



***Uhlmann Smart App  
Bedienungsanleitung***

# LICHT- UND MOTORSTEUERUNG FÜR IHREN UHLMANN SCHIRM

## System-Übersicht

Die Uhlmann App fungiert als Benutzeroberfläche zur Beleuchtungssteuerung und auch für den Öffnungs- und Schließvorgang bei motorbetriebenen Uhlmann Schirmen. Die Uhlmann App funktioniert sowohl mit iOS- als auch mit Android Geräten, wie Smartphones und Tablets. Die App kann kostenlos bei Google Play und im Apple App Store heruntergeladen werden.

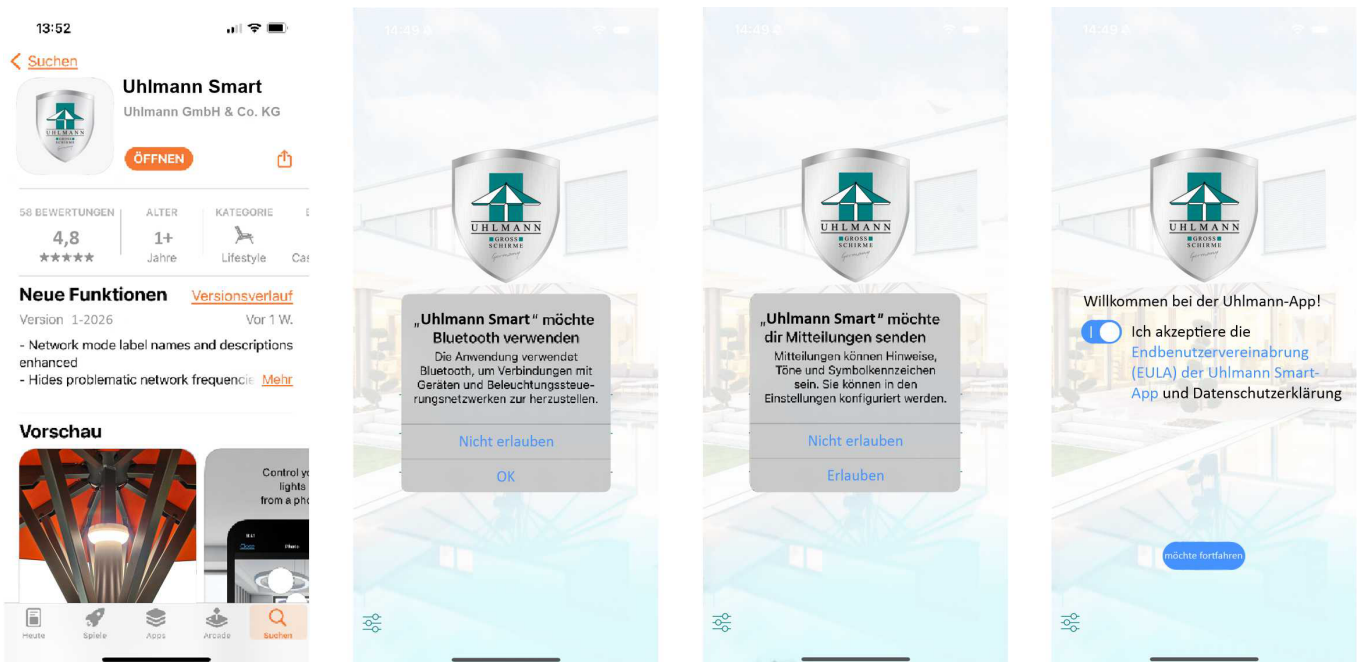


## Inhaltsverzeichnis

System-Übersicht.....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Erstmalige Nutzung der Uhlmann-Smart App .....	3
Register „Schirme“ .....	4
<i>Gestensteuerung in der App</i> .....	4
<i>Gruppierung</i> .....	5
<i>Erstellen und Bearbeiten einer Gruppe</i> .....	5
<i>Verwendung einer Gruppe</i> .....	6
Register „Galerie“ .....	6
<i>Steuerung von Leuchten</i> .....	7
<i>Anordnen von Galeriebildern</i> .....	8
Register Szenen .....	8
<i>Arten von Szenen</i> .....	9
<i>Erstellen einer Basis-Szene</i> .....	9
<i>Zirkadiane Szenen</i> .....	10
<i>Tageslichtsteuerung</i> .....	11
<i>Animation</i> .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
<i>Zeitbedingte Szenen</i> .....	11
Register Mehr .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
<i>Xpress-Schalter</i> .....	14
<i>Entkoppeln eines Xpress</i> .....	15
Einrichtung des Netzwerks .....	17
<i>Netzwerk erstellen</i> .....	19
<i>Netzwerk Einstellungen</i> .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
<i>Löschen eines Netzwerkes</i> .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
<i>Entkoppeln von Geräten aus einem Netzwerk</i> .....	20
<i>Zurücksetzen eines Netzwerkpassworts</i> .....	21

## Erstmalige Nutzung der Uhlmann App


Wenn Sie Geräte zum ersten Mal in Betrieb nehmen, müssen diese einem Netzwerk hinzugefügt werden. Ein Gerät kann nur Teil eines Netzwerks sein. Wenn ein Gerät Teil eines Netzwerks ist, befindet es sich in einem "gekoppelten" Zustand und kann nicht zu einem anderen Netzwerk hinzugefügt werden, es sei denn, es wird zuerst "entkoppelt", d.h. aus dem Netzwerk entfernt. Alle Uhlmann-Schirme werden üblicherweise in einem entkoppelten Zustand ausgeliefert. Im Falle, dass ein fabrikneues Gerät bereits gekoppelt ist, wenden Sie sich bitte an Ihren Lieferanten oder direkt an Uhlmann Sonnenschirme GmbH & Co. KG (info@uhlmann-online.de).



1. Laden Sie die Uhlmann App aus dem Apple App Store oder dem Google Play Store herunter.
2. Stellen Sie sicher, dass Ihr Uhlmann Schirm Strom hat, und öffnen Sie die Uhlmann App.
3. Erlauben Sie die Verwendung von Bluetooth und „Benachrichtigungen“ und akzeptieren Sie die Lizenz- und Datenschutzbedingungen.
4. Die App sucht nach allen steuerfähigen Geräten, die sich in Bluetooth-Reichweite Ihres Mobilgeräts befinden. Diese werden dann in einer Liste mit den Optionen (**Alle Leuchten**) **In Gebrauch nehmen** oder **Individuell hinzufügen...** angezeigt...
  - a. Tippen Sie auf **In Gebrauch nehmen**, und Sie werden aufgefordert ein neues Netzwerk zu erstellen oder ein vorhandenes auszuwählen. Sobald das Netzwerk erstellt wurde, werden alle Geräte automatisch hinzugefügt (gekoppelt).
  - b. Wenn Sie auf **Einzeln hinzufügen zu...** tippen, werden Sie aufgefordert ein neues Netzwerk zu erstellen oder ein vorhandenes auszuwählen. Anschließend wird jedes Gerät einzeln nacheinander identifiziert (Leuchten blinken) und kann zum Netzwerk hinzugefügt werden (siehe Abschnitt „Geräte hinzufügen“ in diesem Benutzerhandbuch). Während dieses Prozesses können Sie die Geräte auch umbenennen und Leuchten gruppieren, falls gewünscht.
5. Es wird empfohlen, ein neues Netzwerk mit der Einstellung "Nur Administrator" freizugeben. Weitere Einzelheiten zur Erstellung eines Netzwerks finden Sie im Abschnitt Netzwerk erstellen.
6. Wenn Geräte zu einem Netzwerk hinzugefügt wurden, können Sie diese über die App steuern und programmieren.

**WICHTIG: Löschen Sie bei einem nicht freigegebenen Netzwerk niemals das Netzwerk oder entfernen Sie die Uhlmann-App und installieren Sie sie neu, ohne zuvor das Netzwerk freigegeben oder die Kopplung aller Geräte aufgehoben zu haben. Andernfalls sind die Geräte zwar sichtbar, aber nicht steuerbar.** Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Löschen eines Netzwerks".

Die App besteht aus vier Registerkarten: *Schirme*, *Galerie*, *Szenen* und *Mehr*. Alle vier Registerkarten werden in diesem Benutzerhandbuch beschrieben. Alle Schirmlampen im selben Netzwerk können gemeinsam über die Registerkarte *Schirme* gesteuert werden. Andere Geräte erscheinen im entsprechenden Abschnitt der Registerkarte *Mehr*.

Die App zeigt unter den konfigurierbaren Optionen Hilfetexte an, um den Zweck der einzelnen Einstellungen zu erläutern. Es gibt auch eine zusätzliche *Hilfe*-Option im Register *Mehr*. Eine allgemeine Hilfe-Schaltfläche  befindet sich unten rechts in der App. Diese kann in den App-Einstellungen deaktiviert werden.

## Register „Schirme“

Schirme, die mit Ihrem Netzwerk gekoppelt sind, werden im Register *Schirme* angezeigt. Jeder Schirm hat ein Symbol und einen Namen. Schirme, die online sind (d. h. mit Strom versorgt werden), zeigen außerdem einen Balken an, der die aktuelle Helligkeitsstufe und Lichtfarbe darstellt.

