

Étiquetage dynamique du bouton-poussoir System D / KNX Secure

Universel 1871/1.0

Description de l'application

MTN6194-6010S

06/2024



Mentions légales

Les informations fournies dans ce document contiennent des descriptions générales, des caractéristiques techniques et/ou des recommandations concernant des produits/solutions.

Ce document n'est pas destiné à remplacer une étude détaillée ou un plan de développement ou de représentation opérationnel et propre au site. Il ne doit pas être utilisé pour déterminer l'adéquation ou la fiabilité des produits/solutions pour des applications utilisateur spécifiques. Il incombe à chaque utilisateur individuel d'effectuer, ou de faire effectuer par un professionnel de son choix (intégrateur, spécificateur ou équivalent), l'analyse de risques exhaustive appropriée ainsi que l'évaluation et les tests des produits/solutions par rapport à l'application ou l'utilisation particulière envisagée.

La marque Schneider Electric et toutes les marques de commerce de Schneider Electric SE et de ses filiales mentionnées dans ce document sont la propriété de Schneider Electric SE ou de ses filiales. Toutes les autres marques peuvent être des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs.

Ce document et son contenu sont protégés par les lois sur la propriété intellectuelle applicables et sont fournis à titre d'information uniquement. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre), à quelque fin que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Schneider Electric.

Schneider Electric n'accorde aucun droit ni aucune licence d'utilisation commerciale de ce document ou de son contenu, sauf dans le cadre d'une licence non exclusive et personnelle, pour le consulter tel quel.

Schneider Electric se réserve le droit d'apporter à tout moment des modifications ou des mises à jour relatives au contenu de ce document ou à son format, sans préavis.

Dans la mesure permise par la loi applicable, Schneider Electric et ses filiales déclinent toute responsabilité en cas d'erreurs ou d'omissions dans le contenu informatif du présent document ou pour toute conséquence résultant de l'utilisation des informations qu'il contient.

Table des matières

Informations de sécurité.....	6
Pour votre sécurité.....	7
Personnel qualifié.....	7
Fonctionnement d'ETS.....	8
Conditions préalables pour un fonctionnement sûr.....	8
Caractéristiques spéciales du logiciel ETS.....	8
Restauration des réglages par défaut.....	8
Réglages express.....	8
Réglages étendus.....	8
Fonctions dépendantes et paramètres.....	9
Version d'ETS appropriée.....	9
Vue d'ensemble des fonctions.....	10
Adresses de groupe, objets de groupe.....	12
KNX Data Secure.....	13
Protection de la configuration du projet via l'ETS.....	13
Mise à jour du micrologiciel.....	15
Réglages généraux.....	16
Fonction du bouton.....	16
Type d'appareil.....	16
Connecter les boutons avec la fonction.....	17
Affichage du champ médian.....	17
Texte et/ou icônes.....	17
Température et texte.....	17
Objets de groupe.....	18
Réglages étendus.....	19
Temporisation de démarrage.....	19
État de fonctionnement de l'appareil.....	19
Mode nuit.....	19
Objets de groupe.....	19
Mode nettoyage.....	20
Mode programmation.....	20
Langage d'interface.....	20
Paramètres d'affichage.....	20
Objets de groupe.....	21
Indicateur d'orientation.....	21
Objets de groupe.....	21
Fonction proximité.....	22
Indication d'état de temporisation d'arrêt.....	22
Type d'objet de sortie.....	23
Objets de groupe.....	23
Capteur de température interne.....	23
Objets de groupe.....	24
Fonctions.....	25
Commute.....	25
Fonction de verrouillage.....	25
Indicateur d'état.....	25

Réglages étendus pour commutation	26
Configuration des icônes	26
Objets de groupe	27
Commutation	27
Fonction de verrouillage	27
Réglages étendus pour commutation	28
Indicateur d'état	28
Configuration des icônes	28
Objets de groupe	29
Variation	29
Fonction de verrouillage	30
Indicateur d'état	30
Réglages étendus pour variation	31
Configuration des icônes	31
Objets de groupe	32
Store	32
Fonction de verrouillage	33
Réglages étendus pour store	33
Indicateur d'état	35
Configuration des icônes	35
Objets de groupe	36
Fronts avec valeurs 1 bit, 2 bits (priorité), 4 bits, 1 octet	36
Fonction de verrouillage	37
Fonction à fronts normale	37
Fonction Front étendue	40
Exemples d'application pour la fonction de fronts.....	45
Bouton simple d'actionnement	49
Indicateur d'état	49
Configuration des icônes	50
Objets de groupe	50
Fronts avec valeurs 2 octets	50
Fonction de verrouillage	51
Fonction à fronts normale	52
Fonction Front étendue	52
Indicateur d'état	54
Configuration des icônes	55
Objets de groupe	55
Régulateur linéaire 8 bits.....	55
Fonction de verrouillage	57
Réglage du régulateur linéaire	57
Indicateur d'état	61
Configuration des icônes	62
Objets de groupe	62
Scénario	62
Fonction de scénario normale	62
Fonction de verrouillage	63
Fonction de scénario étendue	64
Indicateur d'état	65
Configuration des icônes	66
Objets de groupe	66
Éclairage RVB.....	66

Fonction de verrouillage	67
Codes de couleurs RVB	68
Actionnement bref et prolongé	68
Indicateur d'état	68
Configuration des icônes	69
Objets de groupe	69
Commande de la température de couleur	70
Fonction de verrouillage	70
Actionnement bref et prolongé	71
Indicateur d'état	71
Configuration des icônes	71
Objets de groupe	72
Diminution/augmentation de température	72
Fonction de verrouillage	73
Type d'objet.....	73
Indicateur d'état.....	73
Configuration des icônes	74
Objets de groupe	74
Liaison.....	75
ET, OU, XOU	75
Comparateur de seuils	78
Conversion de format.....	78
Objets de groupe	79
Comportement en cas de connexion/rétablissement de la tension du bus	80
Vue d'ensemble des objets de groupe	81

Informations de sécurité

Informations importantes

Il est nécessaire de lire attentivement ces instructions et de se familiariser avec l'appareil avant d'essayer de l'installer, de l'utiliser, de l'entretenir ou de procéder à sa maintenance. Les messages spéciaux suivants peuvent figurer dans ce manuel ou sur l'équipement pour mettre en garde contre des risques potentiels ou pour attirer l'attention sur des informations qui clarifient ou simplifient une procédure.



L'ajout de l'un des symboles à une étiquette de sécurité « Danger » ou « Avertissement » indique qu'il existe un risque électrique pouvant entraîner des blessures si les instructions ne sont pas respectées.



Ceci est le symbole d'alerte de sécurité. Il est utilisé pour alerter sur des risques potentiels de blessure. Respectez tous les messages de sécurité accompagnant ce symbole pour éviter tout risque de blessure ou de mort.

DANGER

DANGER indique une situation dangereuse qui, si elle n'est pas évitée, **entraînera** la mort ou des blessures graves.

Le non-respect de ces instructions provoquera la mort ou des blessures graves.

AVERTISSEMENT

AVERTISSEMENT indique une situation dangereuse qui, si elle n'est pas évitée, **peut entraîner** la mort ou des blessures graves.

ATTENTION

ATTENTION indique une situation dangereuse qui, si elle n'est pas évitée, **peut entraîner** des blessures légères ou modérées.

