

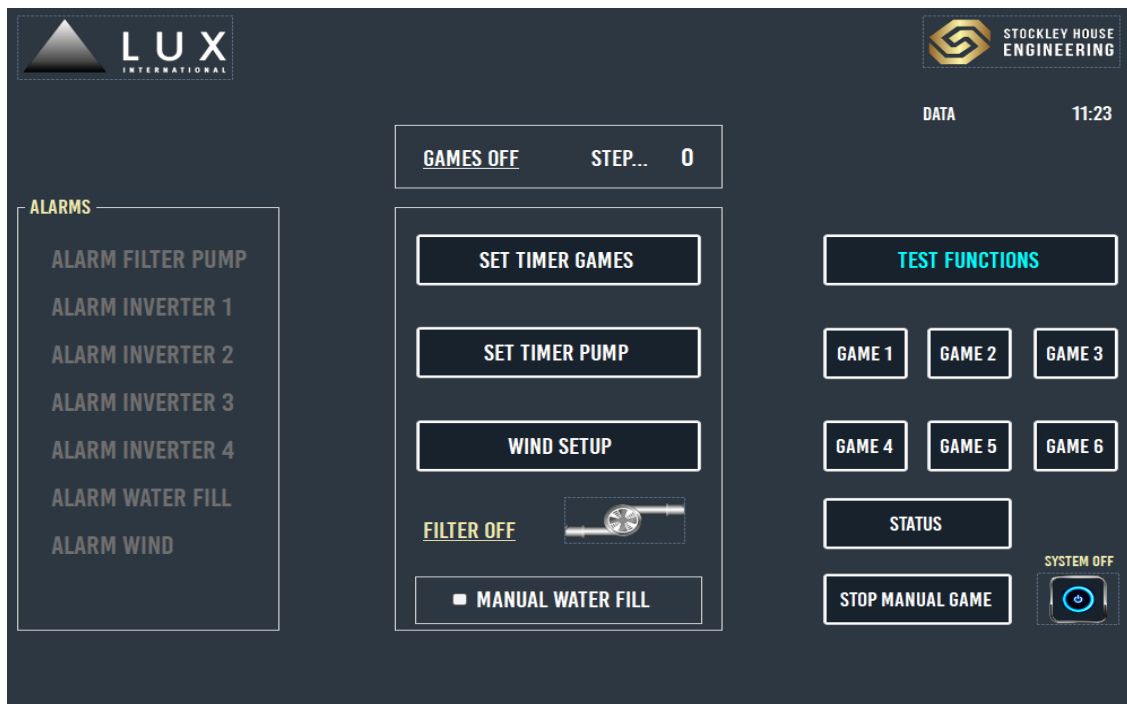
COM-X FONTANE

Modular automation system

Versione Excel

Manuale di istruzioni

All'accensione del PC il display mostra la schermata Home qui sotto riportata.



Sulla schermata *Home* sono presenti indicatori e tasti funzione:

INDICATORI

Gli indicatori forniscono informazioni sullo stato di una determinata funzione e non sono selezionabili

DATA e ORA: data e ora al momento dell'accensione, non necessita di impostazione, il dato si aggiorna autonomamente via web.

ALARM: il riquadro elenca i diversi allarmi, quando presenti assumono colore **ROSSO**.

ALARM FILTER PUMP Blocca sia la Pompa di filtrazione che gli *inverter*

GAMES OFF: indica che i giochi di luce non sono attivi

GAMES "X" ON: indica il numero del gioco attivo

FILTER OFF: indica che il filtraggio non è attivo

FILTER ON: indica che il filtraggio è attivo

TASTI FUNZIONE

I tasti funzione sono selezionabili per attivare, disattivare e impostare una determinata funzione.

SET TIMER GAMES

Il tasto attiva la pagina di impostazione dei GIOCHI ad uno specifico ORARIO:

Game	Game	Game	Game
00:00 1	06:00 0	12:00 0	18:00 0
01:00 0	07:00 0	13:00 0	19:00 0
02:00 0	08:00 0	14:00 0	20:00 0
03:00 0	09:00 0	15:00 8	21:00 0
04:00 0	10:00 0	16:00 0	22:00 0
05:00 0	11:00 0	17:00 0	23:00 0
EXIT / SAVE			

Le caselle bianche sono fisse e indicano le fasce orarie, premendo più volte su ogni casella verrà visualizzato nel riquadro verde a destra i diversi giochi da 0 a 6.