Schirme- oder Gruppensymbole, die im Register *Schirme* angezeigt werden, können beliebig angeordnet werden, indem Sie auf **Bearbeiten** drücken. Das Schirm-Symbol dazu auswählen und halten und dann an eine andere Position ziehen. Lassen Sie das Symbol an seiner neuen Position los. Drücken Sie auf **Fertig**, wenn Sie alle Platzierungen durchgeführt haben.

## Gestensteuerung in der App

Die Gesten zur Steuerung der Schirmleuchten sind:

- Tippen Sie auf das Leuchtensymbol, um die Leuchte ein- oder auszuschalten.
- Wischen Sie auf dem Leuchtensymbol nach links oder rechts, um die Lichtstärke der Leuchte einzustellen. Die App merkt sich die eingestellte Stufe. Wenn Sie die Leuchte mit der Tippgeste aus- und wieder einschalten, kehrt sie zu dieser Stufe zurück.
- Wischen Sie auf dem Leuchtensymbol nach oben oder unten, um die Farbtemperatur der Schirmleuchte einzustellen.
- Drücken und halten Sie das Leuchtensymbol, um die wichtigsten einstellbaren Parameter zu öffnen.
- Bei farbwechselnden Leuchten können Sie so die gewünschte Farbe einstellen. Es ist möglich, Ihre Lieblingsfarben in der Palette zu speichern. Stellen Sie die Farbe ein und halten Sie dann ein leeres/weißes Quadrat gedrückt, um die Farbe zu speichern. Die Farbpalette kann nicht zurückgesetzt werden, jedoch können gespeicherten Farben durch neue Farben ersetzt werden.
- Wenn Ihre Leuchte mehr als einen Kanal unterstützt, können Sie die Kanäle separat einstellen.

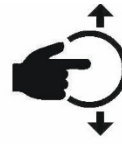
**Tipp:** Verwenden Sie die gleiche Bedienung auf dem Symbol *Alle Leuchten*, um alle Leuchten gleichzeitig zu steuern. Verwenden Sie das Symbol *Leuchten in der Nähe*, um nur die Geräte in Reichweite Ihres Mobilgeräts zu steuern.



Tippen



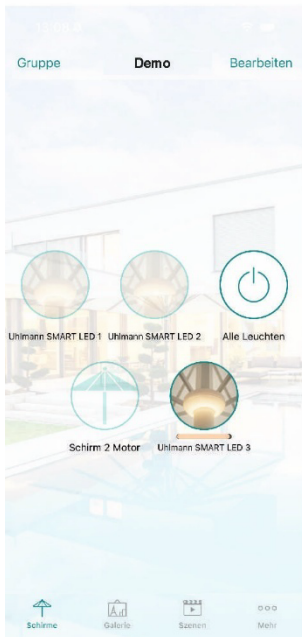
Wischen nach links/rechts



Wischen nach oben/unten



Drücken und halten




## Gruppierung

Die Gruppierung ist eine Methode zur Organisation der Schirmleuchten. Dies kann das spätere Identifizieren der richtigen Leuchten erleichtern (vor allem, wenn Sie ein großes Netzwerk haben). Gruppen können als physische Sammlungen von Leuchten in einem Bereich betrachtet werden (z. B. alle Schirmleuchten in einer Reihe). Eine Leuchte kann nur zu einer Gruppe gehören. Sie können Gruppen benennen und gemeinsame Dimmwerte, Farben oder Farbtemperaturen für alle Leuchten in einer Gruppe festlegen.

Gruppen sind in erster Linie für die manuelle Steuerung gedacht, während Szenen in erster Linie für die Automatisierung konzipiert sind. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Szenen“.

## Erstellen und Bearbeiten einer Gruppe

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Gruppe zu erstellen:

1. Wählen Sie **Gruppe** (oben links auf dem Bildschirm). Wählen Sie die Leuchten, welche zu derselben Gruppe gehören, mittels antippen aus. Mit den Symbolen **+ / -** (oben rechts) können Sie alle Leuchten, die sich noch nicht in einer anderen Gruppe befinden, auswählen oder die Auswahl aufheben. Erstellen Sie die Gruppe, indem Sie auf das Ordnersymbol  tippen.
  - Benennen Sie die Gruppe. Tippen Sie auf **Eine neue Gruppe hinzufügen**. Tippen Sie auf **Fertig**, um die Änderungen zu speichern.
2. Wählen Sie oben auf dem Bildschirm **Bearbeiten**. Ziehen Sie die Leuchtensymbole übereinander, um eine Gruppe zu erstellen. Tippen Sie doppelt auf die Gruppe, um sie zu öffnen. Tippen Sie auf den Gruppennamen, wenn dieser geändert werden soll. Tippen Sie auf **Fertig**, damit die Änderungen gespeichert werden.

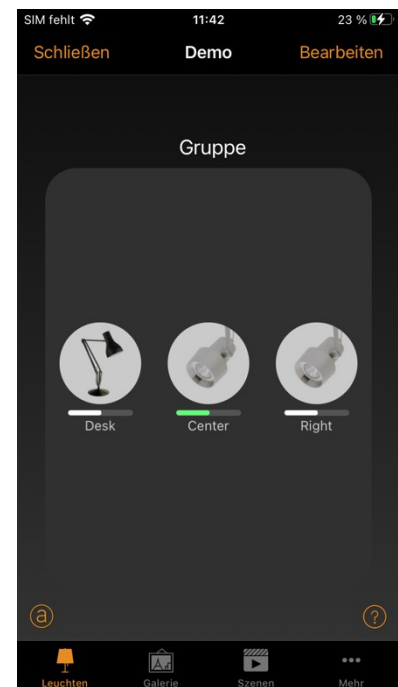
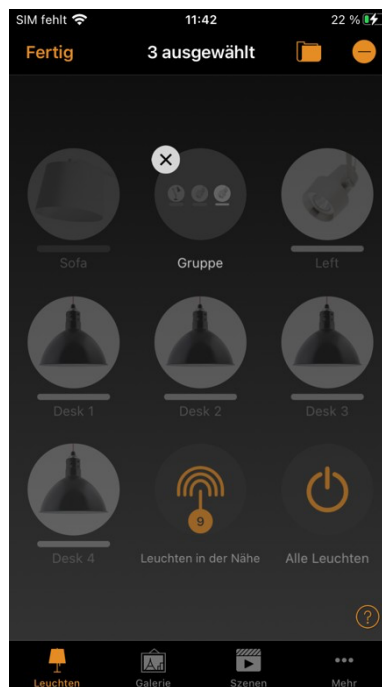
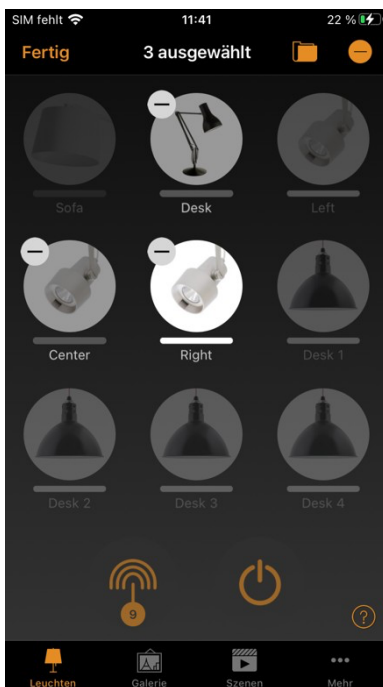
Um weitere Schirmleuchten zu einer Gruppe hinzuzufügen, wählen Sie **Bearbeiten** und ziehen Sie die Leuchtensymbole per Drag & Drop in die entsprechende Gruppe.

Wenn Sie eine Gruppe bearbeiten möchten, wählen Sie **Bearbeiten** und dann die Gruppe. Sie können die Gruppe umbenennen oder Leuchten durch Drag & Drop außerhalb des Gruppenbereichs entfernen. Wenn Sie die Bearbeitung der Gruppe abgeschlossen haben, wählen Sie **Fertig** und **Schließen**.

Zum Entfernen einer Gruppe, wählen Sie **Bearbeiten** oder **Gruppe** und dann das "X" in der Ecke des Gruppensymbols. Dadurch wird die Gruppe entfernt und die Leuchten erscheinen wieder als einzelne Geräte im Register *Leuchten*.

## Verwendung einer Gruppe

Sie können alle Leuchten in einer Gruppe gleichzeitig steuern, indem Sie die gleiche Gestensteuerung auf dem entsprechenden Gruppensymbol verwenden. Sie können auch einzelne Leuchten separat steuern, selbst wenn sie Teil einer Gruppe sind. Tippen Sie doppelt auf die Gruppe, um diese zu öffnen. Sie können dann Gestensteuerung auf den einzelnen Leuchten anwenden.



## Register „Galerie“

Die Galerie in der Uhlmann-App ist eine intuitive Möglichkeit, Ihre Schirmleuchten zu steuern. Platzieren Sie die kreisförmigen Steuerflächen, mit denen Sie eine Leuchte steuern können, in einem Bild und ermöglichen Sie so eine einfache visuelle Steuerung der Leuchten.

Fügen Sie ein Bild hinzu, indem Sie das Schwarz-Weiß-Bild (nur für das erste Bild) auswählen. Sie können auch **Bearbeiten** und **+** auswählen um ein neues Bild hinzuzufügen. Entscheiden Sie dann, ob Sie **ein Foto aufnehmen**

oder ein **vorhandenes** Bild aus der Galerie Ihres Geräts verwenden möchten. Nachdem Sie ein Foto aufgenommen oder ausgewählt haben, wird es der Uhlmann-Galerie hinzugefügt.