AVIS

Le terme REMARQUE est utilisé pour aborder des pratiques qui ne sont pas liées à une blessure physique.

Pour votre sécurité

DANGER

RISQUE DE BLESSURE MORTELLE PAR ÉLECTROCUTION, EXPLOSION OU ARC ÉLECTRIQUE.

Une installation électrique sûre doit être réalisée par des professionnels qualifiés.

Les professionnels qualifiés doivent démontrer une connaissance approfondie des éléments suivants :

- Raccordement aux réseaux d'installation
- Raccordement de différents appareils électriques
- Installation de câbles électriques
- Raccordement et configuration de réseaux KNX
- Mise en service des installations KNX
- Normes de sécurité, règles de connexion locales et réglementations

Le non-respect de ces instructions provoquera la mort ou des blessures graves.

Les appareils et l'application ETS associée ne doivent pas être utilisés pour contrôler les applications liées à la sécurité.

Personnel qualifié

Ce document est destiné au personnel responsable de la configuration, de l'installation, de la mise en service et du fonctionnement de l'appareil et du système dans lequel il est installé.

Une expertise détaillée acquise grâce à une formation sur le système KNX est une condition préalable.

Fonctionnement d'ETS

Les tableaux comportant l'icône  décrivent les réglages de paramètres dans l'ETS.

Les principaux éléments de réglage se trouvent à gauche.	Les paramètres spécifiques et leurs réglages de valeur se trouvent à droite.	
 Réglages étendus	Sécurité de l'appareil Sécurité de l'appareil Surveillance durée de cycle pour objet de sécurité (0 à 255, unité = 1 s, 0 = inactif)	Avec valeur d'objet « 1 » Avec valeur d'objet « 0 » Désactivé 0

Dans l'ETS, vous ouvrez les paramètres de l'appareil à l'aide du bouton de service **Éditer paramètres**.

L'interface utilisateur est divisée en 2 sections: Les onglets se trouvent à gauche et les paramètres à droite, avec leurs valeurs.

Conditions préalables pour un fonctionnement sûr

La connaissance des règles de base concernant les programmes d'exploitation utilisant Windows® est une condition préalable à l'utilisation.

L'ETS est le logiciel du système KNX et n'est pas spécifique au fabricant.

La connaissance du fonctionnement d'ETS est nécessaire. Cela comprend également la sélection du capteur ou de l'actionneur correct, son transfert et sa mise en service.

Caractéristiques spéciales du logiciel ETS

Restauration des réglages par défaut

Vous pouvez régler les valeurs par défaut (réglages d'usine) à l'aide de la touche de service **Paramètres par défaut** dans l'ETS.

Vous pouvez utiliser les boutons de service **Standard** et **Paramètres par défaut** pour rétablir tous les réglages d'usine (après consultation). L'ETS efface alors définitivement tous les réglages manuels.

Réglages express

Vous pouvez utiliser les **Réglages express** pour appeler des fonctions pré-réglées. Il suffit ensuite de connecter les adresses de groupe aux fonctions.

Réglages étendus

Avec les **Réglages étendus**, vous pouvez configurer des fonctions individuelles avec des options étendues si nécessaire

Fonctions dépendantes et paramètres

De nombreuses fonctions sont affectées par la manière dont d'autres fonctions sont définies. Cela signifie que les fonctions dépendantes peuvent uniquement être vues et sélectionnées dans l'ETS lorsque la fonction en amont est activée.

- Si vous désélectionnez des fonctions ou modifiez des paramètres, des adresses de groupe connectées préalablement peuvent être supprimées dans le processus.
- Les valeurs de certains paramètres deviennent seulement actives lorsque les fonctions influencées par ces paramètres sont activées.

Version d'ETS appropriée

L'application est adaptée à la version ETS5 ou une version supérieure (ci-après dénommée « ETS »).

Vue d'ensemble des fonctions

Le nombre de boutons et de fonctions varie selon le module. La vue d'ensemble suivante fait référence au module universel.

Réglages généraux, page 16

Fonction du bouton	Fonction 1 – 8
Type d'appareil	Type d'appareil
	Réglage de l'appareil pour le côté gauche et le côté droit
	Nombre de boutons
Connecter le bouton avec la fonction	Fonction du bouton - côté gauche / côté droit
	Boutons 1 – 8
Affichage du champ médian	Type d'indication de la ligne 1 – 4

Réglages étendus, page 19

Temporisation de démarrage	Temporisation de démarrage supplémentaire d'application
État de fonctionnement de l'appareil	Envoi cyclique d'un signal direct
Mode nuit	
Mode nettoyage	Réglage du temps pour le mode nettoyage
Langage d'interface	
Paramètres d'affichage	Niveau de rétroéclairage en mode normal / nuit
	Mode veille
Indicateur d'orientation	Visibilité de l'indicateur
	Couleur et luminosité de la DEL
Fonction proximité	Comment la fonction de proximité est-elle déclenchée ?
	Type d'objet de sortie
	Envoyer la valeur de sortie de manière cyclique
Capteur de température interne	Compensation du capteur interne
	Type de point de données pour l'objet de température
	Envoyer la température lorsque le résultat change de
	Envoi cyclique de la température

Fonction 1 — 8, page 25

Réglages express pour la fonction 1 - 8	Aucune fonction
Configuration des icônes	Commute
	Commuter
	Variation
	Store
	Fronts avec valeurs 1 bit, 2 bits (priorité), 4 bits, 1 octet
	Fronts avec valeurs 2 octets
	Régulateur linéaire 8 bits
	Scénario
	Éclairage RVB

Fonction 1 — 8, page 25

Commande de la température de couleur

Diminution de température

Augmentation de température

Logique, page 75

Liaisons

1re - 8e liaison

Adresses de groupe, objets de groupe

N° d'adresses de groupe	250
N° maximum d'affectations	250
Objets de groupe	150

Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81

KNX Data Secure

La norme KNX a été étendue par KNX Data Secure pour protéger les installations KNX contre les accès non autorisés. KNX Data Secure empêche de manière fiable la surveillance des communications et la manipulation de l'installation. KNX Data Secure décrit le chiffrement au niveau des télégrammes, de sorte que la communication via des objets est chiffrée et donc sécurisée.

Les télégrammes chiffrés sont plus longs que les télégrammes non chiffrés précédemment utilisés. Pour une programmation sécurisée via le bus KNX, il est donc nécessaire que l'interface (par exemple USB) et les éventuels coupleurs de ligne prennent en charge ces « cadres longs KNX ».

Des conditions particulières doivent être respectées quand des appareils sécurisés sont utilisés dans l'ETS. Veuillez consulter les pages web correspondantes sur le site internet de KNX (<https://www.knx.org>).

La protection de vos données est une priorité absolue. Utilisez les options dans l'ETS et KNX Data Secure pour protéger vos données, votre configuration et vos installations contre les accès non autorisés.

Protection de la configuration du projet via l'ETS

Dans l'ETS, vous pouvez définir un mot de passe de projet qui protège les appareils et les données de configuration contre tout accès non autorisé.

1. Recherchez votre projet dans l'onglet **Vue d'ensemble** de l'ETS.
2. Cliquez sur **Détails > Sécurité > Ajouter un certificat de périphérique** et définissez le mot de passe de votre projet.