Per ogni fascia oraria selezionare il gioco desiderato.

Tasto EXIT/SAVE: selezionare il tasto per salvare e uscire.

Il display torna alla schermata home.

SET TIMER PUMP

Il tasto attiva la pagina di impostazione TIMER della POMPA di FILTRAZIONE, alla selezione il display mostra la

00:00	06:00	12:00	18:00
01:00	07:00	13:00	19:00
02:00	08:00	14:00	20:00
03:00	09:00	15:00	21:00
04:00	10:00	16:00	22:00
05:00	11:00	17:00	23:00
Pump Off			EXIT / SAVE

Le caselle bianche indicano le fasce orarie espresse in ora, premere per selezionare gli orari di funzionamento della pompa.

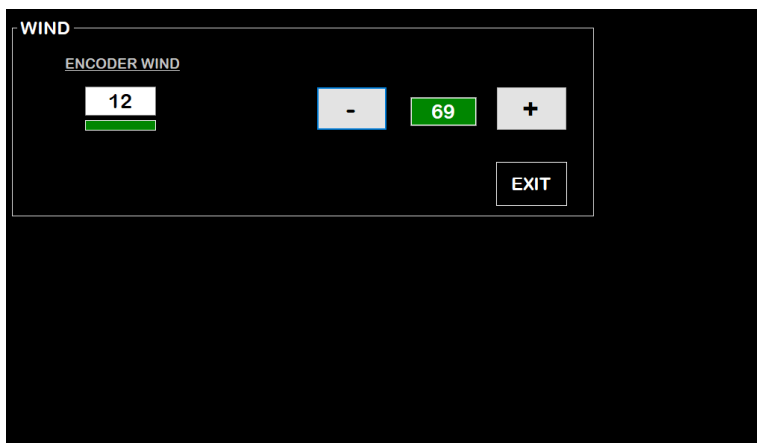
Alla selezione la casella diventa di colore VERDE.

Tasto EXIT/SAVE: selezionare il tasto per salvare e uscire.

Il display torna alla schermata home.

WIND SETUP

Il tasto attiva la pagina di impostazione dell'ANEMOMETRO, alla selezione il display mostra la seguente schermata:



La casella ENCODER WIND mostra il numero di giri dell'encoder relativo alla velocità del vento.

Mediante i tasti **+** e **-** impostare il valore della velocità massima dopo la quale interviene la parzializzazione dell'inverter, da un minimo di 0 ad un massimo di 100, il valore è visualizzato dal riquadro centrale.

Tasto EXIT: selezionare il tasto per salvare le impostazioni e uscire
Il display torna alla schermata home.

TEST FUNCTION

Il tasto attiva la pagina per il COLLAUDO delle luci e degli inverter:



Selezionando la casella corrispondente ad ogni spotlight è possibile scorrere i diversi colori per controllare il corretto funzionamento degli spotlight.

Selezionando i tasti **+** e **-** dei diversi inverter è possibile testarne il funzionamento.

Tasto PROG BRIGHTNESS = Programmare la luminosità dei fari: da 0 a 100 MAX

Tasto EXIT: selezionare il tasto per uscire.

Il display torna alla schermata home.

STATUS

Il tasto attiva la pagina di visualizzazione in tempo reale dei fari e degli inverter:



