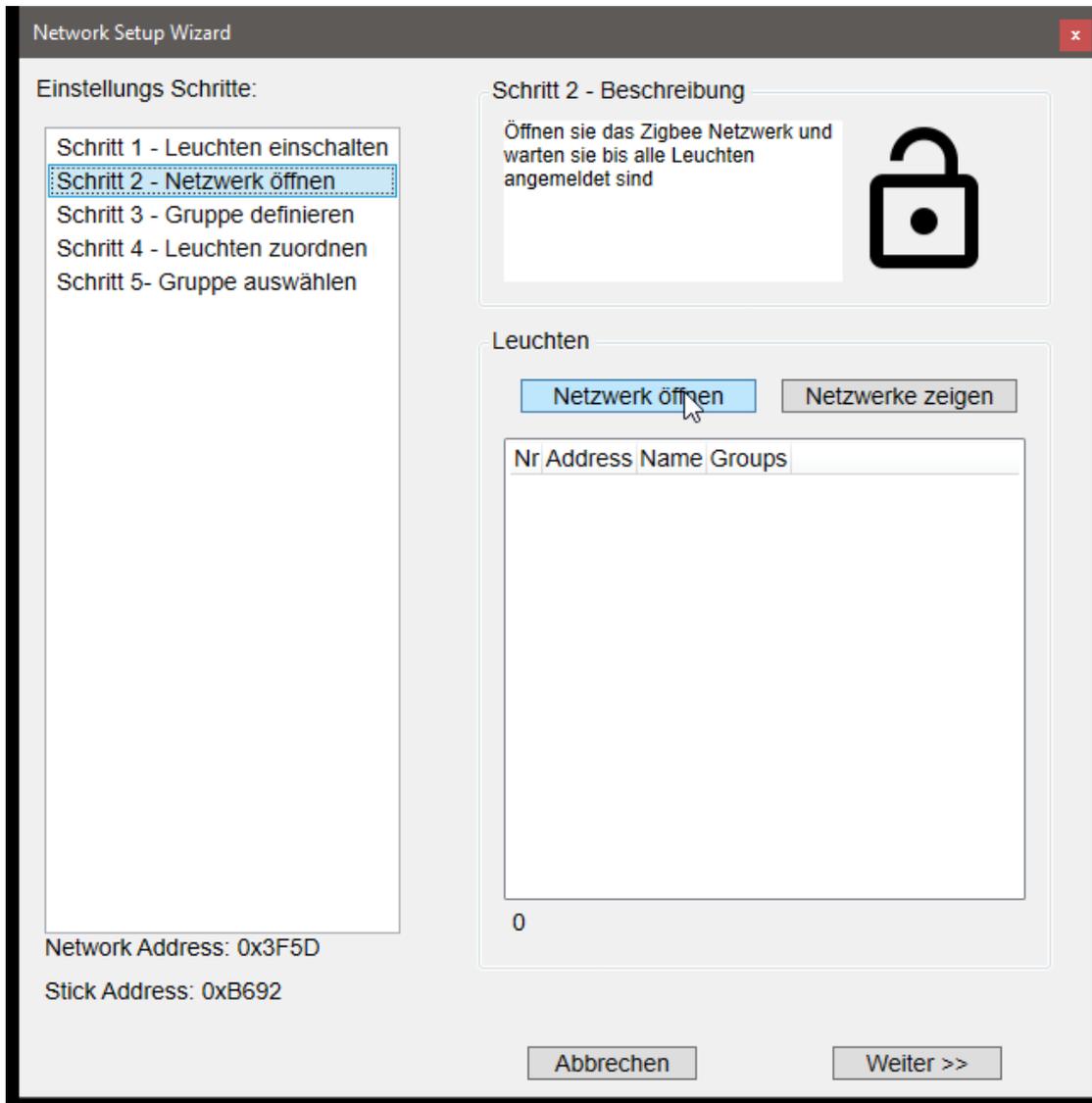


Stellen sie sicher, dass alle Leuchten eingeschaltet sind und drücken sie <<Weiter>>

- <<Abbrechen>> schließt den Netzwerkassistenten
- <<Weiter>> geht zum nächsten Einrichtungsschritt weiter
- <<Aktualisieren>> erneuert die Liste der bereits vorhandenen Leuchten
- <<Identifizieren wenn ausgewählt ?>> Wenn die Adresse der Leuchte ausgewählt ist blinkt die Leuchte 10 mal, um eine Lokalisierung zu ermöglichen