Définir le mot de passe du projet o x

Nouveau projet

Pour sécuriser la communication, vous devez fournir votre projet d'un mot de passe afin que les clés stockées dans le projet soient protégées. Sélectionnez Annuler pour ne pas utiliser la sécurité au niveau de l'IP du backbone dans ce projet.

Un bon mot de passe doit comporter au moins huit caractères, au moins un chiffre, une lettre majuscule, une lettre minuscule et un caractère spécial.

Nouveau mot de passe

.....

Très bon

Confirmer le mot de passe

.....

OK Annuler

NOTE: Un bon mot de passe doit comporter au moins 8 caractères dans la fenêtre de projet, dont un chiffre, une lettre majuscule, une lettre minuscule et un caractère spécial. N'utilisez jamais de codes PIN faibles, par exemple 1234, 0000.

3. Scannez ou entrez les certificats de périphérique pour tous les périphériques de votre projet que vous avez l'intention de télécharger à l'aide de la mise en service sécurisée > cliquez sur **OK**



Ajout de certificats de périphérique
Nouveau projet

Veillez scanner ou entrer les certificats de périphérique pour tous les périphériques de votre projet que vous avez l'intention de télécharger à l'aide de la mise en service sécurisée.

777777 - 666666 - 555555 - 444444 - 333333 - 222222 ✓

Numéro de série FFFF.FFFFDEF7
Clé Usine BDEEF78DEF79CE739CDEF78DEF5AD685

1 certificat ajouté.

NOTE: Le certificat se compose du numéro de série et d'une clé de sécurité FDSK (Factory Default Setup Key). La FDSK n'est utilisée que pour la mise en service initiale et est remplacée par l'ETS lors du premier téléchargement. Cela empêche toute personne non autorisée d'accéder à l'installation même si elle connaît la FDSK. La FDSK est imprimée sur l'étiquette de l'appareil à la fois sous forme de code QR et de texte.

Informations générales concernant le processus de chiffrement

- Lisez ou entrez la FDSK dans l'ETS.
- L'ETS génère ensuite une clé d'outil spécifique à l'appareil.
- Lors de la configuration de l'appareil, l'ETS envoie la clé d'outil à l'appareil. La transmission est chiffrée et authentifiée avec la FDSK.
- À partir de ce moment, l'appareil n'accepte que la clé d'outil pour la communication et la FDSK ne peut être utilisée que pour réinitialiser l'appareil à l'état de livraison. Toutes les données de sécurité sont supprimées pendant cette réinitialisation. Par conséquent, **conservez la FDSK dans les documents de votre projet.**
- L'ETS génère ensuite des clés d'exécution, qui sont requises pour la communication de groupe protégée. La transmission est chiffrée et authentifiée avec la clé d'outil.

Mise à jour du micrologiciel

Les mises à jour du micrologiciel sont essentielles au maintien de la sécurité et des fonctionnalités de vos appareils, pour vous assurer qu'ils sont toujours à jour.

Pour la **mise à jour du micrologiciel** de votre appareil, utilisez l'outil de mise à jour du micrologiciel de l'appareil (outil DFU).

En outre, l'outil DFU offre une **fonction de diagnostic** pour le dépannage des appareils individuels.

Vous trouverez les instructions de mise à jour du micrologiciel dans le guide d'utilisation de l'outil DFU disponible [ici](#).

Réglages généraux

Dans la section **Réglages généraux** vous pouvez sélectionner les fonctions et le nombre de boutons à gauche et à droite. Vous pouvez attribuer des fonctions spécifiques aux boutons et sélectionner des icônes pour l'affichage central.

Les actionnements prolongés et brefs sont pré-réglés:

- Pour un actionnement bref, appuyez < 0,5 s.
- Pour un actionnement prolongé, appuyez ≥ 0,5 s.
- Pour enregistrer un scénario, appuyez ≥ 10 s.

Fonction du bouton

Selon le type d'appareil, vous avez un certain nombre de boutons (2 - 8). Vous pouvez affecter une fonction à chaque bouton.



Réglages généraux	Fonction du bouton
	Fonction 1 – 8
	Aucune fonction
	Commute
	Commuter
	Variation
	Store
	Fronts avec valeurs 1 bit, 2 bits (priorité), 4 bits, 1 octet
	Fronts avec valeurs 2 octets
	Régulateur linéaire 8 bits
	Scénario
	Éclairage RVB
	Commande de la température de couleur
	Diminution de température
	Augmentation de température

Type d'appareil

Selon le type de produit, le diagramme du produit s'affiche ici.

Pour le type simple / double / triple, vous ne pouvez pas modifier le nombre de boutons à droite et à gauche. Le type universel permet de sélectionner le nombre de boutons à gauche et à droite de 1 à 4.



Réglages généraux	Type d'appareil
	Type d'appareil
	Universel / simple / double / triple
	Réglage de l'appareil pour
	côté gauche / côté droit
	Nombre de bouton
	1 – 4

Connecter les boutons avec la fonction

Vous pouvez modifier l'affectation du numéro de fonction par défaut pour chaque bouton.

Fonction du bouton	Côté gauche	Côté droit
Boutons 1 et 2	Fonction 1	Fonction 2
Boutons 3 et 4	Fonction 3	Fonction 4
Boutons 5 et 6	Fonction 5	Fonction 6
Boutons 7 et 8	Fonction 7	Fonction 8

Affichage du champ médian

Ce réglage vous permet de choisir ce qui s'affichera au milieu de l'écran.



Réglages généraux

Affichage du champ médian

Type d'indication de la ligne 1 – 4

Description

Aperçu des icônes

Icône

Couleur de l'état de l'icône

Texte uniquement

Icône uniquement

Icône + texte

Température uniquement

Température + texte

Non utilisé

Blanc / Vert / Bleu / Rouge / Orange / Jaune

Texte et/ou icônes

Si vous choisissez d'afficher du texte ou des icônes, à l'étape suivante, sélectionnez l'icône souhaitée dans le menu et saisissez un texte d'une longueur maximale de 10 caractères.

Vous pouvez régler jusqu'à quatre lignes et la longueur du texte dépend de la taille des lettres. Veuillez vérifier la visualisation correcte sur l'écran.

Si vous sélectionnez l'icône de variation, vous pouvez également cocher le niveau de variation.

Si vous cochez le niveau de variation, vous devez alors régler le paramètre **Temps de séjour**. C'est l'intervalle de temps pour recevoir la valeur de variation du bus via l'objet **d'acquiescement d'état du niveau de luminosité**. Si la valeur est reçue, le niveau de variation s'affiche dans le champ médian pour la durée définie. Une fois la durée expirée, l'icône de variation s'affiche.

Température et texte

Si vous choisissez d'afficher la température, vous pouvez sélectionner le type de capteur, définir l'intervalle de mesure et le temps de retour de la consigne à la température actuelle.

