62 1949–2011 JAHRE INNOVATIONEN

Eltako ELECTRONICS

Handbuch

Eltako FVS

Switching on the future

ab FVS-Version 3.73 / 20.10.2011

Handbuch Eltako FVS

Inhalt

1. Einleitung ... 7
2. Systemvoraussetzungen ... 8
3. Installation von Eltako FVS ... 9
4. Der Betrieb von Eltako FVS ... 14
4.1 Der erste Start von Eltako FVS ... 14
4.1.1 Lizenzierung ... 14
4.1.2 Datenbank einrichten bei Eltako FVS ... 14
4.1.3 Datenbank einrichten bei Eltako FVS-Enterprise ... 16
4.1.4 Auswahl PC-Schnittstelle ... 18
4.1.5 Sprache ... 19
4.1.6 Währung ... 19
4.2 Die Hauptansicht ... 20
4.3 Die Objektübersicht ... 21
4.4 Hinweise zum Anlernen von Objekten ... 24
4.5 Anlernen und Bearbeiten von Objekten ... 24
4.6 Austauschen von Objekten ... 27
4.7 Verlauf von Objekten anzeigen ... 28
4.8 Aktivieren und Deaktivieren von Objekten ... 29
4.9 Einstellen des Gerätetyps ... 29
4.10 Erzeugen und Zuweisen von Ebenen ... 30
4.11 Anmerkungen zu einzelnen Objekttypen ... 31
4.11.1 Die Zuweisung eines Griffes zu einem Reedkontakt ... 31
4.11.2 Identische Schalter einrichten ... 33
4.11.3 Dimmschalter ... 35
4.11.4 Multichannelsensoren ... 36
4.12 Energy-Cockpit ... 40
4.13 Systembeep bei Fehlern ... 41
5 Aktoren ... 42
5.1 Was sind Aktoren? ... 42
5.2 Aktoren erstellen, bearbeiten und löschen ... 42
5.3 Aktoren Ebenen zuweisen ... 45
5.4 Aktoren anlernen ... 45
5.5 Aktoren auslösen ... 46
5.6 Aktoren mit Schaltern verbinden ... 46
5.6.1 Weitere Details der Zuordnung von Aktoren zu Schaltern ... 48
5.6.2 Zuordnung von Aktoren zu Schaltern per Drag & Drop ... 50
5.7 Aktoren mit anderen Objekten verbinden ... 50

5.7.1 Aktorzuweisung zu einem Griff ... 50
5.7.2 Aktorzuweisung zu einem Reedkontakt ... 51
5.7.3 Aktorzuweisung zu einem Sensor ... 51
5.8 Thermostat- und Heizungssteuerung ... 53
5.9 Dimmaktor ... 57
5.10 FSB12-Aktor ... 58
6. Verknüpfungen ... 60
6.1 Was sind Verknüpfungen? ... 60
6.2 Verknüpfungen erzeugen, bearbeiten, kopieren oder löschen ... 60
6.3 Verknüpfungen Ebenen zuweisen ... 62
6.4 Verknüpfungen auslösen ... 62
6.5 Verknüpfungen mit Schaltern verbinden ... 63
6.6 Verknüpfungszuweisung bei Szenen-Tastern ... 64
6.7 Verknüpfungen mit anderen Objekten verbinden ... 66
6.7.1 Verknüpfungszuweisung zu einem Griff ... 66
6.7.2 Verknüpfungszuweisung zu einem Reedkontakt ... 66
6.7.3 Verknüpfungszuweisung bei einem Sensor ... 67
7. Systemfunktionen ... 69
7.1 Was sind Systemfunktionen? ... 69
7.2 Systemfunktionen erzeugen, bearbeiten und löschen ... 69
7.2.1 Die Alarmfunktion ... 70
7.2.2 Die Ausführungsfunktion ... 71
7.2.3 Die Benachrichtigungsfunktion ... 72
7.2.4 Die E-Mail Funktion ... 72
7.2.5 E-Mail senden ... 73
7.2.6 Das EnOcean Signal ... 73
7.2.7 Die Containerauslösefunktion ... 74
7.2.8 Die Kamerafunktion ... 74
7.2.9 Verknüpfungssteuerung ... 75
7.2.10 Die PC-Auslösungsfunktion ... 75
7.2.11 Die CSV-Exportfunktion ... 76
7.3 Systemfunktionen auslösen ... 76
7.4 Systemfunktionen mit Schaltern verbinden ... 76
7.5 Systemfunktionen mit anderen Objekten verbinden ... 77
7.5.1 Systemfunktionszuweisung zu einem Griff ... 77
7.5.2 Systemfunktionszuweisung zu einem Reedkontakt ... 78
7.5.3 Systemfunktionszuweisung bei einem Sensor ... 78
8. Bedingungen und Container ... 79

8.1 Was sind Bedingungen und Container? ... 79
8.1.1 Container für Bedingungen erstellen ... 79
8.1.2 Bedingungen erstellen ... 80
8.1.3 Bedingungen entfernen ... 85
8.2 Zuweisung einer Bedingung zu einer Aktor ... 85
8.3 Zuweisung einer Bedingung zu einer Verknüpfung ... 88
8.4 Zuweisung einer Bedingung zu einer Systemfunktion ... 89
8.5 Zuweisung einer Bedingung zu einem Heizungs- oder Dimmaktor ... 90
9. Kameras ... 91
9.1 Einrichten von IP-Kameras ... 91
9.2 Live-Bild ... 92
9.3 Aufnahmeeinstellungen ... 92
9.4 Bewegungserkennung ... 95
9.4.1 Maske bearbeiten ... 95
9.4.2 Automatische Aufnahme bei Bewegung ... 96
9.4.3 Native Erkennung ... 96
9.4.4 Aktoren bei Bewegung auslösen ... 96
9.4.5 Einstellen der Meldezeit ... 97
9.4.6 Bewegungsmeldung aktivieren ... 97
9.5 Aufnahmen ... 97
9.6 Einer Kamera Objekte zuweisen ... 98
9.7 Kamerabewegungsmeldung per E-Mail ... 99
9.8 Kameramatrix ... 100
10. Benutzerfreigabe und Sicherheit ... 102
10.1 Nutzer anlegen ... 102
10.2 Nutzerprofile anlegen ... 103
10.3 Profile reorganisieren ... 103
10.4 Einem Nutzer oder CodeMeter-Stick Profile zuweisen ... 104
10.5 Objektkonfiguration sperren ... 104
10.6 Alarmpasswörter bearbeiten ... 105
10.7 Objektüberwachung ... 105
11 Zeitfunktionen ... 106
11.1 Zeitfunktionen ... 106
11.2 Zeitfunktionen erzeugen, ändern und löschen ... 106
12. Das Dateimenü ... 109
12.1 Sichern und Widerherstellen der Derby-Datenbank ... 109
12.2 Konfiguration drucken ... 110
12.3 Wiederherstellung der Aktor-Stati ... 113

13. Das Datenbankmenü ... 114
13.1 Datenbanksystem ... 114
13.2 Datenbank konvertieren ... 114
13.3 History ein-/ausschalten ... 114
13.4 History löschen ... 115
13.5 Inaktive Objekte löschen ... 115
13.6 Fehlerlog anzeigen ... 115
13.7 Fehler löschen ... 115
14. E-Mail ... 116
14.1 Eingehende E-Mail ... 116
14.1.1 E-Mail-Konto bearbeiten ... 117
14.1.2 Kommandos für Aktoren ... 118
14.1.3 Kommandos für Verknüpfungen ... 119
14.1.4 E-Mail Kommando versenden ... 119
14.2 Ausgehende E-Mail ... 120
14.2.1 E-Mail-Konto einrichten ... 120
14.2.2 E-Mail-Konto bearbeiten ... 121
14.2.3 Objektbenachrichtigungen einrichten ... 121
14.2.4 Alternative Zuweisung für die Einrichtung der Objektbenachrichtigung ... 122
14.2.5 Alarmbenachrichtigung ... 123
14.2.6 Fehlerbenachrichtigungen einrichten ... 124
14.2.7 Benachrichtigung per SMS ... 124
14.2.8 E-Mail-Versand fehlgeschlagen ... 125
15. Eltako FVS-ToGo ... 126
15.1 Was ist Eltako FVS-ToGo? ... 126
15.2 CodeMeter-Stick anlernen ... 126
16. Eltako FVS-Mobile ... 127
16.1 Was ist Eltako FVS-Mobile? ... 127
16.2 Mobile-Client in das System integrieren ... 127
17. Eltako FVS Shutdown Service ... 131
17.1 Was ist der Eltako FVS Shutdown Service ... 131
17.2 PC für den Eltako FVS Shutdown Service einrichten ... 132
17.3 PC-Gruppe einrichten für den Eltako FVS Shutdown Service ... 133
17.4 Auslösen eines PC-Aktors ... 135
17.5 Auslösen eines PCs aus einer PC-Gruppe ... 136
18. Das Ansichtsmenü ... 137
19. Alternative Anzeigemöglichkeiten der Objektübersicht ... 138
19.1 Grundriss-Modus aktivieren ... 138

19.2 Bildzuweisung für Ebenen ... 139
19.3 Objektübersicht mit aktiviertem Grundriss-Modus ... 140
20. Alternative Anzeigemöglichkeiten einzelner Objekte ... 142
20.1 Änderung des Icons eines Schalters ... 142
20.2 Entfernen eines individuellen Icons ... 145
20.3 Änderung des Icons bei Aktoren oder Verknüpfungen ... 145
21. Weitere Optionen für den BSC-BAP/FAM-USB in Eltako FVS-Professional ... 146
21.1 Aktuelle Zustände ermitteln ... 147
21.2 Standalonefunktion ... 148
21.3 Aktualisierung der BSC-BAP Software ... 148
21.4 BSC-BAP neu starten ... 148
21.5 BSC-BAP/FAM-USB entfernen ... 149
22. Aktualisierung der Eltako FVS-Software ... 150
23. Informationen zu Eltako FVS ... 151
23.1 Erweiterung der Eltako FVS-Lizenz ... 151
24. Informationen für den Administrator ... 152
24.1 Portfreigabe ... 152
25. Support ... 153
26. Anmerkungen ... 154

1. Einleitung

Vielen Dank für den Erwerb der Eltako FVS-Software. Sie ist die Steuerzentrale für die gesamte „Embedded-Intelligence“-Infrastruktur. In diesem Handbuch finden Sie alle Informationen, die Sie zur Installation und zum Betrieb dieser Software benötigen.

Für die Installation sowie Konfiguration wird EDV-Basiswissen vorausgesetzt. Falls dieses nicht vorhanden ist, wenden Sie sich bitte an entsprechendes Fachpersonal. Bitte nehmen Sie sich Zeit um ihre Eltako FVS-Infrastruktur einzurichten. Bei der Installation und Konfiguration der eingesetzten Geräte empfehlen wir, dieses mit zwei Personen durchzuführen. Lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig und aufmerksam! Beachten Sie unbedingt nachfolgende Installations- und Konfigurationshinweise:

! **Hinweise, die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind, sollten dringend beachtet werden, da sie für die fehlerfreie Funktion der Eltako FVS-Software wichtig sind.**

i Dieses Symbol weist auf Hintergrundinformationen hin.

Wichtiger Hinweis:

Diese Dokumentation und die zugehörigen Programme (Software) sind urheberrechtlich geschützt. Die Eltako GmbH räumt das nicht ausschließliche Recht ein, die Software zu nutzen, die ausschließlich im sogenannten Objektcode-Format überlassen wird. Der Lizenznehmer darf von der Software nur eine Vervielfältigung erstellen, die ausschließlich für Sicherungszwecke verwendet werden darf (Sicherungskopie).

Die Eltako GmbH behält sich alle Rechte vor, die nicht ausdrücklich eingeräumt werden. Ohne vorheriges schriftliches Einverständnis und außer in den gesetzlich gestatteten Fällen darf diese Dokumentation oder die Software insbesondere weder

- vervielfältigt, verbreitet oder in sonstiger Weise öffentlich zugänglich gemacht werden.
- bearbeitet, disassembliert, reverse engineered, übersetzt, dekompiliert oder in sonstiger Weise ganz oder teilweise geöffnet und in der Folge weder vervielfältigt, verbreitet noch in sonstiger Weise öffentlich zugänglich gemacht werden.

Diese Dokumentation und die Software wurden mit größter Sorgfalt erstellt und nach dem Stand der Technik auf Korrektheit überprüft. Für die Qualität, Leistungsfähigkeit sowie Marktgängigkeit des Eltako-Produktes zu einem bestimmten Zweck, der von dem durch die Produktbeschreibung abgedeckten Leistungsumfang abweicht, übernimmt die Eltako GmbH weder ausdrücklich noch stillschweigend die Gewähr oder Verantwortung. Der Lizenznehmer trägt alleine das Risiko für Gefahren und Qualitätseinbußen, die sich bei Einsatz des Produktes eventuell ergeben.

Für Schäden, die sich direkt oder indirekt aus dem Gebrauch der Dokumentation oder der Software ergeben, sowie beiläufige Schäden oder Folgeschäden ist die Eltako GmbH nur im Falle des Vorsatzes oder der groben Fahrlässigkeit verantwortlich. Für den Verlust oder die Beschädigung von Hardware, Software oder Daten infolge direkter oder indirekter Fehler oder Zerstörungen sowie für Kosten (einschließlich Telekommunikationskosten), die im Zusammenhang mit der Dokumentation oder der Software stehen und auf fehlerhafte Installationen, die von der Eltako GmbH nicht vorgenommen wurden, zurückzuführen sind, sind alle Haftungsansprüche ausdrücklich ausgeschlossen. Die in dieser Dokumentation enthaltenen Informationen und die Software können ohne besondere Ankündigung aufgrund des technischen Fortschritts geändert werden.

Stand: September 2011

2. Systemvoraussetzungen

Hardware:

- Pentium® oder AMD® Prozessoren ab 1 GHz oder kompatibel
- min. 1 GB Arbeitsspeicher
- 4 GB freier Festplattenspeicher
- Bildschirmauflösung min. 1024*768
- DVD-ROM Laufwerk
- 1 x FAM-USB bzw. BSC-BAP (Empfangs-/Sende-Modul)
- 1 x Netzwerkanschluss
- 1 x Freier USB-Anschluss

Software:

- Microsoft Windows XP mit Service Pack 2, Microsoft Windows Vista oder Microsoft Windows 7
- Java Runtime Environment 6 (im Lieferumfang)

Leistungsmerkmale der Eltako FVS:

Merkmale	FVS-Home	FVS-Professional	FVS-Enterprise
Anzahl unterstützter Sender:	100	250	Unlimitiert
Anzahl unterstützter Aktoren:	128 pro FAM-USB	128 pro FAM-USB/BSC-BAP	128 pro FAM-USB/BSC-BAP
Anzahl unterstützter Kameras:	5	25	Unlimitiert
Anzahl Systemfunktionen:	Unlimitiert	Unlimitiert	Unlimitiert
Anzahl Zeitfunktionen:	25	250	Unlimitiert
Unterstützung von BSC-BAP:	---	Unlimitiert	Unlimitiert
SQL-Datenbank im Lieferumfang:	✓	✓	✓
Unterstützung fremder SQL-kompatibler Datenbanken:	---	---	✓
SMS- / E-Mail-Versand:	✓	✓	✓
Unterstützung von Eltako FVS-ToGo:	✓	✓	✓
Unterstützung von Eltako FVS-Mobile:	✓	✓	✓
Unterstützung von Eltako FVS-Clients:	✓	✓	✓
Inklusivlizenzen Eltako FVS-Client:	---	1	1
Eltako FVS-ToGo auf Code-Meter-Stick:	✓	✓	✓
256Bit-Verschlüsselung:	✓	✓	✓
Kameramatrix	---	---	✓

3. Installation von Eltako FVS

Die nachfolgende Anleitung für die Installation von Eltako FVS bezieht sich nur auf Windows Betriebssysteme. Die Installationsanleitung für die anderen unterstützten Betriebssysteme finden Sie auf der Eltako FVS-DVD in dem jeweiligen Betriebssystemordner.

Legen Sie den Datenträger mit der Aufschrift Eltako FVS in das DVD-Laufwerk des zu installierenden Rechnersystems ein. Wenn auf dem System „Autostart“ konfiguriert ist, erscheint auf dem Bildschirm nach kurzer Zeit das Start-Fenster zur Auswahl der Sprache. Ist dieses nicht der Fall, starten Sie die Datei „Start.exe“ aus dem Hauptverzeichnis des Eltako FVS-Datenträgers. In dem nun erscheinenden Fenster wählen Sie die gewünschte Sprache. Nach einem Klick auf das entsprechende Symbol wird Ihnen ein Überblick über den Inhalt der DVD gegeben. Klicken Sie auf den Button „Software“ und im darauffolgenden Dialog auf „Installation Eltako FVS“ um Eltako FVS zu installieren:

Abbildung 1: Installation von Eltako FVS

Schließen Sie alle anderen eventuell geöffneten Programme und bestätigen Sie mit „Weiter“.

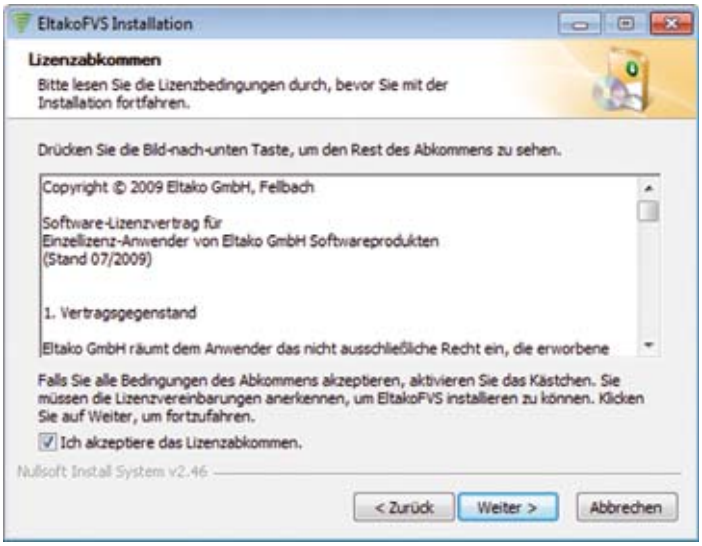


Abbildung 2: Lizenzabkommen

Lesen Sie die Lizenzvereinbarung. Sind Sie damit einverstanden, setzen Sie das Häkchen vor „Ich akzeptiere das Lizenzabkommen.“. Wenn Sie mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung nicht einverstanden sind, klicken Sie bitte auf „Abbrechen“. Die Installation wird daraufhin abgebrochen; Eltako FVS wird nicht auf dem Rechnersystem installiert. Bestätigen Sie mit „Weiter“. Daraufhin sehen Sie folgendes Dialogfenster:

Abbildung 3: Zielverzeichnis festlegen

Hier können Sie das Zielverzeichnis festlegen. Mit einem Klick auf „Weiter“ gelangen Sie zu dem nächsten Dialog:

Abbildung 4: Auswahl der Komponenten

Wählen Sie hier die Komponenten aus, die Sie installieren wollen:

- **Eltako FVS Hauptprogramm:** Installationsdateien für Eltako FVS. (Zwingend erforderlich!)
- **Eltako FVS Demo Daten:** Demo-Daten für die Demo-Version. (Nicht bei einem Update!)
- **CodeMeter:** Installationsdateien für das CodeMeter Kontrollzentrum (CodeMeter Runtime Kit). Durch das CodeMeter Kontrollzentrum erfolgt die Lizenzierung Ihrer Eltako FVS-Software. (Zwingend erforderlich!)
- **PostgreSQL:** Installationsdateien für die mitgelieferte SQL-Datenbank. (Falls nicht gewünscht, muss in den Versionen Home und Professional die integrierte Derby-Datenbank genutzt werden.)
- **BAPFinder:** Installationsdateien für den BAPFinder. Erforderlich zur Konfiguration des BSC-BAP!

! **Hinweis: Falls Sie sich bei der Auswahl der Komponenten nicht sicher sind, belassen Sie die bereits voreingestellte Standardauswahl.**

! **Hinweis: Müssen Sie Ihr Betriebssystem neu installieren, muss Ihre Lizenz vorher über das CodeMeter Kontrollzentrum zurückgegeben werden. Dadurch ist gewährleistet, dass nach der Neuinstallation Ihres Betriebssystems eine erneute Installation von Eltako FVS durchgeführt werden kann.**

! **Hinweis: Bei einem Update dürfen die Demo-Daten nicht installiert werden. Anderenfalls wäre es möglich, dass Ihre Datenbank gelöscht wird.**

Klicken Sie abschließend auf „Installieren“. Eltako FVS wird nun auf dem Rechnersystem installiert.

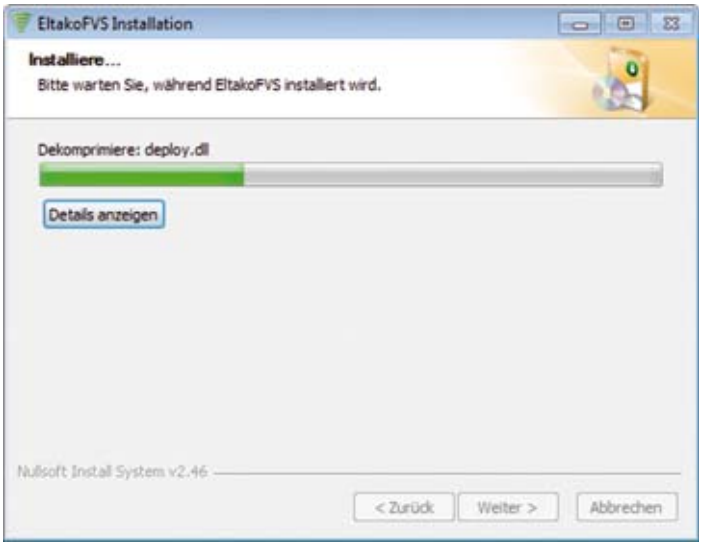


Abbildung 5: Installationsverlauf

Durch Klicken auf „Details anzeigen“ wird angezeigt, an welchen Zielort die Dateien kopiert werden.

i **Hinweis:** Bei Durchführung einer Aktualisierung oder Neuinstallation von Eltako FVS endet hiernach das Setup. Bestätigen Sie den erfolgreichen Installationsabschluss indem Sie auf „Beenden“ klicken.

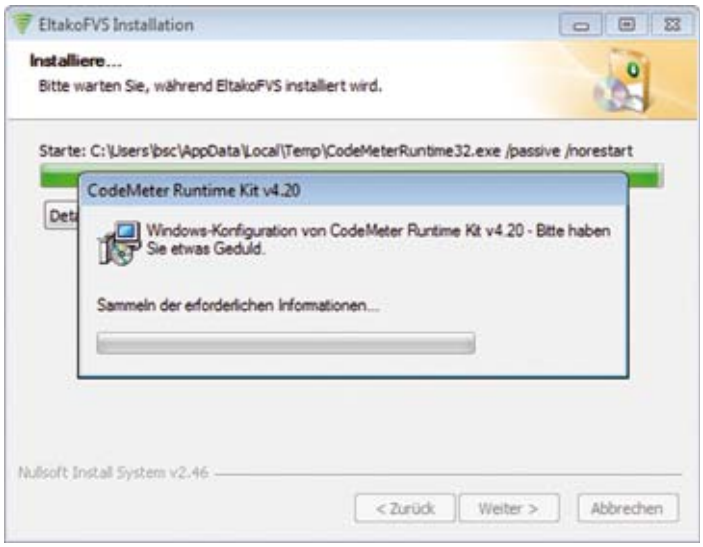


Abbildung 6: Installation des CodeMeter Runtime Kits

Bei einer kompletten Installation erfolgt nach der Installation der Eltako FVS-Programmdateien die Installation des CodeMeter Runtime Kit.

Als Nächstes folgt die Registrierung der Lizenzen:

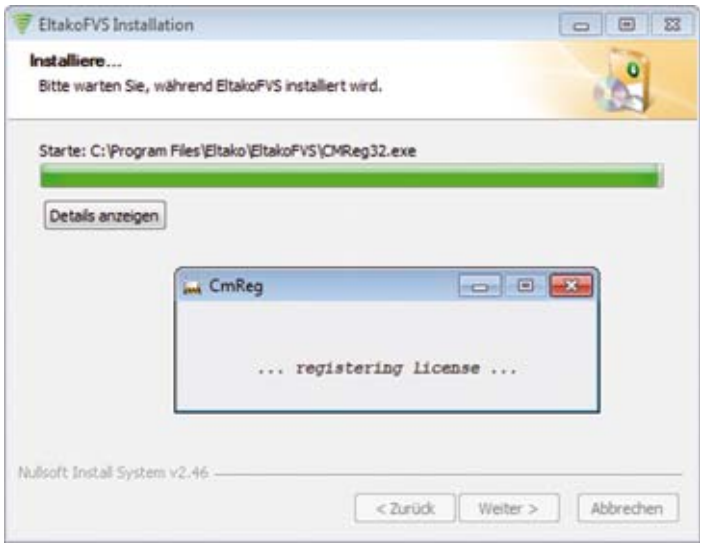


Abbildung 7: Registrierung der Lizenzen

Warten Sie bis die Installationsroutine abgeschlossen ist.

Abbildung 8: Abschluss der Installation

Bestätigen Sie bitte den Installationsabschluss, indem Sie auf „Fertig stellen“ klicken.

Hinweis: Beachten Sie vor dem ersten Start der Eltako FVS-Software das Kapitel 4.1: Der erste Start!

4. Der Betrieb von Eltako FVS

4.1 Der erste Start von Eltako FVS

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass der BSC-BAP vor dem Start der Eltako FVS-Professional-Software angeschlossen, erfolgreich installiert und konfiguriert ist! (Siehe Installationsanleitung BSC-BAP)

Hinweis: Möchten Sie einen FAM-USB zur Signalübertragung nutzen, müssen Sie über „Konfiguration - PC-Schnittstelle“ die PC-Schnittstelle festlegen (siehe Kapitel 4.1.4).

4.1.1 Lizenzierung

Sie haben die Möglichkeit Ihre Eltako FVS-Software 30 Tage in der Demoversion zu testen. Um dies zu nutzen, setzen Sie über „Konfiguration - PC-Schnittstelle“ die Auswahl auf Demo setzen.

Möchten Sie Ihre Eltako FVS-Software in vollem Umfang nutzen, geben Sie über „Info - Lizenz - Lizenzschlüssel eingeben“ Ihren Lizenzkey ein.

Abbildung 9: Menü Lizenzkey eingeben

Haben Sie einen Lizenzkey eingegeben, wird Eltako FVS beendet.

4.1.2 Datenbank einrichten bei Eltako FVS

Damit Sie Eltako FVS verwenden können, benötigen Sie eine Datenbank für die Datenhaltung. Dabei haben Sie in den Versionen Eltako FVS-Home und Eltako FVS-Professional die Möglichkeit zwischen Derby und PostgreSQL zu wählen. Die Verwendung eines anderen Datenbanksystems wird nur von der Eltako FVS-Enterprise unterstützt.

Standardmäßig wird Eltako FVS mit der Derby-Datenbank installiert. Über „Konfiguration - Datenbank - Datenbanksystem“ können Sie das Datenbanksystem nachträglich ändern.

Abbildung 10: Menü Datenbank

Hinweis: Für die Verwendung von PostgreSQL muss dieses bei der Installation ausgewählt worden sein.

Hinweis: Der Datenbankname und der Nutzer sind vorgegeben:

Datenbankname:	visudb
Benutzer:	user
Passwort:	password

Hinweis: Bei allen Eltako FVS-Versionen gibt es einen automatisch angelegten Benutzer. Dieser ist mit den Rechten eines „Superusers“ ausgestattet und darf das Datenbanksystem PostgreSQL administrieren.

Datenbankname:	Auf keine bestimmte Datenbank beschränkt, dieser Nutzer besitzt den Zugriff auf alle Datenbanken.
Benutzer:	postgres
Passwort:	P@stgre$

Ein neues Fenster erscheint. Bei dieser Routine wird nach Ihrer bereits installierten Datenbank gesucht und sobald diese gefunden ist, wird die erstmalige Initialisierung vorgenommen.

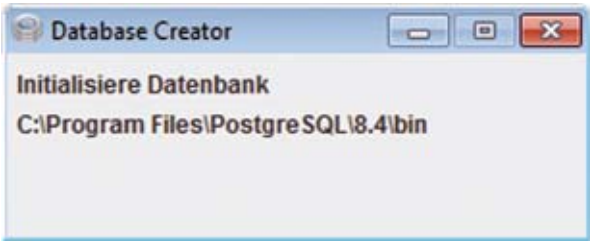


Abbildung 11: Initialisierungsroutine

4.1.3 Datenbank einrichten bei Eltako FVS-Enterprise

Möchten Sie Eltako FVS-Enterprise mit einer anderen als der vorinstallierten Derby-Datenbank nutzen können Sie das nachträglich über „Konfiguration - Datenbank“ ändern.

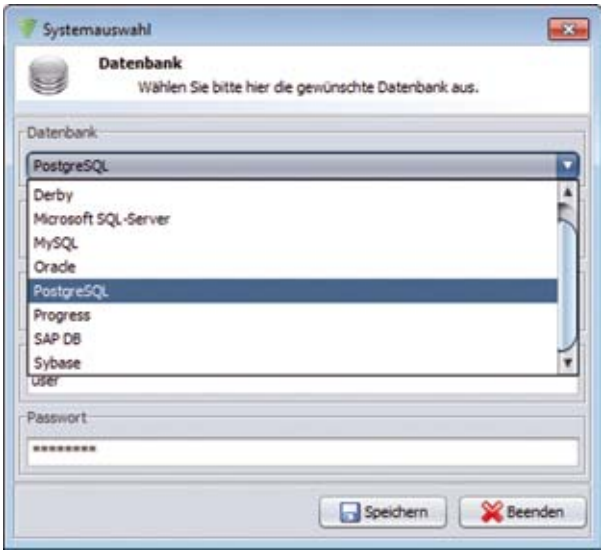


Abbildung 12: Öffnen des Fensters „Systemauswahl“

Ihre gewünschte Datenbank wählen Sie über das Drop-Down-Menü aus. Nach der Auswahl werden automatisch die Eingabefelder „Treiberbezeichnung“ und „URL der Datenbank“ vorbelegt. Im Regelfall müssen Sie nur noch die „URL der Datenbank“ an Ihr vorhandenes System anpassen.

Beispiel:

Sie nutzen die mitgelieferte PostgreSQL-Datenbank und installieren diese auf einem Server mit der IP-Adresse 192.0.0.1.
Die Eltako FVS-Professional-Software ist auf einem anderen Server installiert worden. Standardmäßig wird Ihnen bei „URL der Datenbank“ folgendes eingeblendet:

jdbc:postgresql://localhost:5432/visudb/?characterEncoding=UTF8

Weil Ihre Datenbank nicht auf dem gleichen Server in Betrieb ist, wie Ihre Eltako FVS-Professional-Software müssen Sie die Angabe des localhost durch die IP-Adresse des Datenbankservers ersetzen. Nach Änderung dieser Angabe muss das Eingabefeld für die URL folgendermaßen aussehen:

jdbc:postgresql://192.0.0.1:5432/visudb/?characterEncoding=UTF8

Nach der Anpassung der URL für die Erreichbarkeit der Datenbank müssen Sie noch einen Benutzer und das dazugehörige Kennwort in den vorgegebenen Feldern eintragen. Dieser Benutzer muss in Ihrer Datenbank angelegt sein und mit den Zugriffsrechten auf die Datenbankinstanz „visudb“ ausgestattet sein.

Nach Abschluss der Konfiguration klicken Sie auf „Speichern“. Bestätigen Sie den folgenden Dialog mit „Ok“, um das Programm zu beenden. Durch den Neustart von Eltako FVS-Professional werden die benötigten Tabellen in der Datenbank automatisch erstellt und eingerichtet.

Zum Dialog „Systemauswahl“ gelangen Sie jederzeit über „Konfiguration - Datenbank - Datenbanksystem“.

Hinweis: Nach Auswahl eines Datenbanksystems wird Ihnen automatisch ein Treibername und die URL zur Datenbank vorgegeben. Diese Angaben müssen evtl. angepasst werden, wenn Sie einen anderen jdbc-Treiber für das Datenbanksystem verwenden.

Hinweis: jdbc-Treiber für andere Datenbanksysteme (außer PostgreSQL) werden mit der Eltako FVS-Professional-Software nicht mitgeliefert! Normalerweise wird der jdbc-Treiber beim Erwerb eines Datenbanksystems mitgeliefert. Sollten Sie keinen Treiber erhalten haben, dann wenden Sie sich bitte an den Support für Ihr Datenbanksystem.

Wenn Sie einen jdbc-Treiber für Ihr Datenbanksystem besitzen, so ist dieser im Installationsverzeichnis von Eltako FVS-Professional unter dem Verzeichnis jre/ext abzulegen.

4.1.4 Auswahl PC-Schnittstelle

Beim Start von Eltako FVS-Home muss der PC-Schnittstelle, an dem der FAM-USB angeschlossen ist, angegeben werden.

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass der FAM-USB vor dem Start der Eltako FVS-Home-Vollversion angeschlossen, erfolgreich installiert und konfiguriert ist! Ohne Anschluss des FAM-USB ist weder die Signalübertragung noch der Empfang mit der Eltako FVS-Software möglich! (Siehe Installationsanleitung FAM-USB)

Im Konfigurationsdialog finden Sie unter Anderem den Menüpunkt „COM-Port“. Welche Möglichkeiten sich hinter jedem einzelnen Button verbergen, wird Ihnen in den nachfolgenden Kapiteln erläutert.

Abbildung 13: Konfigurationsmenü

Klicken Sie im Hauptmenü auf „Konfiguration“ und anschließend auf „PC-Schnittstelle“.

In dem folgenden Fenster klicken Sie auf „Autoerkennung“ und das System sucht automatisch nach dem angeschlossenen FAM-USB. Änderungen übernehmen Sie indem Sie den Button „Speichern“ drücken.

Abbildung 14: Auswahl des PC-Schnittstelles

4.1.5 Sprache

Über den Menüpunkt „Konfiguration - Sprache“ können Sie die Sprache ändern.

Abbildung 15: Sprachauswahl

Haben Sie die Sprachauswahl geändert, ist ein Neustart von Eltako FVS erforderlich.

4.1.6 Währung

Zur Währungsauswahl gelangen Sie über „Konfiguration - Währung“. Hier können Sie die im Energy-Cockpit angezeigte Währung ändern.

Abbildung 16: Menü Währung

4.2 Die Hauptansicht

Nach der erfolgreichen Einrichtung von Eltako FVS können Sie die Software nun zur Überwachung und Steuerung Ihrer EnOcean-Geräte einsetzen.

Im Hauptmenü erscheint der Button „Übersicht“ immer in der Farbe des „höchsten“ Status der Griffe oder Reedkontakte, wobei der „höchste“ Status geöffnet bedeutet und rot definiert ist. Der nächste Status ist „gekippt“ und wird gelb dargestellt. Wenn mindestens ein Gerät (z.B. Licht) eingeschaltet ist, erscheinen zusätzliche Symbole auf dem Button. Desweiteren befinden sich noch vier Schnellauswahl-Buttons auf der Oberfläche:

Eltako FVS-ToGo bzw.
Eltako FVS-Mobile Ein/Aus

Benachrichtigung Ein/Aus

Türklingel Ein/Aus

Alarm Ein/Aus

Die oben genannten Funktionen werden im weiteren Verlauf erläutert.

Abbildung 17: Das Eltako FVS-Home-Hauptfenster

ROT
mindestens ein Fenster / eine Tür ist geöffnet

GELB
mindestens ein Fenster / eine Tür ist gekippt, aber kein(e) ist offen

GRÜN
alle Fenster / Türen sind geschlossen

Für eine detaillierte Ansicht aller angemeldeten und aktivierten Objekte im Vollbild-Modus, klicken Sie bitte auf „Übersicht“.

4.3 Die Objektübersicht

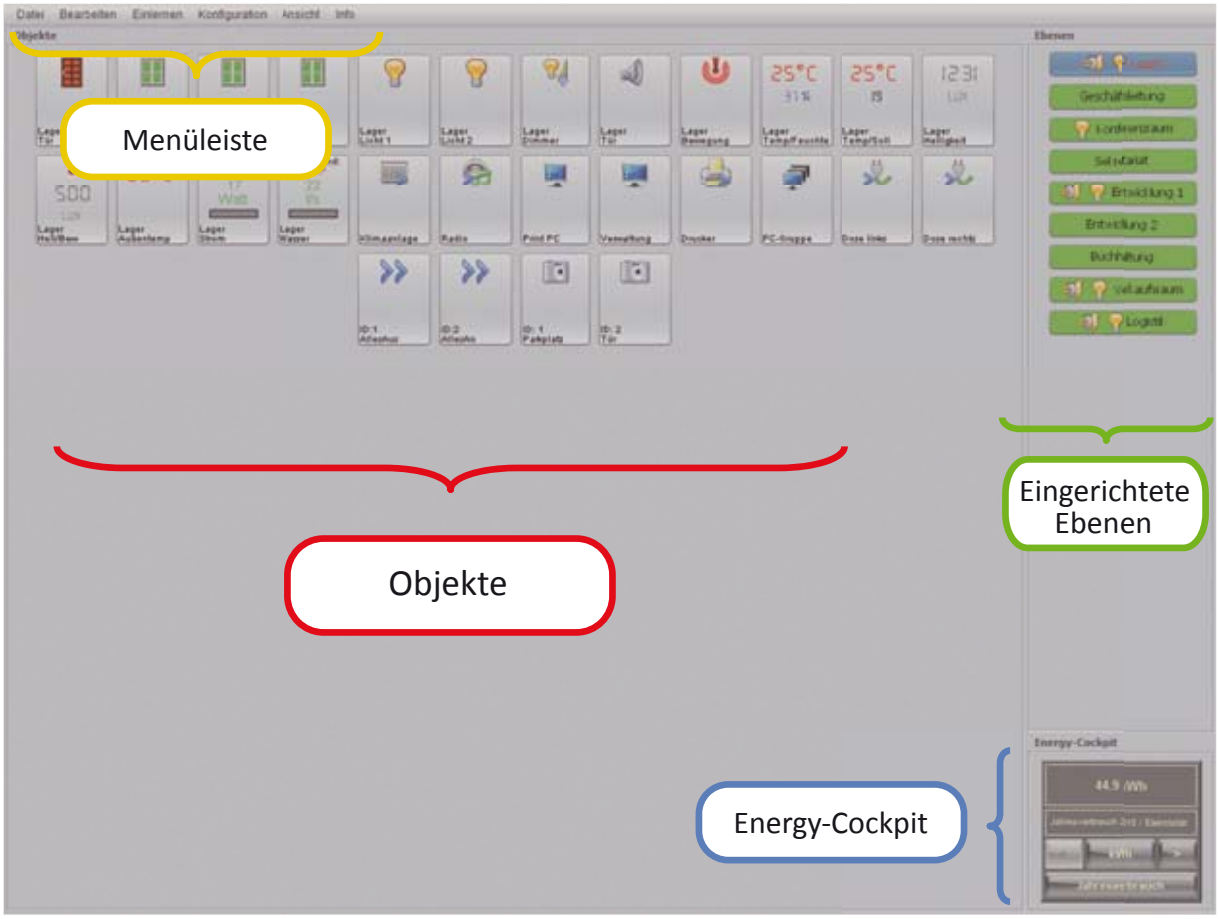


Abbildung 18: Die Objektübersicht

Menüleiste:

In der Menüleiste finden Sie alle Optionen zu Konfiguration und Steuerung Ihres Systems. Solche Optionen können zum Beispiel das Einbringen von neuen Aktoren bzw. Sensoren sein, das Hinzufügen von Kameras oder das Einrichten von Objektbenachrichtigungen.

Objekte:

Hier sehen Sie alle angelernten Objekte sowie Kameras, Aktoren, Verknüpfung, Zeitfunktionen, PCs und PC-Gruppen.

Eingerichtete Ebenen:

Hier werden alle Ebenen angezeigt, die Sie eingerichtet haben. Wie Sie diese einrichten können erfahren Sie in Kapitel 4.10. Durch das Drücken auf einen dieser Buttons werden die Objekte der ausgewählten Ebene angezeigt.

Energy-Cockpit:

Mit dieser Schnellansicht haben Sie Verbrauchswerte im Blick. Über die mittlere Zeile öffnen Sie das Energy-Cockpit, um weitere Funktionalitäten zu nutzen. Mehr dazu erfahren Sie in Kapitel 4.12. Die Farben der Symbole zeigen den Zustand der jeweiligen Objekte:

Türen/Fenster:

Fenster/Tür geschlossen

Fenster/Tür gekippt

Fenster/Tür geöffnet

Geräte:

Licht

Dimmer

Steckerleiste

Aktor

TV

Radio

Klima

Jalousie

Raum (Allgemein)

PC eingeschaltet

PC im Standby

PC-Gruppe

Drucker

IP-Kamera

Funkstuhl

Klingelschalter

Kartenschalter

Szenen-Taster

Generisch

Sonstiges

Ist ein Gerät deaktiviert, erscheint es farblos. Beispiel:

Führt ein Gerät eine Aufgabe durch, erscheint ein Symbol. Beispiel:

Aktoren werden gekennzeichnet durch:

Beispiel:

Sind mehrere Aktoren zu einer Verknüpfung zusammengefasst, erfolgt die Visualisierung durch dieses Symbol:

Wenn ein BSC-BAP nicht erreichbar ist, erhalten alle Objekte mit denen das Gerät kommuniziert ein Ausrufezeichen.

Beispiel:

Ein BSC-BAP war für unbestimmte Zeit nicht erreichbar, hat sich aber wieder an das System angemeldet. In so einem Fall erhalten alle Objekte, die über diesen BSC-BAP ihre Informationen weitergeben, neben der Visualisierung des letzten Zustandes ein kleines Ausrufezeichen. Durch dieses Ausrufezeichen soll darauf hingewiesen werden, dass dies der letzte Zustand vor Abmeldung des BSC-BAPs war. Für den Anwender bedeutet das, dass er bei allen Objekten eine Sichtkontrolle durchzuführen hat.

Beispiel:

Ist der BSC-BAP bei einem Start von Eltako FVS nicht erreichbar, erhalten alle Objekte mit denen der BSC-BAP kommuniziert folgendes Symbol:

Beispiel:

Für unsichtbare Objekte wird eine Sprechblase mit Fragezeichen visualisiert. Da diese Objekte durch eine spezielle Aktorzuweisung ihren eigentlichen Typ (z.B. Licht) verloren haben, wird ein Platzhaltersymbol angezeigt.

Beispiel:

Der Anwender kann Schaltern oder Aktoren eigene Bilder zuweisen. Findet das System das zugewiesene Bild nicht, wird das „NF“-Symbol angezeigt.

Beispiel:

Sensoren:

Präsenzmelder

Temp./Feuchte Innen

Temp. Ist/Soll Innen

Helligkeit

Außentemp.

Präsenzmelder/ Helligkeit

Unterhalb der Symbole ist die ID des jeweiligen Objektes und die ID des FAM-USB/BSC-BAPs abzulesen, der diesen Zustand gemeldet hat. Sollten Sie, wie im Kapitel 4.5 beschrieben, für das Objekt einen Raum und eine Info vergeben haben, so werden die ID´s in der Anzeige durch Raum und/oder Info ersetzt.

4.4 Hinweise zum Anlernen von Objekten

Objekte sind alle sendenden Geräte, die auf der EnOcean-Funktechnologie basieren und in der Eltako FVS-Software „anlernbar“ sind. Lernen Sie alle Objekte in der Software stets nacheinander an. Stellen Sie sicher, dass möglichst keine anderen Personen während der Anlernphase Objekte unkontrolliert betätigen. Nur so kann sichergestellt werden, dass die Objekte sicher identifizierbar sind und korrekt zugeordnet werden können. Wir empfehlen die Anlernphase kontrolliert durch zwei Personen durchzuführen.

4.5 Anlernen und Bearbeiten von Objekten

In diesem Kapitel wird der Anlernvorgang von Objekten anhand eines Griffes beschrieben.

Klicken Sie im Hauptmenü auf „Anlernen - Lerndialog“. Das Dialogfenster „Objekte anlernen“ erscheint. Im linken Bereich sehen Sie unter „Zugeordnete Objekte“ die vorhandenen Ebenen. Der rechte Bereich zeigt „Neue Objekte“.

Betätigen Sie den Griff, den Sie in der Eltako FVS-Software anlernen möchten. Unter „Neue Objekte“ erscheint nun der Griff mit seiner Objekt-ID. Rechts daneben wird die Signalstärke angezeigt, falls dies von dem verwendeten BAP/FAM-USB unterstützt wird. Anderenfalls werden “???“ angezeigt. Um den Griff dem System (z.B. der Ebene „Basisgruppe“) zuzuweisen, müssen Sie ihn mit der Maus in einen Ebenenordner auf der linken Seite ziehen.