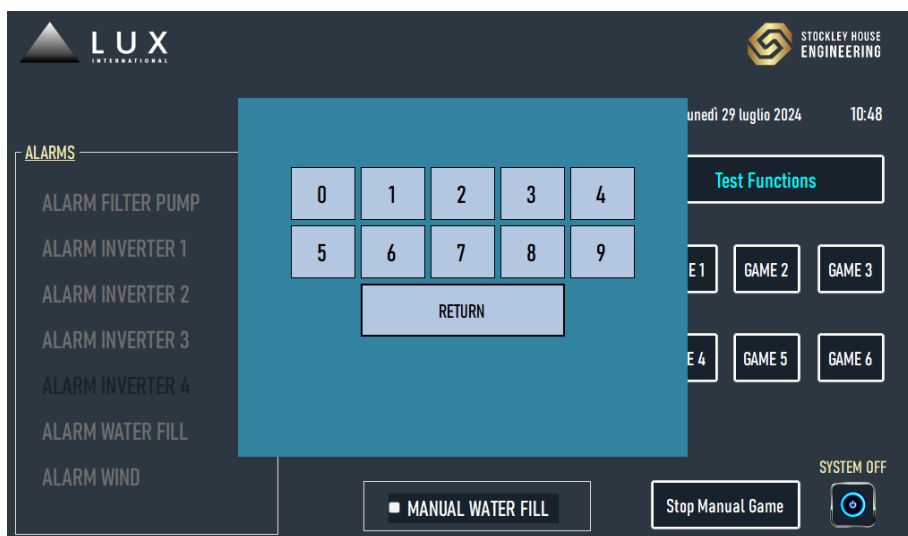
MANUAL WATER FILL

Il tasto attiva la pompa per il RIEMPIMENTO MANUALE della vasca, alla selezione il tasto assume colore rosso: **MANUAL WATER FILL**

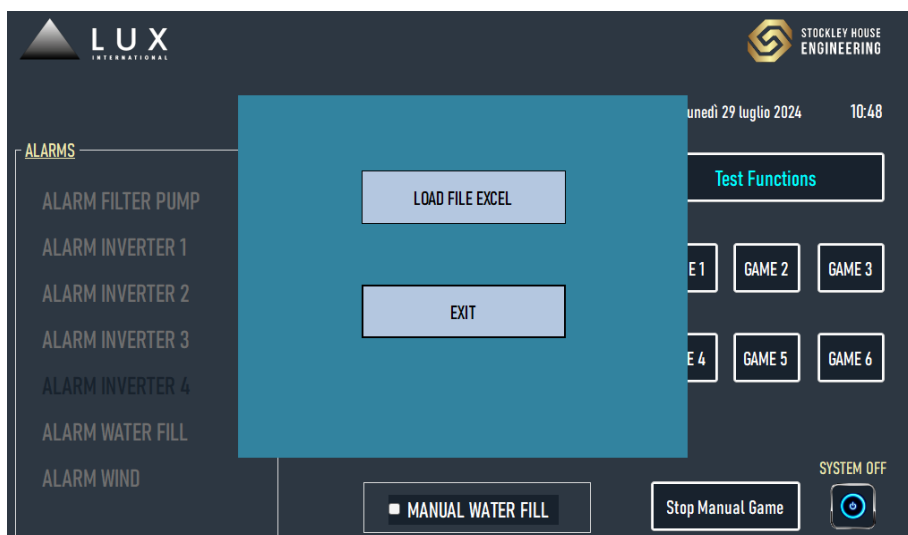
Per fermare la pompa selezionare nuovamente il tasto, il tasto ritorna di colore bianco.

PROGRAMMAZIONE GIOCHI

Premendo il logo LUX in alto a sinistra si accede alla pagina di programmazione, alla selezione il display mostra la seguente schermata:



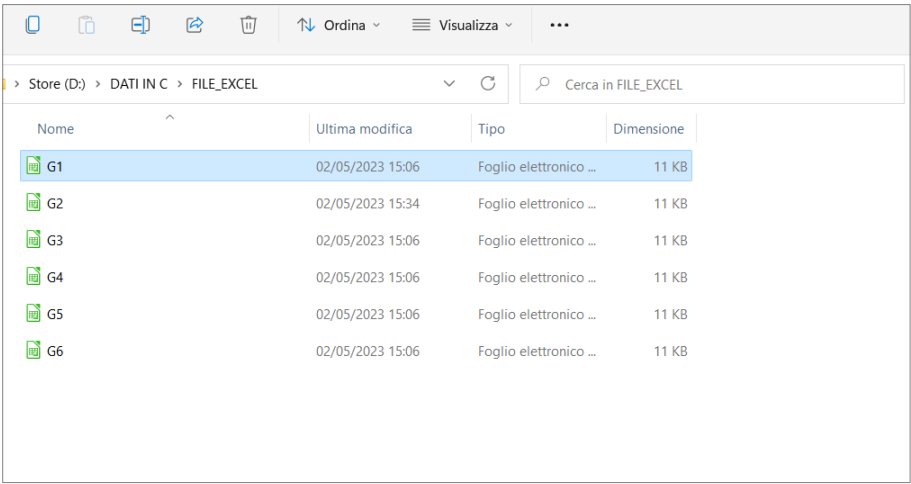
Inserire la password: 5555 e premere RETURN per accedere alla successiva schermata:



Premere il tasto LOAD FILE EXCEL per accedere alla cartella contenete i file EXCEL con la programmazione dei vari giochi.

Premere EXIT per uscire e tornare al menù principale.