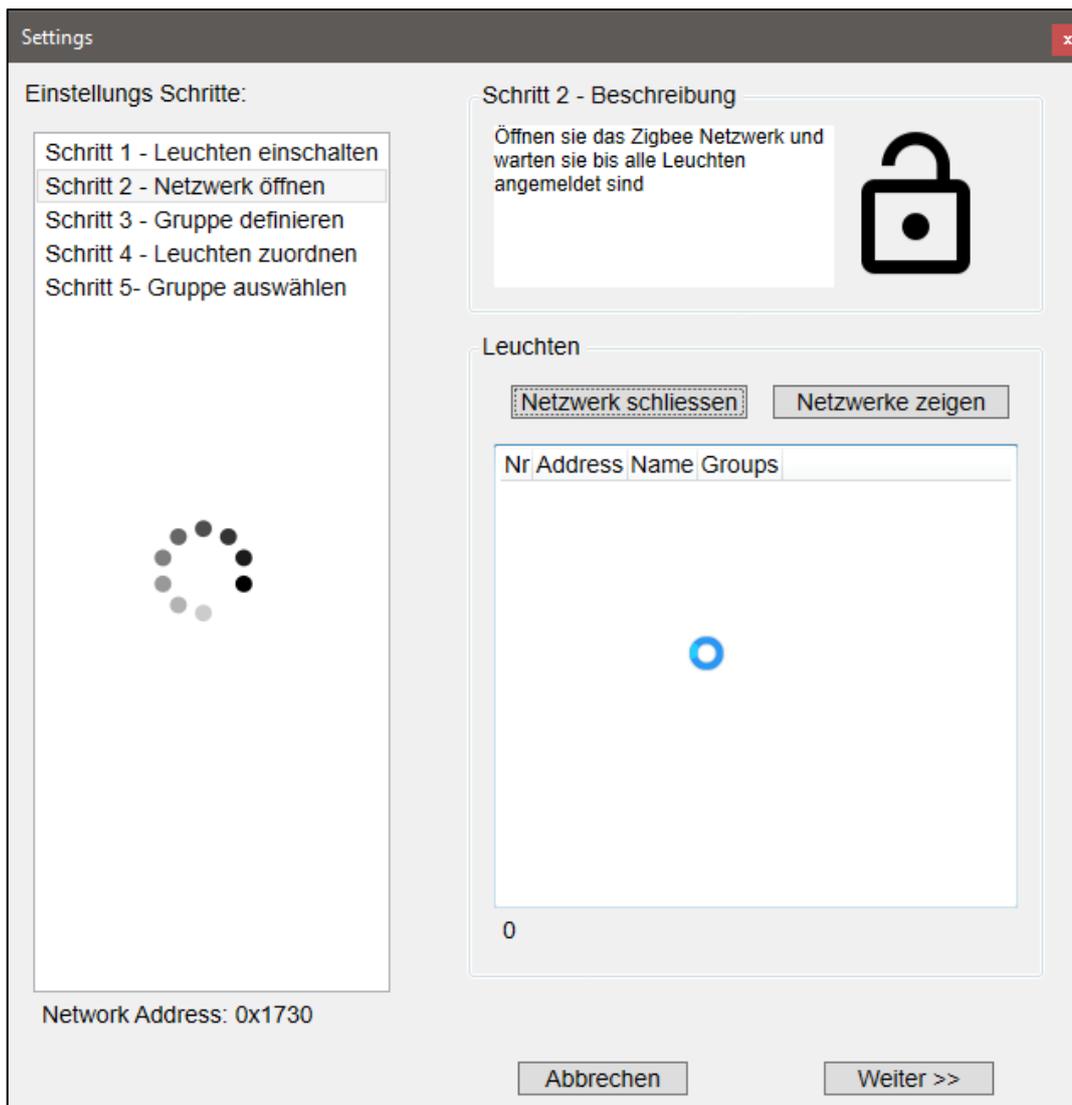
2.2. Schritt 2 – Netzwerk öffnen

Damit sich neue Leuchten im Netzwerk anmelden können, muss das Netzwerk „geöffnet“ werden.