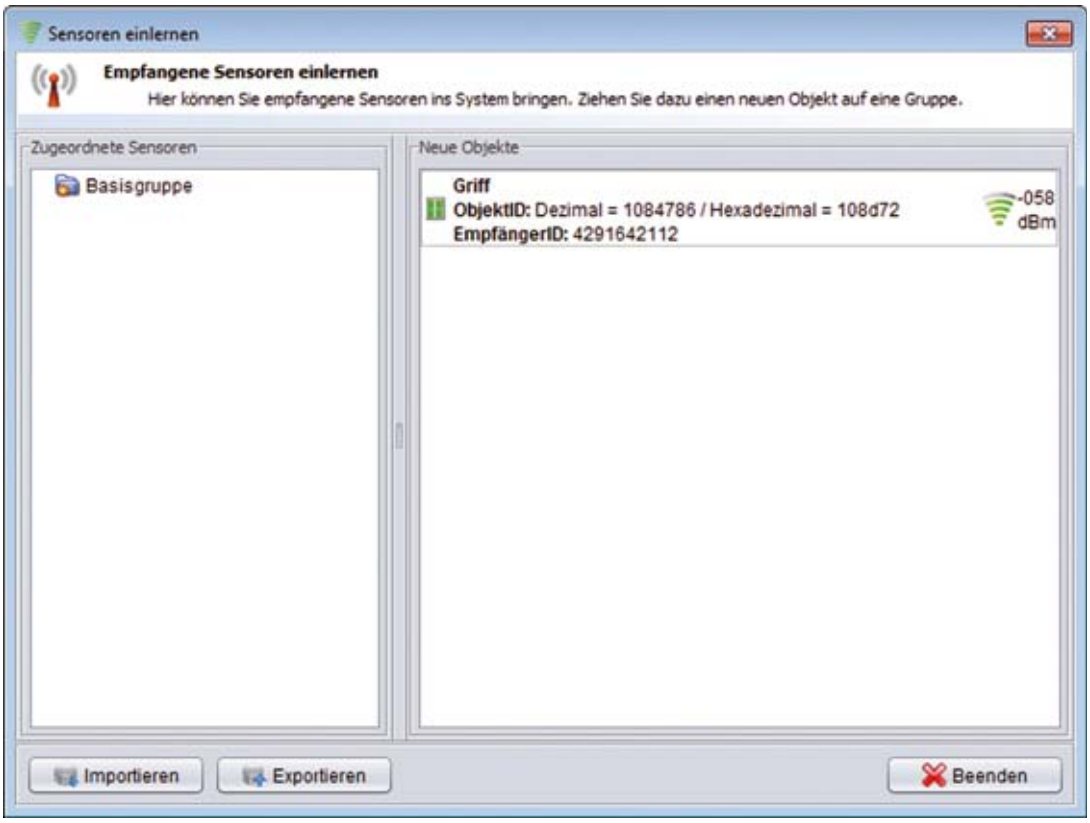


Abbildung 19: Anlernen und Aktivieren eines Griffes

Der Anlernvorgang für andere Objekte wie Schalter oder Reedkontakte wird ebenso durchgeführt.

Die Button „Importieren“ und „Exportieren“ bieten die Möglichkeit angelernte Objekte zu sichern und wiederherzustellen.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass einige Objekte, wie Sensoren oder Reedkontakte, in gewissen Abständen eigenständig ein Signal senden! Es empfiehlt sich daher, diese einzeln der Verpackung zu entnehmen, nacheinander anzulernen sowie in der Software zu konfigurieren, um Verwechslungen zu vermeiden! Nach Erkennen des jeweiligen Sensors oder Reedkontaktes sollte anschließend der Typ des Sensors oder der Ort der Anbringung manuell in der Objektübersicht festgelegt werden.

Hinweis: Sensoren neuerer Generation verfügen über eine Lerntaste. Betätigen Sie diese sendet der Sensor ein Anlernsignal.

An dieser Stelle empfiehlt es sich, eine Bezeichnung für das neue Objekt zu vergeben, um den Griff eindeutig zuzuordnen. Führen Sie dazu einen Rechts-Klick auf den Griff aus. Es erscheint ein Kontextmenü, in dem Sie „Bearbeiten“ auswählen können. Ein objektspezifisches Fenster zum Bearbeiten der Zusatzinformationen wird geöffnet.

Die Dialogfelder unterscheiden sich in Abhängigkeit vom ausgewählten Objekt voneinander, sind aber ähnlich intuitiv zu bedienen, wie der hier beschriebene Dialog zum Bearbeiten eines Griffes.

Hier sind folgende Informationen sichtbar:

Abbildung 20: Griff-Details festlegen

Griff-/Schalter-ID: Diese ist fest vergeben und nicht änderbar.

Sender-ID: Die ID des FAM-USB/BSC-BAPs, der den letzten Zustand gemeldet hat.

Ebene: Die Ebene, der dieses Objekt zugeordnet ist.

Letzte Änderung: Zeigt den letzten Zustand der Griffposition vor der aktuellen Position an.

Datum / Uhrzeit: Zeitpunkt der letzten Änderung.

Ergänzen Sie hier folgende Informationsfelder:

Raum: Tragen Sie hier den Raum ein, in dem sich das Objekt befindet. (z.B. Kinderzimmer)

Etage: Tragen Sie hier das Stockwerk ein, in dem sich das Objekt befindet. (z.B. Dachgeschoss)

Fenstergruppe: Doppelobjekte (z.B. Doppelfenster) können mit der Gruppe zusammengefasst werden.

Info: Hier können Sie eine beliebige Kurzinformation zu dem Objekt eintragen.

Detail: Tragen Sie hier detaillierte, beliebige Informationen ein.

Nachdem Sie die gewünschten Felder ergänzt haben, klicken Sie auf „Speichern“ und anschließend auf „Beenden“, um die Konfiguration abzuschließen.

Hinweis: Ergänzen Sie mindestens die Felder „Raum“ und „Info“, da diese anschließend in der Übersicht im Objektsymbol dargestellt werden. Gehen Sie dabei bei anderen Objekten analog vor. Nur so ist gewährleistet, dass Sie bei mehreren Objekten nicht den Überblick verlieren!

Durch Klick auf das Fenstersymbol in der Objektübersicht werden Ihnen nun alle verfügbaren Informationen des Objektes angezeigt.

Hinweis: Die anderen Menüpunkte werden im jeweiligen Kapitel später erläutert.

Nach dem Anlernprozess werden die angelernten Objekte in der Objektübersicht dargestellt:

Abbildung 21: Objekte in der Objektübersicht

Mit einem Rechtsklick auf das gewünschte Objekt öffnet sich das Kontextmenü. Neben den bereits bekannten Optionen aus dem Anlerndialog stehen Ihnen hier zusätzliche Funktionalitäten zur Verfügung. Diese werden in den späteren Kapiteln erläutert.

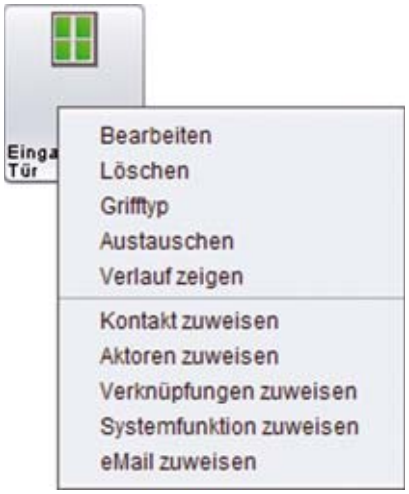


Abbildung 22: Das Kontextmenü eines Griffes

4.6 Austauschen von Objekten

Möchten Sie ein angelerntes Objekt (z.B. Schalter, Griff, Sensor) ersetzen erfolgt dies mit einem Rechtsklick auf das gewünschte Objekt in der Objektübersicht.

Abbildung 23: Austauschen eines Schalters

Nachdem Sie in dem Kontextmenü „Austauschen“ gewählt haben erscheint ein neuer Dialog.

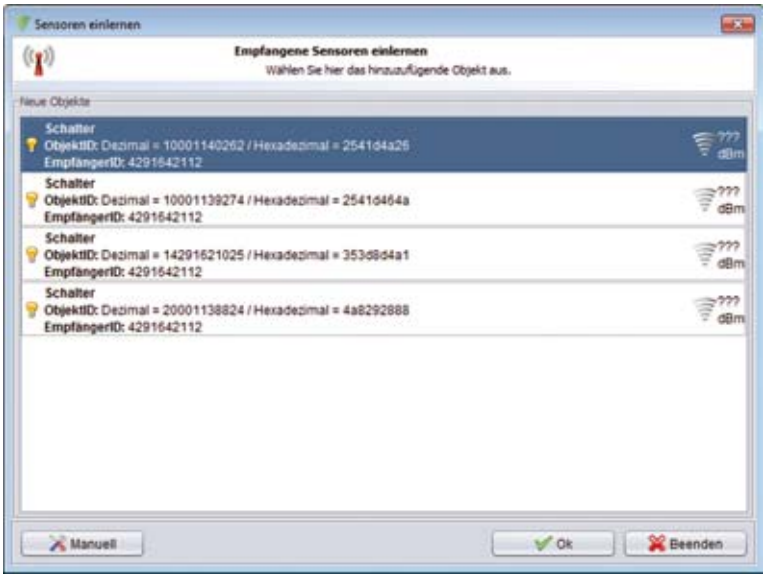


Abbildung 24: Austauschen eines Schalters

Betätigen Sie nun das Objekt, erscheint es in dem Bereich „Neue Objekte“. Mit einem einfachen Klick wählen Sie es aus und klicken auf „Ok“ um es gegen das bisherige auszutauschen.

Über den Button „Manuell“ können Sie das neue Objekt dem System mittels Eingabe der ID bekanntmachen.

Das erfolgreiche Austauschen wird durch ein neues Dialogfenster bestätigt.

4.7 Verlauf von Objekten anzeigen

In Eltako FVS haben Sie die Möglichkeit sich den Verlauf von Schaltern, Griffen, Kontakten und Sensoren anzeigen zu lassen. Dazu wählen Sie im Kontextmenü den Punkt „Verlauf zeigen“.

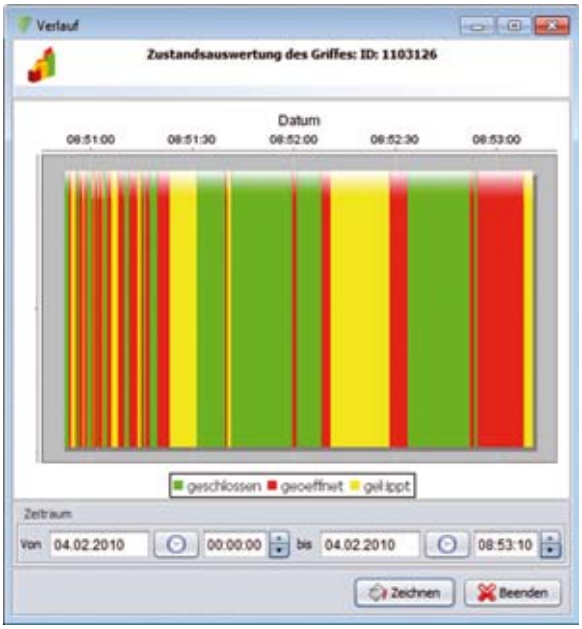


Abbildung 25: Verlauf eines Griffes

Mit einem Rechtsklick auf das Diagramm öffnet sich das Kontextmenü. Hier haben Sie unter anderem die Möglichkeit den Verlauf zu drucken, zu speichern oder Änderungen an der Darstellung vorzunehmen.

Eine Auswahl im Bereich Zeitraum legt fest, für welchen Zeitraum der Datenverlauf angezeigt wird.

Über den Button „CSV-Export“ können Sie die Daten des ausgewählten Zeitraumes exportieren.

Bei Sensoren haben Sie zusätzlich die Möglichkeit anzugeben welcher Wert dargestellt werden soll. Ebenfalls ist ein Export der Daten möglich.

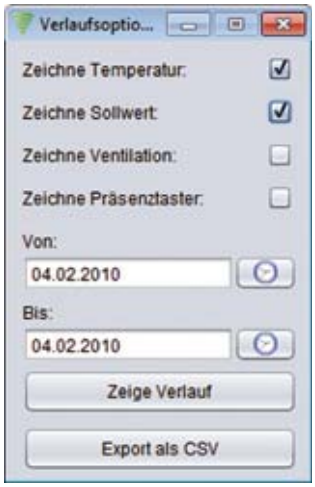


Abbildung 26: Verlaufsoptionen eines Sensors

4.8 Aktivieren und Deaktivieren von Objekten

Der Zustand jedes neu angelernten Objektes wird vom System automatisch auf aktiviert gesetzt, denn nur aktivierte Objekte sind im System sichtbar.

Es gibt zwei Wege zum Aktivieren oder Deaktivieren von Objekten:

Zum Einen im Anlernmodus über das Kontextmenü des jeweiligen Objektes und zum Anderen über „Bearbeiten - Objektdeaktivierung“.

Letzterer öffnet das Fenster „Objektdeaktivierung“. Hier werden alle Objekte, in Registern nach Kategorie geordnet, angezeigt. Bei Bedarf können Sie dann die Objekte deaktivieren.

Abbildung 27: Objektdeaktivierung

Hinweis: Ebenso ist es möglich, mehrere Objekte zu markieren und durch Drücken der rechten Maustaste über das Kontextmenü gleichzeitig zu aktivieren oder deaktivieren.

Hinweis: Felder mit weißem Hintergrund sind editierbar.

4.9 Einstellen des Gerätetyps

In der Objektübersicht können Sie den Gerätetyp der verschiedenen Schalter (z.B. Steckerleiste, TV, Radio, usw.), der Griffe/Reedkontakte (Fenster/Tür) und der Aktoren (z.B. PC/PC-Gruppe) festlegen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Schalter oder den Aktor und wählen Sie „Gerätetyp“. Bei Griffen oder Reedkontakten erfolgt die Änderung über „Grifftyp“ im Kontextmenü.

Hinweis: Bei den Objekttypen Schalter, Aktor und Verknüpfung besteht die Möglichkeit über die Option „eigenes Bild“ die Standardbilder zu ersetzen. Genauere Informationen erhalten Sie im Kapitel 20.

4.10 Erzeugen und Zuweisen von Ebenen

Bei einer großen Anzahl von Objekten ist es sinnvoll diese in Ebenen zusammenzufassen (z.B. nach Etagen, nach Abteilungen etc.). Diese Ebenen erhalten ein eigenes Übersichtsfenster in dem nur Objekte aus dieser Ebene angezeigt werden. Zum Anlegen einer Ebene klicken Sie bitte in der Menüzeile auf „Bearbeiten - Ebenen - Erzeugen/Bearbeiten“.

Es öffnet sich das Fenster „Ebenenverwaltung“:

Abbildung 28: Anlegen von Ebenen

Hier können Sie neue Ebenen anlegen oder vorhandene Ebenen löschen. Das Anlegen einer neuen Ebene erfolgt durch die Vergabe eines Namens im Textfeld „Neue Ebene“. Anschließend drücken Sie den Button „Anlegen“. Die neu erzeugte Ebene erscheint sofort in der oberen Hälfte des Dialoges.

Wollen Sie eine Ebene entfernen, so selektieren Sie diese und drücken anschließend den Button „Löschen“.

! **Hinweis: Nur Ebenen denen keine Objekte zugeordnet sind, können gelöscht werden!**

i **Hinweis:** Wollen Sie eine Ebene umbenennen, führen Sie einen Doppelklick bei der betreffenden Ebene durch. Danach wird der Ebenenname für die Bearbeitung freigegeben. Haben Sie den Ebenennamen verändert, dann bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der Returntaste.

Um den Ebenen Objekte zuzuweisen, klicken Sie bitte im Bearbeitenmenü auf „Ebenen“ und dann auf „Objekte zuweisen“.

Das Fenster „Ebenenzuweisung“ öffnet sich:

Abbildung 29: Zuweisen von Ebenen

Sie sehen eine Tabelle, in der die Objekte, in Registern nach Kategorien geordnet, aufgelistet sind. In der Spalte „Ebene“ können Sie nun mittels Drop-Down-Box die Ebene auswählen, in der sich das Objekt befinden soll. Die Änderungen werden automatisch übernommen.

4.11 Anmerkungen zu einzelnen Objekttypen

4.11.1 Die Zuweisung eines Griffes zu einem Reedkontakt

In der Eltako FVS-Software ist es möglich, eine Verbindung zwischen einem Griff und einem Reedkontakt herzustellen. Dieses ist besonders dann zu empfehlen, wenn es sich um sicherheitsempfindliche Bereiche handelt und diese besonders geschützt werden müssen.

Beispiel:

Im Erdgeschoss eines Einfamilienhauses gibt es ein Fenster, bei dem es möglich ist, ungesehen in das Haus zu gelangen. Um die Sicherheit in diesem Bereich zu erhöhen, wurde neben dem Griff zusätzlich ein Reedkontakt montiert.

In der Software werden zur Zeit beide Objekte einzeln visualisiert. Durch das Erzeugen einer Verbindung des Griffobjektes mit dem Reedkontakt wird nur noch ein Objekt für das Fenster, in Form eines Griffobjektes, in Eltako FVS angezeigt. Weiterhin erhält nun die Software die Aufgabe die Plausibilität zu prüfen, sobald sich der Zustand von einem Objekt verändert. Das bedeutet, hat der Griff den Zustand geschlossen (grün) und der Reedkontakt meldet als neuen Zustand geöffnet (rot), dann wird Alarm ausgelöst.

Bei solch einer Verbindung wird immer der höchste Zustand eines der beiden Objekte visualisiert. Im nachfolgenden Abschnitt erfahren Sie nun, wie Sie eine Verbindung zwischen den beiden unterschiedlichen Objekten erzeugen.

Damit Sie leichter den Zusammenhang für die Visualisierung verstehen, ist im nachfolgenden Beispiel der Griff grün (geschlossen) und der Reedkontakt rot (geöffnet) visualisiert. Wenn Sie eine Verbindung herstellen wollen, dann achten Sie darauf, dass beide Objekttypen den gleichen Zustand besitzen.

Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Griff (linkes Objekt) und drücken Sie die rechte Maustaste. Daraufhin öffnet sich ein Kontextmenü und dort wählen Sie dann den Punkt „Kontakt zuweisen“ aus.

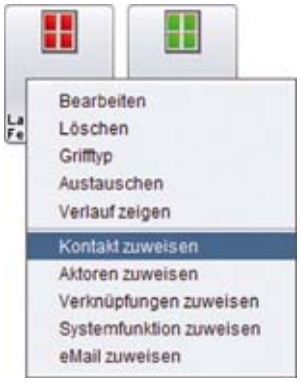


Abbildung 30: Kontextmenü Griff

Abbildung 31: Zuweisung Reedkontakt zum Griff

Im folgenden Dialog erhalten Sie eine Auflistung aller im System vorhandener Reedkontakte. Sie können einem Griff immer nur einen Reedkontakt zuweisen.

Wählen Sie nun aus der angezeigten Liste den entsprechenden Reedkontakt aus und setzen Sie per Mausklick einen Haken in der Spalte „Zuweisung“.

Nach erfolgreichem Setzen der Verbindung drücken Sie den Button „Beenden“ um den Dialog zu schließen.

In der Objektübersicht wird jetzt nur noch der Griff visualisiert. Weiterhin wurde der Zustand vom Reedkontakt übernommen, da dieser den höheren Zustand besitzt.

Abbildung 32: Fensterobjekt mit zugewiesenem Reedkontakt

! **Hinweis: Dieses Beispiel diente nur zur Veranschaulichung. Achten Sie immer darauf, dass bei einer Erzeugung der Verbindung beide Objekte den gleichen Zustand besitzen.**

4.11.2 Identische Schalter einrichten

Die Funktionalität „Identische Schalter“ wird dann benötigt, wenn Sie eine Wechselschaltung realisieren wollen.

Beispiel:

In einem Gebäude gibt es einen Raum, der zwei Zugänge besitzt. An jedem dieser Zugänge befindet sich ein Lichtschalter. Beide Lichtschalter besitzen die gleiche Funktion. Das bedeutet, diese schalten jeweils das gesamte Licht des Raumes. Nach der Aktivierung der beiden Schalter in Eltako FVS werden beide Schalter einzeln visualisiert. Da aber eine Wechselschaltung für diesen Raum vorgesehen ist, soll nur ein Lichtschalter in der Software angezeigt werden.

Würde hier keine Verbindung mit den beiden Schaltern erzeugt werden, würde beim Drücken eines Schalters dieser zwar richtig in der Software visualisiert werden. Der zweite Lichtschalter würde aber weiterhin in Eltako FVS „aus“ anzeigen.

Sie bewegen den Mauszeiger auf eines der Schalterobjekte in der Objektübersicht von Eltako FVS. Anschließend öffnen Sie das dazugehörige Kontextmenü durch Drücken der rechten Maustaste.

Abbildung 33: Identische Schalter

Durch Klick auf den Menüpunkt „identische Schalter“ gelangen Sie in den dazugehörigen Verbindungsdialog.

In diesem Dialog erhalten Sie eine tabellarische Auflistung aller im System verfügbaren aktivierten Schalter. Einen identischen Schalter legen Sie nun fest, indem Sie bei dem entsprechenden Objekt einen Haken in der Spalte „Auswahl“ setzen. In diesem Beispiel wird als identischer Schalter „Licht 2“ ausgewählt.

Abbildung 34: Zuweisungsdialog „Identische Schalter“

Nach gesetztem Haken wird sofort „Licht 2“ aus der Objektübersicht entfernt. In der obigen Abbildung sehen Sie diesen Schalter nur, weil vorher die „unsichtbaren Objekte“ aktiviert worden sind. Nach dieser Zuweisung haben Sie eine Wechselschaltung in Ihrem System und folglich werden beide Schalter in nur einem Objekt visualisiert.

Hinweis: Bevor Sie eine Zuweisung „identische Schalter“ vornehmen, sollten Sie evtl. bereits bestehende Verbindungen mit Aktoren oder Multischaltern rückgängig machen. Nach erfolgreicher Verbindung der beiden Schalter können Sie dann dem verbleibendem Objekt den Aktor oder die Verknüpfung wieder zuweisen.

4.11.3 Dimmschalter

Der Dimmschalter ist ein spezieller Schaltertyp, der für die Visualisierung eines Dimmaktors zuständig ist. Um einen Dimmaktor in der Software visualisieren zu können, müssen Sie über das Kontextmenü den Dialog „Dimmschalter anlernen“ aufrufen.

Hinweis: Dieser Menüpunkt ist nicht dem Dialog „Aktoren anlernen“ gleichzusetzen.

Abbildung 35: Dialog „Dimmschalter anlernen“

In diesem Dialog wird die Zeit gemessen, die der Aktor benötigt, um einen kompletten Dimmvorgang durchzuführen. Ein Dimmvorgang bedeutet in diesem Fall, dass das Licht von An auf Aus oder umgekehrt geregelt wird.

Bevor Sie mit der Aufzeichnung beginnen, müssen folgende vorbereitende Maßnahmen getroffen worden sein:

- Schalter ist an Dimmaktor angelernt.
- Der Dimmaktor muss auf die minimale (Aus) oder maximale (An) Stellung „gefahren“ worden sein.

Drücken Sie nun den Button „Aufzeichnung“ und Eltako FVS wartet auf das Signal Ihres Schalters (Drücken der Taste). Anschließend verändert sich die Farbe des Symbols (rot). Dies ist für Sie eine Rückmeldung, dass nun die Zeitmessung durchgeführt wird. Wenn der Aktor seinen Dimmvorgang beendet hat (der gegenteilige Zustand mit dem Sie begonnen haben), dann lassen Sie die gedrückte Taste los. Als Rückmeldung verändert sich nun wieder die Farbe des Icons im Dialog. Nach Aufzeichnung bzw. Messung der Schaltzeit wird Ihr Dimmaktor in der Software visualisiert.

Hinweis: Sie können einen Dimmschalter auch mit einem entsprechenden Dimmaktor verbinden. Das bedeutet, dass immer die zuletzt gedrückte Komponente (Aktor oder Schalter) auf Ihrer Oberfläche dargestellt wird.

Hinweis: Sollte die aufgezeichnete Zeit nicht mit dem realen Dimmvorgang übereinstimmen, können Sie jederzeit eine erneute Aufzeichnung vornehmen.

4.11.4 Multichannelsensoren

Multichannelsensoren dienen der Erfassung von Messwerten oder Zählerständen. In Ihrer Eltako FVS-Software haben Sie damit eine Übersicht über Sensorwerte oder im Falle eines AMR-Sensors über Verbrauchswerte. Je nach Art des Sensors bietet dieser Ihnen erweiterte Konfigurationsmöglichkeiten. Einige werden Ihnen nachfolgend anhand des AMR-Sensors erläutert. Der AMR-Sensor dient der Erfassung von Zählerständen und Messwerten von z.B. Strom oder Wasser.

Das Anlernen des Sensors erfolgt über das Betätigen der Anlerntaste im Anlernmodus. Nachdem Sie den Sensor Ihrer Eltako FVS-Software hinzugefügt haben, wird er in der Objektübersicht visualisiert.

Desweiteren haben Sie in der Objektübersicht die Möglichkeit mehrere AMR-Sensoren per Drag & Drop zu Gesamtzählern zu kombinieren. Halten Sie dabei die STRG-Taste gedrückt, werden die Werte im Gesamtzähler subtrahiert. Sind die unsichtbaren Objekte in der Objektübersicht ausgeblendet, verschwindet der AMR-Sensor, der auf einen Zweiten gezogen wird, und nur der zweite AMR-Sensor und der Gesamtzähler bleiben sichtbar, wenn die ALT-Taste gedrückt wird.

Abbildung 36: Kontextmenü AMR-Sensor

Über „Bearbeiten“ im Kontextmenü des Sensors haben Sie die Möglichkeit Zusatzinformationen (siehe Kapitel 4.5) einzutragen. Der Button „Erweitert“ öffnet ein neues Dialogfenster in dem Sie die Bezeichnung und die Darstellungsfarbe der einzelnen Kanäle ändern können.

Abbildung 37: Sensor Bearbeiten

Des Weiteren können Sie sich über den Menüpunkt „Zählerstände“ im Kontextmenü des Sensors die Zählerstände anzeigen lassen.

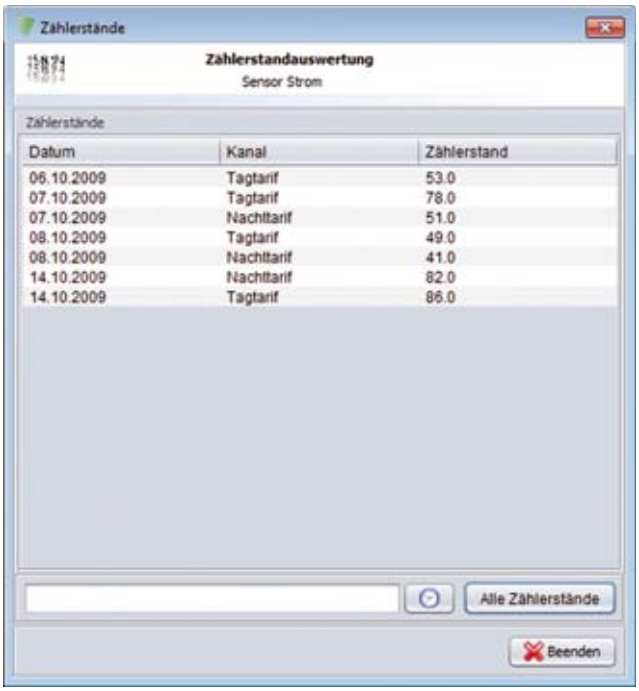


Abbildung 38: Zählerstände

Die nachfolgende Abbildung zeigt den Zählerstand sowie den momentanen Verbrauch.

Abbildung 39: Kanal im Kontext festlegen

Den angezeigten Wert im Objektsymbol wählen Sie über „Kanal“ im Kontextmenü. Ist „Auto“ gewählt, ändert sich der Wert sobald auf einem anderen als dem angezeigten Kanal ein Signaleingang festgestellt wird.

Für eine graphische Darstellung der Zählerstände in der Objektübersicht setzen Sie einen Haken vor „Erweitert“ im Kontextmenü.

Eine weitere Funktionalität ist das Verbinden von Zählerständen und Messwerten mit Aktoren, Verknüpfungen, Systemfunktionen oder E-Mail-Benachrichtigungen über „Zuweisungen“ im Kontextmenü.

In diesem Beispiel wird eine E-Mail verschickt, wenn der Zählerstand des Kanal 0 einen Wert von 70000 kW/h erreicht.

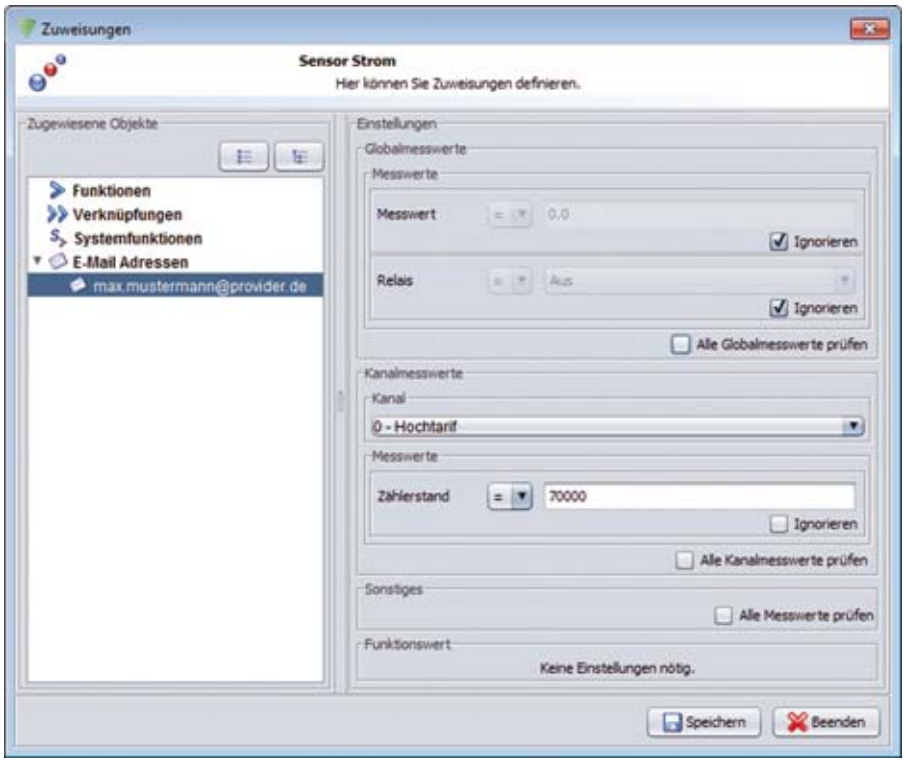


Abbildung 40: Zuweisungen definieren

Ebenfalls über das Kontextmenü haben Sie die Möglichkeit Sensoren zu kombinieren.

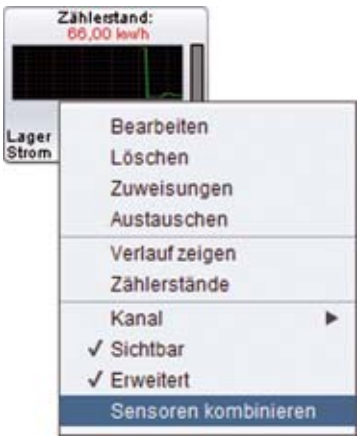


Abbildung 41: Kontextmenü Sensoren kombinieren

Das folgende Fenster ist in mehrere Bereiche gegliedert. Links werden alle verfügbaren Sensoren des gleichen Typs aufgelistet. Wurde dieser Dialog zum Beispiel aus dem Kontextmenü eines AMR-Sensors ausgewählt, der den Stromverbrauch misst, werden auch nur Sensoren aufgelistet, die den Stromverbrauch messen. In dem Bereich „Einstellungen“ können Sie Zusatzinformationen zu Ihrer Sensorkombination eintragen. Die eigentlich Zuweisung von Sensoren und Operatoren erfolgt in dem Bereich „Zugewiesen“. Die Button auf der linken Seite dieses Bereiches dienen dem Hinzufügen und Entfernen von Sensoren zu der gewünschten Kombination. In der Spalte „Operator“ legen Sie fest, ob die Sensorwerte addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert werden sollen.

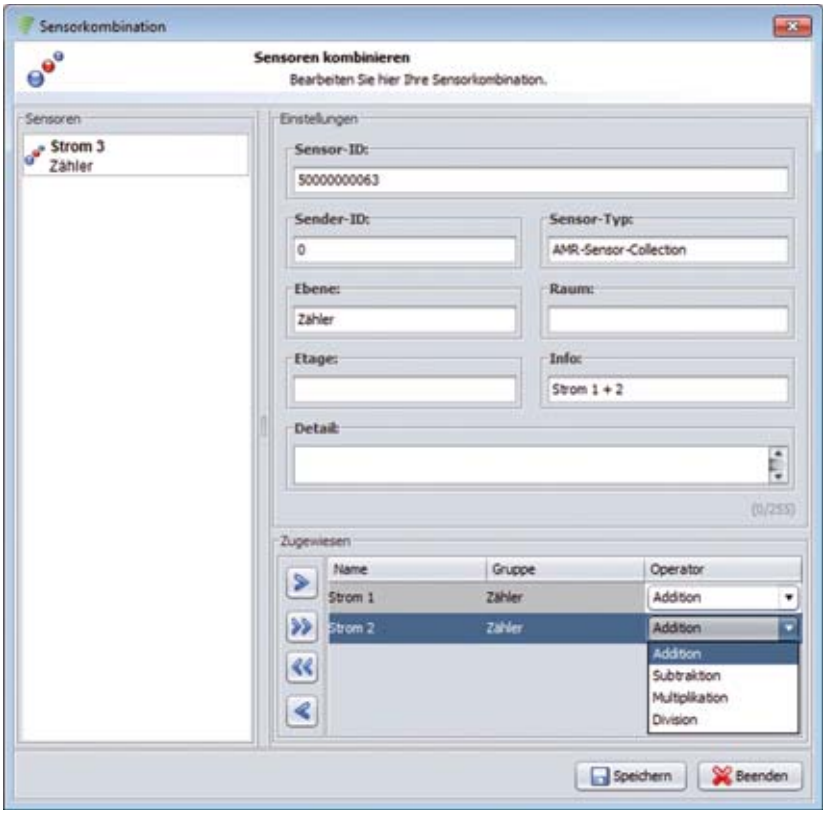


Abbildung 42: Sensoren kombinieren

4.12 Energy-Cockpit

Das kleine Energy-Cockpit in der Objektübersicht zeigt den Jahresverbrauch bzw. die Gesamtkosten von Mess- oder Verbrauchswerten.

Abbildung 43: Energy-Cockpit in der Objektübersicht

Die drei unteren Zeilen steuern die Anzeige. Wobei die unterste Zeile zwischen Jahres-, Monats- und Tagesverbrauch umschaltet. Über die Buttons in der mittleren Zeile können die angezeigten Werte geändert werden. Mit einem Klick auf die obere Zeile gelangen Sie zur graphischen Darstellung. Hier stehen Ihnen weitere Funktionalitäten zur Verfügung.

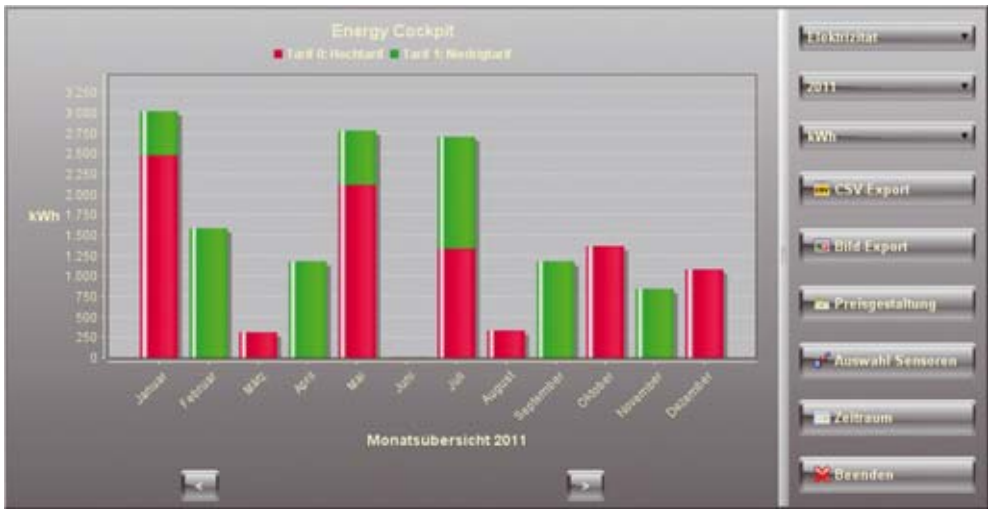


Abbildung 44: Energy-Cockpit

Im rechten Bereich des Fensters ändern Sie die dargestellten Werte, das Jahr und die Maßeinheit. Des Weiteren können Sie die angezeigten Daten als CSV-Datei oder als Grafik im PNG-Format exportieren. Über den Button „Preisgestaltung“ legen Sie die Preise der Verbrauchseinheiten fest. Sollen nur bestimmte Sensoren ausgewertet werden, kann dies über „Auswahl Sensoren“ festgelegt werden. Zeiträume können für die graphische Auswertung über den Button „Zeitraum“ definiert werden.

Mit einem Klick auf einen Balken der Jahresübersicht gelangen Sie zur Monatsübersicht. Ein weiterer Klick zeigt den Verbrauch eines Monats. Über die beiden Button am unteren Rand gelangen Sie wieder zurück zur Jahresübersicht bzw. dem zuletzt aufgerufenen Monat.

i **Hinweis:** Die Aktualisierung der Anzeige in der Objektübersicht erfolgt nicht automatisch. Erst mit einem Klick auf einen der Button wird die Anzeige aktualisiert.

4.13 Systembeep bei Fehlern

Eltako FVS bietet Ihnen die Möglichkeit, bei Systemfehlern einen Piepton über den Systemlautsprecher auszugeben. Dies ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie Eltako FVS auf einem Homecontroller betreiben auf den Sie über einen Client zugreifen.

5 Aktoren

5.1 Was sind Aktoren?

Aktoren verbinden Endgeräte (z.B. Aktoren, Schalter) mit einem Sender. Dadurch wird es Ihnen ermöglicht, diese Geräte direkt aus der Software zu schalten. Um zu gewährleisten, dass nur der angelernte Sender den Empfänger schalten kann, besitzt jeder Sender eine einmalige und eindeutige ID. Jeder FAM-USB/BSC-BAP verfügt über 128 dieser IDs, die an Empfängern angelernt werden können. Um größtmögliche Sicherheit zu gewährleisten, kann Eltako FVS die IDs der Schalter nicht „simulieren“ - daher ist ein Missbrauch ausgeschlossen. Für jeden „Softwareschalter“ wird ein Aktor angelegt, der jeweils eine ID belegt.

5.2 Aktoren erstellen, bearbeiten und löschen

Um einen Aktor zu erstellen, zu bearbeiten oder zu löschen klicken Sie bitte in der Menüzeile auf „Bearbeiten - Aktoren erstellen/bearbeiten“:

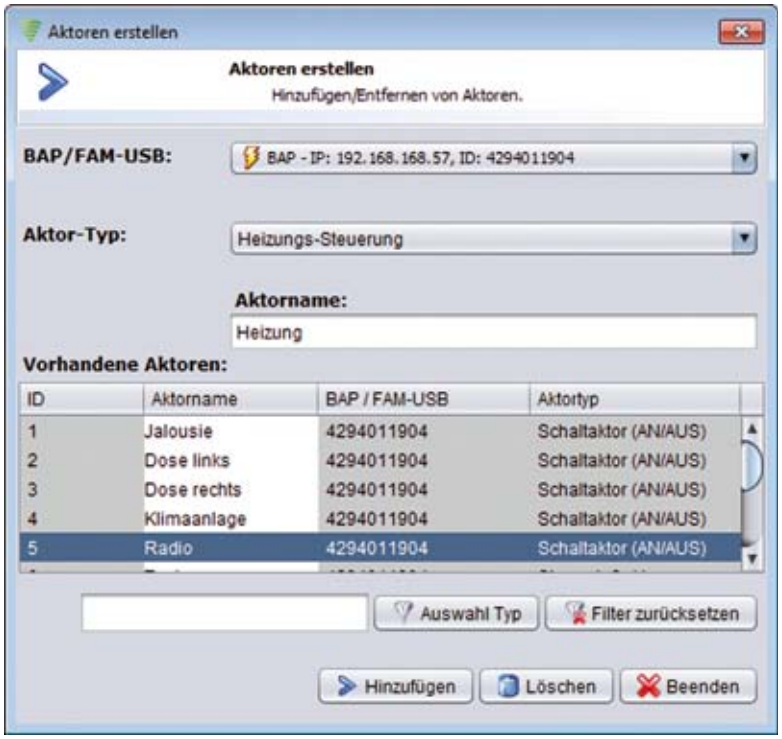


Abbildung 45: Erstellen / Bearbeiten von Aktoren

Im oberen Bereich dieses Dialoges können Sie den BAP/FAM-USB wählen, an dem Sie den Aktor anlernen möchten.

Hinweis: Beim Anlegen eines neuen Aktors ist darauf zu achten, dass Sie einen BAP/FAM-USB auswählen, der auch in Funkreichweite des zu schaltenden Gerätes liegt.

Unter Aktortyp können Sie den Typ des Aktors festlegen. Folgende Unterscheidungen gibt es bei den Aktoren:

Schaltaktor (AN/AUS)	Schaltung von Geräten.
Schaltaktor (AUS/AN)	Schaltung von Geräten.
Schaltaktor (EEP2)	Schalten und Dimmen von Licht.
Absolut-Dimmer	Dimmen von Licht (siehe Kapitel 5.9).
Relativ-Dimmer	Dimmen von Licht (siehe Kapitel 5.9).
Thermostat-Steuerung	Veränderung der Temperatur in einem Raum mittels Thermostataktor (siehe Kapitel 5.8).
Alarmdisplay	Visualisierung des Zustandes der Alarmanlage.
Heizungs-Steuerung	Veränderung der Temperatur in einem Raum mittels Schaltaktor.
Eltako FSB12 Aktor	Steuern von Jalousien oder Rollläden (siehe Kapitel 5.10).
Eltako FHK12 Aktor	Veränderung der Temperatur in einem Raum.
Heizungs-Steuerung MD15-FTL	Veränderung der Temperatur in einem Raum.
Stromstoßaktor	Schaltung von Geräten.

Der Schaltaktor (AN/AUS) und der Schaltaktor (AUS/AN) dienen dem An- bzw. Ausschalten von z.B. Licht. Der Schaltaktor (EEP2) kann z.B. Licht dimmen und an- bzw. ausschalten. Die Aktoren Absolut-Dimmer und Relativ-Dimmer dienen der Ansteuerung von Dimmern. Bei einem Thermostatsteuerungsaktor wird die Temperatur mittels Thermostataktor geregelt. Der Aktor Alarmdisplay dient der Ansteuerung eines SecuSignal-Empfängers der Firma HOPPE Holding AG. Der SecuSignal-Empfänger erhält von dem angelegten Aktor den aktuellen Zustand der Alarmanlage und visualisiert diesen über die eingebauten Kontrollleuchten. Der Heizungssteuerungsaktor regelt die Temperatur mittels Schaltaktor. Der Eltako FSB12 Aktor dient der Steuerung von Jalousien oder Rollläden. Der Eltako FHK12 Aktor und die Heizungs-Steuerung MD15-FTL regeln die Temperatur in einem Raum. Der Stromstoßaktor sendet ein Signal zum Zustandswechsel.

Im unteren Bereich können Sie Aktoren filtern. Dazu geben Sie entweder einen Suchbegriff in das Textfeld ein oder filtern über den Button „Auswahl Typ“ nach dem Aktortyp. Der Button „Filter zurücksetzen“ setzt die Auswahl zurück.

Das eigentliche Anlegen eines Aktors erfolgt durch Auswahl der Art (z.B. Schaltaktor). Im Feld „Aktorname“ können Sie für den Aktor einen Namen vergeben (z.B. Dose links). Anschließend drücken Sie den Button „Hinzufügen“ und der neu erstellte Aktor erscheint in der unteren Tabelle des Dialoges.

Über das Kontextmenü ist auf dieser Dialogseite auch ein Anlernen des Aktors (siehe Kapitel 5.4) möglich.

Wollen Sie einen Heizungsaktor erstellen, dann wird beim Drücken des Buttons „Hinzufügen“ ein weiterer Dialog aufgerufen.