Réglages généraux	Affichage du champ médian		
	Température uniquement	Température réelle à partir de	Interne/Externe
Température + texte			
<i>(température + texte)</i>	Description de la valeur de consigne	Max. 10 caractères	
<i>(température + texte)</i>	Description du capteur interne/externe	Max. 10 caractères	
<i>(capteur externe)</i>	Temps d'intervalle du capteur externe	1–255, unité = 1 min	
	Temps de retour du point de consigne à la température réelle	0,5 – 10 s	
	Mode commande	Chauffage	
		Refroidissement	
		Chauffage et refroidissement	

Si vous sélectionnez **Température uniquement** ou **Température + texte** en combinaison avec la fonction de réglage de la consigne (voir plus dans *Diminution/augmentation de température, page 72*), la température de consigne s'affiche lorsque vous appuyez sur le bouton. Après un relâchement, la température réelle s'affiche après un intervalle prédéfini. La température réelle provient d'un capteur interne ou d'un capteur externe via un bus. Si vous sélectionnez le capteur externe, vous devez définir l'intervalle d'envoi de la demande de valeur de température à l'étape suivante. Si l'appareil n'obtient pas la valeur dans l'intervalle de temps, l'affichage du champ médian affiche « -- °C ».

La couleur d'affichage de la température de consigne peut également être modifiée par le mode chauffage ou refroidissement.

Le mode commande est une information de 1 bit. Si vous sélectionnez **Chauffage**, la couleur d'affichage devient rouge. Avec **Refroidissement**, la couleur est bleue. Si vous sélectionnez **Chauffage et Refroidissement**, la couleur associée à l'objet Mode chauffage et Refroidissement change automatiquement en fonction de la valeur du bus.

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Réglages étendus

Dans l'onglet **Réglages étendus** vous pouvez définir d'autres paramètres de l'appareil tels que:

- Temporisation de démarrage
- Envoi de signaux en direct
- Mode nuit
- Mode nettoyage
- Langue
- Affichage du niveau de rétroéclairage
- Temporisation de veille
- Indicateur d'orientation
- Fonction proximité
- Capteur de température interne

Temporisation de démarrage

La temporisation de démarrage est le délai à partir duquel l'appareil démarre après la mise sous tension. Le temps d'initialisation de l'équipement n'est pas inclus.

Réglez la valeur de 0 (désactivé) à 30 secondes.

Pendant la période de temporisation, l'appareil n'envoie aucun télégramme au bus et les canaux ne changent pas leur état.

Une fois la temporisation écoulée, les télégrammes sont envoyés et l'état des canaux est réglé en fonction des paramètres définis.

Tous les télégrammes reçus des objets de groupe pendant la période de temporisation sont sauvegardés. Les réponses à ces télégrammes sont envoyées après expiration de la durée de temporisation.

Vous pouvez utiliser la temporisation de démarrage pour réduire la charge sur le bus et le circuit d'alimentation après la mise sous tension. Elle vous informe également que le bus est prêt à communiquer et que les appareils sont sous tension.

État de fonctionnement de l'appareil

Vous pouvez configurer l'envoi cyclique de messages à partir de votre appareil. Lorsqu'aucun signal n'est reçu, l'appareil ne fonctionne pas ou est manquant.

Réglez la valeur de 0 (désactivé) à 255 secondes.

Mode nuit

Vous pouvez régler la commutation en mode jour et nuit via l'objet **Entrée mode nuit** de 1 bit. La fonction de mode nuit est activée par défaut.

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Mode nettoyage

Vous pouvez régler la durée de sortie du mode de nettoyage après l'avoir activé.

Appuyez sur un bouton de chaque côté du panneau et maintenez-les enfoncés simultanément pendant 10 secondes pour déclencher le compte à rebours.

Le compte à rebours s'affiche à l'écran. Tous les boutons sont temporairement désactivés pendant le compte à rebours.

L'appareil s'allume automatiquement après le délai que vous avez défini (5 s - 60 s).

Mode programmation

Vous pouvez activer le mode programmation de deux manières:

- Appuyez sur le bouton de programmation KNX à l'arrière de l'appareil.
- Appuyez simultanément sur un bouton à l'avant de chaque côté comme si vous souhaitiez démarrer le mode nettoyage et ajoutez 5 secondes supplémentaires (10 s + 5 s = 15 s).

Langage d'interface

Définissez votre langage d'interface.

	Réglages étendus	Langage d'interface	Anglais
			Allemand
			Espagnol
			Français
			Italien

Paramètres d'affichage

Dans la section **Paramètres d'affichage**, vous pouvez régler le niveau de rétroéclairage de l'affichage en mode normal, nuit et veille.

	Réglages étendus	Paramètres d'affichage	
		Niveau de rétroéclairage en fonctionnement normal	5 – 100 %
		Niveau de rétroéclairage en mode nuit	5 – 100 %
		Mode veille	Cocher / Décocher
		Unités d'affichage de température	Celsius / Fahrenheit

Il est possible de régler les unités d'affichage de la température. Ce paramètre affecte tous les affichages de température, y compris le champ médian et la température de l'économiseur d'écran.

Si vous autorisez le mode veille, vous pouvez également personnaliser l'apparence de l'écran de veille.

	Réglages étendus	Paramètres d'affichage

	Mode veille	activer
	Niveau de rétroéclairage en veille	5 – 100 %
	Écran de veille	Inchangé
		Date et heure
		Température
		Date, heure et température
	Délai de mise en veille	1 à 255, unité = 1 s
	Délai de passage de l'état de veille à l'état normal après le réveil	Verrouillages / 0,5 s – 3 s
	Affichage de la température ambiante	Interne / Externe / Les deux
	Description du capteur interne/externe	Max. 10 caractères
Temps d'intervalle du capteur externe	1 – 255, unité = 1 min.	

L'appareil repasse en mode normal via le capteur de proximité ou les boutons.

Si vous choisissez l'interface **Date et heure** et activez la fonction de proximité, vous pouvez utiliser ce paramètre à régler lorsque votre interface revient automatiquement en mode normal au réveil. Si vous choisissez **Température** ou **Date, heure et température**, vous pouvez sélectionner la température que vous souhaitez afficher sur l'écran de veille (interne / externe / les deux).

Si l'utilisateur n'utilise pas l'appareil dans le délai prédéfini, l'appareil passe du mode normal au mode veille. L'intervalle de temps peut être influencé par le paramètre **Temporisation d'arrêt** de proximité.

L'appareil s'active d'abord en veille, puis passe en mode normal avec une temporisation prédéfinie ou si vous appuyez sur un bouton. Si vous désactivez la fonction proximité et sélectionnez **Inchangé** pour l'écran de veille, vous devez appuyer sur n'importe quel bouton pour repasser du mode veille au mode normal.

Pour en savoir plus, voir [Fonction proximité](#), page 22.

Vous pouvez choisir d'afficher la température des capteurs internes, externes ou des deux et les nommer.

Objets de groupe

Voir [Vue d'ensemble des objets de groupe](#), page 81.

Indicateur d'orientation

La lumière d'orientation vous aide à vous orienter dans le noir. Vous pouvez régler la couleur de la LED et sa luminosité.

	Réglages étendus	Indicateur d'orientation	Verrouillages / Visible en mode nuit / Toujours visible
		Couleur de la LED	Blanc chaud / froid
		Luminosité de la DEL	0 – 100 %

Objets de groupe

Voir [Vue d'ensemble des objets de groupe](#), page 81.

Fonction proximité

Si vous vous approchez à moins de 12 cm de l'appareil, la **Fonction de proximité** se déclenche. L'écran s'allume et s'éteint à nouveau une fois la temporisation d'arrêt écoulée.

