

Scena

simon

MANUAL Y GUÍA DE
INSTALACIÓN SCENA

MANUAL AND
INSTALLATION GUIDE

simon

Índice

1. Introducción Scena	5
1.1 Funcionalidades	6
1.2 Dispositivos Scena	8
1.2.1 Consola central Touch Light Manager	8
1.2.2 Touch Light Keypad	8
1.2.3 Módulos de potencia	9
1.2.4 Referencias compatibles con Conversor señales digitales	11
1.2.5 Referencias compatibles con Conversor señales analógicas	11
2. Conexiones Scena	12
2.1 Conexionado general	12
2.2 Conexionado de cada Dispositivo	15
2.2.1 TouchLightManager	15
2.2.2 TouchLight Keypad	15
2.2.3 Módulo interruptor/conmutador electrónico	15
2.2.4 Módulo regulador transformador electrónico	16
2.2.5 Módulo regulador transformador electrónico paralelizable	16
2.2.6 Modulo Regulador 0-10V	17
2.2.7 Modulo control de Persianas	17
2.2.8 Conversor señales Analógicas	18
2.2.9 Conversor señales Digitales	18
2.2.10 Conversor DMX-PWM	18
2.2.11 Conversor DMX-DALI	19
2.2.12 Dispositivo Externo	19
2.3 Ejemplo Conexionado Tipo	20
3. Alta Dispositivos	21
3.1 Funcionamiento del switch (Instalador)	21
3.1.1 Alta automática	21
3.1.2 Alta manual	22
3.1.3 Ejemplos	22
3.2 Recomendaciones (Instalador)	22
4. Preguntas frecuentes	23
5. Manual de usuario	24
5.1 Introducción Scena	24
5.2 Acceso a modo instalador	25
5.2.1 Verificación Instalación, Pantalla Test	26
5.3 Creación de canales	27
5.4 Regulación tipo de canal	29
5.4.1 Módulo regulador transformador electrónico	30
5.4.2 Módulo interruptor/Conmutador electrónico	30
5.4.3 Modulo Regulador 0-10V	31
5.4.4 Módulo de control persiana	31
5.4.5 Conversor DMX/PWM	32

5.4.6 Entrada Analógica	32
5.4.7 Entrada digital	32
5.4.8 Botonera	33
5.4.9 Reg Ext	33
5.4.10 Módulo regulador transformador electrónico en paralelo (Paralelo)	34
5.5 Creación de grupos	34
5.6 Regulación de grupos	35
5.6.1 Grupo tipo Luces	35
5.6.2 Grupo tipo Persianas	36
5.6.3 Grupo tipo RGB	36
5.6.4 Grupo tipo Mixto	36
5.7 Creación de escenas	37
5.8 Configuración de escenas	38
5.9 Creación de secuencias	39
5.10 Creación de sensores	42
5.11 Configurar Sensores	44
5.11.1 Sensor pulsador	44
5.11.2 Sensor detector	44
5.12 Creación CLC	45
5.13 Simulación de presencia	48
5.14 ECO	49
5.15 Calendario	50
5.15.1 Excepciones	52
5.15.2 Vacaciones	52
5.16 Configurar pantalla de inicio	53
5.17 Guardar	54
5.18 Configuración	54
5.18.1 Fecha y Hora	54
5.18.2 Idioma	55
5.18.3 Ajustes	55
5.18.4 Password	55
5.18.5 Permisos	56
5.18.5 USB	56
5.18.6 Actualizar Fw	57
5.18.7 Reset	57
5.18.8 Avisos	58
<hr/>	
Anexo. Instalación Prototipo	59

1. Introducción Scena

Scena es un sistema de control total de la iluminación que permite obtener el máximo beneficio de un espacio con funciones de efectos de luz y modelaciones a la vez que se consigue un importante ahorro energético.

Diferentes funciones de Scena

Regulación	Persianas	Color	Grupos	Grupo mixto	Escena
Secuencias	Control constante de luz	Calendario	Ocupación	Simulación de presencia	Gestión consumo

Y muchas mas...

Scena permite una programación rápida e intuitiva, como se explicará en los siguientes puntos de este manual.

Además de la tecnología **Plug & Play** que permite:

- Actualizar la versión más reciente de Scena con una memoria flash (Pen drive).
- Cargar y guardar programaciones.



Scena es un sistema flexible y adaptado a todo tipo de cargas, desde halógenas hasta LED, y desde protocolo 1-10V hasta DMX, DALI o PWM.



1.1 Funcionalidades

El control total sobre la iluminación que proporciona Scena se efectúa mediante **funciones** sencillas hasta las funciones más innovadoras del mercado y todo desde un solo producto, la consola central Touch Light Manager.

	Escenas lumínicas Ambientaciones a medida, desde una iluminación tenue y relajante hasta otras basadas en blancos y en colores para transmitir emociones.
	Secuencias Personalización de secuencias que varían en función del tiempo para crear dinamismo y flexibilidad en el espacio.
	Tratamiento del color Desde una paleta de colores predefinida que permite modificar su luminosidad, saturación y matiz, hasta otra basada en R+G+B.
	Control Constante de la Luz (CLC) La luz necesaria en un espacio para trabajar con la luz necesaria, permite regular las luminarias de manera que no consuman más de lo debido.
	ON/OFF Control de encendido y apagado individual de las luminarias.
	Dimmer Regulación individual de las luminarias.
	Color RGB Control individual de las luminarias RGB.
	Persianas Control individual sobre motores de persianas, estores, cortinas...
	Grupo de luminarias Control de un grupo de luminarias.
	Grupo RGB Control de un grupo de luminarias.
	Grupo de persianas Agrupación para el control general de persianas.
	Grupo mixto Agrupación para el control general de luminarias, persianas o RGB's.

	Escena lumínica Control individual de varios canales o grupos para conseguir una ambientación lumínica global.
	Escena colores Control individual o en grupo de luminarias RGB y convencionales para conseguir una ambientación lumínica global.
	Secuencias Control dinámico para variación de escenas en función del tiempo.
	Simulación de presencia Activación o desactivación inteligente de canales para simular la presencia en un local o vivienda.
	Calendario Activación o desactivación de canales, grupos o escenas en función de calendario y horario.
	ECO A partir de un consumo marcado se apagará luminarias que se consideren no prioritarias.
	Sensores Permite vincular mecanismos convencionales para realizar cambios sobre escenas, grupos, etc.
	Avisos Informa del estado de funciones de seguridad: luminaria fundida, función eco...
	Accesos directos Permite personalizar la pantalla de inicio.
	Cargar/Guardar Permite cargar y guardar una programación realizada en el sistema a USB o viceversa.
	Versión Actualiza la versión del firmware a través del USB.
	Configuración de permisos Personaliza las aplicaciones a las que puede tener acceso el usuario.
	Configuración avanzada Permite realizar ajustes avanzados sobre el sistema.

1.2 Dispositivos Scena

1.2.1 Consola central Touch Light Manager



Permite programar y controlar todos los elementos del sistema.

- Alimentación directa a **100V/230V**.
- **Pantalla táctil.**
- Acabado grafito y blanco.
- Proporciona alimentación a **16 módulos** de potencia (Para más de 16 es necesario fuente de alimentación **Ref. 8999901-039**).
- Caja de empotrar **Ref. 89000990-039** no incluida en el producto.
Cotas de hueco: 172 x 124 x 42 mm.

Ref. 89000100-038



Ref. 89000100-030



1.2.2 Touch Light Keypad



Elemento **opcional** para control desde otro punto.

- Posibilidad de personalización de iconos bajo pedido.
- Activa por defecto:
 - **8 escenas predefinidas**
 - **Apagado total**
- Funciones modificables desde LightManager.
- Instalación caja de empotrar universal.
- Acabado grafito y blanco.
- Receptor IR integrado compatible con **Ref. 75350-69**.

Mando
75350-69



Ref. 89000150-038



Ref. 89000150-030



Ref. 89000151-038



Ref. 89000151-030



Ref. 89000152-038



Ref. 89000152-030



1.2.3 Módulos de potencia

- Elementos que proporcionan alimentación y potencia a diferentes tipos de cargas/luminarias.
- Instalación en falso techo o carril DIN.
- Pueden funcionar como reguladores convencionales sin necesidad del elemento Touch LightManager.
- Entrada auxiliar en cada elemento para regulación a través de pulsadores convencionales sin luminoso (máximo 5).



Módulo Regulador transformador electrónico

Compatible con:

- Incandescencia y halógenas a 230V de 50 a 400W
- Halógenas con transformador electrónico de 50 a 400VA
- Mediante dos módulos conectados entre sí se aumenta la potencia hasta 750W

Ref. 89000200-039



Módulo Interruptor/Conmutador electrónico

Compatible con:

- Incandescencia y halógenas a 230V max. 2300W
- Halógenas con transformador electrónico max. 550VA
- Halógenas con transformador electromagnético max. 650VA
- Fluorescencia max. 520VA (compensada y no compensada)
- Fluorescencia max. 1040VA (electrónica)
- Lámparas de bajo consumo y led max. 200VA
- Motores máx. 3

Ref. 89000201-039



Módulo Regulador 1-10V

Compatible con:

- Balastros regulables tipo Bus 1-10V; hasta 520VA

Ref. 89000202-039



Módulo Control persianas

Compatible con:

- Motores de 40 a 700W

Ref. 89000203-039



Caja de empotrar pantalla LightManager

Compatible con:

- Incluye tapa para preinstalación
- Cotas de hueco: 172 x 124 x 42 mm

Ref. 89000990-039



Conversor señales digitales

Traduce a DMX una señal digital tipo 0 a 230V

2 entradas digitales independientes

Ejemplos:

- Vincular desde la consola una escena a un detector de presencia
- Al introducir la tarjeta en el tarjetero se activa la escena "Bienvenida"

Ref. 89000301-039



Conversor señales analógicas

Traduce a DMX una señal analógica tipo 0-10V

2 entradas analógicas 0-10V independientes

Ejemplo:

- Vincular desde la consola un detector para control de luz constante a un grupo de luminarias

Ref. 89000302-039



Conversor DMX/DALI

- Permite controlar a través de DMX luminarias con protocolo DALI
- Permite controlar hasta 6 salidas DALI cada una con 16 balastos
- Medidas 108 x 75 x 61 mm
- Instalación en carril DIN: ocupa 6 módulos

Ref. 89000300-039



Conversor DMX/PWM

- Permite controlar a través de DMX una luminaria con control PWM de 3 canales, por ejemplo Ledflex RGB
- Medidas 86 x 51 x 19 mm
- Instalación en caja de registro o falso techo

Ref. 89000303-039



Fuente de alimentación 12V 2A

- Para carril DIN
- Ideal para instalaciones con mas de 16 módulos

Ref. 8999901-039

1.2.4 Referencias compatibles con Conversor señales digitales (Ref. 89000301-039)**Detector de presencia****Ref. 75343-39****Detector de presencia para empotrar****Ref. 10302-31****Interruptor para tarjeta codificada****Ref. 75559-39**

*Compatible con cualquier mecanismo que proporcione una salida a 230V.

1.2.5 Referencias compatibles con Conversor señales analógicas (Ref. 89000302-039)**Sensor de luminosidad y presencia**

Necesita fuente de alimentación Ref. 81222-38

Ref. 9000570-039**Fuente de alimentación 10W****Ref. 81222-38**

2. Conexiones Scena

2.1 Conexionado general

Observaciones generales

- La instalación en la parte de comunicación se debe de realizar en **serie**.
- Máximo **16 dispositivos** con la alimentación propia de consola (dependiendo de distancia de cableado).

Nº de módulos	Distancia máxima del último módulo a la consola central
1	550
5	115
10	55
16	33

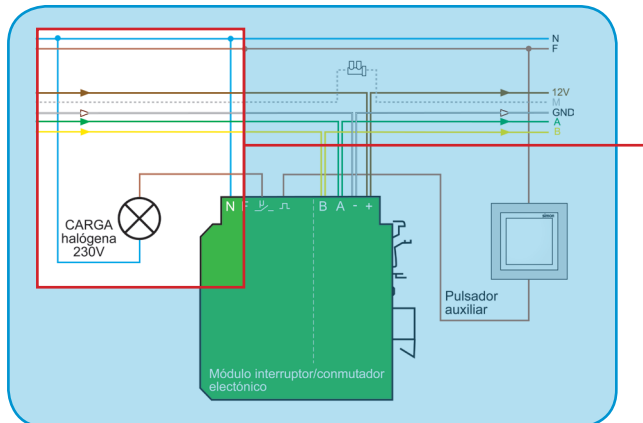
- En caso de conectar más dispositivos, añadir fuente externa (ref. 8999901-039), al añadir se pueden alcanzar 256 dispositivos como máximo por consola.

Nº de módulos	Distancia máxima del último módulo a la consola central
1	550
5	115
10	55
20	29
30	19
48	12

- Un dispositivo puede ser: Botonera Touch LightKeypad, Módulo regulador 1-10V, Módulo Regulador transformador electrónico, Módulo Interruptor/Conmutador electrónico, Módulo control de persianas, Conversor de señales digitales, Conversor de señales analógicas.
- Es imprescindible la conexión de la **mall a GND**. En caso de no conectar la malla, puede aparecer ruido que afecte a las comunicaciones de la instalación provocando un mal funcionamiento.
- En el último elemento del sistema es necesario conectar una **resistencia final de línea de 120Ω** (incluida en el packaging de la consola).

Distribución en las conexiones

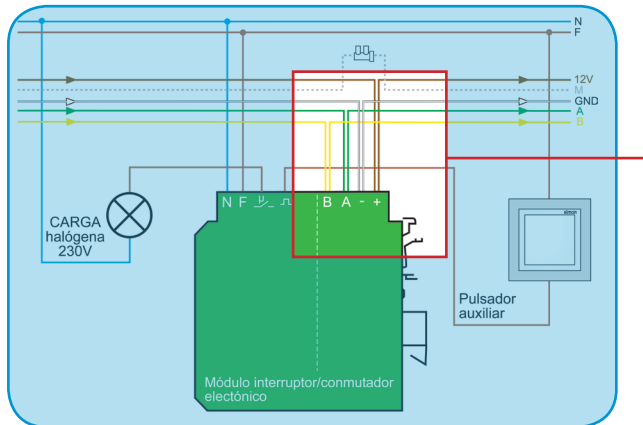
- La instalación del sistema Scena se caracteriza principalmente por dos tipos de conexiones muy diferenciadas.
 - Cable de comunicaciones: incluye alimentación y datos. Ha de ser un cable cat5 FTP flexible y multifilar.
 - Cable de potencia: fundamental para el regulador ya que le aporta tensión para su funcionamiento.



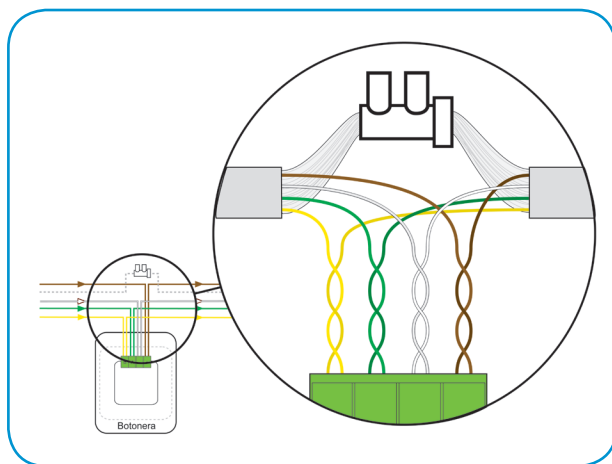
Como se puede observar en la imagen, la parte de potencia se forma mediante:

- Alimentación del regulador a 230V F y N (dependiendo del módulo).
- Salida módulo a carga, dependiendo del módulo.
- Entrada auxiliar de un pulsador.

Como se puede observar en la imagen, la parte de comunicación se forma mediante:



- La parte de comunicación de 12V (12V, GND), proporcionada desde la consola central o desde la fuente de alimentación **Ref. 8999901-039**.
- La parte de datos (A, B) por donde se enviarán los datos de comunicación.



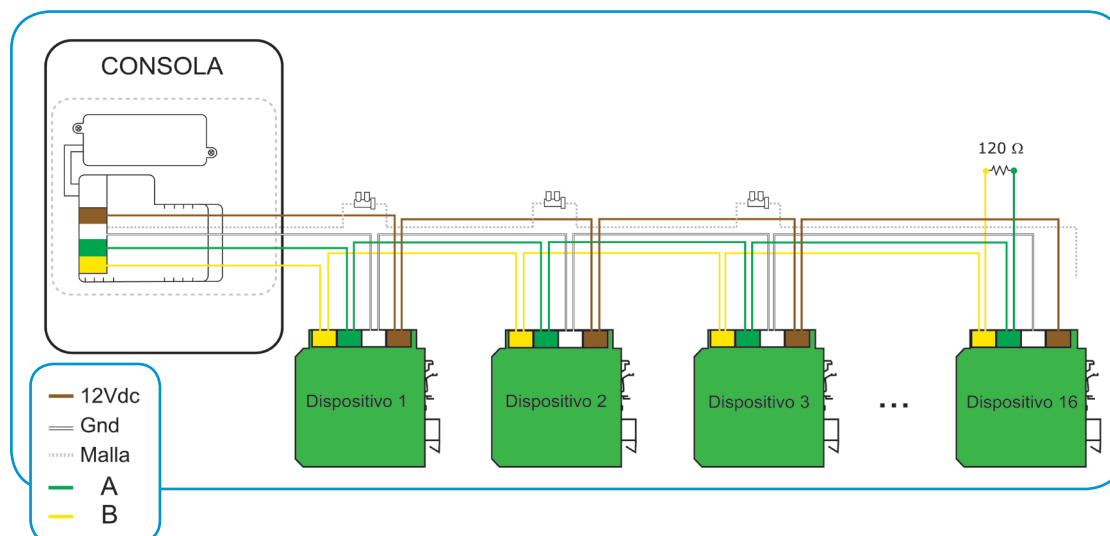
La malla se debe conectar a un único punto de la instalación y mantener la continuidad a lo largo de la instalación.

Para mas información ver página 20 Ejemplo Conexionado Tipo.

Instalación en serie

La instalación ha de ser en **serie**, y como primer elemento la consola central.

De cada dispositivo debe entrar un cable de comunicaciones y salir otro cable por el mismo conector hacia el siguiente dispositivo, de igual manera con el par de cables de alimentación.

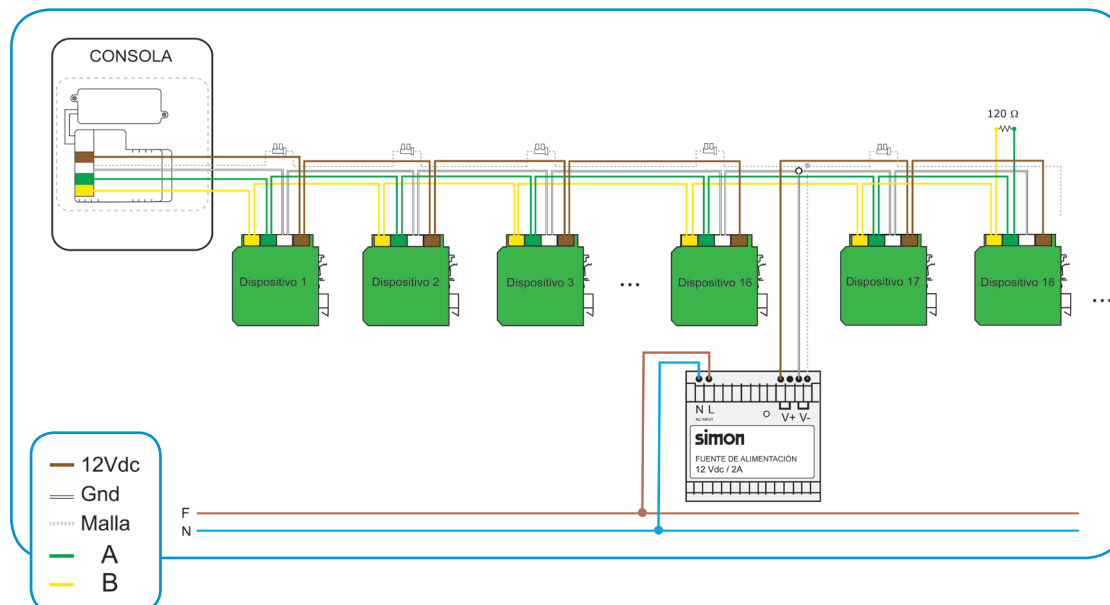


IMPORTANTE

Se recomienda el uso de un cable FTP categoría 5 de dos pares (mínimo) flexibles y multifilares para la conexión del bus 485.

El uso de un cable tipo unifilar y rígido puede llevar a problemas en la parte de alimentación y datos impidiendo un correcto funcionamiento del sistema.

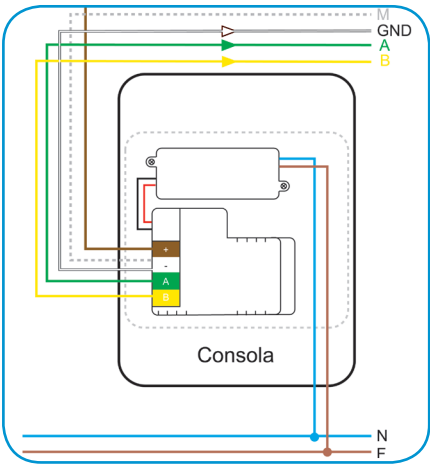
Instalación de más de 16 elementos



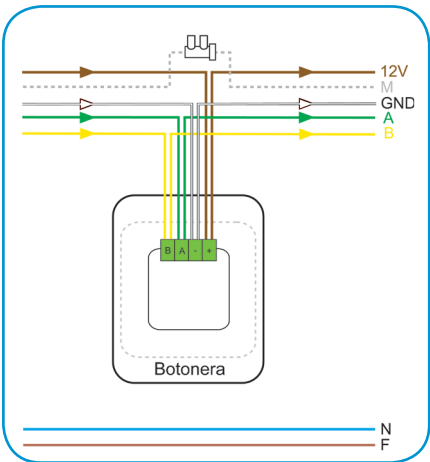
Para una instalación "**tipo**" es necesario que los módulos estén conectados en serie, ya que el protocolo DMX de comunicación así lo exige para un correcto funcionamiento.

2.2 Conexionado de cada dispositivo

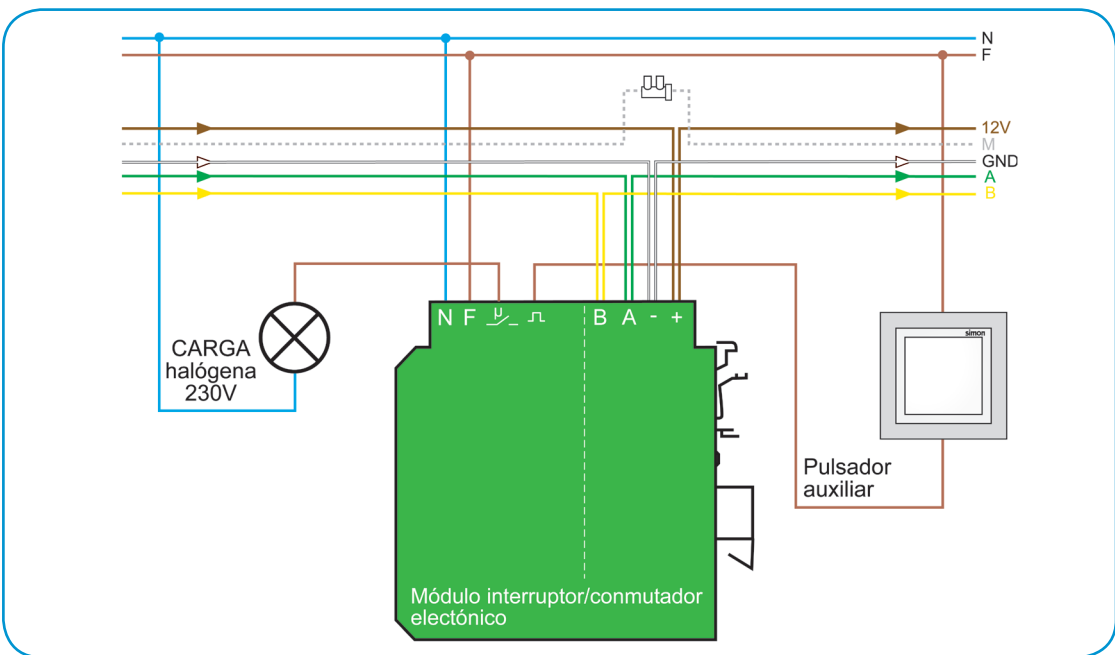
2.2.1 TouchLightManager



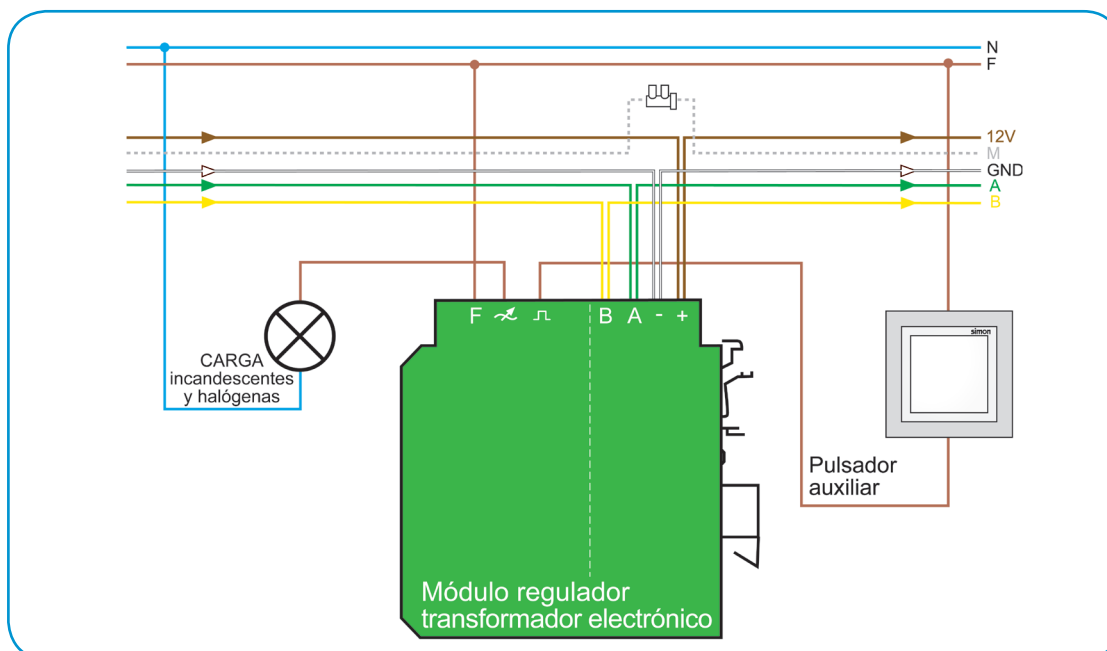
2.2.2 TouchLight Keypad



2.2.3 Módulo interruptor/conmutador electrónico

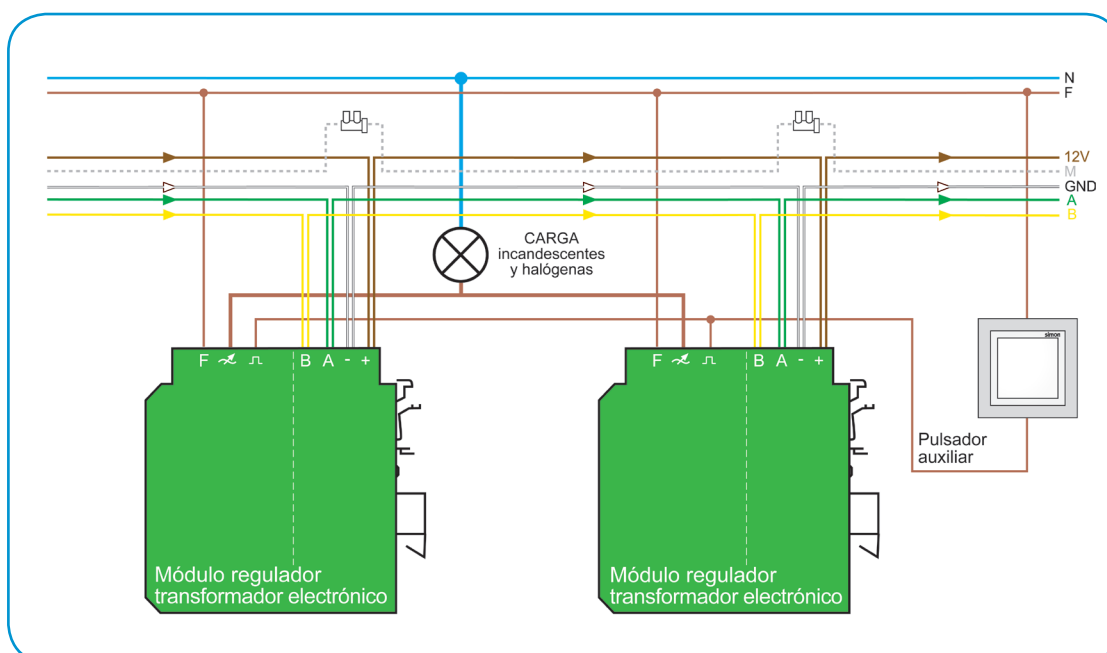


2.2.4 Módulo regulador transformador electrónico



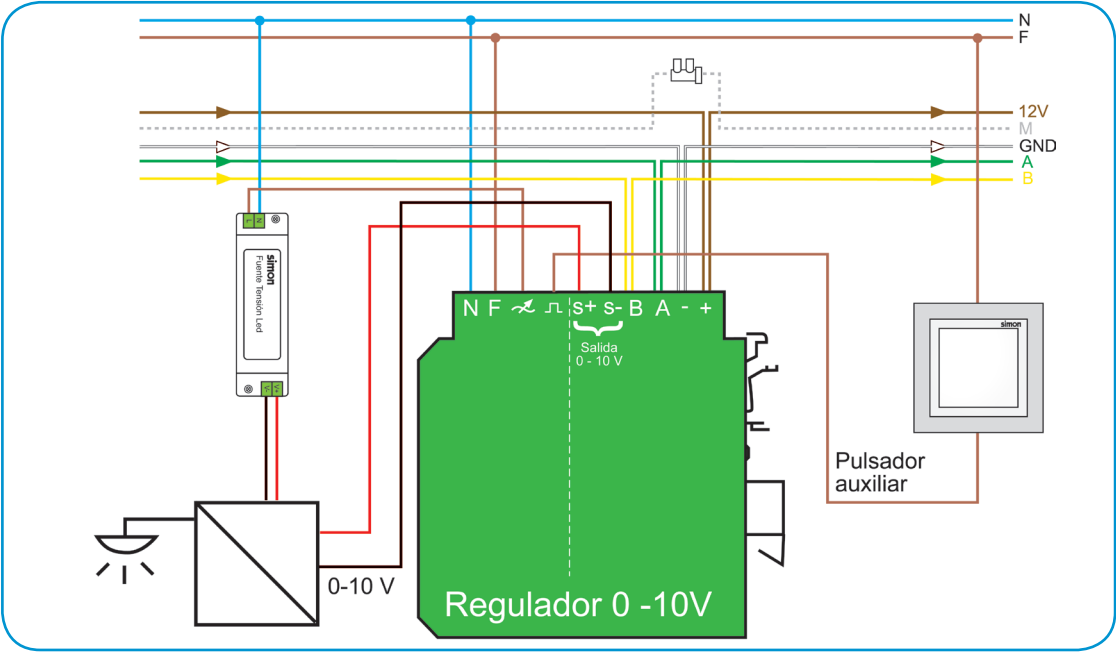
2.2.5 Módulo regulador transformador electrónico paralelizable

Permite aumentar la potencia máxima admitida en un módulo individual hasta los 750W. Los equipos paralelizados deben ser dados de alta en la consola manualmente y como tipo PARALELO. (Ver en página 27 Alta manual de canales).