Durch Drücken des Buttons <<Netzwerk öffnen>> wird das Netzwerk „geöffnet“ bzw. bei DALI der Adressieralgorithmus gestartet, sodass neue, noch nicht zugeordnete Leuchten sich im Netzwerk anmelden können. Das Netzwerk ist für ca. 3min geöffnet und wird dann automatisch geschlossen. Ist eine Leuchte angemeldet so wird ein Eintrag in der Liste, mit der Zigbee Kurzadresse oder der DALI Adresse der Leuchte gemacht und die Leuchte leuchtet grün.

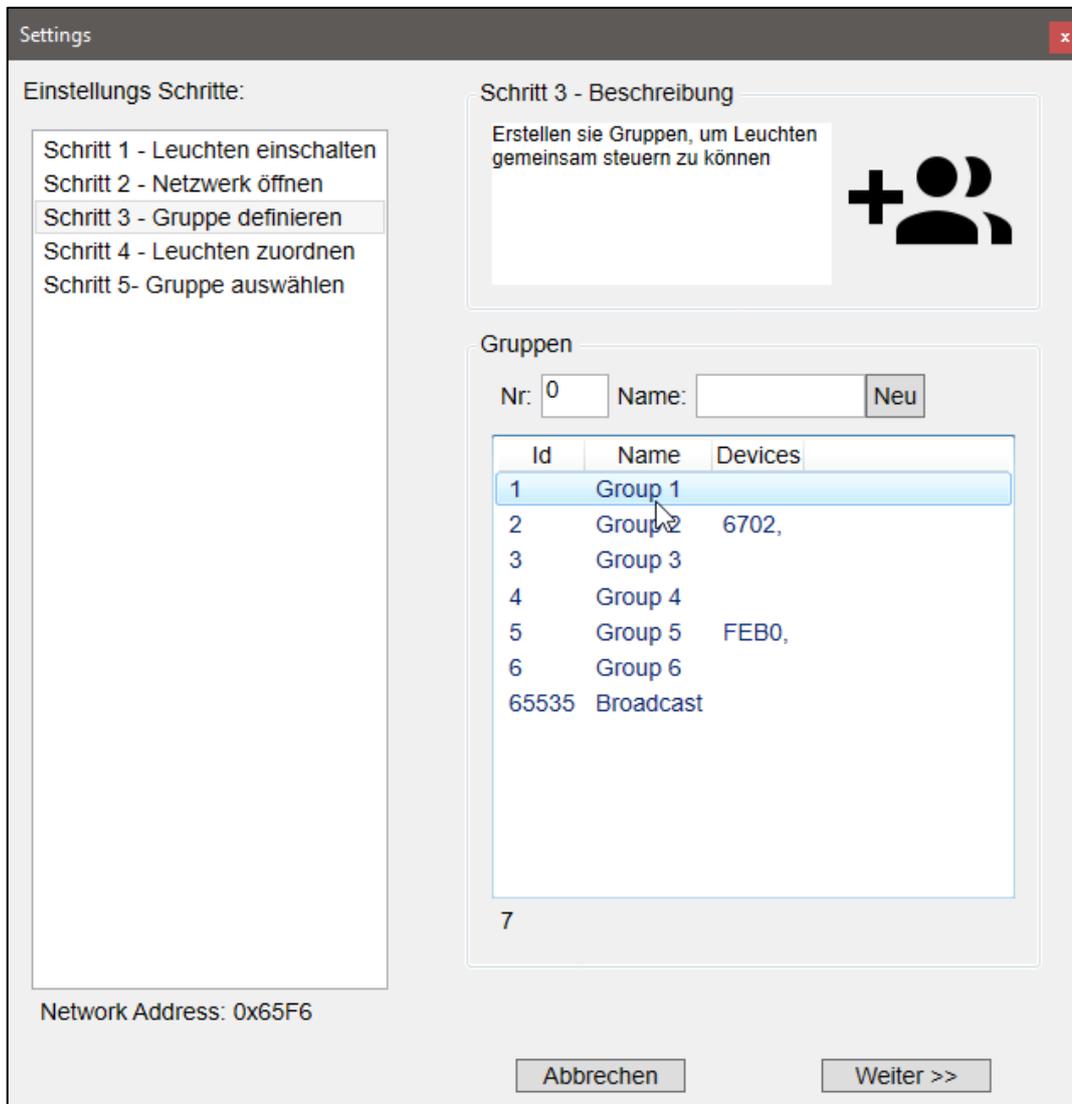
- <<Abbrechen>> schließt den Netzwerkassistenten
- <<Weiter>> geht zum nächsten Einrichtungsschritt weiter
- <<Netzwerk zeigen>> zeigt vorhandene Zigbee Netzwerke an (erster Eintrag in der Liste ist das eigene Netzwerk)