La **Fonction de proximité** est activée par défaut. Vous pouvez régler le déclenchement de proximité (par défaut : capteur de proximité intégré) :

Réglages étendus	Comment la fonction de proximité est-elle déclenchée ?	
		Jamais
		Objet de proximité
		Capteur
		Capteur ou objet de proximité

Valeur : **Jamais**

La fonction de proximité est désactivée.

L'écran n'est pas affecté.

Valeur : **Objet de proximité**

La fonction de proximité est déclenchée par l'objet **Entrée proximité** de 1 bit.

L'objet de proximité a la même fonction que le capteur de proximité interne.

- 1 télégramme active l'état Proximité.
- 0 télégramme active l'état Sans proximité.

Valeur : **Capteur**

La fonction de proximité est déclenchée par le capteur de proximité interne. Le capteur interne envoie un signal 1 bit ou 1 octet au bus.

Les états Proximité et Sans proximité commandent l'affichage d'état.

Valeur : **Capteur ou objet de proximité**

La fonction de proximité est déclenchée via le capteur interne ou l'objet d'entrée de proximité.

Le capteur et l'objet de proximité sont associés l'un à l'autre. Le résultat du lien correspond à un lien OU.

Si le capteur de proximité ne détecte aucune proximité, il envoie un télégramme 0 au bus.

Exemple :

1 détecteur de présence

Les affichages d'état allumés permettent d'accéder plus facilement et plus rapidement au bouton-poussoir et à ses fonctions. Vous pouvez utiliser un détecteur de présence pour commander l'affichage d'état via l'objet de proximité. Si une personne est présente, l'acquittement d'état s'allume. Une fois que la personne a quitté la pièce et que la temporisation d'arrêt prédéfinie s'est écoulée, l'écran s'éteint.

Indication d'état de temporisation d'arrêt

Ce paramètre définit l'heure à laquelle l'affichage d'état et le rétroéclairage de l'écran doivent être désactivés.



Réglages étendus	Indication d'état de temporisation d'arrêt = base x facteur	
	Base	0,1 s/1 s/1 min
	Facteur	5 – 255

En cas de détection de proximité, l'état est indiqué en fonction de la valeur objet ou de l'opération en cours. Une fois parti, l'affichage d'état et le rétroéclairage de l'écran s'éteignent dès que la temporisation s'est écoulée.

Lorsque l'écran est éteint, la valeur d'objet peut être mise à jour via le bus, mais aucune indication n'est donnée.

En mode veille, si vous sélectionnez l'option **Inchangé** (voir Paramètres d'affichage, page 20), l'état de l'icône est mis à jour.

S'il y a un mode veille:

Le capteur de proximité ne peut pas passer directement en mode normal à partir de l'état hors écran (vous devez le configurer en fonction du mode veille).

S'il n'y a pas de mode veille:

La détection de proximité peut faire passer l'écran du mode OFF au mode normal.

Type d'objet de sortie

Si le **Capteur** est impliqué en tant que déclencheur de la **Fonction proximité**, les états proximité et sans proximité contrôlent l'objet **Sortie proximité**.

La sortie de proximité peut être définie de la façon suivante :

- Objet 1 bit - envoie les valeurs 1 et 0 (sans proximité)
- Objet 1 octet - envoie une valeur réglable et 0 (sans proximité)



Proximité	Type d'objet de sortie	pas d'objet
		1 bit
		1 octet

Vous pouvez définir l'envoi cyclique des valeurs de sortie.

Après la mise sous tension de l'appareil pendant un cycle, l'objet de sortie commence à envoyer la valeur de sortie actuelle de manière cyclique.

L'envoi et l'envoi cyclique de modifications sont indépendants et n'interfèrent pas entre eux.

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Capteur de température interne

Le bouton-poussoir possède un capteur thermique interne. Vous pouvez définir des paramètres pour la mesure et l'envoi de télégrammes.



Réglages étendus	Capteur de température interne	
	Compensation du capteur interne	0,1 K * facteur (- 30 - +30)
	Unité de température	Celsius / Fahrenheit

Sélection de type d'objet	2 octets / 4 octets / 2 octets et 4 octets
Envoyer la température lorsque le résultat change de	Verrouillages / 0, 1 – 2 K
Envoi cyclique de la température	0 – 255, unité = 1 min, 0 = inactif

Vous pouvez définir une **valeur de compensation** pour le capteur. Ceci est utile, par exemple, si l'appareil est monté dans une position défavorable dans la pièce. L'enregistrement de la température varie si le capteur est soumis à des courants d'air ou proche de sources de chaleur, par exemple, par comparaison à d'autres endroits de la pièce.

Les dispositions suivantes s'appliquent:

Température mesurée = température mesurée + valeur de compensation

Vous pouvez définir l'unité de donnée de température. Lorsque vous sélectionnez Fahrenheit, les données internes sont converties avant l'envoi.

Vous pouvez définir deux paramètres pour envoyer la température mesurée au bus :

- **Différence de température** : Le capteur compare la température actuelle à la dernière valeur transmise. Si la température mesurée actuelle est supérieure ou inférieure à l'écart sélectionné, le capteur envoie la valeur au bus.
- **Intervalle de temps** : Le capteur transmet les valeurs de température de manière cyclique après l'intervalle de temps prédéfini (au logiciel de visualisation, p. ex.).

Vous pouvez utiliser un paramètre ou une combinaison des deux paramètres.

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Fonctions

Commute

Avec la fonction **Commute**, 1 seul bouton sert à activer et à désactiver une fonction en alternance. Cela suppose un fonctionnement en commande simple. Vous pouvez modifier et étendre la fonction **Commute** avec les fonctions suivantes:

- Envoyer simultanément avec 2 objets
- Activer et désactiver et envoyer des valeurs
- Déclencher l'affichage de l'état



Fonction X - Commute	Réglages express pour commutation	
...Commute	Nom du canal	12 octets autorisés
	Fonction de verrouillage	Verrouillages
		Verrouillage = 1/déverrouillage = 0
		Verrouillage = 0/déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Non
		Afficher l'icône de verrouillage
	Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?	Commutation/valeur de l'objet A/B = On/Off
		Objet d'acquiescement d'état 1 bit
		Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet
		Actionner = On / Relâcher = Off
		Actionnement = arrêt/relâchement = marche
		Toujours allumés = Off
		Toujours allumés = On
	Réglages étendus pour commutation	activer

Fonction de verrouillage

Dans les **Réglages express**, vous pouvez nommer le canal et régler le verrouillage des boutons.

Le bouton est verrouillé avec l'**Objet de verrouillage du bouton** 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage).

Vous pouvez inverser l'envoi de la valeur: 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

Si vous sélectionnez **Verrouillages**, la fonction de verrouillage devient inactive.

Indicateur d'état

Dans le réglage par défaut, l'affichage de l'état est déclenché par **Commutation/valeur de l'objet = On/Off**.

Déclencheur	Remarque
Commutation/valeur de l'objet A/B = On/Off	Si l'objet est de 1 octet, la valeur > 0 = l'état est On et la valeur 0 = Off.
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = Activé 0 = Désactivé en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur d'acquiescement de l'objet externe est 1 octet, Valeur limite > 0 = marche, et la valeur 0 = arrêt.
Actionner = On / Relâcher = Off	Le bouton d'état appuyé = On Relâcher le bouton d'état = Arrêt Actionnement = arrêt/relâchement = marche : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

Réglages étendus pour commutation

Vous pouvez sélectionner 2 objets. Vous pouvez spécifier le type d'objet de chaque objet.