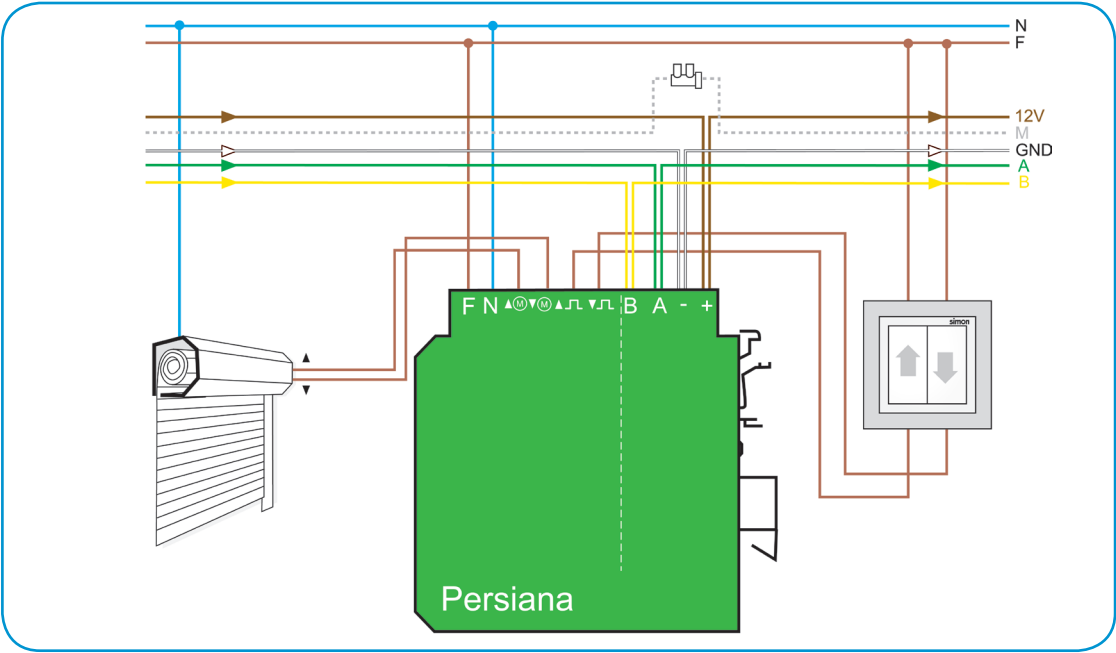


Ambos módulos deben ser instalados de manera contigua, así se asegura que la distancia de ambos a la carga es igual.

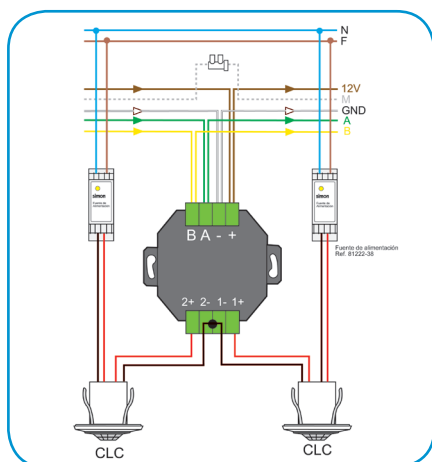
2.2.6 Modulo Regulator 0-10V



2.2.7 Modulo control de Persianas

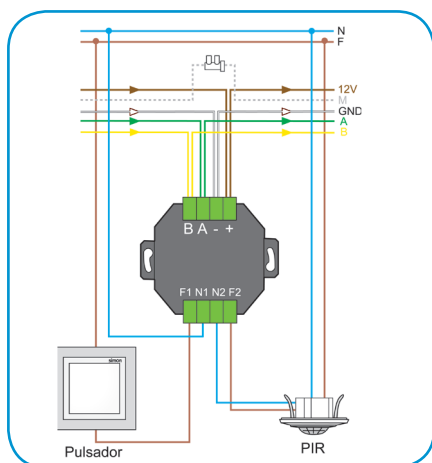


2.2.8 Conversor señales Analógicas

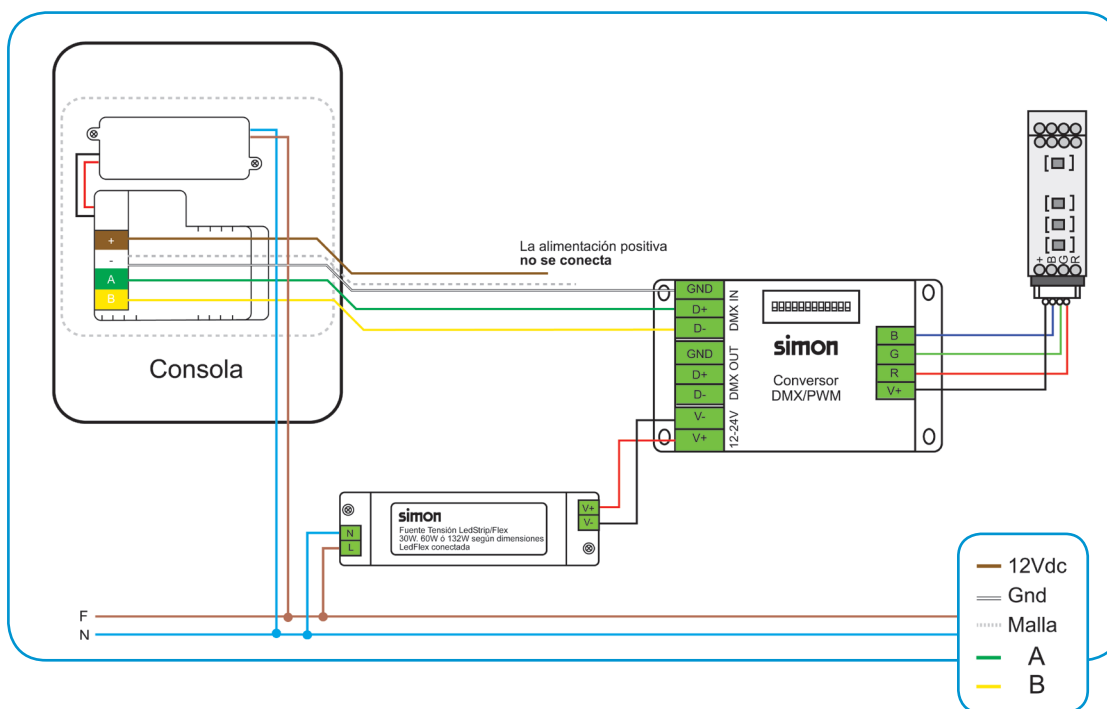


*Sensor de luminosidad **Ref. 9000570-039**, necesita fuente de alimentación **Ref. 81222-38**.

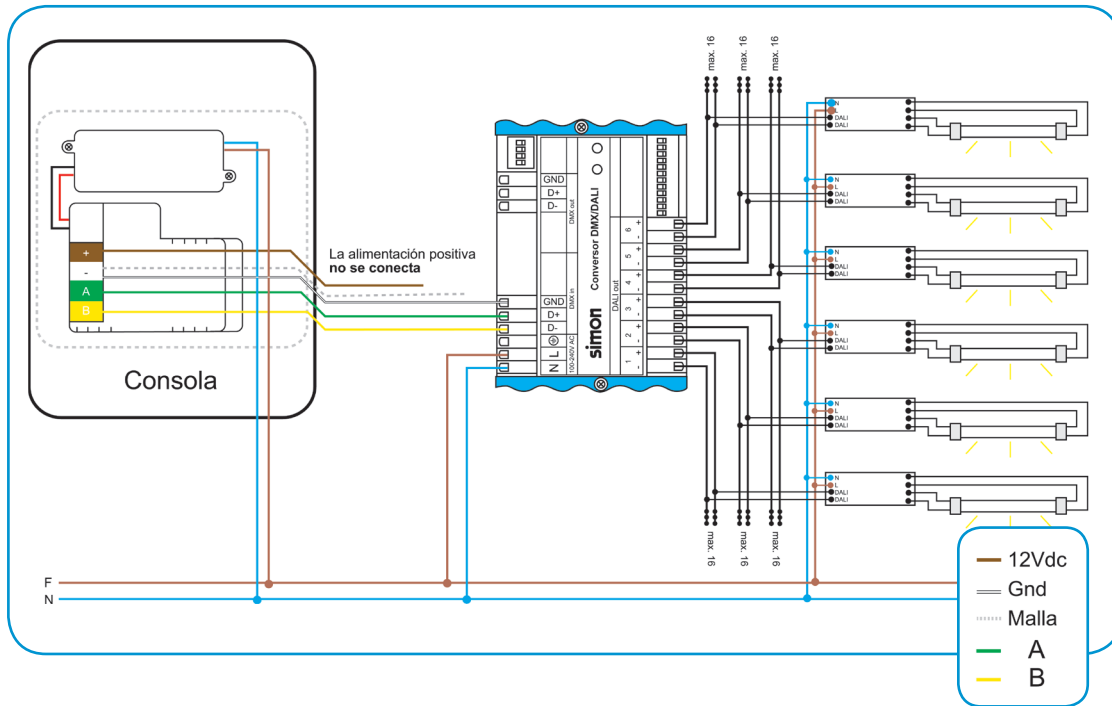
2.2.9 Conversor señales Digitales



2.2.10 Conversor DMX-PWM

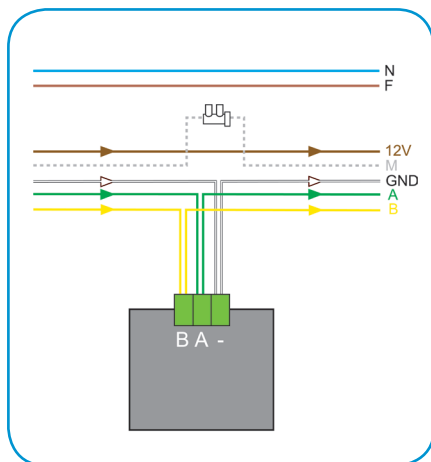


2.2.11 Conversor DMX-DALI



2.2.12 Dispositivo Externo

Cualquier dispositivo DMX que incorpore switch de direccionamiento es compatible con el sistema Scena.

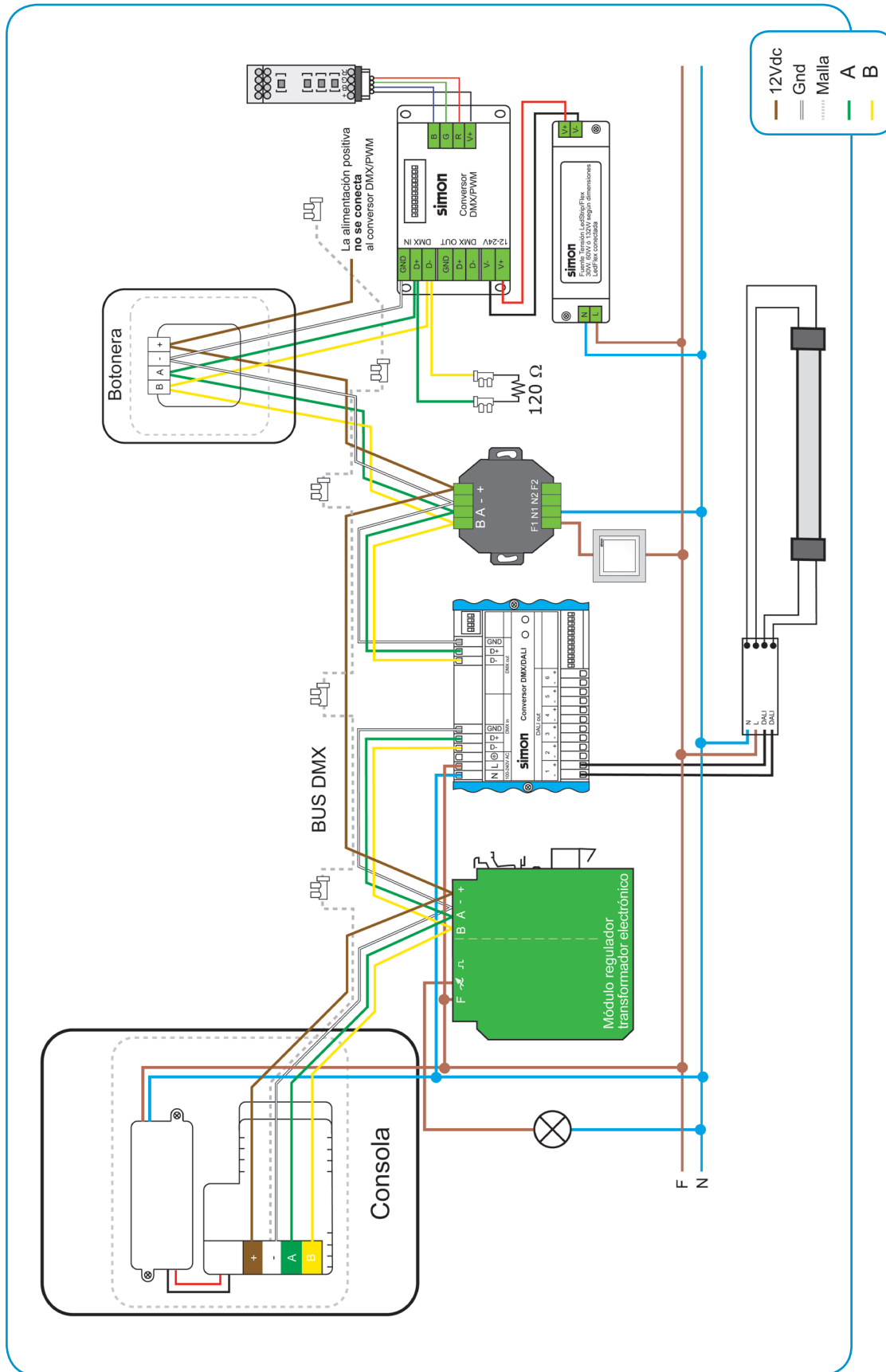


B = DMX-, A=DMX+, -=GND

Los dispositivos externos DMX que no tienen GND común, no son recomendables ya que pueden ocasionar fallos en el sistema.

El dispositivo irá siempre alimentado con fuente externa.

2.3 Ejemplo Conexión Tipo



*Conectar la malla a un único punto de la instalación y mantener la continuidad en el resto de la instalación

3. Alta Dispositivos

Una vez conectados todos los dispositivos del sistema incluyendo consola central, es necesario darlos de alta para poder controlarlos.

Para ello es necesario conocer el funcionamiento del switch.

3.1 Funcionamiento del switch (Instalador)

El **switch** es un método de direccionamiento de los dispositivos que forman Scena. A continuación se detallarán las características de éste.



- Del pin 1 al 9 hay 512 (0-511) canales a activarse por binario, que se pueden asignar a diferentes dispositivos.
- Cada uno de los pines del switch indica un bit para asignar el canal del dispositivo.
- El último pin (10) a "ON" activa la detección de manera "Automática".
- La detección por "Automático" ÚNICAMENTE funciona con dispositivos de SIMON SCENA (con excepción de los módulos conversores DMX/DALI y DMX/PWM).

El proceso de alta de canales se puede realizar de dos formas: alta automática o alta manual.

3.1.1 Direccionamiento automático

Si se trata de una instalación pequeña con pocos dispositivos se puede realizar este método para direccionar automáticamente los canales en la consola.



Como se puede observar el pin 10 está ON, esto quiere decir que la consola reconocerá esta posición y asignará direcciones automáticamente a los dispositivos.

Esto implica la necesidad a posteriori de reconocer que luminarias están ligadas con cada regulador.

Proceso de alta compatible con los elementos:

- Módulo interruptor/regulador electrónico
- Módulo regulador 1-10V
- Módulo regulador Transformador electrónico
- Módulo control persianas
- Touch Light Keypad (Botonera)
- Módulo conversor señales digitales
- Módulo conversor señales analógicas

3.1.2 Direccionamiento Manual

Para facilitar el reconocimiento y ubicación de cada luminaria, se debe poner el pin 10 a OFF, de manera que la consola asigna al dispositivo el canal seleccionado en el switch.



Dirección 0 asignada

Si se trata de una instalación donde haya un número significativo de dispositivos se recomienda este tipo de instalación ya que en todo momento el instalador sabe que dirección tiene cada dispositivo y su luminaria.

Proceso de alta obligatorio para:

- Conversor DMX-PWM
- Conversor DMX-DALI

*Para ambos dispositivos se debe utilizar direcciones superiores a la 20.

Direcciones ocupadas por éstos dos dispositivos:

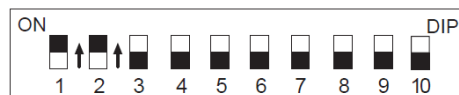
- Conversor DMX-PWM: 3 Direcciones
- Conversor DMX-DALI: Hasta 6 direcciones configurables

Ejemplo conversor DMX-PWM dirección 21: Ocupa las direcciones 20, 21, 22.

3.1.3 Ejemplos



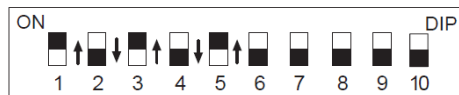
Dirección 1



Dirección 3



Dirección 31



Dirección 21

3.2 Recomendaciones (Instalador)

- Comprobar instalación mediante la pantalla TEST, Scena reconocerá y comprobará comunicación entre todos los módulos salvo los conversores de protocolo (DMX-PWM y DMX-DALI).
- Verificar el funcionamiento individual de cada dispositivo (canal) antes de configurar la instalación con grupos, escenas, secuencias...
- Asegurarse que todos los dispositivos tienen un canal diferente ya que en caso contrario el sistema no funcionará correctamente (salvo los conversores DMX/PWM y DMX/DALI que pueden funcionar con la misma dirección).
- Para realizar una instalación grande, es mejor asignar un canal a cada dispositivo, así se puede controlar dónde está cada dispositivo físicamente.
- Siempre que se quiera eliminar un dispositivo que se ha encontrado de forma automática, se tiene que borrar previamente del sistema. En el caso de la botonera, es necesario borrar el canal en Scena, pues sino la botonera guarda el canal con el que se ha dado de alta.
- El modo automático, prevalece ante todos los sistemas de búsqueda (pin 10 en ON).
- Cada dispositivo tiene que tener una alimentación mínima mayor de 9V.
- Atención con la polaridad de A y B.

4. Preguntas frecuentes

Tengo un dispositivo y no me lo detecta.

- Comprobar cableado de alimentación y comunicación.
- Comprobar polaridad de A y B.
- Comprobar que no tenga el mismo canal que otro dispositivo.

Se encienden 2 dispositivos al mismo tiempo y no tienen relación.

- Comprobar que no tengan el mismo canal.

Un dispositivo no me responde a mis órdenes, y actúa aleatoriamente.

- Comprobar que el bus A y B están bien conectados en todos los puntos de la instalación.
- Comprobar que la resistencia de final de línea está bien instalada.

Tengo una botonera y no me la detecta.

- Comprobar su cableado tanto de alimentación como de comunicación DMX.
- Es posible que la botonera tenga un canal interno que ya se está usando, sobretodo si es una botonera que ya se ha instalado con anterioridad en otra instalación. En este caso, borrar todos los canales y activar la búsqueda automática para el nuevo reconocimiento de la botonera.
- Otra opción sería desconectar todos los elementos del sistema salvo la botonera, seguidamente volver a reconocerla automáticamente, de esa manera se encontrará la botonera con la dirección propia.

Un dispositivo externo compatible con DMX me parpadea.

- Comprobar que tiene un canal asignado mayor de 20.

La persiana no responde a la regulación aplicada.

- Comprobar que se ha realizado una calibración correcta.
- Volver a calibrar.

Se ha ido la luz, y la persiana no me responde correctamente.

- Hay que realizar de nuevo una calibración, o desplazarla hasta uno de los dos extremos.

Tengo un regulador 0-10 y la carga se enciende al máximo pero no me regula.

- Comprobar que le llega 0-10 V correctamente.

El módulo regulador trafo electrónico no me funciona, está bloqueado.

- Comprobar que la carga no tiene cortocircuito.

¿Si el módulo regulador trafo electrónico está funcionando normal, y de golpe baja a regulación mínima y no puedo regular, que pasa?

- La temperatura del dispositivo es demasiado alta, comprobar la instalación.

¿Si el módulo regulador trafo electrónico está funcionando correctamente y se apaga, que pasa?

- Tiene sobrecarga, realizar una comprobación de la instalación.

¿Si haces una búsqueda y no encuentra el módulo regulador trafo electrónico que sucede?

- Comprobar conexión A, B y cable de alimentación.
- Comprobar que el dispositivo tiene una carga conectada en buen estado.

Tengo una luminaria que al apagarla hace “flickering” (parpadea).

- Forzar en la consola el valor mínimo de regulación, ya que la fuente de alimentación de esa luminaria no admite valores de tensión de regulación bajos y provoca parpadeo en la luminaria. Limitar valores de regulación [ver página 30](#).

5. Manual de usuario

Para una buena instalación con Scena se han de tener en cuenta unas directrices previas que nos ayudarán a conseguir el objetivo requerido con una gran calidad y rapidez.
Una instalación con Scena puede constar de muchas funcionalidades dependiendo de los requerimientos de cada una:

Creación Canales
Creación Grupos
Creación Escenas
Creación Secuencias
Creación de CLC's
Calendario...

Aunque para una instalación con Scena no es necesario pasar por todos los pasos anteriores. El único paso obligatorio es la **creación de Canales**.
Para una sencilla programación, se deben tener claros los siguientes puntos:

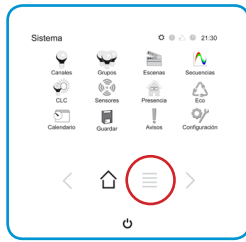
Todas las cargas instaladas que serán controladas por Scena
Dirección de cada carga instalada
El tipo de carga y regulación. (1-10, RGB, ON-OFF)

5.1 Introducción Scena

Antes de profundizar en el manual de usuario, se explicarán las pantallas de Scena mas generales.

Pantalla de standby de la consola, al pulsar ON/OFF se accede a la pantalla **Inicio** para el usuario. Esta pantalla permite al usuario modificar los **accesos directos** que se hayan incluido en ésta pantalla en el modo instalador (véase mas adelante).

*Si se pulsa el icono "lista" se accede a la pantalla Sistema.

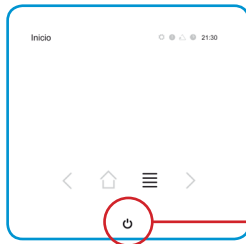


Pantalla de Sistema

La **pantalla de Sistema** permite al usuario acceder a todos los recursos de Scena que se pongan a su disposición, ya que desde el modo instalador se pueden proteger las aplicaciones (véase más adelante).

De la misma forma, tendremos la pantalla de Inicio y de Sistema en modo instalador, a continuación se detallarán los pasos para acceder a **modo instalador**.

5.2 Acceso a modo instalador



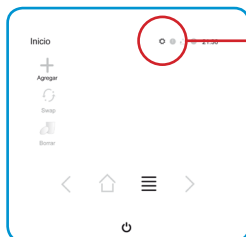
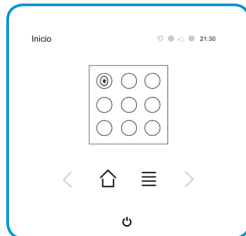
Pulsación larga

Modo
instalador

Programación del Sistema

Para proceder a la programación del sistema, es necesario iniciar la sesión como **Modo Instalador**, pues si no se inicia sesión, la configuración del Scena será la de usuario, permitiendo modificar parámetros que se hayan dejado habilitados en el modo instalador.

Para ello, es necesario realizar una **pulsación larga** en el icono **ON/OFF** en la pantalla de inicio.

Modo
instalador

Seguidamente al seleccionar **Login** se pasará a una pantalla para la introducción de la contraseña, la predeterminada es **1, 2, 3 y 4** (los 4 primeros botones de izquierda a derecha / arriba y abajo por orden).

Una vez introducida la contraseña aparecerá la pantalla de inicio de instalador con nuevas herramientas del sistema.

Además, siempre que nos encontremos en modo instalador, aparecerá iluminado un icono de **engranaje**, en la parte superior derecha de la pantalla.

La pantalla de Inicio en modo instalador permitirá copiar los accesos directos que tendrá el usuario posteriormente a encender la consola. Éste proceso se detallará en el punto **5.16** (página 53 Configurar pantalla de inicio).

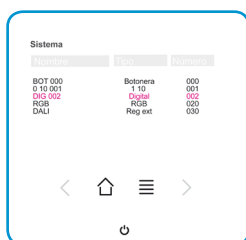
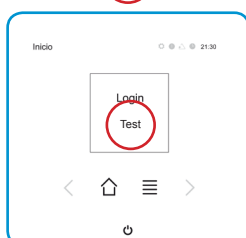
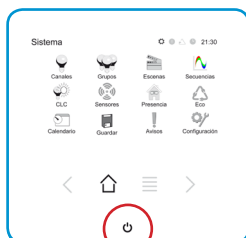
La pantalla sistema permitirá realizar la programación completa con las aplicaciones deseadas.

5.2.1 Verificación Instalación, Pantalla Test



Pantalla de Inicio

Una vez se está en **modo instalador**, si se mantiene pulsado el botón de encendido pasamos a la pantalla Login, se nos despliega una nueva opción.



Test

Es un método de reconocer los dispositivos conectados y comprobar su comunicación con la pantalla Touch LightKeypad.

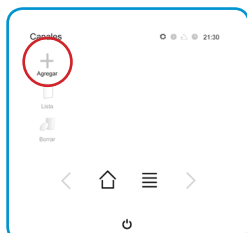
Como se puede comprobar en el ejemplo, la lista nos ofrece ordenados los módulos conectados, con su nombre y su dirección, en caso de no haber buena comunicación o directamente que no hubiese comunicación el canal quedaría remarcado en rojo como se puede comprobar en la pantalla anterior.

IMPORTANTE

Los módulos conversores de protocolo (DMX-PWM y DMX-DALI) no serán identificados mediante TEST el resto de dispositivos si serán identificados y comprobados. Únicamente aparecerán los conversores de protocolo si previamente se han dado de alta manualmente en la consola Touch LightManager.

5.3 Creación de canales

Un canal es la unidad básica de un sistema de control de iluminación. Puede estar formado por una luminaria o varias, que compartan una misma línea y no excedan en potencia (es decir, las conectadas a un módulo de potencia regulador, interruptor...).



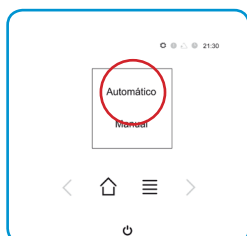
Creación de canales

Con Scena se pueden crear los canales de **forma automática o manual**, para ello es necesario estar en **modo instalador**:

Si en la pantalla de Inicio seleccionamos  se entrará en la pantalla de Sistema, seguidamente se seleccionará

Canales > Agregar.

De esta manera se llega a la pantalla de introducir canales de manera automática (válido para módulos Scena salvo convertidores DMX/PWM o DMX/DALI) o manual.

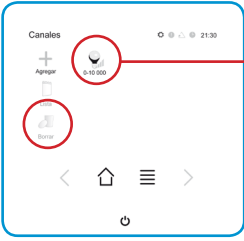

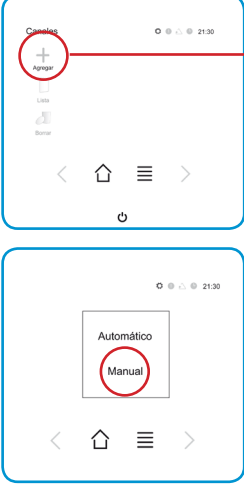
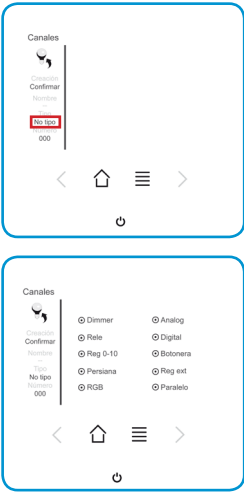


Si se selecciona el **modo automático** se procede a una pantalla de carga y a posteriori aparecerá la lista de canales encontrados.

Modo automático de creación de canales

Para la creación de canales de **forma automática** es recomendable configurar manualmente el nombre del canal ya que el tipo de regulación y dirección nos vendrán asignados por la consola ([ver apartado "3.2 Funcionamiento del switch" para más información](#)).

*en caso de que no se encuentre algún canal de los instalados es necesario revisar la instalación.

 <p>Seleccionar el icono del canal</p> <p>Eliminar canales</p>	<h3>Eliminar canales</h3> <p>Si se desea borrar algún canal se debe seleccionar el icono  en la pantalla canales el icono seguidamente el canal y de nuevo el icono borrar.</p>
 <p>Seleccionar agregar canales</p>	<h3>Modo manual de creación de canales</h3> <p>Para la creación de canales de forma manual seleccionamos agregar canales de manera manual, y se deberá configurar, manualmente, las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selección de tipo • Nombre del canal • Dirección DMX (la seleccionada en el switch).
	<h3>Selección de tipo</h3> <p>Se refiere al tipo de regulación del canal, puede ser un canal destinado al control de persianas, una luminaria o una tira RGB por ejemplo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar Tipo en la pantalla Canales. - Seleccionar el tipo de regulación del canal.

Tipos de canales

Dimmer: canal que incorporará una luminaria regulable tipo regulación de fase (principalmente halógenas)

Rele: canal que incorporará una luminaria para su control de Encendido/Apagado

Reg 0-10: Canal que incorporará una luminaria regulable tipo 1-10V.

Persiana: Canal de control de una persiana.

RGB: Canal dedicado a la tecnología RGB (Red, Green, Blue) para la creación de color mediante luminarias RGB.

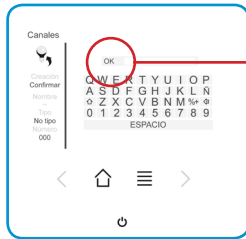
Analog: Canal que incorpora un conversor analógico que permite asociar un sensor analógico como un CLC (sensor para el control de luz constante) a la consola.

Digital: Canal que incorpora un regulador digital que permite asociar un sensor digital como un detector de presencia, un pulsador, ..., a la consola.

Botonera: Canal de control del Touch Light Keypad/Botonera asociada a la consola.

Reg Ext: Canal de control de elementos DMX regulables del mercado.

Paralelo: Canal para la asociación en paralelo de dos Dimmers para el control de una luminaria de mayor potencia.



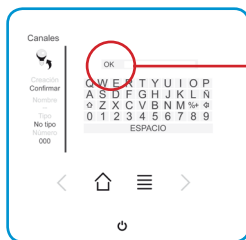
Confirmar con el icono OK

Nombre

Nombre

- Seleccionar **Nombre** en la pantalla de Canales.
- Máximo 9 caracteres.
- Idóneamente el nombre debe estar acorde con la instalación.

Para aceptar es necesario confirmar en el icono de **OK**.



Confirmar con el icono OK

Número

Número

Es necesario para la instalación de un canal, que la dirección de éste sea la correcta en los casos de los conversores de protocolo DMX-DALI y DMX-PWM. Dirección asignada físicamente: **“n”**, dirección a asignar en la consola: **“n-1”**, éste proceso de alta es únicamente para los conversores nombrados (ver apartado [“3.1 Funcionamiento del switch”](#) página 21).

- Seleccionar **Número** en la pantalla de Canales

Para aceptar es necesario confirmar en el icono de **OK**.

5.4 Regulación tipo de canal

Una vez finalizado el proceso de alta de todos los canales, la regulación de éstos se realiza de manera individual sobre cada canal.



Regulación

La regulación de cada canal, se puede realizar de **manera general** (modo usuario e instalador) o de **manera avanzada** (modo instalador).