Sind, vor Ablauf von ca. 3 Minuten bereits alle Leuchten angemeldet, kann mit dem Button <<Netzwerk Schließen>> das Netzwerk „geschlossen“ werden, sodass sich keine neuen Leuchten mehr anmelden können. In der Listbox werden die Kurzadressen aller angemeldeten Leuchten angezeigt. Links unterhalb der Listbox wird die Gesamtzahl der angemeldeten Leuchten angezeigt.

2.3. Schritt 3 – Gruppen definieren

Leuchten werden in der Applikation zu Gruppen zusammengefasst und die Gruppe wird gesteuert. In diesem Einrichtungsschritt werden neue Gruppen erstellt.



Zum Erstellen einer neuen Gruppe gehen sie wie folgt vor:

1. Eingabe der Gruppennummer (ein Zahl zwischen 1 und 9999)
2. Eingabe eines Gruppennamens (max. 15 Zeichen)
3. Gruppe speichern mit Button <<Neu>>

Id	Name	Devices
1	Gruppe 1	
6553	?	Identifizieren
		Löschen

Zum Löschen von Gruppen das Contextmenü in der Liste der Gruppen aufrufen und <<Löschen>> klicken.

ACHTUNG!
Die Gruppenzugehörigkeit wird auch in der Leuchte gespeichert, d.h. beim Löschen muss die Leuchte eingeschaltet sein.

2.4. Schritt 4 - Leuchten zuordnen

Leuchten müssen zu Gruppen zugeordnet sein, damit sie gemeinsam als Gruppe gesteuert werden können. In der Applikation können immer „nur“ Gruppen gesteuert werden, keine einzelnen Leuchten (resp. Kurzadressen).

Settings

Einstellungs Schritte:

- Schritt 1 - Leuchten einschalten
- Schritt 2 - Netzwerk öffnen
- Schritt 3 - Gruppe definieren
- Schritt 4 - Leuchten zuordnen**
- Schritt 5- Gruppe auswählen

Schritt 4 - Beschreibung

Ordnen sie Leuchten zu Gruppen durch ziehen der Netzwerkadresse von "Alle Leuchten" zu "Leuchten in Gruppe"

+

Leuchten zu Gruppen zuordnen

01-Group 1 Identifizieren

In Gruppe:

0xC063

Nr	Address	Groups
1	0x0001	
2	0x046A	
3	0x5691	
4	0xF362	
5	0x9C33	4
6	0x6702	2
7	0xFEBO	5
8	0x7455	
9	0xC063	1
10	0x4DCA	3

1 >>
12 <<

Network Address: 0x65F6

Weiter >>

Zum Zuordnen einer Leuchte zu einer bestimmten Gruppe gehen sie wie folgt vor:

1. Wählen sie die Gruppen in der Combobox aus, die sie verändern wollen
2. Es werden die bereits der Gruppe zugeordneten Leuchten in der Listbox „Leuchten in Gruppe“ angezeigt
3. Ziehen sie die Leuchte, die sie der Gruppe zuordnen wollen, von der Listbox „Alle Leuchten“ in die Listbox „Leuchten in Gruppe“
4. Ist die Leuchte erfolgreich der Gruppe zugeordnet wird die Kurzadresse der Leuchte in der Listbox angezeigt

In der Listbox „Alle Leuchten“ werden immer alle vorhandenen Leuchten angezeigt, auch jene die bereits einer Gruppe zugeordnet sind, da es möglich ist eine Leuchte gleichzeitig mehreren Gruppen zuzuordnen