Avec le type d'objet 1 bit, vous pouvez activer et désactiver une fonction en alternance à chaque actionnement de bouton. La valeur d'objet actuelle est inversée puis envoyée au bus. Les valeurs 1 et 0 sont envoyées alternativement.

Avec le type d'objet 1 octet, vous pouvez envoyer 2 valeurs en alternance à chaque actionnement de bouton. Vous pouvez choisir d'afficher les valeurs sous forme de valeurs absolues (0 – 255) ou de pourcentages.

Configuration des icônes

Dans la section **Configuration des icônes**, vous pouvez définir le type d'indication sur votre écran.

Vous pouvez également choisir les icônes d'état On et Off de chaque fonction ainsi que la couleur de rétroéclairage des icônes.



Fonction X - Nom de la fonction	Configuration des icônes	
...Nom de la fonction	Type d'indication	Icône uniquement Icône + nom du canal Aucune icône
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut activé	
	Couleur de statut activé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
	Aperçu des icônes	

	Icône de statut désactivé	
	Couleur de statut désactivé	Blanc
		Vert
		Bleu
		Rouge
		Orange
		Jaune

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Commutation

Avec la fonction **Commutation**, 1 seul bouton sert soit à activer une fonction, soit à la désactiver. Il s'agit d'une commande double.

Vous pouvez modifier et étendre la **Commutation** avec les fonctions suivantes:

- Envoyer simultanément avec 2 objets
- Activer et envoyer une valeur
- Désactiver et envoyer une valeur
- Envoyer 2 valeurs
- Déclencher l'affichage de l'état

	Fonction X - Commuter	Réglages express pour commutation	
	...Commuter	Nom du canal	12 octets autorisés
		Fonction de verrouillage	Verrouillages
			Verrouillage = 1/déverrouillage = 0
			Verrouillage = 0/déverrouillage = 1
		Indication du comportement lors du verrouillage	Non
			Afficher l'icône de verrouillage
		Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?	Commutation/valeur de l'objet A/B = On/Off
			Objet d'acquittement d'état 1 bit
			Valeur d'objet d'acquittement d'état 1 octet
		Actionner = On / Relâcher = Off	
		Actionnement = arrêt/relâchement = marche	
		Toujours allumés = Off	
		Toujours allumés = On	
	Réglages étendus pour commutation	Activer	

Fonction de verrouillage

Dans les **Réglages express**, vous pouvez nommer le canal et régler le verrouillage des boutons.

Le bouton est verrouillé avec l'**Objet de verrouillage du bouton** 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage).

Vous pouvez inverser l'envoi de la valeur: 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

Si vous sélectionnez **Verrouillages**, la fonction de verrouillage devient inactive.

Réglages étendus pour commutation

Vous pouvez sélectionner 2 objets. Vous pouvez spécifier le type d'objet de chaque objet (1 bit ou 1 octet).

Le type d'objet 1 bit est utilisé pour la commutation en mode normal.

Vous pouvez utiliser le type d'objet 1 octet pour envoyer une valeur. Vous pouvez choisir d'afficher la valeur sous forme de valeur absolue (0 – 255) ou de pourcentage.

Indicateur d'état

Dans le réglage par défaut, l'affichage de l'état est déclenché par **Commutation/valeur de l'objet = On/Off**.

Déclencheur	Remarque
Commutation/valeur de l'objet A/B = On/Off	Si l'objet est de 1 octet, la valeur > 0 = l'état est On et la valeur 0 = Off.
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = Activé 0 = Désactivé en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur d'acquiescement de l'objet externe est 1 octet, Valeur limite > 0 = marche, et la valeur 0 = arrêt.
Actionner = On / Relâcher = Off	Le bouton d'état appuyé = On Relâcher le bouton d'état = Arrêt Actionnement = arrêt/relâchement = marche : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

Configuration des icônes

Dans la section **Configuration des icônes**, vous pouvez définir le type d'indication sur votre écran.

Vous pouvez également choisir les icônes d'état On et Off de chaque fonction ainsi que la couleur de rétroéclairage des icônes.



Fonction X - Nom de la fonction

...Nom de la fonction

Configuration des icônes

Type d'indication

Icône uniquement

Icône + nom du canal

Aucune icône

Aperçu des icônes

	Icône de statut activé	
	Couleur de statut activé	Blanc
		Vert
		Bleu
		Rouge
		Orange
		Jaune
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut désactivé	
	Couleur de statut désactivé	Blanc
		Vert
		Bleu
		Rouge
		Orange
	Jaune	

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Variation

La fonction **Variation**, permet de commuter et de faire varier l'éclairage variable avec 1 ou 2 boutons.

La commande de variation double est le réglage par défaut. Un bref actionnement du bouton active ou désactive la fonction. Un actionnement prolongé du bouton augmente ou réduit l'intensité. Appuyez sur le bouton et maintenez-le enfoncé, puis relâchez-le pour terminer le processus de variation.

Vous pouvez modifier et étendre la fonction Variation avec les fonctions suivantes:

- Augmenter ou réduire la luminosité avec chaque bouton (commande simple)
- Augmenter seulement ou réduire seulement la luminosité avec chaque bouton (commande double)
- Durée d'actionnement pour l'actionnement prolongé d'un bouton
- Variation par étapes avec plusieurs commandes de variation
- Envoi cyclique de la commande variateur
- Déclencher l'affichage de l'état



Fonction X - Variation ...Variation	Réglages express pour variation	
	Nom du canal	12 octets autorisés
	Fonction de verrouillage	Verrouillages
		Verrouillage = 1/déverrouillage = 0
		Verrouillage = 0/déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Non
	Afficher l'icône de verrouillage	

	Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?	Commutation/valeur objet A = On/Off Objet d'acquiescement d'état 1 bit Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet Actionner = On / Relâcher = Off Actionnement = arrêt/relâchement = marche Actionnement prolongé = On / relâcher = Off Toujours allumés = Off Toujours allumés = On
	Réglages étendus pour variation	Activer

Fonction de verrouillage

Dans les **Réglages express**, vous pouvez nommer le canal et régler le verrouillage des boutons.

Le bouton est verrouillé avec l'**Objet de verrouillage du bouton** 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage).

Vous pouvez inverser l'envoi de la valeur: 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

Si vous sélectionnez **Verrouillages**, la fonction de verrouillage devient inactive.

Indicateur d'état

Dans le réglage par défaut, l'affichage de l'état est déclenché par **Commutation/valeur objet A = On/Off**.