- Al realizar pulsación corta se **activa/desactiva el canal**.
- Al realizar pulsación larga se **accede al menú general de ese canal**.

Al tener canales activos en la pantalla además lo veremos reflejado por una aureola en cada icono:

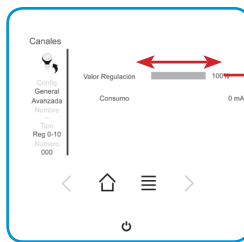


Cada tipo de canal tendrá su propia pantalla general y avanzada.

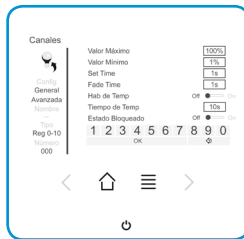
A continuación se mostrará las pantallas para cada tipo de canal.

5.4.1 Módulo regulador transformador electrónico

Tipo: Dimmer



Configuración general



Configuración avanzada

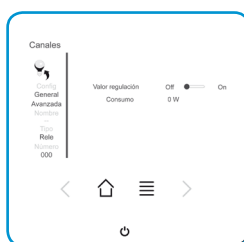
Configuración

En modo **“general”** se permite cambiar la intensidad del canal, deslizando el dedo sobre el slider zona de color gris. En cambio, la **avanzada** permite un control mas detallado (sólo en modo administrador).

- **Valor máximo:** valor máximo al que podrá regularse la luminaria.
- **Valor mínimo:** valor mínimo al que podrá regularse la luminaria.
NOTA: Para luminarias que al apagar hagan parpadeo se necesita aplicar un valor entre el 10 y el 20% dependiendo de la fuente que utilice, para solventar este problema.
- **Selección del tiempo de ‘set’ y ‘fade’:**
Set: Tiempo que tarda en llegar a la máxima iluminación. (Subida de la señal)
Fade: Tiempo que tarda en apagarse. (Bajada de la señal)
Tiempos máximos de Set y Fade: 5s.
- **Hab Temp:** Habilitar temporización, es decir, hacer de un módulo regulador o interruptor una función de temporizado para su apagado automático.
- **Tiempo de Temp:** Tiempo de temporización, tiempo que tardará en apagarse la luminaria asociada al módulo. Tiempo máximo de temporización: 1000s.
- **Estado bloqueado:** no permitir cambios en la luminaria por medio de las entradas auxiliares (pulsadores convencionales).

5.4.2 Módulo interruptor/Conmutador electrónico

Tipo: Rele



Configuración general



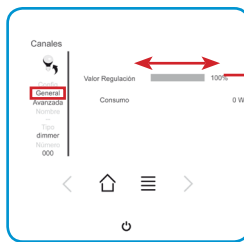
Configuración avanzada

Configuración

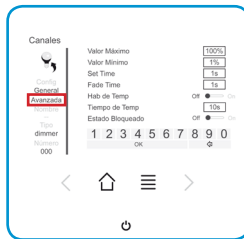
En modo **“general”** se permite cambiar el estado del canal. En cambio, la **avanzada** permite un control mas detallado (sólo en modo administrador).

Funciones explicadas con anterioridad en la página 29.

5.4.3 Módulo Regulador 0-10V



Configuración general



Configuración avanzada

Configuración
Cambio de
intensidad
deslizando el
dedo

Tipo: Reg 0-10

Configuración

En modo **“general”** se permite cambiar la intensidad del canal. Para regular, es necesario deslizar el dedo por el rectángulo sombreado en gris.

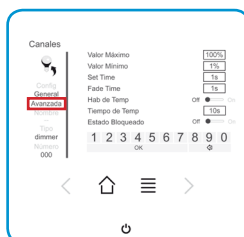
En cambio, la configuración **“avanzada”** permite un control mas detallado (sólo en modo administrador).

Funciones explicadas con anterioridad en la página 16.

5.4.4 Módulo de control persiana



Configuración general



Configuración avanzada

Configuración
Cambio de
intensidad
deslizando el
dedo

Tipo: Persiana

Calibración

Para poder controlar una persiana antes de nada es necesario calibrarla, así Scena podrá conocer el recorrido total de la persiana y tener un control de la posición exacto.

En la pantalla **avanzada** (sólo en modo administrador) se permite la calibración de las persianas simplemente apretando el **icono de calibración**.

Así la persiana empieza a bajar hasta que de señal el final de carrera y haga parar la persiana, a continuación realiza la misma operación pero en sentido opuesto, de tal manera la consola reconoce la posición de la persiana.

También es posible calibrar las persianas mediante **pulsadores** auxiliares de subir / bajar persiana. Para ello: pulsar durante **cinco segundos** los dos pulsadores auxiliares de la persiana hasta que ésta empiece a moverse (**no compatible con pulsadores con enclavamiento**).

IMPORTANTE

Si en el momento que se regula la persiana o instantes después de la calibración hay un corte de alimentación, es necesario volver a calibrar.

Configuración

Para el control de persianas, la pantalla **general** permite cambiar el valor de regulación de la persiana deslizando el dedo sobre el rectángulo gris, según el nivel de apertura que se desee de ésta.

La pantalla **avanzada** permite modificar el estado del canal y acceder a la calibración explicada con anterioridad.

5.4.5 Conversor DMX/PWM

Tipo: RGB

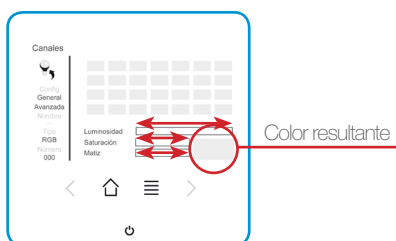
Configuración

Las luminarias RGB se puede configurar mediante la pantalla "**General**" o mediante "**Avanzada**". En el modo General se puede modificar el color directamente sobre una paleta de colores, más control de luminosidad, saturación y matiz del color.

*En este caso los datos de consumo no serán visibles.

Sobre la pantalla **Avanzada** (sólo en modo administrador), se puede modificar el valor individual del RGB y del Set y Fade time (explicados en la página 29).

En este caso se selecciona para modificar individualmente dentro del color seleccionado el nivel de Rojo (R, red), Verde (G, green) y Azul (B, blue) tal como se puede observar a continuación.

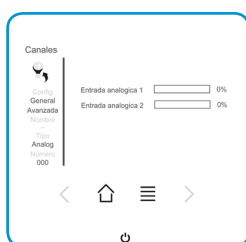


Configuración general



Configuración avanzada

5.4.6 Entrada Analógica



El canal de entrada analógica permite visualizar el **estado** de la entrada de los sensores que están vinculados a la consola.

*en este caso no existe configuración avanzada.

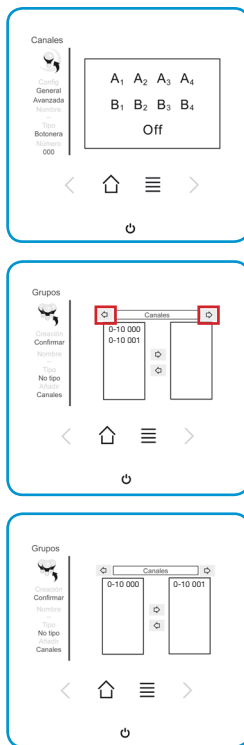
5.4.7 Entrada digital



El canal de entrada digital permite visualizar el **estado** de la entrada de los sensores que están vinculados a la consola.

*en este caso no existe configuración avanzada

5.4.8 Botonera



Tipo: Botonera

Configuración

En el caso de la botonera, la pantalla **general** es una reproducción de la botonera, es decir, funcionalmente es una reproducción de ésta.

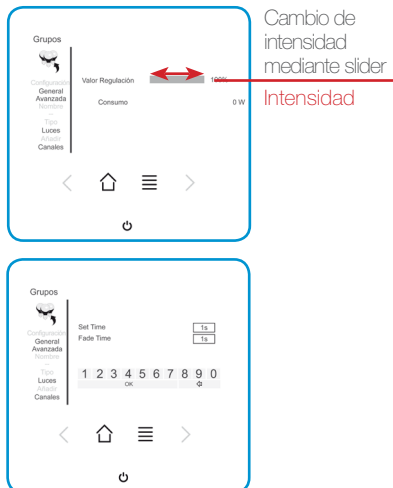
En la pantalla **avanzada** (sólo en modo administrador) se permite modificar la funcionalidad de cada botón de la botonera, ya sea para introducirle un canal, una escena o un grupo.

En la pestaña donde aparece "Canales" si se selecciona las flechas de desplazamiento derecha-izquierda aparecerá la posibilidad de introducir Canales, Grupos, Escenas o Secuencias de cada posición de la botonera.

Para agregar los canales, grupos o escenas pulsar el texto de éste para pasar de la zona izquierda donde aparece por defecto, a la zona derecha para incluirlos en la funcionalidad del botón.

Selección de los diferentes botones para una configuración completa de la botonera.


5.4.9 Reg Ext



Cambio de intensidad mediante slider.

Tipo: Reg Ext

Configuración

En modo "**general**" se permite cambiar la intensidad del canal, mediante el slider. 

En "**avanzada**" el tipo de pantalla es la misma que en el caso de módulo regulador trafo electrónico ([ver página 29](#)).

Un ejemplo de regulador exterior es el convertor DALI. El proceso de alta de un convertor DALI se debe realizar manualmente ([proceso detallado página 22](#)).

El convertor DMX-DALI permite diferentes modos de control sobre las luminarias conectadas a él, de manera que permite crear hasta un total de 6 grupos diferentes, es decir, 6 grupos con direcciones diferentes. [Para más información ver Anexo I.](#)

5.4.10 Módulo regulador transformador electrónico en paralelo (Paralelo)

Tipo: Paralelo

Configuración

Para configurar los reguladores en paralelo, en "**general**" se permite la regulación directamente.

En "**avanzada**" el tipo de pantalla es la misma que en el caso de módulo regulador trafo electrónico (ver página 29).

Al dar de alta un módulo transformador electrónico como paralelo, el direccionamiento físico de los switch será el mismo, internamente en la consola éste dispositivo ocupará dos direcciones DMX.

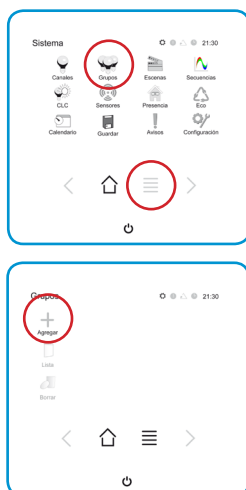
Ejemplo: Dirección de ambos dispositivos: 5, direcciones utilizadas por la consola: 5,6.



5.5 Creación de grupos

Un grupo es un conjunto de canales que se regulan de forma centralizada.

Por ejemplo controlar todas las luminarias de una estancia con el mismo nivel de luminosidad para todas ellas.



Para acceder a grupos, en la pantalla "Sistema", se accederá al icono "Grupos".

El **modo instalador** permitirá agregar todos los grupos que se deseen. Para agregar un grupo, pulsar **agregar**.

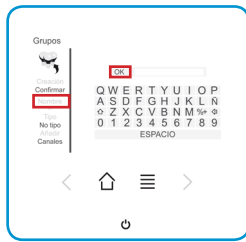
Dentro de un grupo se podrá modificar:

- Tipo de grupo
- Nombre del Grupo
- Selección de canales que lo forman.



Tipo de grupo

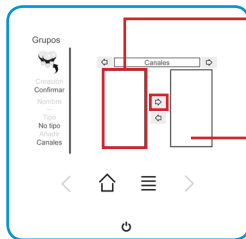
- **Luces:** control centralizado de luces
- **Persianas:** control centralizado de persianas
- **RGB:** control centralizado de luminarias RGB
- **Mixtos:** control centralizado de luces y persianas.



Nombre del grupo

Como se ha detallado en "Creación de canales", es posible modificar el nombre del grupo para que sea intuitivo.

Una vez introducido el nombre deseado es necesario darle al **OK**.



Listado de canales creados anteriormente.

Lista de canales que forman parte del grupo.

Selección de canales que lo forman

En esta pantalla aparecerán los canales de la instalación y simplemente seleccionando cada canal y apretando flecha a la derecha (superior) se incluirán en el grupo seleccionado. Para borrar un canal que se ha seleccionado a un grupo, el proceso es seleccionar ese canal y apretar flecha izquierda (inferior).

Finalmente confirmar para crear en el sistema ese grupo:

Una vez creado, para activar / desactivar el grupo pulsación corta.

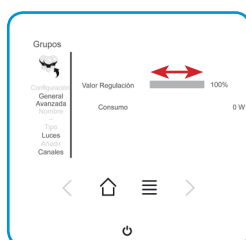
Al realizar pulsación larga se accede al menú general de ese grupo, [ver "Regulación de grupos" para más info.](#)

Si se desea eliminar algún grupo, se realizará siguiendo el método explicado con anterioridad para borrar canales.

5.6 Regulación de grupos

Scena permite **regular los grupos** como si se tratase de canales individuales, y de la misma forma, es decir, a través de pantalla de configuración "General" o "Avanzada" para cada tipo de grupos, ya sea de Luces, RGB, Persiana o Mixto.

5.6.1 Grupo tipo Luces



Tipo: Luces

Configuración **general** (pulsación prolongada sobre ese grupo): Permite regular o activar/desactivar el grupo y informa sobre el consumo de éste. Para regular, deslizar el dedo por el rectángulo marcado en gris.

En configuración **avanzada** se accede a la pantalla donde se puede modificar el Set y Fade time, explicados con anterioridad en el apartado de canales.



5.6.2 Grupo tipo Persianas



Tipo: Persianas

Configuración **general** (pulsación prolongada sobre ese grupo):

Permite regular o activar/desactivar el grupo y informa sobre el consumo de éste. Para regular, deslizar el dedo por el rectángulo marcado en gris.

En configuración **avanzada** no es configurable ningún tipo de parámetro.

5.6.3 Grupo tipo RGB

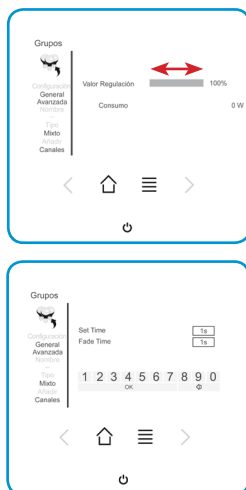


Tipo: RGB

Para el caso de un grupo de RGB's, de igual manera a la anterior se puede acceder a la pantalla "**General**" y a la "**Avanzada**". En el modo General se puede modificar el color directamente sobre una paleta de colores, o bien sobre la luminosidad, saturación y matiz del color.

Sobre la pantalla **Avanzada**, se puede modificar el valor individual del RGB y del Set y Fade time, explicados con anterioridad en el apartado de canales.

5.6.4 Grupo tipo Mixto



Tipo: Mixto

Un grupo mixto permitirá regular todas las luminarias o persianas con el mismo nivel de regulación.

En este caso, en configuración **general** (pulsación prolongada sobre ese grupo). Permite regular o activar/desactivar el grupo y informa sobre el consumo de éste. Para regular, deslizar el dedo por el rectángulo marcado en gris.

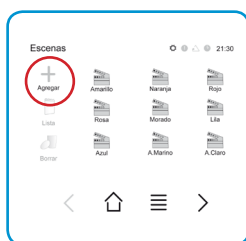
Si se pulsa el icono de **Avanzada** se accede a la pantalla correspondiente, donde se puede modificar el Set y Fade time, explicados con anterioridad en el apartado de canales. Si es un grupo de persianas no se podrá configurar el Set y Fade time.

5.7 Creación de escenas

Una **escena** es un conjunto de canales o grupos con regulaciones fijadas para cada uno de ellos, pudiendo ser estas de distinto valor, de esta manera se pueden combinar diferentes regulaciones para los diferentes canales o grupos.



Para acceder a escenas, en la pantalla "**Sistema**", se accederá al icono "**Escena**".



Al acceder al menú de escenas aparecerá un listado de escenas predefinidas de colores: Amarillo, Naranja, Rojo, Rosa, Morado, Lila, Azul, Azul marino, Azul claro, Verde, Turquesa, Verde, Verde claro. Para que la escena se active es necesario tener un canal o grupo RGB creado y se debe asociar a la escena ([Ver creación de canales página 26](#)).

Si se desea agregar una escena personalizada, pulsar "**Agregar**".



Dentro de una escena se podrá modificar:

- **Tipo de escena**
- **Nombre de escena**
- **Selección de canales que lo forman.**

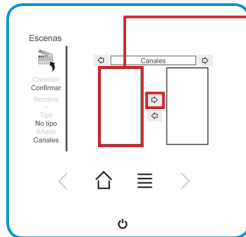
Tipos de escena

Secuencial, permite su utilización en secuencias, normal no lo habilita.

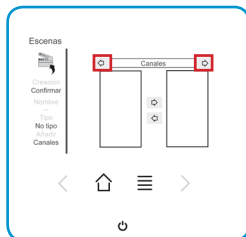
Nombre de la escena

Pulsar Nombre para modificar o agregar un nombre. Para aceptar pulsar el icono **OK**.





Seleccionar el canal que se desea añadir a la escena y pulsar flecha hacia la derecha para incluirlo en esa escena



Selección de canales o grupos

Se hallará una lista de canales y grupos que han sido creados anteriormente. Se deberá seleccionar aquellos que se desean agregar a la escena. Seleccionar el canal que se desea añadir a la escena y pulsar flecha hacia la derecha para incluirlo en esa escena.

Para pasar de canales a grupos, seleccionar flecha izquierda/derecha. Una vez creada, para activar / desactivar la escena pulsación corta.

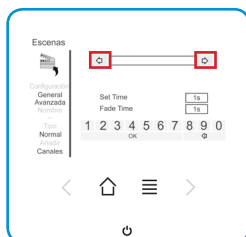
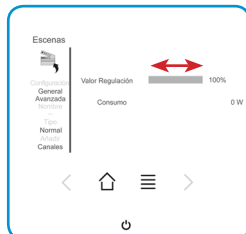
Al realizar pulsación larga se accede al menú general de ese grupo, [ver "Configuración de escenas" para más info.](#)

Si se desea eliminar algún grupo, se realizará siguiendo el método explicado con anterioridad para borrar canales.

5.8 Configuración de escenas

Una vez creada la escena, tal como sucede con los canales y grupos, Scena permite configurar la escena de manera **"general"** y **"avanzada"**.

Si en la pantalla donde aparecen la lista de escenas se accede a una de ellas, mediante pulsación larga, se permite configurar ambas posibilidades.



En la pantalla **general**, se puede modificar momentáneamente el valor de regulación de todo el conjunto de canales que forman la escena.

En pantalla **avanzada**, se permite modificar las regulaciones **individuales** de los canales o grupos que forman la escena.

Para pasar por todos los canales/grupos que forman parte de la escena pulsar tecla derecha/izquierda y modificar en cada uno de ellos el valor de regulación que se desee para esa escena.

*Si en la escena se ha introducido un RGB se podrá configurar tal como se puede si fuera un canal simple en su pantalla de avanzada, como se puede observar a continuación.

5.9 Creación de secuencias

Una secuencia es la sucesión de distintas escenas. De este modo dotamos de dinamismo la iluminación. Para entrar en el menú secuencias, pulsar sobre **"Secuencias"** en la pantalla **"Sistema"**.



Al acceder al **menú secuencias**, se accederá a la pantalla donde aparecen las secuencias predefinidas. Para que la secuencia funcione correctamente es necesario que las escenas predefinidas tengan asociadas una/s luminaria/s. [Ver selección de canales o grupos en menú Escenas, página 38.](#)

Si se desea agregar una secuencia, pulsar agregar, si se desea modificar mantener pulsación larga sobre la que se desee modificar.

Dentro de una secuencia se podrá modificar:

- **Tipo de secuencia**
- **Nombre de la secuencia**
- **Selección de canales que lo forman.**

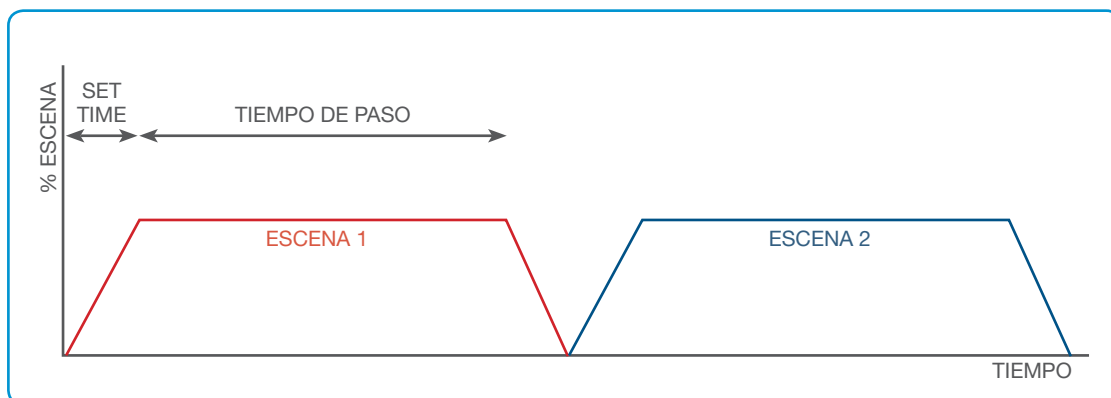


Tipo de la Secuencia

- **Único:** La secuencia lineal se obtendrá una secuencia de escenas con un principio y un fin: Sea E1 la primera escena, E2 la segunda y E3 la tercera (E1, E2, E3)
- **Cíclico:** La secuencia de escenas será infinita que se irá repitiendo hasta que no apaguemos dicha secuencia: (E1, E2, E3, E1, E2, E3...)
- **Zig-Zag:** La secuencia se realizará de manera ida y vuelta, es decir: (E1, E2, E3, E3, E2, E1...).

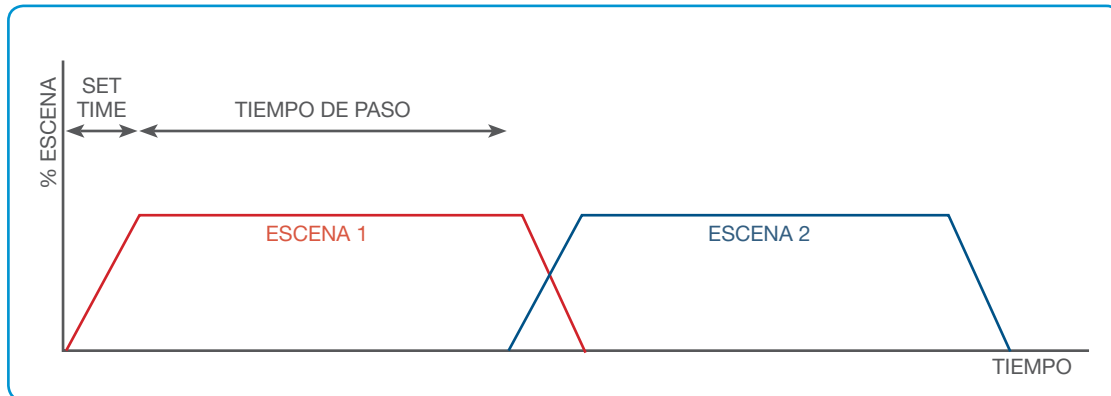
Modo 1

Cada escena se activará durante un tiempo determinado sin que se sumen entre ellas. Cada escena tendrá un tiempo de subida y de bajada, para que en encendido y apagado de ésta sea progresivo.

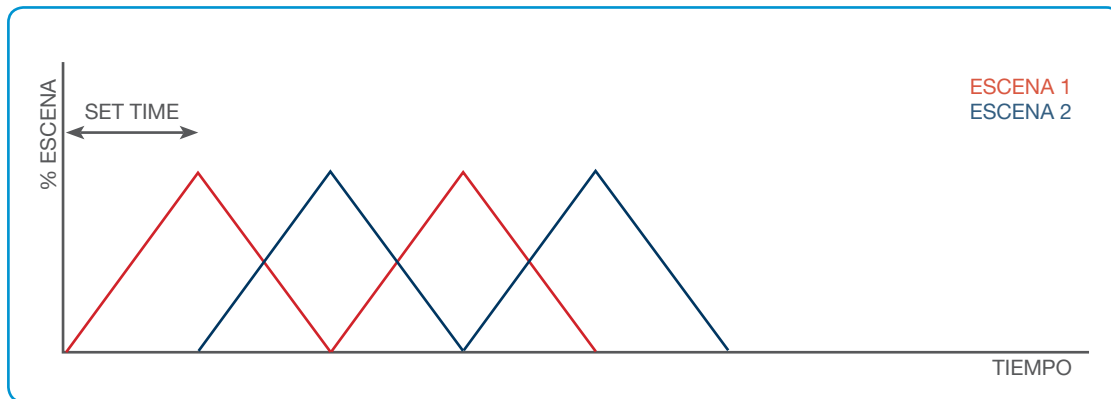


Modo 2

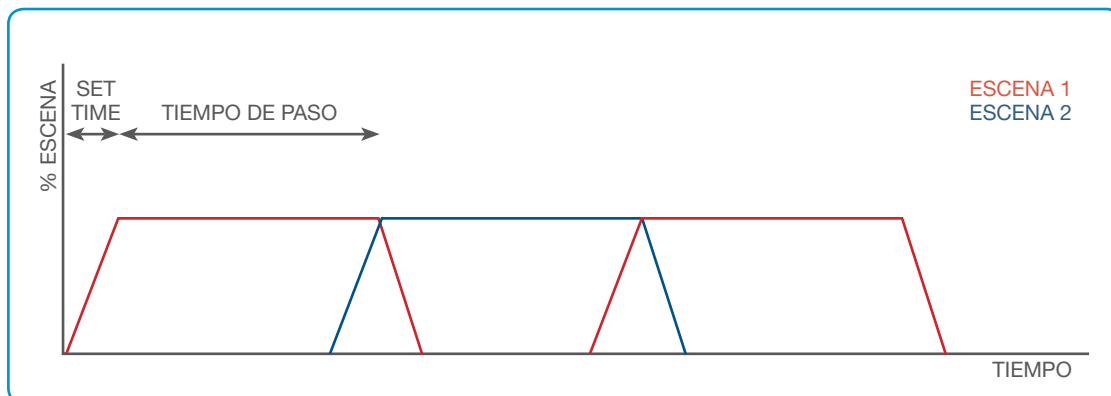
Cada escena se activará durante un tiempo determinado (Tiempo de paso) sumándose entre ellas durante el tiempo de encendido y apagado (Set time) de cada una de ellas, de manera que la transición de una escena a otra sea progresiva.

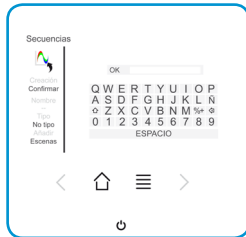
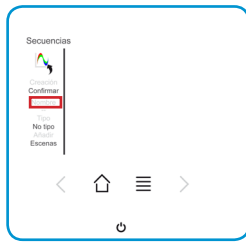
**Modo 3**

Cada escena se activará durante un tiempo de subida (Set time) y de bajada, no tiene tiempo con la escena estable, de manera que la escena que se esté apagando se sumara con la siguiente escena. El efecto que se consigue es de continuo movimiento.

**Modo 4**

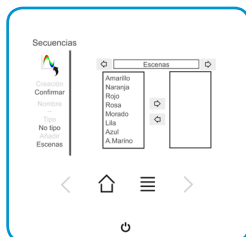
Cada escena se activará durante un tiempo determinado (Tiempo de paso), la suma con la siguiente escena durante el tiempo (Set time) se realizará sumando fade con el set de la siguiente escena, de tal forma que se consigue un efecto de gradiente:





Nombre de la Secuencia

Tenemos un máximo de 9 caracteres para nombre el grupo deseado. De la A-Z y del 0-9.



Añadir Escenas

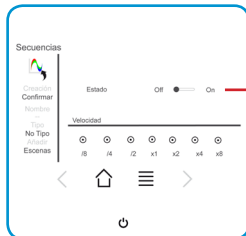
Permite añadir las escenas que se deseen a la secuencia, es necesario que las **escenas** creadas con **anterioridad** estén **habilitadas** para ser usadas en secuencia (**Escena>Tipo>Secuencial**).

Scena permite modificar la configuración de la secuencia, tanto de una manera "General" como "Avanzada".

En la pantalla general se permite activar o desactivar la secuencia y cambiar su velocidad.

En la pantalla avanzada se permite modificar distintos parámetros de cada secuencia.

- **Duración de paso:** Tiempo asociado a cada escena de la secuencia, en modo 3 éste tiempo es 0.
- **Set time:** Tiempo de subida y bajada de cada escena.
- **Duración total:** Tiempo total de la secuencia.



Activar o desactivar la secuencia



Pantalla avanzada

Modificar parámetros

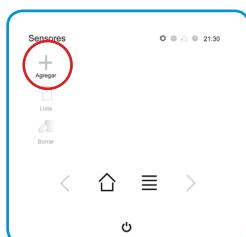
5.10 Creación de sensores

Un sensor en Scena es un dispositivo capaz de detectar una señal eléctrica a 230V procedente de un detector, pulsador o cualquier otro elemento.

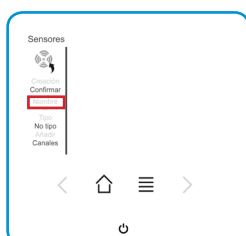
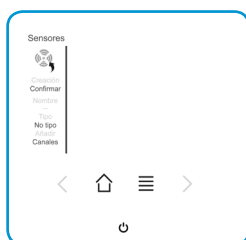
Para la creación de un sensor necesitamos un módulo Scena (Módulo conversor de señales digitales) y haber dado de alta un canal de tipo "digital".



Si en la pantalla Sistema se accede a **Sensores**, se accederá a una pantalla donde aparecerán los sensores. Si se está en el **modo instalador** se podrá **dar de alta o modificar un sensor**.



Si se desea agregar un sensor, pulsar "**Agregar**", para dar de alta un sensor en el Scena es necesario seguir los pasos que se describen a continuación.



1. Nombre del sensor

Tenemos un máximo de 9 caracteres para definir el nombre. De la A-Z y del 0-9.

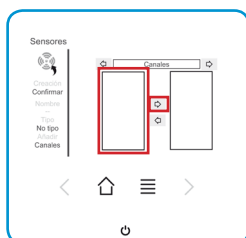




2. Tipo de sensor

Hay que diferenciar el tipo de sensor según sea pulsador o detector y según su contacto, diferenciando **NA** o **NC**

Las funcionalidades variarán dependiendo del tipo de sensor.



3. Añadir canales

Relaciona éste sensor con su entrada a la consola, es decir, con el canal de entrada digital. Para este paso es necesario haber dado de alta un canal de entrada digital que permita vincular la entrada con el sensor que se acaba de crear.

* Para vincular un canal a un sensor, hace falta seleccionarlo e incluirlo en la lista de la derecha de la pantalla Canales.

5.11 Configurar Sensores

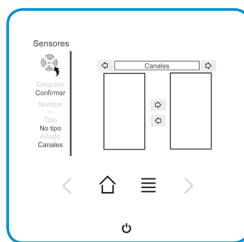
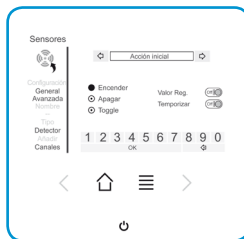
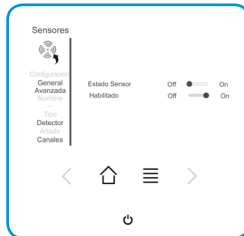
Previamente se debe haber dado de alta un canal tipo digital (ver página 27), y haber creado un sensor con esa entrada del canal digital (ver página 39).

Se debe diferenciar entre dos tipos de sensores, tipo pulsador o bien tipo detector.

Para acceder al menú para configurar el sensor, realizar pulsación larga sobre su icono.

5.11.1 Sensor pulsador

Si se ha creado un sensor del tipo **pulsador NA** o **NC**.



Si se accede a la pantalla general del sensor.

