

## Allgemeine Beschreibung:



Das Gerät ist zur Verwendung für folgende Aufgaben vorgesehen:

Wiedergabe eines akustischen Signals (Piezo-Element) bei einem Aktivierungsereignis.

## Applikationsprogramm

### Hersteller:

Hugo Müller GmbH & Co KG  
Karlstrasse 90  
D-78054 VS-Schwenningen

### Applikationsname:

[AS 10.00 knx] Summer

### Installation:

Fügen Sie das Gerät Ihrer Geräteliste hinzu und öffnen Sie ein neues Projekt. Die ETS Datenbank steht auf unserer Homepage zum Download zur Verfügung:

<http://www.hugo-mueller.de/de/downloads/knx-produktdatenbank/>

## Technische Daten

<b>Anschlussspannung</b>	über KNX-Busspannung
<b>Busstrom</b>	< 12 mA
<b>Bussystem</b>	KNX
<b>Lautstärkepegel</b>	leise (ca. 40 dB)
	mittel (ca. 55 dB)
	laut (ca. 70 dB)
<b>Tonsequenz</b>	Dauerton oder individuelle Abfolge
<b>Zulässige Umgebungstemperatur</b>	-10...+45 °C
<b>Gehäuse</b>	selbstverlöschendes Thermoplast
<b>Abmessungen</b>	55 x 55 x 12 mm
<b>Gehäusefarbe</b>	Studioweiß (ähnlich RAL 9016)
	Sonderfarben auf Anfrage
<b>Montage</b>	Wandmontage Aufputz in Schalterprogramm mit Montageplatte Aufputz mit Montagewinkel
<b>Anschlussart</b>	Push-in Klemme
<b>Schutzart</b>	nach DIN EN 60529: IP X1 IP X4 bei Aufputzmontage mit Montagewinkel
<b>Schutzklasse</b>	III bei bestimmungsgemäßer Montage

## Parameter Übersicht

Parameter	Parameter Unterkategorie	Beschreibung
Summer	Allgemeine Einstellungen	Aktivierung, Stummschaltungsfunktion, Verhalten bei Busspannungswiederkehr
	Eingangsfunktion A / B / C	Bezeichnung, Einschaltbedingung, Lautstärkeeinstellungen, Zeiteinstellung
	Funktion Szene	Bezeichnung, Szenennummer, Einschaltbedingung, Lautstärkeeinstellungen, Zeiteinstellung

## Parameterbeschreibung

### Allgemeine Einstellungen

#### Aktivierung:

Auswahl wie der Summer aktiviert werden kann, entweder durch ein Objekt oder eine Szene. Die Priorisierung erfolgt wie im Hinweistext beschrieben.

<b>Aktivierung</b>	Eingangsfunktion A + B + C
Es gelten folgende Prioritätsstufen:	deaktiviert
Eingangsfunktion A = hohe Priorität	Eingangsfunktion A
Eingangsfunktion B = mittlere Priorität	Eingangsfunktion A + B
Eingangsfunktion C = niedrige Priorität	Eingangsfunktion A + B + C ✓
	über Szenensteuerung

#### Stummschaltungsfunktion:

Mit dem Objekt 4: „Stummschaltungsfunktion“ kann der Summer für eine eingestellte Zeit stummgeschaltet werden. Sollte das Gerät nach Ablauf der Zeit noch aktiv sein, so wird der Klang weiter wiedergegeben.

Stummschaltungsfunktion	<input type="radio"/> inaktiv <input checked="" type="radio"/> aktiv
Dauer [s]	1

#### Verhalten bei Busspannungswiederkehr:

Bei der Funktion „letzter Zustand (nur Permanent)“ wird der Summer bei Busspannung aktiviert. Es kann nur durch eine Quittierung deaktiviert werden.

Summerfunktion bei Busspannungswiederkehr	<input checked="" type="radio"/> aus <input type="radio"/> letzter Zustand (nur permanent)
---	--

## Aktivierungsfunktion

### Bezeichnung:

Es kann eine Bezeichnung für das Aktivierungsobjekt vergeben werden. Diese wird nur in der ETS angezeigt zur erleichterten Parametrierung.

Bezeichnung Eingangsfunktion A	<input type="text"/>
--------------------------------	----------------------

### Einschaltbedingung:

Das Objekt kann mit einer „0“ oder einer „1“ (default) aktiviert werden.

Einschaltbedingung	<input type="radio"/> aktiv mit '0'	<input checked="" type="radio"/> aktiv mit '1'
--------------------	-------------------------------------	--

### Lautstärke:

Die Lautstärke kann zwischen leise, mittel oder laut eingestellt werden.

Lautstärke	<input type="text" value="mittel"/>
------------	-------------------------------------

## Zeiteinstellung

### Permanent:

Es kann eine dauerhafte Aktivierung eingeschalten werden. Dann kann die Wiedergabe nur doch das ausschalten es Kommunikationsobjektes erfolgen oder durch Starten eines höher priorisierten Aktivierungsobjekts.

Permanent	<input checked="" type="radio"/> inaktiv	<input type="radio"/> aktiv
-----------	--	-----------------------------

### Einschaltdauer / Ausschaltdauer / Wiederholungen:

Es kann eine bestimmte Zeit- und Wiederholungseinstellung parametrieren werden.

Einschaltdauer [0,1s], (0,1...25s)	<input type="text" value="10"/>
Ausschaltdauer [0,1s], (0...25s)	<input type="text" value="0"/>
Anzahl Wiederholungen (1...100)	<input type="text" value="1"/>

## Funktion Szene

### Bezeichnung Szene:

Es kann eine Bezeichnung für die Szene vergeben werden.

Bezeichnung Szene A	<input type="text"/>
---------------------	----------------------

### Szenennummer:

Für die Aktivierung muss eine Szenennummer vergeben werden.

Hinweis: Bei doppelt vergebenen Szenennummern wird nur die erste Szene abgearbeitet!

Szenennummer	<input type="text" value="1"/>
--------------	--------------------------------

## Zeiteinstellung

### Permanent & Summer ausschalten:

Es kann eine dauerhafte Aktivierung eingeschalten werden. Die Wiedergabe kann nur über eine zweite Szene und die Funktion „Summer ausschalten“ deaktiviert werden!

Summer ausschalten	<input checked="" type="radio"/> inaktiv	<input type="radio"/> aktiv
--------------------	--	-----------------------------

Permanent	<input checked="" type="radio"/> inaktiv	<input type="radio"/> aktiv
-----------	--	-----------------------------

### Einschaltdauer / Ausschaltdauer / Wiederholungen:

Es kann eine bestimmte Zeit- und Wiederholungseinstellung parametrieren werden.

Einschaltdauer [0,1s], (0,1...25s)	<input type="text" value="10"/>
Ausschaltdauer [0,1s], (0...25s)	<input type="text" value="0"/>
Anzahl Wiederholungen (1...100)	<input type="text" value="1"/>

## Communication objects

Object number	Object name	Object function	Object size	Flag* C - R - W - T - U	Data Type
2	Mute buzzer	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
3	Scene buzzer	Input	1 Byte	-WC---	DPT-17
4	Activate input function A	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
5	Activate input function B	Input	1 bit	-WC---	DPT-1
6	Activate input function C	Input	1 bit	-WC---	DPT-1

**\*Flag****Name****Bedeutung**

C

Communication

Object can communicate

R

Read

Object status can be requested (ETS, display etc.)

W

Write

Object can receive information

T

Transmit

Object can send information

U

Update

Object can request a value from another bus participant. The answer is interpreted as write command and updates the value of the communication object. This is typically used to request external sensor data after a bus voltage recovery.