Déclencheur	Remarque
Commutation/valeur objet A = On/Off	Si l'objet est de 1 octet, la valeur > 0 = l'état est On et la valeur 0 = Off.
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = Activé 0 = Désactivé en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur d'acquiescement de l'objet externe est 1 octet, Valeur limite > 0 = marche, et la valeur 0 = arrêt.
Actionner = On / Relâcher = Off	Le bouton d'état appuyé = On Relâcher le bouton d'état = Arrêt Actionnement = arrêt/relâchement = marche : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	L'état d'actionnement long = On Relâcher le bouton d'état (ou actionnement bref) = Arrêt
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

Réglages étendus pour variation

 Fonction X - Variation ...Variation 	Réglages étendus pour variation	Activer
	Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms
	Sens de variation d'intensité	Variation plus clair
		Variation plus sombre
		Variation plus clair/plus sombre
	Niveaux d'intensité	1/2 à 1/64
	Envoi télégramme d'arrêt après relâchement	
	Envoi cyclique de la commande variateur	Activer
	Base	0,1 s
		1 s
1 min		
Facteur	3 – 255	

Bouton simple de variation

Dans le réglage par défaut, une seule commande suffit pour parcourir la plage de variation. Maintenez le bouton enfoncé jusqu'à l'obtention du niveau de luminosité souhaité.

Quand vous relâchez le bouton, l'**Objet variation** envoie un télégramme d'arrêt et termine le processus de variation.

Si vous le souhaitez, vous pouvez scinder le processus de variation en plusieurs niveaux de variation (1/2 – 1/64 plus clair ou plus sombre).

Si vous sélectionnez 1/4 plus clair, vous pouvez augmenter l'éclairage de 25 % maximum à chaque actionnement de bouton. Ici aussi, le processus de variation se termine quand vous relâchez le bouton.

Vous pouvez envoyer des commandes de variation de manière cyclique. Le processus de variation se termine quand vous relâchez le bouton.

Bouton double de variation

Les réglages de la commande simple et de la commande double sont très similaires.

Pour activer la variation par niveaux, vous pouvez utiliser le paramètre **Envoi télégramme d'arrêt après relâchement**.

Dans le réglage par défaut, comme pour la commande simple, un télégramme d'arrêt termine le processus de variation lorsque vous relâchez le bouton. Cependant, si aucun télégramme d'arrêt n'est envoyé, le processus de variation continue même une fois que vous avez relâché le bouton. Un actionnement prolongé de bouton augmente ou réduit l'intensité.

Si vous sélectionnez le pas de variation **1/4 plus clair**, vous pouvez faire varier l'éclairage du minimum au maximum avec 4 actionnements prolongés de bouton.

Configuration des icônes

Dans la section **Configuration des icônes**, vous pouvez définir le type d'indication sur votre écran.

Vous pouvez également choisir les icônes d'état On et Off de chaque fonction ainsi que la couleur de rétroéclairage des icônes.

	Fonction X - Nom de la fonction	Configuration des icônes	
	...Nom de la fonction	Type d'indication	Icône uniquement Icône + nom du canal Aucune icône
		Aperçu des icônes	
		Icône de statut activé	
		Couleur de statut activé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
		Aperçu des icônes	
		Icône de statut désactivé	
		Couleur de statut désactivé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Store

Avec la fonction **Store**, vous pouvez relever et abaisser un store mais aussi régler les lamelles.

Dans le réglage par défaut, vous relevez le store et réglez les lamelles. Pour abaisser le store, il vous faut une deuxième fonction de bouton. Vous pouvez choisir parmi les concepts de fonctionnement suivants.

- Relever et abaisser le store en alternance et régler les lamelles avec chaque bouton (commande simple du store).
- Relever seulement ou abaisser seulement le store et régler les lamelles avec chaque bouton (commande double du store).
- Déplacer le store dans une position spécifiée préalablement et régler les lamelles.
- Déplacer le store d'avant en arrière entre 2 positions spécifiées préalablement et régler les lamelles.

	Fonction X - Store	Réglages express pour store	
	...Store	Nom du canal	12 octets autorisés
		Fonction de verrouillage	Verrouillages Verrouillage = 1/déverrouillage = 0

		Verrouillage = 0/déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Non
		Afficher l'icône de verrouillage
	Direction du mouvement du store	Ouverture/fermeture
	Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?	Objet d'acquittement d'état 1 bit
		Valeur d'objet d'acquittement d'état 1 octet
		Actionner = On / Relâcher = Off
		Actionnement = arrêt/relâchement = marche
		Actionnement prolongé = On / relâcher = Off
		Toujours allumés = Off
		Toujours allumés = On
	Réglages étendus pour store	Activer

Fonction de verrouillage

Dans les **Réglages express**, vous pouvez nommer le canal et régler le verrouillage des boutons.

Le bouton est verrouillé avec l'**Objet de verrouillage du bouton** 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage).

Vous pouvez inverser l'envoi de la valeur: 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

Si vous sélectionnez **Verrouillages**, la fonction de verrouillage devient inactive.

Réglages étendus pour store



Fonction X - Store	Réglages étendus pour store	Activer
...Store	Direction du mouvement du store	Ouverture
		Fermeture
		Ouverture/fermeture
		Déplacement avec valeurs de positionnement
	Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms

Bouton double d'actionnement du store

Vous pouvez alors ouvrir le store ou le fermer en appuyant sur le bouton correspondante et en le maintenant enfoncé. Un bref actionnement de bouton arrête le déplacement. Un bref actionnement de bouton ajuste également les lamelles par pas. Vous pouvez définir la durée d'actionnement pour l'actionnement prolongé d'un bouton.



Fonction X - Store	Réglages étendus pour store	
...Store	Direction du mouvement du store	Ouverture ou fermeture
	Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms

L'ouverture ou la fermeture du store est commandée via l'**Objet de déplacement**, alors que l'arrêt et le réglage des lamelles sont commandés via l'objet **Arrêt/pas**. Il vous faut 2 fonctions de bouton, chacune devant être connectée aux mêmes adresses de groupes.

Bouton simple d'actionnement du store

Un actionnement prolongé de bouton relève et abaisse le store en alternance. Le sens de déplacement actuel du store dépend toujours de l'action précédente. Vous pouvez définir la durée d'actionnement pour l'actionnement prolongé d'un bouton.

Vous pouvez orienter les lamelles dans le même sens par pas. Pour cela, appuyez brièvement sur le bouton à plusieurs reprises jusqu'à ce que la position souhaitée soit atteinte. Les lamelles s'orientent dans le même sens à condition que l'actionnement de bouton suivant se produise pendant un temps de pause réglable. Une fois ce temps de pause écoulé, le sens de rotation des lamelles change.

	Fonction X - Store	Réglages étendus pour store	
	...Store	Direction du mouvement du store	Ouverture/fermeture
		Pause pour changement de direction des lamelles	5 – 50, unité = 100 ms
		Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms

Le store est ouvert et fermé en alternance via l'**Objet de déplacement**, alors que l'arrêt et le réglage des lamelles sont commandés via l'objet **arrêt/pas**.

Déplacement store avec valeurs de positionnement

Si l'actionneur du store prend en charge l'activation des positions, vous pouvez utiliser cette fonction pour régler 1 ou 2 positions. Vous pouvez choisir d'afficher les valeurs de positionnement sous forme de valeurs absolues (0 – 255) ou de pourcentages.

Si le positionnement est activé, les valeurs réglées pour la position du store et pour la position des lamelles sont envoyées lorsque vous appuyez sur le bouton.

Si vous avez réglé 1 position, les valeurs pour le store et les lamelles sont envoyées lorsque vous appuyez brièvement sur le bouton.

Si vous avez réglé 2 positions, vous devez indiquer 4 valeurs au total. Vous envoyez les valeurs pour la position 1 après un bref actionnement de bouton et les valeurs pour la position 2 après un actionnement prolongé de bouton.