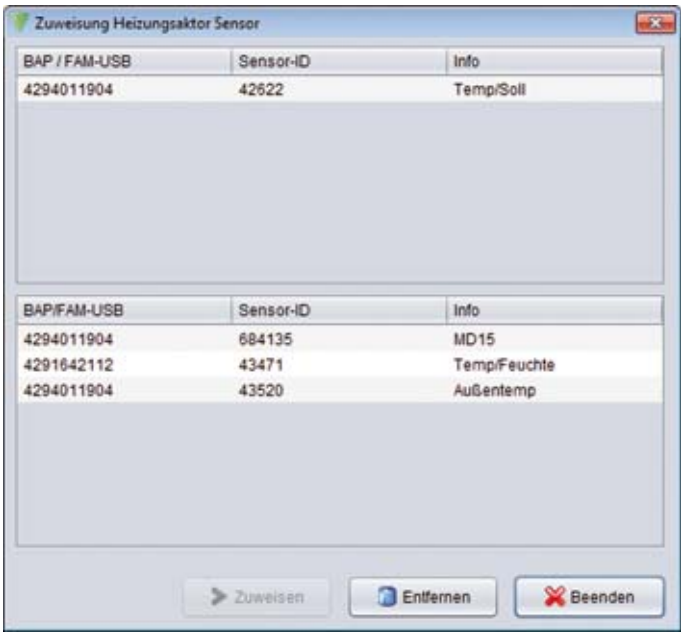


Abbildung 46: Zuweisung eines Heizungsaktors

Ein Heizungsaktor ist immer an einen Sensor gebunden, der dem Nutzer die aktuelle Temperatur eines Raumes wiedergibt.

In der unteren Tabelle erhalten Sie eine Auflistung der möglichen hinzufügbaren Sensoren.

Durch Markieren einer Zeile bzw. Auswahl des Sensors und drücken des Buttons „Zuweisen“ wird der neu zu erstellende Aktor mit dem Sensor verbunden.

Das Entfernen des Sensors erfolgt durch Markieren der betreffenden Zeile und Drücken des Buttons „Entfernen“.

Hinweis: Wird diesem Aktor kein Sensor zugewiesen, erfolgt kein Anlegen des Heizungsaktor.

Wollen Sie einen oder mehrere Aktoren aus dem System entfernen, so markieren Sie diese in der Tabelle (Abbildung 45) und drücken anschließend auf den Button „Löschen“.

Abbildung 47: Löschen von Aktoren

In diesem Dialog haben Sie folgende Möglichkeiten:

Der Button „Alle Entfernen“ löscht alle Aktoren und deren Verbindungen (z.B. ein Aktor ist mit einem Schalter verbunden). Mit „Sicheres Entfernen“ löschen Sie nur die Aktoren die keine Verbindungen haben. Über den Button „Beenden“ verlassen Sie diesen Dialog.

Hinweis: Aktoren werden erst nach dem „Anlernen“ in der Objektübersicht angezeigt!

5.3 Aktoren Ebenen zuweisen

Im Bearbeitenmenü unter „Ebenen - Objektzuweisung“ können Sie - analog zu den Griffen und Schaltern - die Aktoren angelegten Ebenen zuweisen (siehe Kapitel 4.10).

5.4 Aktoren anlernen

Bevor die Aktoren in der Objektübersicht angezeigt werden, müssen Sie diese am Empfänger anlernen. Klicken Sie dazu bitte im Einlernenmenü auf „Eltako FVS zu Aktoren“.

Über das Auswahlfeld wählen Sie den BAP/FAM-USB an welchem Sie den Aktor anlernen möchten. Darunter erscheint eine Liste mit allen an diesem BAP/FAM-USB angelegten Aktoren. Markieren Sie die gewünschte mit einem Klick. Die „Signaleinstellungen“ beziehen sich auf die Schaltaktoren AN/AUS und AUS/AN. Hier können Sie einstellen welches Signal gesendet wird und wie oft es direkt nacheinander gesendet wird. Bei bestimmten Aktoren können Sie als Anlerntelegramm zwischen „EEP“ oder „Daten“ wählen. Sensoren neuerer Generation erzeugen ein Anlernsignal welches Zusatzinformationen wie z.B. Typ und Hersteller mitsendet (Lesen Sie hierzu bitte das Datenblatt des Sensors). Setzen Sie in diesem Fall die Auswahl auf „EEP“. Anderenfalls wählen Sie „Daten“ und es wird zum Anlernen ein einfaches Datensignal erzeugt.

Durch Betätigen des Button „Anlernen“ wird das Signal zum Anlernen des Aktors gesendet.

Abbildung 48: Aktor anlernen

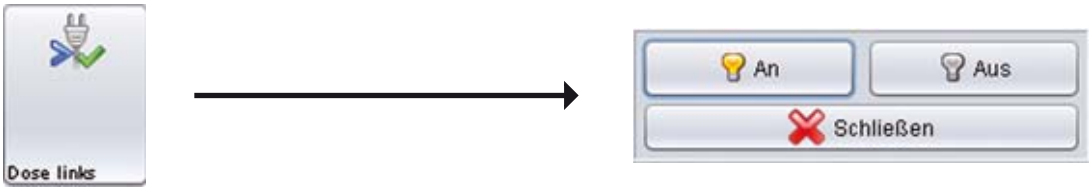
Bei der Auswahl des BAP/FAM-USBs ist zu berücksichtigen, dass dieser in Reichweite zum Aktor steht. Sollte dies nicht der Fall sein, wird das Anlernen des Aktors zu keinem Erfolg führen.

Sollte das Anlernen fehlschlagen, wiederholen Sie diesen Vorgang oder prüfen Sie die Reichweite vom Aktor zum Sendegerät.

Hinweis: Wie Sie die einzelnen Geräte anlernen, entnehmen Sie bitte der jeweiligen Gerätebeschreibung.

5.5 Aktoren auslösen

Um einen Aktor aus der Software zu schalten, klicken Sie bitte in der Objektübersicht auf das jeweilige Aktorsymbol - es erscheint ein Fenster zur Auslösung des Aktors:



Hinweis: Im Kapitel 4.3 „Objektübersicht“ wurde Ihnen erklärt, wie Sie den Benutzermodus einschalten. Ist dieser Modus aktiviert, erscheint kein Dialog für die Auslösung des Aktors. Das Funksignal wird gesendet.

Beispiel:

Der obige Aktor „Dose links“ ist ausgeschaltet, durch einen Mausklick auf den Aktor wird dieser eingeschaltet. Ein nochmaliges Drücken auf den Aktor würde diesen wieder ausschalten.

5.6 Aktoren mit Schaltern verbinden

Wenn Sie zusätzlich zu einem Aktor einen Schalter am Empfänger angelernt haben, können Sie den Schalter mit dem Aktor verbinden. Dadurch können Sie direkt aus der Software Aktoren schalten. Klicken Sie dazu bitte mit der rechten Maustaste auf das Schaltersymbol. Im Kontextmenü wählen Sie „Aktor zuweisen“.

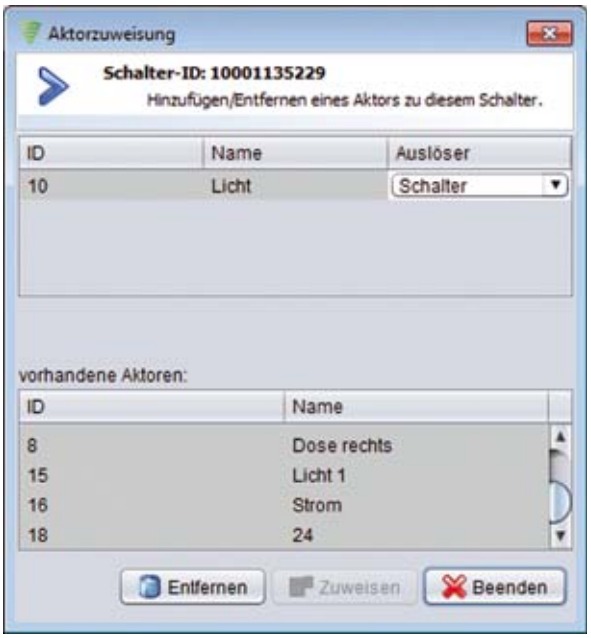


Abbildung 49: Aktor einem Schalter zuweisen

Im oberen Bereich des Dialoges sehen Sie den bereits zugewiesenen Aktor zu diesem Schalter.

Im unteren Bereich ist eine Auflistung aller Aktoren, die dem Schalter zugewiesen werden können. Sie können jedem Schalter jedoch nur einen Aktor zuweisen.

Durch Markieren des jeweiligen Aktors aus der unteren Tabelle und Drücken des Buttons „Zuweisen“ erfolgt die Aktorzuweisung. Der hinzugefügte Aktor wird dann aus der Tabelle „vorhandene Aktoren“ entfernt.

Im Feld „Auslöser“ des jeweiligen Kanals gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten für das Senden des Funksignals. Bei Auswahl von „Schalter“ wird das Funksignal vom Schalter direkt an den angelernten Aktor (z.B. Jalousie) gesendet. Wenn Sie sich für den Auslöser „Eltako FVS" entschieden haben, wird das Funksignal an Eltako FVS gesendet und das Ansteuern des Aktors erfolgt dann über die Software (Sie müssen den Schalter nicht an den Aktor anlernen um eine Schaltung zu ermöglichen).

Nach der Zuweisung wird das Symbol des Schalters oder des Aktors aus dem Objektübersichtsfenster entfernt (je nachdem wer der Auslöser ist) und die Symbole kombiniert. In diesem Beispiel ist der Schalter direkt mit dem Endgerät verbunden und somit der eigentliche Auslöser. Das Symbol des Aktors verschwindet und wird in die Detailansicht des Schalters integriert:

Abbildung 50: Detailansicht Schalter mit Aktor

In die Detailansicht des Schalters gelangen Sie, indem Sie in der Objektansicht einmal auf den Schalter klicken und in dem sich öffnenden Fenster zur Auslösung des Aktors auf den Zusatzinfo-Button rechts unten.

Abbildung 51: Fenster zur Auslösung eines Aktors

Während die beiden linken Schaltflächen mit der Glühbirne den Aktor an- bzw. ausschalten, dimmen die beiden rechten Schaltflächen mit den Pfeilen z.B. Licht.

Hinweis: Haben Sie in der Objektübersicht den Benutzermodus aktiviert, erscheint bei Schaltern nicht die Detailansicht, sondern es wird sofort ein Funksignal gesendet. Das Fenster zur Auslösung des Aktors erscheint, wenn Sie auf das Objekt klicken und die Maustaste länger gedrückt halten

5.6.1 Weitere Details der Zuordnung von Aktoren zu Schaltern

Grundsätzlich wird jeder Schalter, der im Eltako FVS-System angemeldet ist, visualisiert. Er wird also durch das Schalter- Symbol (Lampe) dargestellt.

Abbildung 52: Ein Schalter

Wenn ein Aktor dem Schalter zugeordnet ist, wird zunächst davon ausgegangen, dass der Schalter von sich aus den Aktor schaltet.

Klicken Sie im Kontextmenü des Schalters auf „Aktor zuweisen“.

Abbildung 53: Dialog „Aktorzuweisung“

Hier wird beispielhaft der Aktor „Dose rechts“ zugewiesen.

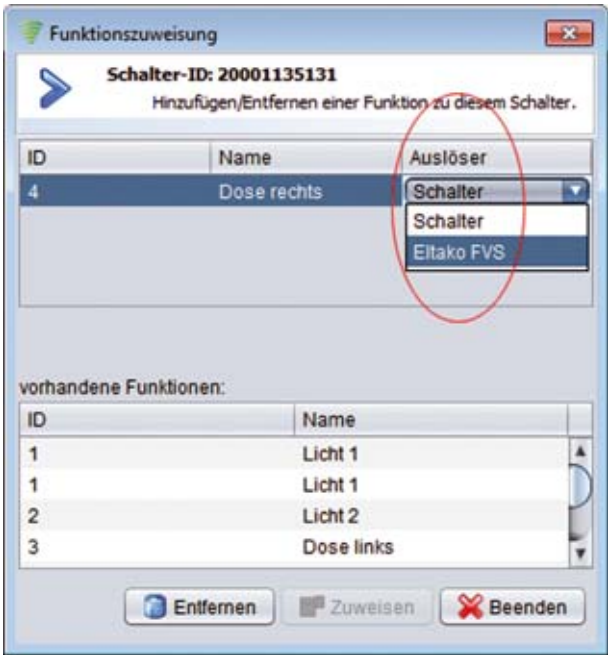


Abbildung 54: Auslöser des Aktors ändern

Bei der Zuweisung eines Aktors gibt es zwei Auswahlmöglichkeiten im Feld „Auslöser“. Bei der Einstellung „Schalter“ wird das Signal des Schalters direkt an den Aktor gesendet. Ist der Schalter nicht an den Aktor angelernt, können Sie das Funksignal an Eltako FVS senden und der hinzugefügte Aktor löst dann die Schaltung des Aktors aus. Dieses Verfahren wird Ihnen durch Auswahl von „Eltako FVS" im Feld Auslöser ermöglicht.

Haben Sie als Auslöser „Eltako FVS" gewählt, wird das Schaltersymbol ausgeblendet und nur das verbundene Aktorymbol ist sichtbar.

Abbildung 55: Aktorsymbol

Ist das Anzeigen der unsichtbaren Objekte in der Objektübersicht eingestellt, ändert sich das Schaltersymbol:

Abbildung 56: Unsichtbares Objekt

Eine Aufhebung der Zuweisung erfolgt über den Button „Entfernen“.

Um eine Aktorzuweisung aus der Objektübersicht heraus aufzuheben gibt es zwei Möglichkeiten. Zum Einen über den Menüpunkt „Schalter trennen“ im Kontextmenü des Aktors oder über den Aktorzuweisungsdialog des Schalters. Wurde jedoch als Auslöser „Eltako FVS" eingestellt, muss bei Verwendung letzterer Möglichkeit die Visualisierung der „unsichtbaren Objekte“ ermöglicht werden.

5.6.2 Zuordnung von Aktoren zu Schaltern per Drag & Drop

In der Objektübersicht ist es möglich, einen Aktor einem Schalter per Drag & Drop zuzuordnen. Je nach Reihenfolge unterscheidet sich der Auslöser. Wenn Sie den Aktor auf den Schalter ziehen, bleibt der Schalter der Auslöser. Ziehen Sie jedoch den Schalter auf den Aktor, ist „Eltako FVS" der Auslöser für den Aktor (siehe Abbildung 54).

Ist eine Zuweisung möglich, erscheint das Objektsymbol des Objektes dem zugewiesen werden soll grün. Ist die Zuweisung nicht möglich, wird das Objektsymbol rot hinterlegt.

5.7 Aktoren mit anderen Objekten verbinden

Aktoren lassen sich nicht nur mit Schaltern verbinden. Sie können diese auch anderen Objekten zuweisen. Die verschiedenen Möglichkeiten die Ihnen zur Verfügung stehen, werden in den nächsten Unterabschnitten erläutert.

5.7.1 Aktorzuweisung zu einem Griff

Im Gegensatz zu einer Schalteraktorzuweisung gibt es bei dieser Verbindungsart keine „logische“ Verknüpfung wie bei den Schaltern (Schalter an -> Aktor an // Schalter aus -> Aktor aus). Um Aktoren mit einem Griff zu verbinden, klicken Sie bitte in der Übersicht mit der rechten Maustaste auf das Griff-Objekt und wählen Sie den Menüpunkt „Aktoren zuweisen“.

Es erscheint das Aktorzuweisungsfenster:

Abbildung 57: Aktorzuweisung bei einem Griff

In diesem Zuweisungsdialog können Sie für die Zustände „offen“, „gekippt“ und „geschlossen“ einen oder mehrere Aktoren zuweisen. Mögliche Zuweisungsparameter:

An:	Aktor anschalten
Aus:	Aktor ausschalten
keine Verbindung:	keine Auslösung

Möchten Sie dem Griff eine Heizungs- oder Dimmaktor zuweisen, ist in den Spalten für die Zustände die Eingabe eines Wertes erforderlich.

! Hinweis: Eine Aktorzuweisung auf ein Objekt, z.B. einen Griff, kann nur erfolgen, wenn keine Verknüpfung diesem Objekt zugeordnet ist.

Beispiel:

Um eine Klimaanlage mit dem Fenster zu verbinden, wählen Sie bei „geöffnet“ und „gekippt“ die Schaltung „aus“. Jetzt wird beim Öffnen oder Kippen des Fensters die Klimaanlage ausgeschaltet. Wenn Sie die Klimaanlage beim Schließen des Fensters wieder automatisch einschalten wollen, verbinden Sie den Zustand „geschlossen“ mit der Schaltung „an“. Wenn die Klimaanlage beim Schließen des Fensters ausbleiben und erst nach manueller Schalterbetätigung wieder eingeschaltet werden soll, verbinden Sie den Zustand „geschlossen“ mit der Schaltung „Keine Verbindung“.

5.7.2 Aktorzuweisung zu einem Reedkontakt

Bei der Zuweisung eines Aktors zu einem Reedkontakt verhält es sich ähnlich wie bei der Aktorzuweisung zu einem Griff. Der alleinige Unterschied ist, dass ein Reedkontakt nur zwei verschiedene Zustände besitzen kann.

Abbildung 58: Aktorzuweisung bei einem Reedkontakt

In diesem Zuweisungsdialog können Sie nun für die Zustände „geschlossen“ und „geöffnet“ einen oder mehrere Aktoren zuweisen.
Mögliche Zuweisungsparameter:

An:	Aktor anschalten
Aus:	Aktor ausschalten
keine Verbindung:	keine Auslösung

Möchten Sie dem Griff einen Heizungs- oder Dimmaktor zuweisen, ist in den Spalten für die Zustände die Eingabe eines Wertes erforderlich.

5.7.3 Aktorzuweisung zu einem Sensor

Gegenüber der Zuweisung eines oder mehrerer Aktoren zu einem Griff oder Reedkontakt gibt es bei einem Sensor mehr Einstellungsmöglichkeiten. Dies liegt daran, dass ein Sensor sich grundsätzlich vom Aufbau gegenüber anderen Objekten unterscheidet.

Öffnen Sie das Kontextmenü des Sensors durch Drücken der rechten Maustaste auf diesen. Anschließend wählen Sie den Menüpunkt „Aktor zuweisen“ aus. Nach Auswahl erhalten Sie den Aktorzuweisungsdialog.

Als Erstes wählen Sie Ihren gewünschten Aktor aus und drücken den Button „Zuweisen“. Der gewählte Aktor erscheint nun in der oberen Tabelle des Dialoges.

In diesem Beispiel wurde ein Sensor ausgewählt der mehrere unterschiedliche Funktionalitäten besitzt. Im Einzelnen ist es das Melden von der Temperatur und der Feuchtigkeit. In der Spalte „Sensortyp“ müssen Sie nun entscheiden auf welche Meldung des Sensors ein Aktor ausgelöst werden soll.

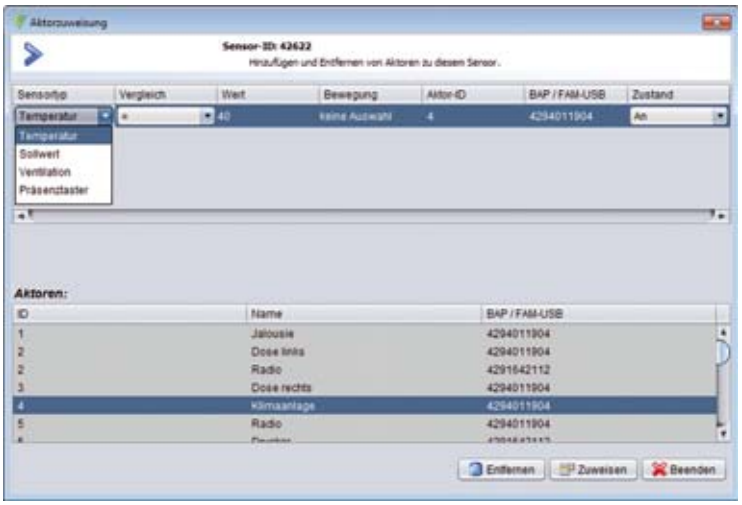


Abbildung 59: Aktorzuweisung bei einem Sensor

Die zweite Spalte „Vergleich“ stellt Ihnen ein oder mehrere Vergleichsoperatoren zur Verfügung. Diese Operatoren beziehen sich immer auf den von Ihnen eingegebenen Wert in der nachfolgenden Spalte.
Im Einzelnen können diese sein:

= Prüfung erfolgt auf Gleichheit

> Prüfung erfolgt auf Größer dem Eingabewert

< Prüfung erfolgt auf Kleiner dem Eingabewert

Die Spalte „Wert“ muss durch Sie ausgefüllt werden. Achten Sie darauf, dass Sie einen gültigen Wert eingeben.

Beispiel:

Sie haben sich für den Sensortyp Temperatur entschieden. Der Sensor kann eine Temperatur von 0 bis 40° darstellen. Folglich sollten Sie nur eine Zahl von 0 bis 40 in der Spalte „Wert“ eingeben.

Hinweis: Falls Sie sich nicht sicher sind, welche Wertebereiche Ihr Sensor liefert, ziehen Sie die Bedienungsanleitung für Ihren Sensor zu Rate.

Hinweis: Eingegebene Werte werden durch das Eltako FVS-System in einen realen Sensorwert umgewandelt. Bei einem erneuten Aufruf des Dialoges wird dieser ermittelte reale Sensorwert in einen benutzerfreundlichen Anzeigewert wieder zurückgewandelt. Dadurch kann es vorkommen, dass dieser ermittelte Wert von Ihrer ursprünglichen Eingabe abweicht.

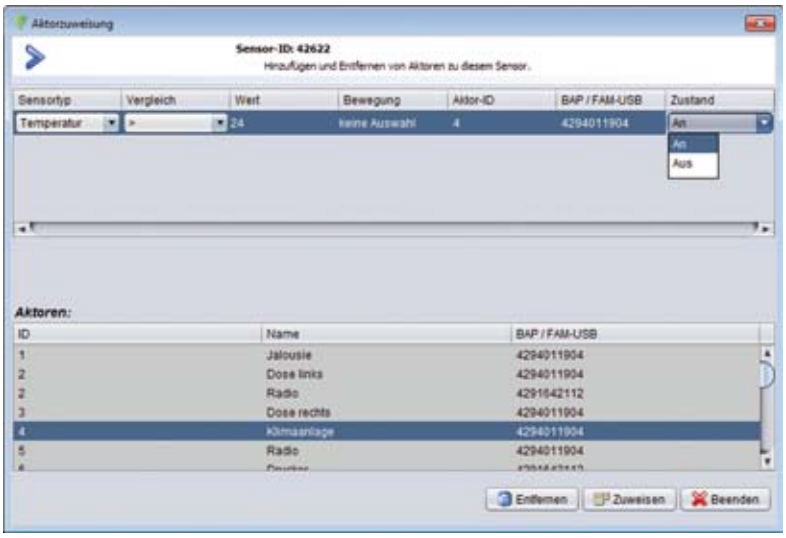


Abbildung 60: Zustand des Sensors ändern

Zum Schluss müssen Sie noch bei der Zuweisung festlegen, wie dieser Aktor ausgelöst werden soll. Diese Einstellung können Sie in der Spalte „Zustand“ über die Zuweisung von „An“ oder „Aus“ definieren.

Nach der Konfiguration der Zuweisung beenden Sie den Dialog über den Button „Beenden“.

Hinweis: Bei einem Bewegungssensor sind die Spalten „Vergleich“ und „Wert“ für die Eingabe gesperrt und die Spalte „Bewegung“ wird aktiviert. In dieser Spalte findet die eigentliche Definition für die Zuweisung statt. Mögliche auswählbare Parameter in dieser Spalte sind „Bewegung“ und „Keine Bewegung“.

5.8 Thermostat- und Heizungssteuerung

Grundsätzlich regeln die Thermostatsteuerungs- und die Heizungssteuerungsaktoren die Temperatur eines Raumes. Der Unterschied liegt in der Art der Aktoren. Der Thermostatsteuerungsaktor muss an einen Thermostataktor angelernt werden während der Heizungssteuerungsaktor mit einem Schaltaktor verbunden wird.

Im Kapitel 5.2 wurde bereits erklärt, wie ein Thermostatsteuerungsaktor angelegt wird. In diesem Kapitel wird Ihnen anhand des Heizungssteuerungsaktors erläutert wie diese in Ihrem System zu verwenden ist und welche Optionen es gibt.

Nach Erzeugung des Heizungssteuerungsaktors und Anlernen dieses Aktors an den Aktor der Heizung, steht Ihnen diese Funktionalität in Eltako FVS zur Verfügung. Durch einen Mausklick auf den zugewiesenen Sensor in der Objektübersicht erhalten Sie die Ansicht mit den zusätzlichen Informationen über dieses Objekt.

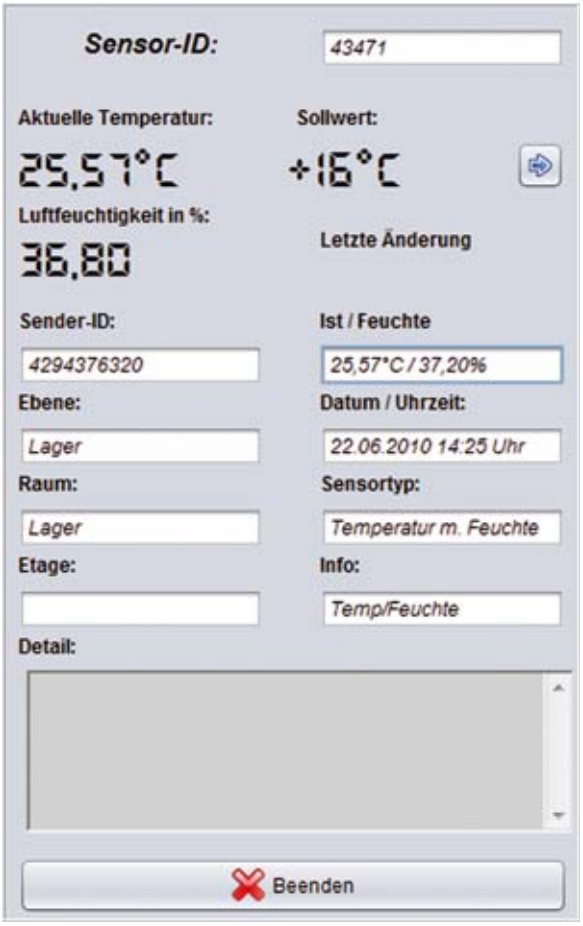


Abbildung 61: Zusatzinformation eines Sensors

Im Gegensatz zu den Sensoren, die mit keinem Heizungsaktor gekoppelt sind, gibt es hier einen zusätzlichen Button. Dieser befindet sich unmittelbar neben der Sollwertanzeige. Durch Drücken des Buttons wird ein zusätzlicher Dialog sichtbar.

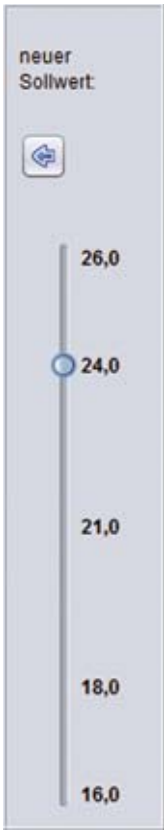


Abbildung 62: Sollwertänderung Thermostat-Steuerung

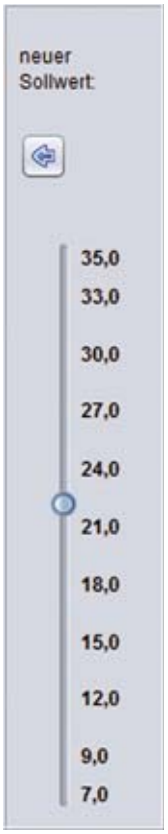


Abbildung 63: Sollwertänderung Heizungs-Steuerung

In diesem Dialog sehen Sie nun einen vertikalen Schieberegler. Durch Anklicken des Schiebereglers und Festhalten der linken Maustaste können Sie den Sollwert verändern.

Hinweis: Bei einem Heizungssteuerungsaktor beziehen sich die Werte der Sollwertskala auf Grad Celsius. Sie sind die Grundlage für das Ein- bzw. Ausschalten des Schaltaktors.

Das Dialogfenster „Sensor bearbeiten“ öffnen Sie über „Bearbeiten“ im Kontextmenü des Sensors. Hier haben Sie die Möglichkeit weitere Einstellungen vorzunehmen.

Abbildung 64: Sensor bearbeiten

Der Button „Skalierung“ öffnet das Dialogfenster zur Festlegung der Skalierung. Hier belassen Sie entweder die Voreinstellungen oder geben die sensorspezifischen Werte ein.

Abbildung 65: Einstellen der Skalierung

Bei dem Heizungssteuerungsaktor haben Sie außerdem die Möglichkeit der Temperatur eine Hysterese zuzuweisen.

Abbildung 66: Einstellen der Hysterese

In diesem Beispiel wurde der Hysterese 1 ein Wert von 4 und der Hysterese 2 ein Wert von 2 zugewiesen. Der Sollwert (siehe Abbildung 61) liegt bei 21 °C. Das heißt, sinkt die Temperatur unter 19 °C (Sollwert - Hysterese 2) wird dem Aktor das Schaltsignal „an“ gesendet. Erreicht die Temperatur einen Wert von 25 °C (Sollwert + Hysterese 1), erhält der Aktor das Signal „aus“.

Hinweis: Nach dem Einlernen eines Heizungsaktors ist es zwingend erforderlich die Hysterese zu speichern, selbst wenn keine Eingabe getätigt worden ist.

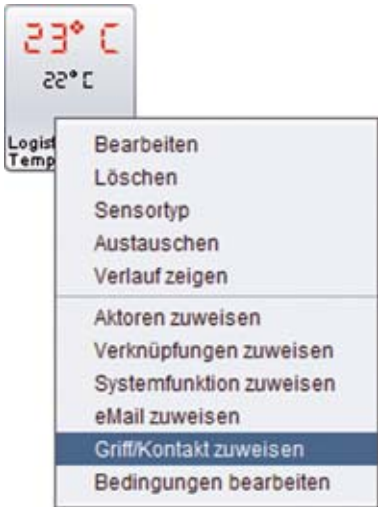


Abbildung 67: Kontextmenü Sensor mit Heizungssteuerungsaktor

Ebenfalls ist es bei einem Heizungssteuerungsaktor möglich über das Kontextmenü Griffe bzw. Kontakte zuzuweisen. Ist einer dieser zugewiesenen Griffe oder Kontakte geöffnet, geht die Heizung in den Frostschutz-Betrieb. Die Heizung heizt nur noch um einen Temperaturwert von 7 °C zu halten.

Ebenfalls über das Kontextmenü können einer Thermostat- oder Heizungssteuerung Bedingungen zugewiesen werden. Über den Button „Prüfung hinzufügen“ kann dem Aktor eine Bedingung hinzugefügt werden. Ist diese erfüllt wird die Temperatur zwischen den in den Feldern „Von“ und „Bis“ eingetragenen Werten gehalten. Ist bei „Prüfung auf Gleichheit“ ein Haken gesetzt wird die Temperatur konstant bei einem Wert gehalten.

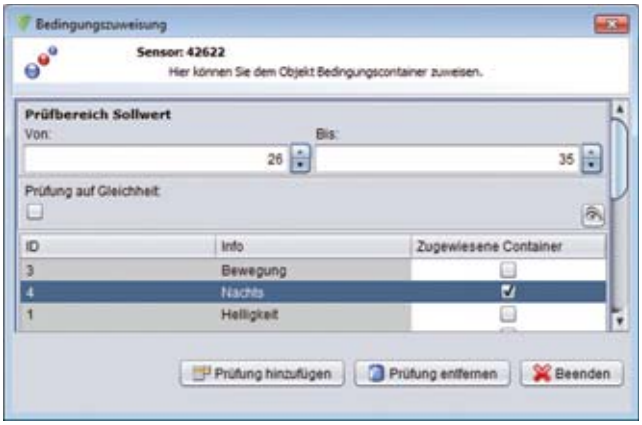


Abbildung 68: Bedingung Sensor zuweisen

5.9 Dimmaktor

Es gibt zwei verschiedene Arten von Dimmaktoren. Der Unterschied liegt in der Übertragung der Dimmwerte.

Der Absolut-Dimmer dimmt um den genauen Prozentwert während der Relativ-Dimmer um einen relativen Wert dimmt, der von der tatsächlichen Prozentangabe abweicht.

Zum Anlegen eines Dimmaktors ziehen Sie bitte Kapitel 5.2 zu Rate.

Zum Dimmen gibt es verschiedene Möglichkeiten. Zum Einen können Sie den Schieberegler auf den gewünschten Wert schieben und danach auf „Dimmen“ klicken. Zum Anderen können Sie 3 Schnellwahlwerte vergeben. In diesem Beispiel wurden 30 %, 50 % und 80 % gewählt. Zuweisen können Sie die Werte, indem Sie den Schieberegler auf den entsprechenden Wert stellen und den gewünschten Button für einige Sekunden gedrückt halten. Mit einem kurzen Klick auf den Schnellwahlbutton wird die gewünschte Aktion ausgeführt.

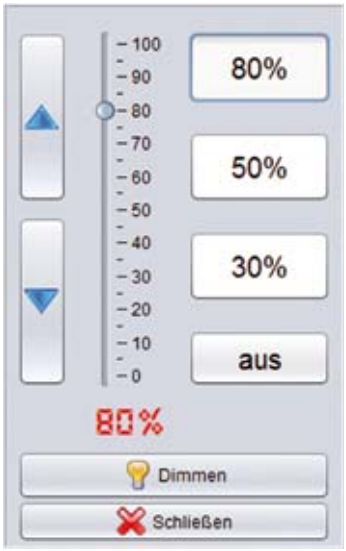


Abbildung 69: Dimmaktor mit Schnellwahlwerten

5.10 FSB12-Aktor

Der FSB12-Aktor ist ein spezieller Aktortyp zur Steuerung von Jalousien oder Rollläden. Zum Anlegen dieses Aktors ziehen Sie bitte Kapitel 5.2 zu Rate.

Über den Menüpunkt “Initialisierung“ im Kontextmenü kommen Sie in den Einlerndialog:

Abbildung 70: Einlerndialog FSB12-Aktor

Hier gibt es die Möglichkeit die Rückfallverzögerung und die Gesamtlaufzeit einzutragen. Die Rückfallverzögerung stoppt das Gerät nach Ablauf der eingegebenen Zeitspanne in Sekunden. Dabei sollte der hier eingetragene Wert mit dem am Aktor eingestellten Wert übereinstimmen. Die Gesamtlaufzeit gibt die Zeitspanne an, die das Beschattungselement oder der Rolladen benötigt, um von einer Endstellung in die andere zu kommen.

Mit dem Button “Aufzeichnung“ wird die Zeit gemessen, die der Aktor benötigt, um von einer Endstellung in die andere zu fahren. Die beiden Button mit den Doppelpfeilen geben an, ob die Jalousie während der Aufzeichnung auf oder ab fährt.

Hinweis: Erst nach dem Festlegen von Rückfallverzögerung und Gesamtlaufzeit bzw. nach der Aufzeichnung wird der Aktor in Eltako FVS korrekt visualisiert.

Hinweis: Sollte die aufgezeichnete Zeit nicht mit der realen Laufzeit übereinstimmen, können Sie jederzeit eine erneute Aufzeichnung vornehmen.

Hinweis: Es ist darauf zu achten, dass die Rückfallverzögerung mit der Einstellung am Aktor übereinstimmt.

Der FSB12-Aktor kann entweder über den Schieberegler oder die Schnellwahlbutton gesteuert werden. Zum Einstellen der Schnellwahlwerte stellen Sie den Schieberegler auf den gewünschten Wert und halten den Button für einige Sekunden gedrückt. Die Button mit den Doppelpfeilen fahren die Jalousie oder den Rolladen auf Grundlage der in der Rückfallverzögerung angegebenen Zeitspanne auf oder ab.

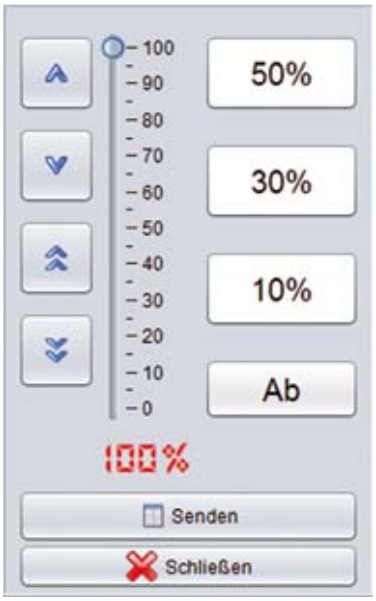


Abbildung 71: FSB12-Aktor mit Schnellwahlwerten

6. Verknüpfungen

6.1 Was sind Verknüpfungen?

Durch Verknüpfungen können einzelne Aktoren zusammengefasst werden. Dadurch können Sie eine Reihe von Aktoren mit einem einzigen Mausklick gleichzeitig oder zeitversetzt auslösen.

Beispiel:

Sie definieren eine Verknüpfung „Alles aus“. Dieser fügen Sie alle vorhandenen Aktoren in Ihrer Infrastruktur hinzu. Jeder einzelne Aktor sendet ein Signal an den angelernten Aktor und schaltet das jeweilige Gerät aus bzw. trennt dieses von der Stromversorgung. Einsetzbar wäre diese Verknüpfung, wenn Sie z.B. als letzter das Haus verlassen und alle Geräte Ihres Gebäudes abschalten wollen.

6.2 Verknüpfungen erzeugen, bearbeiten, kopieren oder löschen

Um eine Verknüpfung anzulegen, zu bearbeiten oder zu löschen klicken Sie bitte im Bearbeitenmenü auf „Verknüpfungen“:

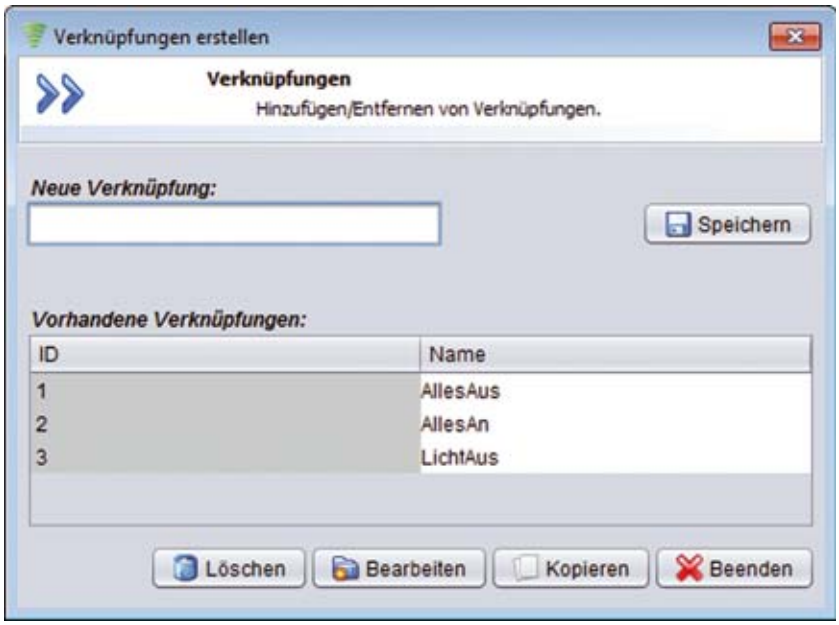


Abbildung 72: Verknüpfung erstellen

Eine Verknüpfung erstellen Sie, indem Sie in das Feld „Neue Verknüpfung“ einen Namen eintragen und anschließend auf „Speichern“ klicken. Daraufhin erscheint der „Verknüpfung bearbeiten“-Dialog.

Kopieren können Sie eine Verknüpfung, indem Sie eine bestehende Verknüpfung markieren und auf den Button „Kopieren“ klicken. Zum Löschen einer Verknüpfung wird diese ebenfalls markiert und mit einem Klick auf den Button „Löschen“ entfernt.

Alternativ kann eine Verknüpfung auch in der Objektübersicht über das Kontextmenü kopiert, bearbeitet oder gelöscht werden.

Hinweis: In diesem Dialog „Verknüpfung erstellen“ können Sie auch den Namen einer Verknüpfung verändern. Durch Doppelklick auf die betreffende Verknüpfung in der Spalte „Name“ wird die Bearbeitung der Bezeichnung freigegeben. Nach Eingabe Ihres gewünschten Textes bestätigen Sie die Eingabe mit der Returntaste.

In dem Bearbeiten-Dialog können Sie der neu angelegten Verknüpfung Aktoren zuweisen:

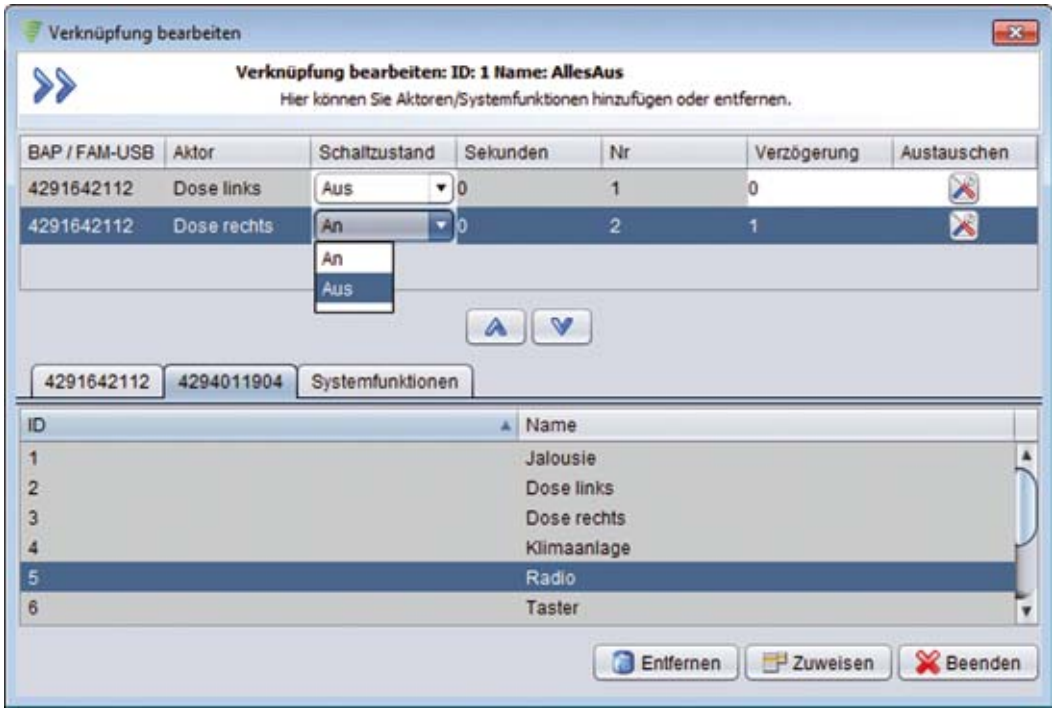


Abbildung 73: Verknüpfung bearbeiten

Im unteren Teil des „Verknüpfung bearbeiten“–Dialoges werden alle Aktoren tabellarisch aufgelistet. Zur besseren Übersicht sind die Aktoren nach zugewiesenem BAP/FAM-USB und Systemfunktionen sortiert. Markieren Sie die Aktoren, welche Sie der Verknüpfung zuweisen möchten und drücken Sie den Button „Zuweisen“. Die markierten Aktoren erscheinen daraufhin in der oberen Tabelle des Fensters.

Wählen Sie hier bitte aus, ob durch die Verknüpfung der Zustand des jeweiligen Aktors auf „an“ oder „aus“ gesetzt werden soll. Bei den Aktoren Thermostat-Steuerung, Heizungs-Steuerung und Relativ- oder Absolut-Dimmer müssen Sie einen Wert eintragen, z.B. 0 für Licht aus.

Weiterhin besteht die Möglichkeit eine Reihenfolge für das Auslösen der Aktoren festzulegen. Soll die Reihenfolge der Auslösung geändert werden, muss der zugewiesene Aktor zuerst per Maus-Klick markiert werden. Dann kann er über die Pfeiltasten verschoben werden. Im Feld „Verzögerung“ kann eine Angabe in Sekunden erfolgen. Diese sagt aus, wann das Auslösen nach Aufruf des vorhergehenden Aktors erfolgen soll.

Hinweis: Werden mehrere Aktoren über denselben BAP/FAM-USB geschaltet, muss ab dem zweiten Aktor eine „Verzögerung“ von mindestens 1 Sekunde festgelegt werden. Damit wird eine korrekte Verarbeitung der Signale gewährleistet.

Nach der Zuweisung wird die Verknüpfung als Symbol in der Objektübersicht angezeigt und kann mit einem Klick ausgelöst werden.

6.3 Verknüpfungen Ebenen zuweisen

Unter „Bearbeiten - Ebenen - Objektzuweisung“ können Sie - analog zu den Griffen und Schaltern - die Verknüpfung einer angelegten Ebene zuweisen (siehe Kapitel 4.10).

6.4 Verknüpfungen auslösen

Um eine Reihe von Aktoren, also eine Verknüpfung, auszulösen öffnen Sie die Objektübersicht und wechseln in eine Ebene, in der eine Verknüpfung angezeigt wird. Anschließend ziehen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte auszulösende Verknüpfung und drücken die linke Maustaste.

Ist der Benutzermodus deaktiviert, öffnet sich ein neuer Dialog:

Abbildung 74: Auslösedialog für Verknüpfungen

Um die Verknüpfung auszulösen, drücken Sie den Button „Aktor auslösen“. Dadurch werden die zugewiesenen Aktoren abgearbeitet und zu jedem Aktor wird das entsprechende Funksignal gesendet. In der Zeit der Abarbeitung wird der Hintergrund des Verknüpfungssymbols blau hinterlegt. Diese Veränderung der Farbe bekommen Sie als Anwender nur mit, wenn zwischen dem Auslösen der Aktoren eine Verzögerung mit angegeben worden ist.