Als Nächstes fügen Sie in das Bild die gewünschten Steuerflächen ein, indem Sie auf das **+**-Zeichen tippen. Es öffnet sich der Auswahlreiter mit Ihren Leuchten.

Wählen Sie die gewünschte Leuchte aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **Fertig**. Befindet sich die gewünschte Leuchte in einer Gruppe, so tippen Sie zunächst doppelt auf die Gruppe damit Sie die Leuchte aus dieser Gruppe auswählen können.

In der Mitte des Bildes wird jetzt die Steuerfläche der Leuchte angezeigt. Ziehen Sie diese Steuerfläche an die Stelle im Bild, an der Sie sie platzieren möchten (in der Regel über die zu steuernde Leuchte oder über etwas, was diese Leuchte hervorhebt). Sie können die Größe des Kreises ändern, indem Sie ihn mit zwei Fingern vergrößern oder verkleinern.

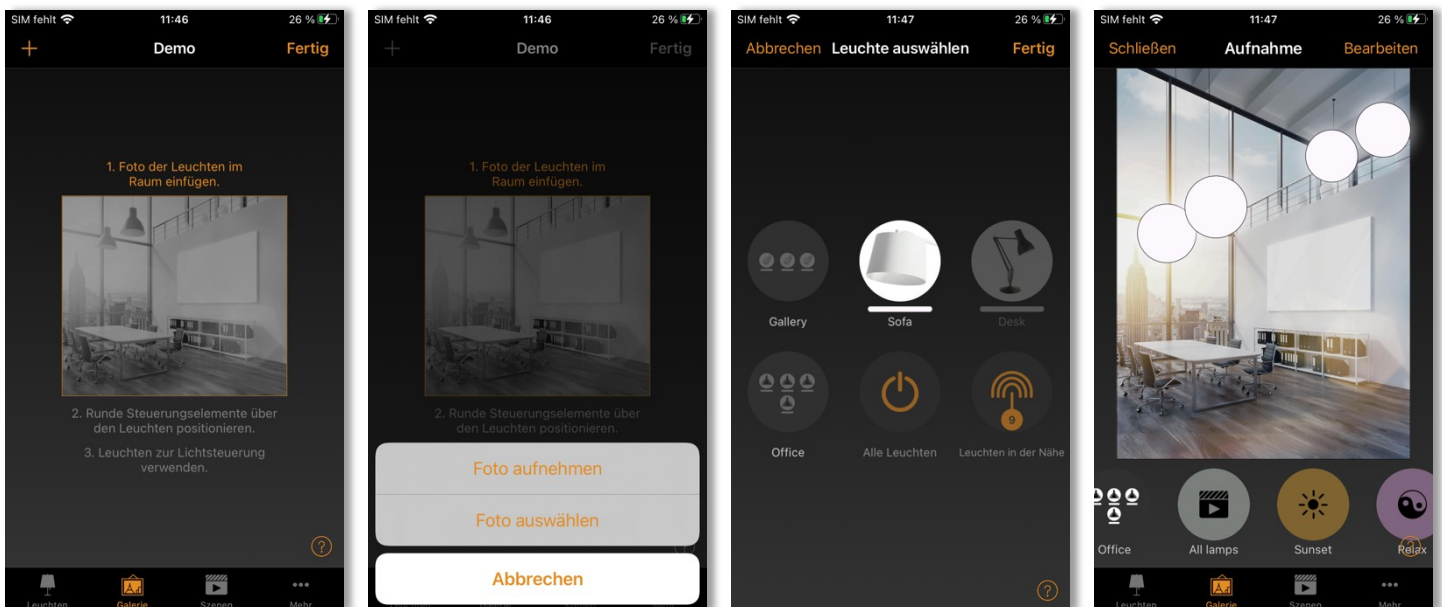
Um weitere Steuerflächen hinzuzufügen wiederholen Sie den Ablauf indem Sie wieder auf das **+**-Zeichen tippen.

Sie können das Bild umbenennen, indem Sie das Bild auswählen, **Bearbeiten** wählen und auf den Bildtitel oben auf dem Bildschirm tippen. Der Text kann dann bearbeitet und mit **Fertig** gespeichert werden

Wenn Sie alle gewünschten Leuchtensteuerungen in das Bild eingefügt haben, wählen Sie **Fertig**. Hinweis: Alle Basis-Szenen oder Gruppen, die den Leuchten im Bild zugeordnet sind, werden unter dem Bild angezeigt.

Um zur Galerie zurückzukehren und weitere Fotos hinzuzufügen, wählen Sie **Schließen**.

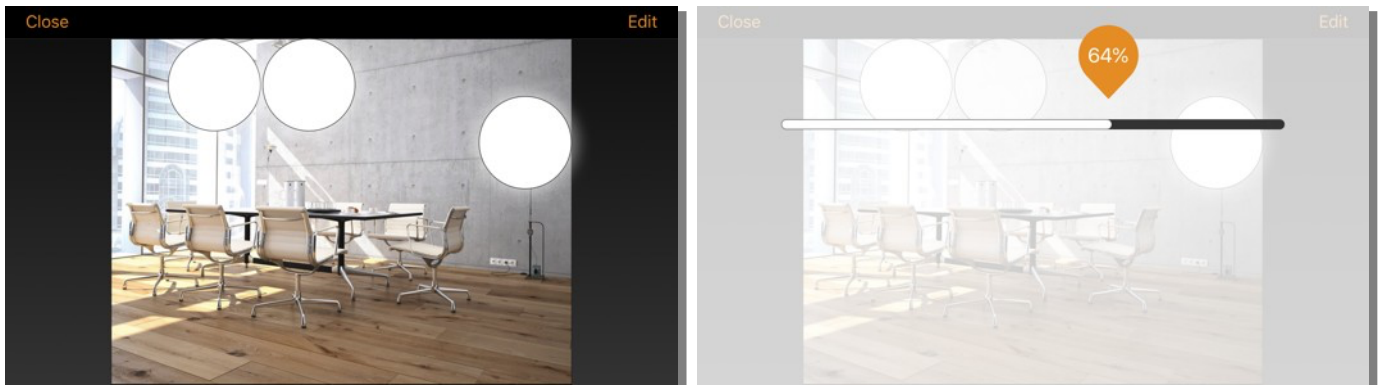
Tipp: Verwenden Sie ein Panoramabild, um mehrere Leuchten in einem Foto zu erfassen. Oder Sie nutzen einen Grundriss und fügen die passenden Kreise für die Leuchtensteuerung je nach Standort der Leuchten hinzu.



## Steuerung von Leuchten

Nachdem Sie mindestens ein Bild hinzugefügt haben, können Sie dieses in der Galerie öffnen und die Leuchten darin steuern. Tippen Sie auf ein Bild, um es im Vollbildmodus zu öffnen. Hinweis: Szenen oder Gruppen, die mit Leuchten im Bild verbunden sind, werden unter dem Bild angezeigt. Das Szenensymbol wird auch dann angezeigt, wenn nur eine Leuchte des Bildes Teil der Szene ist.

Verwenden Sie die Gestensteuerung, um die Leuchten im Bild zu steuern. Wenn die Steuerung einzelner Leuchtensymbole durchgeführt wird, wird nur die ausgewählte Leuchte gesteuert. Wenn ein Bereich des Bildes ausgewählt wird, der keine Symbole hat, steuern Sie alle Leuchten, die im Bild mit Symbolen versehen sind.



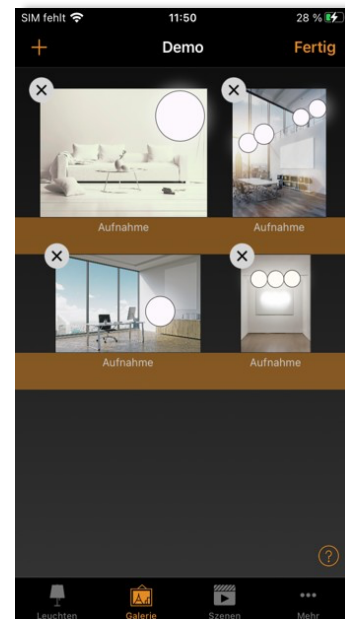
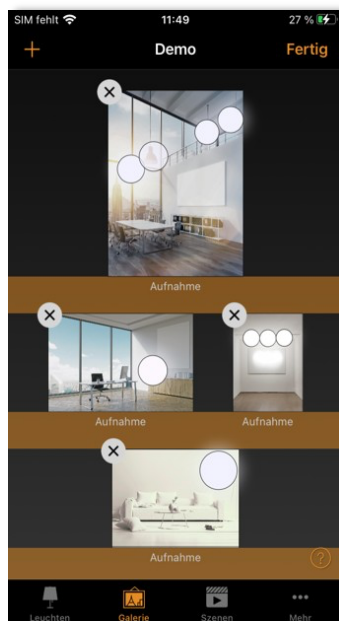
## Anordnen von Galeriebildern

Sie können die Reihenfolge und Größe der Bilder in der Galerie ändern.

Wählen Sie oben auf dem Bildschirm die Option **Bearbeiten** und ziehen Sie die Bilder per Drag & Drop, um sie anzuordnen.