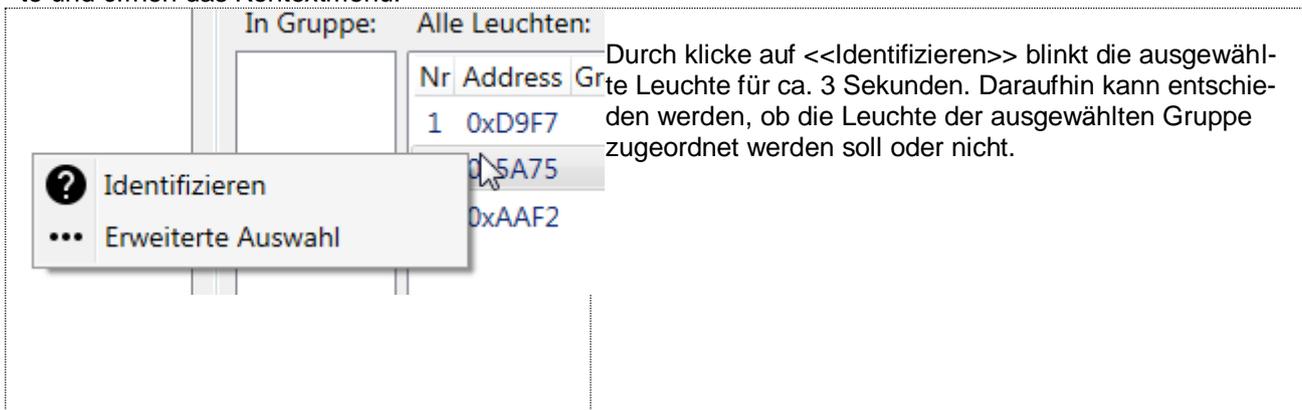
Info!

Eine Leuchte kann gleichzeitig mehreren Gruppen zugeordnet werden!

Zum Entfernen einer Leuchte aus einer Gruppe die Kurzadresse der Leuchte von der Listbox „Leuchten in Gruppe“ in die Listbox „Alle Leuchten“ ziehen.

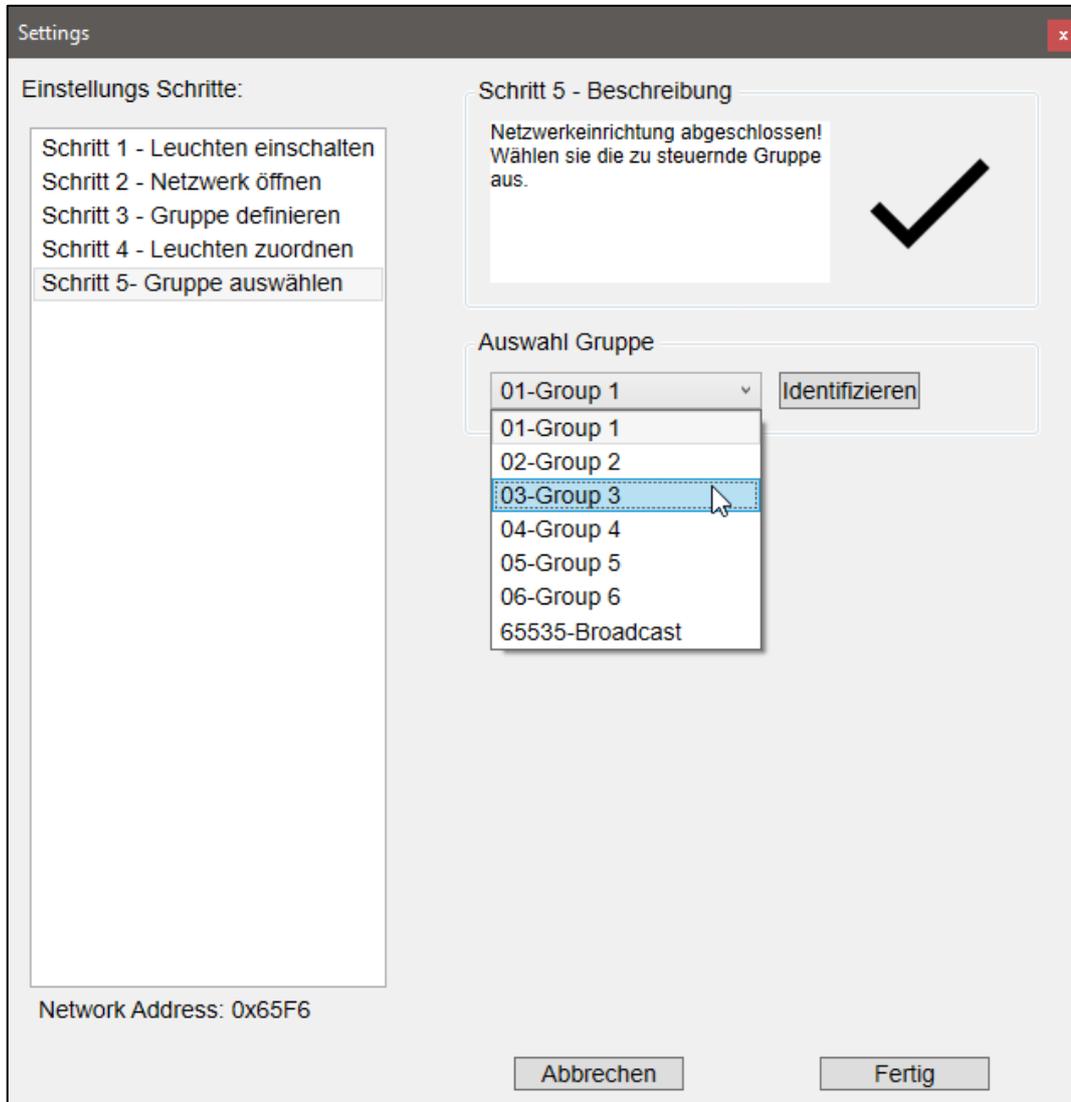
- <<Identifizieren>> alle der Gruppe zugeordneten Leuchten blinken für ca. 3 Sekunden (in der momentan eingestellten „Farbe“)
- <<Weiter>> geht zum nächsten Einrichtungsschritt
-