Abbildung 75: Visualisierung einer ausgelösten Verknüpfung

Mit einem einfachen Klick auf die Verknüpfung können Sie diese vorzeitig unterbrechen.

Hinweis: Ist in der Objektübersicht der Benutzermodus aktiviert, wird die Verknüpfung sofort ausgelöst, wenn Sie mit der linken Maustaste das entsprechende Verknüpfungsobjekt gedrückt haben.

6.5 Verknüpfungen mit Schaltern verbinden

Eine Verknüpfung kann ebenfalls mit einem Schalter verbunden werden. Dieser Schalter löst dann die jeweilige Verknüpfung aus. So können Sie z.B. einen Schalter neben Ihrer Haustür anbringen, der eine Eltako FVS Verknüpfung auslöst und im gesamten Haus das Licht ausschaltet.

Hinweis: Haben Sie eine Verknüpfung mit verschiedenen Objekten verknüpft, wird bei erneutem Auslösen der Verknüpfung durch ein anderes Objekt die gerade laufende Verarbeitung abgebrochen und erneut gestartet.

Für die Zuweisung einer Verknüpfung wählen Sie den gewünschten Schalter in der Objektübersicht aus und öffnen das dazugehörige Kontextmenü durch Drücken der rechten Maustaste. Anschließend wählen Sie den Menüpunkt „Verknüpfungen zuweisen“ aus.

Abbildung 76: Schalter mit Verknüpfung verbinden

In dem nun neu geöffneten Dialog erhalten Sie eine Übersicht aller vorhandenen Verknüpfungen in Ihrem System. Die eigentliche Zuweisung einer oder mehrerer Verknüpfungen erfolgt über die Spalte „Auslösezustand“.

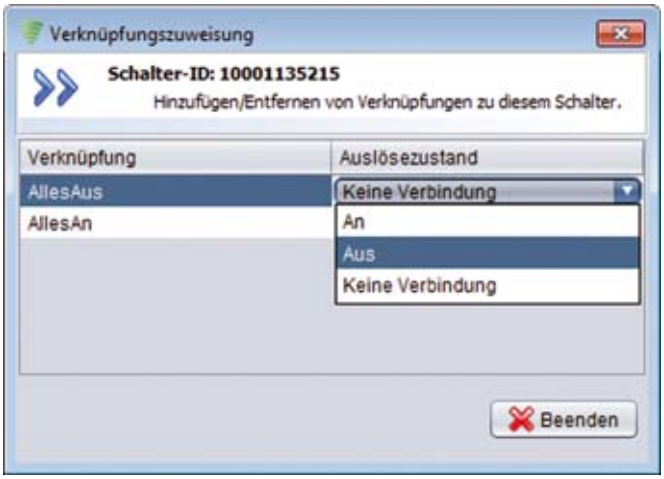


Abbildung 77: Verknüpfung einem Schalter zuweisen

Hier können dem Schalter eine beliebige Anzahl von Verknüpfungen zugewiesen werden:

An:	Verknüpfung wird ausgelöst, wenn der Schalter „ein“ geschaltet wird.
Aus:	Verknüpfung wird ausgelöst, wenn der Schalter „aus“ geschaltet wird.
Keine Verbindung:	Keine Zuweisung Schalter / Verknüpfung

Hinweis: Schalter, denen eine Verknüpfung zugewiesen worden ist, werden nicht mehr über die Objektansicht visualisiert. Die Aufhebung der Verknüpfungszuweisung kann nur erfolgen, wenn in der Objektübersicht „Unsichtbare Objekte“ aktiviert sind. Dadurch wird der Schalter wieder in der Ansicht visualisiert und Sie können bei diesem Objekt das Kontextmenü für die Auflösung der Verknüpfungszuweisung aufrufen.

6.6 Verknüpfungszuweisung bei Szenen-Tastern

Im vorhergehenden Abschnitt haben Sie erfahren, wie Sie eine oder mehrere Verknüpfungen einem bestimmten Schalter zuweisen. Bei der vorherigen Vorgehensweise werden also immer eine oder mehrere Verknüpfungen ausgelöst, wenn ein definiertes Funksignal des Schalters in der Software eingeht. Bei der Verbindung von Verknüpfung zu Szenen-Taster wird Ihnen eine andere Abarbeitungsmöglichkeit für das Auslösen von Verknüpfungen zur Verfügung gestellt. Bei diesem Verfahren wird, je nachdem wie oft ein Schalter in kurzen Zeitabständen gedrückt wurde, eine Verknüpfung ausgelöst. Wenn Sie diese Möglichkeit nutzen wollen, dann ändern Sie den Gerätetyp auf „Szenen-Taster“. Anschließend rufen Sie erneut das Kontextmenü auf und wählen den Menüpunkt „Szene bearbeiten“ aus.

Abbildung 78: Kontextmenü des Szenen-Taster

Es öffnet sich folgender Dialog:

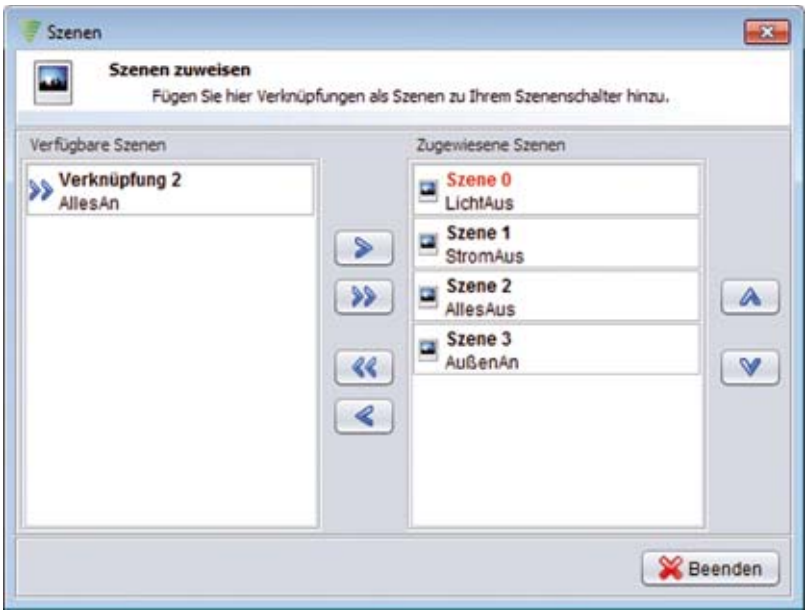


Abbildung 79: Szenen bearbeiten

Im linken Fensterbereich sehen Sie alle verfügbaren Verknüpfungen. Durch Markieren der Verknüpfung und Drücken der mittleren Schaltflächen weisen Sie Szenen zu bzw. entfernen diese wieder. Die Schaltflächen auf der rechten Seite dienen dem Verändern der Reihenfolge der Auslösung.

In diesem Beispiel ist die Verknüpfung „Alles Aus“ auf Szene 2 gelegt. Befinden Sie sich zurzeit auf Szene 0 müssen Sie zweimal den Taster betätigen, wenn die Verknüpfung „Alles Aus“ ausgelöst werden soll.

In der Software können Sie entweder die Verknüpfung direkt anklicken, um dies auszulösen, oder Sie klicken auf Ihren Szenen-Taster und wählen die entsprechende Szene aus.

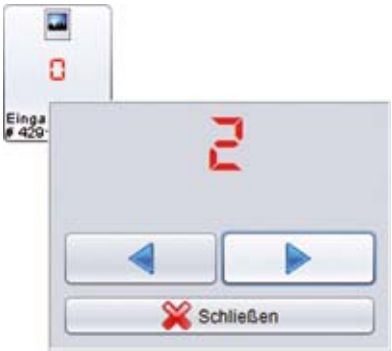


Abbildung 80: Szenen auslösen

6.7 Verknüpfungen mit anderen Objekten verbinden

Verknüpfungen lassen sich nicht nur mit Schaltern verbinden. Sie können diese auch anderen Objekten zuweisen. Die verschiedenen Möglichkeiten die Ihnen zur Verfügung stehen, werden in den nächsten Unterabschnitten erläutert.

6.7.1 Verknüpfungszuweisung zu einem Griff

Um eine Verknüpfung mit einem Griff zu verbinden, drücken Sie die rechte Maustaste auf das jeweilige Griffobjekt. In dem danach erscheinenden Kontextmenü wählen Sie den Punkt „Verknüpfungen zuweisen“ aus.

Es öffnet sich der Dialog „Verknüpfungszuweisung“:

Abbildung 81: Verknüpfungszuweisung bei einem Griffobjekt

In diesem Zuweisungsdialog können Sie den Zuständen „offen“, „gekippt“ und „geschlossen“ eine oder mehrere Verknüpfungen zuweisen.

Mögliche Zuweisungsparameter:

auslösen:	Auslösung Verknüpfung
keine Verbindung:	Keine Auslösung

6.7.2 Verknüpfungszuweisung zu einem Reedkontakt

Bei der Zuweisung einer Verknüpfung zu einem Reedkontakt verhält es sich ähnlich wie bei einer Zuweisung zu einem Griff. Der alleinige Unterschied ist, dass ein Reedkontakt nur zwei unterschiedliche Zustände besitzt.

Abbildung 82: Verknüpfungszuweisung bei einem Reedkontaktobjekt

In diesem Zuweisungsdialog können Sie den Zuständen „offen“ und „geschlossen“ eine oder mehrere Verknüpfungen zuweisen.

Mögliche Zuweisungsparameter:

auslösen:	Auslösung Verknüpfung
keine Verbindung:	Keine Auslösung

6.7.3 Verknüpfungszuweisung bei einem Sensor

Wie Sie bei der Sensor-Aktorzuweisung erfahren haben, besitzt ein Sensor mehrere Einstellungsmöglichkeiten. Diese Einstellungsmöglichkeiten stehen Ihnen auch bei der Verknüpfungszuweisung zur Verfügung.

Öffnen Sie das Kontextmenü des Sensors durch Drücken der rechten Maustaste auf diesen. Anschließend wählen Sie den Menüpunkt „Verknüpfungen zuweisen“ aus. Nach Auswahl erhalten Sie den Verknüpfungszuweisungsdialog:

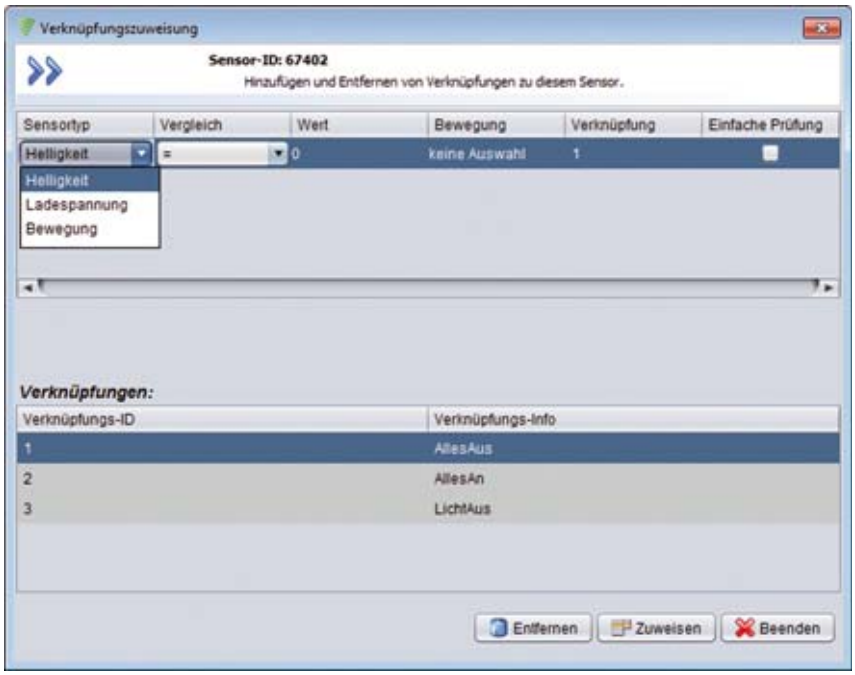


Abbildung 83: Verknüpfungszuweisung bei einem Sensor

Der Dialog ist in zwei Bereiche aufgeteilt. In der oberen Tabelle befinden sich alle bereits zugewiesenen Verknüpfungen, die untere Tabelle beinhaltet alle noch zuweisbaren Verknüpfungen.

Für eine Zuweisung klicken Sie auf eine Verknüpfung in der unteren Tabelle. Mit anschließendem Klick auf den Button „Zuweisen“ wird die Verknüpfung in die obere Tabelle verschoben.

Nachdem Sie die Verknüpfung dem Sensor zugewiesen haben, müssen Sie noch den Auslösezustand für die Verknüpfung definieren. Das bedeutet, Sie müssen einen Zustand des Sensors definieren, der dazu führt, dass die Verknüpfung ausgelöst wird.

In diesem Beispiel soll der Helligkeitsparameter des Sensors das Auslösen der Verknüpfung einleiten. Deswegen wird in der ersten Spalte der Sensortyp „Helligkeit“ ausgewählt.

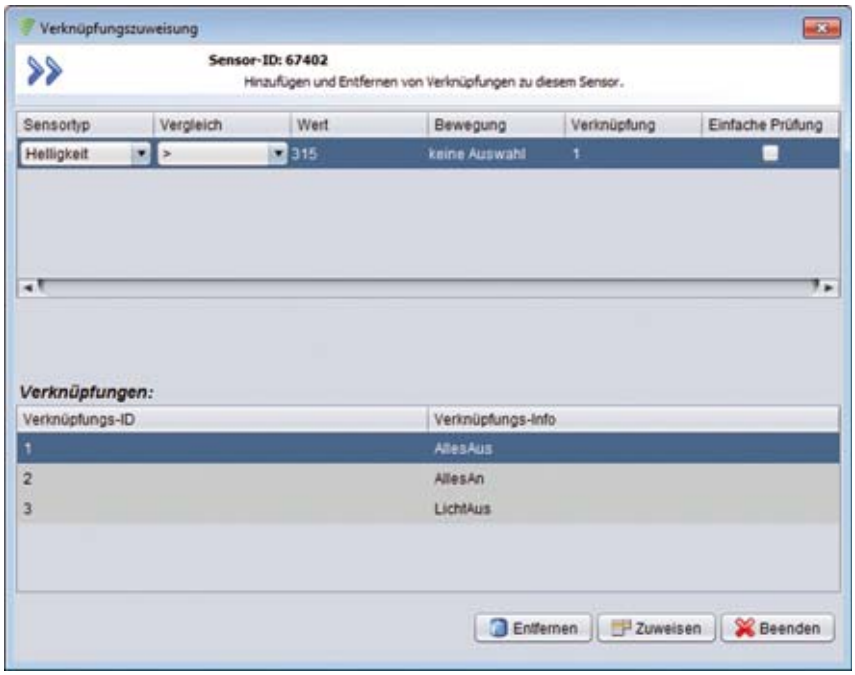


Abbildung 84: Verknüpfungszuweisung bei einem Sensor II

Weiterhin muss noch festgelegt werden, bei welchem Helligkeitswert die Verknüpfung ausgelöst werden soll.

In diesem Beispiel soll die Verknüpfung ausgelöst werden, wenn der Helligkeitswert über 319 Lux liegt. Dazu sind zwei Spalten in der oberen Tabelle auszufüllen.

In der Spalte „Vergleich“ ist der Operator „>“ (größer) auszuwählen und in dem Feld „Wert“ ist der abzufragende Luxwert von 319 einzutragen.

Ein gesetzter Haken in der Spalte „Einfache Prüfung“ bewirkt, dass die Verknüpfung ausgeführt wird, sobald sich der Wert ändert und die Bedingung erfüllt ist. Ist der Haken nicht gesetzt, wird die Verknüpfung erst wieder ausgeführt, wenn die Bedingung zwischenzeitlich nicht erfüllt war, d.h. der Helligkeitswert in diesem Beispiel unter 319 Lux gesunken war.

Nachdem die Auslösungsdefinition bestimmt worden ist, kann der Dialog über den Button „Beenden“ geschlossen werden.

i **Hinweis:** Eingegebene Werte werden durch das Eltako FVS-System in einen realen Sensorwert umgewandelt. Bei einem erneuten Aufruf des Dialoges wird dieser ermittelte reale Sensorwert in einen benutzerfreundlichen Anzeigewert zurückgewandelt. Dadurch kann es vorkommen, dass dieser ermittelte Wert von Ihrer ursprünglichen Eingabe ein wenig abweicht.

i **Hinweis:** Bei einem Bewegungssensor sind die Spalten „Vergleich“ und „Wert“ für die Eingabe gesperrt und die Spalte „Bewegung“ wird aktiviert. In dieser Spalte findet die eigentliche Definition für die Zuweisung statt. Mögliche auswählbare Parameter in dieser Spalte sind „Bewegung“ und „Keine Bewegung“.

7. Systemfunktionen

7.1 Was sind Systemfunktionen?

Im Gegensatz zu Aktoren sind Systemfunktionen nicht für das Senden von EnOcean-Funksignalen zuständig. Sie bieten eine Schnittstelle zu weiteren internen Funktionalitäten der Software.

Zum Beispiel wäre es möglich alle Kameras in Verbindung mit einer Verknüpfung auszuschalten. Denkbar wäre auch die Verbindung eines Griffes oder Kontaktes mit einer Benachrichtigungsfunktion.

7.2 Systemfunktionen erzeugen, bearbeiten und löschen

Um eine Systemfunktion zu erzeugen, zu bearbeiten oder zu löschen klicken Sie bitte im Bearbeitenmenü auf „Systemfunktionen“. Eine neue Systemfunktion legen Sie über das Kontextmenü der linken Seite an.

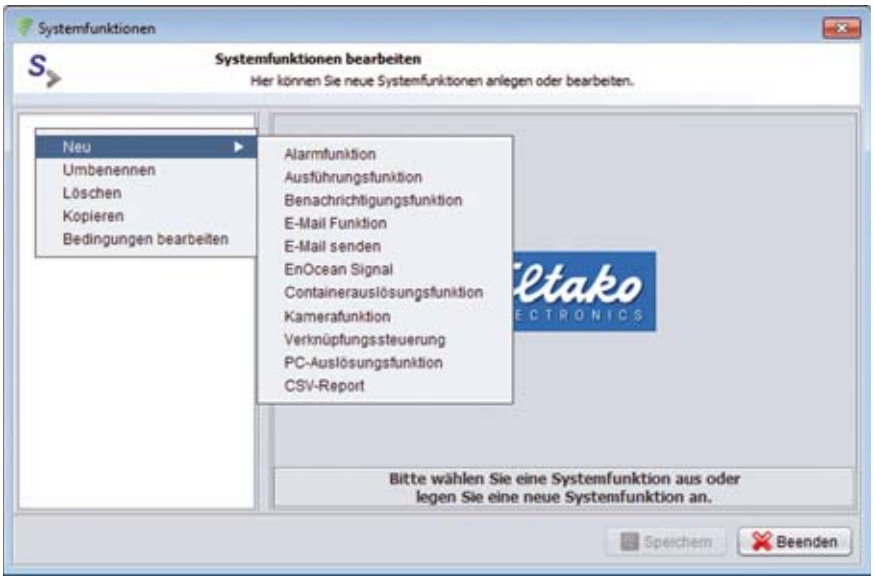


Abbildung 85: Erstellen / Bearbeiten einer Systemfunktion

Folgende Unterscheidungen gibt es bei den Systemfunktionen:

- Mit der Alarmfunktion können Objekte den Alarm ein- bzw. ausschalten.
- Die Ausführungsfunktion startet Programme Ihrer Wahl.
- Die Benachrichtigungsfunktion gibt Meldungen auf dem Bildschirm aus, sobald sich ein Zustand oder Wert verändert.
- Mit der E-Mail Funktion können Sie das Senden und Empfangen von E-Mails aktivieren oder deaktivieren.
- E-Mail senden bietet Ihnen die Möglichkeit Objekte mit einer spezifischen E-Mail-Benachrichtigung zu verbinden.
- Ein EnOcean Signal sendet definierte Signale an einen BAP/FAM-USB.
- Die Containerauslösefunktion schaltet Aktoren oder Systemfunktionen auf Grundlage von Bedingungen.
- Mit einer Kamerafunktion ist es möglich, einer Kamera mehrere Aufgaben zuzuweisen.
- Die Verknüpfungssteuerung löst Verknüpfungen aus oder beendet diese.

- Die PC-Auslösefunktion fährt definierte PCs oder PC-Gruppen herauf oder herunter.
- Mit dem CSV-Report können Verlaufsdaten oder Zählerstände exportiert werden.

7.2.1 Die Alarmfunktion

Hier lässt sich der Alarm entweder ein- oder ausschalten. Diese Systemfunktion könnte mit einem Schalter nahe der Haustür verbunden werden, der beim Verlassen bzw. Betreten des Hauses den Alarm ein- oder ausschaltet.

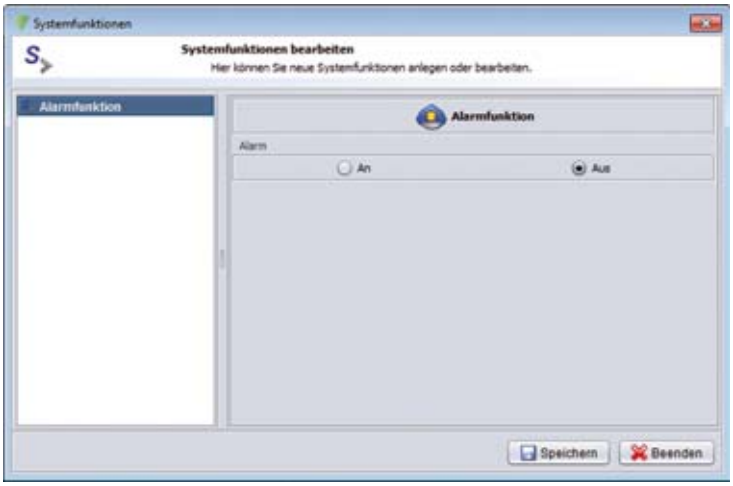


Abbildung 86: Alarmfunktion

7.2.2 Die Ausführungsfunktion

Bei der Ausführungsfunktion wählen Sie unter Programm das gewünschte Programm und unter Argumente die gewünschte Datei. Möglich wäre hier auch der Aufruf einer bestimmten Internetseite in einem Browser.

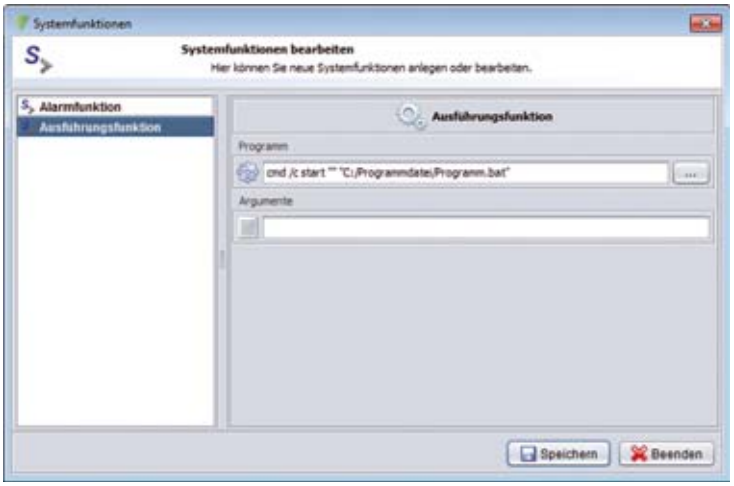


Abbildung 87: Ausführungsfunktion

Beispiel:

Möchten Sie eine Programmdatei mit der Endung ".exe" ausführen, schreiben Sie folgendes in die Zeile "Programm" im Fenster "Ausführungsfunktion":

C:/Programmordner/Programm.exe

Bei einer Batch-Datei reicht dies nicht aus. Es ist erforderlich mit dem Zusatz "cmd start" die Eingabekonsole zu starten. Der Parameter "/c" dient der Visualisierung der Eingabekonsole. Um die Datei "Programm.bat" in dem Ordner "C:/Programmordner" zu starten, schreiben Sie folgendes in die Zeile "Programm" im Fenster "Ausführungsfunktion":

cmd /c start "" "C:/Programmordner/Programm.bat"

7.2.3 Die Benachrichtigungsfunktion

Die Benachrichtigungsfunktion dient dazu, einer Statusveränderung eine Meldung zuzuweisen. Als Symbol können Sie zwischen Information, Warnung oder Fehler wählen. Bei Überschrift und Nachricht geben Sie Ihren Text ein. Des Weiteren können Sie die Meldung mit einem Ton verbinden, der bei Bedarf wiederholt wird. Zusätzlich können Sie ein Passwort vergeben, um die Meldung zu schließen. Ebenfalls können Sie festlegen, ob sich das Fenster nach einem definierbaren Zeitraum von selbst schließen soll.

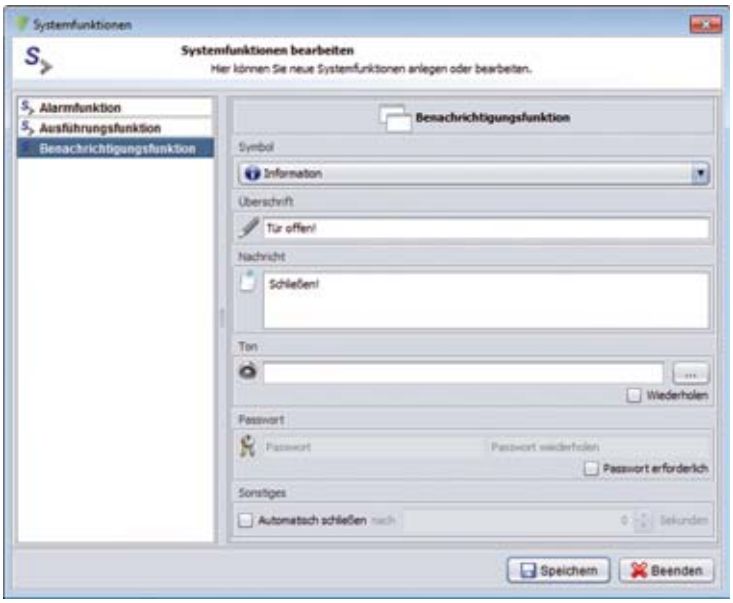


Abbildung 88: Benachrichtigungsfunktion

7.2.4 Die E-Mail Funktion

Mit dieser Funktion lassen sich der Empfang und die Benachrichtigung von E-Mails aktivieren oder deaktivieren. Weiterhin können Sie auswählen, ob E-Mails nur empfangen oder nur gesendet werden.

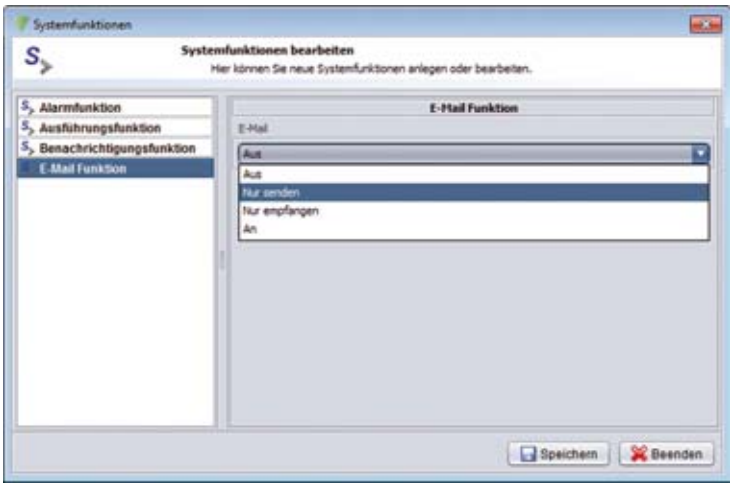


Abbildung 89: Email Funktion

7.2.5 E-Mail senden

Hiermit haben Sie die Möglichkeit Objekte mit einer spezifischen E-Mail-Benachrichtigung zu verbinden.

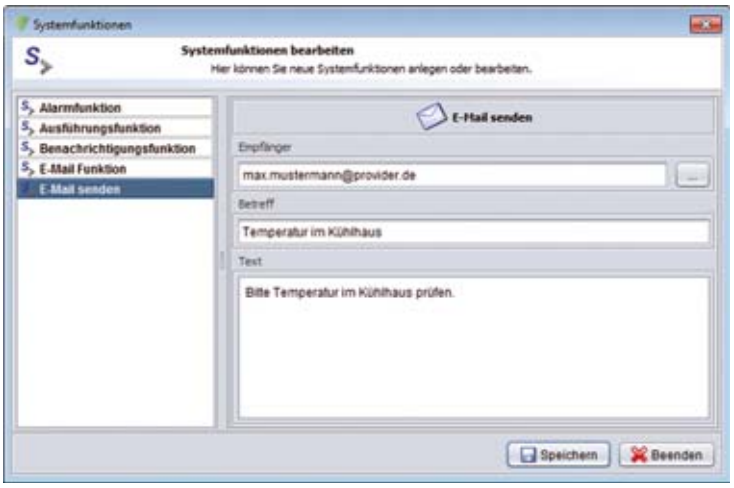


Abbildung 90: Email senden

7.2.6 Das EnOcean Signal

Diese Systemfunktion bietet Ihnen die Möglichkeit Signale selbst zu definieren.

Abbildung 91: EnOcean Signal

7.2.7 Die Containerauslösefunktion

Die Containerauslösefunktion ermöglicht es auf Grundlage von Bedingungen verschiedene Aktoren, Verknüpfungen oder Systemfunktionen auszulösen. Im oberen Bereich des Fensters werden alle verfügbaren Bedingungen angezeigt. In dem Bereich darunter lassen sich Aktoren, Verknüpfungen oder Systemfunktionen zuweisen, falls die Bedingung erfüllt oder nicht erfüllt sind.

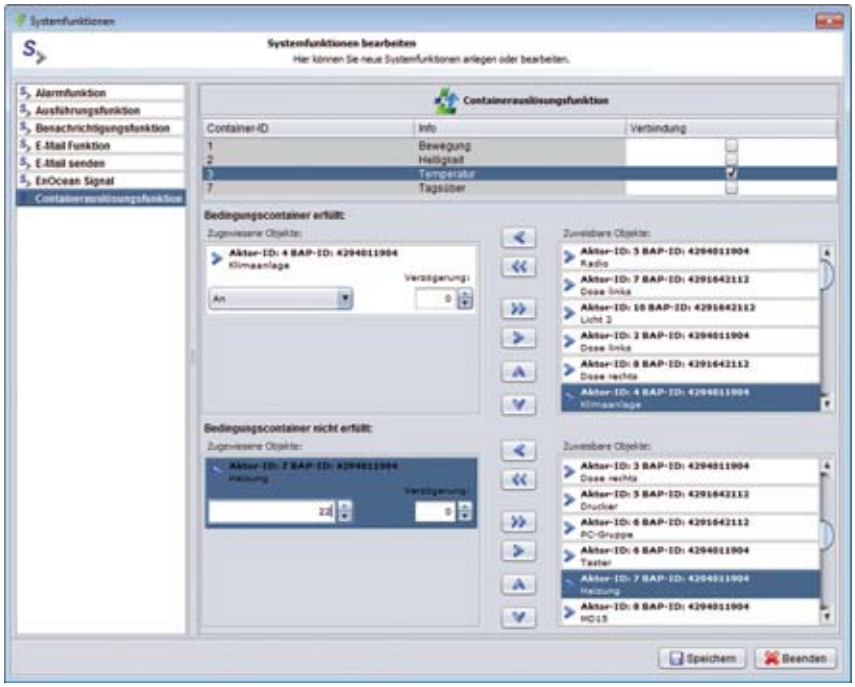


Abbildung 92: Containerauslösefunktion

7.2.8 Die Kamerafunktion

Um die Kamerafunktion einzurichten, wählen Sie auf der rechten Seite unter Kamera die entsprechende Kamera aus. Als Funktion stehen Ihnen „Einzelbild“, „Videostream“, „Bewegungsmeldung“ oder „aus“ zur Verfügung. Wurde die Funktion „Einzelbild“ gewählt, haben Sie unter Einstellungen die Möglichkeit, einen Intervall anzugeben. Die Aufnahmeeinstellungen werden im Kapitel 9.3 erläutert.

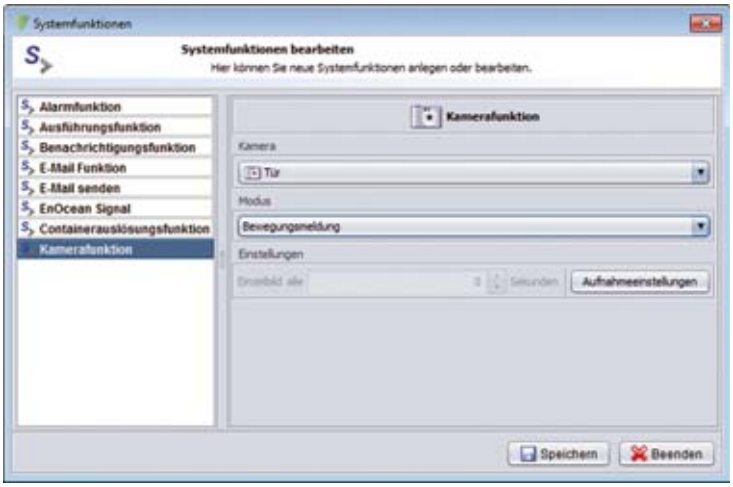


Abbildung 93: Kamerafunktion

7.2.9 Verknüpfungssteuerung

Mit dieser Systemfunktion lassen sich Verknüpfungen auslösen oder vorzeitig abbrechen.

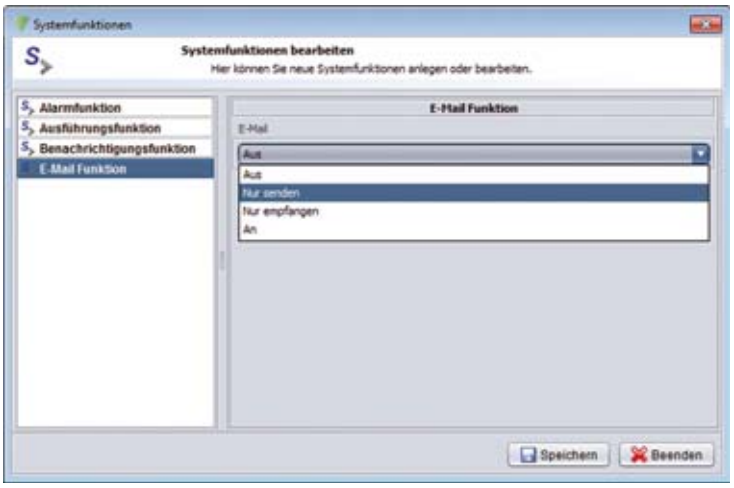


Abbildung 94: Email Funktion

7.2.10 Die PC-Auslösungsfunktion

Die PC-Auslösungsfunktion bietet die Möglichkeit einzelne PCs oder PC-Gruppen zu einer Systemfunktion zusammenzufassen um diese hoch- oder herunterzufahren.

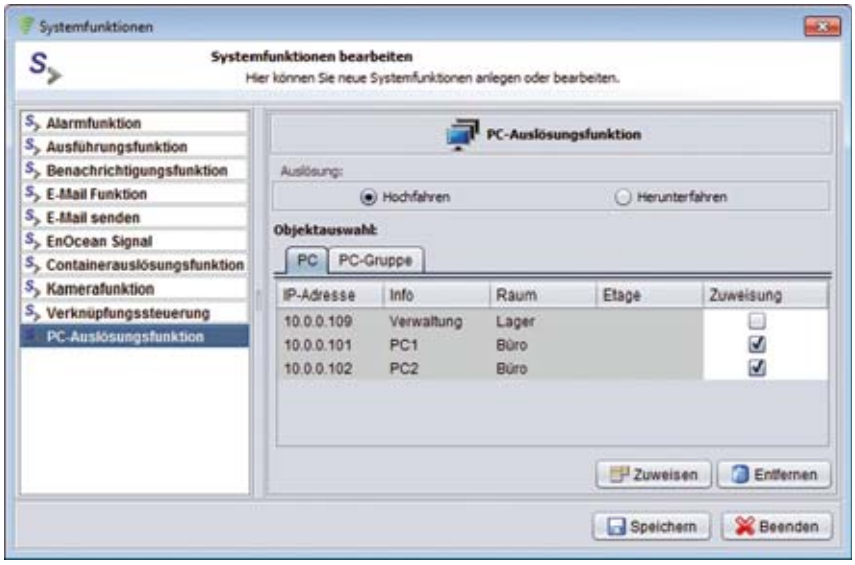


Abbildung 95: PC-Auslösungsfunktion

7.2.11 Die CSV-Exportfunktion

Hiermit haben Sie die Möglichkeit Verlaufsdaten von Objekten als CSV-Report zu exportieren. Nach Auswahl des Auswertungszeitraumes, des Zielverzeichnisses und der Objekte können so in Verbindung mit Zeitfunktionen regelmäßig Reporte erstellt werden.

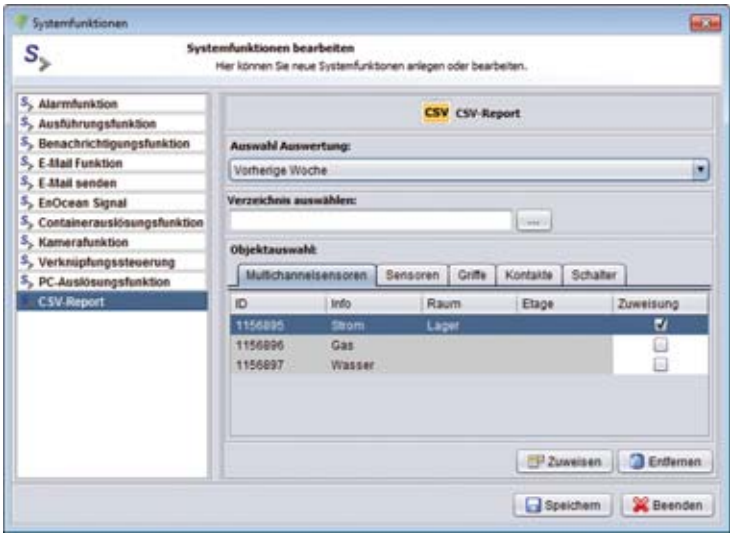


Abbildung 96: CSV-Exportfunktion

7.3 Systemfunktionen auslösen

Systemfunktionen können durch verbundene Objekte ausgelöst werden. Beispielsweise ein Schalter, der mit einer Systemfunktion verbundenen ist, schaltet neben der Haustür den Alarm ein oder aus.

7.4 Systemfunktionen mit Schaltern verbinden

Für die Zuweisung einer oder mehrerer Systemfunktionen wählen Sie den gewünschten Schalter in der Objektübersicht aus und öffnen das dazugehörige Kontextmenü durch Drücken der rechten Maustaste. Anschließend wählen Sie den Menüpunkt „Systemfunktion zuweisen“ aus.

Abbildung 97: Schalter mit Systemfunktion verbinden

In dem nun neu geöffneten Dialog können Sie die gewünschten Systemfunktionen und den Auslösezustand auswählen. Der Werkzeug-Button in der Mitte öffnet einen Dialog zum Bearbeiten der Systemfunktion.

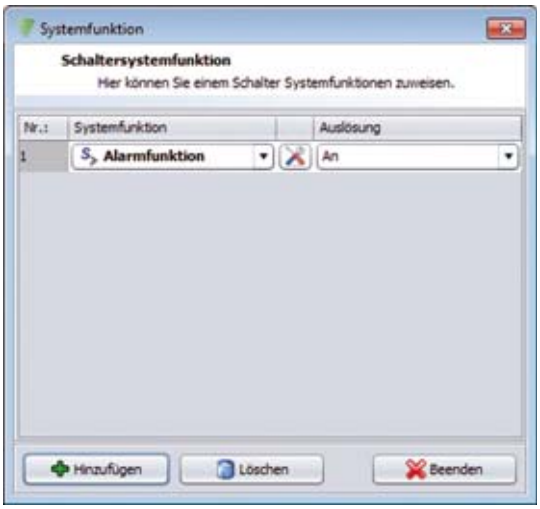


Abbildung 98: Zuweisungsdialog Systemfunktion

7.5 Systemfunktionen mit anderen Objekten verbinden

Systemfunktionen lassen sich nicht nur mit Schaltern verbinden. Sie können diese auch anderen Objekten zuweisen. Die verschiedenen Möglichkeiten die Ihnen zur Verfügung stehen, werden in den nächsten Unterabschnitten erläutert.

7.5.1 Systemfunktionszuweisung zu einem Griff

Um eine Systemfunktion mit einem Griff zu verbinden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das jeweilige Griffobjekt. In dem danach erscheinenden Kontextmenü wählen Sie den Punkt „Systemfunktion zuweisen“ aus.

Es öffnet sich der Dialog „Systemfunktion“:

Abbildung 99: Systemfunktion einem Griffobjekt zuweisen

In diesem Zuweisungsdialog können Sie dem Griff eine Systemfunktion und einen Auslösezustand „offen“, „gekippt“ oder „geschlossen“ zuweisen.

7.5.2 Systemfunktionszuweisung zu einem Reedkontakt

Bei der Zuweisung einer Systemfunktion zu einem Reedkontakt verhält es sich ähnlich wie bei einer Zuweisung zu einem Griff. Ein Reedkontakt besitzt jedoch nur zwei unterschiedliche Zustände.

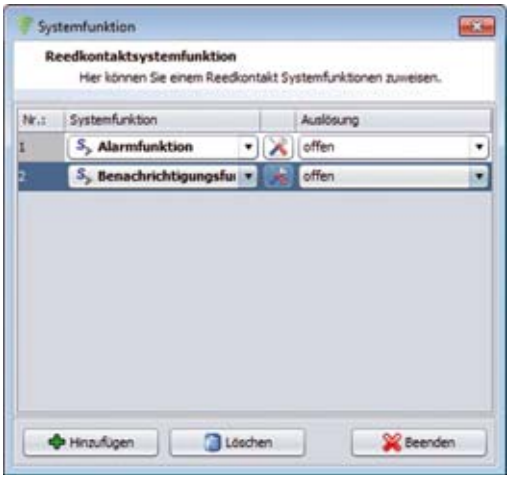


Abbildung 100: Systemfunktion einem Kontakt zuweisen

In diesem Zuweisungsdialog können Sie einem Reedkontakt eine Systemfunktion und einen Auslösezustand „offen“ oder „geschlossen“ zuweisen.

7.5.3 Systemfunktionszuweisung bei einem Sensor

Wie Sie bei der Sensoraktorzuweisung erfahren haben, besitzt ein Sensor mehrere Einstellungsmöglichkeiten. Diese Einstellungsmöglichkeiten stehen Ihnen auch bei der Systemfunktionszuweisung zur Verfügung.

Öffnen Sie das Kontextmenü des Sensors durch Drücken der rechten Maustaste auf diesen. Anschließend wählen Sie den Menüpunkt „Systemfunktion zuweisen“ aus. Nach Auswahl erhalten Sie den Zuweisungsdialog:

Abbildung 101: Systemfunktion einem Sensor zuweisen

Der Dialog ist in mehrere Bereiche aufgeteilt. Unter Systemfunktion wählen Sie die auszulösende Systemfunktion.

Im Bereich Auslösung definieren Sie mindestens einen Zustand des Sensors, der zur Auslösung führen soll.

Benötigen Sie nicht alle Funktionalitäten des Sensors, markieren Sie die restlichen mit „Ignorieren“.

Ist das Feld „Alle Werte prüfen“ aktiviert, müssen alle Parameter zur Auslösung erfüllt sein.

In diesem Beispiel erscheint eine Benachrichtigung, wenn die Temperatur über 25 °C oder die Luftfeuchtigkeit über 25 % steigt.

Hinweis: Eingegebene Werte werden durch das Eltako FVS-System in einen realen Sensorwert umgewandelt. Bei einem erneuten Aufruf des Dialoges wird dieser ermittelte reale Sensorwert in einen benutzerfreundlichen Anzeigewert wieder zurückgewandelt. Dadurch kann es vorkommen, dass dieser ermittelte Wert von Ihrer ursprünglichen Eingabe ein wenig abweicht.

8. Bedingungen und Container

8.1 Was sind Bedingungen und Container?

Durch die Definition von Bedingungen wird es Ihnen ermöglicht, das Schalten von Aktoren zu unterbinden.

Beispiel:

Die Außenbeleuchtung Ihres Gebäudes soll tagsüber nicht eingeschaltet werden können. Dazu definieren Sie eine Bedingung auf Basis eines Helligkeitssensors. Sie stellen dort einen bestimmten Wert ein, der die Grundlage für die Überprüfung bildet. Nun verbinden Sie die erzeugte Bedingung mit Ihrem Aktor für die Außenbeleuchtung.

Damit Sie eine oder mehrere Bedingungen erstellen können, benötigen Sie mindestens einen Container. Alle Bedingungen die sie in einem Container abgelegt haben, werden mit einem logischen „UND“ verbunden. Das bedeutet, bei einer Überprüfung müssen alle Bedingungen erfüllt sein, damit der Aktor ausgelöst wird.