Wenn Sie die Größe der Bilder ändern möchten, bewegen Sie den Balken zwischen den Bildern nach oben oder unten. Beachten Sie, dass diese Funktion nur für Apple iOS verfügbar ist.

Bestätigen Sie die Änderungen, indem Sie **Fertig** wählen.



## Register „Szenen“

Mit Szenen können Sie Beleuchtungssituationen erstellen und abrufen. Eine Szene kann jede Variation von Schirmleuchten im Netzwerk steuern. Leuchten können in mehreren Szenen verwendet werden.

Es können bis zu 255 Szenen erstellt werden.

Szenen aktivieren sich nie von selbst. Sie müssen immer durch etwas aktiviert werden:

- **Manuell:** Zum Beispiel durch Drücken eines Casambi-fähigen Tasters/eines Schalters oder durch Auswahl des Szenensymbols in der App.
- **Sensor:** Zum Beispiel kann ein Sensor so konfiguriert werden, dass eine Szene aktiviert wird, wenn eine Bewegung erkannt wurde.
- **Zeitschaltuhr:** Zum Beispiel durch die Einstellung einer Zeitschaltuhr, die die Beleuchtung zu einer bestimmten Tageszeit einschaltet.

Hinweis: Zeitschaltuhren, Schalter oder Sensoren können nicht programmiert werden eine Szene zu aktivieren, ohne dass zuvor eine Szene erstellt wurde.

Eine Szene ist aktiv, wenn ihr Symbol hervorgehoben ist.

## Arten von Szenen

Es gibt drei Arten von "Szenen", die in der Uhlmann-App erstellt werden können. Welche Sie verwenden, hängt davon ab, was Sie erreichen wollen.

Hinweis: Bevor Abläufe, bzw. Animationen oder zeitbedingte Szenen korrekt verwendet werden können, müssen zunächst Basis-Szenen erstellt werden.

Szene Hierbei handelt es sich um ein einzelnes Beleuchtungsszenario (in der Regel mit mehreren Leuchten, die auf verschiedene Dimmstufen und/oder Farben eingestellt sind), das Sie abrufen können möchten. Einfache Szenen können auch als zirkadiane Szenen konfiguriert werden (so dass sich abstimbar weiße Leuchten automatisch nach einem definierten Tageszeit-Profil einstellen, solange die Szene aktiv ist), oder als Tageslichtszene (die die Leuchten in der Szene entsprechend der von einem Lux-Sensor gemessenen Lichtmenge einstellt).

Animation Diese Szenenart besteht aus mindestens einer Basis-Szene. Wenn die Animationsszene aktiv ist, werden die Basisszenen automatisch nacheinander durchlaufen, um eine Abfolge von Lichtwechseln zu erzeugen (z. B. eine Abfolge von Rot-, Grün- und Blautönen oder eine Szene, die auf verschiedene Stufen gedimmt wird).

Zeitbedingte Szene besteht aus mindestens zwei "Zuständen" mit jeweils unterschiedlichen Szenen oder Dimmstufen einer Szene. Je nachdem, wann die zeitbedingte Szene aktiviert wird, wird die entsprechende Lichtszene für diese Zeit aktiviert.

In den folgenden Abschnitten finden Sie weitere Einzelheiten zu allen Szenentypen.

## Erstellen einer Basis-Szene

Wählen Sie **Bearbeiten** und **+**, geben Sie einen Namen für die Szene ein und wählen Sie **Szene hinzufügen**. Die Ansicht *Szene bearbeiten* wird geöffnet, in der Sie die Leuchten auswählen und anpassen können, die in die Szene aufgenommen werden sollen.

Wählen Sie einzelne Leuchten aus, oder verwenden Sie **Keine**, **Invertieren** oder **Alle**, um alle Leuchten aus der Szene zu entfernen, alle aktiven Leuchten in inaktiv zu ändern und umgekehrt, oder alle Netzwerkleuchten zur Szene hinzuzufügen. Verwenden Sie **+** oder **-**, um alle einzeln sichtbaren Leuchten hinzuzufügen oder zu entfernen.

Um Leuchten aus einer Gruppe zu einer Szene hinzuzufügen, tippen Sie doppelt auf die Gruppe und wählen Sie die Leuchten aus. Fügen Sie alle Gruppenleuchten hinzu oder entfernen Sie sie, indem Sie auf **+** oder **-** tippen. Passen Sie ausgewählte Gruppenleuchten mit einfachen Gesten an einer beliebigen Stelle im Gruppenbereich an.

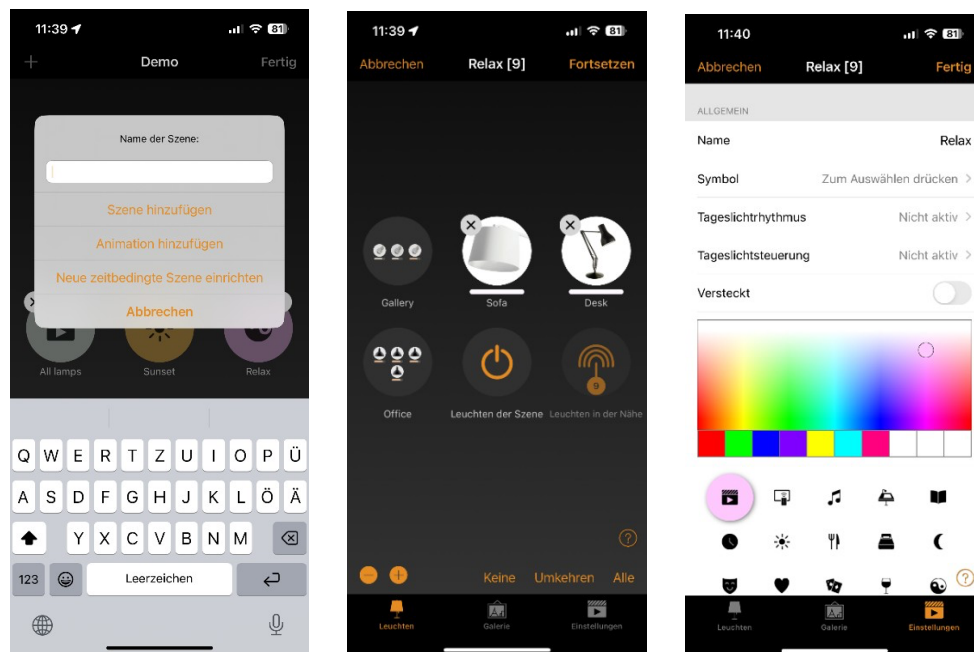
Leuchten können auch aus einem Galeriebild zu einer Szene hinzugefügt werden. Wählen Sie die Registerkarte **Galerie**, öffnen Sie das entsprechende Galeriebild und wählen Sie die gewünschte(n) Leuchte(n) aus.

Sie können die Leuchten einzeln mit einer Steuergeste einstellen, oder Sie können über das Menü **Leuchten in Szene** alle Leuchten in der Szene einstellen.

Um den Namen, das Bild und die Farbe für die Szene zu ändern, wählen Sie unten auf dem Bildschirm **Einstellungen**. Sie können die Szene umbenennen, die Farbpalette verwenden, um eine Farbe für das Szenensymbol festzulegen, und ein Symbol für die Szene auswählen. Eine Szene kann aus der Benutzeransicht ausgeblendet werden, indem Sie per Schieber **Versteckt** wählen. Um zur Registerkarte **Szenen** zurückzukehren, wählen Sie **Fertig**.

Fügen Sie weitere Szenen hinzu, indem Sie das **+** oben auf der Registerkarte **Szenen** verwenden. Kopieren Sie Szenen, indem Sie auf eine vorhandene Szene drücken und sie gedrückt halten. Es wird eine Kopie im Bearbeitungsmodus erstellt, wobei dem ursprünglichen Szenennamen eine zusätzliche Nummer hinzugefügt wird. Sie können diese Szene in den **Szeneneinstellungen** umbenennen.

**Tipp: Denken Sie daran, die Leuchten, die in einer Szene ausgeschaltet sein sollen, mit einzubeziehen und sie auf 0 % Dimmwert einzustellen.**



## Zirkadiane Szenen

Bei Zirkadianen Szenen wird die Farbtemperatur der in einer Szene enthaltenen Leuchten tageszeitabhängig gesteuert. Der zeitabhängige Farbtemperaturverlauf ist als Diagramm hinterlegt, das die Tagesstunden und die Farbtemperatur anzeigt. Wenn eine zirkadiane Szene aktiv ist, wird die Farbtemperatur auf der Grundlage dieses

Diagramms eingestellt. Solange die Szene aktiv ist, wird die Farbtemperatur gemäß dem Diagramm angepasst. Falls gewünscht, kann ein zirkadianes Profil auch in der gleichen Szene wie die Tageslichtsteuerung verwendet werden.

Ein zirkadianes Profil kann zu einer Szene hinzugefügt werden, die Sie gerade bearbeiten. Um einer Szene einen zirkadianen Rhythmus hinzuzufügen, wählen Sie das Symbol *Einstellungen* in der unteren rechten Ecke und dann *Tageslichtrhythmus*. Wählen Sie **Neues Profil erstellen**, geben Sie einen Namen ein oder übernehmen Sie den Vorschlag und drücken Sie auf **OK**. Sie können auch ein bereits vorhandenes Profil wählen oder Profile aus anderen Netzwerken importieren, die auf demselben Gerät erstellt wurden. Um ein Profil aus einem anderen Netzwerk zu importieren, wählen Sie einfach die Option **Import** und Sie erhalten zur Auswahl eine Liste der zirkadianen Rhythmen aus den anderen Netzwerken auf Ihrem Gerät.