Um eine einzelne Leuchte zu identifizieren klicken sie in der Listbox mit der rechten Maustaste auf die Leuchte und öffnen das Kontextmenü:



2.5. Schritt 5 – Gruppen auswählen

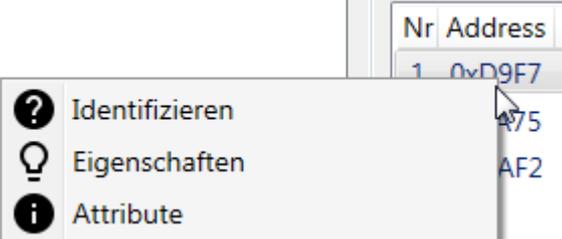
Um auszuwählen, welche Gruppe sie mit der Applikation steuern, kann hier die Gruppe ausgewählt werden. Die zu steuernde Gruppe kann auch im Hauptmenü ausgewählt werden.



Zum Auswählen der zu steuernden Gruppe selektieren sie diese aus der Combobox. Mit dem Button <<Identifizieren>> blinken alle der Gruppe zugehörigen Leuchten für ca. 3 Sekunden in der momentan eingestellten „Farbe“

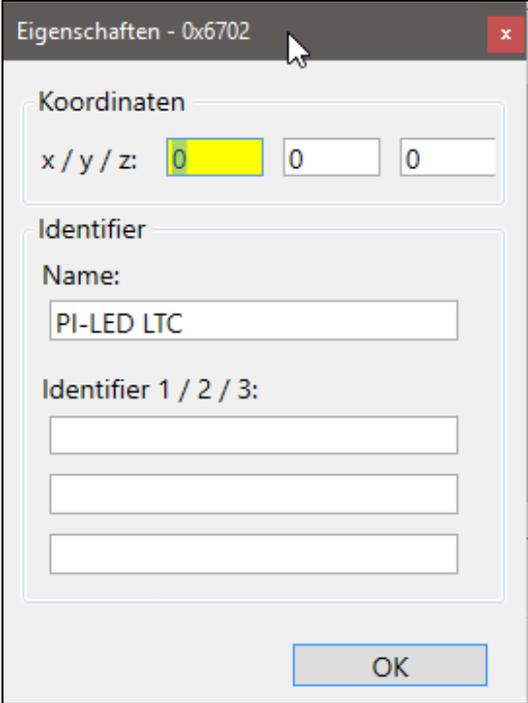
- <<Abbrechen>> schließt den Netzwerkassistenten
- <<Fertig>> schließt den Netzwerkassistenten und speichert Änderungen

3. Leuchten identifizieren



In Listboxen, in denen Leuchtenkurzadressen angezeigt werden, kann mit dem Kontextmenü (rechte Maustaste) die Leuchte „identifiziert“ werden. Die Leuchte blinkt dann 3-mal in der aktuell eingestellten „Farbe“ und kann somit räumlich identifiziert werden.