Weiterhin lassen sich mehrere Container parallel an einem Aktor anbinden. Für die Prüfung bedeutet das, sobald die Bedingung eines Containers erfüllt ist, wird der Aktor ausgelöst. Somit sind alle Container mit einem logischen „ODER“ verbunden.

Beispiel:

Das Anschalten der Klimaanlage soll nur möglich sein, wenn eine gewisse Innentemperatur oder Luftfeuchtigkeit überschritten worden ist. Um diese Plausibilitätsprüfung durchführen zu können, benötigen Sie zwei verschiedene Container. Im ersten Container legen Sie eine Bedingung auf Basis eines Temperatursensors an. Während im zweiten Container die Bedingung für die Überprüfung der Luftfeuchtigkeit angelegt wird. Beide Container werden dem Schalt „Klimaanlage“ hinzugefügt. Soll nun der Aktor ausgelöst werden, wird überprüft, ob die Bedingung von einem der beiden Container erfüllt ist.

8.1.1 Container für Bedingungen erstellen

Abbildung 102: Container bearbeiten

Für das Anlegen neuer Container rufen Sie im Menü „Bearbeiten - Bedingungen“ auf. In dem aufgerufenen Dialog „Container bearbeiten“ können Sie Container anlegen, bearbeiten oder löschen.

Für das Erzeugen eines neuen Containers drücken Sie den Button „Anlegen“. Danach wird Ihnen der Dialog

„Bedingungen bearbeiten“ angezeigt.

8.1.2 Bedingungen erstellen

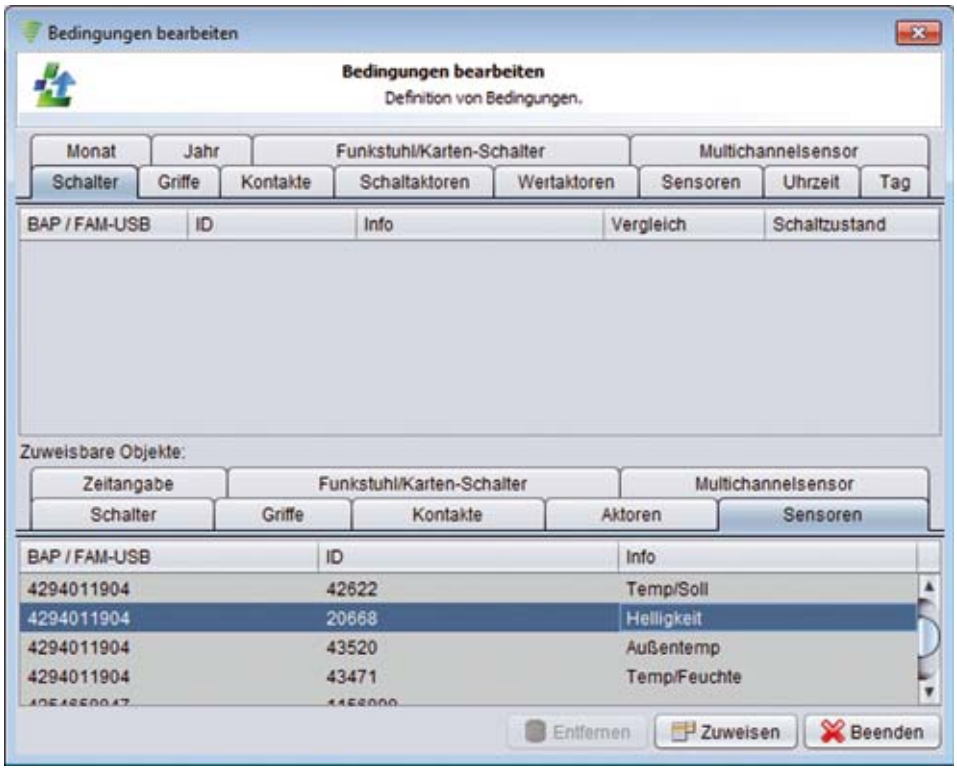


Abbildung 103: Bedingungen bearbeiten

Das Fenster ist in zwei verschiedene Register unterteilt. Im oberen Register werden alle Bedingungen dargestellt, die durch Sie in diesem Container definiert worden sind. Im unteren Bereich finden Sie die Auswahl von verschiedenen Objekten, aus denen eine Bedingung erzeugt werden kann.

Wollen Sie nun eine Bedingung dem Container hinzufügen, wählen Sie aus einer der unteren Registerkarten ein Objekt durch Anklicken aus. Anschließend drücken Sie den Button „Zuweisen“. Nach dieser Aktion ist das ausgewählte Objekt (z.B. Sensor) als Bedingung hinzugefügt und wird in der entsprechenden Registerkarte im oberen Teil des Fensters angezeigt.

Anschließend befüllen Sie die Spalten Vergleich und (Schalt-)Zustand bzw. Wert.

Hinweis: Fügen Sie ein neues Objekt als Bedingung hinzu, wird in dem oberen Bereich automatisch auf den richtigen Reiter gewechselt. Außerdem wird der Button „Entfernen“ für den Anwender freigegeben.

Nachfolgend erhalten Sie einen Überblick welche Spalten Sie verändern können, wenn Sie aus einem Objekt eine Bedingung generiert haben:

Objekt	Spalte	Mögliche Auswahl	Beschreibung
Schalter	Schalter	• Schalter links • Schalter rechts	Welcher Schaltkanal von der Prüfung betroffen ist.
Schalter	Schaltzustand	• An • Aus	Ob der ausgewählte Schaltkanal an oder aus ist, damit die Bedingung erfüllt wird.
Griffe	Vergleich	• = • <>	Wie die Zustandsprüfung für diese Bedingung erfolgen soll. Prüfung nach gleich(=) oder ungleich(<>)
Griffe	Zustand	• offen • geschlossen • gekippt	Sollzustand bei einer Prüfung der Bedingung.
Reedkontakte	Zustand	• offen • geschlossen	Sollzustand des Reedkontaktes bei einer Prüfung der Bedingung.
Schaltaktor	Schaltzustand	• An • Aus	Ob der ausgewählte Schaltkanal an oder aus ist, damit die Bedingung erfüllt wird.
Wertaktor	Vergleich	• = • > • < • <>	Wie der Wert dieses Aktors überprüft werden soll. Prüfung nach gleich(=), größer(>), kleiner(<) oder ungleich(<>).
Wertaktor	Wert	Eingabe einer Ganzzahl, z.B. 59	Welcher Wert überprüft werden soll. Eingabe einer Ganzzahl, z.B. bei einem Heizungsaktor ein Wert von -127 bis +128

Objekt	Spalte	Mögliche Auswahl	Beschreibung
Sensor	Sensortyp	• Temperatur • Feuchtigkeit • Sollwert • Ventilation • Bewegung • Helligkeit • CO2	Je nach Sensor kann die Auswahl variieren. Über dieses Feld wird festgelegt, welche Funktionalität des Sensors geprüft werden soll.
Sensor	Vergleich	• = • > • <	Wie der eingegebene Wert überprüft werden soll. Prüfung kann erfolgen nach gleich(=), größer(>) oder kleiner(<).
Sensor	Wert	Eingabe einer Ganzzahl.	Hier wird der Wert eingegeben der überprüft werden soll, z.B. eine Angabe der Temperatur. i **Hinweis:** Bei einem Bewegungssensor kann in dieser Spalte kein Wert eingegeben werden.
Sensor	Bewegung	• An • Aus • Keine Auswahl	Eine Auswahl von „An“ oder „Aus“ kann nur bei einem Bewegungssensor erfolgen. i **Hinweis:** Bei allen anderen Sensor-typen erscheint in der Spalte „Keine Auswahl“ und es ist nicht auswählbar.
Uhrzeit	Stunde	Wert von 0 -23	Eingabe der zu prüfenden Stunde.
Uhrzeit	Minute	Wert von 0 -59	Eingabe der zu prüfenden Minute.
Uhrzeit	Vergleich	• = • ><	Wie der eingegebene Wert überprüft werden soll. Prüfung kann erfolgen nach gleich(=), größer(>) oder kleiner(<).

Objekt	Spalte	Mögliche Auswahl	Beschreibung
Tag	Wochentag	• Montag • Dienstag • Mittwoch • Donnerstag • Freitag • Samstag • Sonntag • Tagangabe	Auswahl des zu überprüfenden Wochentages oder Tagangabe. Bei einer selektierten Tagangabe muss zusätzlich die Spalte Tagangabe mit einem Wert des Monats gefüllt werden.
Tag	Tagangabe	Wert von 1-31	Eingabe ist hier nur erforderlich, wenn in Spalte Wochentag die „Tagangabe“ selektiert wurde.
Tag	Vergleich	• = • > • <	Wie der eingegebene Wert überprüft werden soll. Prüfung kann erfolgen nach gleich(=), größer(>) oder kleiner(<).
Monat	Monat	• Januar • Februar • März • April • Mai • Juni • Juli • August • September • Oktober • November • Dezember	Auswahl des zu überprüfenden Monats.
Monat	Vergleich	• = • > • <	Welcher Operator eingesetzt werden soll für die Monatsprüfung. Prüfung kann erfolgen nach gleich(=), größer(>) oder kleiner(<).
Jahr	Jahr	Eingabe einer Jahreszahl.	Welches Jahr für die Prüfung zugrunde gelegt wird.
Jahr	Vergleich	• = • > • <	Welcher Operator eingesetzt werden soll für die Jahresprüfung. Prüfung kann erfolgen nach gleich(=), größer(>) oder kleiner(<).
Funkstuhl	Zustand	• belegt • nicht belegt	Auswahl ob der ausgewählte Zustand „belegt“ oder „nicht belegt“ ist, damit die Bedingung erfüllt wird.

Hinweis: Haben Sie einer Bedingung einen Multichannelsensor hinzugefügt, öffnet sich ein neuer Dialog über den Button „Einstellungen“ in der Spalte „Auswertung“. Ziehen Sie bitte Kapitel 4.11.4 zum Einstellen der Sensorwerte zu Rate.

Wenn Sie ihre Bedingungen für diesen Container definiert haben, verlassen Sie diesen Dialog über „Beenden“. Anschließend wird Ihnen im Dialog „Container bearbeiten“ der neu erzeugte Container angezeigt.

Abbildung 104: Containername bearbeiten

Hinweis: Sollten Sie keine Bedingung angelegt haben, wird der Container verworfen und es erscheint kein neuer Container im Dialog „Container bearbeiten“.

Über die Spalte „Info“ kann dem Container eine Bezeichnung hinzugefügt werden. Durch die Vergabe eines eindeutigen Namens können Sie die verschiedenen Container leichter unterscheiden. Das Hinzufügen oder Ändern eines Namens erfolgt durch Doppelklick in die Spalte „Info“ der jeweiligen Zeile eines Containers.

Das Löschen oder Bearbeiten eines Containers erfolgt durch die Markierung der betreffenden Zeile und Drücken des jeweiligen Buttons.

8.1.3 Bedingungen entfernen

Durch Markieren des Containers im Dialog „Container bearbeiten“ und Anklicken des Buttons „Bearbeiten“ wird der Dialog „Bedingungen bearbeiten“ aufgerufen. Nach der Auswahl einer zu entfernenden Bedingung in der oberen Registerkarte und dem Klicken des Buttons „Entfernen“ wird die Bedingung verworfen.

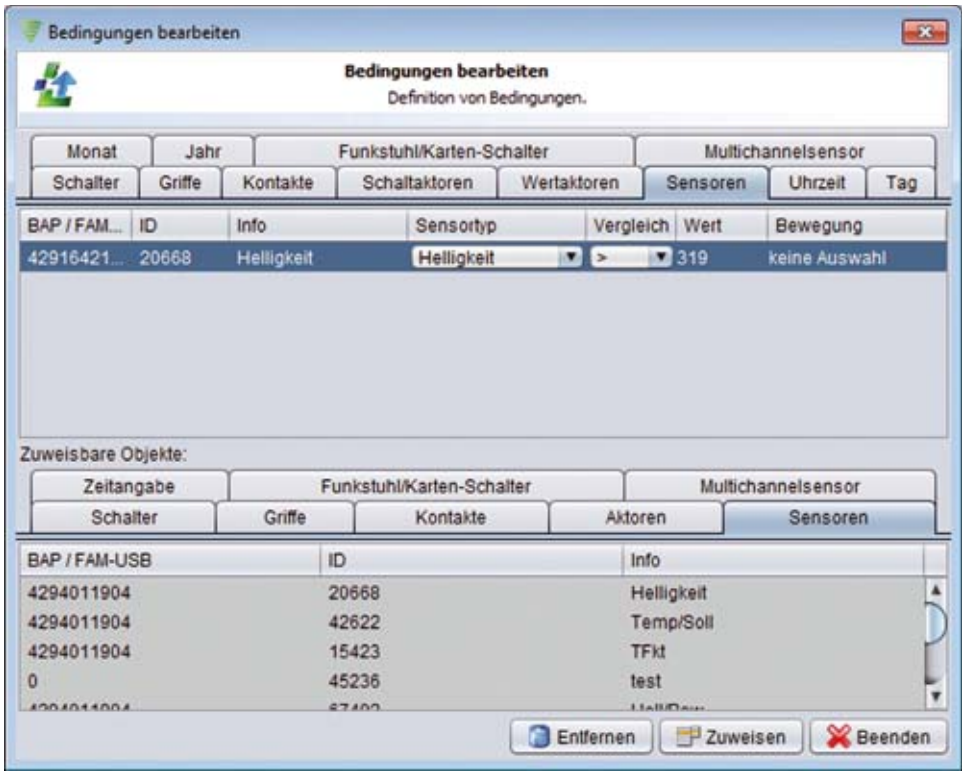


Abbildung 105: Bedingung entfernen

8.2 Zuweisung einer Bedingung zu einer Aktor

Wenn Sie Container mit deren Bedingungen definiert haben, können Sie diese einem oder mehreren Aktoren zuweisen. Das bedeutet, wenn ein Aktor ausgelöst werden soll, erfolgt eine Überprüfung ob die Bedingungen erfüllt sind. Ist dieses nicht der Fall, wird das Schalten des Aktors nicht durchgeführt. Alle nicht ausgeführten Aktoren erhalten einen rot eingefärbten Symbol-Hintergrund.

Abbildung 106: Aktor wird nicht geschaltet

Solange das Symbol rot hinterlegt ist, haben Sie die Möglichkeit weitere Informationen zu dieser „Nichtauslösung“ zu erfahren. Sie klicken auf das Aktorobjekt und anschließend öffnet sich ein neuer Dialog:

Abbildung 107: Auswertung Aktor wird nicht geschaltet

Über die einzelnen Register können Sie den betreffenden Container auswählen, der Bedingungen enthält, die zum derzeitigen Zeitpunkt nicht erfüllt worden sind.
Die Auswertung der Bedingung ist nach folgendem Schema aufgebaut:

- ID des Objektes und evtl. vorhandene Bezeichnung.

- Welche Prüfung bei diesem Objekt durchgeführt wird.

- Der aktuelle Zustand des Objektes.

Durch diese Aufschlüsselung ist es möglich, dass Sie auf einen Blick feststellen können, weshalb dieser Aktor nicht ausgelöst worden ist.

Damit Sie die Überprüfung von Bedingungen bei einem Aktor nutzen können, müssen Sie dem Aktor mindestens einen Container von Bedingungen hinzufügen. Mit dem Klick der rechten Maustaste auf den Aktor erhalten Sie ein Kontextmenü.

Abbildung 108: Aktor mit Bedingung verbinden

Nach Auswahl des Menüpunktes „Bedingungen bearbeiten“ erscheint ein neuer Dialog.

Abbildung 109: Bedingungszuweisung

Bedingungen können dem Aktor für zwei verschiedene Schaltzustände zugewiesen werden. Deshalb werden diese Zustände getrennt in zwei verschiedenen Registerkarten dargestellt. In beiden Registerkarten finden Sie jeweils die Liste der zur Verfügung stehenden Container (in diesem Bsp.: Container Helligkeit). Das Hinzufügen eines Containers zu diesem Aktor erfolgt über die Spalte „Verbindung“. Wollen Sie in diesem Container die Zuweisung aufheben, entfernen Sie die Auswahl aus der Spalte „Verbindung“.

Hinweis : Sie können auch mehrere Container einem Aktor zuweisen. Bei einer Überprüfung bedeutet dies, dass bei mindestens einem Container die Bedingungen erfüllt sein müssen, damit der Aktor ausgelöst wird. Container sind untereinander mit einem logischen „ODER“ verbunden.

Weiterhin können Sie in diesem Dialog den Inhalt der Container verändern. Sie erhalten die Möglichkeit nachträglich Bedingungen hinzuzufügen, zu entfernen oder diese zu bearbeiten. Dazu markieren Sie einen Container bzw. dessen Zeile und drücken den Button „Bearbeiten“. Danach öffnet sich der Dialog „Bedingungen bearbeiten“. Wie Sie die Bedingungen an den Container anpassen, entnehmen Sie dem Kapitel 8.1.2.

8.3 Zuweisung einer Bedingung zu einer Verknüpfung

Einer Verknüpfung weisen Sie eine Bedingung zu, indem Sie mit einem Rechts-Klick in der Objektübersicht auf eine Verknüpfung klicken. Es öffnet sich folgender Dialog:

Abbildung 110: Bedingungszuweisung zu einer Verknüpfung

Im rechten Bereich des Fensters sehen Sie alle vorhandenen Bedingungen. Über die Button in der Mitte weisen Sie Bedingungen zu oder entfernen diese wieder.

Um einen Abbruch der Verknüpfung zu bewirken, falls sich die Bedingungen während der Ausführung ändern, müssen Sie einen Haken vor „Fortlaufende Prüfung“ setzen. Daraufhin werden während der Ausführung der Verknüpfung die Bedingungen permanent geprüft. Ist der Haken nicht gesetzt, werden die Bedingungen nur einmal vor dem Auslösen der Verknüpfung geprüft.

Über „Beenden“ verlassen Sie den Dialog.

8.4 Zuweisung einer Bedingung zu einer Systemfunktion

Ebenfalls möglich ist es Bedingungen Systemfunktionen zuzuweisen. Dies geschieht mit einem Rechts-Klick auf die jeweilige Systemfunktion und dann auf „Bedingungen bearbeiten“.

Abbildung 111: Bedingungszuweisung bei Systemfunktionen

Im sich nun öffnenden Dialog können Sie die gewünschten Bedingungen hinzufügen.

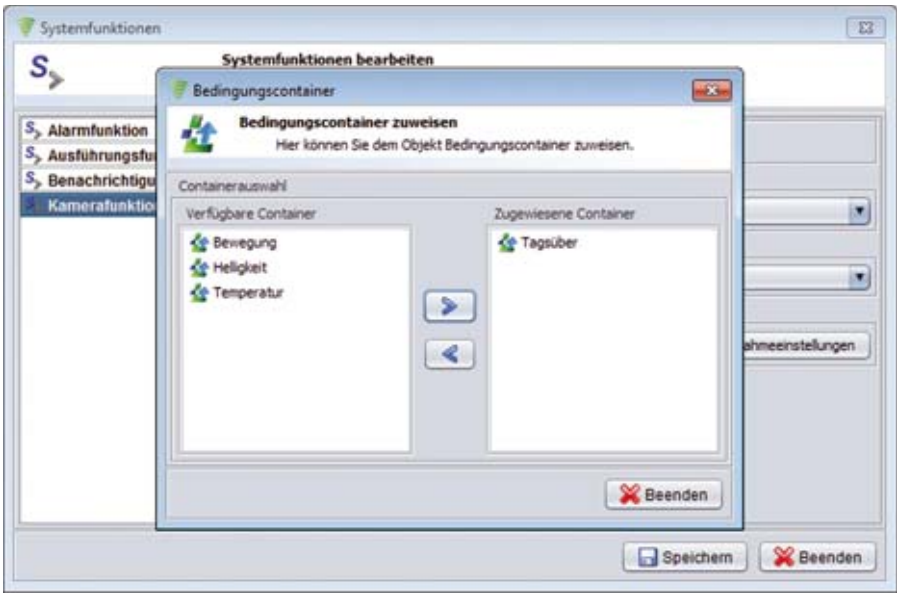


Abbildung 112: Bedingungen hinzufügen

Über „Beenden“ verlassen Sie den Dialog.

8.5 Zuweisung einer Bedingung zu einem Heizungs- oder Dimmaktor

Wie bei „normalen“ Schaltaktoren können Sie auch für Heizungsaktoren eine Bedingungsprüfung konfigurieren. Der Aufruf des Zuweisungsdialoges erfolgt immer über den zugehörigen Sensor des Heizungsaktors.

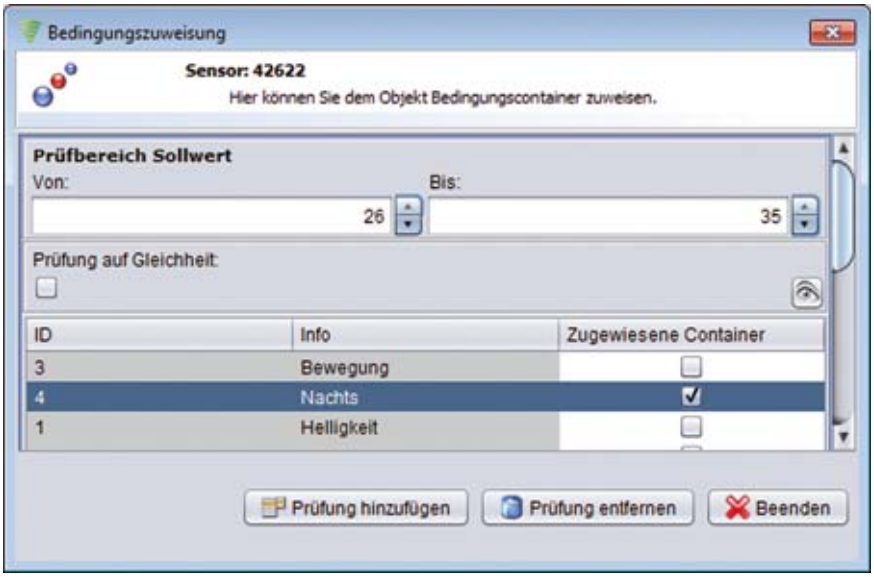


Abbildung 113: Bedingungszuweisung zu einem Sensor

Durch Drücken des Buttons „Prüfung hinzufügen“ wird ein neues Konfigurationsfeld in dem Dialog eingeblendet. Der obere Bereich bezieht sich auf die zugewiesene Bedingung. Wenn Sie den „Auge-Button“ drücken sehen Sie die vorhandenen Bedingungen. Durch Setzen des Hakens im Kontrollkästchen wird diese Bedingung geprüft, wenn der gewünschte Sollwert im vorher definierten Wertebereich liegt.

Beispiel:

Sie wollen erreichen das ein Sollwert über 25°C in der Nacht nicht eingestellt werden kann. Hierfür haben Sie eine Bedingung „Nachts“ bereits definiert. Als Nächstes wird die Bedingung mit dem Heizungsaktor über den Dialog „Bedingungszuweisung“ verbunden. Drücken Sie den Button „Prüfung hinzufügen“. Nach Erzeugung des Prüfungsfeldes geben Sie in dem Feld „Von“ 26°C und in dem Feld „Bis“ das Maximum von 35°C ein. (Durch Gedrückthalten des Pfeils „oben“ wird automatisch das „Bis“-Feld bis zum Maximum befüllt.) Anschließend setzen Sie den Haken bei der Bedingung „Nachts“.

Hinweis: Benötigen Sie eine Prüfung die nur auf einen bestimmten Sollwert angewendet werden soll, dann verwenden Sie das Kontrollkästchen „Prüfung auf Gleichheit“.

9. Kameras

9.1 Einrichten von IP-Kameras

Um eine Kamera zum Eltako FVS-System hinzuzufügen, klicken Sie bitte im Bearbeitenmenü auf „Kameras“. Es erscheint der Kamera-Dialog:

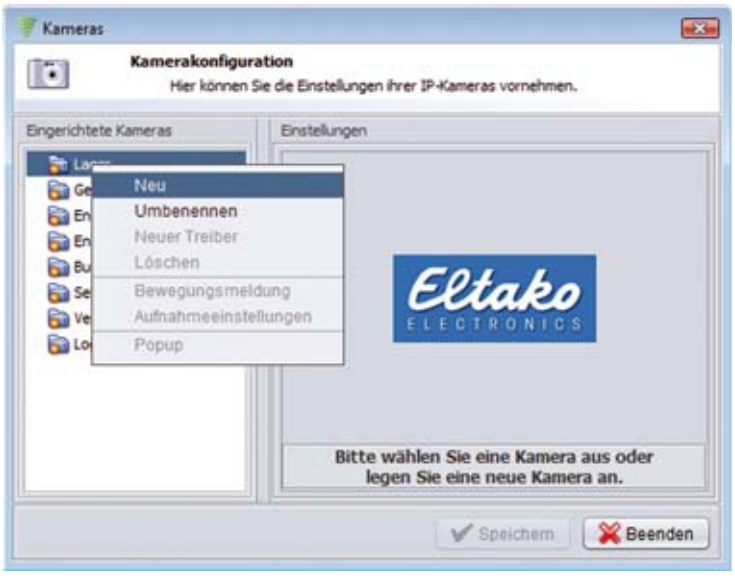


Abbildung 114: Das Kameramenü

Um im System eine neue Kamera hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die jeweilige Ebene und wählen Sie „Neu“. Bestimmen Sie nun im darauffolgenden Fenster den Kamera-Treiber.

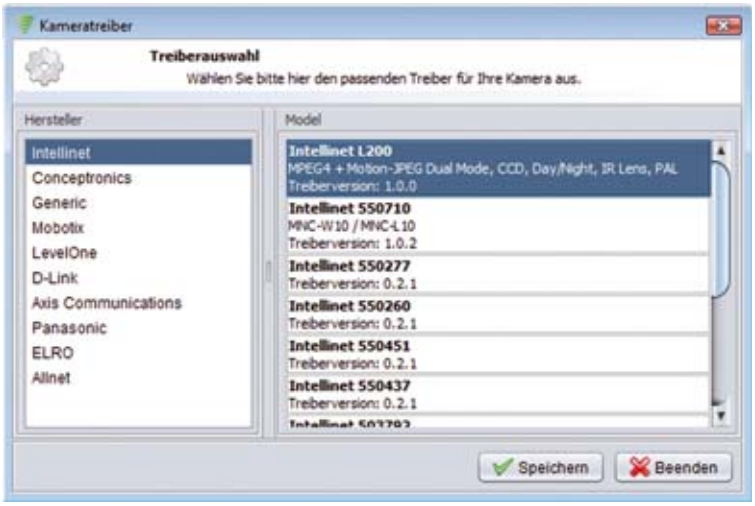


Abbildung 115: Treiberauswahl

Unter Einstellungen tragen Sie die IP-Adresse, den Benutzernamen sowie das Kennwort der Netzwerkkamera ein. Je nach Kamera-Modell können Sie die Auflösung wählen, den Farbmodus einstellen, sowie Datum und Uhrzeit einblenden. Wenn Sie alle gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie abschließend auf „Speichern“. Über das Kontextmenü oder durch Drücken der Taste F2 können Sie der neu hinzugefügten Kamera einen Namen zuordnen.

Um Kameras Ebenen zuzuweisen, klicken Sie die Kamera an und ziehen Sie diese per Drag & Drop auf die gewünschte Ebene.

Um eine Kamera umzubenennen oder zu löschen, wählen Sie diese mit der rechten Maustaste aus. Es erscheint ein entsprechendes Kontextmenü. Weiterhin haben Sie in diesem Kontextmenü die Möglichkeit die Aufnahmeeinstellungen (siehe Kapitel 9.3) zu verändern oder eine Bewegungserkennung (siehe Kapitel 9.4) zu definieren.

Hinweis: Welche Kameras zur Zeit unterstützt werden, entnehmen Sie bitte dem Feld „Kameratyp“ des Konfigurationsfensters. Bei einer regelmäßig aktualisierten Eltako FVS-Software erhalten Sie auch hier die neu hinzugefügten Kameratypen. Das „Update“ von Eltako FVS erfolgt über den Menüpunkt „Info“.

9.2 Live-Bild

Um das Live-Bild einer Kamera zu sehen, klicken Sie bitte in der Objektübersicht auf das jeweilige Kamera-Symbol. Zum Schließen dieses Live-Bildes klicken Sie doppelt auf das angezeigte Kamera-Fenster.

9.3 Aufnahmeeinstellungen

Über den Menüpunkt „Aufnahmeeinstellungen“ im Kontextmenü können Sie den Aufnahmepfad und die Komprimierungsart der ausgewählten Kamera verändern.

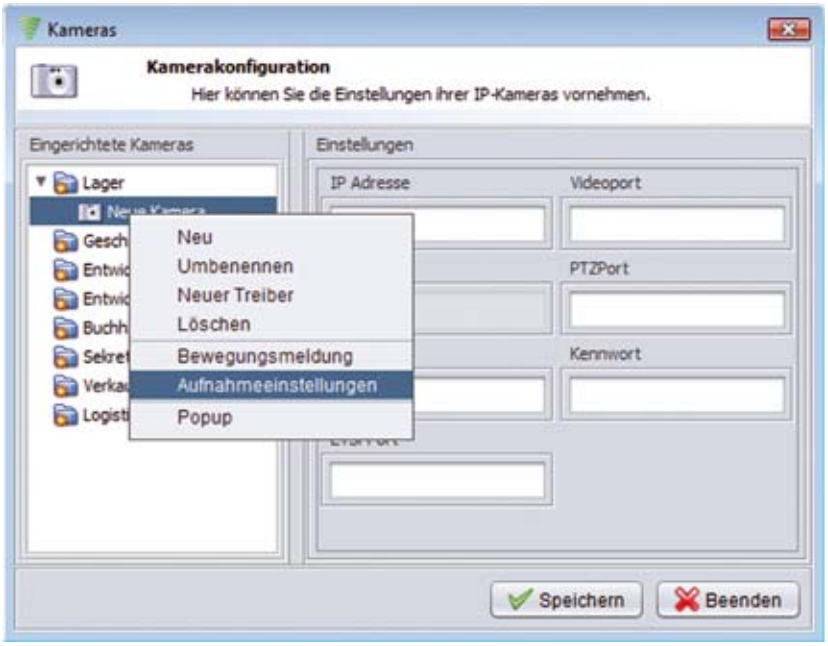


Abbildung 116: Aufnahmeeinstellungen

Durch Auswahl der Kamera und rechtem Mausklick wird das Kontextmenü angezeigt. Aus diesem Menü wählen Sie „Aufnahmeeinstellungen“ aus.

Anschließend erhalten Sie einen neuen Dialog, mit dem Sie verschiedene Einstellungen für die Aufnahmen tätigen können.

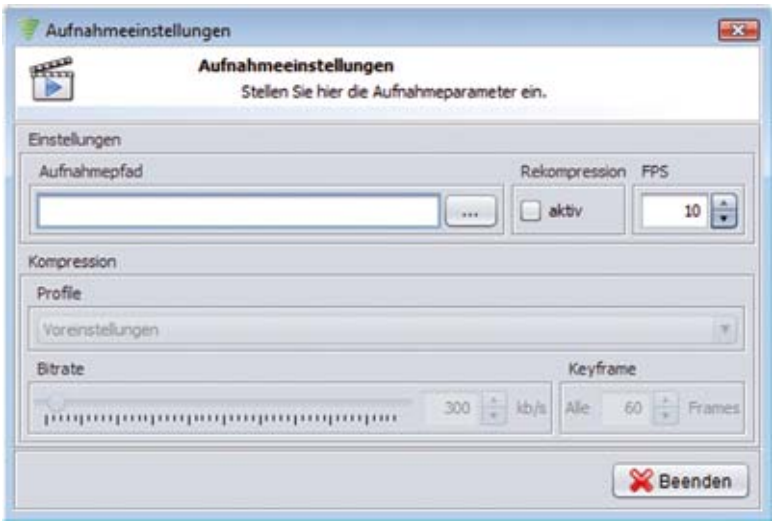


Abbildung 117: Aufnahmeeinstellungsdialog

Über den Aufnahmepfad können Sie ein Verzeichnis festlegen, in dem Ihre Aufnahmen von dieser Kamera gespeichert werden. Durch Aktivierung der Kompression können Sie weitere Einstellungen vornehmen, um die Größe der Aufnahmedateien festzulegen. Das Feld „FPS“ (Frame per seconds) legt fest, wieviele Bilder pro Sekunde für die Aufnahme gemacht werden sollen. Sollten Sie hier Einstellungen vornehmen, wirkt sich das natürlich auch auf die Dateigröße Ihrer Aufnahme aus.

Hinweis: Bei einer deaktivierten Kompression wird das Kompressionsverfahren verwendet, dass von Ihrer Kamera mitgeliefert wird.

Ist die Kompression aktiviert wird das MPEG4-Verfahren für die Komprimierung Ihrer Aufnahmen verwendet. Durch die Aktivierung lassen sich unter dem Punkt „Kompression“ verschiedene voreingestellte Profile auswählen, welche die Datenkomprimierung beeinflussen.

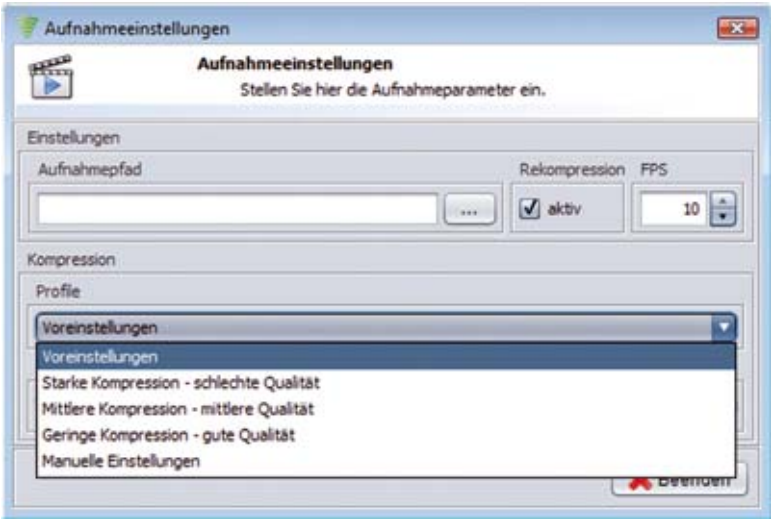


Abbildung 118: Kompressionsprofile

Unter dem Drop-Down-Feld stehen Ihnen folgende Profile zur Verfügung:

- Voreinstellungen
  Standardeinstellungen von Eltako FVS .

- Starke Kompression
  Bei dieser Einstellung wird zu Lasten der Bildqualität eine sehr starke Kompression verwendet.

- Mittlere Kompression
  Mit dieser Einstellung erhalten Sie eine mittlere Bildqualität.

- Geringe Kompression
  Durch Auswahl dieses Profils erhalten sie eine gute Bildqualität, aber das Datenvolumen steigt.

- Manuelle Einstellungen
  Über dieses Profil lässt sich die Komprimierung nach Ihren Wünschen einstellen.

Bei Auswahl des Profils „Manuelle Einstellungen“ können Sie die Bitrate und die Keyframes Ihren Bedürfnissen anpassen.

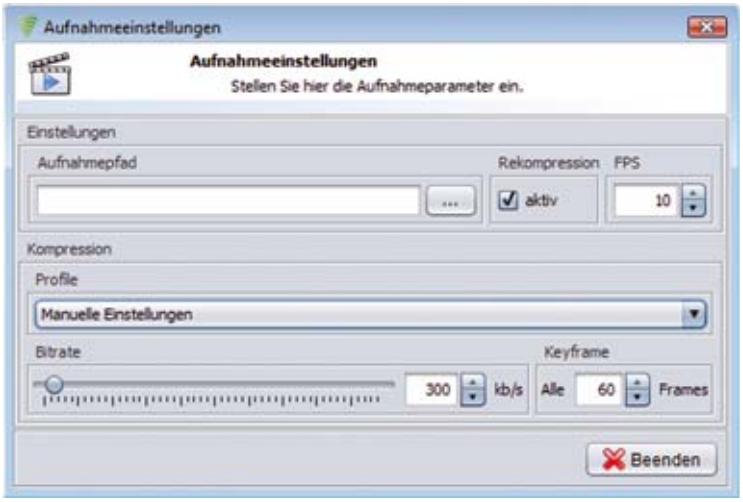


Abbildung 119: Manuelle Einstellungen

Die Bitrate lässt sich über den Schieberegler oder durch die Eingabe eines Wertes in dem Feld „kb/s“ einstellen. Bei Erhöhung der Bitrate nimmt auch die Dateigröße der Aufnahme zu. Um die Aufnahmegröße zu verringern, muss die Bitrate heruntergesetzt werden.

Im Feld „Keyframe“ legen Sie fest in welchem Abstand ein neues Keyframe erstellt werden soll. Beim MPEG4-Verfahren wird als Grundlage ein komplettes Bild aufgenommen, dieses ist das Keyframe. Die nachfolgenden Bilder beinhalten nur die Veränderungen gegenüber dem Keyframe. Nach einer vorgegebenen Anzahl von Zwischenbildern wird wieder ein neues Keyframe erzeugt. Die Anzahl, nach wievielen Änderungsbildern ein neues Keyframe erzeugt werden soll, lässt sich über dieses Feld einstellen. Das bedeutet, umso größer der Abstand zwischen den Keyframes, desto besser ist die Komprimierung Ihrer Aufnahme.

! **Hinweis: Ist die Anzahl der Keyframes zu hoch eingestellt, kann es Artefakte in der Aufnahme geben.**

9.4 Bewegungserkennung

Sie haben mit Ihrer Eltako FVS-Software auch die Möglichkeit auf Bewegung in einem Kamerabild zu reagieren. So können Sie bei Bewegung beispielsweise Alarm auslösen, Videos aufnehmen oder Aktoren schalten. All diese Einstellungen nehmen Sie im Dialog „Bewegungsmeldung“ vor. Diesen Dialog rufen Sie auf, indem Sie im Konfigurationsmenü auf den Button „Kameras“ klicken, mit der rechten Maustaste das Kontextmenü einer Kamera aufrufen und auf „Bewegungsmeldung“ klicken.

Abbildung 120: Das Menü zur Bewegungsmeldung

Wenn Sie diesen Dialog das erste Mal aufrufen, sehen Sie das Kamerabild mit orangefarbenen Fragmenten überdeckt. Die orangenen Stellen indizieren die Bewegung im Bild.

Da jedes Bild ein gewisses „Rauschen“ (Bildstörungen) besitzt, muss die Stufe der Rauschunterdrückung höher gestellt werden. Dazu verschieben Sie den Regler „Rauschunterdrückung“ solange nach rechts, bis die orangefarbenen Fragmente aus dem Bild verschwunden sind und der rote Punkt im Bild (rechts oben) grün wird. Achten Sie darauf, dass sich in der Zeit nichts im Bild bewegen darf.

Die Anzeige unter dem Regler zeigt die veränderten Punkte im Bild prozentual an. Ist die Einstellung korrekt, sehen Sie nur noch orangene Stellen bei sich bewegenden Objekten.

9.4.1 Maske bearbeiten

Natürlich können Sie auch nur bestimmte Bereiche des Kamerabildes von der Software überwachen lassen. Dazu haben Sie die Möglichkeit Masken zu definieren. Auf der rechen Seite des Dialoges zur Bewegungsmeldung können Sie zusätzliche Einstellungen vornehmen. Drücken Sie auf den Button „Bearbeiten“ im Feld Maske. Es erscheint ein neues Feld mit verschiedenen Werkzeugen um eine Maske zu erstellen:

<u>Frei zeichnen:</u>

Zeichnen Sie wie mit einem Stift über das Bild.

<u>Ellipse:</u>

Zeichnen Sie Kreise oder Ellipsen in das Bild.

<u>Rechteck:</u>

Zeichnen Sie Rechtecke in das Bild.

<u>Löschen</u>

Drücken Sie den Button um mit den Werkzeugen „Ellipse“ oder „Rechteck“ Teile der Maske zu löschen.

<u>Invertieren:</u>

Invertieren Sie durch Drücken auf diesen Button die Maske.

Helle Flächen werden von der Software überwacht, während dunkle Flächen ignoriert werden. Beenden Sie die Bearbeitung indem Sie erneut auf den Button „Bearbeiten“ im Feld Maske klicken.

9.4.2 Automatische Aufnahme bei Bewegung

Die automatische Aufnahme bei Bewegung im Kamerabild können Sie aktivieren, indem Sie im Feld „Aufnahme“ einen Haken bei „Aktivieren“ setzen. Unter Einstellungen können Sie einen Pfad angeben, wo die Aufnahmen gespeichert werden sollen. Lassen sie das Feld „Aufnahmepfad“ leer, werden die aufgenommenen Videos im Ordner Aufnahmen in Ihrem Eltako FVS-Ordner gespeichert. Des Weiteren haben Sie hier die Möglichkeit die Bilder pro Sekunde einzustellen. Der Vorgabewert ist 10 Bilder pro Sekunde. Schließen Sie das Dialogfeld, wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben. Die Einstellungen werden automatisch übernommen.

! Hinweis: Aktivieren Sie die automatische Aufnahme nicht, wenn Sie eine ständige Aufnahme bevorzugen. Um Speicherplatz zu sparen, würde die Bewegungserkennung die Aufnahme automatisch abschalten, wenn keine Bewegung mehr erkannt wird.

9.4.3 Native Erkennung

Die Aktivierung der nativen Erkennung hat zur Folge, dass die Funktionalität der Bewegungserkennung von der Kamera verwendet wird, insofern Ihre Kamera eine solche Unterstützung besitzt. Bei Deaktivierung dieses Feldes wird die Bewegungserkennung durch Eltako FVS bereitgestellt.

9.4.4 Aktoren bei Bewegung auslösen

Um bei einer Bewegung im Kamerabild einen Aktor auszulösen, um etwa das Licht einzuschalten, setzen Sie einen Haken im Feld Aktoren des Dialoges zur Bewegungsmeldung. Drücken Sie den Button „Einstellungen“ um der Kamera Aktoren zuzuweisen.

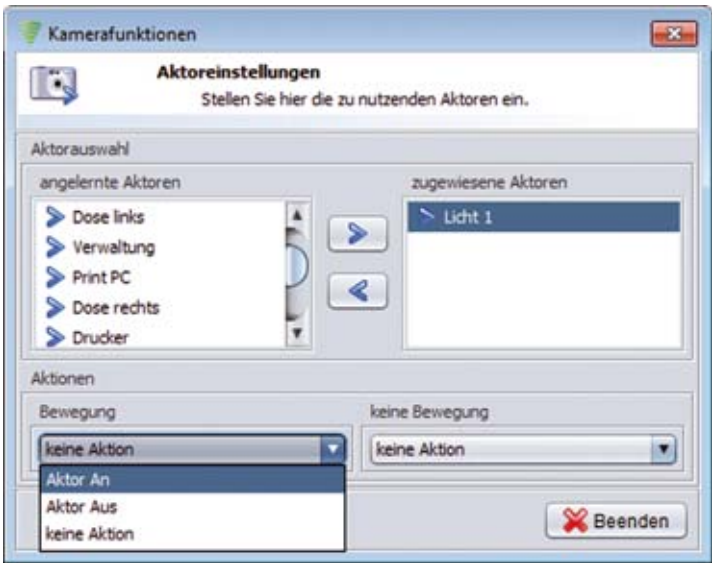


Abbildung 121: Aktoreinstellungen bei Bewegung

In der linken Spalte sehen Sie alle angelernten Aktoren. Um Aktoren der Kamera zuzuweisen, markieren Sie sie und klicken auf den Pfeil nach rechts. Die markierten Aktoren erscheinen nun in der rechten Spalte. Im unteren Bereich des Fensters gibt es zwei Drop-Down-Felder, mit jeweils drei verschiedenen Einstellmöglichkeiten (Aktor An, Aktor Aus, keine Aktion).

Im linken Drop-Down-Feld können Sie eine Aktion wählen, wenn im definierten Kamerabereich eine Bewegung zu erkennen ist. Im rechten Menü stellen Sie die auszuführende Aktion ein, wenn keine Bewegung erkannt wird.

Folgende Einstellungen sind möglich:

Aktor An: Aktor wird angeschaltet.

Aktor aus: Aktor wird ausgeschaltet.

Keine Aktion: Es wird keine Aktor ausgelöst.

Schließen Sie das Dialogfeld, wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben. Die Einstellungen werden automatisch übernommen.

9.4.5 Einstellen der Meldezeit

Da Bewegungen in einem Bild plötzlich auftreten und ebenso schnell wieder aufhören können, muss eine Zwischenzeit eingestellt werden, in der keine Bewegungsmeldung erfolgt. Der Vorgabewert ist 10 Sekunden. Dies bedeutet, dass das System 10 Sekunden nach einer Bewegungsmeldung prüft, ob noch Bewegung im Kamerabild vorhanden ist. Sollte dies nicht der Fall sein, meldet das System „keine Bewegung“. Dies würde eine automatische Aufnahme stoppen oder einen dafür vorgesehenen Aktor auslösen. Sollte doch noch Bewegung im Bild vorhanden sein, wird das System weitere 10 Sekunden später erneut auf Bewegungen prüfen. Somit ist auch gewährleistet, dass eine Aufnahme mindestens 10 Sekunden lang ist oder ein Aktor mindestens 10 Sekunden lang geschaltet bleibt (z.B. das Licht 10 Sekunden lang brennt). Die Vorgabezeit können Sie im Dialog „Bewegungsmeldung“ im Feld „Zeit zwischen Meldung“ ändern.