Wählen Sie den gewünschten Profilnamen und tippen Sie auf das Diagramm. Sie können dann die Punkte im Diagramm sowohl in Richtung der Zeitachse als auch in Richtung der Farbtemperaturachse verschieben und so an Ihre Bedürfnisse anpassen. Der Messpunkt auf der Tageszeitachse kann auch nach links oder rechts verschoben werden um Ihnen zu helfen, den Beginn und das Ende Ihres zirkadianen Rhythmus zu bestimmen. Wenn Sie diesen verschieben, werden oben links die Uhrzeit und die Farbtemperatur angezeigt.

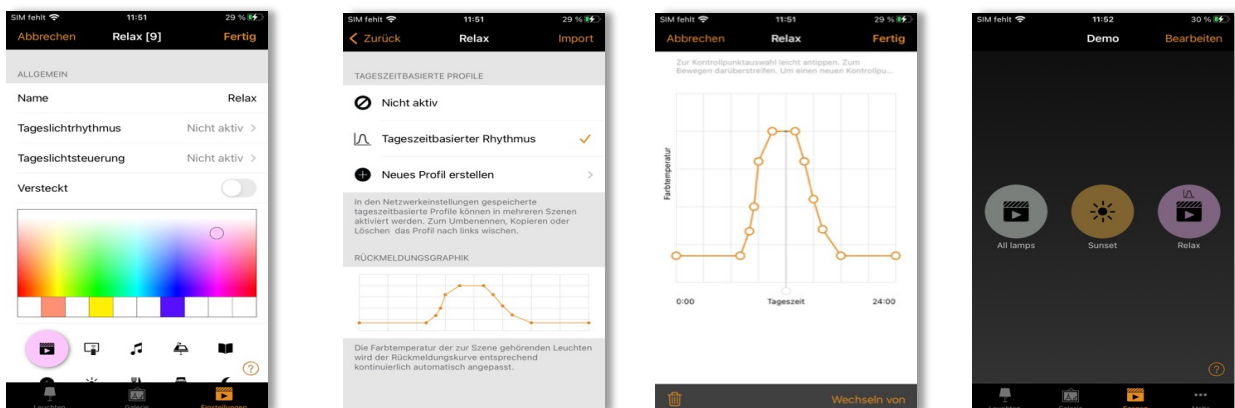
Sie können Punkte im Diagramm hinzufügen oder entfernen. Drücken und halten Sie einen Bereich im Diagramm, um einen neuen Markierungspunkt zu erstellen. Wählen Sie einen vorhandenen Punkt aus, um ihn zu markieren, und klicken Sie dann auf das Mülleimersymbol unten links, um den markierten Punkt zu löschen.

Verwenden Sie die Option **Form wechseln**, um die Form des Antwortdiagramms von einem Kurvendiagramm in ein Stufendiagramm zu ändern.

Wählen Sie **Fertig**, wenn Ihr Rhythmus vollständig ist.

Anmerkungen:

- Nur Leuchten mit veränderbarer Farbtemperatur („tunable white“) können einem zirkadianen Profil folgen.
- Es können mehrere zirkadiane Rhythmen erstellt werden, aber es kann nur ein Profil pro Szene verwendet werden.
- Wenn Sie ein abweichendes zirkadianes Diagramm für eine andere (z.B. kopierte) Szene definieren möchten, ist ein neues Diagramm zu erstellen. Wenn Sie ein Diagramm auswählen und bearbeiten, das in einer anderen Szene verwendet wird, wirkt sich die Änderung auch auf die ursprüngliche Szene aus.
- Szenen, die ein zirkadianes Diagramm enthalten, zeigen ein kleines Diagramm im Symbolbild der Szene an.



## Zeitbedingte Szenen

Eine zeitbedingte Szene kann verwendet werden, um zeitabhängig durch ein und denselben Auslöser unterschiedliche Dimmwerte einer Szene zu erhalten oder unterschiedliche Szenen zu aktivieren. Eine zeitbedingte Szene muss im Gegensatz zu einem Timer aktiviert werden, hat aber den Vorteil, dass sie zu zufälligen Zeitpunkten ausgelöst werden kann und somit Szenen nur bei Bedarf aktiviert werden. Insbesondere Schalter, Taster, Timer oder Präsenz/ Bewegungsmelder eignen sich zur Aktivierung zeitbedingter Szenen. Eine zeitbedingte Szene enthält mindestens zwei „Bedingungen“ genannte Zustände, zu der jeweils eine Zeit, ab der sie aktiviert werden können, eine Einblendzeit sowie eine statische Szene gehören. Eine zeitbedingte Szene wird im System als eine Szene behandelt, unabhängig davon, wie viele Szenen in ihr enthalten sind. Aus diesem Grund müssen die in der zeitbedingten Szene enthaltenen Szenen immer sorgfältig abgewogen werden, um potenziell unerwünschte Szenarien zu vermeiden. Zeitbedingte Szenen können keine anderen zeitbedingten Szenen auslösen, wohl aber sich wiederholende Animationen.

Um eine zeitbedingte Szene zu erstellen, wählen Sie [Bearbeiten](#) und dann das **+** in der oberen rechten Ecke. Benennen Sie die Szene und wählen Sie [neue zeitbedingte Szene einrichten](#). Hinweis: Es muss mindestens eine statische Szene vorhanden sein, um eine zeitbedingte Szene zu erstellen.

Wählen Sie [An allen Tagen](#) und legen Sie fest, wann der erste aktive Zeitraum der Bedingungen beginnen soll. Konfigurieren Sie aus Wochentagen und Uhrzeit oder wählen Sie basierend auf Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang (wenn Sie Standort aktiviert haben). Drücken Sie nach der Einstellung auf [Fertig](#).

Stellen Sie die Einblendzeit für die zu aktivierende Szene ein. Damit wird festgelegt, wie lange es dauert, bis die Szene eingeblendet ist, wenn die zeitbasierte Szene während des aktiven Zeitraums dieser Bedingung aktiviert wird.

Wählen Sie eine [Szene hinzufügen](#), um die zu aktivierende Szene auszuwählen. Sie können auch auf die Szene tippen und bei Bedarf ihren Dimmwert ändern. Dadurch ist es nicht erforderlich, für jede Dimmwert oder das Ausschalten der betroffenen Leuchten eine eigene Szene zu erstellen. Der Dimmwert ist, wie bei den Animationen beschrieben, relativ zum Dimmwert der ursprünglichen Szene.

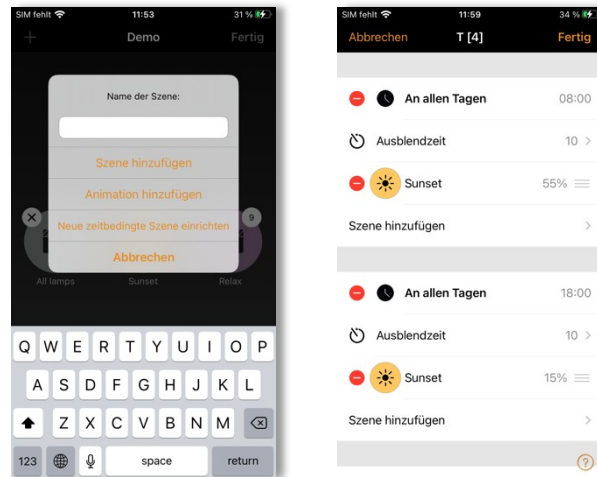
Führen Sie das gleiche Verfahren für die zweite Bedingung durch. Wenn Sie weitere Bedingungen hinzufügen möchten, wählen Sie [Bedingung hinzufügen](#).

Der Name der zeitbedingten Szene, die Farbe des Symbols und das Symbol können eingestellt werden, und die zeitbedingte Szene kann bei Bedarf auch aus der Benutzeransicht der Registerkarte *Szenen* ausgeblendet werden. Sie wird wieder eingeblendet, wenn [Bearbeiten](#) ausgewählt wurde.

Wenn Sie die Bearbeitung der zeitbasierten Szene abgeschlossen haben, wählen Sie [Fertig](#).

Anmerkungen:

- Mehrere Szenen können Teil einer einzigen Bedingung sein. Sollten Leuchten in mehr als einer Szene enthalten sein, die durch dieselbe Bedingung aktiviert werden, können die Leuchten widersprüchliche Steuersignale erhalten und daher anders als erwartet reagieren.
- Nicht-wiederholende Animationen können nicht mit zeitbedingten Szenen verwendet werden.
- Wenn während des Zeitraums, in dem sich die Bedingungen ändern, eine zeitbedingte Szene aktiv ist, wird automatisch die nächste Bedingung eingestellt.
- Da das gesamte Dimmen einer zeitbasierten Szene innerhalb der Szenenkonfiguration selbst erfolgt, ist ein separates Dimmen einer Tageslichtszene nicht möglich oder erforderlich.



### Beispiel für eine zeitbedingte Szene

Eine zeitabhängige Szene ("T") wird erstellt, um die Szene "Sunset" zwischen 08.00 und 18.00 Uhr auf 55% zu dimmen. Dies ist die erste Bedingung für die zeitabhängige Szene.