En la pantalla "General" se puede observar el estado del sensor, es decir la señal que se recibe del sensor, y si está habilitado en la consola.

En la pantalla "Avanzada" se puede seleccionar la función de este sensor.

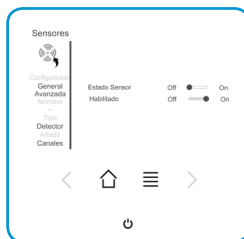
- **Encender:** Al detectar enciende el canal en cuestión.
- **Apagar:** Al detectar apaga el canal en cuestión
- **Toggle:** Al detectar cambia el estado del canal
- **E. Aux:** Permite mediante pulsación prolongada cambiar el valor de regulación.

Dependiendo de la función que se desee incorporar se desplegarán diferentes pestañas para su configuración. Como en la pantalla anterior, si se selecciona Encender, se puede activar a un **valor de regulación** (Valor Reg) o bien que este encendido sea **temporizado** (Temporizar), no se pueden realizar las dos opciones simultáneamente. Si se accede a canales en la pantalla sensor, se puede modificar éstos dos parámetros:

- **Canales:** Modificar el canal de control de este sensor. (Es necesario haber dado de alta un canal como tipo digital, ver página 32).
- **Elementos:** Se puede añadir o modificar los elementos sobre los que actuará el sensor, es decir, canales, grupos, escenas, secuencias y presencia.

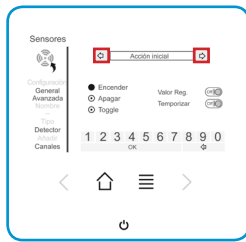
5.11.2 Sensor detector

Si previamente se ha creado un sensor del tipo **detector NA** o **NC**.



Si se accede a la pantalla general del sensor.

En la pantalla "General" se puede observar el estado del sensor, es decir la señal que se recibe del sensor, y si está habilitado en la consola.



En "**avanzada**" se pueden modificar los siguientes valores:
Dependiendo de la función que se desee incorporar se desplegarán diferentes pestañas para su configuración.
Si pulsamos sobre las flechas podemos configurar los mismos parámetros para el momento de detección (**Acción Inicial**) y para el momento de dejar de detectar (**Acción Final**).

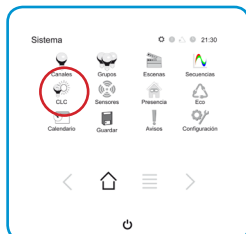
Acción inicial o final

- **Encender:** Al detectar enciende el canal en cuestión.
- **Apagar:** Al detectar apaga el canal en cuestión
- **Toggle:** Al detectar cambia el estado del canal
- **Valor Reg:** Para la acción seleccionada (Encender, Apagar o Toggle), cambiar el valor de regulación del canal, grupo o escena que controle el sensor.
- **Temporizar:** Para la acción seleccionada (Encender, Apagar o Toggle), temporizar su acción.

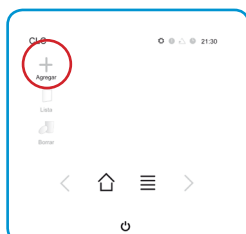
*Para la acción final se debe pulsar la flecha derecha o izquierda, y se podrán modificar los mismos parámetros pero para la acción final del detector, es decir, cuando el detector deja de detectar.

5.12 Creación CLC

Un **CLC** es un sensor analógico mediante el cual podemos mantener un nivel constante de luz en una zona aprovechando la luz exterior, gastando únicamente lo necesario para nuestras necesidades.
Para la creación de un CLC es necesario tener en la instalación un sensor analógico y haber instalado un dispositivo Scena (Módulo de entradas analógicas).
Es necesario haber dado de alta un canal como entrada analógica ([ver página 27](#)).



Para agregar o modificar los parámetros de un CLC, se debe pulsar CLC en "**Sistema**".



Para agregar un CLC, pulsar "**agregar**".



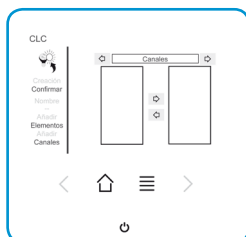
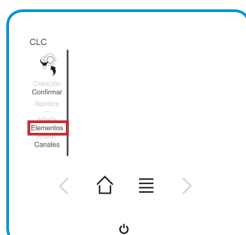


Para dar de alta un CLC en el Scena es necesario seguir los pasos que se describen a continuación:

1. Nombre CLC

Tenemos un máximo de 9 caracteres nombre el grupo deseado. De la A-Z y del 0-9.

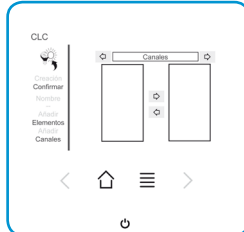
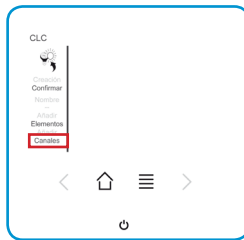
Para confirmar pulsar **OK**.



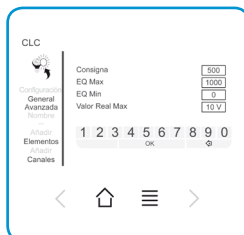
2. Elementos

Relaciona los canales o grupos que se desee controlar con el sensor CLC.

Para introducir un canal o grupo al sensor, se selecciona en la lista izquierda y se pulsa el icono derecha para trasladarlo hacia la lista de la derecha.



Pantalla General



Pantalla Avanzada

3. Canales

Es necesario haber creado un **canal de sensor analógico** para que la consola relacione el sensor analógico con un canal.

El dispositivo Conversor señales analógicas tiene **2 entradas**, con lo cual en la zona izquierda aparecerán éstas dos entradas, seleccionar la que interese dependiendo de la instalación. Para configurar el CLC disponemos del modo general y el avanzado. A continuación se ven los aspectos editables en cada caso respectivamente:

En la **pantalla General** se puede comprobar la captación del sensor y su estado.

En la **pantalla Avanzada**, se pueden modificar algunos valores característicos del sensor.

Se puede configurar la consigna en **Luxes** que gobernará los canales que estén vinculados al CLC.

EQ Max y **EQ Min** es el rango de iluminación del sensor, para ello es necesario consultar las características técnicas de éste. En éste caso se utiliza el sensor de luminosidad SIMON **Ref. 9000570-039**. El rango de éste es (0-1000Lux) y salida de 0-10V

EQ Max: Rango de luminosidad máxima, en este caso 1000 lux.

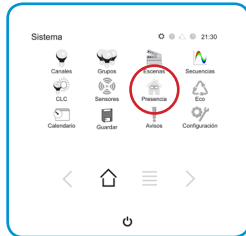
EQ Min: Rango de luminosidad mínima, en este caso 0 lux.

Valor Real Max: Fija el máximo valor de salida del sensor, en este caso 10V.

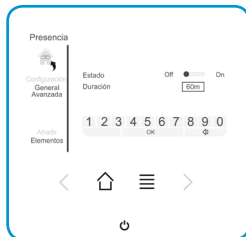
5.13 Simulación de presencia

La simulación de presencia es un método de simulación que activa o desactiva aleatoriamente canales o grupos, y que permite realizar una simulación para que parezca que la vivienda esta habitada.

Un ejemplo sería encender las luces de algunas estancias durante diferentes periodos de tiempo.



Acceder a Presencia a través de la **pantalla Sistema**, se establece la **pantalla de configuración General**, en la cual podemos **activar** y **desactivar** su estado y duración.

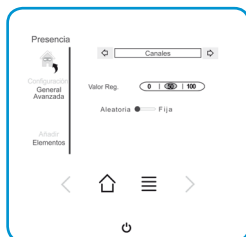


Pantalla General

En esta pantalla **General** se puede comprobar el estado de la función simulación de presencia y la duración de esta función al activarla.

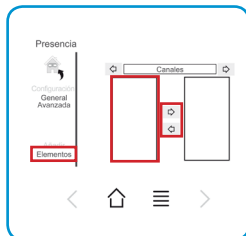
Tiempo máximo de duración del ciclo de presencia es de 1000 minutos.

La primera acción una vez activado el modo presencia tarda entre 20 y 60 min.



Pantalla Avanzada

En la pantalla **Avanzada** se permite seleccionar el canal y el valor de regulación de éste. También hay la opción de seleccionar entre una **simulación aleatoria** (activación aleatoria de los canales) y **fija** (activación de los canales).



Elementos

Si se accede a Elementos, se pueden incluir aquellos canales que se desee que se activen para la simulación.

Si se seleccionan las flechas derecha e izquierda se accederá a **canales o grupos** para seleccionar que canales o grupos se desea activar. Para ello es necesario pulsar sobre el canal y seguidamente sobre la flecha derecha.

5.14 ECO

Eco es un sistema de control de la potencia consumida de la instalación.

Permite fijar unos límites de potencia consumida, de tal manera que no se permite superarlos. Además se puede limitar toda la instalación o solo canales concretos.

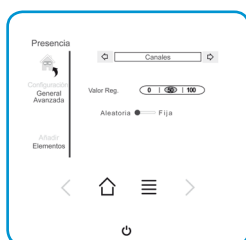
Se puede programar distintas prioridades para que en el caso de sobrepasar el límite se desconecten, o bien reduzcan su potencia unas u otras luces.

Para luminarias PWM o DALI los consumos no podrán ser gestionados.



Pantalla General

En la pantalla "**General**", aquella que aparece inmediatamente después de mantener pulsado el icono ECO, permite habilitar o deshabilitar ECO además de establecer el umbral de potencia a admitir.

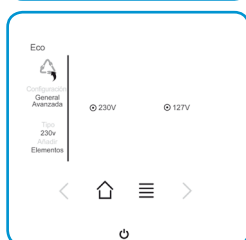
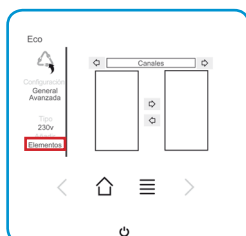


Pantalla Avanzada

En "**Avanzada**" se puede cambiar la prioridad de cada canal así como la potencia que se le permite.

Prioridad Alta, al sobrepasar la potencia especificada ese canal no se deshabilitará.

Prioridad Baja, al sobrepasar la potencia especificada ese canal se deshabilitará.



Elementos

Para acceder a los **elementos** que regulará ECO en caso de superar el umbral de potencia, pulsar "**Elementos**".

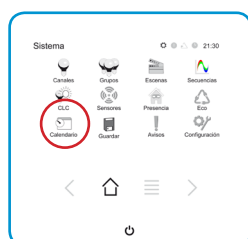
Para añadir esos canales, trasladar los canales de la lista izquierda a la derecha.

Si se accede a **Tipo**, te permite seleccionar entre el modo ECO para zonas donde la red de alimentación sea de 230V y zonas donde la red sea de 127V.

5.15 Calendario

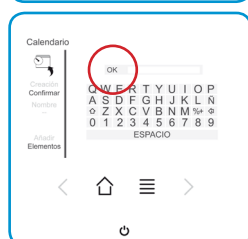
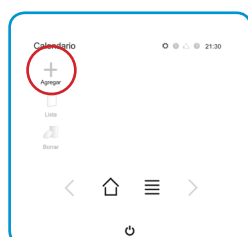
Calendario es una aplicación que permite **añadir programaciones horarias y diarias**.

Con lo cual, se puede programar para día y hora la activación de un canal, grupo, escena y secuencia, además de poder activar o desactivar el modo CLC, Presencia o ECO.



Para dar de alta una programación en el Scena es necesario seguir los pasos que se describen a continuación.

Acceder desde la pantalla **Sistema a Calendario**.



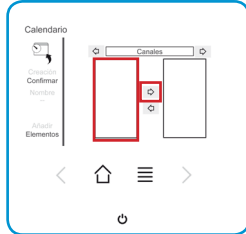
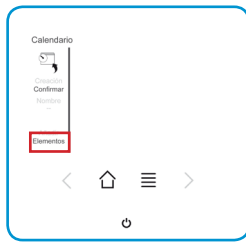
Configuración

Inmediatamente después de acceder a Agregar, aparece la pantalla respectiva para configurar.

1. Nombre del Calendario

Tenemos un máximo de 9 caracteres para nombre. De la A-Z y 0-9.

Para aceptar pulsar **OK**.



2. Elementos

Añadir elementos. Se pueden añadir tanto, **canales, grupos, escenas, secuencias, CLC, Presencia o ECO** a la programación horaria. Para incluirlos en la programación se debe desplazar el objeto a la lista de la derecha.

Para guardar las modificaciones pulsar **Confirmar**.



3. Configuración

Una vez creado el calendario se puede empezar la configuración, para ello realizar **pulsación larga** sobre la programación calendario creada con anterioridad.

En esta **pantalla General**, se permite únicamente la visualización de la programación.

- **Hora Inicio:** Hora de activación de las funciones introducidas.
- **Hora final:** Hora de desactivación de las funciones introducidas.
- **Valor inicial:** Estado de las funciones asociadas a la programación cuando se active.
- **Valor final:** Estado de las funciones asociadas a la programación cuando se desactive ésta.
- **Días de la semana:** selección de los días que se activará la programación.

En la pantalla **Avanzada** se permite realizar la programación horaria, de todos los parámetros explicados anteriormente.

5.15.1 Excepciones

Se pueden realizar excepciones de las programaciones horarias que se hayan realizado.

Por ejemplo días festivos que se desee anular la programación horaria y semanal realizada en Calendario.



Al acceder a Excepciones, la **pantalla general** sirve para visualizar las excepciones realizadas.

En la **pantalla Avanzada** se permite programar la fecha, agregar una nueva o borrar una excepción.

5.15.2 Vacaciones

De la misma manera que si fuera en el "Calendario", se puede acceder a "Vacaciones". Con la misma funcionalidad que una programación con calendario pero incluye una fecha de inicio y una fecha final.

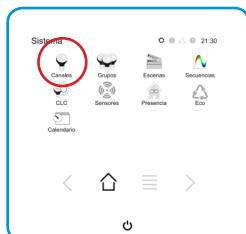


En la **pantalla General** se puede comprobar el estado de la programación y sus características principales.

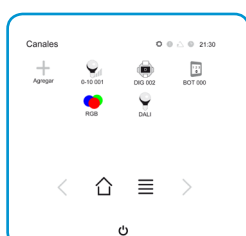
En la **pantalla Avanzada** se puede configurar la programación, tal como se ha explicado con anterioridad en Calendario.

En la pantalla elementos se seleccionarán las programaciones horarias que se han de efectuar en el periodo de vacaciones.

5.16 Configurar pantalla de inicio

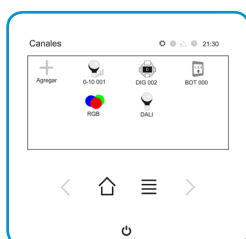


Una vez dentro del **modo instalador**, en la **pantalla Inicio** acceder a **Agregar** e inmediatamente se accede a la **pantalla Sistema** donde se puede seleccionar que función se desea incorporar, siguiendo con el ejemplo, si se pulsa **Canales**, saldrá una lista con los canales dados de alta que se pueden incluir en la pantalla de Inicio (es necesario crearlos previamente, proceso detallado anteriormente).



Como se puede observar a continuación, aparece una pantalla con la lista de canales que se pueden incluir en la pantalla de Inicio. En este ejemplo nos encontramos con los siguientes canales.

Como se puede observar en este ejemplo, la pantalla de Inicio quedaría configurada de ésta forma.



5.17 Guardar

Scena dispone de guardado automático, en caso de bajada de tensión o corte del suministro eléctrico, al volver la tensión Scena conservará la programación realizada.



En la pantalla **"Sistema"**, acceder a **"Guardar"**.

El Sistema realiza guardados automáticos cada 30 segundos.

5.18 Configuración



Si se desea realizar algún cambio en la configuración de Scena, hace falta acceder desde la pantalla **"Sistema"** a **"Configuración"**.

Dentro de "Configuración" aparecen una serie de funciones para modificar algunos parámetros de Scena.

Las funciones resaltadas solo se puede acceder a ellas mediante el **modo instalador**, [ver página 25 Acceso a modo instalador](#).

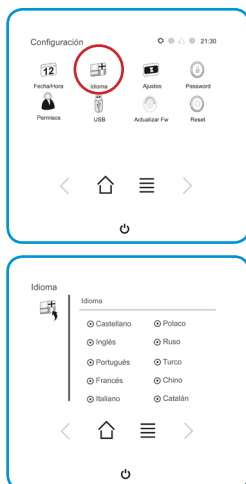
5.18.1 Fecha y Hora



En la pantalla **Sistema** si se pulsa sobre el icono **Fecha/Hora** se accederá a una pantalla donde se pueden realizar cambios en la hora, día, mes y año que aparece en Scena.

*El cambio de horario Invierno/Verano se debe realizar manualmente.

5.18.2 Idioma



Scena permite cambiar el idioma a **10 idiomas diferentes**.

*Al cambiar el idioma, los nombres de las Escenas predefinidas serán traducidos, los nombres de los elementos creados no podrán ser traducidos.

5.18.3 Ajustes



Scena permite configurar su **pantalla de reposo**. Se puede programar el tiempo de apagado automático entre las opciones, **Off**, **1** o **5 minutos**.

Scena permite que en su pantalla de reposo aparezca el logo SIMON Scena, para ello se puede habilitar o deshabilitar con la opción Scena.

5.18.4 Password



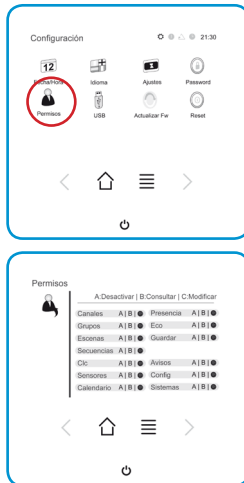
Permite modificar directamente el password **para acceder al sistema en modo instalador**.

En la pantalla Password introducir la nueva contraseña y pulsar **OK**.

*El nuevo código debe de ser de **4 dígitos**.

5.18.5 Permisos

Limitar las funciones a las que puede tener acceso el usuario.



De esta manera el usuario final no puede acceder a todos los recursos de Scena. Tal y como aparece en la anterior imagen, el usuario podría modificar todos los recursos de Scena, ya sea crear escenas, grupos, canales, programaciones horarias etc.

Ejemplo

Si en **Escenas** se posiciona **A**, el usuario solo podrá encender o apagar la escena, no permite modificar el nivel de regulación.

Si en **Sistema** se posiciona **A**, el usuario no podrá acceder a la pantalla Sistema, es decir, solo podrá tener recorrido por la pantalla de Inicio.

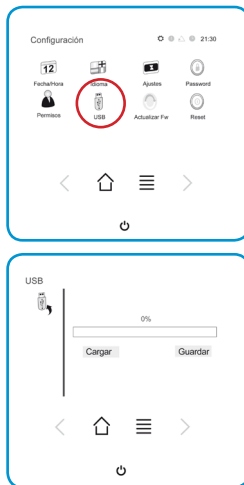
Posición A: El usuario solo puede activar o desactivar el canal, escena, secuencia o programación que se le permita.

Posición B: El usuario puede activar o desactivar el canal, escena, secuencia o programación y además puede consultar su estado.

Posición C: El usuario puede activar o desactivar, además de modificar sus parámetros y visualizar su estado.

5.18.5 USB

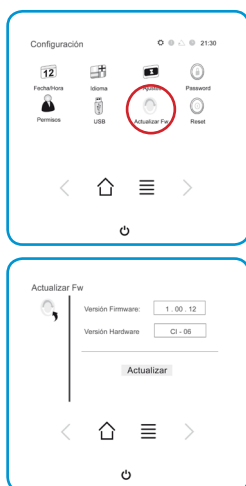
Permite cargar y grabar la configuración del Scena en una memoria USB. De esta manera se permite guardar una programación y trasladarla a otro Touch Light Manager.



Pulsar **Cargar** para cargar la programación que se halla en el USB.

Pulsar **Guardar** para guardar la programación en una memoria USB.

5.18.6 Actualizar Fw

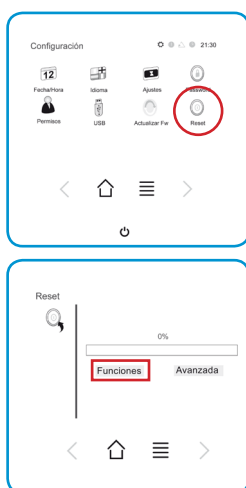


Permite actualizar el **firmware del Scena**, es necesario insertar **memoria USB** con los ficheros de actualización.

*Importante: los ficheros de actualización del firmware deben estar en la raíz del sistema USB, es decir no deben estar dentro de carpetas en la memoria USB.

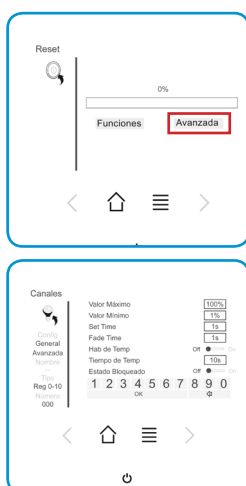
5.18.7 Reset

Permite resetear la configuración que se haya realizado en Scena.



Reset de Funciones

Resetea las funciones creadas volviendo a la configuración predeterminada sean canales, grupos, escenas, etc.

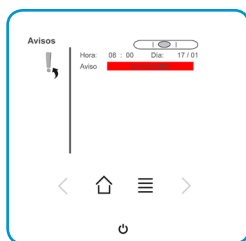


Reset de Avanzada

Reset indicado para canales, para devolver a los valores predefinidos los parámetros que se pueden modificar en la pantalla Avanzada de cada Canal.

5.18.8 Avisos

Esta pantalla permite **verificar la instalación**, ya que detecta fallos en la instalación, ya sea por pérdida de comunicación y por pérdida de potencia de los módulos Scena.



Fallo de comunicación

Si es un fallo de comunicación aparecerá **Comms** y la **dirección** en el aviso.

Fallo por potencia

Si es un fallo por potencia aparecerá **AC** y la **dirección** en el aviso.

Refiere a un problema con el abastecimiento de la luminaria, por ejemplo, que ésta requiera más potencia de la que puede abastecer el módulo.

Como en el ejemplo anterior, se puede observar en la pantalla Avisos, que existe un fallo de comunicación entre la consola Touch LightManager y el dispositivo regulador con la dirección 000.

Anexo I: Instalación Prototipo

Índice

1. Introducción	59
2. Conexionado tipo	60
3. Direccionamiento físico de los canales	61
4. Programación en la consola	62
4.1 Acceso modo instalador	63
4.1.1 Comprobación instalación, Pantalla Test	63
4.2 Creación de los canales	64
4.3 Configurar pantalla de Inicio	67
4.4 Configurar entrada de pulsador	68

1. Introducción

Como ampliación al manual de usuario se propone a continuación una guía de instalación y de programación de una instalación base.

Para que la instalación sea la adecuada, se ha configurado una instalación con algunos de los elementos y dispositivos que abarcan desde el control de RGB hasta balastos de fluorescencia y halógenas.

La instalación prototipo consta:

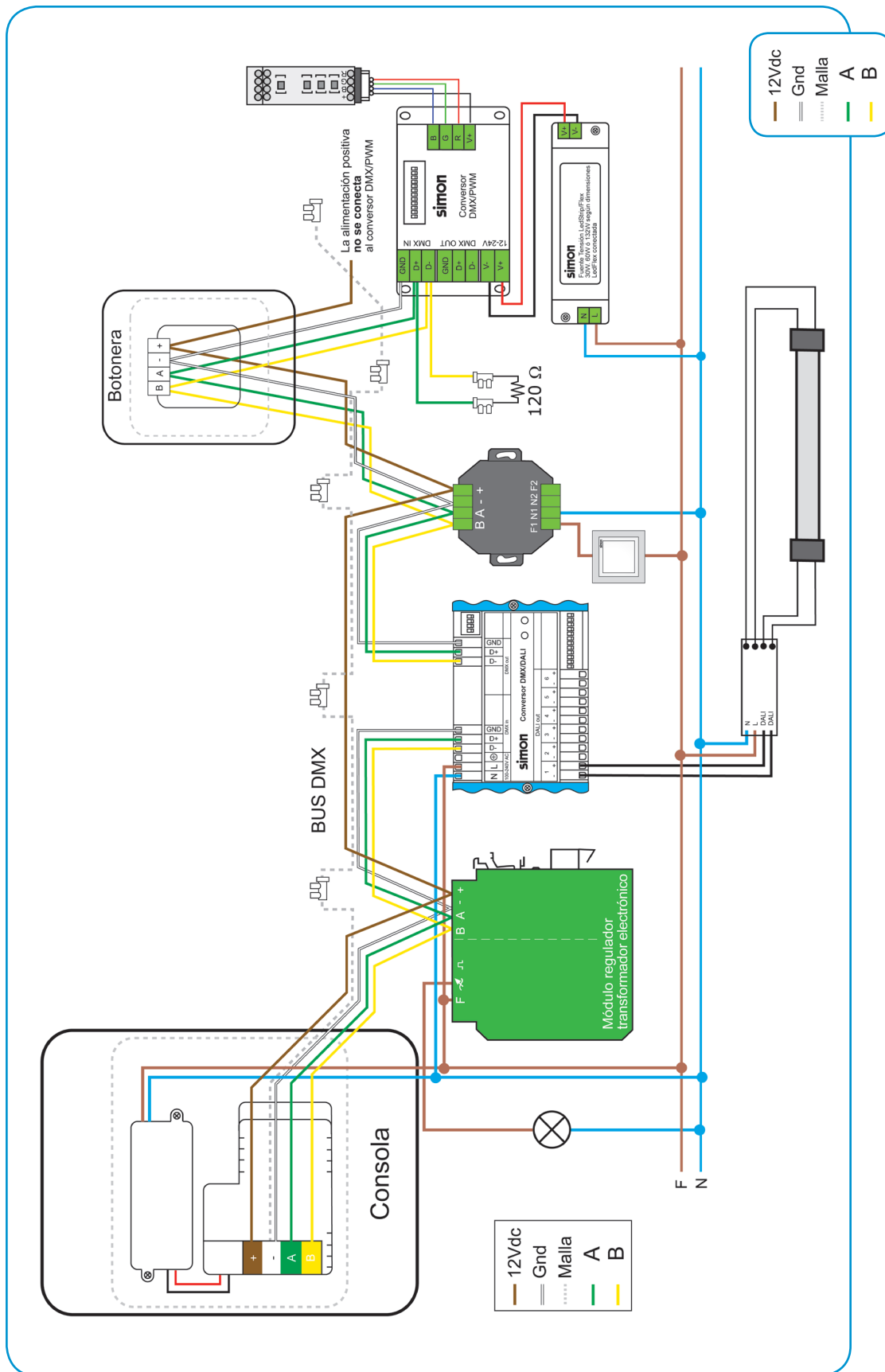
- **Consola Touch LightManager**
- **Botonera Touch LightKeypad**
- **Tira Led flex RGB**
- **Convertor DMX-PWM para tira RGB**
- **Fuente Led StripFlex para el convertor DMX-PWM**
- **Balasto de fluorescencia**
- **Convertor DMX-DALI para el control del balasto**
- **Bombilla halógena**
- **Pulsador**
- **Convertor de señales digitales**

Como se puede comprobar a continuación, la conexión de los elementos es su parte de datos se realiza con un cable FTP de datos apantallado. La alimentación de los dispositivos se realiza mediante cable de fase y neutro a 230V a excepción del convertor DMX-PWM que trabaja a 12V.

La asociación de los dispositivos se realiza en serie, de manera de que al último dispositivo se le asociará una resistencia de 120ohms entre los dos terminales de datos.

A si mismo se podrá comprobar como se conecta el cable de malla entre los dispositivos.

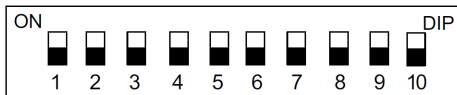
2. Conexionado tipo



3. Direccionamiento físico de los canales

Asociar una dirección a cada dispositivo, teniendo en cuenta los elementos como los convertidores que deben tener **direccionamiento superior a 20** para evitar interferencias.

Por tanto:

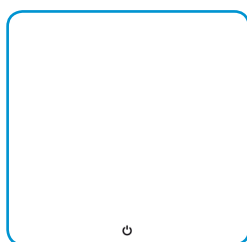


Dispositivo	Dirección	Pines del switch a ON
Módulo regulador transformador electrónico	1	
Módulo de entrada digital	2	
Botonera	Automática	No tiene switch ND
Convertor DMX-PWM	21	
Convertor DMX-DALI	31	

4. Programación en la consola

Para una programación óptima de los dispositivos es necesario reconocer que dispositivos son compatibles con **DMX** y que dispositivos no lo son y necesitan un convertor, hecho fundamental pues los dispositivos como son los convertidores de protocolo se deben dar de alta en la consola de manera manual.

Para realizar la programación en Scena:



Pantallas generales de **Scena**, **Standby**, **carga e inicio** respectivamente.
Si se pulsa al icono **"lista"** se accederá a la pantalla "sistema"

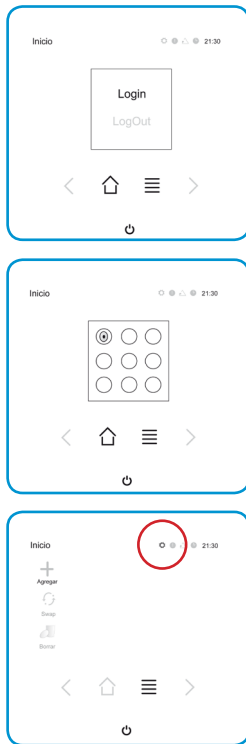
La pantalla de Sistema permite al usuario acceder a todos los recursos de Scena que se pongan a su disposición.

4.1 Acceso modo instalador

Una vez conocidas las pantallas básicas del sistema, a continuación se detallarán los pasos para una correcta y sencilla instalación.



Acceder al modo instalador manteniendo pulsado el icono **ON/OFF**.

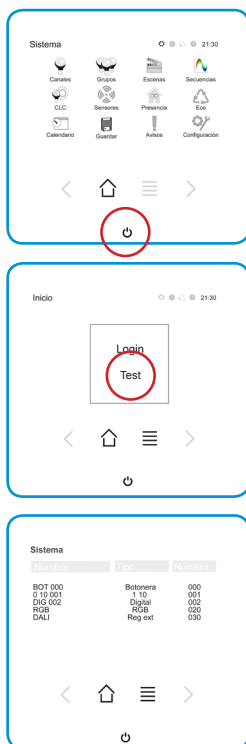


Seguidamente al seleccionar Login se pasará a una pantalla para la introducción de la contraseña, la predeterminada es **1,2,3 y 4** (los 4 primeros botones de izquierda a derecha / arriba y abajo por orden).

Una vez introducida la contraseña aparecerá la pantalla de inicio de instalador con nuevas herramientas del sistema:

Además, siempre que nos encontremos en modo instalador, aparecerá iluminado un icono de **engranaje**.

4.1.1 Comprobación Instalación, Pantalla Test



Una vez se está en modo instalador, si se mantiene pulsado el botón de encendido pasamos a la pantalla Login, se nos despliega una nueva opción.

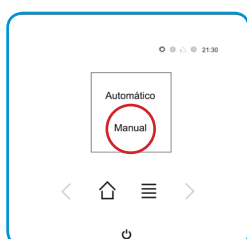
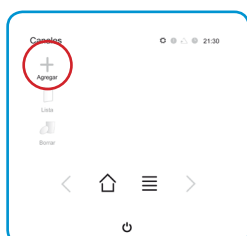
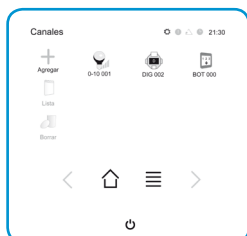
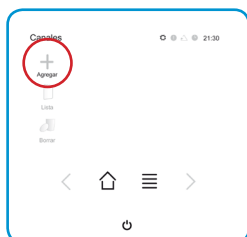
Test es un método de reconocer los dispositivos conectados y comprobar su comunicación con la pantalla Touch LightKeypad.