4. Leuchten Eigenschaften



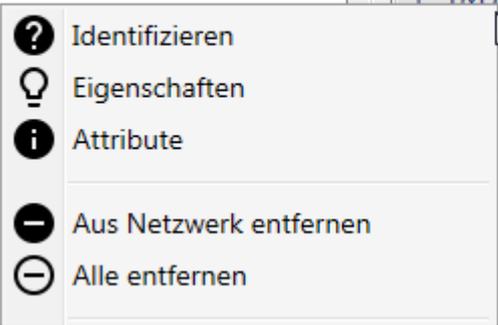
Im „Schritt 1 – Leuchten einschalten“ des Netzwerkassistenten kann in der Listbox der Leuchten der Befehl <<Eigenschaften>> angeklickt werden.

Beim Aufruf des Dialogs beginnt die Leuchte zu blinken, damit sie physisch identifiziert werden kann.

Der Leuchte kann dann ein Name, x/y/z Koordinaten (ganzzahlige Werte) und 3 „Freitexte“ zugeordnet werden.

Diese Eigenschaften können dazu genutzt werden, um die Leuchte innerhalb von Szenen und Sequenzen und mit der „erweiterten Gruppenauswahl“ anzusprechen

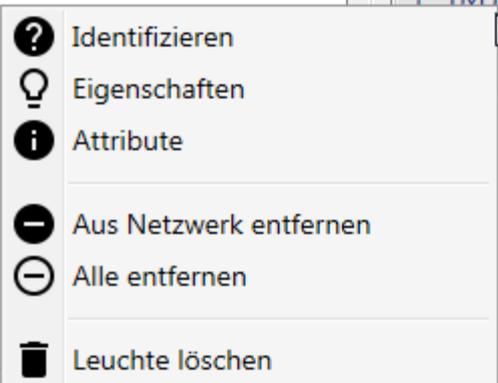
5. Leuchten aus Netzwerk entfernen



Mit dem Befehl <<Aus Netzwerk entfernen>> wird die ausgewählte Leuchte aus dem Netzwerk entfernt. Die Leuchte signalisiert das, indem sie sich kurz ausschaltet und dann mit einer Farbtemperatur von 4000K und 100% Helligkeit wieder einschaltet

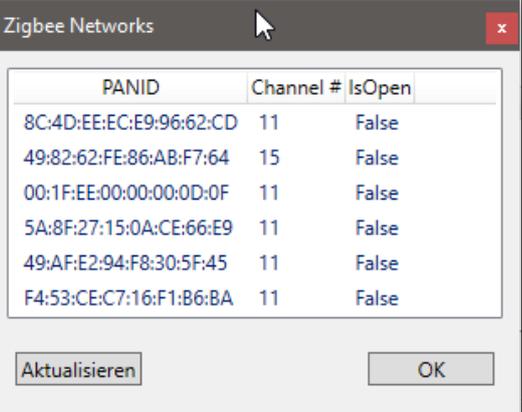
ACHTUNG!
Mit dem Befehl <<Alle entfernen>> werden alle Leuchten aus dem Netzwerk entfernt. Die Leuchten müssen dabei eingeschaltet sein!

6. Leuchten aus Netzwerk löschen



Mit dem Befehl <<Leuchte löschen>> wird die ausgewählte Leuchte vom lokalen Speicher gelöscht. Dabei wird **kein** Zigbee oder DALI Befehl gesendet. Dies ist „nur“ für die interne Liste der Applikation relevant. Dies kann z.B. notwendig sein, wenn nicht alle Leuchten das Entfernen aus dem Netzwerk zurückgemeldet haben.

7. Anzeige vorhandener Zigbee Netzwerke



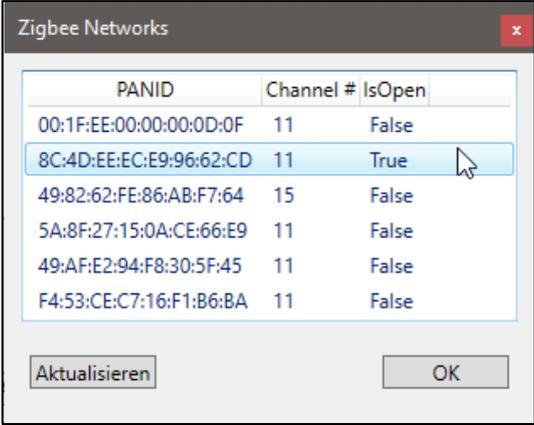
Aufruf über den Menüpunkt „Schritt 2 → Netzwerke zeigen“

Der Dialog zeigt die vorhandenen Zigbee Netzwerke an, ihre PANID (Personal Area Network Identifier), den Kanal auf dem das Netzwerk sendet und ob das Netzwerk im Moment „geöffnet“ ist.