Zwischen 18.00 und 08.00 Uhr wird die Dimmstufe derselben Szene "Sunset" auf 15 % eingestellt (um nicht zu hell zu sein, wenn die Szene in der Nacht aktiviert wird). Dies ist die zweite Bedingung für die zeitabhängige Szene.

Die Szene ist nicht 24 Stunden pro Tag aktiv. Stattdessen wird ein Anwesenheitssensor so eingestellt, dass er die zeitbasierte Szene "T" nur auslöst, wenn Anwesenheit erkannt wird. Je nachdem, wann die zeitabhängige Szene ausgelöst wird, stellt er dann den Dimmwert der Szene „T“ entsprechend ein.

### Beispiele, warum die Konfiguration jeder Szene, die in der Bedingung einer zeitbedingten Szene verwendet wird, so wichtig ist

Das Ergebnis kann von dem "gewünschten" Ergebnis abweichen, je nach dem Status ALLER Leuchten, die in JEDER Szene der zeitbedingten Szene verwendet werden.

*Wenn jede Szene immer dieselben Leuchten enthält. Wenn jede Szene NICHT alle dieselben Leuchten (auch wenn diese Leuchten ausgeschaltet sind)*



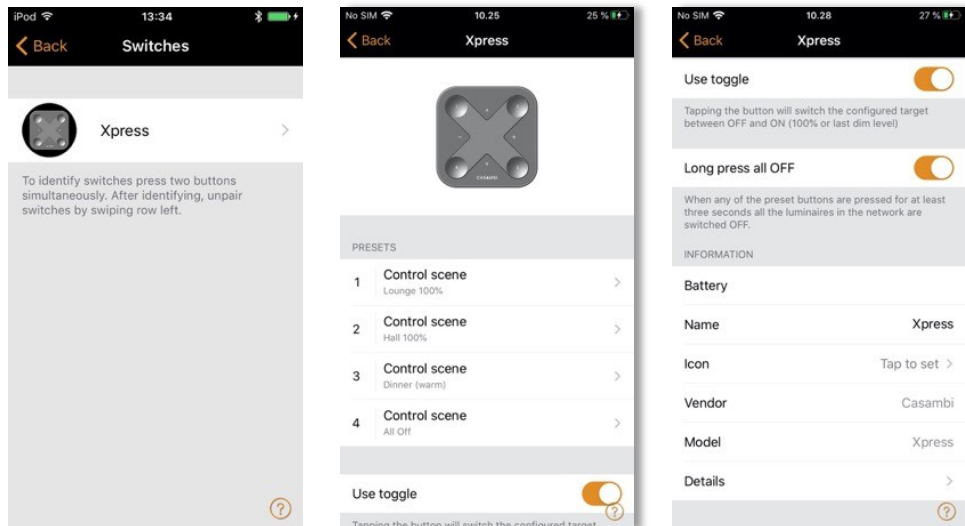
*Jede Bedingungsszene wird wie erwartet ausgelöst. Leuchten, die nicht in einer Bedingungsszene enthalten (z. B. werden 3 Leuchten wie erwartet gedimmt) sind, werden zu einem früheren gültigen Zustand zurückkehren (z. B. alle 3 Lampen EIN in der letzten Bedingung)*

## Register „Mehr“

### Xpress-Schalter

Der Uhlmann Xpress ist kabellos und kann überall dort angebracht werden, wo der Nutzer ihn benötigt, und er bietet direkten Zugriff auf alle wichtigen Lichtsteuerungsfunktionen.

- Um ein Xpress zu koppeln, drücken Sie zwei beliebige voreingestellte Tasten am Xpress (z. B. die Tasten 1 und 3). und die Uhlmann-App öffnet automatisch das Fenster Neues Gerät gefunden. Sie werden aufgefordert, entweder das aktuelle Netzwerk, mit dem Sie verbunden sind, zu ["..." hinzufügen](#) oder [einzeln zu... hinzufügen](#). Wenn Sie [Individuell hinzufügen...](#) wählen, wird Ihnen die Liste möglicher Netzwerke angezeigt (Netzwerke, auf die Ihr Mobilgerät als Admin oder exklusiv Zugriff hat), oder Sie haben die Möglichkeit, ein Netzwerk zu erstellen. Bei deaktivierter Option *Nicht gekoppelte Geräte melden* in den App-Einstellungen wird das Popup-Fenster nicht angezeigt. Sie können den Xpress dann in der Liste der Geräte in der Nähe auf der Registerkarte *Mehr* sehen. Wählen Sie das Xpress-Gerät dort aus und wählen Sie das Netzwerk, dem es hinzugefügt werden soll.
- Nachdem Sie den Xpress-Switch zum Netzwerk hinzugefügt haben, navigieren Sie zur Registerkarte *Mehr* und wählen Sie *Schalter*, um die vier nummerierten Tasten zu konfigurieren.
- Wählen Sie den Xpress-Schalter aus der Liste der verfügbaren Schalter aus, und die Konfigurationsseite wird geöffnet. Zunächst wird für jede Taste (1-4) *Nicht in Betrieb* angezeigt. Sie können dann jeder nummerierten Taste einzeln die Funktionen wie weiter oben beschrieben zuweisen.
- Wenn die Einstellungen konfiguriert sind, drücken Sie auf [Fertig](#) und dann erneut auf [Fertig](#).
- Wenn die Option *Umschalten verwenden* angewählt ist, wechselt jede Xpress-Taste für die programmierte Aktion bei jedem Tastendruck zwischen aktiviert und deaktiviert. Wenn sie deaktiviert ist, kann die zugewiesene Aktion nur aktiviert werden.
- Wählen Sie die Option *Langes Drücken alle AUS*, werden mit dem Drücken einer beliebigen konfigurierbaren Xpress-Taste (1-4) für ca. 5 Sekunden alle Leuchten im Netzwerk ausgeschaltet.
- Sie können den Xpress auch umbenennen und sein Symbol ändern, um ihn leichter identifizieren zu können. Wählen Sie [Zurück](#), um die Einstellungen zu speichern und zur Registerkarte *Schalter* zurückzukehren.



Nach der Konfiguration der Tasten steuern diese nun die zugewiesenen Szenen, Leuchten, Gruppen, Elemente oder die Fortsetzung der Automatisierung (siehe "Steuerungshierarchie").

Der erste Druck schaltet die Szene, Lampe oder Gruppe ein, der zweite Druck schaltet sie aus (es sei denn, die Option *Umschalten* wurde deaktiviert). Mit den Tasten + und - können Sie nun das/die ausgewählte(n) Gerät(e) auf- oder abdimmern. Mit den Tasten **Auf** und **Ab** können Sie die Farbtemperatur (bei einer abstimmbaren weißen Leuchte) oder das Verhältnis zwischen direkter und indirekter Beleuchtung ändern, sofern Ihre Leuchte diese Funktionen unterstützt.

- Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten + und - für etwa 5 Sekunden werden alle Leuchten in Ihrem Netzwerk ausgeschaltet. Diese Funktion kann nicht deaktiviert werden.
- Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten  $\wedge$  und  $\vee$  für ca. 5 Sekunden wird die Automatisierung für das gesamte Netzwerk wieder aufgenommen. Diese Funktion kann nicht deaktiviert werden.

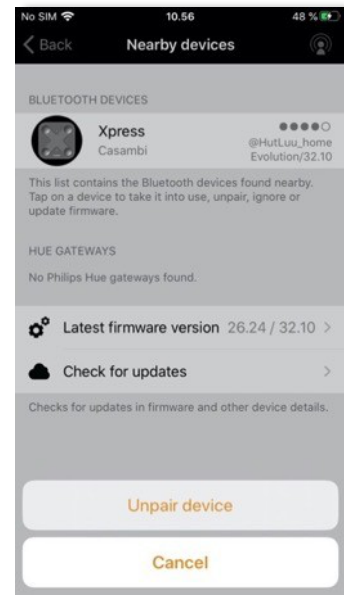
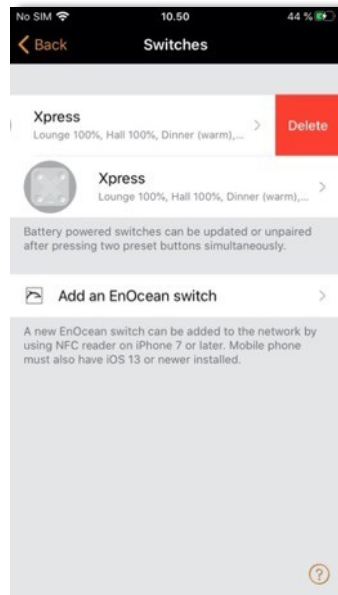
## Entkoppeln eines Xpress

Drücken Sie zunächst zwei beliebige voreingestellte Tasten am Schalter, um Prozess zu starten. Es gibt drei Möglichkeiten, die Kopplung eines Xpress-Schalters aufzuheben:

- Wählen Sie in den Schaltereinstellungen die Option *Gerät entkoppeln*. Tippen Sie auf den Xpress Schalter, dessen Kopplung aufgehoben werden soll, und scrollen Sie nach unten, um die Option *Gerät entkoppeln* zu finden.
- Wischen Sie auf der Zeile des Schalters nach links (in iOS) oder halten Sie die Zeile gedrückt (in Android) auf der Hauptseite der *Schalter*. Wählen Sie dann **Löschen**.
- Wählen Sie den Schalter in der Liste Geräte in der Nähe aus und wählen Sie die Option *Gerät entkoppeln*.