Como se puede comprobar en el ejemplo, la lista nos ofrece ordenados los módulos conectados, con su nombre y su dirección, en caso de no haber buena comunicación o directamente que no hubiese comunicación el canal quedaría remarcado en rojo.

IMPORTANTE

Los módulos conversores de protocolo (DMX-PWM y DMX-DALI) no serán identificados mediante TEST el resto de dispositivos si serán identificados y comprobados. Únicamente aparecerán los conversores si previamente se han dado de alta manualmente en la consola Touch LightManager.

4.2 Creación de los canales



Dispositivos automáticos

Primero se procede a dar de alta de **manera automática**.

Aparecerá la pantalla de búsqueda automática y a posterior los canales reconocidos.

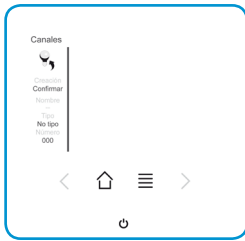
Como se puede observar la consola ha reconocido los canales 0-10 001 DIG 002 y BOT 000, esto quiere decir que ha reconocido los módulos Scena que no son conversores de protocolo.

Para reconocer los dispositivos conversores de protocolo se realizará una **búsqueda manual**.

Conversor DMX-PWM

Para la creación de los canales de **forma manual** como el conversor DMX-PWM y el conversor DMX-DALI, seleccionamos agregar canales de manera manual, y tendremos que configurar respectivamente, las siguientes opciones:

- **Selección de tipo**
- **Nombre del canal**
- **Dirección DMX** (la seleccionada en el switch).

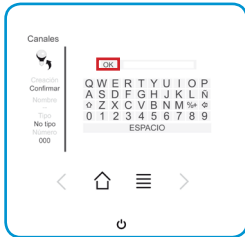
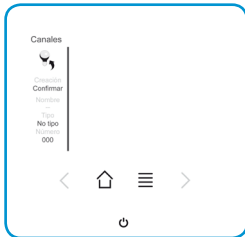


Conversor
DMX-PWM

Tipo

Para aceptar es necesario confirmar en el icono **"Confirmar"**.

Para este caso se seleccionará Tipo RGB.



Nombre

Nombre que se le pondrá al ejemplo: **RGB**.

Para aceptar es necesario confirmar en el icono **"OK"**.

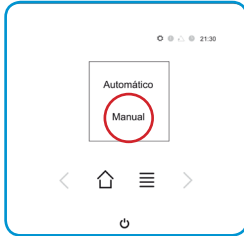


Número

- **Seleccionar Número en la pantalla de Canales**
- **Número a introducir:** 20.
- **Número introducido en el switch:** 21

Como se explica en el manual la consola necesita una dirección menos que la físicamente asignada.

Para aceptar es necesario confirmar en el icono de **OK**.



Conversor DMX-DALI

A posterior se realizará la creación del canal para el conversor DMX-DALI.

- **Selección de tipo**
- **Nombre del canal**
- **Dirección DMX** (la seleccionada en el switch).



Tipo

Seleccionar el **tipo de regulación** del canal.

En este caso Regulador externo.

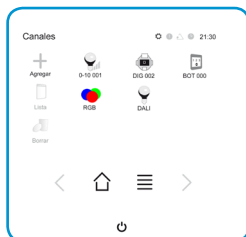
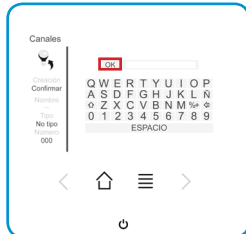


Nombre

Nombre que se le pondrá al ejemplo: DALI.

Para aceptar es necesario confirmar en el icono "OK".





Seleccionar el
icono del canal
**Eliminar
canales**


Número:

- **Número a introducir:** 30.
- **Número introducido en el switch:** 31

Como se explica en el manual la consola necesita una dirección menos que la físicamente asignada para evitar problemas.

Para aceptar es necesario confirmar en el icono de **OK**.

Una vez completado este paso ya se tendrían todos los canales asignados en la consola.

Si se desea borrar algún canal se debe seleccionar en la pantalla canales el icono  seguidamente el canal y de nuevo el icono borrar.

4.3 Configurar pantalla de Inicio

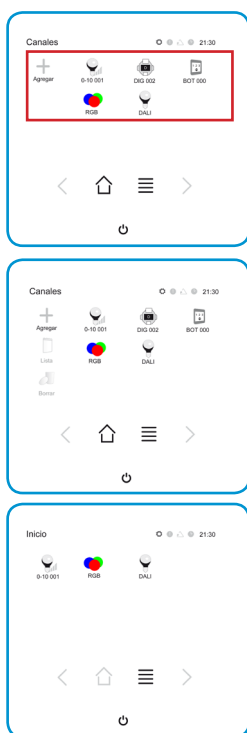


La **pantalla de Inicio** permitirá copiar los accesos directos que tendrá el usuario posteriormente a encender la consola.

Este proceso se detallará a continuación:

Pulsar Agregar e inmediatamente se accede a la **pantalla Sistema** donde se puede seleccionar que función se desea incorporar, siguiendo con el ejemplo, si se pulsa Canales, saldrá una lista con los canales dados de alta que se pueden incluir en la pantalla de Inicio.

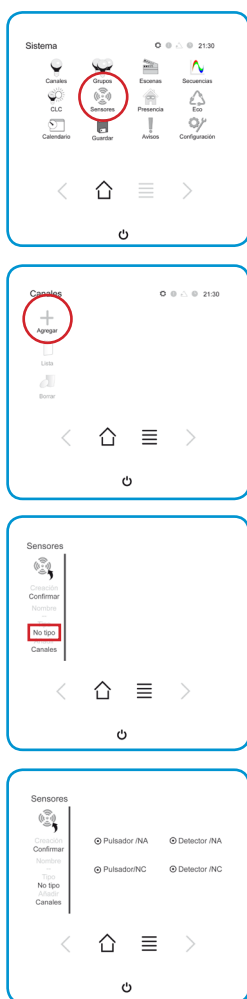
Como se puede observar a continuación, aparece una pantalla con la lista de canales que se pueden incluir en la pantalla de Inicio.



Primero **pulsar el canal**, a continuación pulsar **agregar**.

Como se puede observar a continuación, la pantalla de Inicio quedaría configurada de la siguiente manera.

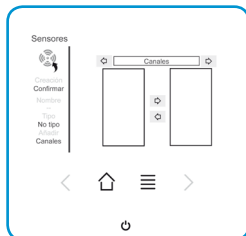
4.4 Configurar entrada de pulsador



Para relacionar la entrada **pulsador** con Scena se debe seguir los pasos siguientes:

Agregar Sensor en la **pantalla Sensores**.

Seleccionar el tipo de sensor acorde con la instalación. Dependiendo de si es un detector o un pulsador se desplegarán diferentes opciones de programación.



Dependerá del tipo de sensor que se escoja las siguientes opciones de programación.

En Canales se seleccionará el canal previamente encontrado al configurar los canales ([ver página 66](#)), en elementos se añadirán las escenas, canales o grupos que se desee controlar con el pulsador.

Acceder a Configurar sensores [página 44](#) para adaptar la funcionalidad de la entrada digital a la instalación.

Para más información consultar el manual de instalación.

Scena

simon

MANUAL AND INSTALLATION GUIDE



Index





1 Introduction Scena	74
1.1 Functionalities	75
1.2 Functionalities	77
1.2.1 Touch Light Manager central console	77
1.2.2 Touch Light Keypad	77
1.2.3 Power modules	78
1.2.4 References compatible with digital signal converter	80
1.2.5 References compatible with analog converter signals	80
2. Scena connections	81
2.1. General connections	81
2.2 Connection of each Device	84
2.2.1 TouchLightManager	84
2.2.2 TouchLight Keypad	84
2.2.3 Electronic Switch-Type Circuit Breaker module	84
2.2.4 Electronic transformer regulator module	85
2.2.5 Parallelable electronic transformer regulator module	85
2.2.6 0-10V Regulator Module	86
2.2.7 Blind control module	86
2.2.8 Analog signal converter	87
2.2.9 Digital signal converter	87
2.2.10 DMX-PWM converter	87
2.2.11 DMX-DALI converter	88
2.2.12 External device	88
2.3 Example of Standard Connections	89
3. Device Registration	90
3.1 Switch operation (Installer)	90
3.1.1 Automatic registration	90
3.1.2 Manual registration	91
3.1.3 Examples	91
3.2 Recommendations (Installer)	91
4. Frequently asked questions	92
5. User manual	93
5.1 Introduction to Scena	93
5.2 Access to installer mode	94
5.2.1 Checking the Installation, Test Screen	95
5.3 Creation of channels	96
5.4 Standard channel settings	98
5.4.1 Electronic transformer regulator module	99
5.4.2 Electronic Switch-Type Circuit Breaker module	99
5.4.3 0-10V Regulator Module	100
5.4.4 Module with blind control	100
5.4.5 DMX/PWM converter	101

5.4.6 Analog input	101
5.4.7 Digital input	101
5.4.8 Button box	102
5.4.9 Ext Reg	102
5.4.10 Electronic transformer regulator module in parallel (Parallel)	103
5.5 Creation of groups	103
5.6 Adjusting groups	104
5.6.1 Lights group type	104
5.6.2 Lights group type	105
5.6.3 RGB group type	105
5.6.4 Mixed group type	105
5.7 Creation of scenarios	106
5.8 Configuring scenarios	107
5.9 Creation of sequences	108
5.10 Creation of sensors	111
5.11 Configuring Sensors	113
5.11.1 Push button sensor	113
5.11.2 Detector sensor	113
5.12 CLC Creation	114
5.13 Presence simulation	117
5.14 ECO	118
5.15 Calendar	119
5.15.1 Exceptions	121
5.15.2 Holidays	121
5.16 Configuring the Start screen	122
5.17 Save	123
5.18 Configuration	123
5.18.1 Date and Time	123
5.18.2 Language	124
5.18.3 Settings	124
5.18.4 Password	124
5.18.5 Permits	125
5.18.5 USB	125
5.18.6 Update Fw	126
5.18.7 Reset	126
5.18.8 Alerts	127
<hr/>	
Annex. Installation Prototype	128

1. Introduction Scena

Scena is a total lighting control system enabling the user to take maximum advantage of a space, with light-effect and modeling functions accompanied by a significant energy saving.

Scena's different functions

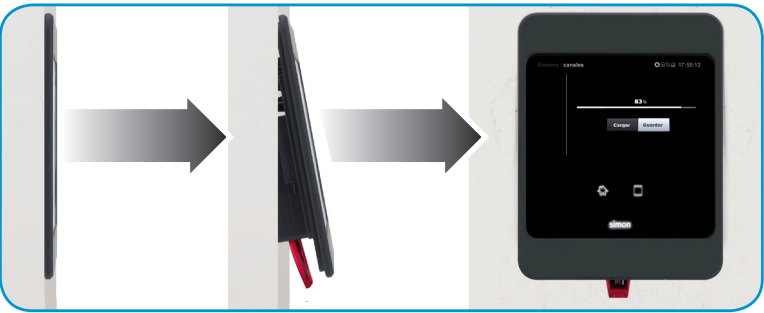
Dimming	Blinds	Color	Groups	Mixed Group	Scenarios
					
Sequences	Constant Light Control	Calendar	Occupancy	Presence simulation	Consumption Control
					

And many more...

Scena is quick and intuitive to program, as will be explained in the following paragraphs of this manual.

As well as the **Plug & Play** technology which enables the user to:

- Update to the latest version of Scena with a flash memory (pen drive).
- Load and save programs.

















Scena is a flexible system adapted to all types of loads, from halogen through to LED, and from 1-10V protocol through to DMX, DALI and PWM.



1.1 Functionalities

The total control of lighting that Scena provides is achieved by means of **functions** that range from the simple to the most innovative on the market. And all from a single device, the Touch Light Master central console.

	1. Lighting scenarios Tailored ambiances, from faint, relaxing lighting to others based on whites and on colours that evoke sensations.
	2. Sequences Custom sequences that vary through time to create vitality and flexibility in the space.
	3. Treatment of colour From a predefined colours palette that enables us to change the luminosity, saturation and hue, through to another based on RGB.
	4. Constant Light Control (CLC) In order to work with no more light than absolutely necessary, the user is able to adjust the luminaires so that they don't consume more than they need.
	ON/OFF Individual turn on and off of luminaires.
	Dimmer Individual adjustment of luminaires.
	RGB colour Individual control of RGB luminaires.
	Blinds Individual control of blind, shutter, curtain motors...
	Group of luminaires Control of a group of luminaires.
	RGB Group Control of an RGB group.
	Group of blinds Grouping for general control of blinds.
	Mixed group Mixed grouping for the general control of luminaires, blinds or RGBs.

	Lighting scenario Individual control of several channels or groups to achieve an overall lighting mood.
	Colour scenario Individual or group control of RGB and conventional luminaires and to achieve an overall lighting ambience.
	Sequences Dynamic control for variation of scenarios over time.
	Presence simulation Intelligent activation or deactivation of channels to simulate presence in a premises or at home.
	Calendar Activation or deactivation of channels, groups or scenarios according to calendar and time.
	ECO After a determined consumption, luminaires not considered a priority will be turned off.
	Sensors Enables conventional mechanisms to be linked up in order to make changes on scenarios, groups, etc.
	Alerts Reports the status of the safety functions: luminaire burnt out, ecological function, etc.
	Direct access Enables us to customise the start screen.
	Load/Save Enables us to load and save a program created on the system to USB or vice versa.
	Version Updates the firmware version via the USB.
	Configuration of permits Customises the applications to which the user may have access.
	Advanced configuration Enables us to perform advanced adjustments on the system.

1.2 Scena devices

1.2.1 Touch Light Manager central console



Enables us to program and control all the system's elements.

- Direct 100V/230V power supply
- Touch screen.
- Graphite and white finish.
- Supplies power to 16 power modules. (For more than 16 a power source **Ref. 8999901-039** is required).
- Flush-mountable box **Ref. 89000990-039** not included with the product. Recess dimensions: 172 x 124 x 42 mm.

Ref. 89000100-038



Ref. 89000100-030



1.2.2 Touch Light Keypad



Remot Control
75350-69



Optional feature for control from another point.

- Icons can be customised to order.
- Active by default:
 - 6 predefined scenarios
 - Raising/Lowering of blinds
 - Total switch-off
- Functions can be modified from LightManager.
- Installation of universal flush-mountable box.
- Graphite and white finish.
- Integrated IR receiver compatible with **Ref. 75350-69**.

Ref. 89000150-038



Ref. 89000150-030



Ref. 89000151-038



Ref. 89000151-030



Ref. 89000152-038



Ref. 89000152-030



1.2.3 Power modules

- Elements that supply power to different types of loads/luminaires
- Installation in false ceiling or DIN rail.
- They can function as conventional regulators without requiring the Touch LightManager feature.
- Auxiliary input in each element for regulation by means of conventional push-buttons without tell-tale (maximum 5).



Electronic transformer regulator module

Compatible with:

- 230V, 50-400W incandescent and halogens.
- Halogens with 50-400VA electronic transformer.
- With the two modules connected to each other the power is increased up to 750W.

Ref. 89000200-039



Electronic Switch-Type Circuit Breaker

Compatible with:

- Max 230V incandescent and halogens, 2300W
- Halogens with electronic transformer max. 550VA.
- Halogens with electromagnetic transformer max. 650VA.
- Max. fluorescence 520VA (compensated and non-compensated).
- Max. fluorescence 1040VA (electronic).
- Low consumption lamps and led max. 200VA.
- Motors max. 3.

Ref. 89000201-039



1-10V Regulator Module

Compatible with:

- 1-10V bus-type dimmable ballasts; up to 520VA.

Ref. 89000202-039



Blind control module

Compatible with:

- 40 to 700W motors

Ref. 89000203-039



LightManager screen flush-mountable box

Compatible with:

- Includes lid for pre-installation.
- Recess dimensions: 172 x 124 x 42 mm

Ref. 89000990-039



Digital signal converter

Transfers a 0 to 230V type digital signal to DMX.

2 independent digital inputs.

Examples:

- Link up a scenario to a presence detector from the console.
- When you insert the card in the card rack the "Welcome" scenario is activated

Ref. 89000301-039



Analog signal converter

Transfers a 0-10V analog signal to DMX.

2 independent 0-10V analog inputs

Example:

- Connect a detector for controlling constant light from the console to a group of luminaires.

Ref. 89000302-039



DMX/DALI converter

- Enables us to control luminaires with DALI protocol via DMX.
- Enables us to control up to 6 DALI outputs each with 16 ballasts.
- Measurements 108 x 75 x 61 mm.
- Installation on DIN rail: occupies 6 modules.

Ref. 89000300-039



DMX/PWM converter

- Enables us to control via DMX a luminaire with PWM control of 3 channels, for example Ledflex RGB.
- Measurements 86 x 51 x 19 mm.
- Installation in distribution box or false ceiling.

Ref. 89000303-039



12V 2A power source

- For DIN rail.
- Ideal for installations with over 16 regulators.

Ref. 8999901-039

1.2.4 References compatible with digital signal converter (Ref. 89000301-039)

Presence detector



Ref. 75343-39

Flush-mountable presence detector



Ref. 10302-31

Switch for encrypted card



Ref. 75559-39

*Compatible with any mechanism that provides a 230V output.

1.2.5 References compatible with analog converter signals (Ref. 89000302-039)

Light and presence sensor



Requires power source Ref. 81222-38

Ref. 9000570-039

10W power source



Ref. 81222-38

2. Scena connections

2.1 General connections

General observations

- Installation on the communication part must be done in **series**.
- Maximum **16 devices** with console's own power supply (depending on the wiring distance).

No. of modules	Maximum distance from the last module to the central console
1	550
5	115
10	55
16	33

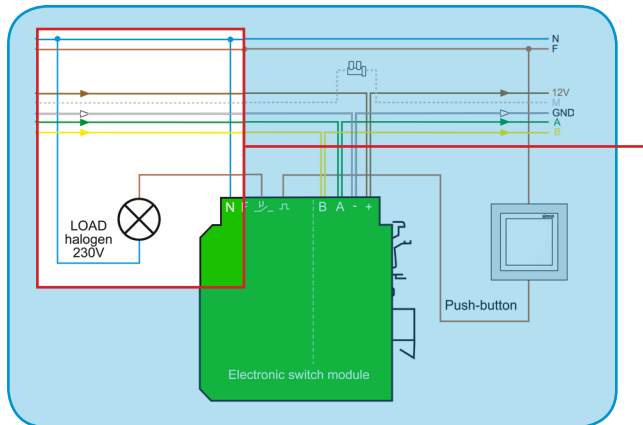
- If connecting more devices, add an external source (Ref. 8999901-039). With additions, a maximum of 256 devices can be reached per console.

No. of modules	Maximum distance from the last module to the central console
1	550
5	115
10	55
20	29
30	19
48	12

- A device can be: LightKeypad touch button box, 1-10V, electronic transformer Regulator Module, Electronic Switch-Type Circuit Breaker, Blind control module, Digital signal converter, Analog signal converter, DMX-DALI converter, DMX-PWM converter.
- Connection to the **GND grid** is vital. If the grid is not connected, noise can appear, affecting the installation's communications, causing it to function poorly.
- On the last element of the system a **120Ω end of line resistor** must be connected (included in the console package).

Distribution in the connections

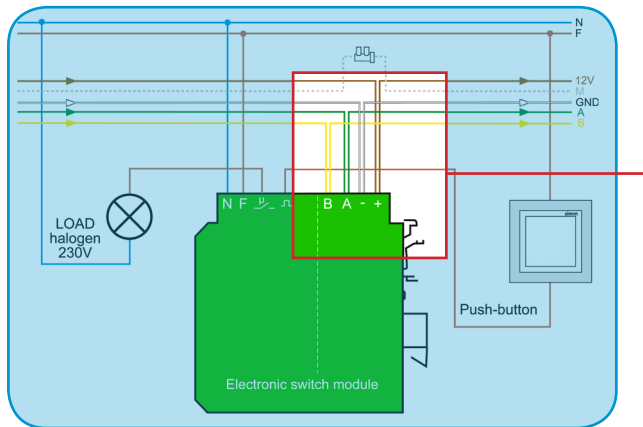
- The Scena system is installed mainly using two very different types of connections.
 - Communications cable: includes power and data. It must be a flexible, multicore FTP cat5 cable.
 - Power cable: fundamental for the regulator as it supplies voltage for its operation.



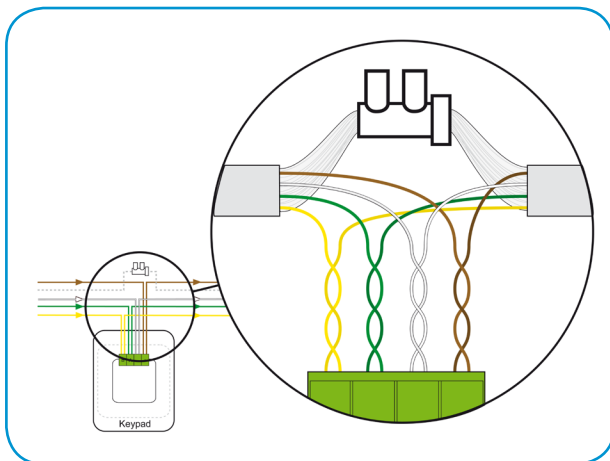
As can be seen in the picture, the power part is formed by means of:

- Powering of the 230V F and N regulator (depending on the module).
- Module output to load, depending on the module.
- Push-button auxiliary input.

As can be seen in the picture, the communications part is connected by means of:



- The power part of 12V (12V, GND), supplied from the central console or from power source **Ref. 8999901-039**.
- The data part (A, B) through which the communication data will be sent.



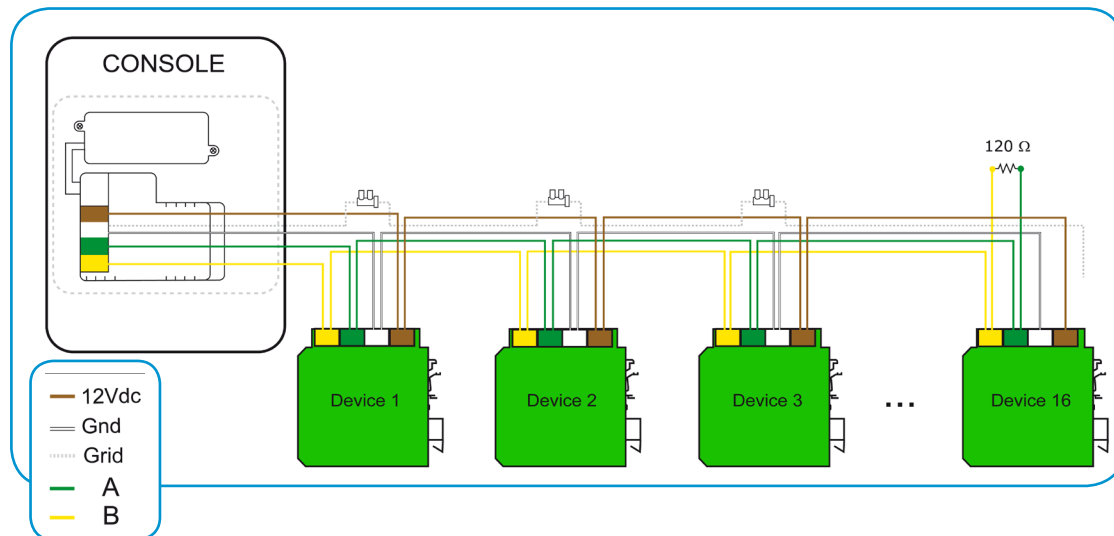
The grid must be connected to a point of the installation (-) and maintain continuity by bridging on the other devices.

For more information see page 89 Example of Standard Connections.

Installation in series

The installation must be in **series**, and the first element must be the central console.

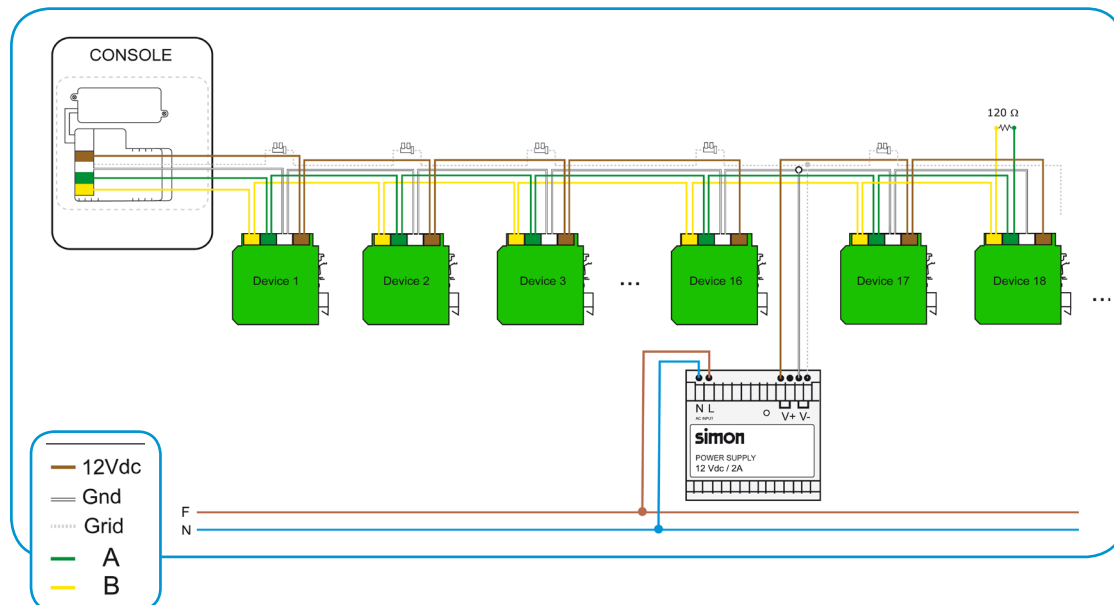
On each device a communications cable must enter and another one leave through the same connector towards the next device, the same as with the pair of power cables.



IMPORTANT

It is recommended to use a category 5 FTP cable of minimum two flexible, multicore pairs for the connection of bus 485. Use of a rigid, unicom type cable can lead to problems on the power and data part, preventing the system working correctly.

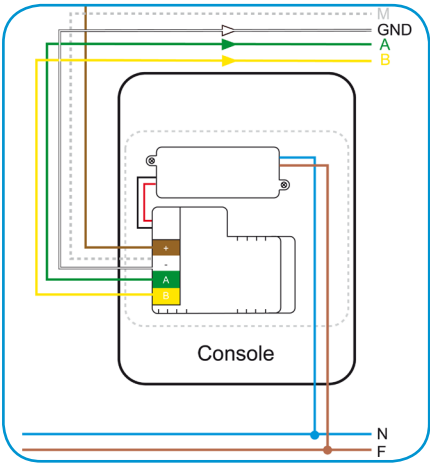
Installation of more than 16 elements



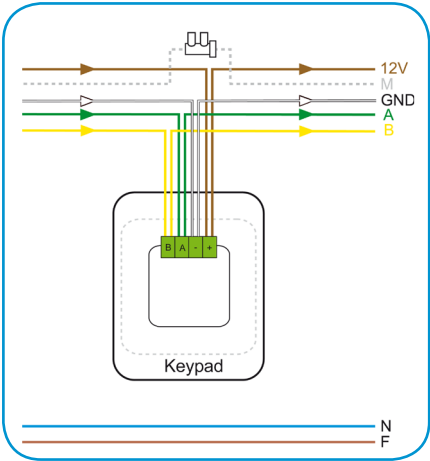
For a “**standard**” installation, the modules must be connected in series, since the DMX 512 communication protocol needs this in order to work correctly.