Selezionare dalla cartella il file relativo al gioco da caricare:



Caricato il file, il sistema si posiziona sulla seguente schermata:

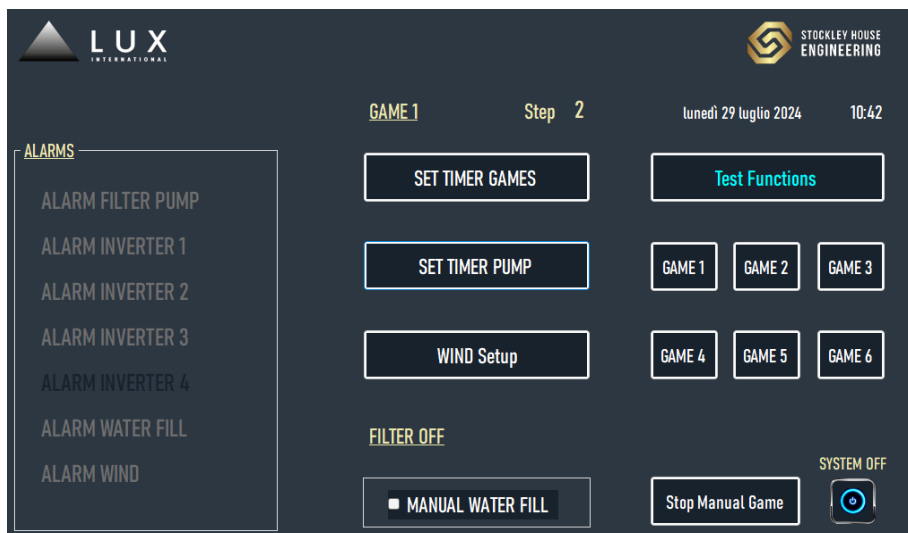
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	k	L
1	STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4	STEP 5	STEP 6	STEP 7	STEP 8	STEP 9	STEP 10		
3	100	200	100	200	100	200	100	200	100	200		INVERTER 1 Max 250
4	200	100	200	100	200	100	200	100	200	100		INVERTER 2 max 250
5	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 1 COLOURS
6	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 2 COLOURS
7	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 3 COLOURS
8	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 4 COLOURS
9	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 5 COLOURS
10	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 6 COLOURS
11	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 7 COLOURS
12	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 8 COLOURS
13	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 9 COLOURS
14	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 10 COLOURS
15	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 11 COLOURS
16	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2		Spot 12 COLOURS
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		Secondi Hold On
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		Accelerazione Inverter
19	50	200	100	200	100	200	100	200	100	200		INVERTER 3 Max 250
20	150	100	200	100	200	100	200	100	200	100		INVERTER 4 max 250
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		Spot 13 COLOURS
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		Spot 14 COLOURS
23	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4		Spot 15 COLOURS
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		Spot 16 COLOURS

Un gioco è composta da 10 step, elencati nelle colonne da 1 a 10.

Ogni step è programmabile compilando le diverse caselle come segue:

- Riga 3 = velocità dell'inverter 1: compilare da 0 a 250
- Riga 4 = velocità dell'inverter 2: compilare da 0 a 250
- Riga 5 ... 16 = colore di ogni singolo spotlight da 1 a12
- Riga 21 ... 24 = colore di ogni singolo spotlight da 13 a 16
- Riga 17 = tempo di pausa fra uno step e il successivo: inserire il valore espresso in secondi
- Riga 18 = rampa di accelerazione o decellazione degli inverter: compilare da 1 a 250
- Riga 19 = velocità dell'inverter 3: compilare da 0 a 250
- Riga 20 = velocità dell'imverter 4 : compilare da 0 a 250

Per i giochi sincronizzati riportare i valori come esposti nelle istruzioni in fondo alla schermata.
Dalla barra funzioni selezionare File – Salva per uscire e tornare al menù principale.
IMPORTANTE: NON MODIFICARE IL NOME NE' L'ESTENSIONE DEL FILE.



I tasti da GAME 1 a GAME 6 della schermata Home, permettono di VERIFICARE la corretta programmazione dei vari giochi.

Selezionando i diversi tasti è possibile attivare il gioco relativo.

Per fermare il gioco premere il tasto: **STOP MANUAL GAME**



Sistema Hardware realizzato da: Lux Italy Srl
Via Orna 11 Brendola VI - Italia
Software realizzato da: Stockley House Engineering
470 Saint Kilda Road Melbourne VIC - Australia



advanced systems

luxelectronics.net