Stellen Sie sicher, dass mindestens eine der LEDs des Xpress-Schalters während der Entkopplung leuchtet. Die Entkopplungsschritte sind innerhalb von 30 Sekunden durchzuführen, bevor der Schalter ohne eine weitere Betätigung wieder in den Ruhemodus wechselt (keine LEDs leuchten).

Wenn die LEDs eines Xpress-Schalters länger als 30 Sekunden leuchten oder zirkulieren, ohne dass eine Taste gedrückt wird, sollte die Batterie entfernt und wieder eingesetzt werden, um eine unnötige Entladung der Batterie zu vermeiden.



# Einrichtung des Netzwerks


Alle Leuchten im selben Netzwerk können einfach über die Registerkarte *Leuchten* gesteuert werden. Andere Geräte werden im entsprechenden Abschnitt der Registerkarte *Mehr* angezeigt. Ein Gerät kann immer nur Teil eines Netzwerks sein. Wenn ein Gerät Teil eines Netzwerks ist, befindet es sich in einem "gekoppelten" Zustand und kann nicht zu einem anderen Netzwerk hinzugefügt werden, es sei denn, es wird zuerst "entkoppelt".

## Netzwerk erstellen

Wählen Sie *Neues Netzwerk einrichten*, um ein neues Netzwerk zu erstellen. Sie werden dann aufgefordert, ein Evolution-Netzwerk zu erstellen. Wenn Sie ein klassisches Netzwerk erstellen müssen, wählen Sie *Weitere Informationen* und scrollen Sie nach unten, um die Option zum Erstellen eines klassischen Netzwerks zu finden. Beschreibungen der Evolution- und Classic-Netzwerke finden Sie im Abschnitt "Weitere Informationen" der App und im Anhang dieses Benutzerhandbuchs.

Nach Auswahl des Netzwerktyps wird die Seite *Neues Netzwerk* angezeigt. Auf der Registerkarte *Neues Netzwerk* können Sie einen Netzwerknamen, eine Zeitzone, einen Standort, Freigabeoptionen sowie den Netzwerkmodus und Netzwerkfrequenzen zuweisen.

Die Zeitzone basiert auf der Zeitzone des mobilen Geräts, das Sie zum Erstellen des Netzwerks verwenden. Wenn Sie eine andere Zeitzone einstellen möchten, müssen Sie die Einstellung Ihres Mobilgeräts auf die gewünschte Zeitzone ändern.

Beachten Sie, dass ein Netzwerkstandort festgelegt werden muss, damit die Sonnenuntergangs- und Sonnenaufgangszeiten korrekt funktionieren. Nach dem Tippen auf *Standort* wählen Sie das Symbol  Standort ermitteln rechts oben oder verschieben Sie die Karte unter der Zielauswahl und speichern Sie den Standort mit **Fertig**.

Falls erforderlich, können Sie Ihr Netzwerk freigeben. Sie können ein Netzwerk auch zu einem späteren Zeitpunkt freigeben (siehe Abschnitt „Freigabeoptionen“ in diesem Benutzerhandbuch). Wenn Sie möchten, dass andere Geräte auf dieses Netzwerk zugreifen können, wählen Sie *Freigabe* und anschließend eine der folgenden Optionen:

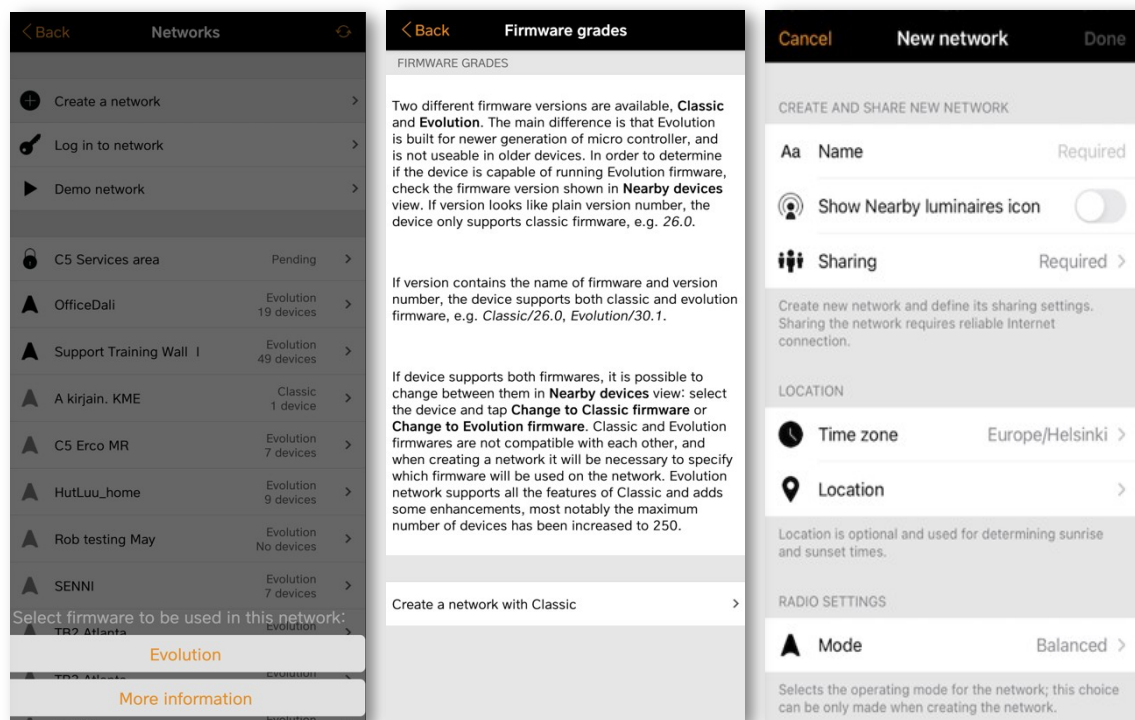
Nur Administrator: Für Endbenutzer, die nicht über entsprechende Zugriffsrechte verfügen, wird der Name des Netzwerkes in der Netzwerkliste verborgen.

Passwortgeschützt: Ermöglicht sowohl Benutzer- als auch Administratorzugriff.

Offen: Jeder Benutzer, der über die Uhlmann-Smart App verfügt, kann das Netzwerk steuern, die Konfiguration jedoch nicht ändern.

Fügen Sie für den Administratorzugriff und die Passwortwiederherstellung eine gültige E-Mail-Adresse und ein Passwort für den Administrator hinzu.

Beachten Sie, dass Evolution-Netzwerke drei Ebenen des Benutzerzugriffs bieten: *Benutzer*, *Manager* und *Administrator*. Nur mit einem Administratorkonto können neue Konten erstellt werden. Manager können das Netzwerk konfigurieren, jedoch keine neuen Benutzerkonten erstellen.



Unter den Funk-Einstellungen für das Netzwerk kann zwischen drei verschiedenen Modi ausgewählt werden. Der jeweilige Modus bestimmt die Kommunikationsgeschwindigkeit und den möglichen Kommunikationsbereich für Geräte im Netzwerk.

- Höhere Leistung (2 MBit/s): Optimiert für größere Netzwerke (größer 100 Geräte) in Gebäuden mit einer höheren Kommunikationsgeschwindigkeit bei einer leicht geringeren Reichweite, verglichen mit dem Modus Ausgeglichen. Dies ist der Standardmodus für ein Classic- oder Evolution Netzwerk.
- Ausgeglichen (1 MBit/s): Optimiert für kleine bis mittelgroße Netzwerke in Gebäuden, mit geringem Datenaufkommen. Maximal 125 Geräte empfohlen.
- Lange Reichweite (0.5 MBit/s): Optimiert für kleine bis mittelgroße Outdoor-Netzwerke (empfohlen max. 60 Knoten) mit geringem Datenverkehr. Erhöhte Kommunikationsreichweite im Vergleich zum Modus Ausgeglichen. Dieser Modus eignet sich AUSSCHLIESSLICH für Casambi-Geräte, die unser neuestes CBM-003 verwenden, das über Bluetooth 5.0 Long Range-Funktionen verfügt.

Der Modus für lange Reichweite steht ausschließlich für Evolution-Netzwerke zur Verfügung. Beim Erstellen eines Classic-Netzwerks wird diese Option nicht angezeigt. Für lange Reichweite geeignete Geräte können in der Ansicht *Geräte in der Nähe* identifiziert werden. Die Signalstärke für Geräte, die für lange Reichweite geeignet sind, wird durch 6 quadratische anstelle von 5 runden Symbolen angezeigt. Die Casambi-App informiert Sie, wenn Sie versuchen, ein Netzwerk im Langstreckenmodus mit inkompatiblen Geräten zu erstellen.