9.4.6 Bewegungsmeldung aktivieren

Haben Sie alle gewünschten Einstellungen zur Bewegungsmeldung, wie in den vorherigen Kapiteln beschrieben, vorgenommen, können Sie die Bewegungsmeldung aktivieren. Dazu tätigen Sie einen Rechtsklick auf eine Kamera in der Objektübersicht und wählen „Bewegung erkennen“ aus.

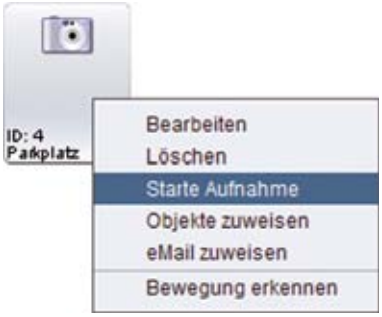
Setzen Sie einen Haken in diesem Menü, um die Bewegungsmeldung zu starten.

Kamerasymbol bei eingeschalteter Bewegungsmeldung.

Kamerasymbol bei eingeschalteter Bewegungsmeldung und Aufnahme.

9.5 Aufnahmen

In der Objektübersicht können Sie mit einem Rechtsklick auf eine Kamera Aufnahmen starten oder stoppen. Die Aufnahmen werden im AVI-Format im Ordner Aufnahmen in Ihrem Eltako FVS-Verzeichnis gespeichert. Haben Sie einen eigenen Ordner definiert (siehe Kapitel 9.3), dann wird dort Ihre Aufnahme abgelegt. Die verwendete Komprimierung ist MPEG4.



Klicken Sie auf den Menüpunkt „Starte Aufnahme“ um aufzunehmen.

Kamerasymbol bei eingeschalteter Aufnahme

9.6 Einer Kamera Objekte zuweisen

Sollten Sie eine Aufnahme von einer Kamera wünschen sobald ein Schalter oder ein Griff betätigt wird, so können Sie den Schalter oder den Griff einer Kamera zuweisen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Öffnen Sie die Objektansicht und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Kamera. Im nun geöffneten Kontextmenü wählen Sie „Objekte zuweisen“.

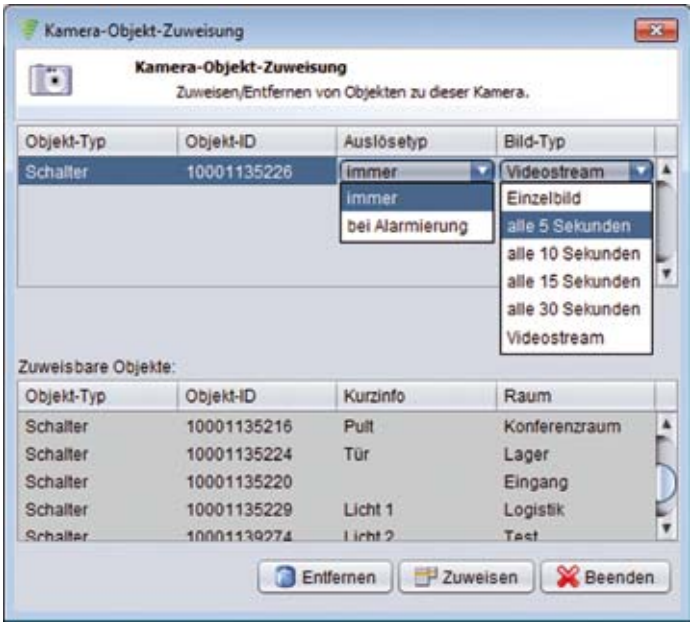


Abbildung 122: Kamerafunktionen Objekten zuweisen

In der unteren Tabelle sehen Sie alle Objekte, welche einer Kamera zugewiesen werden können. Wählen Sie die gewünschten Objekte aus und drücken Sie den Button „Zuweisen“. Damit verschieben sich die markierten Objekte in die obere Tabelle.

Im Feld „Auslösetyp“ können Sie einstellen, in welchem Fall ein Bild oder Video aufgenommen werden soll, während Sie im Feld „Bild-Typ“ einstellen können, ob sie ein Einzelbild, eine Sequenz von Einzelbildern oder ein Video aufnehmen möchten.

Die Bilder oder Videos werden im Ordner Aufnahmen in Ihrem definierten Ordner oder bei keiner Angabe im Eltako FVS-Verzeichnis gespeichert.

Um die Einstellungen zu speichern, schließen Sie den Dialog mit dem „Beenden“-Button.

Hinweis: Ist die Option „Popup“ bei der Kamera aktiviert und diese mit einem Objekt verbunden. So wird bei Auslösung das Kamerabild automatisch für 30 Sekunden in der Objektübersicht angezeigt. Die „Popup“ Aktivierung bzw. Deaktivierung erfolgt über das Kamerakontextmenü.

9.7 Kamerabewegungsmeldung per E-Mail

Sollten Sie eine E-Mail-Benachrichtigung im Falle einer Bewegung im Kamerabild wünschen, so klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Objektübersicht auf eine Kamera und wählen Sie im Kontextmenü „eMail zuweisen“ aus. Es wird folgender Dialog geöffnet:

Abbildung 123: Das Menü Kamera E-Mail-Zuweisung

Wählen Sie die E-Mail-Konten aus der unteren Tabelle aus, an die bei Bewegung eine Mail gesendet werden soll. Drücken Sie zum Zuweisen den Button „Zuweisen“ und die Konten erscheinen in der oberen Tabelle „zugewiesene eMail-Konten“.

Aktivieren Sie die Bewegungsmeldung, wie im Kapitel 9.4.6 beschrieben, um zukünftig über Bewegungen im Kamerabild benachrichtigt zu werden.

Hinweis: Wie Sie ein E-Mail-Konto einrichten, erfahren Sie im Kapitel 14.2.1.

9.8 Kameramatrix

Die Kameramatrix ist eine spezielle Ansicht der Kamerabilder. Durch diese Ansicht können Sie auf einer Oberfläche mehrere Kamerabilder anzeigen und die Auflösung der Videos beeinflussen.

Hinweis: Die Kameramatrix ist nur in den Eltako FVS-Professional-Versionen enthalten.

Abbildung 124: Eltako FVS mit Kameramatrix

Durch Klick auf den Button „Kameramatrix“ öffnet sich folgender Dialog:

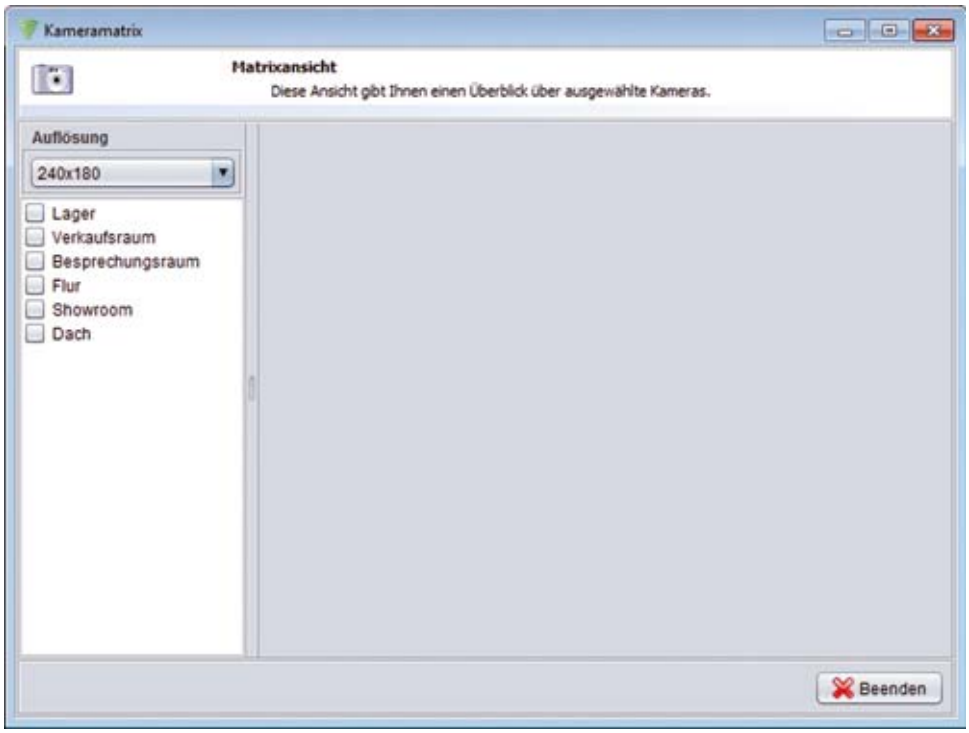


Abbildung 125: Kameramatrix

Im linken Bereich des Dialoges finden Sie ein Drop-Down-Feld für die Einstellung der Auflösung der Kamerabilder. Unter dem Feld für die Einrichtung der Auflösung finden Sie eine Auflistung aller eingerichteten Kameras Ihres Systems.

Das Hinzufügen eines gewünschten Kamerabildes erfolgt durch Anklicken der Kamera. Danach wird die Verbindung zur Kamera aufgebaut und das Live-Bild erscheint im rechten Bereich des Dialoges.

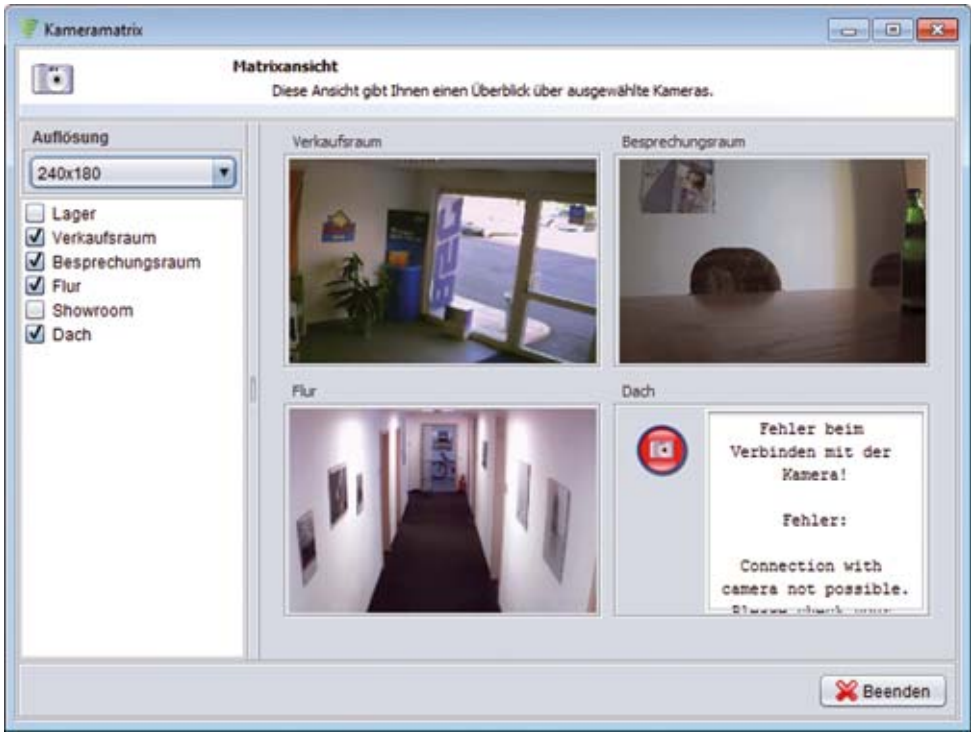


Abbildung 126: Kameramatrix

Durch das Hinzufügen von weiteren Kameras zu Ihrer Ansicht, wird diese automatisch erweitert. Sollte ein Verbindungsaufbau mit einer Kamera nicht möglich sein, so wird für das vorgesehene Kamerafenster eine Fehlermeldung ausgegeben (siehe obere Abbildung). In diesem Beispiel verlassen Sie die Kameramatrix und überprüfen Sie Ihre Einstellungen für diese Kamera (Kapitel 9.1).

Die ausgewählten Kameras und die Auflösung wird automatisch gespeichert.

10. Benutzerfreigabe und Sicherheit

Sie können ihre Eltako FVS-Software auch mit dem Eltako FVS-Client von jedem Rechner, der in Ihrem Netzwerk eingebunden ist, fernsteuern oder fernsteuern lassen. Daneben gibt es die Möglichkeit, weltweit mit der Eltako FVS-ToGo-Software über das Internet auf Ihr System zuzugreifen. Zur Nutzung des Eltako FVS-Clients müssen Sie zugriffsberechtigte Nutzer anlegen und diesen Nutzern Zugriffsprofile zuweisen. Zur Nutzung von Eltako FVS-ToGo genügt es einen berechtigten CodeMeter-Stick anzulernen. Zum Aktivieren des Fernzugriffes klicken Sie in der Hauptansicht auf den Button mit der Weltkugel. Mehr zu Eltako FVS-ToGo erfahren Sie im Kapitel 15.

Eine weitere Option ist die Verwendung von Eltako FVS-Mobile. Hierbei handelt es sich um eine Client-Software, die auf einem Mobiltelefon betrieben wird. Eltako FVS-Mobile ist für den internen und externen Verbindungsaufbau zu Ihrem Eltako FVS-System vorgesehen.

Fernzugriff inaktiv

Fernzugriff aktiv

Hinweis: Bei der Client-Konfiguration achten Sie bitte auf die Groß- und Kleinschreibung.

Hinweis: Um den Fernzugriff ein- bzw. ausschalten zu können, muss mindestens ein CodeMeter-Stick angelernt sein. Wie Sie einen CodeMeter-Stick anlernen erfahren Sie im Kapitel 15.2.

10.1 Nutzer anlegen

Klicken Sie im Konfigurationsmenü auf „Sicherheit - Clients“ und anschließend auf „Eltako FVS-Client“ um einen neuen Nutzer anzulegen:

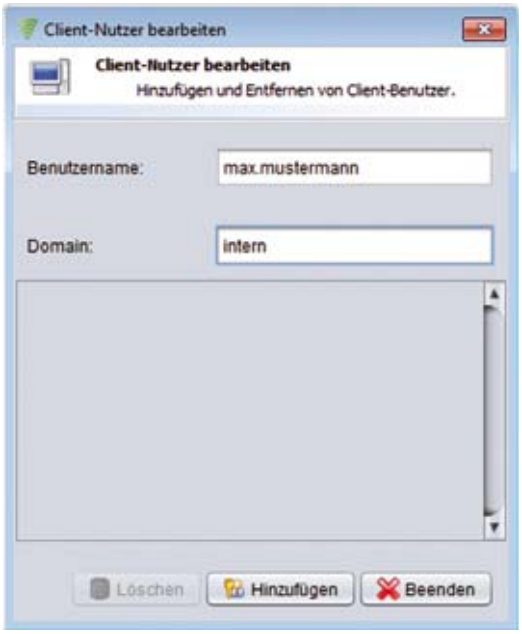


Abbildung 127: Client-Nutzer bearbeiten

Im Eingabefeld „Benutzername“ tragen Sie den Loginnamen des Nutzers ein, welcher auf die Software zugreifen darf. Unter „Domain“ tragen Sie die Domain des Netzwerkes ein, zu dem der Nutzer gehört. Im Falle eines Einzelplatz-PCs tragen sie hier bitte den Rechnernamen des Nutzers ein. Klicken Sie auf „Hinzufügen“, um den Nutzer zur Liste der zugriffsberechtigten Personen hinzuzufügen.

10.2 Nutzerprofile anlegen

Natürlich bestimmen Sie, auf welche Objekte oder Aktoren ein Client-Nutzer Zugriff hat. Dazu können Sie Nutzerprofile definieren, um dem Nutzer verschiedene Berechtigungen zuzuweisen. Öffnen Sie dazu über „Konfiguration - Profile“ den „Profil-Manager“:

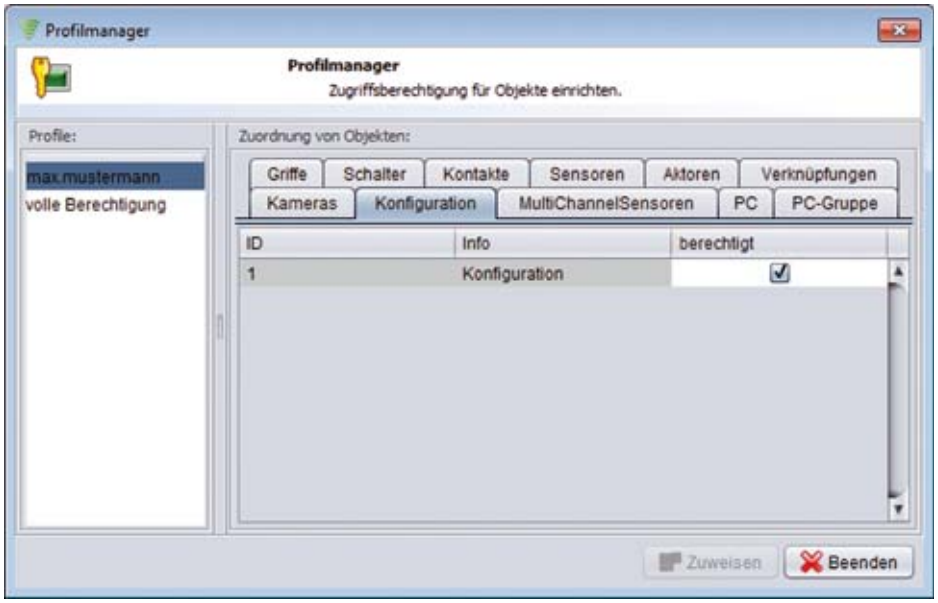


Abbildung 128: Der Profil-Manager

Klicken Sie in der Ansicht „Profil“ mit der rechten Maustaste auf eine freie Fläche und wählen Sie im nun geöffneten Kontextmenü „Neu“ aus. Es wird ein neues Profil angelegt. Mit einem Doppel-Klick auf den Profilnamen können Sie diesen ändern. Auf der rechten Seite sehen Sie alle Objekte Ihres Systems in Form von Tabellen. Setzen Sie einfach einen Haken bei „berechtigt“ um die Zugriffsberechtigung für ein Objekt zu erteilen.

10.3 Profile reorganisieren

In Profilen sind die Zugriffsrechte von Nutzern auf Objekte gespeichert. Sind allerdings Objekte deaktiviert, wird das nicht automatisch aus dem bestehenden Profil entfernt. Damit aber die Profile keine unnötigen Daten beinhalten, gibt es den Menüpunkt „Profile reorganisieren“. Er durchsucht alle Profile nach nicht aktiven Objekten und entfernt diese.

10.4 Einem Nutzer oder CodeMeter-Stick Profile zuweisen

Nachdem Sie mindestens einen Nutzer und ein Profil erstellt haben, muss das Profil einem Nutzer zugewiesen werden. Im Profilmenü öffnen Sie den Dialog „Profile zuweisen“.

Abbildung 129: Die Profilzuweisung

In dieser Tabelle sehen Sie alle von Ihnen angelegten Nutzer. Sie weisen dem Nutzer ein Profil zu, indem Sie den gewünschten Nutzer anklicken und im Feld „Profil“ das gewünschte Profil auswählen. Im Register „CodeMeter“ können Sie einem zuvor eingelesenen CodeMeter-Stick ein Profil zuweisen. Zum Thema CodeMeter, Eltako FVS-ToGo und Eltako FVS-Mobile erfahren Sie mehr im Kapitel 15 bzw. Kapitel 16.

10.5 Objektkonfiguration sperren

Ihre Eltako FVS-Software sowie Objekte und Aktoren bieten viele Konfigurationsmöglichkeiten. Um diese Einstellungen vor unberechtigtem Zugriff zu schützen, können Sie ein Konfigurationspasswort vergeben. Dies tun Sie im Sicherheitsmenü unter „Konfigurationspasswort bearbeiten“. Um die Zugriffsbeschränkung zu aktivieren, klicken Sie im Sicherheitsmenü auf „Objektkonfiguration sperren“.

Objektkonfiguration entsperrt → Objektkonfiguration gesperrt

Ist die Objektkonfiguration gesperrt, müssen Sie vor der Bearbeitung eines Objektes und beim Aufrufen des Konfigurationsmenüs das von Ihnen vergebene Passwort eingeben.

Das Passwort können Sie entfernen, indem Sie die Felder in dem Fenster zur Einrichtung des Passwortes leer lassen und auf den Button „Speichern“ klicken.

10.6 Alarmpasswörter bearbeiten

Um einen ausgelösten Alarm zu beenden, benötigen Sie ein Passwort.

Standardpasswort Alarm: alarm1
Standardpasswort stiller Alarm: alarm2

Abbildung 130: Alarmmeldung

Geben Sie an Stelle des Alarmpasswortes das Passwort für den stillen Alarm ein, so wird der akustische, visuelle Alarm beendet und stiller Alarm ausgelöst. Der stille Alarm sendet eine E-Mail mit dem Hinweis auf Alarmierung an eine vorher eingestellte E-Mail-Adresse (siehe Kapitel 14).

Um diese Passwörter zu ändern, klicken Sie im Sicherheitsmenü auf „Alarmpasswort bearbeiten“. Geben Sie im darauf folgenden Dialog das Standardpasswort ein und klicken Sie „Eingeben“. Im Dialogfeld „Passwort“ vergeben Sie ein neues Passwort für „Alarm-AUS“ und für „Stiller Alarm“. Wiederholen sie jeweils die Eingabe.

! Hinweis: Ändern Sie umgehend beide Passwörter um sicherzustellen, dass keine unberechtigte Person den Alarm beenden kann.

10.7 Objektüberwachung

Haben Sie über den Schnellauswahl-Button in der Hauptansicht (siehe Kapitel 4.2) den Alarm eingeschaltet, löst normalerweise jedes Objekt, was sich verändert, Alarm aus. Sollten Sie dies für einige Objekte nicht wünschen, haben Sie über „Konfiguration - Sicherheit - Objektüberwachung“ die Möglichkeit das Auslösen des Alarms für bestimmte Objekte zu unterbinden.

Abbildung 131: Die Objektüberwachung

Entfernen Sie den Haken im Feld „Alarm aktiv“ des Objektes von dem Sie nicht wünschen, dass es Alarm auslöst.

11 Zeitfunktionen

11.1 Zeitfunktionen

Zeitfunktionen können zeitgesteuert Aktoren, Verknüpfungen oder Kameras schalten. Die Ausführung kann:

- Einmalig
- Täglich
- Wöchentlich
- Monatlich
- an individuellen Wochentagen
- periodisch

erfolgen.

Soll ein Gerät eine bestimmte Zeit laufen, sind zwei Zeitfunktionen (einer für „An“ und einer für „Aus“) anzulegen!

11.2 Zeitfunktionen erzeugen, ändern und löschen

Um einen neuen Zeitfunktionen zu erzeugen, klicken Sie in Eltako FVS auf „Bearbeiten - Zeitfunktionen“. Es erscheint der Zeitfunktionen-Dialog. Einen neuen Zeitfunktionen legen Sie über das Kontextmenü der gewünschten Ebene im Feld „Zeitfunktionen“ an. In diesem Menü wählen Sie „Neu“ aus, wonach ein Zeitfunktionen mit der Bezeichnung „Neuer Zeitfunktionen“ in der Liste erscheint.

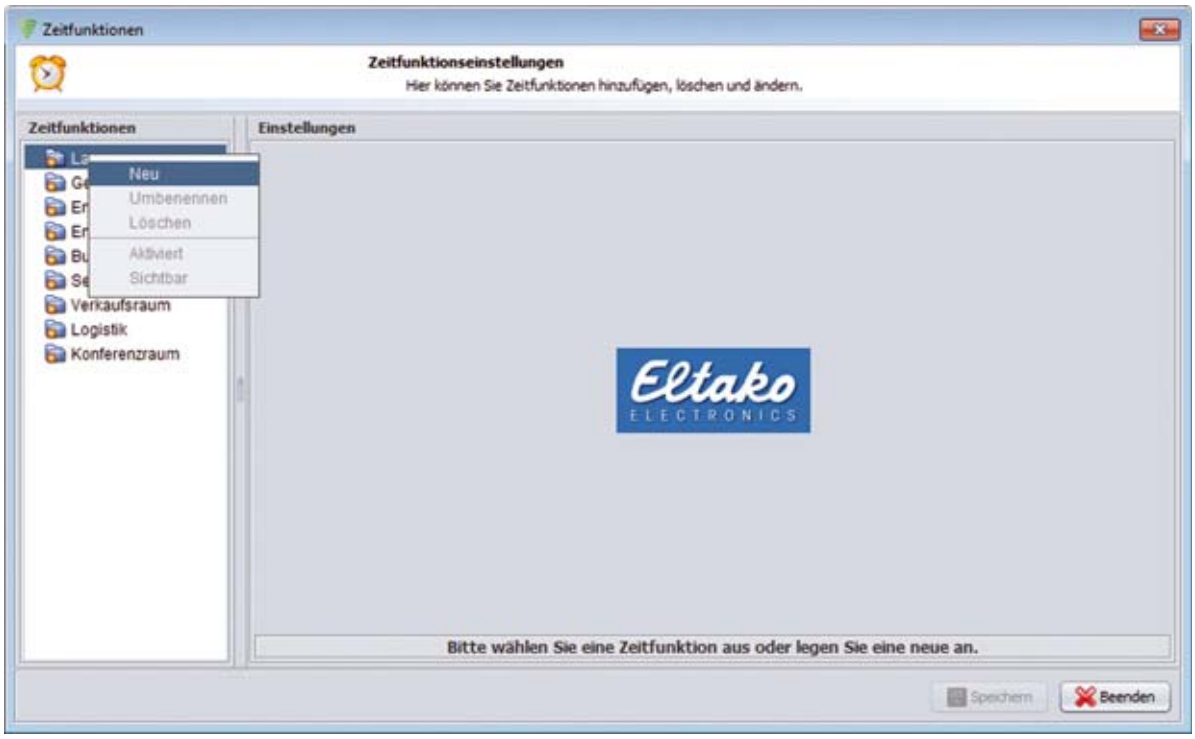


Abbildung 132: Das Zeitfunktionenmenü

Hinweis: Angelegte Zeitfunktionen können in andere Ebenen verschoben werden, indem der Zeitfunktionen mit gedrückter linker Maustaste auf die entsprechende Ebene gezogen wird.

Zum Umbenennen des Zeitfunktionens wählen Sie aus dem Kontextmenü „Umbenennen“.

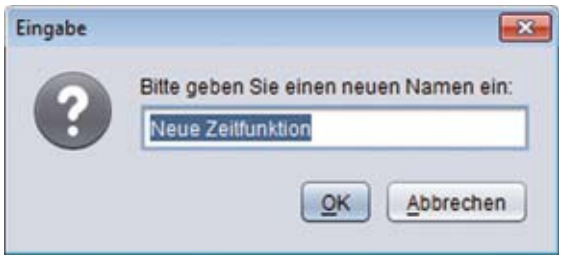


Abbildung 133: Namen eines Zeitfunktionens ändern

Im rechten Bereich des Fensters werden Ihnen unter „Zuweisbare Objekte“ alle Aktoren, Systemfunktionen, Verknüpfungen, Kameras, PCs und PC-Gruppen angezeigt. Über die Buttons in der Mitte können Sie Objekte zuweisen, entfernen oder deren Reihenfolge ändern.

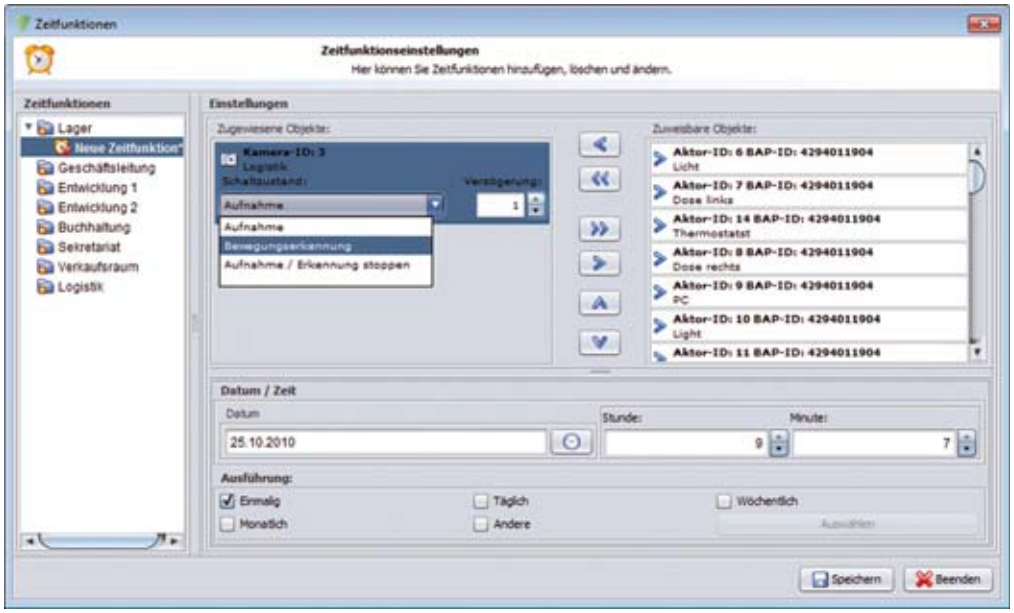


Abbildung 134: Kamerazuweisung zum Zeitfunktionen

Wählen Sie zunächst aus, welches Objekt mit der Zeitfunktion verbunden werden soll. Einer Zeitfunktion können Sie mehrere Objekte zuordnen und verschiedene Zustände definieren. Nach der Zuweisung muss die Aktion definiert werden, die ausgeführt werden soll, sobald die Zeitfunktion ausgelöst wird.

Bei einem Aktor stehen die Auslösezustände „An“ und „Aus“ zur Verfügung.

Folgende Aktionen stehen bei einer Kamera zur Verfügung:

- Aufnahme
  Es wird die Aufnahme gestartet, sobald die Zeitfunktion ausgelöst wird.

- Bewegungserkennung
  Die Bewegungserkennung wird aktiviert, sobald die Zeitfunktion ausgelöst wird.

- Aufnahme/Erkennung stoppen
  Ist eine Bewegungserkennung aktiviert oder erfolgt gerade eine Aufnahme dann wird diese gestoppt, wenn die Zeitfunktion ausgelöst wird.

Bei einem PC oder einer PC-Gruppe stehen folgende Aktionen zur Verfügung, wobei die Zustände „An“ und „Aus“ nur bei zugewiesenem Aktor verfügbar sind.

- An
  Der Aktor wird „An“ geschaltet, sobald die Zeitfunktion ausgelöst wird.

- Aus
  Der Aktor wird „Aus“ geschaltet, sobald die Zeitfunktion ausgelöst wird.

- Herunterfahren
  Der PC wird heruntergefahren, sobald die Zeitfunktion ausgelöst wird.

- Hochfahren
  Der PC wird hochgefahren, sobald die Zeitfunktion ausgelöst wird.

In dem Feld daneben können Sie eine Zeitverzögerung für die Schaltung der Aktoren in Sekunden angeben.

i **Hinweis:** Werden mehrere Aktoren über denselben BAP/FAM-USB geschaltet, muss ab dem zweiten Aktor eine „Verzögerung“ von mindestens 1 Sekunde festgelegt werden. Damit wird eine korrekte Verarbeitung der Signale gewährleistet.

Im Datumsfeld stellen Sie bitte den Tag und die Uhrzeit der gewünschten Ausführung ein.

Im Bereich „Ausführung“ können Sie wählen ob die Zeitfunktion einmalig, täglich, wöchentlich oder monatlich ausgeführt werden soll. Individuelle Wochentage oder eine periodische Zeitfunktion können Sie über den Button „Auswählen“ definieren. Durch Anklicken des Buttons „Speichern“ wird die Zeitfunktion gespeichert und kann auf Wunsch aktiviert werden. Weiterhin wird die Zeitfunktion in der Objektübersicht angezeigt, wenn über das Kontextmenü „sichtbar“ ausgewählt worden ist.

Um einen Zeitfunktionen nachträglich zu aktivieren, wählen sie aus dem Kontextmenü „Aktiviert“ aus.

Zeitfunktionen ist aktiviert	Zeitfunktionen ist deaktiviert

Schriftbilderläuterung:

Neuer Zeitfunktionen*	~~Neuer Zeitfunktionen~~	Neuer Zeitfunktionen
Zeitfunktionen wurde noch nicht konfiguriert	Zeitfunktionen ist konfiguriert aber abgelaufen	Zeitfunktionen ist konfiguriert und läuft

Um einen Zeitfunktionen zu löschen, markieren Sie ihn und klicken mit der rechten Maustaste auf den Zeitfunktionen. Anschließend wählen sie „Löschen“ aus dem Kontextmenü.

12. Das Dateimenü

Im Menü „Datei“ stehen Ihnen Optionen zur Verwaltung Ihrer Derby-Datenbank zur Verfügung.

Abbildung 135: Die Konfiguration der Eltako FVS-Home-Version

12.1 Sichern und Widerherstellen der Derby-Datenbank

Eltako FVS-Home bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre Datenbank zu sichern bzw. eine gesicherte Datenbank wiederherzustellen.

Eine neue Datenbank erstellen Sie über den Menüpunkt „Neu“.

Ihre Datenbank sichern Sie, indem Sie „Speichern unter“ wählen. Es öffnet sich ein Dateiauswahldialog, in dem Sie angeben können, wo Sie Ihre Datenbank speichern möchten. Klicken Sie nun auf „Speichern“ und Ihre Datenbank wird in ein ZIP-Archiv gepackt und an dem Ort Ihrer Wahl gespeichert. Es erscheint folgender Dialog:

Abbildung 136: Datenbank wiederhergestellt

Zum Wiederherstellen Ihrer Datenbank, wählen Sie im Dateimenü „Öffnen“. Es öffnet sich ein Dateiauswahldialog, in dem Sie den Speicherort Ihrer Sicherung angeben können. Klicken Sie auf „Öffnen“ um den Wiederherstellungsvorgang zu starten.

Nachdem die Wiederherstellung abgeschlossen wurde, wird das System neu gestartet.

Hinweis: Die Optionen zum Sichern und Wiederherstellen stehen Ihnen nur in den Eltako FVS-Versionen Home, Professional Basis und Professional Advanced bei gewählter Derby-Datenbank zur Verfügung. Anderenfalls erfolgt dies über PostgreSQL bzw. über das ausgewählte Datenbanksystem.

12.2 Konfiguration drucken

In Eltako FVS gibt es die Möglichkeit Ihre derzeitige Konfiguration aufgegliedert zu drucken oder zu speichern. Diese Option ist vor allem für den Administrator nützlich, wenn die Protokollierung der Installationstätigkeit notwendig ist.

Wählen Sie im Dateimenü „Dokumentation - Konfiguration“. Anschließend öffnet sich der Druckdialog der Ihnen verschiedene Einstellungsmöglichkeiten bietet.

Abbildung 137: Dialog „Textkonfiguration Drucken“

Die Option „Vorschau“ gibt Ihnen die Aufbereitung der Konfiguration vor dem Drucken oder Speichern auf den Bildschirm aus (Abbildung 138).

Die darunterliegende Option „Speichern“ sollten Sie dann auswählen, wenn Sie die Auswertung nur in einer Datei ablegen wollen.

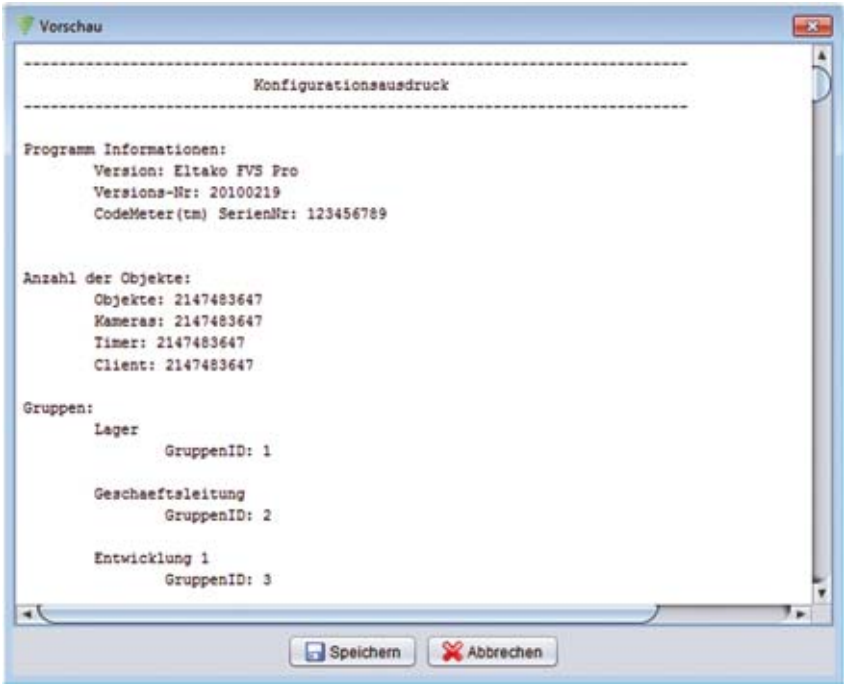


Abbildung 138: Vorschau der Ausgabedatei

Für den Fall, Sie entscheiden sich für das Speichern in einer Datei, muss noch der Speicherort festgelegt werden.

Drücken Sie den Button „Speichern“ und es öffnet sich folgendes Fenster:

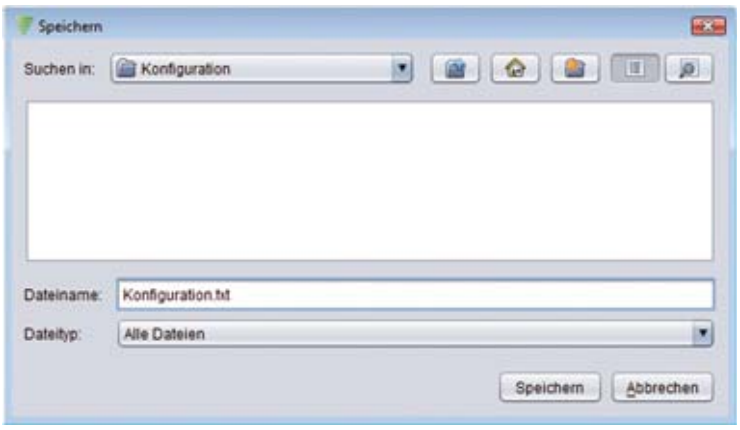


Abbildung 139: Festlegung Dateiname

In diesem Dialog wählen Sie als Erstes das Verzeichnis aus, in dem später die Datei abgelegt werden soll. In diesem Beispiel wurde der Ordner Konfiguration gewählt. Als Nächstes geben Sie im Feld „Dateiname“ den Namen Ihrer zu erstellenden Datei an. Das Eingabefeld ist nicht an eine Dateiendung gebunden. Das ist vor allem wichtig, wenn Sie ein anderes Betriebssystem als Windows verwenden.

Abschließend betätigen Sie den Button „Speichern“, damit Ihre Eingaben übernommen werden und das Fenster sich wieder schließt.

Bevor Sie den Druck Ihrer Konfiguration starten, sollten Sie noch die Druckoptionen festlegen. Hierbei handelt es sich um eine Definition der Konfigurationsdaten, die gedruckt werden sollen.

Durch einen einfachen Klick können Sie bei der jeweiligen Option einen Haken setzen und dadurch wird diese Auswahl beim Erzeugen des Ausdrucks berücksichtigt. Wollen Sie bestimmte Objekte nicht in Ihrem Ausdruck haben, dann entfernen Sie den Haken bei der entsprechenden Option.

Abbildung 140: Druckoptionen

Hinweis zu den Optionen:

Empfindliche Daten drucken:
Durch Aktivierung dieser Option werden alle Passwörter mit ausgedruckt.

Angelernte Objekte:
Setzen Sie den Haken an dieser Option, werden alle Objekte beim Ausdruck berücksichtigt. Unter dieser Auswahlmöglichkeit erfolgt die Auflistung der einzelnen Objekte. Durch Entfernen des Hakens, z.B. Aktoren, werden die Objekte dieses Typs nicht mit ausgedruckt.

Beziehungen:
Bei dieser Option werden alle Verknüpfungen unter den Objekten in den Ausdruck mit aufgenommen.

Container und Bedingungen:
Durch Setzen des Hakens bei dieser Option werden alle angelegten Bedingungen mit den dazugehörigen Containern ausgegeben sowie deren Beziehungen zu Aktoren.

Der „Druckoptionen“-Dialog wird durch Drücken des Buttons „Ok“ wieder geschlossen.

Nachdem nun alle vorbereitenden Maßnahmen für das Ausdrucken der Konfiguration abgeschlossen sind, drücken Sie den Button „Drucken“. Anschließend öffnet sich ein neuer Dialog, der Sie auffordert die Seite einzurichten.

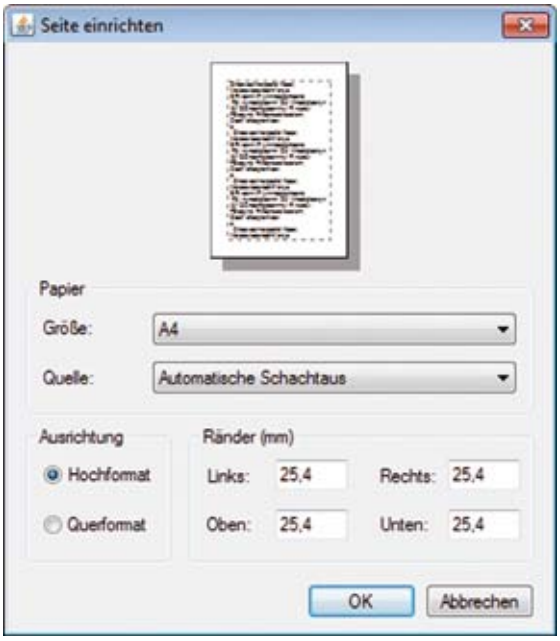


Abbildung 141: Dialog „Seite einrichten“

Bestätigen Sie mit „OK“. Der folgende Dialog ähnelt optisch den Druckdialogen der verschiedenen Betriebssysteme, deswegen wird hier nicht näher darauf eingegangen. Wählen Sie hier das gewünschte Ausgabegerät aus und drücken Sie abschließend den Button „Drucken“.

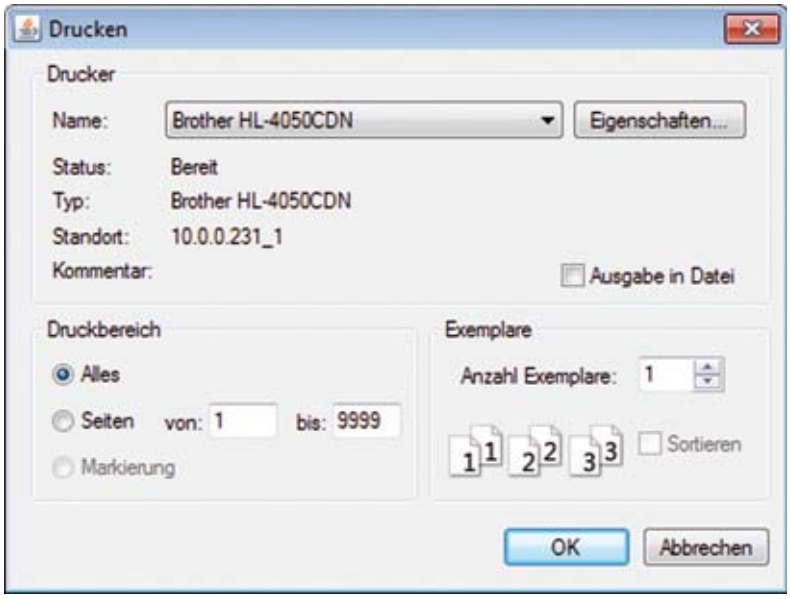


Abbildung 142: Dialog „Drucken“

12.3 Wiederherstellung der Aktor-Stati

Der Menüpunkt „Wiederherstellung der Aktor-Stati“ dient zur Wiederherstellung der letzten gespeicherten Zustände.

Diese Funktion sollten Sie dann ausführen, wenn es zu unvorhersehbaren Störungen der Infrastruktur (z.B. Stromausfall) kam. Nach dem Auslösen dieser Option werden alle Aktoren (die an einem Aktor angelernt sind) auf ihren letzten gespeicherten Zustand gesetzt. Somit stimmt die Visualisierung des Aktors in der Software wieder mit dem wirklichen Zustand des Aktors überein.

Beispiel:

Bei einem Stromausfall setzen die Aktoren (z.B. Steckerleisten) automatisch ihren Zustand auf aus. Um nach diesem Ausfall alle Aktoren auf ihren Zustand vor dem Stromausfall zu setzen, wird der Menüpunkt „Wiederherstellen“ aufgerufen. Durch diesen Menüpunkt erhalten alle Aktoren, die an einem Aktor bzw. Heizungsaktor angelernt sind, ihren zuletzt gespeicherten Zustand wieder.