Der erste Eintrag in der Liste ist das „eigene“ Netzwerk vom angeschlossenen USB Stick.

PANID	Channel #	IsOpen
8C:4D:EE:EC:E9:96:62:CD	11	False
49:82:62:FE:86:AB:F7:64	15	False
00:1F:EE:00:00:0D:0F	11	False
5A:8F:27:15:0A:CE:66:E9	11	False
49:AF:E2:94:F8:30:5F:45	11	False
F4:53:CE:C7:16:F1:B6:BA	11	False

8. USB Stick in K-ZWally Netzwerk aufnehmen



PANID	Channel #	IsOpen
00:1F:EE:00:00:0D:0F	11	False
8C:4D:EE:EC:E9:96:62:CD	11	True
49:82:62:FE:86:AB:F7:64	15	False
5A:8F:27:15:0A:CE:66:E9	11	False
49:AF:E2:94:F8:30:5F:45	11	False
F4:53:CE:C7:16:F1:B6:BA	11	False

Soll ein **USB Stick in ein K-ZWally Netzwerk** aufgenommen werden, so muss das Netzwerk mit dem Stick geöffnet werden (5-7 sek drücken). Dadurch wird das Netzwerk geöffnet.

Mit der PC-Applikation muss die Netzwerkconfiguration geöffnet werden und der Dialog mit den vorhandenen Zigbee Netzwerken geöffnet werden. Das offene Netzwerk wird angezeigt indem in der Spalte „isOpen“ als „True“ angezeigt wird.

Durch Aufruf des Kontextmenüs und drücken von **<<Netzwerk beitreten>>** kann dann der Stick dem K-ZWally Netzwerk zugeordnet werden.

9. K-ZWally in USB Stick Netzwerk aufnehmen



Ist das Zigbee **Netzwerk vom USB Stick aufgebaut** worden, dann kann ein **K-ZWally in das Netzwerk** aufgenommen werden.

Dazu muss am K-ZWally der Drehknopf für 15 Sekunden gedrückt werden. Danach sucht der K-ZWally beim nächsten „Hochfahren“ ein neues Zigbee Netz und registriert sich dort.

Ein K-ZWally kann dann auch – wie eine Leuchte – einer Gruppe zugeordnet werden und steuert dann ausschließlich diese Gruppe.

ACHTUNG!

Wenn der K-ZWally nicht der Netzwerk Koordinator ist, dann schickt er keine Tagesverlaufsbeehle.

ACHTUNG!

Wenn am K-ZWally vorher Leuchten registriert waren und mit dem 15 Sekunden Drehknopfdruck konnten nicht alle Leuchten aus dem Netzwerk gelöst werden, dann setzt sich der Wally nicht zurück und kann somit nicht in ein neues Netzwerk aufgenommen werden.

Alternativ kann der linke PCB-Taster für 15 Sekunden gedrückt werden. Damit wird der K-ZWally immer zurückgesetzt, egal ob Leuchten angemeldet waren oder nicht.

10. Troubleshooting

Problem	Aktion
Nicht alle Leuchten melden sich an (werden nicht „grün“), lassen sich aber trotzdem steuern	Leuchten ausschalten und wieder einschalten →beobachten, ob sich weitere Leuchten anmelden und „grün“ zu leuchten beginnen
Nicht alle Leuchten melden sich an (lassen sich nicht steuern)	In die Nähe der Leuchten gehen und Netzwerk nochmal öffnen
Leuchten sind im Netzwerk angemeldet, lassen sich aber nicht steuern	Wenn möglich mit Laptop und USB Stick in die Nähe der Leuchte gehen und probieren, ob sie sich dort steuern lässt. Wenn ja, dann ist sie außer Reichweite

11. Kontakt

LUMITECH Produktion und Entwicklung GmbH
 Technologiepark 10
 A-8380 Jennersdorf
 Tel +43 (0)3329 90 900 0
 Fax +43 (0)3329 90 900 10
 office@lumitech.com