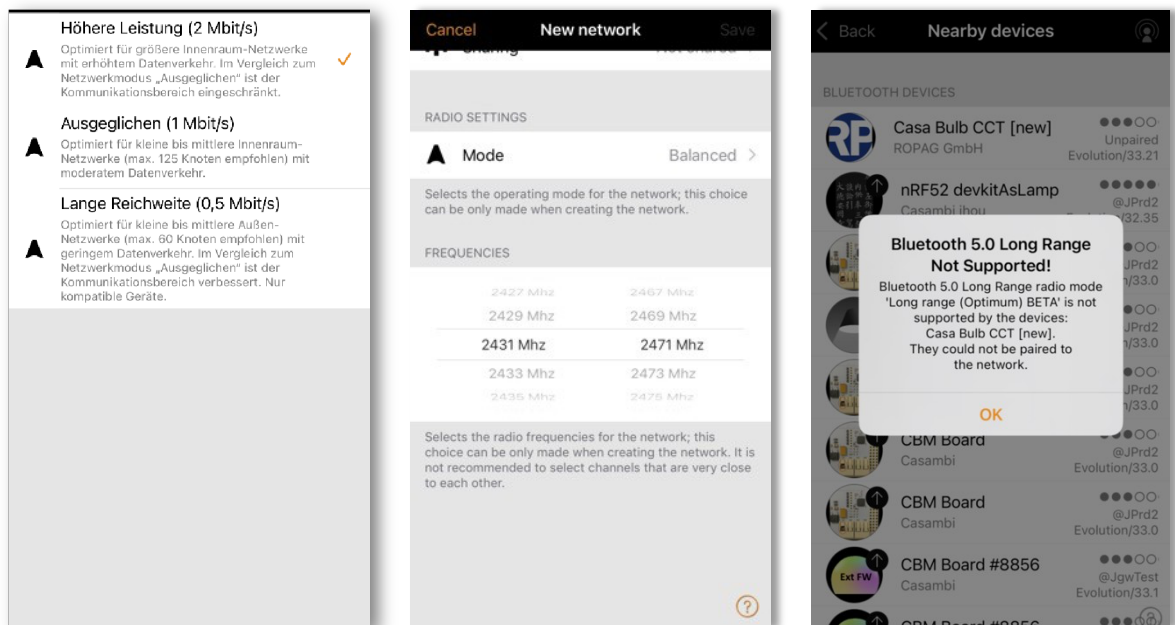
Beim Erstellen des Netzwerks werden automatisch zwei Frequenzen für die Kommunikation eingestellt. Sie können jedoch auch manuell andere Frequenzen definieren, um bestimmte

Frequenzen zu vermeiden. (wenn Sie wissen, dass es bestimmte Frequenzen gibt, die Sie vermeiden möchten, zum Beispiel auf Wunsch der IT-Abteilung eines Kunden).

Uhlmann-Smart stört nicht die Standard-Bluetooth-Frequenzen und wird von ihnen nicht gestört. Jedoch liegen die nachfolgend aufgeführten Frequenzen nahe an stark genutzten Bluetooth-Kanälen und sind ab der App-Version 3.9.0 nicht mehr auswählbar.

- 2403 MHz (Kanal 1)
- 2425 MHz (Kanal 12) • 2427 MHz (Kanal 13)
- 2479 MHz (Kanal 39)

Hinweis: Der Netzwerkmodus bzw. die Frequenzen können nicht mehr geändert werden, nachdem das Netzwerk erstellt wurde!



## Netzwerk-Einstellungen

Um die Netzwerkeinstellungen zu ändern, wählen Sie die Seite *Mehr > Netzwerkeinrichtung > Netzwerkeinstellungen*. Dort können Sie den Netzwerknamen ändern, die Zeitzone und den Standort des Netzwerks festlegen. Der Standort muss eingestellt werden, wenn Sie Timer erstellen möchten, die den lokalen Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang als Auslöser verwenden.

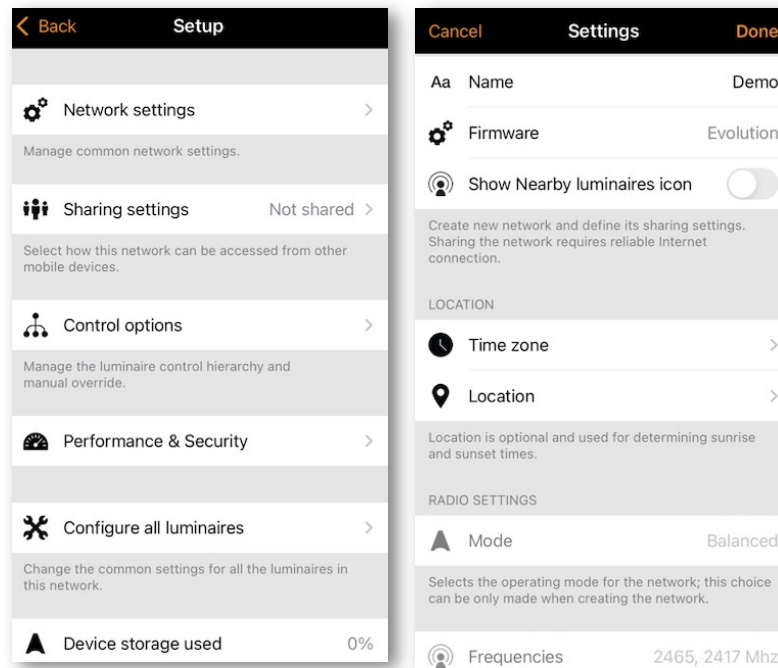
Sie können auch auswählen, ob das Symbol für die Steuerung von Leuchten in der Nähe auf der Registerkarte *Leuchten* der App sichtbar sein soll. Wenn Sie die Option *Leuchten in der Nähe anzeigen* deaktivieren, wird das Steuerungssymbol für Leuchten in der Nähe für alle Benutzer im Netzwerk ausgeblendet.

Der Netzwerkmodus und die Netzwerkfrequenzen können nur bei der erstmaligen Erstellung eines Netzwerks konfiguriert werden und können nicht geändert werden, nachdem ein Netzwerk in Betrieb genommen wurde. Der Standardmodus ist *höhere Leistung* und sollte für die meisten Netzwerke geeignet sein. Wenn Ihr Netzwerk eher klein ist (<100 Geräte) diese räumlich weiter entfernt

voneinander platziert sind, kann die Option *Ausgeglichen* verwendet werden, unabhängig vom Netzwerktyp (Classic oder Evolution). Im Abschnitt Netzwerk ändern finden Sie Anweisungen zum Erstellen eines neuen Netzwerks.

Die Netzfrequenzen werden immer paarweise gewählt. Die Kommunikation erfolgt immer auf beiden Frequenzen, um bei Störungen des Mesh-Netzwerks durch eine externe Quelle Redundanz zu gewährleisten. Daher sollten die Frequenzen nicht nahe beieinander liegen.

Wenn die Einrichtung des Netzwerks abgeschlossen ist, wählen Sie **Fertig**, um sie zu beenden.



## Entkoppeln von Geräten aus einem Netzwerk

Es gibt verschiedene Stellen in der App, an denen Sie Uhlmann Schirme aus einem Netzwerk entkoppeln können.

Für Schirmleuchten:

- Gehen Sie auf die Registerkarte "Leuchten" und tippen Sie auf "Bearbeiten". Heben Sie die Kopplung einer Leuchte auf, indem Sie auf das ("X") tippen, das in der Ecke des entsprechenden Leuchtensymbols erscheint.
- Gehen Sie zur Registerkarte "Leuchten" und tippen Sie doppelt auf das Leuchtensymbol, um dessen Eigenschaften zu öffnen. Blättern Sie zur Option "Gerät entkoppeln".

Bei Xpress Schaltern:

- Gehen Sie zur Registerkarte "Schalter", die sich unter der Registerkarte "Mehr" befindet.
- Tippen Sie auf den Schalter, den Sie entkoppeln möchten. Blättern Sie zur Option "Gerät entkoppeln".
  - Beachten Sie, dass batteriebetriebene Schalter nur im aktiven Zustand entkoppelt werden können. Beim Xpress geschieht dies durch gleichzeitiges Drücken von zwei Tasten.

oder...

- Bei iOS-Geräten können Sie auch auf dem Gerät, das Sie entkoppeln möchten, nach links wischen und die Option "Entkoppeln" auswählen.

oder...

- Bei Android-Geräten können Sie lange auf das Gerät drücken, das Sie entkoppeln möchten, und die Option "Gerät entkoppeln" auswählen.

## Zurücksetzen eines Netzwerkpassworts

Wenn Sie Ihr Netzwerkpasswort vergessen haben, kann es zurückgesetzt werden, wenn Sie bei der Freigabe Ihres Netzwerks eine gültige Administrator-E-Mail-Adresse eingegeben haben. Versuchen Sie zunächst, ein Kennwort einzugeben. Wenn Sie ein falsches Passwort eingeben, erscheint die Option [Passwort zurücksetzen](#). Wenn Sie diese Option auswählen, wird ein Link zum Zurücksetzen des Kennworts an die E-Mail-Adresse des Administrators gesendet, die Sie ursprünglich bei der Freigabe des Netzwerks eingegeben haben. Prüfen Sie Ihre E-Mail auf den Link zum Zurücksetzen hin, der 15 Minuten lang aktiv ist.



**Uhlmann Sonnenschirme GmbH & Co. KG**

Langer Rain 5  
88524 Uttenweiler  
Germany

Tel. +49 7374 920 57-0  
Fax. +49 7374 920 57-50

[info@uhlmann-online.de](mailto:info@uhlmann-online.de)  
[www.uhlmann-sonnenschirme.de](http://www.uhlmann-sonnenschirme.de)

