



Programmiergerät UB-PROG1

- für Sensoren UB 500/2000/4000/6000-30GM-E0/E2-V15
- einfaches Einlernen der Schaltpunkte A1/A2 oder Meßfenster
- einfache Wahl der Ausgangsfunktion: Fensterbetrieb, Schließer-/Öffnerfunktion
- ein Schaltpunkt, Schließer-/Öffnerfunktion
- Überwachung des Erfassungsbereiches

Für den Einlernvorgang kann das Gerät zwischen V15-Kabelanschlußdose und V15-Steckeranschluß am Sensor geschaltet werden.

Mit den zwei Tastern A1 und A2 sind die Schaltpunkte/Meßfenster und die Ausgangsfunktion nach nebenstehendem Schema einzulernen.

Die eingelernten Schaltpunkte und Funktionen bleiben nach Entfernen des Programmiergerätes und/oder nach Ausschalten der Betriebsspannung am Sensor erhalten.

		Ausgangsfunktionen	Einlernen
Fenster	1. $A_1 < A_2$: Schließerfunktion		- Target auf nahen Schaltpunkt - Taster A1 1s drücken - Target auf fernen Schaltpunkt - Taster A2 1s drücken
	2. $A_2 < A_1$: Öffnerfunktion		- Target auf nahen Schaltpunkt - Taster A2 1s drücken - Target auf fernen Schaltpunkt - Taster A1 1s drücken
ein Schaltpunkt	3. $A_1 \rightarrow \infty$:*) Schließerfunktion		- Target auf nahen Schaltpunkt - Taster A2 1s drücken - kein Objekt im Erfassungsbereich*) - Taster A1 1s drücken
	4. $A_2 \rightarrow \infty$:*) Öffnerfunktion		- Target auf nahen Schaltpunkt - Taster A1 1s drücken - kein Objekt im Erfassungsbereich*) - Taster A2 1s drücken
Überwachung des Erfassungsbereiches	5. $A_1 \rightarrow \infty, A_2 \rightarrow \infty$:*)	Objekt erkannt: Schaltausgang geschlossen kein Objekt erkannt: Schaltausgang offen	- kein Objekt im Erfassungsbereich*) - Taster A1 1s drücken - Taster A2 1s drücken

*) $A_1 \rightarrow \infty$ oder $A_2 \rightarrow \infty$ bedeutet, daß die Schallkeule beim Einlernen kein Objekt erfassen darf. Entweder werden alle Objekte aus dem Erfassungsbereich entfernt oder es wird der Schallwandler am Sensor mit der Hand abgedeckt. Der Wandler muß dabei berührt werden.

Anzeigen beim Einlernen	LED grün	LED rot	LED gelb
Objekt erkannt	blinkt	aus	aus
kein Objekt erkannt	blinkt	aus	ein
Objekt unsicher (Einlernen ungültig)	aus	blinkt	aus