13. Das Datenbankmenü

In das Datenbankmenü gelangen Sie über „Konfiguration - Datenbank“. Die Menüpunkte variieren in den einzelnen Versionen.

Abbildung 143: Das Datenbankmenü der Eltako FVS-Enterprise-Version

13.1 Datenbanksystem

Hier können Sie nachträglich das Datenbanksystem ändern. In Eltako FVS Home und Professional haben Sie die Möglichkeit zwischen einer Derby- oder PostgreSQL-Datenbank zu wählen. In der Eltako FVS Enterprise-Version stehen noch andere Datenbanksysteme zur Verfügung.

Im Gegensatz zu dem Menüpunkt Datenbank konvertieren, wird hier eine neue, leere Datenbank erstellt.

13.2 Datenbank konvertieren

Diese Option konvertiert die aktuelle Datenbank in ein anderes Datenbanksystem. Dadurch bleiben Ihnen die Datensätze erhalten, wenn Sie das Datenbanksystem wechseln. Objekte müssen nicht neu angelernt werden.

i **Hinweis:** Voraussetzung ist bei der Konvertierung nach PostgreSQL eine angelegte Datenbank:

Datenbankname:	visudb
Benutzer:	user
Passwort:	password

13.3 History ein-/ausschalten

Eltako FVS kann alle Objektänderungen in der Datenbank abspeichern. Damit ist es möglich diese Änderungen auch später noch nachzuvollziehen. Wenn Sie die History-Funktion deaktivieren möchten, klicken Sie bitte im Menü „Datenbank Manager“ auf „History ausschalten“. Daraufhin wird der Aktor deaktiviert. Um den Aktor wieder zu aktivieren, klicken Sie bitte auf „History einschalten“.

13.4 History löschen

Um „alte“ Datensätze der History aus der Datenbank zu entfernen, klicken Sie bitte im Menü „Datenbank“ auf „History löschen“:

Abbildung 144: History löschen

Durch die Eingabe eines Datums (z.B. „31.12.2006“) werden alle Datensätze gelöscht, die älter als das eingegebene Datum sind.

13.5 Inaktive Objekte löschen

Über diesen Menüpunkt können Sie alle nicht aktivierten Objekte entfernen. Damit stellen Sie sicher, dass keine Verbindungen zu anderen Objekten in der Datenbank bestehen bleiben. Denn bei einem Entfernen der Aktivierung (siehe Kapitel 4.8) werden alle Verknüpfungen gelöscht und es bleibt nur das eigentliche Objekt im Datenbestand.

13.6 Fehlerlog anzeigen

Sollten in Ihrem System Fehler auftreten, die durch Sie nicht nachvollziehbar bzw. lösbar sind, so bieten wir Ihnen die Möglichkeit, eine Fehlerdatei zu erzeugen. Durch das Anklicken des Menüpunktes „Fehlerdatei erzeugen“ werden alle gespeicherten Fehler ausgewertet und in eine Datei geschrieben. Diese Datei können Sie dann Ihrem zuständigen Support zukommen lassen. Sie finden diese in Ihrem Eltako FVS-Verzeichnis unter dem Namen „fehler.log“.

Sollten keine Fehler in Ihrem System vorhanden sein, wird keine Datei erzeugt und Sie erhalten einen Hinweis auf Ihrem Desktop.

13.7 Fehler löschen

Über diesen Menüpunkt können Sie gespeicherte Fehler aus der Datenbank entfernen. Dieser Menüpunkt ist vor allem dann anzuwenden, wenn Sie zum Beispiel ein Update von Eltako FVS durchgeführt haben oder ein bestehendes Problem durch Sie oder Dritte gelöst worden ist.

14. E-Mail

Eine weitere Funktionalität von Eltako FVS ist es, Sie per E-Mail über Statusänderungen Ihrer Objekte zu informieren. Weiterhin können Sie auch Schaltungen per E-Mail in Ihrer Software vornehmen. Die Verwendung dieser beiden Funktionalitäten kann über den Schnellauswahl-Button im Hauptmenü ein- oder ausgeschaltet werden.

Übersicht der möglichen Anzeige des E-Mail-Buttons:

Benachrichtigung aus/Empfang aus
Durch diese Einstellung lassen Sie es nicht zu, dass Veränderungen von Objekten an eine definierte E-Mail-Adresse gesendet werden. Außerdem können auch keine Kommandos per E-Mail empfangen werden.

Benachrichtigung ein/Empfang aus
Bei dieser Einstellung werden Veränderungen von Objekten an die gewünschte E-Mail-Adresse gesendet. Ein Empfang von Kommandos wird aber unterbunden.

Benachrichtigung aus/Empfang ein
Hier werden keine Benachrichtigungen versendet, jedoch erfolgt hier die Annahme von E-Mails, die Kommandos zum Schalten von Objekten beinhalten.

Benachrichtigung ein/Empfang ein
Mit dieser Einstellung werden E-Mails bei Zustandsveränderungen versendet, E-Mails mit Kommandos werden angenommen und die entsprechende Schaltung durchgeführt.

Benachrichtigung ein/Empfang deaktiviert
Es sind mehrere falsche bzw. nicht definierte Kommandos in das System gekommen. Dadurch wird der Empfang von weiteren E-Mails unterbunden. Durch Anklicken des E-Mail-Buttons wird der Empfang wieder freigegeben.

14.1 Eingehende E-Mail

Durch den Menüpunkt „Konfiguration - eMail - Eingehend“ können Sie Kommandos für schaltbare Objekte (z.B. Aktoren) definieren und diese Anweisungen per E-Mail an Eltako FVS senden. Eltako FVS wertet die E-Mail aus und löst bei einem gültigen empfangenen Kommando den passende Aktor oder die Verknüpfung aus. Bevor Sie die Definition der Kommandos für die Schaltaktoren festlegen, müssen Sie ein E-Mail-Konto anlegen auf das Eltako FVS zugreifen kann.

i **Hinweis:** Es empfiehlt sich, für Eltako FVS bei Ihrem Provider eine eigene E-Mail-Adresse einzurichten.

14.1.1 E-Mail-Konto bearbeiten

Öffnen Sie über „Konfiguration - eMail - Eingehend“ den Dialog „Konto“. Hier haben Sie die Möglichkeit ein E-Mail-Konto zu bearbeiten bzw. anzulegen. Weiterhin können Sie die Kommandos für Aktoren bzw. Verknüpfungen definieren.

Abbildung 145: E-Mail-Konto anlegen

Im Feld „Server“ ist der E-Mail-Server einzutragen, der das Post Office Protocol (POP) für Ihr E-Mail-Konto bereitstellt. In das Feld „Nutzer“ tragen Sie das E-Mail-Konto ein, von dem Sie die E-Mails abholen wollen. Im Feld „Passwort“ ist das Kennwort Ihres E-Mail-Kontos einzutragen. Ebenfalls können Sie hier angeben in welchem Intervall eingehende E-Mails abgeholt werden sollen und ob der Empfang nach dem Eingang von fehlerhaften E-Mails gesperrt werden soll.

Hinweis: Die genaue Adresse des POP-Servers entnehmen Sie bitte den Informationen Ihres Providers. Diese Angabe finden Sie oft unter den FAQs des Anbieters.

14.1.2 Kommandos für Aktoren

Nach dem Anlegen eines E-Mail-Kontos können Sie nun die Kommandos für Ihre Schaltaktoren erstellen. Durch Drücken des Buttons „Kommandos für Aktoren“ gelangen Sie in den Dialog.

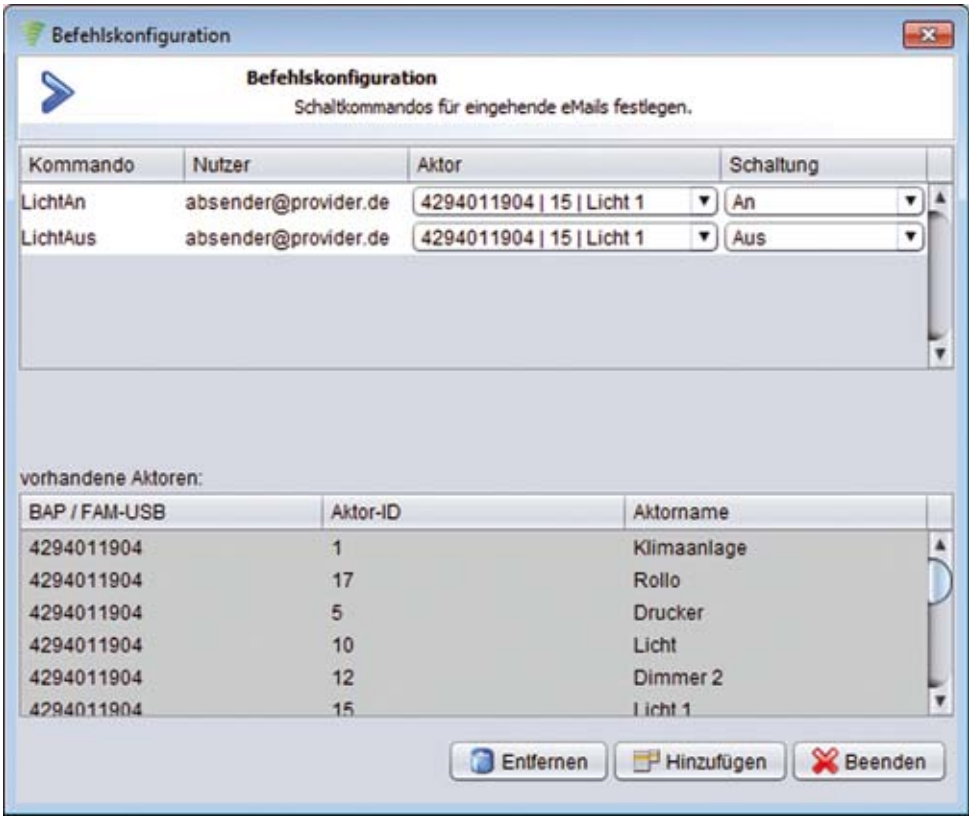


Abbildung 146: Befehlskonfiguration Aktoren

In der unteren Tabelle des Dialoges werden alle verfügbaren Aktoren angezeigt. In diesem Beispiel ist durch den Anwender ein Aktor mit der Bezeichnung „Licht“ definiert. Durch Markieren dieses Aktors und Drücken des Buttons „Hinzufügen“ erscheint der ausgewählte Aktor nun in der oberen Tabelle. Die obere Tabelle listet alle Aktoren auf, bei denen es möglich ist die Schaltung per E-Mail vorzunehmen. In der Spalte „Kommando“ können Sie einen frei wählbaren Namen für Ihre Schaltung definieren. Dieser Name ist später in dem Betreff Ihrer E-Mail anzugeben.

Hinweis: Bei der Auswahl eines Kommandonamens ist zu beachten, dass zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird!

In diesem Beispiel wurde als Erstes das Kommando „LichtAn“ für eine Schaltung vergeben, die das Licht einschaltet. Im Feld „Nutzer“ müssen Sie eine E-Mail-Adresse angeben von der Sie Ihre Kommandos verschicken. Diese E-Mail-Adresse ist nicht die Adresse, die Sie im Kapitel 14.1.1 angegeben haben!

Über die Spalte „Aktor“ können Sie auch einen anderen angelernten Aktor auswählen. Dadurch können Sie nachträglich noch Änderungen am jeweiligen Kommando vornehmen, ohne die bisher erstellte Definition zu verwerfen. Die letzte Spalte „Schaltung“ legt fest, wie die Auslösung des Aktors erfolgen soll. Sie können hier zwischen „An“ und „Aus“ wählen.

14.1.3 Kommandos für Verknüpfungen

Der Aufbau des Dialoges „Kommandos für Verknüpfungen bearbeiten“ ähnelt sehr dem Dialog für das Anlegen der Aktorkommandos (Kapitel 14.1.2).

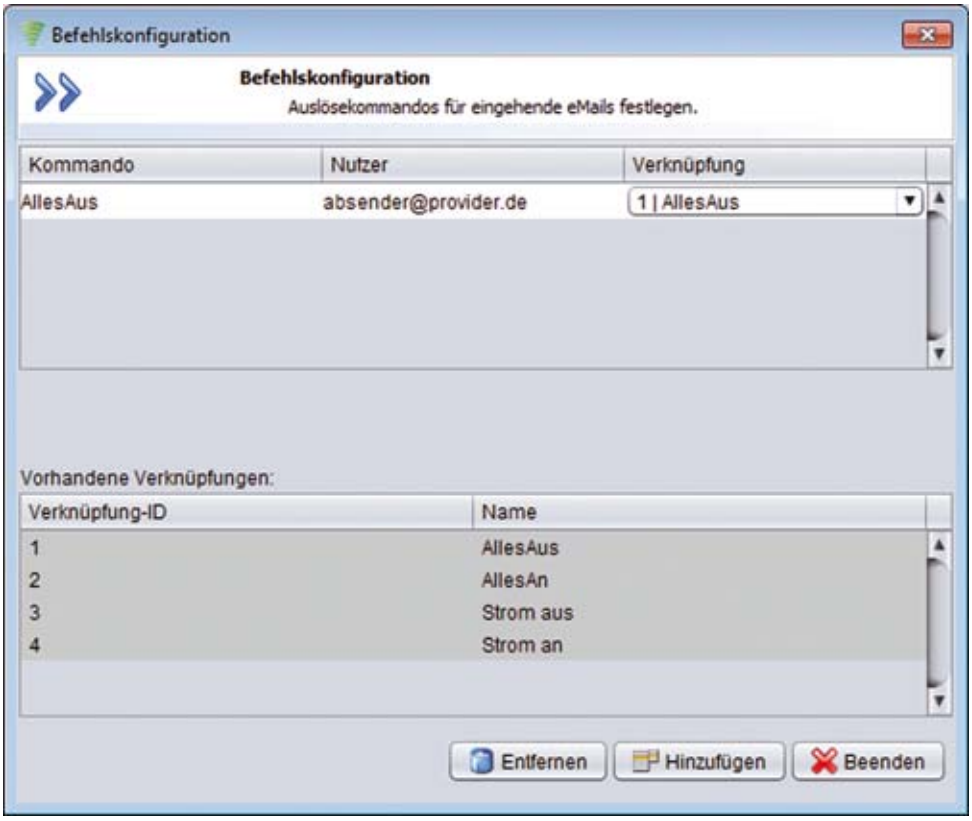


Abbildung 147: Befehlskonfiguration Verknüpfungen

Im Gegensatz zum Anlegen eines Aktorkommandos finden Sie in diesem Dialog keine Spalte für die Schaltung, denn Verknüpfungen können nur ausgelöst werden. Die Schaltung der einzelnen Aktoren erfolgt per Definition in der jeweiligen Verknüpfung (Kapitel 6).

14.1.4 E-Mail Kommando versenden

In diesem Abschnitt soll Ihnen diese Funktionalität anhand eines Beispiels erläutert werden. Als Grundlage für das folgende Beispiel werden die Einstellungen genommen, die in Abbildung 145 und Abbildung 146 dargestellt sind.

Soll nun das Licht per E-Mail im Eingangsbereich eingeschaltet werden, so müssen Sie eine E-Mail mit folgendem Inhalt erstellen:

Von: absender@provider.de
An: emailKonto@provider.de
Betreff: LichtAn

Hinweis: Es ist zu beachten, dass die Adresse des Absenders nicht maskiert ist. Eine Maskierung der Adresse würde bedeuten, dass Ihr Kommando nicht von Eltako FVS angenommen und als Fehler interpretiert wird. Eine vorhandene Maskierung erkennen Sie dadurch, dass im Feld „Von“ folgendes steht: „Name Absender“ <absender@provider.de>.

14.2 Ausgehende E-Mail

Über die Funktionalität „Ausgehend“ erhalten Sie Informationen per E-Mail, falls sich der Zustand eines Objektes verändert hat. Über welche Objekte Sie benachrichtigt werden wollen, legen Sie selbst fest (Kapitel 14.2.3 bis 14.2.4).

14.2.1 E-Mail-Konto einrichten

Um ein E-Mail-Konto einzurichten, klicken Sie bitte in der Eltako FVS-Konfiguration auf „eMail“, „Ausgehend“ und dann auf „Konto erstellen“. Es erscheint das E-Mail-Konfigurationsmenü:

Abbildung 148: E-Mail-Konto anlegen

Geben Sie hier die Daten Ihres E-Mail-Accounts ein, über den Sie die E-Mails versenden möchten:

SMTP-Server:	Der Postausgangsserver. Standardmäßig wird der Port 25 genutzt. Dies kann geändert werden indem nach der Adresse ein Doppelpunkt und anschließend die Portnummer eingegeben werden (siehe Abbildung 148).
Nutzer & Kennwort:	Bei den meisten Servern müssen Sie sich vor dem Versand von E-Mails authentifizieren. Sollte eine Authentifizierung nicht notwendig sein, lassen Sie diese Felder bitte frei.
Absender:	Absenderadresse, die beim Erhalt der E-Mail angezeigt werden soll.
Empfänger:	Die E-Mail Adresse, welche die Benachrichtigungen erhalten soll.
Benachrichtigung:	Hier können Sie durch Setzen des Hakens dieses Konto für die Benachrichtigung aktivieren.
Testen:	Um zu Prüfen, ob Ihre Einstellungen korrekt sind, können Sie über den Button „Testen“ eine E-Mail versenden.

Erst durch das Setzen des Hakens im Feld „Benachrichtigung aktiviert“ werden sämtliche Statusänderungen der Objekte per E-Mail gesendet.

14.2.2 E-Mail-Konto bearbeiten

Um ein zuvor angelegtes Konto zu bearbeiten, zu löschen oder die Aktivierung zu ändern, klicken Sie bitte in der Eltako FVS-Konfiguration auf „eMail - Ausgehend“ und dann auf „Konto bearbeiten“. Wählen Sie dann das entsprechende Konto aus und es erscheint das E-Mail-Konfigurationsmenü. Hier können Sie nun Veränderungen vornehmen oder das Konto löschen.

14.2.3 Objektbenachrichtigungen einrichten

Bei Eltako FVS können Sie jedes Objekt einzeln mit einem E-Mail-Konto verknüpfen. So können Benachrichtigungen unterschiedlicher Objekte über unterschiedliche SMTP-Services an unterschiedliche Empfänger gesendet werden. Die Verbindung der Objekte mit einem bestimmten E-Mail-Konto erfolgt über die Objektübersicht. Durch Auswahl des Objektes und rechtem Mausklick erscheint ein Kontextmenü. Dort wählen Sie den Menüpunkt „eMail zuweisen“ aus.

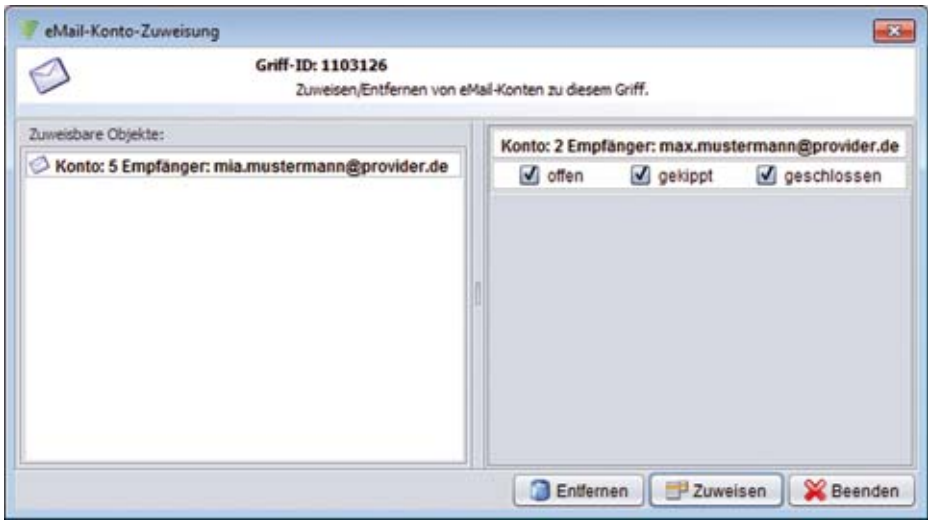


Abbildung 149: E-Mail-Konto einem Objekt zuweisen

Anschließend öffnet sich der Dialog „eMail-Konto-Zuweisung“. Im unteren Bereich des Dialoges finden Sie alle zuweisbaren E-Mail-Konten.

Durch Markieren eines E-Mail-Kontos und Drücken des Buttons „Zuweisen“ können Sie das gewünschte Konto dem Objekt zuweisen. Durch diese Zuweisung werden Sie bei Veränderung des Objektes (z.B. Griff wird betätigt) per E-Mail benachrichtigt.

i **Hinweis:** Die Benachrichtigungen erfolgen nur, wenn das jeweilige E-Mail-Konto aktiviert ist!

i **Hinweis:** Einem Objekt lassen sich auch mehrere E-Mail-Konten zuweisen.

14.2.4 Alternative Zuweisung für die Einrichtung der Objektbenachrichtigung

Im vorhergehenden Abschnitt (Kapitel 14.2.3) wurde Ihnen erläutert wie Sie für ein einzelnes Objekt die E-Mail-Benachrichtigung einrichten können. Es gibt noch zusätzlich eine alternative Vorgehensweise für die Verbindung der E-Mail-Konten mit den Objekten. Vorallem ist diese Variante der Zuweisung dann einzusetzen, wenn Zustände von mehreren Objekten an verschiedene E-Mail-Konten gesendet werden sollen.

Der alternative Dialog „Objektbenachrichtigungen“ wird durch Auswahl von „Konfiguration - eMail - Ausgehend - Benachrichtigungen“ aufgerufen. Nach Anklicken des Buttons „bei Statusänderung“ öffnet sich folgendes Fenster:

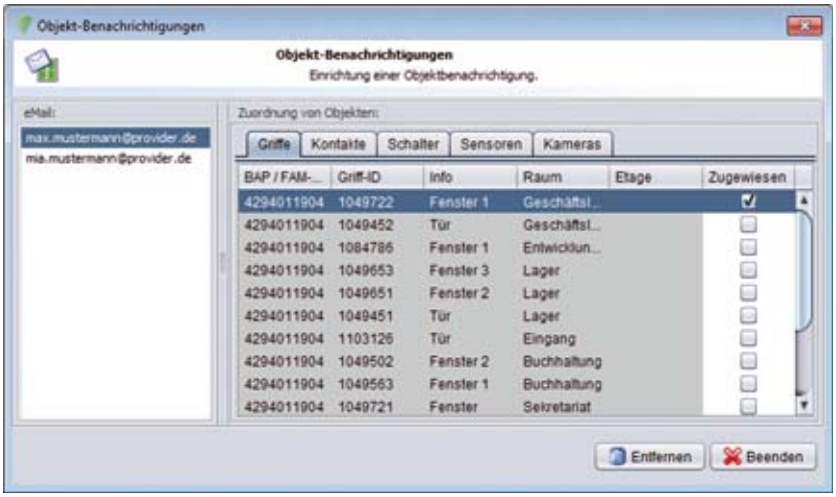


Abbildung 150: Objekte E-Mail-Konto zuweisen

Im linken Bereich des Dialoges werden alle angelegten E-Mail-Adressen angezeigt. Im rechten Ausschnitt sehen Sie alle verfügbaren aktivierten Objekte des Systems. Diese Objekte sind durch Register voneinander getrennt und in Hauptgruppen zusammengefasst (z.B. Hauptgruppe Schalter).

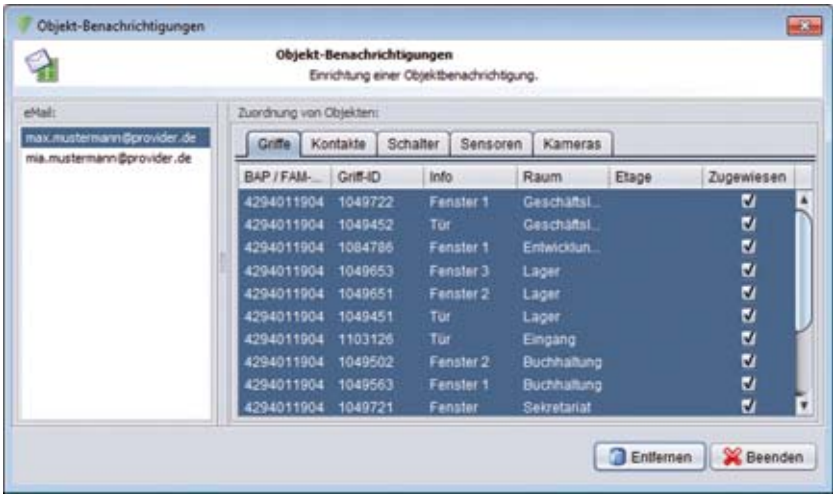


Abbildung 151: Objekte E-Mail-Konto zugewiesen

Die Zuweisung der Objekte erfolgt durch Setzen des Hakens in der Spalte „Zugewiesen“. Sie können aber auch mehrere Objekte markieren und den Button „Zuweisen“ drücken. Nach erfolgreicher Zuweisung wird die Visualisierung und die Funktionalität des Buttons verändert. Durch diese Veränderung können Sie mit dem gleichen Button die Verbindung wieder auflösen.

Hinweis: Alle Objekte vom Typ Sensor lassen sich in diesem Dialog nicht zuordnen. Eine gewünschte Verbindung mit einem E-Mail-Konto kann nur über das Sensorobjekt erfolgen (Kapitel 14.2.3), da für die Benachrichtigung noch weitere Einstellungen nötig sind.

14.2.5 Alarmbenachrichtigung

In der Alarmbenachrichtigung wird festgelegt, an welche E-Mail-Adresse die Alarmierung gesendet werden soll. Diese Zuweisung der E-Mail-Adresse ist besonders wichtig, wenn Sie auf Funktionen wie den stillen Alarm zurückgreifen wollen.

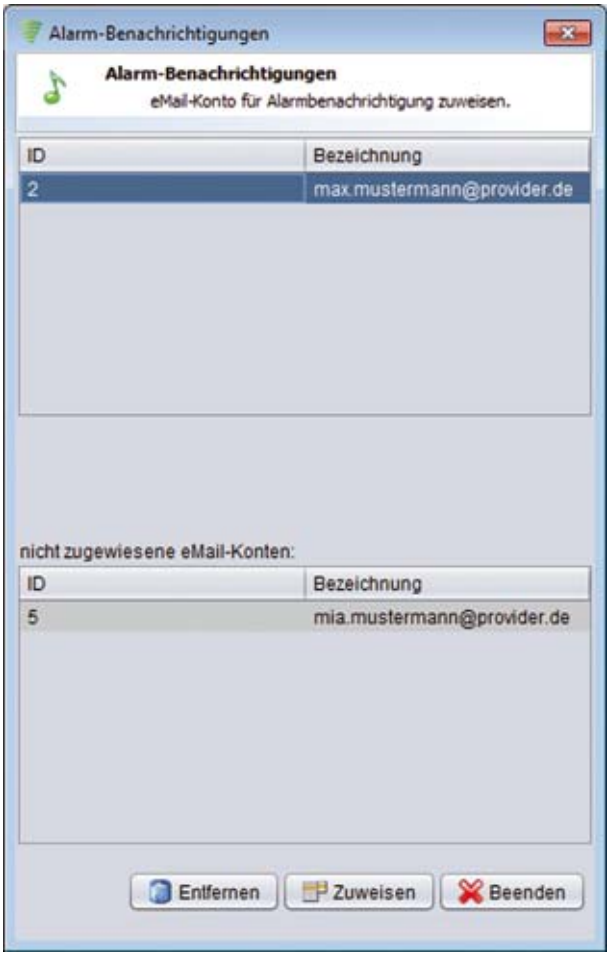


Abbildung 152: Alarmbenachrichtigung zuweisen

Den Zuweisungsdialog erhalten Sie durch Drücken des Buttons „bei Alarm“ aus den eMail-Benachrichtigungen.

Im unteren Bereich des Fensters sind alle E-Mail-Konten aufgelistet, die der Alarmierung zugewiesen werden können. Durch Markieren der Zeile des hinzuzufügenden Kontos und Drücken des Buttons „Zuweisen“ erfolgt die Verbindung.

Hinweis: Sie können auch mehrere Konten der Alarmierung zuweisen.

Wollen Sie die Zuweisung aufheben, so markieren Sie in der oberen Tabelle das gewünschte E-Mail-Konto und drücken den Button „Entfernen“.

14.2.6 Fehlerbenachrichtigungen einrichten

Neben Statusveränderungen der Objekte können Sie sich auch über Systemfehler per E-Mail benachrichtigen lassen. Klicken Sie bitte in der Eltako FVS-Konfiguration auf „eMail - Ausgehend - Benachrichtigungen“. Im nächsten Fenster wählen Sie bitte „bei Fehler“ aus. Anschließend erscheint das Zuweisungsmenü:

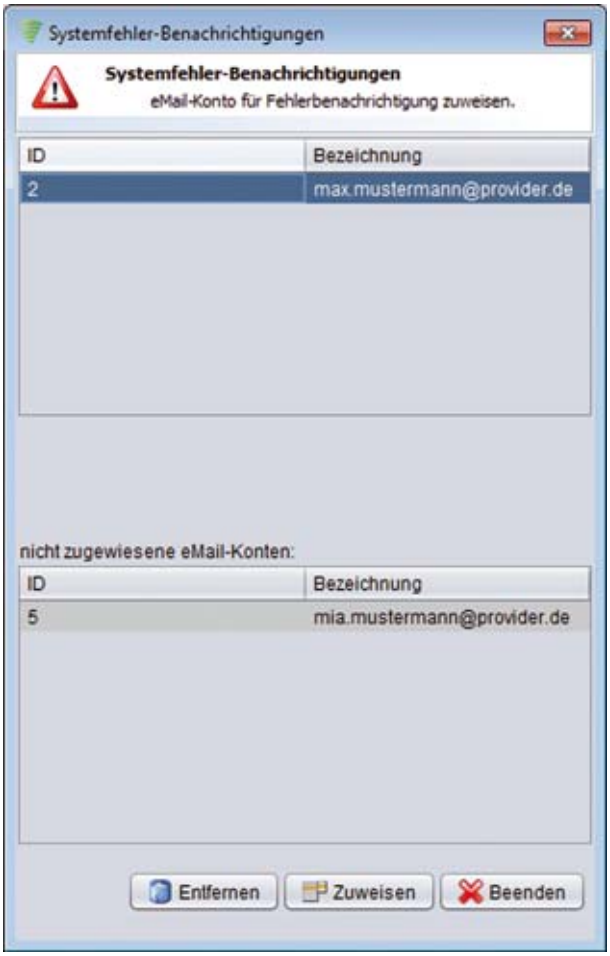


Abbildung 153: Systemfehler-Benachrichtigung zuweisen

Wählen Sie hier bitte aus, welches E-Mail-Konto über Systemfehler benachrichtigt werden soll.

Markieren Sie dazu die gewünschten eMail-Konten in der unteren Tabelle. Drücken Sie anschließend auf „Zuweisen“. Die ausgewählten Konten erscheinen jetzt in der oberen Tabelle. An diese eMail-Konten werden nun Fehlermeldungen versandt.

Hinweis: Die Benachrichtigungen erfolgen nur, wenn das jeweilige E-Mail-Konto aktiviert ist!

Hinweis: Bei andauernden Fehlern wird pro Fehlermeldung eine E-Mail verschickt. Das kann zu erhöhter Belastung des SMTP-Servers führen.

Wollen Sie die Zuweisung aufheben, so markieren Sie in der oberen Tabelle das gewünschte E-Mail-Konto und drücken den Button „Entfernen“.

14.2.7 Benachrichtigung per SMS

Mit Hilfe der E-Mail-Benachrichtigung können Sie sich auch per SMS über Statusänderungen und Fehler benachrichtigen lassen. Dazu benötigen Sie ein E-Mail-Konto bei Ihrem Mobilfunk-Netzbetreiber. Für nähere Informationen fragen Sie Ihren Netzbetreiber oder besuchen Sie die entsprechende Webseite:

- www.t-mobile.de
- www.vodafone.de
- www.eplus.de
- www.o2online.de

Sie bekommen dort alle für den Versand und Empfang von E-Mails notwendigen Informationen.

Hinweis: Der Versand von E-Mails per SMS ist in der Regel kostenpflichtig!

14.2.8 E-Mail-Versand fehlgeschlagen

Bei einem nicht erfolgreichen Versand einer E-Mail erscheint in der Hauptansicht folgender „Fehler“-Button:

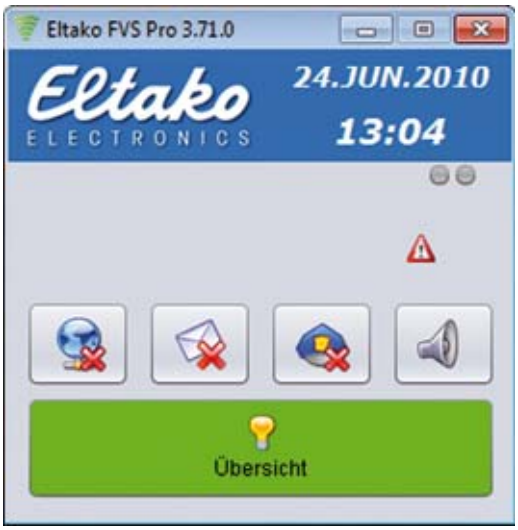


Abbildung 154: Systemfehler E-Mail

Durch Klick auf den Button öffnet sich ein Dialog mit einer genauen Beschreibung des Systemfehlers.

Abbildung 155: Fehlermeldung E-Mail

In diesem Beispiel konnte der SMTP-Server nicht gefunden werden. Um den Fehler zu beheben, deaktivieren Sie als Erstes die E-Mail-Benachrichtigung in der Hauptansicht (Kapitel 14). Anschließend rufen Sie erneut diesen Dialog auf und löschen diese Fehlermeldung über den Button „Löschen“.

Nachdem die Fehlermeldung beseitigt worden ist, prüfen Sie Ihre Einstellungen über den Menüpunkt „Konfiguration - eMail - Eingehend - Konto“ (Kapitel 14.1.1) im Konfigurationsmenü. Nach Änderung der E-Mail-Konto-Einstellungen können Sie die Benachrichtigung wieder in der Hauptansicht freischalten.

15. Eltako FVS-ToGo

15.1 Was ist Eltako FVS-ToGo?

Mit Hilfe von Eltako FVS-ToGo können Sie über das Internet weltweit den Status Ihrer Objekte abrufen sowie Aktoren und Verknüpfungen auslösen. Sie benötigen dafür lediglich Ihre Eltako FVS-ToGo-Software und einen eindeutigen „Schlüssel“ zu Ihrem System. Dieser Schlüssel befindet sich zusammen mit der Eltako FVS-ToGo-Software auf einem CodeMeter-Stick. Eltako FVS-ToGo benötigt keine Installation und ist somit sofort überall einsetzbar.

Hinweis: Um Eltako FVS-ToGo nutzen zu können, benötigen Sie MS Windows®.

15.2 CodeMeter-Stick anlernen

Damit Sie Eltako FVS-ToGo mit Ihrem System nutzen können, müssen Sie den CodeMeter-Stick aktivieren. Dazu klicken Sie im Konfigurationsmenü auf „Konfiguration - Sicherheit - Eltako FVS-ToGo“ und anschließend auf „Einlernen“.

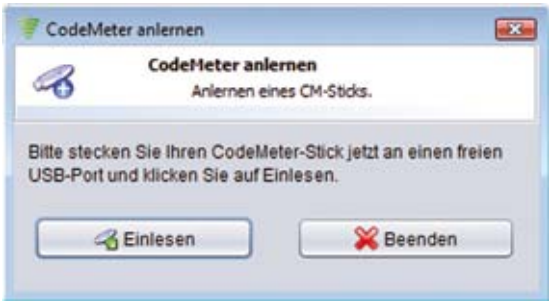


Abbildung 156: Anlernen eines CodeMeter-Sticks

Klicken Sie auf den Button „Einlesen“, damit dem System die Seriennummer des CodeMeter-Sticks bekannt ist.

War das Einlesen erfolgreich, erscheint eine entsprechende Meldung.

Jetzt, da der CodeMeter-Stick dem System bekannt ist, können Sie für ihn einen Namen vergeben und ihn aktivieren. Klicken Sie im Eltako FVS-ToGo-Menü auf den Button „Bearbeiten“.

Abbildung 157: Bearbeiten eines CodeMeter-Sticks

Hier sehen Sie alle dem System bekannten CodeMeter-Sticks aufgelistet. Durch Doppelklick auf eine Zelle für den Namen, können Sie den Namen ändern. Wählen Sie im Statusfeld aus, ob der Stick aktiviert werden soll oder nicht. Ist der Stick deaktiviert, kann er nicht mit Ihrem System genutzt werden.

Durch den Button „Löschen“ wird der CodeMeter-Stick komplett aus dem System entfernt.

Weisen Sie nun dem Stick noch ein Profil zu. Wie Sie ein Profil erstellen und zuweisen erfahren Sie im Kapitel 10. Als Letztes aktivieren Sie den Fernzugriff um Eltako FVS-ToGo nutzen zu können.

Hinweis: Um Eltako FVS-ToGo nutzen zu können, ist es zwingend erforderlich dem Code-Meter-Stick ein Profil zuzuweisen (siehe Kapitel 10).

16. Eltako FVS-Mobile

16.1 Was ist Eltako FVS-Mobile?

Durch Eltako FVS-Mobile erhalten Sie eine zusätzliche Zugriffsmöglichkeit auf Ihr bestehendes Eltako FVS-System. Das bedeutet, Sie können die einzelnen vorhandenen Objekte überwachen und auch steuern. Der Vorteil bei diesem Software-Client ist, dass Sie keinen PC benötigen um Ihr System örtlich ungebunden zu überprüfen. Voraussetzung ist lediglich hierfür ein mobiles Telefon, das javafähig ist.

Neben der Objektsteuerung können Sie auch Videostreams Ihrer integrierten Kameras von Ihrem Mobiltelefon abrufen. Hierbei ist zu beachten, auch wenn die Videostreams komprimiert sind, ist die Datenmenge doch größer, als wenn Sie nur einen Schaltbefehl an Eltako FVS senden. Deswegen sollten Sie prüfen, welche Kosten für die Datenübertragung bei Ihrem Mobilfunkanbieter anfallen und wie Sie zukünftig Eltako FVS-Mobile einsetzen werden. Ist der Einsatz generell im externen Bereich (örtlich ungebunden), sollten Sie sich über eine Flatrate für die Datenübertragung Gedanken machen.

i **Hinweis:** Auf Ihrem Mobiltelefon muss mindestens MIDP 2.0 installiert sein.

i **Hinweis:** Die Art der Datenübertragung wird im Regelfall durch Ihr Mobiltelefon gewählt. Befinden Sie sich mit Ihrem Mobiltelefon innerhalb eines WLAN-Netzes, wird diese Verbindung bevorzugt.

i **Hinweis:** Die angegebenen Bezeichnungen variieren zwischen den unterschiedlichen Mobileclienten (BlackBerry, Android, iPhone, J2ME). Lesen Sie bitte die Kurzanleitung zum jeweiligen Clients um genauere Informationen zum Einrichten zu erhalten.

16.2 Mobile-Client in das System integrieren

Damit Sie Eltako FVS-Mobile für Ihr System nutzen können, muss Ihr Mobiltelefon mit der Client-Software in Eltako FVS bekannt gemacht werden. Rufen Sie den Dialog „Eltako FVS-Mobile“ über „Konfiguration - Sicherheit - Clients“ auf.

Hier haben Sie alle Möglichkeiten für die Administration Ihrer Eltako FVS-Mobile-Software.

Um ein neues Mobiltelefon in das Eltako FVS-System aufzunehmen, drücken Sie die rechte Maustaste. Dadurch wird ein Kontextmenü geöffnet, bei dem die meisten Menüpunkte zur Zeit noch deaktiviert sind. Sie wählen den Punkt „Neu“ aus, um den Client anzulegen. Anschließend werden Sie aufgefordert einen Namen für das Mobiltelefon einzutragen. Hier können Sie einen frei wählbaren Begriff eingeben.

Abbildung 158: Anlegen eines neuen mobilen Gerätes

Nach Übernahme der Eingabe öffnet sich ein neuer Dialog:

Abbildung 159: Aufforderung Profil zuweisen

Das angelegte Mobiltelefon wird in diesem Dialog bereits mit einem roten Hintergrund angezeigt. Weiterhin ist an dem Symbol „Mobiltelefon“ ein rotes Kreuz angebracht. Das bedeutet dieses Mobiltelefon ist noch nicht aktiviert worden.

Vor der Aktivierung müssen Sie noch entscheiden, ob Sie sofort ein Profil zuweisen wollen oder zu einem späteren Zeitpunkt. Das Anlegen und Zuweisen eines Profils wurde Ihnen bereits in Kapitel 10 erläutert, deshalb wird an dieser Stelle nicht näher darauf eingegangen.

Abbildung 160: Mobiles Gerät angelegt

Um das mobile Gerät auch nutzen zu können, müssen Sie dieses noch aktivieren. Starten Sie die Eltako FVS-Mobile-Anwendung auf Ihrem Mobiltelefon und betätigen Sie die Option „Aktivieren“. Es wird Ihnen nun ein Schlüssel im Display Ihres Gerätes angezeigt. Diesen Schlüssel tragen Sie in Eltako FVS unter dem Feld Mobile-Schlüssel ein. Nach der Eingabe drücken Sie den Button „Schlüssel“. Durch diese Aktion wird nun ein Schlüssel von Eltako FVS errechnet. Nach der Ermittlung des Schlüssels wird Ihnen dieser in einem neuen Dialog angezeigt.

Diesen angezeigten Schlüssel tragen Sie nun in Ihre Eltako FVS-Mobile-Anwendung ein. Das mobile Telefon ist nun in Eltako FVS aktiviert und steht zur Verwendung bereit.

Abbildung 161: Mobiles Gerät integriert

Hinweis: Um die Sicherheit zu erhöhen, gibt es die Möglichkeit einen Schlüsselwechsel vorzunehmen. Das bedeutet bei jeder Anmeldung durch Eltako FVS-Mobile wird ein neuer Schlüssel zwischen den Systemen ausgehandelt. Es erfordert keine manuelle Vergabe von neuen Schlüsseln, dieses erfolgt automatisiert. Damit Sie diese Option nutzen können, müssen Sie lediglich den Punkt „Schlüsselwechsel“ im Kontextmenü des betreffenden Mobiltelefons von Eltako FVS anwählen.

Wenn Sie den Zugriff auf Eltako FVS für ein aktiviertes Mobiltelefon verweigern wollen, können Sie dieses entweder löschen oder die Aktivierung aufheben. Bei der Auswahl des Punktes „Löschen“ im Kontextmenü wird das komplette Gerät aus dem Eltako FVS-System entfernt. Bei einer Deaktivierung wird der Zugriff von diesem mobilen Gerät auf Ihr System gesperrt und Sie können durch eine Aktivierung im Kontextmenü diese Sperre wieder aufheben.

17. Eltako FVS Shutdown Service

17.1 Was ist der Eltako FVS Shutdown Service

Installieren Sie den Eltako FVS Shutdown Service auf allen Rechnern, welche Sie über die Eltako FVS-Software fernsteuern möchten. Damit haben Sie die Möglichkeit die Rechner herunterzufahren oder diese auch wieder automatisch hochzufahren.

Hinweis: Das automatische Hochfahren des PCs funktioniert nur, wenn Ihr Rechner mit einer Netzwerkkarte ausgestattet ist, die „Wake on LAN“ unterstützt. Außerdem muss für diese Funktionalität Ihr PC nicht vom „Standby“-Strom getrennt sein.

Hinweis: Um das automatische Herunterfahren eines PCs zu nutzen, ist es notwendig in dessen Autostart-Ordner eine Verknüpfung mit der Datei „BSC-ServiceGUI.exe“ im Programm-Ordner anzulegen.

Folgende Symbole gibt es für die Visualisierung der Zustände eines PCs bzw. einer PC-Gruppe:

PC ist heruntergefahren und vom Netz getrennt.

PC ist heruntergefahren und nicht vom Netz getrennt.

PC ist in Betrieb.

PC-Gruppe ist heruntergefahren und vom Netz getrennt.

PC-Gruppe ist heruntergefahren und mindestens ein PC ist nicht vom Netz getrennt.

Mindestens ein PC dieser PC-Gruppe ist in Betrieb.

Alle PCs dieser PC-Gruppe sind in Betrieb.

17.2 PC für den Eltako FVS Shutdown Service einrichten

Zum Einrichten von PCs in Eltako FVS gibt es zwei Möglichkeiten. Über „Anlernen – PCs zu Eltako FVS – Autom. Anlernen“ werden alle PCs, auf denen der ShutDown Service installiert ist automatisch der ersten Ebene hinzugefügt. Eine andere Möglichkeit ist der „PC-Anlerndialog“.