2.2 Connection of each Device

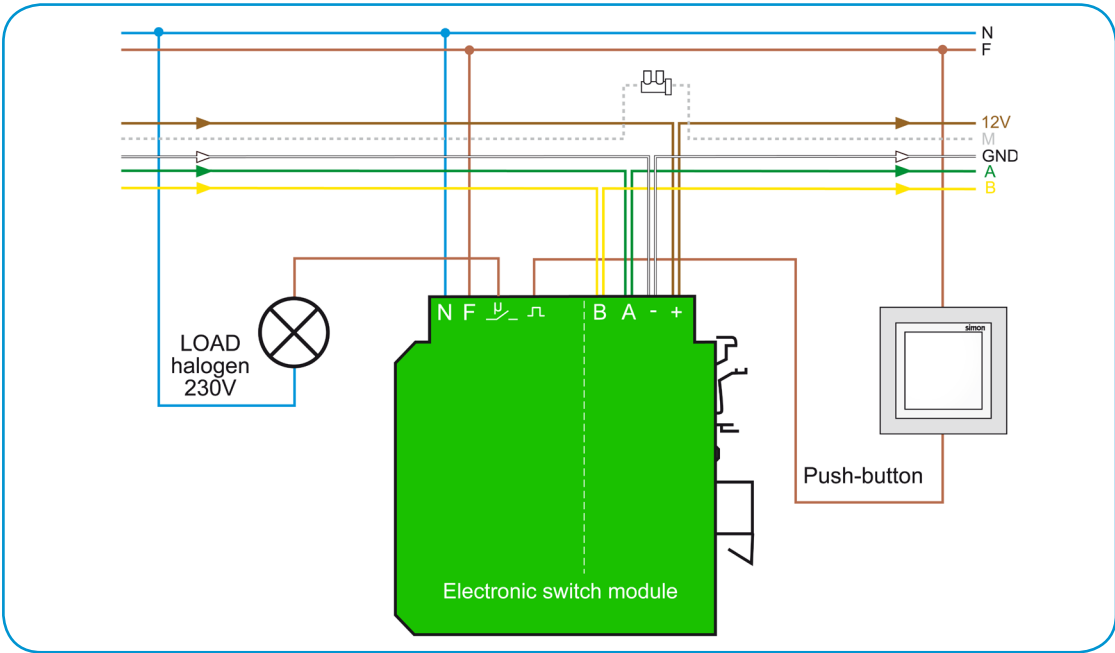
2.2.1 TouchLightManager



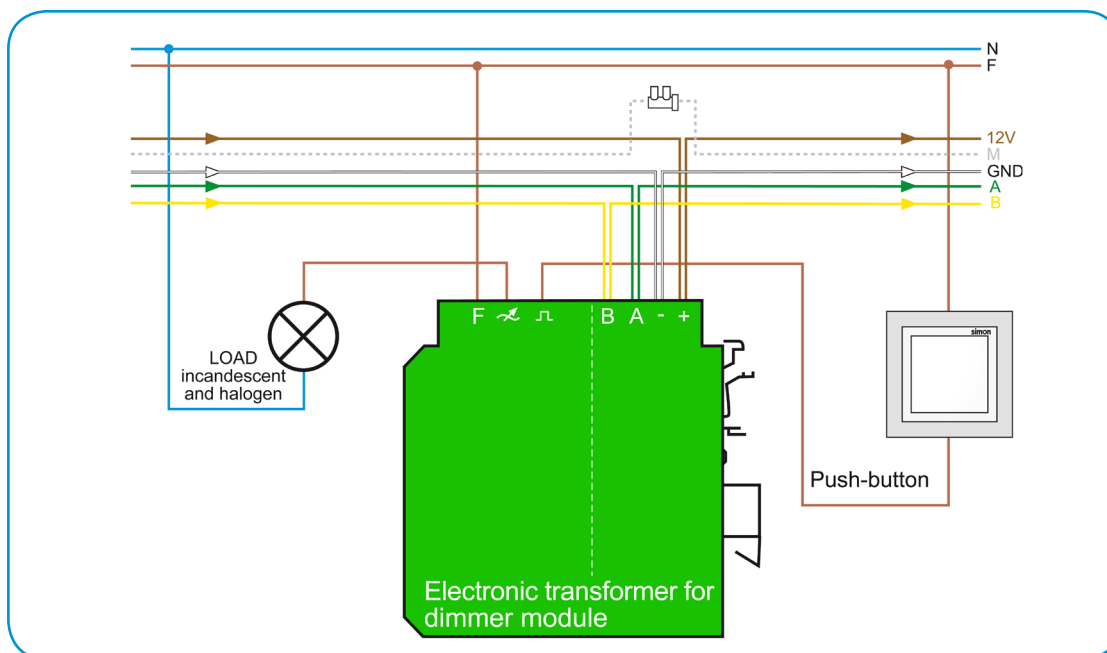
2.2.2 TouchLight Keypad



2.2.3 Electronic Switch-Type Circuit Breaker module

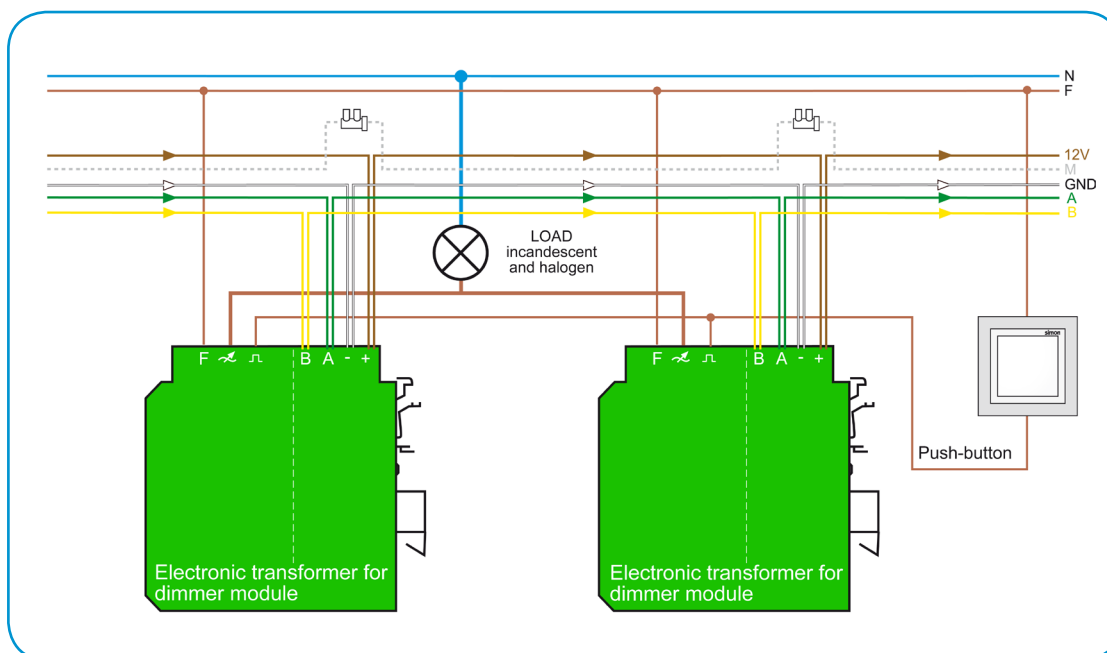


2.2.4 Electronic transformer regulator module



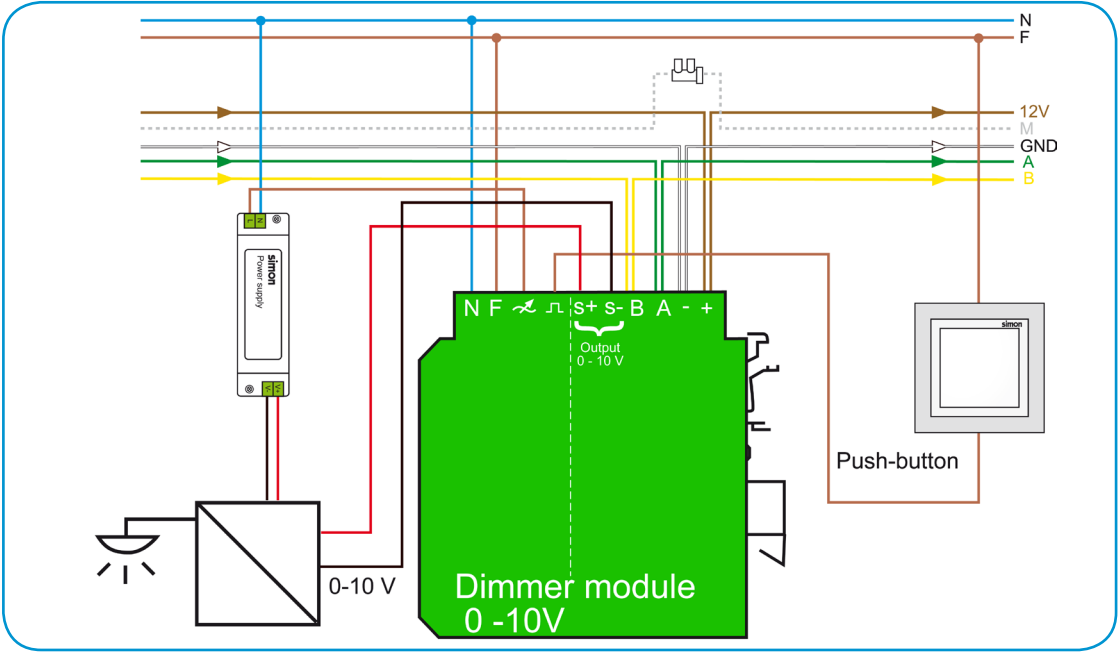
2.2.5 Paralleable electronic transformer regulator module

This enables us to increase the maximum power admitted in an individual module up to 750W. Paralleled equipment must be manually registered on the console as PARALLEL type.
(See Manual channel registration on page 98).

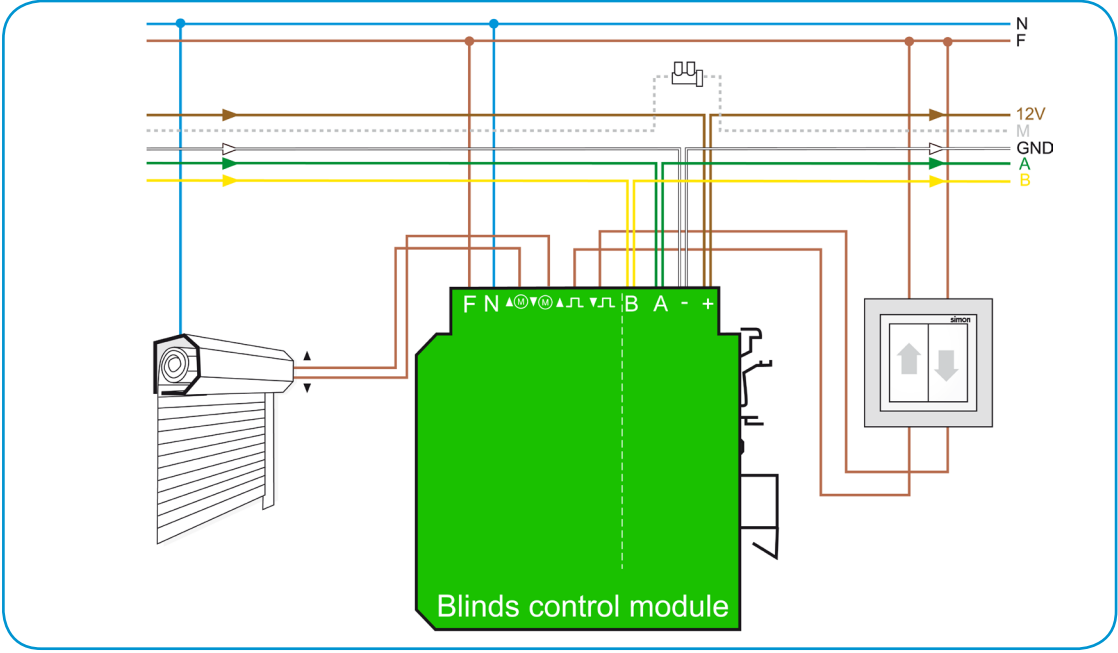


Both modules must be installed contiguously, thereby ensuring that the distance from both to the load is the same.

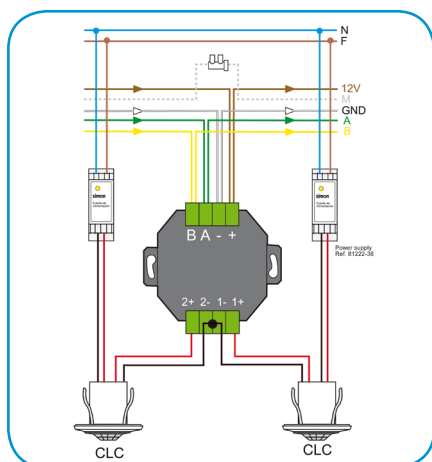
2.2.6 0-10V Regulator Module



2.2.7 Blind control module

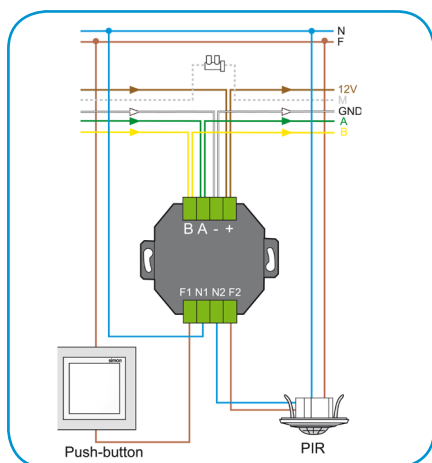


2.2.8 Analog signal converter

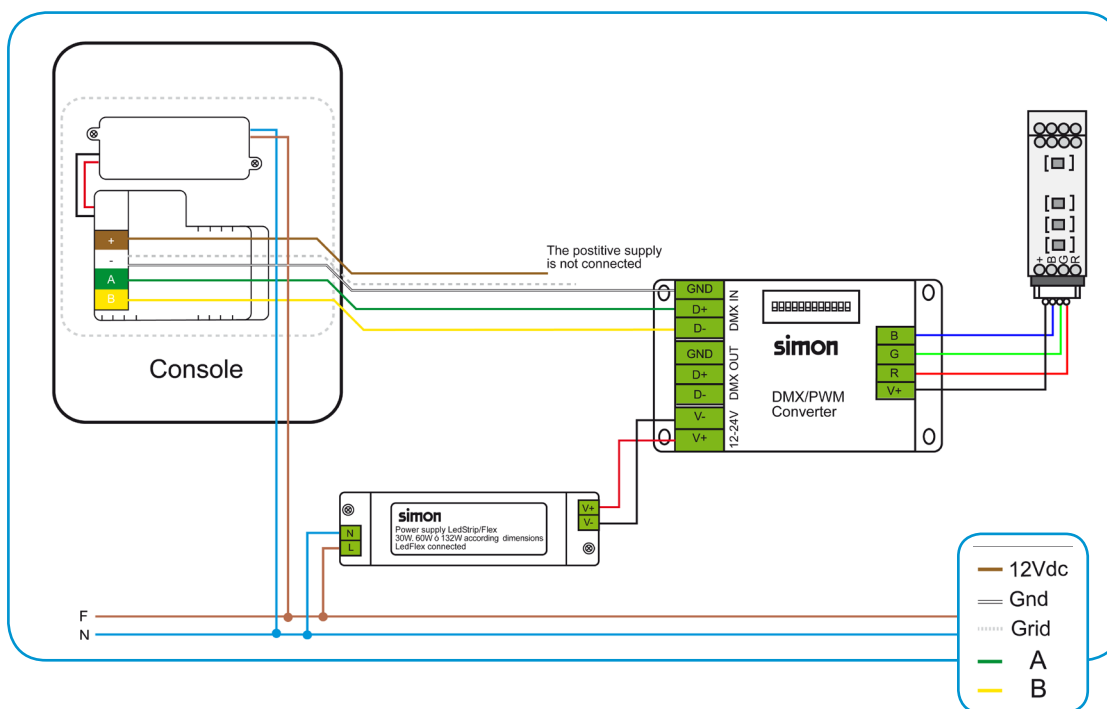


*Luminosity sensor **Ref. 9000570-039**, requires power source **Ref. 81222-38**.

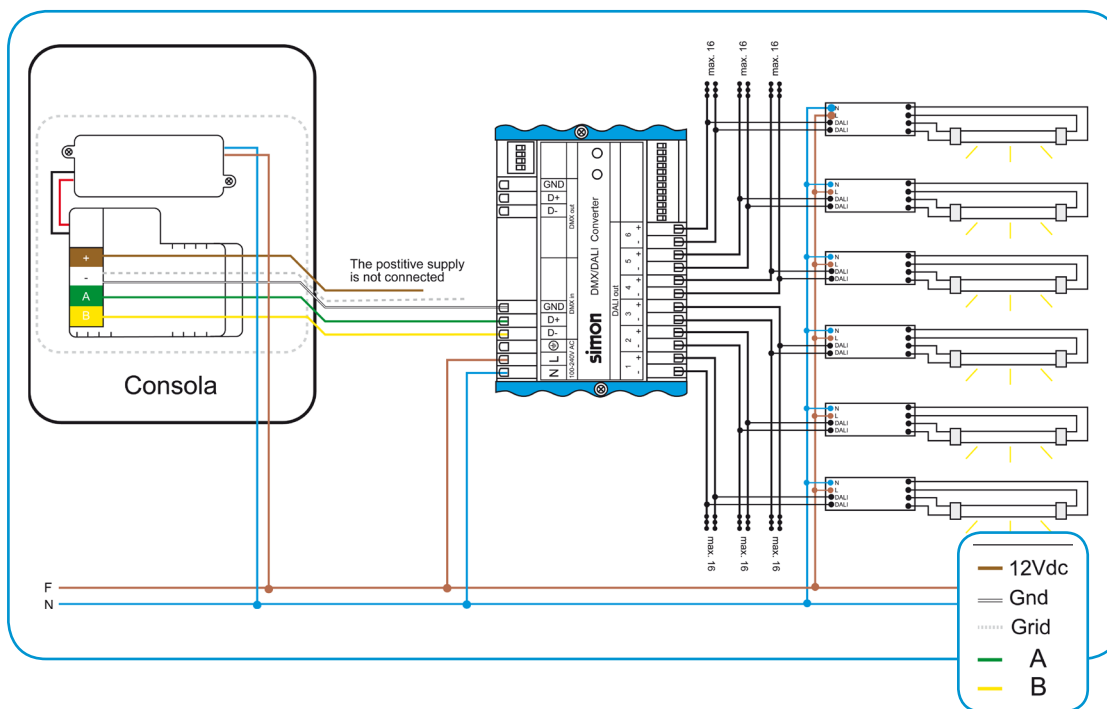
2.2.9 Digital signal converter



2.2.10 DMX-PWM converter

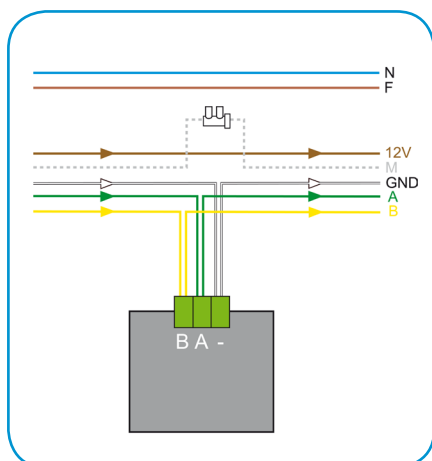


2.2.11 DMX-DALI converter



2.2.12 External device

Any DMC device incorporating an addressing switch is compatible with the Scena system.

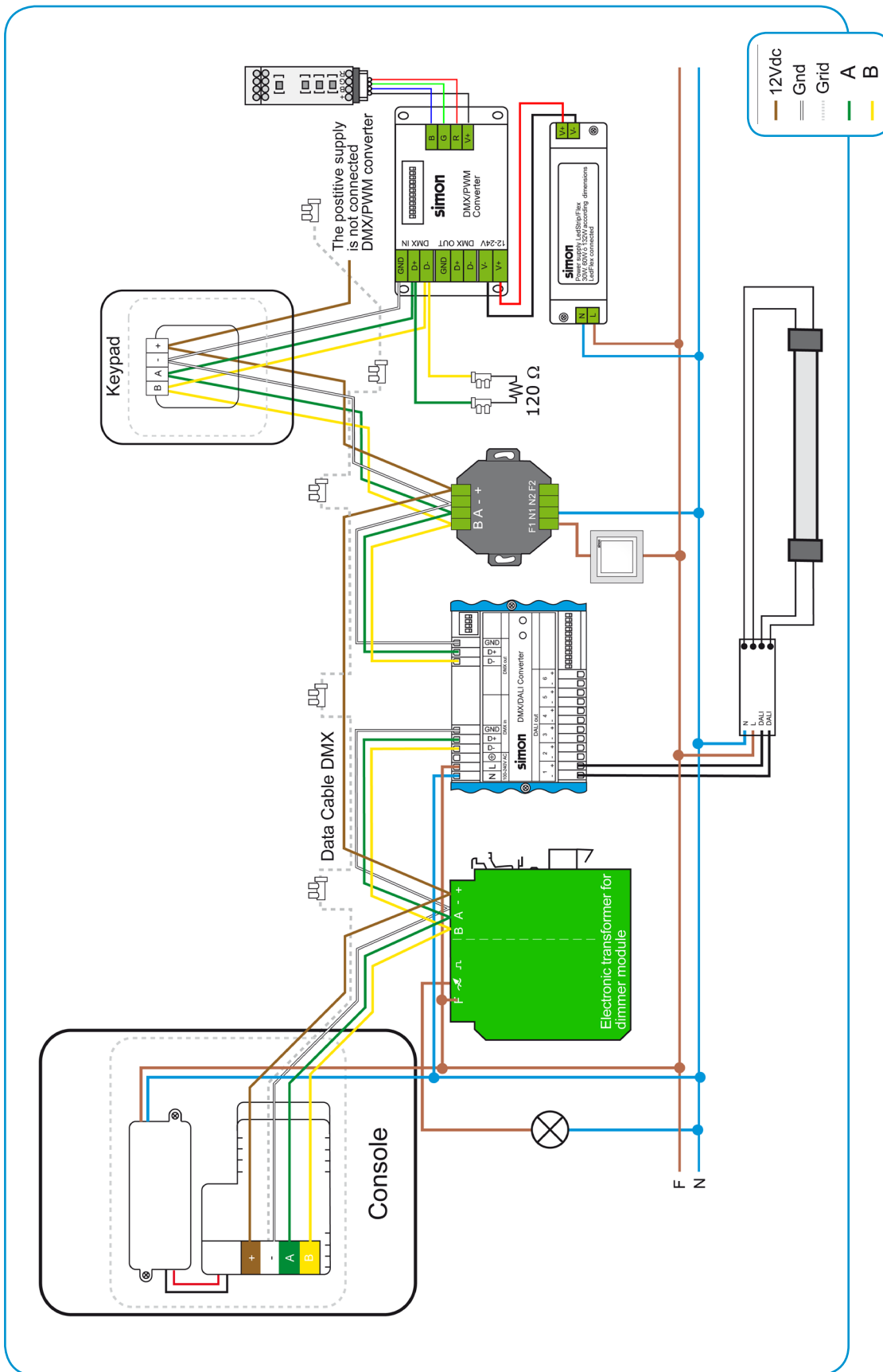


B = DMX-, A=DMX+, -=GND

External DMX devices that do not have a common GND are not recommended as they can cause system faults.

The device will always be powered with an external source.

2.3 Example of Standard Connections



*Connect the grid to a single point of the installation and maintain the continuity in the rest of the installation.

3. Device Registration

Once all the system's devices including central console have been connected, we must register them in order to be able to control them.

To do this we need to know how the switch works.

3.1 Switch operation (Installer)

The **switch** is a method for directing the devices that make up Scena. It has the following characteristics.



- From pin 1 to 9 there are 512 (0-511) channels to be activated by binary, which can be assigned to different devices.
- Each of the switch's pins indicates a bit for assignment of the device's channel.
- The last pin (10) to "ON" activates "Automatic" detection
- "Automatic" detection ONLY works with SIMON SCENA devices (except for the DMX/DALI and DMX/PWM converter modules).

Channel registration can be done in two ways: automatic registration or manual registration. With pin 10 we select the desired method.

3.1.1 Automatic registration

If we have a small installation with few devices we can use this method to automatically address the channels in the console.



As you can see the pin 10 is ON, this means that the console will recognize this position and automatically assign addresses to devices.

This implies the need to then acknowledge which luminaires are linked up with each regulator.

This procedure is highly compatible with the following elements:

- Electronic Switch-Type Circuit Breaker module
- 1-10V Regulator Module
- Electronic transformer regulator module
- Blind control module
- Touch Light Keypad (Button box)

3.1.2 Manual registration

To facilitate the acknowledgment and location of each luminaire, pin 10 must be put to OFF, so that the console assigns the channel to the device it physically has.



Address 0 assigned

If we have an installation in which there are a significant number of devices, this procedure is recommended as this way the installer always knows the address of each device and its luminaire.

Obligatory registration procedure for:

- DMX-PWM converter
- DMX-DALI converter

* For both devices must use the addresses above 20.

Addresses occupied by these two devices:

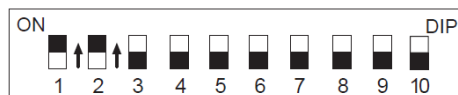
- DMX-PWM converter: 3 Addresses
- DMX-DALI converter: Up to 6 configurable addresses

Example of DMX-PWM converter address 21: Occupies addresses 20, 21, 22.

3.1.3 Examples



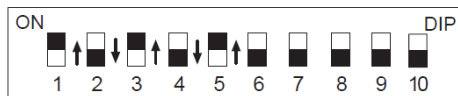
Address 1



Address 3



Address 31



Address 21

3.2 Recommendations (Installer)

- Check installation using the TEST screen, Scena will acknowledge and check communication between all the modules except the protocol converters (DMX-PWM and DMX-DALI).
- Check that each device (channel) is working before configuring the installation with groups, scenarios, sequences...
- Make sure that all the devices have a different channel as otherwise the system will not work correctly (except for the DMX/PWM and DMX/DALI converters that can operate with the same address).
- For a big installation, it is better to assign one channel to each device, that way we know where each device physically is.
- Whenever we want to eliminate a device that has been found automatically, we have to delete it from the system first. For the button box, we need to delete the channel in Scena, as otherwise the button box keeps the channel with which it was registered.
- Automatic mode prevails over all search systems (pin 10 on ON).
- Each device must have a minimum power supply of over 9V.
- Careful with the A and B polarity.

4. Frequently asked questions

I've got a device and it doesn't detect it.

- Check power and communication wiring.
- Check A and B polarity.
- Check it doesn't have the same channel as another device.

2 devices come on at the same time and they are not related.

- Check they don't have the same channel.

A device doesn't respond to my orders and acts randomly.

- Check that the A and B buses are properly connected at all points of the installation.

I've got a button box and it doesn't detect it.

- Check its wiring, both power and DMX communication.
- It is possible that the button box has an internal channel that is already in use, especially if it is a button box that has already been installed in another installation. In this case, delete all the channels and activate the automatic search for the new acknowledgment of the button box.

An external device compatible with DMX is flickering.

- Check that its assigned channel is higher than 20.

The blind doesn't respond to the adjustment applied.

- Check that it has been correctly calibrated.
- Recalibrate it.

The light has gone off and the blind is not responding correctly.

- It must be recalibrated or moved up to one of the two ends.

I have a 0-10 regulator and the load turns on full but doesn't adjust.

- Check that 0-10 V is reaching it correctly.

The electronic transformer regulator module is not working, it's jammed.

- Check that the load doesn't have a short-circuit.

If the electronic transformer regulator module is working normally and it suddenly goes down to minimum setting and I can't adjust it, what is wrong?

- The device's temperature is too high, check the installation.

If the electronic regulator module is working correctly and turns off, what is wrong?

- It is overloaded, check the installation.

If you do a search and it doesn't find the electronic transformer regulator module, what's wrong?

- Check connection A, B and power cable.
- Check that the device has a load connected in good condition.

I have a luminaire that when I turn it off it flickers.

- Increase on the console the minimum setting value, because this luminaire's power source does not admit low setting voltage values and causes the luminaire to flicker. Limiting setting values, [see page 99](#).

5. User manual

For a successful installation with Scena, follow these instructions, which will help you to achieve your objective quickly and successfully.
An installation with Scena may involve a great number of functionalities depending on its requirements:

Creation of Channels
Creation of Groups
Creation of Scenarios
Creation of Sequences
Creation of CLCs
Calendar....

Although not all the above steps are necessary for an installation with Scena. The only vital step is **Creation of Channels**.

For easy programming, you must be sure about the following points:

All the installed loads that will be controlled by Scena
Address of each load installed
The type of load and regulation. (1-10, RGB, ON-OFF)

5.1 Introduction to Scena

Before exploring the user manual, we will detail the most general Scena screens.

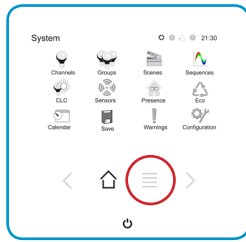
Push ON/OFF

Direct access

By pressing the "list" icon we access the System screen.

Console **standby screen**, by pushing ON/OFF we access the User's **Start** screen. This screen enables the user to modify the **direct accesses** that have been included in this screen in installer mode (see further on).

*By pressing the "list" icon we access the System screen.

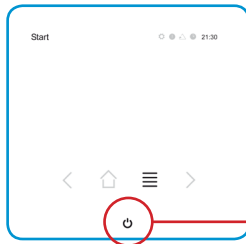


System screen

The System screen enables the user to access all the Scena resources made available to him, since resources can be protected in installer mode ([see further on](#)).

Similarly, we will have the Start and System screen in installer mode. Below we explain the procedure for **accessing installer mode**.

5.2 Access to installer mode

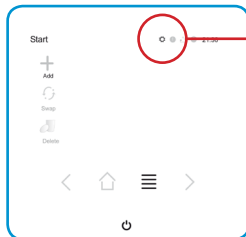
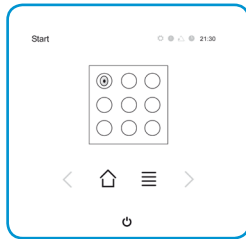


Long-press
Installer mode

Program the system

In order to program the system, we need to login in **Installer Mode**, as, if we don't login, the Scena configuration will be the user's, allowing us to modify parameters that have been left enabled in installer mode.

To do this, we need to **long-press** on the **ON/OFF** icon on the start screen.



Installer mode

Next, on selecting Login we go to a screen for entering the password. The preset one is **1, 2, 3 and 4** (the first 4 buttons from left to right / up and down in order).

Once the password has been entered, the installer start screen will appear with new system tools.

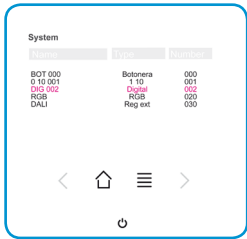
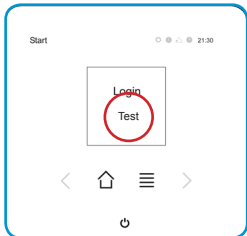
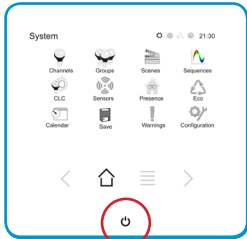
Also, provided we are in installer mode, a **gear** icon will appear lit up at the top right of the screen.

The Start screen in installer mode enables us to copy the direct accesses the user will have after turning on the console. This process will be detailed in point **5.16** ([page 122 Configure start screen](#)).

5.2.1 Checking the Installation, Test Screen



Login Screen



Once in **installer mode**, if we keep the on button pressed down we move to the Login Screen. A new option opens.

Test

Test is a method for acknowledging the devices connected and checking their communication with the LightKeypad Touch screen.

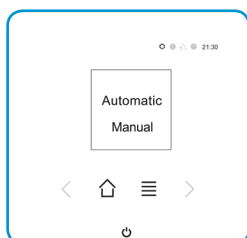
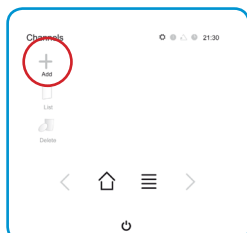
As we can see in the example, the list gives us the connected modules, in order, with their name and address. If the communication is not good or there is no communication at all the channel is highlighted in red as can be seen on the previous screen.

IMPORTANT

The protocol converter modules (DMX-PWM and DMX-DALI) will not be identified using TEST but the other devices will be identified and checked. The converters will only appear if they have been previously manually registered in the Touch LightManager console.


5.3 Creation of channels

A channel is the basic unit of a lighting control system. It may be made up of one or several luminaires that share the same line and do not exceed the power (i.e. those connected to a regulator power module, circuit breaker...).

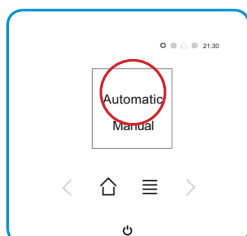


Creation of channels

With Scena we can create channels **automatically or manually**, but we must be in **installer mode**:

If on the Start screen we select  we will move to the System screen and next we will select **Channels > Add**.

We will then go to the screen for introducing channels automatically (valid for Scena modules except DMX/PWM or DMX/DALI converters) or manually.



Create channels automatically

To create channels automatically we must **manually configure** the name of the channel since the type of regulation and address will be assigned to us by the console (see section "3.2 Switch operation" for more information).


If we select **automatic mode**, we proceed to a loading screen and next the list of channels found will appear.

* if any of the channels installed are not found the installation must be checked over.



Select the
channel icon
Delete a
channel

Delete a channels

If we want to delete a channel, on the channels screen we have to select the icon  followed by the channel and then the delete icon again.

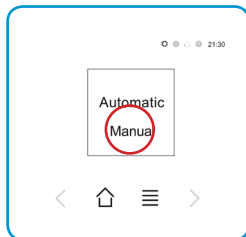


Select add
channels

Create channels manually

To create channels manually we select add channels **manually** and we will have to configure the following options:

- **Type selection**
- **Channel name**
- **DMX address** (the one selected in the switch).



Type selection

This refers to the type of channel regulation. It may be a channel used for controlling blinds, a luminaire or an RGB strip for example.

- Select **Type** on the Channels screen
- Select the type of channel regulation.



Type of channels

Dimmer: channel that will incorporate a phase regulation type adjustable luminaire (mainly halogens)

Relay: channel that will incorporate a luminaire for its ON/OFF control

Reg 0-10: Channel that will incorporate a 1-10V type luminaire.

Blind: Blind control channel.

RGB: Channel dedicated to RGB (Red, Green, Blue) technology for creation of colour by means of RGB luminaires.

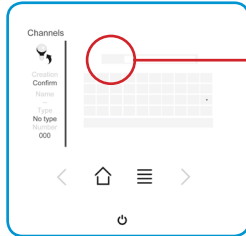
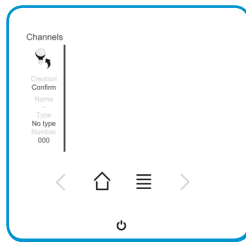
Analog: Channel that incorporates an analog converter allowing an analog sensor like a CLC (constant light control sensor) to be associated with the console.

Digital: Channel that incorporates a digital regulator allowing a digital sensor like a presence detector, a button, etc. to be associated with the console.

Button box: Touch Light Keypad/Button box control channel associated with the console.

Reg Ext: Channel for controlling the adjustable DMX elements on the market.

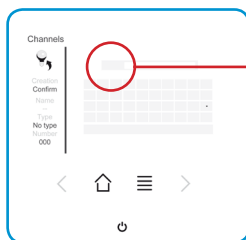
Parallel: Channel for associating two Dimmers in parallel for the control of a more powerful luminaire.



Name

- Select **Name** on the Channels screen
- Maximum 9 characters.
- Ideally the name should match the installation.

To accept, we press the **OK** icon.