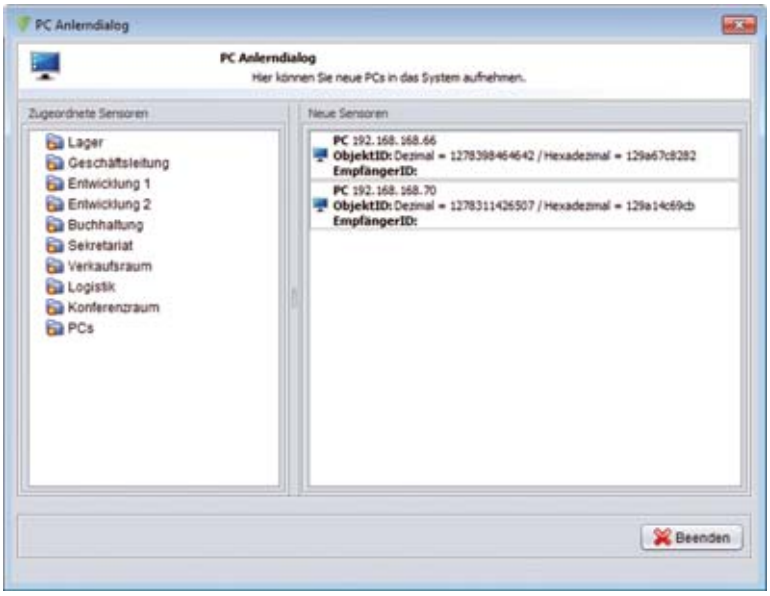


Abbildung 162: PC-Anlerndialog

Auf der rechten Seite in diesem Dialogfenster erscheinen alle PCs, auf denen der Shutdown Service installiert ist. Per Drag & Drop ziehen Sie diese in die gewünschte Ebene.

Mit einem Klick auf „Bearbeiten“ im Kontextmenü öffnen Sie einen neuen Dialog, in dem Sie weitere Informationen ergänzen können.

Abbildung 163: PC bearbeiten

Die Daten in den grau hinterlegten Feldern werden von Eltako FVS ermittelt. Es empfiehlt sich die Felder Raum und Info auszufüllen, da diese im Objektsymbol angezeigt werden.

Nachdem Sie diese Funktionalität konfiguriert haben, starten Sie bitte den fernzusteuernden Rechner neu.

Abbildung 164: Kontextmenü eines PC

In der Objektübersicht kann dem PC über das Kontextmenü einen Aktor zur Stromversorgung (z.B. Steckerleiste) zugewiesen werden, welche nach dem Herunterfahren den PC vom Stromnetz trennt.

17.3 PC-Gruppe einrichten für den Eltako FVS Shutdown Service

Eine neue „PC-Gruppe“ erstellen Sie im PC-Anlerndialog mittels Rechtsklick auf eine Ebene. In dem nun geöffneten Kontextmenü wählen Sie „PC-Gruppe – Anlegen“.

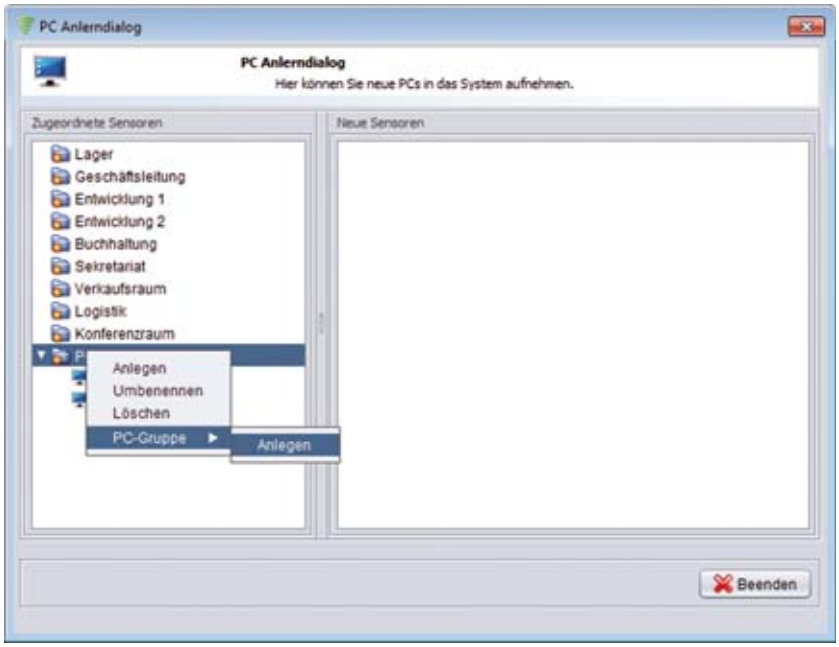


Abbildung 165: PC-Gruppe anlegen

Befinden Sie sich in der Objektübersicht erfolgt die Zuweisung indem Sie im Kontextmenü den Punkt „PC zuweisen“ wählen. Danach erhalten Sie folgenden Dialog:

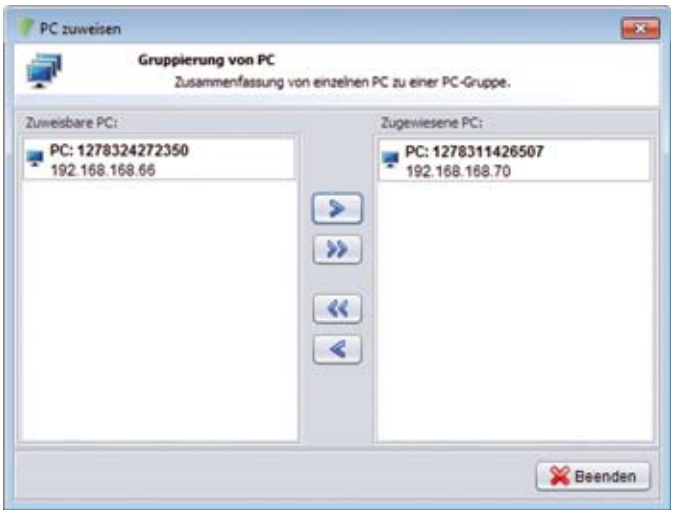


Abbildung 166: PC einer PC-Gruppe hinzufügen

Über die Buttons in der Mitte können Sie der PC-Gruppe PCs zuweisen. Die zugewiesenen PCs erscheinen dann in der rechten Seite des Fensters.

In der Objektübersicht bleiben die zugewiesenen PCs weiterhin einzeln visualisiert.

Mit einem Klick auf „Bearbeiten“ im Kontextmenü kommen Sie in den Bearbeiten-Dialog der PC-Gruppe. Wie bei einem PC können Sie hier weitere Information festlegen.

Abbildung 167: PC-Gruppe bearbeiten

Über das Kontextmenü der PC-Gruppe in der Objektübersicht können Sie PCs der Gruppe hinzufügen. Ebenfalls können Sie dort der PC-Gruppe einen Aktor zuweisen. Einer PC-Gruppe einen Aktor zuzuweisen ist dann sinnvoll, wenn mehrere PCs an einem Stromkreis angeschlossen sind, der durch einen Aktor geschaltet wird.

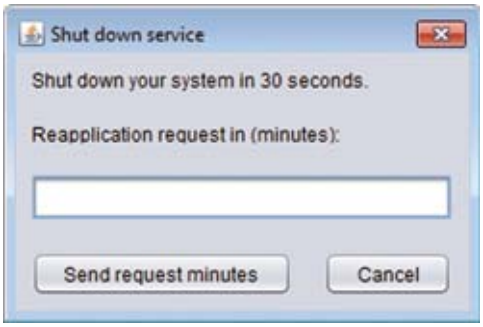
Abbildung 168: PC-Gruppe Kontextmenü

17.4 Auslösen eines PC-Aktors

Durch einen Mausklick auf den Aktor erhalten Sie den Schaltdialog für diesen PC. Beim Drücken der Buttons „An“ oder „Aus“ wird der Aktor ausgelöst, den Sie zugewiesen haben. Wobei Eltako FVS erst prüft, ob der PC bereits heruntergefahren worden ist, bevor dieser vom Strom getrennt wird. Anderenfalls fährt Eltako FVS den PC vorher herunter.

Abbildung 169: Schalten eines PC-Aktors

Sobald Sie „Herunterfahren“ oder „Aus“ gewählt haben erscheint auf dem fernzusteuernden Rechner folgende Information:



In das Eingabefeld können Sie in Minuten festlegen, wann dieser Dialog erneut erscheinen soll. Reagieren Sie gar nicht, fährt der PC nach ca. 30 Sekunden herunter. Mit einem Klick auf „Cancel“ brechen Sie das Herunterfahren ab.

Abbildung 170: Meldung „System herunterfahren“

Vorraussetzung für das ferngesteuerte Herunterfahren ist jedoch, dass in dem Autostart-Odner des fernzusteuernden PCs eine Verknüpfung mit der Datei „BSC-ServiceGUI.exe“ aus dem Programm-Ordner angelegt wurde.

17.5 Auslösen eines PCs aus einer PC-Gruppe

Mit einfachem Klick auf eine PC-Gruppe öffnet sich folgendes Fenster:

Abbildung 171: Auslösen eines PCs aus einer PC-Gruppe

In diesem Dialog erhalten Sie eine Übersicht aller PCs dieser Gruppe mit ihrem derzeitigen Zustand. Die Buttons daneben fahren den PC hoch oder herunter bzw. schalten dessen zugehörigen Aktor.

Die Buttons im unteren Teil des Dialoges beziehen sich auf die PC-Gruppe.

Soll der Aktor der PC-Gruppe „aus“ geschaltet werden, prüft Eltako FVS, ob die PCs heruntergefahren sind und ob deren Aktor bereits „aus“ geschaltet ist. Ist dem nicht so, fährt Eltako FVS die PCs herunter, schaltet deren Aktor „aus“ und erst danach wird den Aktor der PC-Gruppe „aus“ geschaltet. Möchten Sie anderenfalls eine PC-Gruppe hochfahren, schaltet Eltako FVS erst den Aktor der PC-Gruppe „An“, dann den jeweiligen Aktor der PCs und fährt danach die PCs der PC-Gruppe hoch.

Möchten Sie einen PC aus der Gruppe entfernen, geschieht dies über den Zuweisungsdialog.

18. Das Ansichtsmenü

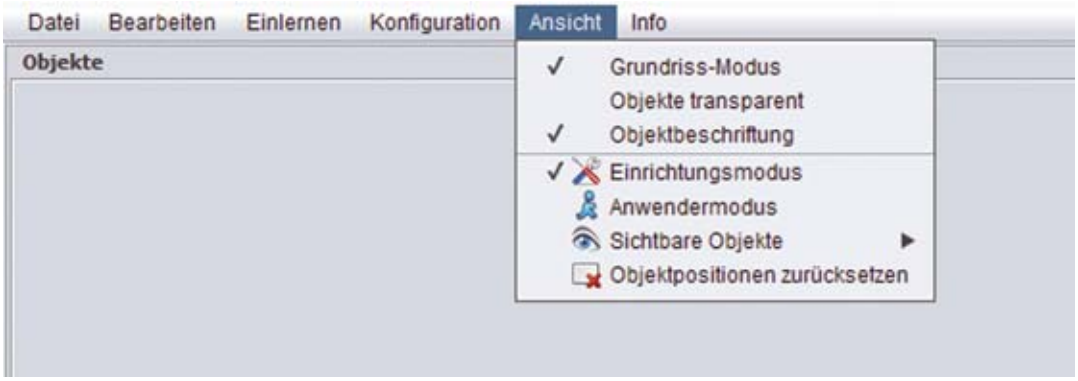


Abbildung 172: Menü Ansicht

Für die Aktivierung des „Grundriss-Modus“ setzen Sie einen Haken im entsprechenden Optionskästchen. Nun können Sie die einzelnen Objekte in der Objektübersicht an einen bestimmten Ort auf der Oberfläche verschieben.

„Objekte transparent“ stellt alle Objekte transparent dar. Das bedeutet, dass die Rahmen und der Hintergrund jedes einzelnen Objektes ausgeblendet werden.

Mit der „Objektbeschriftung“ legen Sie fest, ob die Beschriftungen (z.B. ID, Info...) in der Objektübersicht angezeigt werden.

Im „Einrichtungsmodus“ wird durch einfachen Klick auf einen Aktor oder eine Verknüpfung ein Dialog zum Schalten aufgerufen.

Ist der „Anwendermodus“ aktiviert, wird beim Anklicken eines Aktor oder einer Verknüpfung kein Dialog aufgerufen. Nach dem Anklicken eines Aktor wird der gegenteilige Schaltzustand in Bezug auf den aktuellen Schaltzustand ausgelöst. Das bedeutet, ist das Gerät zur Zeit ausgeschaltet, wird durch Antippen des dazugehörigen Aktors ein Funksignal erzeugt, dass dieses Gerät einschaltet.

Der Menüpunkt „Sichtbare Objekte“ bietet Ihnen die Möglichkeit, sich nur bestimmte Objekttypen anzeigen zu lassen. Standardmäßig werden alle Objekte angezeigt. Im Untermenü sehen Sie welche Objekte zur Zeit visualisiert werden. Durch Auswählen eines Objekttyps wird der Haken entfernt und alle Objekte dieses Typs werden aus der Übersicht entfernt. Außerdem finden Sie in diesem Kontextmenü „Unsichtbare Objekte“. Dies ist ein spezieller Typ, der erzeugt wird, wenn z.B. ein Schalter mit einem Aktor verbunden wird. An dieser Stelle wollen wir aber nicht genauer auf diesen Typ eingehen.

Möchten Sie die Objekte in der Objektübersicht auf den ursprünglichen Platz zurücksetzen, klicken Sie auf „Objektposition zurücksetzen“.

19. Alternative Anzeigemöglichkeiten der Objektübersicht

In der Objektübersicht ist es möglich für die einzelnen Ebenen unterschiedliche Hintergrundbilder zu hinterlegen. Diese Bilder müssen im JPG (Joint-Photographic-Experts-Group) oder PNG (Portable-Network-Graphics) Format vorliegen, damit Sie diese in der Software verwenden können. Das nachfolgende Beispiel soll Ihnen eine bessere Vorstellungsmöglichkeit vermitteln, wie Sie diese alternative Anzeigemöglichkeit in Ihrem System einsetzen können.

Beispiel:

In der Eltako FVS-Software wurden Ebenen nach Aufteilung der vorhandenen Räume angelegt. Für jeden Raum gibt es einen Grundriss in Form eines JPG-Bildes. Diese Grundrisse werden den betreffenden Ebenen zugewiesen. Nachdem für alle Ebenen die Hintergrundbilder definiert wurden, ist es weiterhin möglich die einzelnen Objekte an einem bestimmten Punkt in der Objektübersicht abzulegen. Dieser Punkt entspricht natürlich dem Ort wo diese auch im Raum angebracht sind.

Durch die Positionierung der Objekte können auch andere Anwender, die nicht alltäglich mit dem System arbeiten, den genauen Ort des Objektes lokalisieren.

19.1 Grundriss-Modus aktivieren

Abbildung 173: Kontextmenü Ebene

Für die Aktivierung des „Grundriss-Modus“ setzen Sie einen entsprechenden Haken im Kontextmenü der Ebene. Nun können Sie die einzelnen Objekte in der Objektübersicht an einen bestimmten Ort auf der Oberfläche verschieben.

Die Option „Objekte fixieren“ macht ein Verschieben der Objekte unmöglich und wird zu Beginn der Einrichtung noch nicht benötigt. Diesen Parameter sollten Sie erst aktivieren, wenn die Platzierung Ihrer Objekte in der Übersicht abgeschlossen ist.

Möchten Sie die Objekte in der Objektübersicht auf den ursprünglichen Platz zurücksetzen, klicken Sie auf „Objektposition zurücksetzen“.

19.2 Bildzuweisung für Ebenen

Sie können jeder Ebene ein Hintergrundbild zuweisen. Das gewünschte Hintergrundbild muss im Format JPG (Joint-Photographic-Experts-Group) oder PNG (Portable-Network-Graphics) vorliegen und die Wiedergabe des Farbraumes ist RGB (Rot-Grün-Blau).

Für die Zuweisung eines Hintergrundbildes öffnen Sie die Objektübersicht und wählen eine Ebene aus, bei der ein Bild hinterlegt werden soll. Ziehen Sie die Maus auf die betreffende Ebene und drücken Sie die rechte Maustaste. Dadurch wird ein Kontextmenü geöffnet:

In dem nun angezeigten Kontextmenü wählen Sie den Punkt „Hintergrundbild zuweisen“ aus. Anschließend öffnet sich ein neuer Dialog. Durch diesen können Sie nun ein gewünschtes Hintergrundbild auswählen und dieses übernehmen, wenn Sie auf den Button „Öffnen“ klicken.

Das Bild wird nun von Eltako FVS komprimiert und in einem separaten Ordner gespeichert. Dieser Ordner befindet sich in Ihrem Installationsverzeichnis von Eltako FVS und lautet „groupPics“. Nach korrekter Übernahme des gewünschten Bildes wird dieses in Ihrer Objektübersicht angezeigt.

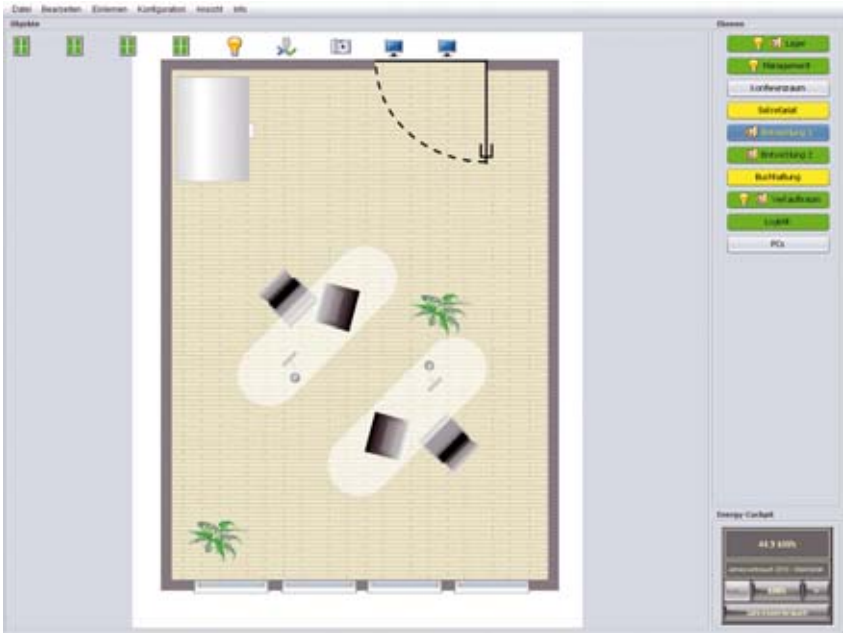


Abbildung 174: Hintergrundbild einer Ebene zugewiesen

Für das Entfernen eines Hintergrundbildes öffnen Sie wieder das Kontextmenü der jeweiligen Ebene und wählen dort den Menüpunkt „Hintergrundbild löschen“ aus. Das Bild wird aus der Objektübersicht entfernt und somit nicht mehr visualisiert.

Hinweis: Sie können den Ebenen auch Hintergrundbilder zuweisen, wenn Sie nicht den Grundriss-Modus aktiviert haben.

19.3 Objektübersicht mit aktiviertem Grundriss-Modus

Wie Sie bereits in der vorhergehenden Abbildung bemerkt haben, sind alle Objekte der Ebene am oberen Rand angeordnet (Abbildung 174). Nun können Sie Ihre Objekte nach Ihren Wünschen in der Objektübersicht positionieren. Ziehen Sie das Objekt mit gedrückter Maustaste an eine Position Ihrer Wahl. Während des Ziehens wird das Objekt transparent dargestellt. Dies ist eine visuelle Hilfe um das Objekt genau zu positionieren. Lassen Sie die linke Maustaste los, dann erhält das verschobene Objekt die neuen Koordinaten und die Visualisierung der Objektübersicht wird aktualisiert.

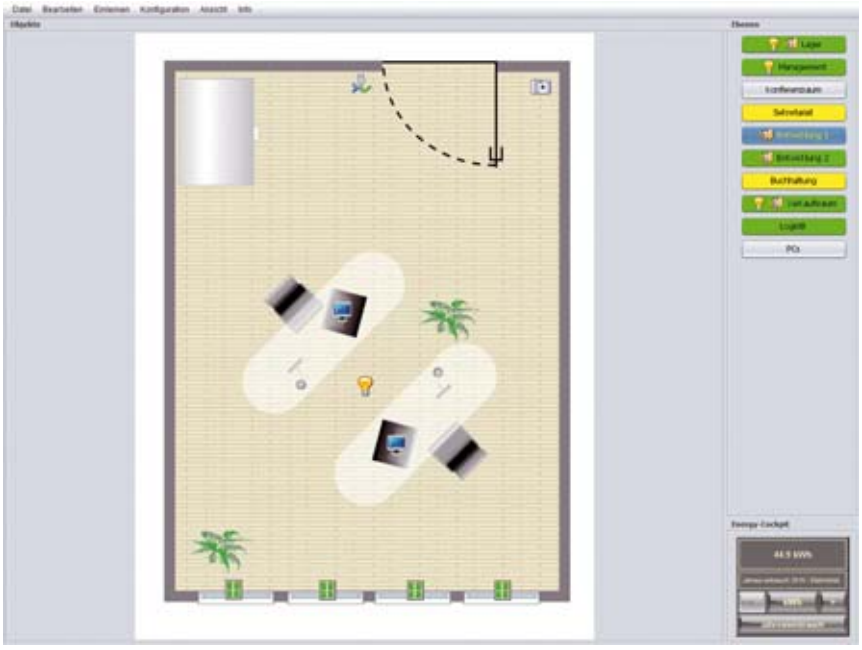


Abbildung 175: Neue Positionen der Objekte wurden vergeben

In der oberen Abbildung sehen Sie nun ein Beispiel, wie eine mögliche Grundrissansicht aussehen kann. Neben der Vergabe von neuen Positionen wurde hier zusätzlich noch die Transparenz eingeschaltet und die Beschriftung bei den Objekten entfernt.

Hinweis: Möchten Sie transparente Objekte verschieben, wird Ihnen ein Rahmen um jedes einzelne Objekt angezeigt, wenn Sie dabei die Shift-Taste gedrückt halten.

Hinweis: Wir empfehlen, dass Sie eine Veränderung der Visualisierung erst dann vornehmen, wenn Ihr System komplett konfiguriert worden ist (z.B. alle Schalter angelernt, Verknüpfungen erzeugt usw.).

Haben Sie alle Objekte nach Ihrer Vorgabe an eine bestimmte Position verschoben. So können Sie diese Position fixieren. Das bedeutet, es lassen sich keine Veränderungen mehr in der Objektübersicht vornehmen. Die Fixierung der Objekte erfolgt ebenenweise über das Kontextmenü der jeweiligen Ebene. Durch erneuten Klick auf diesen Button, würden Sie die Fixierung wieder aufheben.

Folgendes ist bei der Erstellung und Einbindung Ihrer eigenen Bilder zu beachten:

- Dateiformat PNG oder JPG
- Bei Nutzung von Transparenzen ist Ihr Bild immer im Dateiformat PNG anzulegen.
- Farbraum ist immer RGB
- Das Bild wird beim Einlesen automatisch skaliert.

20. Alternative Anzeigemöglichkeiten einzelner Objekte

Bei den Objekten Schalter, Aktor und Verknüpfung können Sie für die Anzeige in der Objektübersicht eigene Bilder hinterlegen. Diese frei wählbaren Bilder müssen im Dateiformat JPG oder PNG vorliegen und der Farbraum muss als RGB definiert sein. Außerdem können nur Bilder in das System eingebunden werden, die eine Bildgröße von 32 x 32 Pixel besitzen.

20.1 Änderung des Icons eines Schalters

Eltako FVS bietet Ihnen für das Schalterobjekt unterschiedliche Visualisierungsvarianten an. Sollten Ihnen diese Vorgaben nicht ausreichend sein, so können Sie die Anzeige des Objektes nach Ihren eigenen Wünschen anpassen. Im folgenden Beispiel soll Ihnen das Ziel dieser Veränderung deutlich gemacht werden.

Beispiel:

In einem Verwaltungsgebäude gibt es einen Konferenzraum, der als Ebene in der Eltako FVS-Software abgebildet ist. In dieser Ebene „Konferenzraum“ gibt es eine größere Anzahl von Lichtschaltern die eine sehr große Anzahl von unterschiedlichen Lichtquellen ansprechen. Weiterhin befindet sich in dem Raum ein Schalter, der den Beamer für Präsentationen ein- bzw. ausschaltet. Damit dieser Schalter auf einen Blick in der Objektübersicht erkannt werden kann, soll hier ein eigenes Bild eingepflegt werden.

Abbildung 176: Beispiel Schalterübersicht

Die Änderung der Visualisierung eines Schalters erfolgt über den Dialog „Gerätetyp“. Der Aufruf dieses Fensters erfolgt durch das Bewegen des Mauszeigers auf das entsprechende Schalterobjekt (gem. Beispiel auf das Objekt „Beamer“). Anschließend drücken Sie die rechte Maustaste und wählen aus dem erscheinenden Kontextmenü den Punkt „Gerätetyp“ aus.

Zur Zeit ist das Schalterobjekt „Beamer“ noch standardmäßig als Gerätetyp „Licht“ voreingestellt. Um die Visualisierung des Schalters zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger auf die Option „eigenes Bild“ und setzen dort einen Haken.

Abbildung 177: Gerätetyp ändern

Nachdem der Haken gesetzt worden ist, werden zwei weitere Buttons sichtbar. Klicken Sie auf den oberen Button, um dem Objekt ein Bild für den Zustand „AN“ zuzuweisen.

Abbildung 178: Eigenes Bild zuweisen

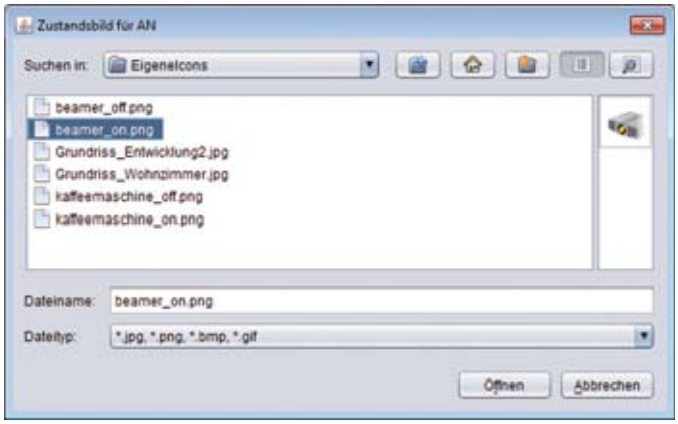


Abbildung 179: Zuweisung Schaltzustand „An“

Der nun geöffnete Dialog benötigt eine Bildauswahl für den Schaltzustand „An“. Wechseln Sie in den Ordner, in dem Ihre Bilder für das Schalterobjekt hinterlegt sind. Wählen Sie die neue Visualisierung für den Schaltzustand „An“ aus und drücken Sie anschließend den Button „Öffnen“.

Das Bild wird nun in das System übernommen und in das Installationsverzeichnis von Eltako FVS unter dem Ordner „ownPics“ gespeichert. Ebenfalls erscheint das Bild im Dialog „Gerätetyp“.

Gehen Sie zum Ändern des Bildes für den Schaltzustand „AUS“ analog vor.

Das selektierte Bild wird ebenfalls dem System hinzugefügt und im Ordner „ownPics“ von Eltako FVS gespeichert. Danach erscheinen im Dialog Gerätetyp beide Bilder.

Abbildung 180: Zuweisung Schaltzustand „Aus“

Hinweis: Verwenden Sie für den externen Zugriff Eltako FVS-ToGo, dann können Sie den erzeugten Ordner „ownPics“ in das Programmverzeichnis auf Ihrem CodeMeter-Stick kopieren. Dadurch werden alle selbst definierten Visualisierungen auch in Eltako FVS-ToGo richtig angezeigt. Falls Sie den Ordner nicht auf Ihren CodeMeter-Stick kopieren, werden alle selbstdefinierten Schalter durch das Symbol „not found“ visualisiert.

Hinweis: Bei Eltako FVS-Client kopieren Sie den Ordner in das Installationsverzeichnis der Client-Software.

Es ist nun für jeden Schaltzustand ein individuelles Bild definiert worden. In der Objektübersicht wird diese Änderung sofort übernommen und das Schalterobjekt mit dieser Zuweisung neu visualisiert.

Abbildung 181: Beamer ausgeschaltet

In der obigen Abbildung sehen Sie nun die aktualisierte Visualisierung. Gemäß diesem Beispiel wird zur Zeit bei ausgeschaltetem Zustand der Beamer die Bilddatei „beamer_off.png“ angezeigt.

Abbildung 182: Beamer eingeschaltet

Ist der Beamer eingeschaltet, erfolgt die Anzeige des Bildes „beamer_on.png“.

Folgendes ist bei der Erstellung und Einbindung Ihrer eigenen Bilder zu beachten:

- Dateiformat PNG oder JPG
- Bei Nutzung von Transparenzen ist Ihr Bild immer im Dateiformat PNG anzulegen.
- Farbraum ist immer RGB
- Abmaße des Bildes: 16x16 bis 256x256 Pixel

20.2 Entfernen eines individuellen Icons

Haben Sie für einen Schalter ein „eigenes Bild“ definiert, so können Sie dieses auch jederzeit wieder entfernen. Rufen Sie das Kontextmenü durch Klick der rechten Maustaste auf das Schalterobjekt auf. Aus dem geöffneten Menü wählen Sie nun den Punkt „Gerätetyp“ aus. Anschließend entfernen Sie den Haken bei der Option „eigenes Bild“ und drücken den Button „Speichern“. Danach wird sofort die individuelle Visualisierung entfernt und es wird das jeweilig dazugehörende Bild des ausgewählten Gerätetyps von Eltako FVS in der Objektübersicht angezeigt.

20.3 Änderung des Icons bei Aktoren oder Verknüpfungen

Das Zuweisen und Entfernen eines selbst gestalteten Zustandsbildes wird genauso durchgeführt wie bei einem Schalterobjekt. Ziehen Sie deshalb die vorhergehenden zwei Unterabschnitte zu Rate und verfahren Sie sinngemäß.

21. Weitere Optionen für den BSC-BAP/FAM-USB in Eltako FVS-Professional

In diesem Kapitel soll der Konfigurationsdialog für den BSC-BAP/FAM-USB detaillierter erklärt werden.

Abbildung 183: Konfiguration BSC-BAP/FAM-USB in der Eltako FVS-Professional-Version

Hinweis: Sollte eine Änderung der IP-Adresse des BSC-BAP notwendig sein, erfolgt dies über den BAP-Finder.

21.1 Aktuelle Zustände ermitteln

Über den Dialog „BAP/FAM-USB Status“ erhalten Sie eine Übersicht aller BSC-BAP/FAM-USBs in Ihrem System. Der Dialog wird aufgerufen über „Konfiguration - BSC-BAP/FAM-USB - Status“.

Abbildung 184: BAP/FAM-USB Status

Die Erreichbarkeit jedes einzelnen BSC-BAP/FAM-USBs wird durch die Steckdose mit dem Blitz symbolisiert. Ist ein BAP/FAM-USB nicht erreichbar erscheint anstelle des Blitzes ein rotes X. Über diesen Dialog ist es möglich, noch zusätzliche Informationen über jeden einzelnen BSC-BAP/FAM-USB zu erhalten. Ziehen Sie die Maus auf das jeweilige Symbol und öffnen Sie einen neuen Dialog durch einen linken Mausklick.

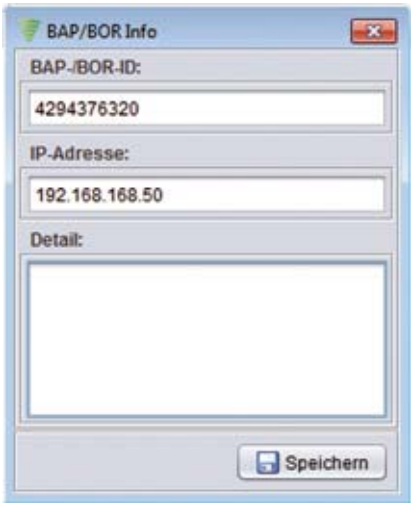


Abbildung 185: Detailinformationen BAP/FAM-USB

Sie erhalten eine Anzeige der wichtigsten Daten über den BAP/FAM-USB. Im ersten Feld wird die eindeutige ID angezeigt. Das zweite Feld zeigt Ihnen an, welche IP-Adresse für diesen BAP/FAM-USB vergeben worden ist. Diese beiden Felder sind nicht editierbar, Sie können also keine Änderung an der IP-Adresse vornehmen.

Darunter befindet sich ein größeres Eingabefeld. In diesem Feld können Sie einen frei wählbaren Text eingeben. Zum Beispiel könnten Sie hier hinterlegen, in welchem Raum oder an welchem Ort der BAP/FAM-USB installiert worden ist.

Der Button „Speichern“ dient zur Übernahme Ihres eingegebenen Textes im Feld „Detail“.

21.2 Standalonefunktion

Dieser Menüpunkt bietet Ihnen die Möglichkeit Aktoren unabhängig von der Eltako FVS-Software zu schalten.

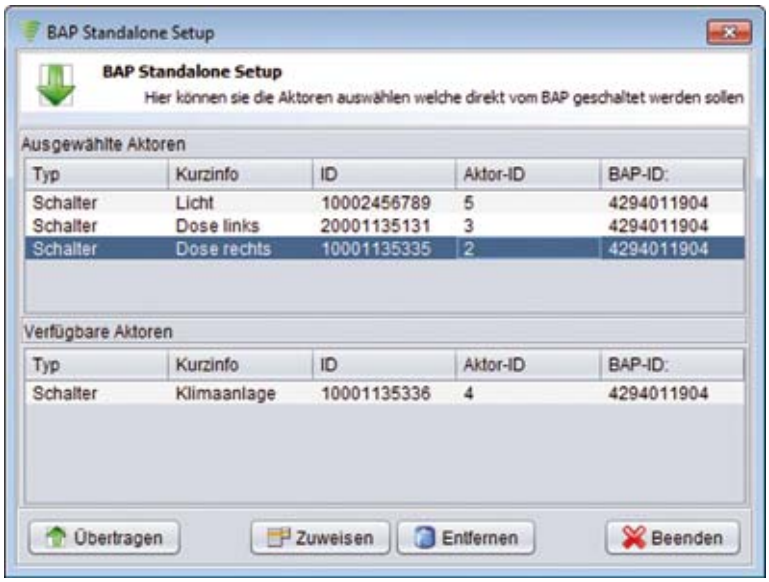


Abbildung 186: Standalonefunktion

Im unteren Bereich des Fensters wählen Sie die Aktoren aus, die der BSC-BAP selbständig schalten soll. Es werden nur Aktoren angezeigt deren Auslöser Eltako FVS ist (siehe Kapitel 5.6.1). Über den Button „Hinzufügen“ übernehmen Sie die gewählten Aktoren in die Auswahl. Durch Betätigen des Buttons „Übertragen“ werden die ausgewählten Aktoren an den BSC-BAP übertragen und dieser übernimmt selbständig das Schalten.

21.3 Aktualisierung der BSC-BAP Software

Die Aktualisierung aller BSC-BAPs erfolgt per Knopfdruck aus Ihrer Eltako FVS-Software. Sie drücken den Button „Update“ und dadurch wird eine Anfrage an den Update-Server gestartet. Es werden die Versionsnummern Ihrer BSC-BAPs mit der Versionsnummer der Software des Update-Servers verglichen. Falls eine aktuellere Version vorhanden ist, werden alle BSC-BAPs automatisch nacheinander aktualisiert.

In einem neuen Dialog werden die erfolgreich aktualisierten BSC-BAPs angezeigt. War eine Aktualisierung nicht erfolgreich so werden Sie auch darüber informiert.

i **Hinweis:** Sobald ein Update eines BSC-BAPs erfolgreich war, wird dieser automatisch neu gestartet und gleichzeitig wird die Aktualisierung für den nächsten BSC-BAP durchgeführt.

21.4 BSC-BAP neu starten

Sollte es erforderlich sein, einen BSC-BAP neu zu starten, öffnen Sie über „Konfiguration – BSC-BAP/FAM-USB“ das Fenster „Status“. Mit einem Rechtsklick auf den gewünschten BSC-BAP öffnen Sie das Kontextmenü und wählen dort den Menüpunkt „Reset“. Nun wird der BSC-BAP neu gestartet.

21.5 BSC-BAP/FAM-USB entfernen

In diesem Abschnitt wird Ihnen erläutert wie Sie vorgehen, wenn Sie einen BSC-BAP/FAM-USB austauschen oder entfernen müssen.

Rufen Sie wieder den Dialog „Status“ über das Konfigurationsmenü auf. Anschließend erhalten Sie eine Auflistung aller BAP/FAM-USBs, die in Ihrem System vorhanden sind.

Abbildung 187: BAP/FAM-USB Status mit geöffnetem Kontextmenü

Wählen Sie einen BAP/FAM-USB aus, der aus dem System entfernt werden soll, und drücken Sie die rechte Maustaste, wenn die Maus sich in Höhe des Symbols befindet. Es erscheint ein Kontextmenü mit dem Menüpunkt „Löschen“. Durch Auswahl dieser Option öffnet sich ein Dialog mit einer Sicherheitsabfrage.

Dort werden Sie aufgefordert den Löschvorgang zu bestätigen. Haben Sie sich für ein Löschen entschieden erhalten Sie einen neuen Dialog.

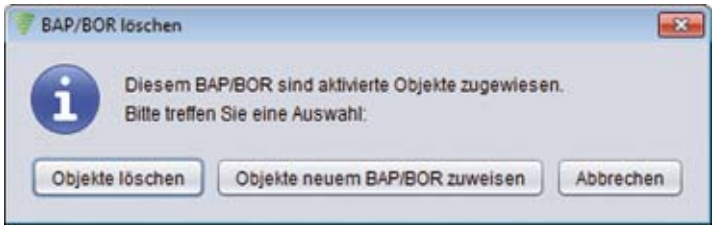


Abbildung 188: BAP/FAM-USB löschen

Weil Objekte immer über denselben BAP/FAM-USB kommunizieren und im System an diesen gebunden sind, muss entschieden werden, wie mit diesen Verbindungen zu verfahren ist.

Eine Option ist, dass alle Objekte aus dem System entfernt werden. Diese Möglichkeit könnte dann ausgewählt werden, wenn Sie zum Beispiel einen kompletten Umzug Ihrer Infrastruktur durchgeführt haben und nun die Aktoren, Sensoren und BAP/FAM-USBs neu einrichten. Wollen Sie die Objekte aus dem System entfernen, dann klicken Sie auf den Button „Objekte löschen“.

Der Button „Objekte neuem BAP/FAM-USB zuweisen“ sollte dann gewählt werden, wenn die bestehenden Verbindungen zu Objekten nicht verloren gehen sollen. Möchten Sie einen BAP/FAM-USB austauschen, so müssen sie als Erstes den alten BAP/FAM-USB aus dem System entfernen und die ID des neuen BAP/FAM-USBs eingeben. Nach Eingabe werden alle Objekte des alten BAP/FAM-USBs mit der neuen ID aktualisiert. Einem BSC-BAP müssen Sie über den BAP-Finder zusätzlich eine neue IP-Adresse geben, bevor Sie ihn ins System aufnehmen. Nach erfolgreicher Aktualisierung müssen alle bestehenden Aktoren, die mit dem BAP/FAM-USB verknüpft worden sind, an die jeweiligen Aktoren neu angelernt werden.

! Hinweis: Bei einem Austausch darf der BAP/FAM-USB, welcher die Verbindungen des alten BAP/FAM-USB übernehmen soll, dem System noch nicht bekannt sein.

Der Button „Abbrechen“ dient dazu, dass der ausgewählte BAP/FAM-USB nicht gelöscht wird.

22. Aktualisierung der Eltako FVS-Software

Die Eltako FVS-Software wird ständig weiterentwickelt und Sensoren oder Aktoren, die neu auf den Markt kommen, werden in das System eingebunden. Deswegen sollten Sie Ihr System regelmäßig aktualisieren. Die Aktualisierung erfolgt über das Infomenü.

Ziehen Sie den Mauszeiger auf den Button „Update“ und drücken Sie die linke Maustaste. Durch diese Aktion wird automatisch eine Verbindung zum Update-Server aufgebaut und es erfolgt ein Abgleich der Versionsnummern. Sollte Ihre Version nicht auf dem aktuellen Stand sein, wird Ihnen folgender Dialog angezeigt:

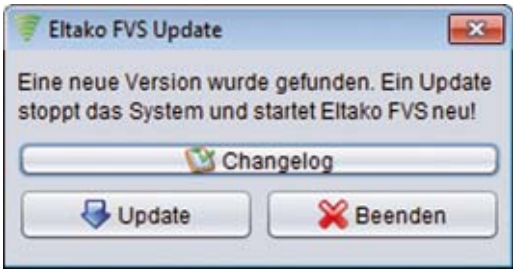


Abbildung 189: Eltako FVS-Update

Der Button „Update“ startet den Download. Nach dem Aktualisierungsvorgang können Sie Eltako FVS wieder starten; Sie besitzen nun alle neuen Erweiterungen des Systems.

Wenn keine neuere Version auf dem Server vorhanden ist, wird die Verbindung zum Update-Server abgebaut und Ihnen eine entsprechende Meldung angezeigt.

Hinweis: Vor einem Update ist es ratsam Ihre Datenbank zu sichern.

Hinweis: Bevor Sie die Programmdateien herunterladen, sollten Sie sich das „Changelog“ zu dieser vorhandenen Aktualisierung durchlesen. Durch Drücken des entsprechenden Buttons erhalten Sie eine Auflistung aller Änderungen und Neuerungen der vorhandenen Aktualisierung. Sie können auch den Inhalt des „Changelog“ kopieren bzw. als separate Datei auf Ihrem Rechner speichern.

23. Informationen zu Eltako FVS

Um festzustellen, welche Möglichkeiten Ihnen bei Ihrer Eltako FVS-Version zur Verfügung stehen, gibt es einen Dialog der Ihnen Ihre Softwareversion genau beschreibt. Diesen Dialog erhalten Sie, wenn Sie in der Hauptansicht auf „Info - Über Eltako FVS“ klicken.

Abbildung 190: Informationen zu Ihrem System

Der neu geöffnete Dialog „Lizenzinformationen“ listet nun alle Details Ihrer Eltako FVS-Lizenz auf. Im nächsten Abschnitt soll Ihnen erläutert werden wie eine Erweiterung Ihrer Lizenz technisch umgesetzt wird.

23.1 Erweiterung der Eltako FVS-Lizenz

Wie bereits erwähnt, befasst sich dieser Abschnitt nur mit der technischen Seite der Erweiterung Ihrer Lizenz. Für weitere Fragen bezüglich des Erwerbs einer Erweiterung, setzen Sie sich bitte mit Ihrem Fachhändler in Verbindung.

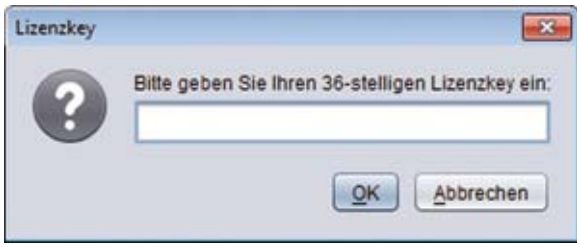


Abbildung 191: Lizenzkey eingeben

Nachdem Sie eine neue Lizenz erworben haben, öffnen Sie über „Info - Lizenz“ den Dialog „Lizenzkey eingeben“. Wenn Sie den Schlüssel eingegeben haben, bestätigen Sie Ihre Eingabe mit „OK“. Anschließend wird Eltako FVS beendet. Mit einem Neustart der Software ist die Erweiterung aktiv. Überprüfen können Sie dieses über den Dialog „Lizenzinformation“.

24. Informationen für den Administrator

24.1 Portfreigabe

Port	Grund
2001, 2100	Kommunikation mit BSC-BAP.
2020	Kommunikation mit Eltako FVS-ToGo.
2021	Kommunikation mit Eltako FVS-Mobile.
2022	Übertragung des Videostreams an Eltako FVS-ToGo.
2023	Übertragung des Videostreams an Eltako FVS-Mobile.
3000	Kommunikation mit Eltako FVS-Client.
2025, 2026, 7	Freizugeben, falls Sie PC‘s über Eltako FVS Shutdown Service nutzen wollen.

25. Support

Für Support zur Eltako FVS-Software wenden Sie sich bitte an:

ELTAKO GmbH

Hofener Straße 54

70736 Fellbach

Tel. 0711 94350002

Fax 0711 5183740

Mobil 0173 3180382

oder per E-Mail an:

fvs@eltako.de

26. Anmerkungen

Für Hinweise des Benutzers auf entdeckte Fehler oder Irrtümer in der Dokumentation oder den Programmen ist die Eltako GmbH sehr dankbar.
Ebenso für Verbesserungsvorschläge und Kritik.

Falls Sie Anmerkungen zu unseren Produkten haben, nehmen Sie sich bitte die Zeit, dies auf den folgenden Zeilen kurz zu beschreiben.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Senden Sie bitte dann diese Seite an folgende Adresse:

ELTAKO GmbH
Hofener Straße 54

70736 Fellbach

Oder teilen Sie Ihre Anmerkungen auf unserer Support-Seite mit:

www.eltako.de