Number

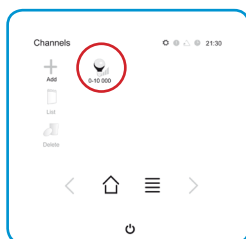
For the protocol converters DMX-DALI and DMX-PWM, in order to install a channel, its address must be correct. Physically assigned address: "**n**", address to be assigned in the console: "**n-1**", this registration procedure is only for named converters (see section "3.1 Switch operation" page 90).

- Select Number on the Channels screen.

To accept, we press the **OK** icon.

5.4 Standard channel settings

Once all the channels have been registered, their settings will be adjusted individually for each channel.



Setting

The setting of each channel can be done in a **general** (user and installer mode) or **advanced** (installer mode) **fashion**.

- A short press **activates / deactivates the channel**.
- A long press gives us **access to this channel's general menu**.

If we have channels active on the screen this will be demonstrated by a halo on each icon:



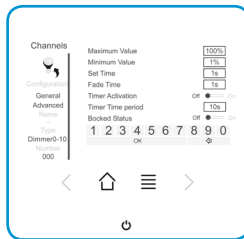
Each type of channel will have its own general and advanced screen.

Below we present the screens for each type of channel.

5.4.1 Electronic transformer regulator module



General Mode



Advanced Mode

Configuration
Change the
intensity of the
channel, by
sliding a finger

Type: Dimmer

Configuration

In "**general**" mode we can change the intensity of the channel, by sliding a finger over the grey zone slider.

Advanced mode, on the other hand, gives us more detailed control (only in administrator mode)

- **Maximum value:** maximum value to which the luminaire can be set.
- **Minimum value:** minimum value to which the luminaire can be set.
NOTE: For luminaires that flicker when turned off, we need to apply a value between 10% and 20%, depending on the source used, to solve this problem.
- **Selection of the 'set' and 'fade' time:**
Set: Time it takes to get to the maximum luminosity. (Raising of the signal).
Fade: Time it takes to go out. (Lowering of the signal)
Maximum Set and Fade times: 5s
- **Enab Tim:** Enable timing, i.e. use a regulator module or circuit breaker as a timer for its automatic turn-off.
- **Time Delay:** Time delay, time the luminaire associated with the module will take to go out.
Maximum time delay: 1000s.
- **Locked status:** does not permit changes in the luminaire by means of the auxiliary inputs (conventional push-buttons).

5.4.2 Electronic Switch-Type Circuit Breaker module



General Mode



Advanced Mode

Type: Relay

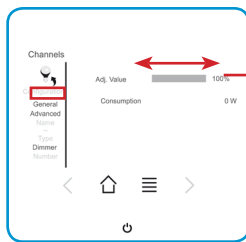
Configuration

In "**general**" mode it enables us to change the channel's status.

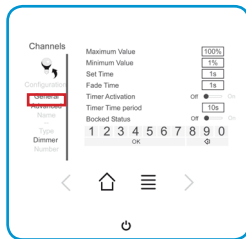
Advanced mode, on the other hand, gives us more detailed control (only in administrator mode).

Functions already explained on page 98.

5.4.3 0-10V Regulator Module



General Mode



Advanced Mode

Configuration
Change the intensity of the channel, by sliding a finger

Type: Reg 0-10

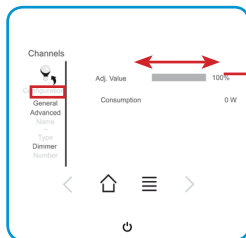
Configuration

In "**general**" mode it enables us to change the channel's intensity. To adjust this, we slide a finger along the grey-shaded rectangle.

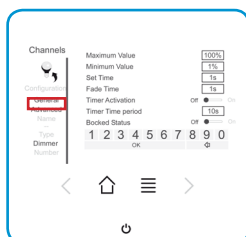
"**Advanced**" mode, on the other hand, gives us more detailed control (only in administrator mode).

Functions already explained on page 85.

5.4.4 Module with blind control



General Mode



Advanced Mode

Configuration
Change the intensity of the channel, by sliding a finger

Type: Blind

Calibration

In order to be able to control a blind, first we must calibrate it so that Scena will know the total travel of the blind and control its exact position.

On the **advanced** screen (only in administrator mode) we can calibrate the blinds simply by pressing the **calibration icon**. Thus the blind starts to lower until the limit switch signals and the blind stops. Next, it performs the same operation but in the opposite direction. This is how the console ascertains the position of the blind.

It is also possible to calibrate the blinds by means of auxiliary blind up / down **push buttons**. To do this: press down the blind's two auxiliary push buttons for **five seconds** until the blind starts to move (**not compatible with push buttons with locking**).

IMPORTANT

If there is a power cut when the blind is being set or moments after the calibration, it must be recalibrated.

Configuration

For the control of blinds, the **general** screen enables us to change the blind's setting value by sliding a finger along the grey rectangle, according to how open we want it to be.

The **advanced** screen enables us to modify the channel's status and access the calibration described above.

5.4.5 DMX/PWM converter

Type: RGB

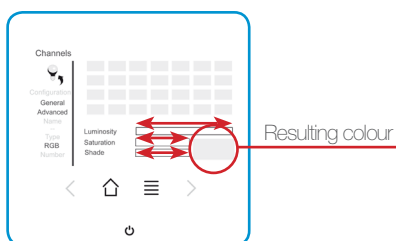
Configuration

RGB strips can be configured by means of the “**General**” or “**Advanced**” screens. In General mode we can modify the colour directly on a colour palette, and also control the luminosity, saturation and hue of the colour.

*In this case the consumption data will not be visible.

On the **Advanced** screen (only in administrator mode) we can modify the individual value of the RGB and of the Set and Fade time (explained on page 98).

In this case we select to modify individually within the colour by selecting the level of Red (R), Green (G) and Blue (B) as demonstrated below.



General Mode



Advanced Mode

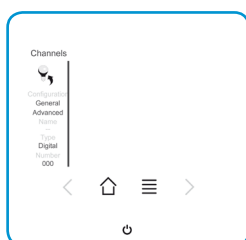
5.4.6 Analog input



The analog input channel enables us to view the **status** of the input of the sensors connected to the console.

*in this case advanced configuration does not exist.

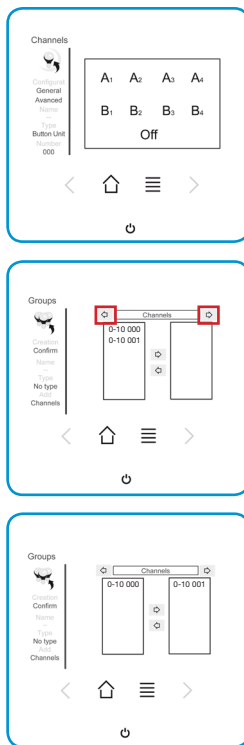
5.4.7 Digital input



The digital input channel enables us to view the **status** of the input of the sensors connected to the console.

*in this case advanced configuration does not exist.

5.4.8 Button box



Type: Button box

Configuration

In the case of the button box, the **general** screen is a reproduction of the button box, i.e. functionally it is a reproduction of it.

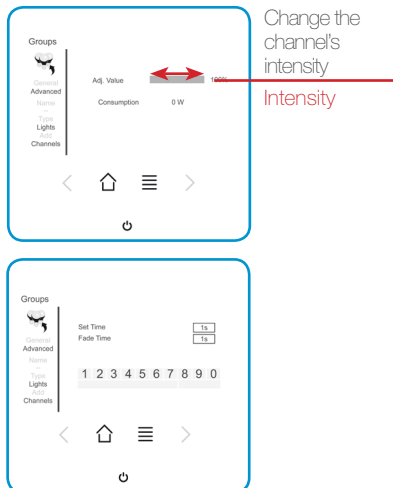
On the **advanced** screen (only in administrator mode) we can modify the functionality of each button of the button box, by entering a channel, scenario or group in it.

In the tab where "Channels" appears, if we select the right-left scrolling arrows, we can enter Channels, Groups, Scenarios or Sequences of each position of the button box.

To add the channels, groups or scenarios, press the associated text to move from the left zone, where they appear as default, to the right zone to include them in the button's functionality.

Selection of the different buttons for a complete configuration of the button box.

5.4.9 Reg Ext



Type: Reg Ext

Configuration

In "**general**" mode we can change the channel's intensity.

In "**advanced**" the type of screen is the same as for the electronic transformer regulation module ([see page 98](#)).

An example of an external regulator is the DALI converter. The registration of a DALI converter must be done manually ([process detailed on page 91](#)).

The DMX-DALI converter allows different modes of control over the luminaires connected to it, enabling us to create up to 6 different groups, i.e. 6 groups with different addresses. [For more information, see Annex I.](#)

5.4.10 Electronic transformer regulator module in parallel (Parallel)

Type: Parallel

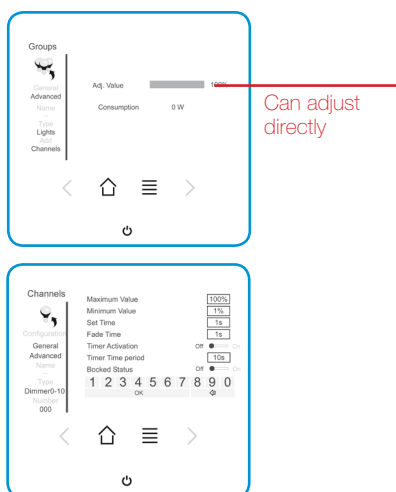
Configuración

To configure the regulators in parallel, in "**general**" we can adjust them directly.

In "**advanced**" the type of screen is the same as for the electronic transformer regulation module (see page 98).

On registering an electronic transformer module as parallel, the physical addressing of the switches will be the same. Internally in the console this device will occupy two DMX addresses.

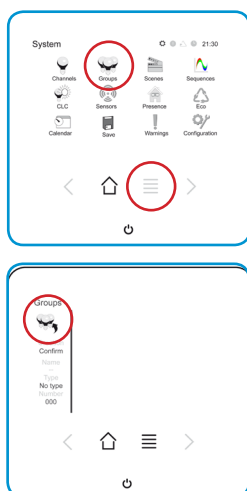
Example: Address of both devices: 5 addresses used by the console: 5.6.



5.5 Creation of groups

A group is a set of channels regulated in a centralized fashion.

For example, controlling all a room's luminaires with the same luminosity level for all of them.



To access groups, in the "System" screen, we will press the "Groups" icon.

Installer mode enables us to add as many groups as we like.

To add a group, press **add**:

Within a group, we can modify:

- Type of group
- Name of Group
- Selection of channels that form it



Type of group

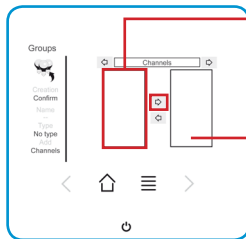
- **Lights:** centralized control of lights
- **Blinds:** centralized control of lights
- **RGB:** centralized control of RGB luminaires
- **Mixed:** centralized control of lights and blinds.



Name of the group

As detailed in "Creation of channels", it is possible to change the name of the group so that it is intuitive.

Once the desired name is entered, we must press **OK**.



List of channels created previously

List of channels that form part of the group

Selection of channels that form it

In this screen the installation's channels will appear and simply by selecting each channel and pressing the right arrow (top) these will be included in the selected group.

To delete a channel that has been selected for a group, the procedure is to select this channel and press the left arrow (bottom).

Finally, confirm to create this group in the system.

Once created, to activate / deactivate the group, short press.

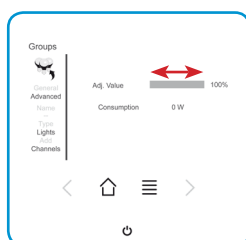
A long press accesses this group's general menu, [see "Adjusting groups\) for more info.](#)

If we want to eliminate a group, we follow the same method described above for deleting channels.

5.6 Adjusting groups

Scena enables us to **adjust groups** as if they were individual channels, and in the same way, i.e. by means of a "General" or "Advanced" screen for each type of group, whether these be Lights, RGB, Blinds or Mixed.

5.6.1 Lights group type



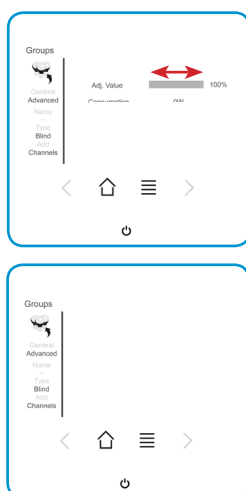
Type: Lights

General configuration (long press on this group):

It enables us to set or activate/deactivate the group and reports on its consumption. To adjust, slide a finger along the grey-shaded rectangle.

In **advanced** configuration we access the screen in which we can change the Set and Fade time, already detailed in the channels section.

5.6.2 Lights group type



Type: Lights

General configuration (long press on this group):

Enables us to set or activate/deactivate the group and reports on its consumption. To adjust, slide a finger along the grey-shaded rectangle.

In **advanced** configuration, no type of parameter is configurable.

5.6.3 RGB group type

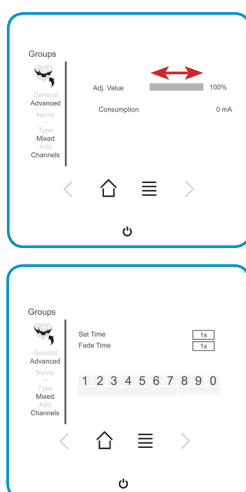


Type: RGB

For a group of RGB's, just as above we can access the "**General**" and the "**Advanced**" screen. In General mode we can modify the colour directly on a colour palette, or by adjusting the luminosity, saturation and hue of the colour.

On the **Advanced** screen we can modify the individual value of the RGB and of the Set and Fade time, as already described in the channels section.

5.6.4 Mixed group type



Type: Mixed

The mixed group enables us to set all the luminaires or blinds to the same level of adjustment.

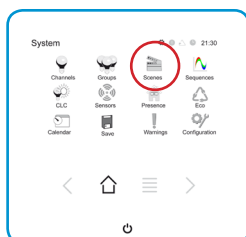
In this case, in **general** configuration (long press on this group): It enables us to set or activate/deactivate the group and reports on its consumption.

To adjust, slide a finger along the grey-shaded rectangle.

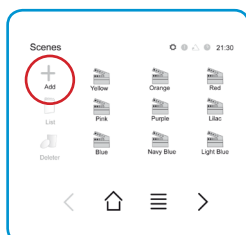
If we press the **advanced** icon, we access the corresponding screen in which we can change the Set and Fade time, already described in the channels section. If it is a blinds group, the Set and Fade time cannot be configured.

5.7 Creation of scenarios

A **scenario** is a set of channels or groups with settings fixed for each of them, which may be of different values. In this way, different settings can be combined for the different channels or groups.



To access scenarios, in the “**System**” screen, we will press the “**Scenario**” icon.



On accessing the scenarios menu, a list will appear of predefined scenarios in the colours: Yellow, Orange, Red, Pink, Purple, Lilac, Blue, Navy blue, Light blue, Turquoise green, Green, Light green. For the scenario to activate we need to have a channel or RGB group created and this must be associated with the scenario
(See creation of channels page 95).

If we want to add a personalized scenario, we press “**Add**”.



Within a scenario, we can modify:

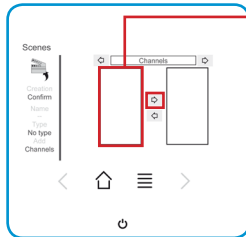
- **Type of scenario**
- **Name of scenario**
- **Selection of channels that form it**
- **Types of scenario:** Sequential, allows us to use it in sequences, normal does not enable this.

Name of the scenario

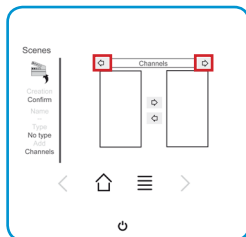
Press Name to change or add a name.

To accept, press the **OK** icon.





To change from channels to groups, select the left/right arrow.



Selection of channels or groups

A selection of previously created channels and groups will appear. We must select the ones we want to add to the scenario.

To change from channels to groups, select the left/right arrow.

Once created, to activate / deactivate the scenario, short press.

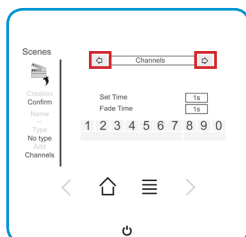
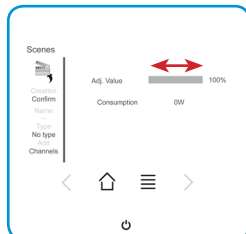
A long press accesses this group's general menu, [see "Configuring scenarios" for more info.](#)

If we want to eliminate a group, we follow the same method described above for deleting channels.

5.8 Configuring scenarios

Once the scenario has been created, just as with channels and groups, Scena enables us to configure the scenario in a **"general"** and **"advanced"** mode.

If in the screen on which the list of scenarios appears, we access one of them by long pressing, we can configure both possibilities.



In the **general** screen, we can momentarily modify the setting value for the entire set of channels that make up the scenario.

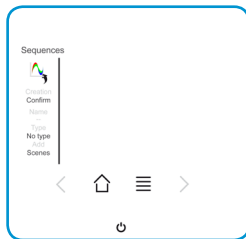
In the **advanced** screen, we can modify the individual parameters of the channels or groups that make up the scenario.

To go through all the channels/groups that form part of the scenario, we press the right/left key and modify in each one the setting value we want for this scenario.

*If we have entered an RGB in the scenario, we can configure it just as if it were simply a channel on its advanced screen, as demonstrated below.

5.9 Creation of sequences

A sequence is a succession of different scenarios. This enables us to add vitality to the lighting. To enter the sequences menu, press on "**Sequences**" in the "**System**" screen.

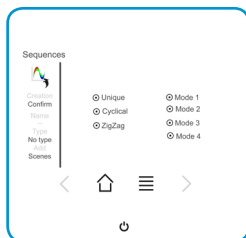


On accessing the **sequences menu**, we will access the screen on which the predefined sequences and those previously created appear.

If we want to add a sequence, we press add, if we want to modify, we long press on the one we want to modify.

Within a sequence, we can modify:

- **Type of sequence**
- **Name of the sequence**
- **Selection of channels that form it.**

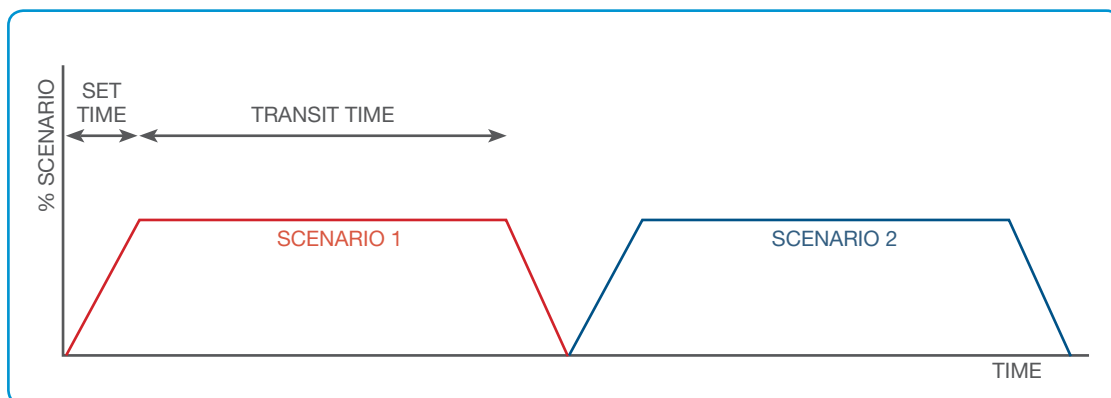


Type of Sequence

- **Single:** The linear sequence, a sequence of scenarios with a start and an end will be obtained: S1 is the first sequence, S2 the second and S3 the third (S1, S2, S3)
- **Cyclical:** The sequence of scenarios will be infinite and will repeat until we turn the said sequence off: (S1, S2, S3, S1, S2, S3...)
- **Zig-Zag:** The sequence will be out and back, i.e. (S1, S2, S3, S3, S2, S1...).

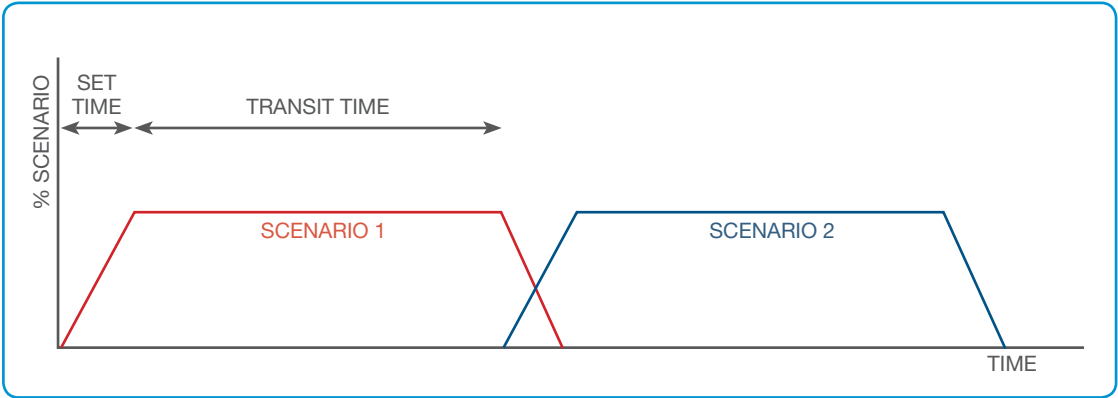
Mode 1

Each scenario will be activated for a certain time without overlapping. Each scenario will have an up time and a down time, so that it turns on and off progressively.



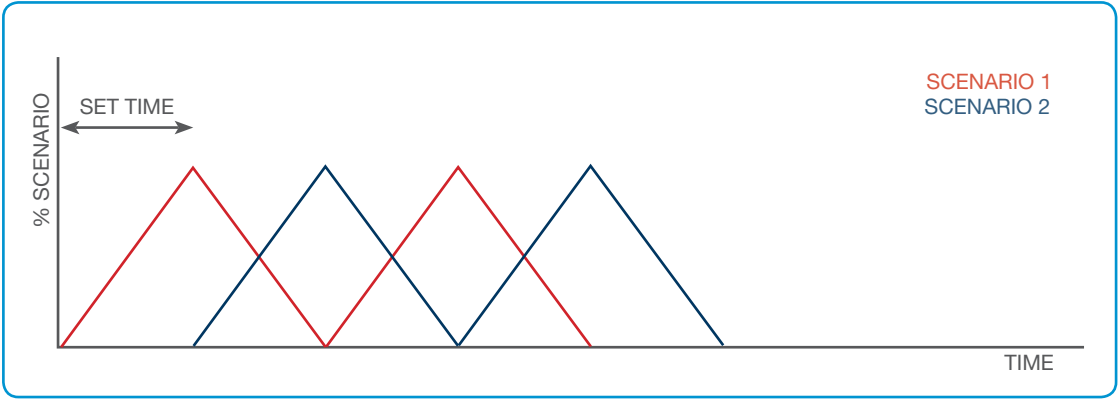
Mode 2

Each scenario will be activated for a determined time (transit time), running into each other during each one's on and off time (set time), so that the transition from one scenario to another is progressive.



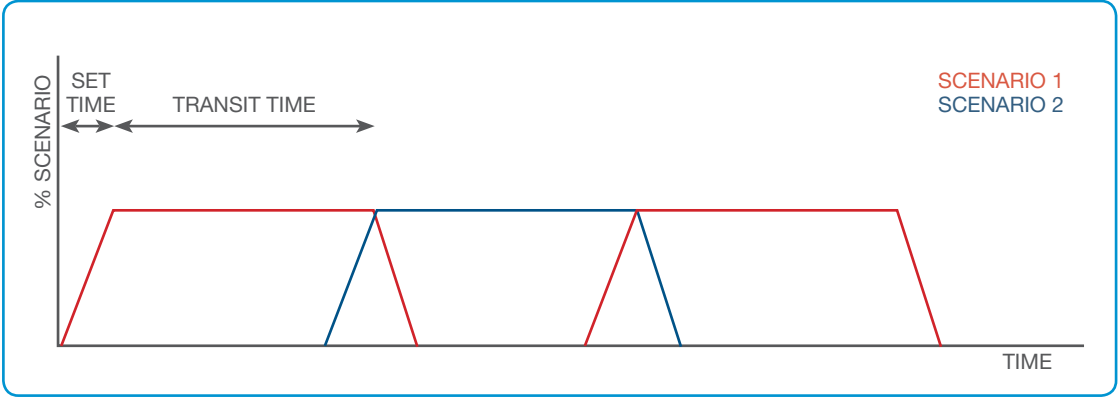
Mode 3

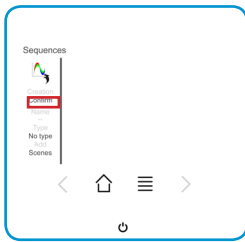
Each scenario will be activated for an up time (set time) and a down time. There is no time with the scenario stable, so that the scenario that is turning off will run into the following scenario. The effect achieved is one of continuous movement.



Mode 4

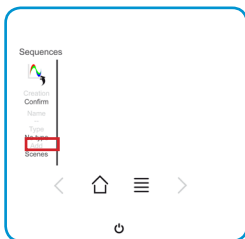
Each scenario will be 100% activated for a certain time (Transit time), the overlap with the next scenario during the time (Set time) will be done as follows:





Name of the sequence

We have a maximum of 9 characters for the desired group name. From A-Z and from 0-9.

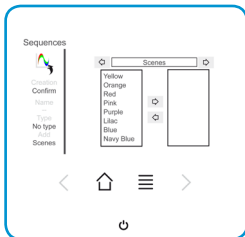


Add Scenarios

Enables us to add scenarios to the sequence. **Scenarios** created **previously** must be **enabled** to be used in sequence (**Scenario>Standard>Sequential**).

Scena enables us to modify the configuration of the sequence, both in "General" and in "Advanced" fashion.

On the general screen, the sequence can be activated or deactivated and its speed changed.

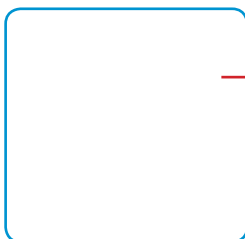


In the advanced screen, we can modify the different characteristics of each sequence.

- **Transit time:** Time associated with each scenario of the sequence. In mode 3 this time is 0.
- **Set time:** Up and down time of each scenario.
- **Total duration:** Total time of the sequence.



Activar o desactivar la secuencia

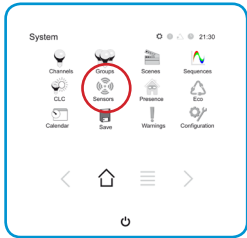


Pantalla avanzada

Modificar parámetros

5.10 Creation of sensors

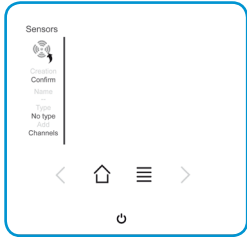
A sensor in Scena is a device capable of detecting a 230V electrical signal issuing from a detector. In order to create a sensor, we need a Scena module (Digital signal converter module) and we need to have registered a "digital" type channel.



If we access **Sensors** in the System screen, we access a screen on which the sensors will appear. If we are in installer mode, **we can register or modify a sensor**.

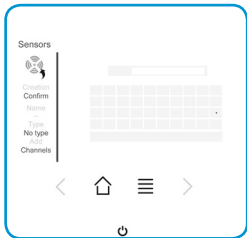


To add a sensor, press **"Add"**. To register a sensor in Scena, follow the below steps.



1. Name of the sensor

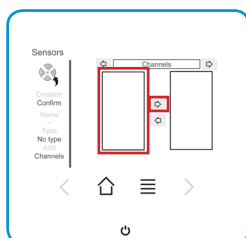
We have a maximum of 9 characters to define the name. From A-Z and from 0-9.





2. Type of sensor

We must distinguish the type of sensor according to whether it is a button or a detector and according to its contact, differentiating between **NA** and **NC**.



3. Add channels

Relates this sensor to its input at the console, i.e. with the digital input channel. For this step, we need to have registered a digital input channel that enables us to connect the input with the sensor we have just created.

*To connect a channel to a sensor, we have to select it and include it on the list on the right of the Channels screen.

5.11 Configuring Sensors

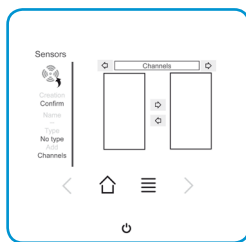
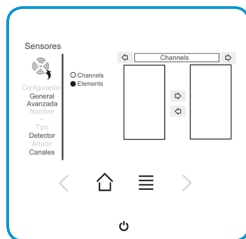
We need to have previously registered a digital type channel ([see page 96](#)) and created a sensor with this digital channel input ([see page 108](#)).

We need to differentiate between two different types of sensor, push button type or detector type.

To access the menu to configure the sensor, long press on its icon.

5.11.1 Push button sensor

If we have created an **NA** or **NC push button** type sensor.



If we access the sensor's general menu.

In the "General" screen we can see the sensor's status, i.e. the signal received from the sensor and whether it is enabled in the console.

In the "Advanced" screen we can select this sensor's function.

- **Turn on:** On detecting it turns on the channel in question.
- **Turn off:** On detecting it turns off the channel in question.
- **Toggle:** On detecting it changes the channel's status
- **E.Aux:** Enables us with a long press to change the setting value.

Depending on the function we want to incorporate, different tabs open for its configuration. As in the above screen, if we select Turn on, we can activate it at a setting value (Set Val) or make this turn on time delayed (Time delay). Both options cannot be selected simultaneously.

If we access **channels** in the sensor screen, we can modify these two parameters.

- **Channels:** Modify this sensor's control channel. (We need to have registered a channel as digital type, [see page 29](#)).
- **Elements:** We can add or modify the elements on which the sensor will act, i.e. channels, groups, scenarios, sequences and presence.

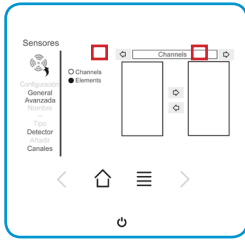
5.11.2 Detector sensor

If we have created an **NA** or **NC detector** type sensor.



If in the **Sensors** screen we long press on one of them, we will access its configuration menu.

In the "**General**" screen we can see the sensor's status, i.e. the signal received from the sensor and if it is enabled in the console.



In **“advanced”** we can modify the following values:
Depending on the function we want to incorporate, different tabs open for its configuration.
If we press on the arrows we can configure the same parameters for the detection moment (**Initial Action**) and for the stop detecting moment (**Final Action**).

Initial or final action

- **Turn on:** On detecting it turns on the channel in question.
- **Turn off:** On detecting it turns off the channel in question.
- **Toggle:** On detecting it changes the channel's status.
- **Set Value:** For the selected action (Turn on, Turn off or Toggle), change the setting value of the channel, group or scenario the sensor controls.
- **Time delay:** For the selected action (Turn on, Turn off or Toggle), time delay its action.

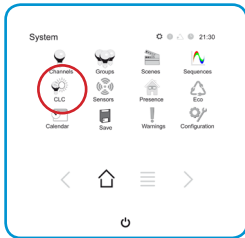
*For the final action, we must press the right or left arrow and we will be able to modify the same parameters but for the detector's final action.

5.12 CLC Creation

A **CLC** is an analog sensor by means of which we can maintain a constant light level in a zone using external light, consuming only what is necessary for our requirements.

To create a CLC, we need to have an analog sensor in the installation and to have installed a Scena device (Digital inputs module).

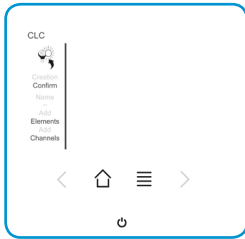
We need to have registered a channel as analog type ([see page 96](#)).



To add or modify a CLC's parameters, we must press CLC in **“System”**.



To add a CLC, press **“add”**.



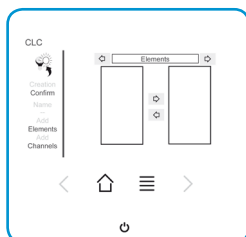


To register a CLC, in Scena we must follow the below steps.

1. Name of CLC

We have a maximum of 9 characters for the desired group name. From A-Z and from 0-9.

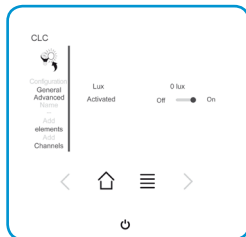
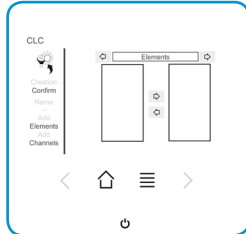
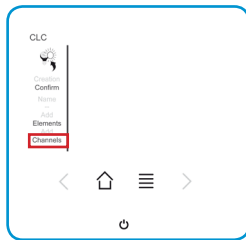
To confirm press **OK**.



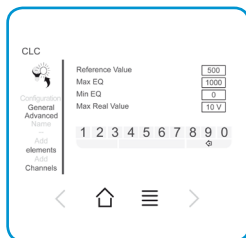
2. Elements

Relates the channels or groups we want to control with the CLC sensor.

To enter a channel or group in the sensor, we select from the list on the left and press the right icon to transfer it to the right list.



Pantalla General



Pantalla Avanzada

3. Channels

We need to have created an **analog sensor for the console** to relate the analog sensor with a channel.

The analog signal converter device has **2 inputs** and therefore these two inputs will appear in the left zone. We select the one we require depending on the installation.

To configure the CLC we have general and advanced mode. Below we see the editable items in each case:

In the **General screen** we can check the sensor's capture and its status.

In the **Advanced screen**, we can modify certain of the sensor's values.

We can configure the set point in **Luxes** that will govern the channels connected to the CLC.

EQ Max and EQ Min is the sensor's lighting range. To do this, we need to consult its technical characteristics. In this case we use the SIMON light sensor **Ref. 9000570-039**. The latter's range is (0-1000 Lux) and output 0-10V.

EQ Max: Maximum luminosity range.

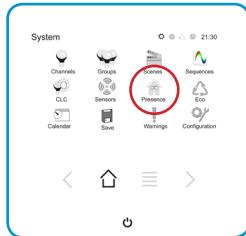
EQ Min: Minimum luminosity range.

Real Max Value: Fixes the maximum value of the sensor's output, in this case 10V.

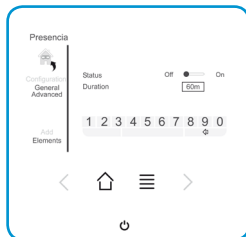
5.13 Presence simulation

Presence simulation is a simulation method that randomly activates or deactivates channels or groups and that enables us to simulate that the house is inhabited.

One example would be to turn on the lights of certain rooms for different time periods.



Access Presence via the **System** screen. The **General configuration screen appears**, in which we can **activate** and **deactivate** its status and duration.

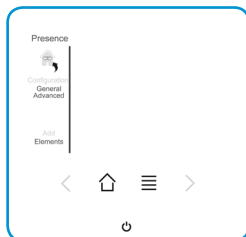


General screen

In this **General** screen we can check the status of the presence simulation function and the duration of this function by activating minutes for it.

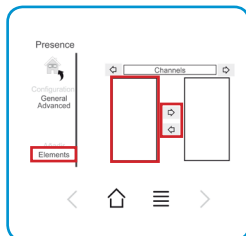
Maximum presence cycle duration time is 1000m.

Once activated, the presence simulation will last between 20 and 60 min.



Advanced screen

In the **Advanced** screen, we can select the channel and its setting value. We also have the option of selecting either a **random simulation** (random channel activation) or a **fixed simulation** (activation according to the same channel activation sequence).



Elements

If we access Elements, we can include the channels we want to be activated for the simulation.

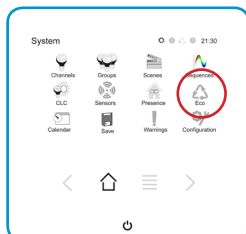
If we select the right or left arrows, we will access **channels or groups** to select which channels or groups we want to activate. To do this, we must press on the channel and then on the right arrow.

5.14 ECO

Eco is a system that controls the power consumed by the installation.

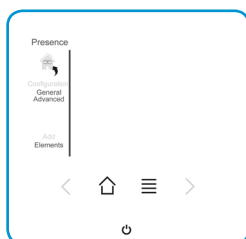
It enables us to fix limits for consumed power, so that they cannot be exceeded. We can also limit the entire installation or only specific channels.

We can program different priorities so that if the limit is exceeded certain lights disconnect or reduce their power.



General Screen

In the “**General**” screen, the one that appears immediately after we have pressed the ECO icon, we can enable or disable ECO and also establish the admissible power threshold.

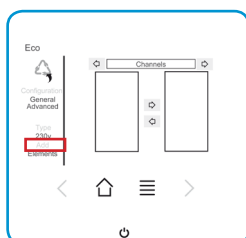


Advanced Screen

In “**Advanced**” we can change the priority of each channel and the power it is granted.

High Priority. When the specified power is exceeded, this channel will not be disabled.

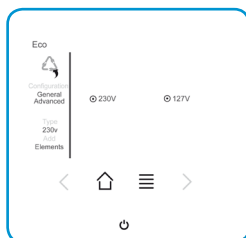
Low Priority. When the specified power is exceeded, this channel will be disabled.



Elements

To access the **elements** ECO will activate if the power threshold is exceeded, press “**Elements**”.

To add these channels, transfer the channels from the left list to the right.

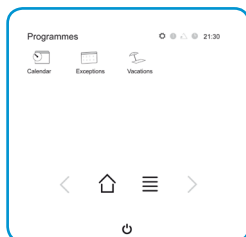
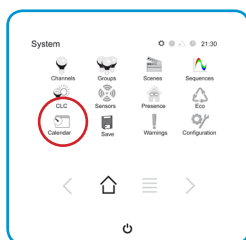


If we access **Type**, we can select between ECO mode for zones in which the supply network is 230V and ECO mode for zones in which the network is 127V.

5.15 Calendar

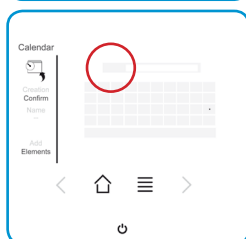
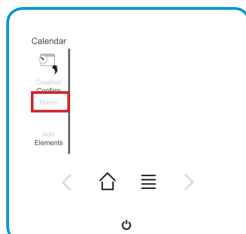
The Calendar application enables us to **add time and day programs**.

So, we can date-and-time program the activation of a channel, group, scenario and sequence and we can also activate or deactivate CLC, Presence or ECO mode.



To register a program in Scena, we must follow the below steps:

Accessing the **Calendar from the Programs screen**.



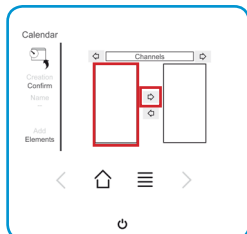
Configuration

Immediately after we access Add, the respective screen appears for configuring.

1. Name of the Calendar

We have a maximum of 9 characters to define the name. From A-Z and from 0-9.

To confirm press **OK**.



2. Elements

Add elements. We can add **channels, groups, scenarios, sequences, CLC, Presence** or **ECO** to the time program. To include them in the program we have to move the object to the list on the right.

To save the changes press **Confirm**.



3. Configuration

Once we have created the Calendar, we can start the configuration. To do this, we **long press** on the calendar program previously created.

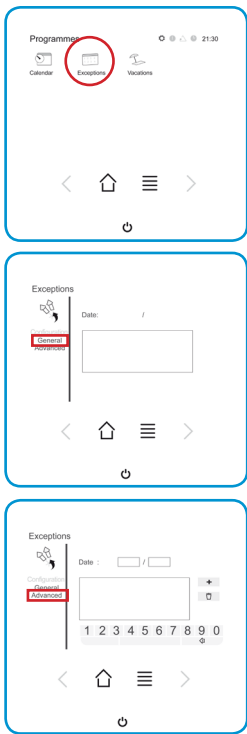
In this **General screen**, we can only view the program.

- **Start Time:** Time the functions entered activate.
- **End time:** Time the functions entered deactivate.
- **Initial value:** Status of the functions associated with the program when activated.
- **End value:** Status of the functions associated with the program when deactivated.

In the **Advanced screen**, we can program the times and the days of the week on which we want to activate this program.

5.15.1 Exceptions

We can make exceptions to the times we have programmed.
For example, holidays on which we want to cancel the time and days programmed in the Calendar.

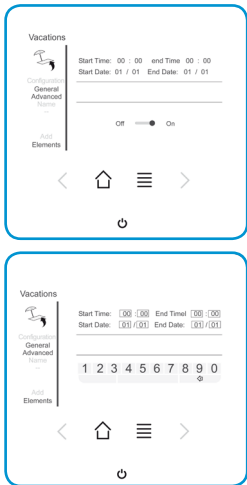


When we access Exceptions, the **general screen** serves to display the exceptions made.

In the **Advanced screen**, we can program the date, add a new one or delete an exception.

5.15.2 Holidays

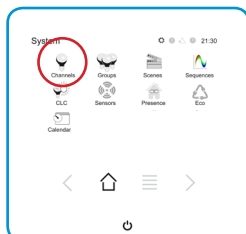
In exactly the same way as for the "Calendar", we can access "Holidays". With the same functionality as a program with calendar, but it includes a start date and end date.



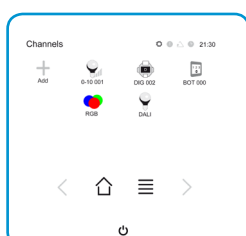
In the **General screen**, we can check the status of the program and its main characteristics.

In the **Advanced screen**, we can configure the program, as previously described for the Calendar.

5.16 Configuring the Start screen

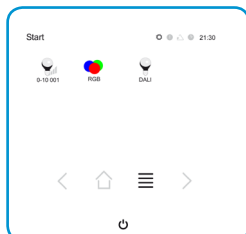
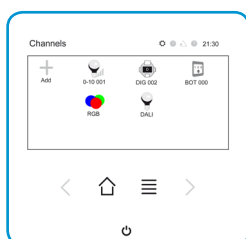


Once in **installer mode**, in the **Start screen** we press **Add** and immediately **access** the **System screen** in which we can select the function we want to incorporate. Continuing with the example, if we press **Channels**, a list will appear with the registered channels that can be included in the Start screen (these must be created previously, as detailed above).



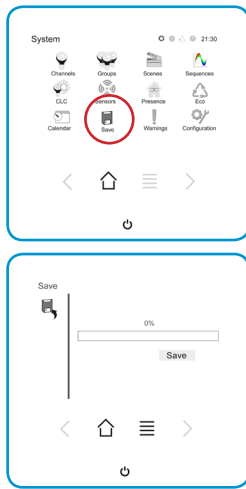
As we can see below, a screen appears with the list of channels that can be included in the Start screen. In this example we have the following channels.

As we can see in this example, the Start screen would be configured as follows.



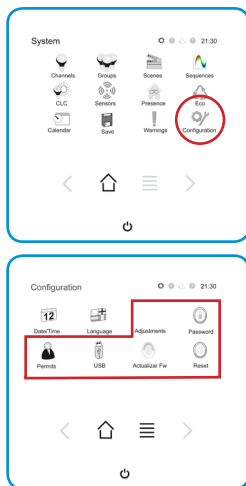
5.17 Save

Scena has automatic saving. In the event of a voltage drop or power cut, when the voltage returns, Scena will have saved the program.



In the **"System"** screen, access **"Save"**.

5.18 Configuration

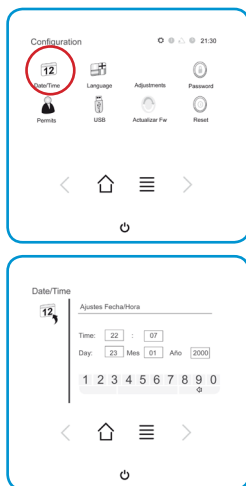


If we want to make changes to Scena's configuration, we need to access **"Configuration"** from the "System" screen.

In "Configuration" a series of functions appear for modifying certain of Scena's parameters.

The functions in bold can only be accessed in **installer mode**. See page 95, [Access to installer mode](#).

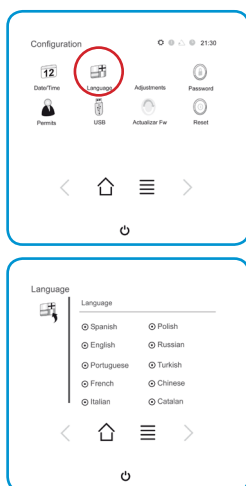
5.18.1 Date and Time



In the **System** screen, if we press the **Date/Time** icon, we will access a screen in which we can make changes to the time, date, month and year as they appear in Scena.

*Winter/Summer time changes must be done manually.

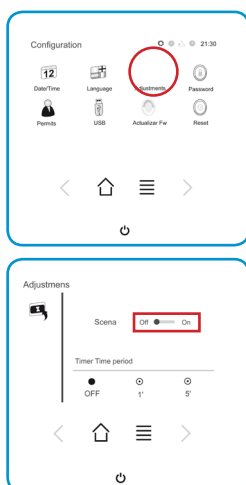
5.18.2 Language



Scena enables us to change the language to **10 different languages**.

*On a change of language, the names of the predefined Scenarios will be translated, the names of the created elements cannot be translated.

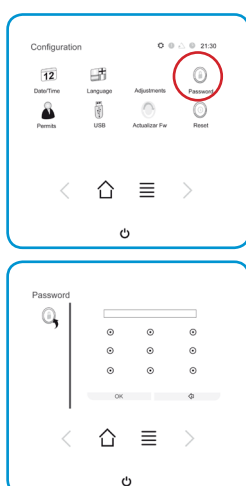
5.18.3 Settings



Scena enables us to configure its **standby screen**. We can program the automatic turn-off time to the options **Off, 1 or 5 minutes**.

Scena can show the Simon Scena logo on the idle screen. This can be enabled or disabled with the Scena option.

5.18.4 Password



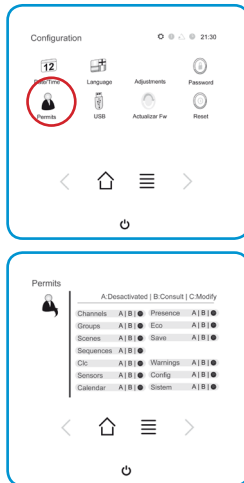
This enables us to directly change the password **for accessing the system in installer mode**.

In the Password screen, enter the new password and press **OK**.

*The new code must be **4-digit**.

5.18.5 Permits

Limits the functions to which the user may have access.



This way, the end user cannot access all Scena's functions. As seen in the above image, the user can potentially change all Scena's functions, i.e. create scenarios, groups, channels, time programs, etc.

Example

If position **A** is selected in **Scenarios**, the user can only turn the scenario on or off. He cannot change the setting level.

If position **A** is selected in **System**, the user cannot access the System screen, i.e. he can go through the Start screen.

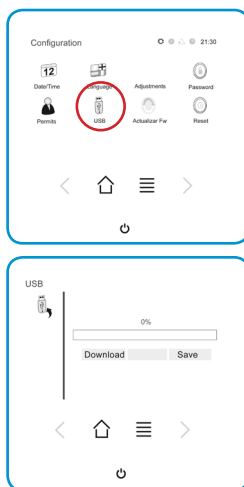
Position A: The user can only activate or deactivate the channel, scenario, sequence or program for which he has permission.

Position B: The user can only activate or deactivate the channel, scenario, sequence or program and furthermore can only view its status.

Position C: The user can activate or deactivate as well as modify its parameters and view its status.

5.18.6 USB

Enables us to load and save the Scena configuration in a USB memory. We can thus save a program and transfer it to another Touch Light Manager.



Press **Load** to load the program that is in the USB.
Press **Save** to save the program in a USB memory.

5.18.7 Update Fw

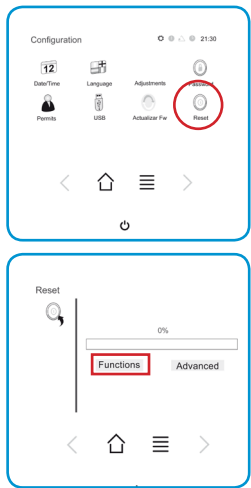


Enables us to update the **Scena firmware**. We need to insert the **USB memory** with the update files.

*Important: the firmware's update files must be in the root of the USB system, i.e. they must not be in folders in the USB memory.

5.18.8 Reset

Enables us to reset the configuration we have entered in Scena.



Functions Reset

Resets the functions created, returning to the predetermined configuration for channels, groups, scenarios, etc.

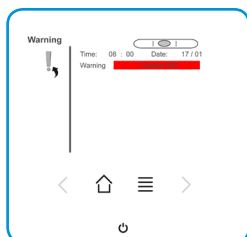


Advanced Reset

Reset designed for channels, to return to their predefined values the parameters that can be modified in the Advanced screen of each Channel.

5.18.9 Alerts

This screen enables us to **check the installation**, if it detects faults in the installation, either due to loss of communication or to loss of power in the Scena modules.



Communication fault

If it is a communication fault, **Comms** and the **address** in the alert will appear.

If it is a power fault, **AC** and the address in the alert will appear.

As in the above example, we can see in the Alerts screen that there is a communication failure between the Touch LightManager console and the regulating device with the address 000.

Annex I: Prototype Installation

Contents

1. Introduction	128
2. Standard Connection	129
3. Physical addressing of channels	130
4. Programming in the console	131
4.1 Access to installer mode	131
4.1.1 Checking the Installation, Test Screen	132
4.2 Creation of channels	133
4.3 Configuring the Start screen	136
4.4 Configuring the bush button input	137

1. Introduction

As an extension of the user manual below we include an installation and programming guide for a basic installation.

For the installation to be appropriate, we have configured an installation with some of the elements and devices that range from RGB control to fluorescence ballasts and halogens.

The prototype installation includes:

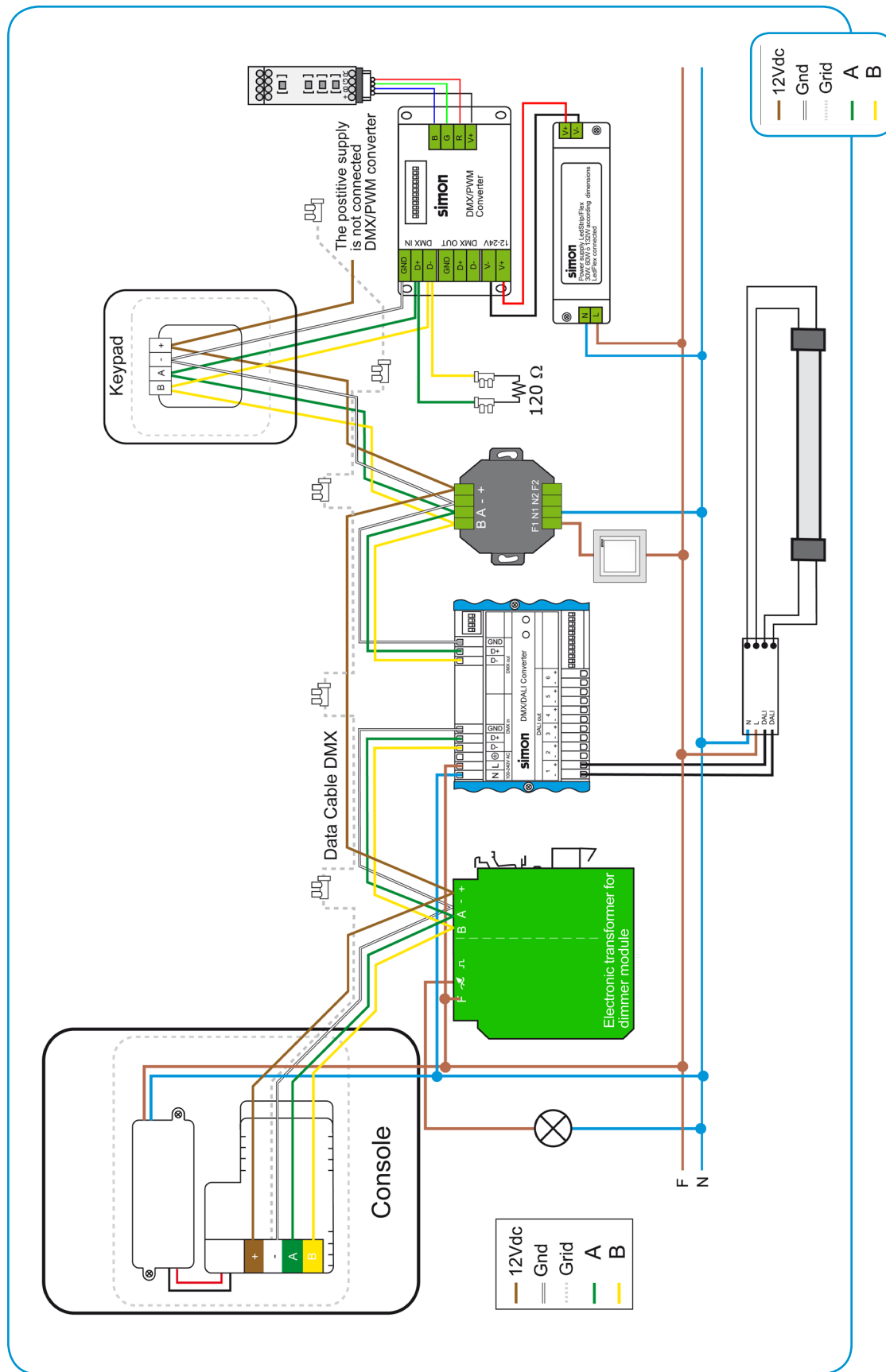
- **Touch LightManager Console**
- **Touch LightKeypad Button Box**
- **Led RGB flex strip**
- **DMX-PWM converter for RGB strip**
- **Flex Strip led source for the DMX-PWM converter**
- **Fluorescence ballast**
- **DMX-DALI converter for control of the ballast**
- **Halogen bulb**
- **Push button**
- **Digital signal converter**

As we can see below, the connection of the elements in their data part is done with a screened FTP data cable. The devices are powered by means of 230V phase and neutral cable except the DMX-PWM converter, which works with 12-24V.

The devices are associated in series, such that the last device will be associated with a resistor of 120ohms between the two data terminals.

We can therefore see how the grid cable is connected between the devices.

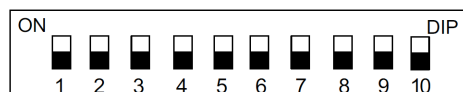
2. Standard Connection



3. Physical addressing of channels

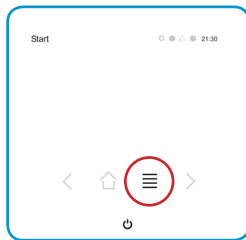
Associate an address with each device, taking into account the elements and converters that must have **addressing higher than 20** to avoid interference.

Therefore:



Device	Address	Switch pins to ON
Electronic transformer regulator module	1	
Digital input module	2	
Button box	Automatic	Doesn't have ND switch
DMX-PWM converter	21	
DMX-DALI converter	31	

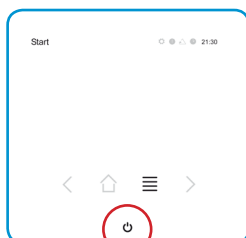
To carry out the programming in Scena:



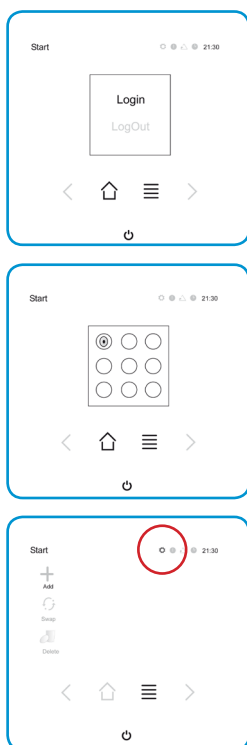
The System screen enables the user to access all the Scene resources made available to him.



Now we know what the system's basic screens are, we will detail the steps for a correct and simple installation.



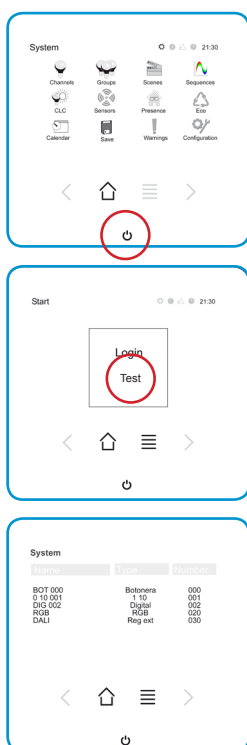
Scena



Next, on selecting Login we go to a screen for entering the password. The preset one is **1, 1.2, 3 and 4** (the first 4 buttons from left to right / up and down in order). Once the password has been entered, the installer start screen will appear with new system tools.

Also, provided we are in installer mode, a **gear** icon will light up.

4.1.1 Checking the Installation, Test Screen



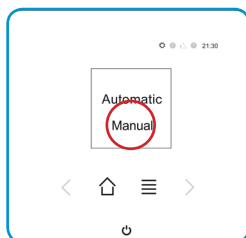
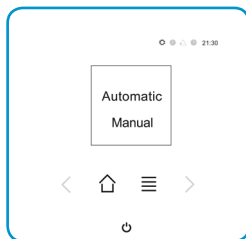
Test is a method for acknowledging the devices connected and checking their communication with the Touch LightKeypand screen.

As we can see in the example, the list gives us the connected modules, in order, with their name and address. If the communication is not good or there is no communication at all the channel is highlighted in red.

IMPORTANT

The protocol converter modules (DMX-PWM and DMX-DALI) will not be identified using TEST but the other devices will be identified and checked. The converters will only appear if they have been previously registered in the Touch LightManager console.

4.2 Creation of channels



Automatic devices

We first proceed to register **automatically**.

The automatic search screen will appear followed by the acknowledged channels.

As we can see, the console has acknowledged channels 0-10 001 DIG 002 and BOT 000, which means it has acknowledged the Scena modules that are not protocol converters.

To acknowledge the protocol converter devices, a **manual search** will be performed.

DMX-PWM converter

To create **channels manually** such as the DMX-PWM converter and the DMX-DALI converter, we select add channels manually and we will have to configure the following options:

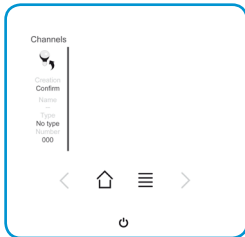
- **Type selection**
- **Channel name**
- **DMX address** (the one selected in the switch).



DMX-PWM
converter

Type

To accept, we press the **"Confirm"** icon.



Name

Name it will be given, e.g. **RGB**.

To accept, we press the **"OK"** icon.

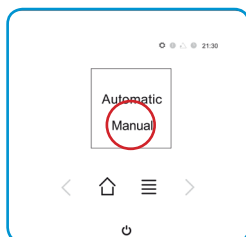
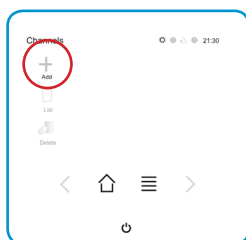


Number

- **Select Number on the Channels screen**
- **Number to enter: 20**
- **Number entered in the switch: 21.**

As explained in the manual, the console requires an address different from the one physically assigned.

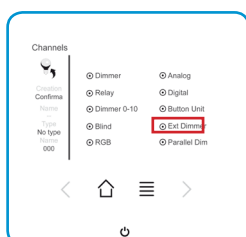
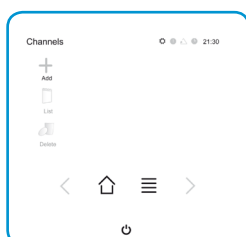
To accept, we press the **"OK"** icon.



DMX-DALI converter

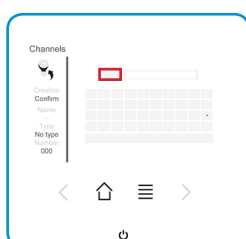
Next we will create the channel for the DMX-DALI converter.

- **Type selection**
- **Channel name**
- **DMX address** (the one selected in the switch).



Type

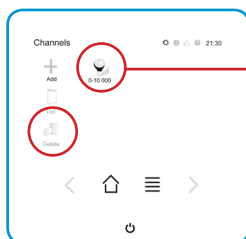
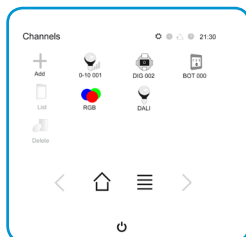
Select the **type of channel** regulation.



Name

Name it will be given, e.g. DALI.

To accept, we press the "OK" icon.



Select the icon
channel


Delete a
channel

Number:

- **Number to enter:** 30
- **Number entered in the switch:** 31.

As explained in the manual, the console requires an address different from the one physically assigned to avoid problems. To accept, we press the **OK** icon.

Once this step is completed, we will have all the channels assigned in the console.

If we want to delete a channel, on the channels screen we have to select the icon  followed by the channel and then the delete icon again.

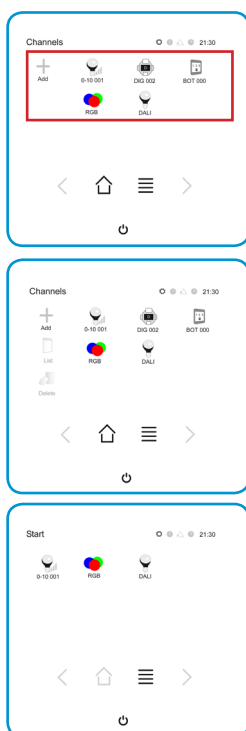
4.3 Configuring the Start screen



The **Start screen** enables us to copy the direct accesses the user will have after turning on the console. This process will be detailed below:

Press add and we immediately access the **System screen** in which we can select the function we want to incorporate. Continuing with the example, if we press Channels, a list will appear with the registered channels that can be included in the Start screen.

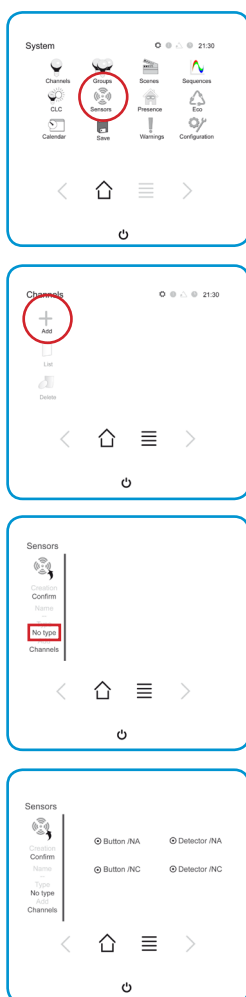
As we can see below, a screen appears with the list of channels that can be included in the Start screen.



First press the **channel**, then press **add**.

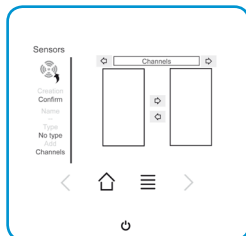
As we can see in this example, the Start screen would be configured as follows.

4.4 Configuring the bush button input



To relate the **push button** input with Scena we must follow the steps below:

Add Sensor in the **Sensors screen**.



Depending on the type of sensor selected, the following programming options will be available.

In Channels, we will select the channel previously found when we configured the channels ([see page 135](#)). In elements we will add the scenarios, channels or groups we want to control with the push button.

For more information, see the installation manual.

simon

Diputación, 390-392
08013 **Barcelona**

Tel. 902 109 100
Fax 933 440 803

Servicio de Atención al Cliente
Tel. 902 109 700
Fax 933 440 807
sat@simon.es
www.simon.es

Gestión de ventas
Tel. 902 444 469
Fax 902 627 899

Showroom abierto al público
Tel. 933 440 853

Servicio de Preproyectos
proyectos@simon.es



SIMONBLUEPLANET.COM