	Fonction X - Store	Réglages étendus pour store	
	...Store	Direction du mouvement du store	Déplacement avec valeurs de positionnement
		Nombre de positionnements	1 (actionnement court) 2 (actionnement court/prolongé)
		Type de valeurs de position	Déplacement store avec valeurs de positionnement
		Nombre de positionnements	0 – 100 % 0 – 255
		Position 1/2 du store	
		Position 1/2 des lamelles	

Vous envoyez les valeurs pour les positions via les objets 1 octet **Position store** et **Position lamelle**.

L'objet de déplacement et l'objet arrêt/pas ne sont pas disponibles si vous déplacez les volets avec des valeurs de positionnement.

Indicateur d'état

Dans le réglage par défaut, l'acquittement d'état est déclenché quand vous appuyez sur le bouton.

Déclencheur	Remarque
Objet d'acquittement d'état 1 bit	1 = Activé 0 = Désactivé en fonction de la valeur de l'objet d'acquittement externe 1 bit.
Objet d'acquittement d'état 1 octet	Si la valeur d'acquittement de l'objet externe est 1 octet, Valeur limite > 0 = marche, et la valeur 0 = arrêt.
Actionner = On / Relâcher = Off	Le bouton d'état appuyé = On Relâcher le bouton d'état = Arrêt Actionnement = arrêt/relâchement = marche : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	L'état d'actionnement long = On Relâcher le bouton d'état (ou actionnement bref) = Arrêt
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

NOTE: Si l'actionneur du store renvoie l'acquittement pour la position actuelle du store, il est possible d'afficher l'information indiquant si le store est complètement ouvert. L'acquittement d'état peut être évalué via la **Valeur objet d'acquittement d'état** pour la fonction de bouton.

Configuration des icônes

Dans la section **Configuration des icônes**, vous pouvez définir le type d'indication sur votre écran.

Vous pouvez également choisir les icônes d'état On et Off de chaque fonction ainsi que la couleur de rétroéclairage des icônes.



Fonction X - Nom de la fonction	Configuration des icônes	
...Nom de la fonction	Type d'indication	<ul style="list-style-type: none"> icône uniquement icône + nom du canal Aucune icône
	Aperçu des icônes	
	icône de statut activé	
	Couleur de statut activé	<ul style="list-style-type: none"> Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Aperçu des icônes	
Icône de statut désactivé	
Couleur de statut désactivé	Blanc
	Vert
	Bleu
	Rouge
	Orange
	Jaune

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Fronts avec valeurs 1 bit, 2 bits (priorité), 4 bits, 1 octet

La fonction **Front** pour 1 bit, 2 bit, 4 bit et 1 octet présente un large éventail d'options de réglage pour une grande diversité d'applications individuelles. Dans le réglage par défaut, vous activez 1 consommateur quand vous appuyez sur le bouton et le désactivez quand vous relâchez le bouton.

Vous pouvez choisir entre la fonction à fronts normale et la fonction à fronts étendue, et définir les fonctions suivantes.

- Envoyer avec 2 objets
- Type par objet: 1 bit, 2 bit (commandes de forçage de priorité), 4 bit (commandes de variation), 1 octet (0–100 %) ou (0–255)
- Valeurs par objet
- Action lors de l'actionnement et lors du relâchement
- En plus, actions lors d'un actionnement prolongé et d'un actionnement bref (fonction à fronts étendue)
- En plus, envoi cyclique et avec délai de temporisation (fonction à fronts étendue)
- Déclencher l'affichage de l'état

Une liste d'applications compatibles avec la fonction à fronts est fournie au chapitre Exemples d'application pour la fonction de fronts, page 45.



Fonction X - Fronts Fronts avec valeurs 1 bit, 2 bits, 4 bits, 1 octet	Réglages express pour les fronts 1 bit, 2 bits, 4 bits, 1 octet	
	Nom du canal	12 octets autorisés
	Fonction de verrouillage	Verrouillages Verrouillage = 1/déverrouillage = 0 Verrouillage = 0/déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Non Afficher l'icône de verrouillage
	Type de l'objet A	1 bit 2 bit (forçage de priorité) 4 bit 1 octet (0-100 %) 1 octet (0-255)

	Action lors de l'actionnement	Envoi de valeur 1
	Action lors du relâchement	Envoi de valeur 2
Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?		Commute
		envoie sa valeur
		Aucune
		Commutation/valeur de l'objet A/B = On/Off
		Objet d'acquittement d'état 1 bit
		Objet d'acquittement d'état 1 octet
		Actionner = On / Relâcher = Off
		Actionnement = arrêt/relâchement = marche
		Toujours allumés = Off
		Toujours allumés = On
	Réglages étendus pour fronts	

Fonction de verrouillage

Dans les **Réglages express**, vous pouvez nommer le canal et régler le verrouillage des boutons.

Le bouton est verrouillé avec l'**Objet de verrouillage du bouton** 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage).

Vous pouvez inverser l'envoi de la valeur: 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

Si vous sélectionnez **Verrouillages**, la fonction de verrouillage devient inactive.

Fonction à fronts normale

Avec la fonction à fronts normale, vous pouvez spécifier quelles actions doivent être effectuées lors de l'actionnement d'un bouton et quelles actions doivent être effectuées lors du relâchement d'un bouton.

Vous pouvez paramétrer 2 objets indépendamment l'un de l'autre.

- 1 bit
- 2 bits (commandes de forçage de priorité)
- 4 bits (commandes de variation)
- 1 octet (0-100 %)
- 1 octet (0-255)

Vous pouvez sélectionner 2 valeurs pour chaque objet.

Type d'objet	Sélection 1 [valeur]	Sélection 2 [valeur]
1 bit	1	0
> 1 bit	Valeur 1	Valeur 2

Vous pouvez régler les actions suivantes:

Valeur	Action
Envoie [valeur]	Envoie la valeur en question une fois et arrête l'envoi cyclique.
Envoie sa valeur	La valeur objet actuelle est envoyée. Vous pouvez donc envoyer une valeur, p. ex., avec l'adresse du groupe d'envoi qui a été reçue préalablement via une autre adresse de groupe. Ce faisant, vous enregistrez une valeur dans le bouton poussoir et cette valeur est envoyée si nécessaire.
Commute	<p>Avec l'objet 1 bit, la valeur d'objet inversée est toujours envoyée. Si l'objet a envoyé ou reçu en dernier un télégramme <i>On</i>, un télégramme <i>Off</i> sera envoyé ensuite. Selon le cas, après un télégramme <i>Off</i>, un télégramme <i>On</i> est envoyé.</p> <p>Pour les autres types d'objet, la valeur 1 ou la valeur 2 est envoyée. Les valeurs qui n'ont pas été définies peuvent également être reçues via le bus. Si la dernière valeur d'objet envoyée ou reçue est identique à la valeur 1, la valeur 2 sera envoyée après la prochaine; sinon, la valeur 1 sera envoyée.</p> <p>Dans le cas d'un circuit à deux voies ou d'un circuit central, réglez les mêmes valeurs pour tous les objets d'envoi, p. ex. 70 % pour la valeur 1 et 0 % pour la valeur 2.</p>
Aucune	Aucune action n'est effectuée.

Principe de la fonction à fronts normale

En utilisant les diagrammes suivants, vous pouvez voir comment la fonction à fronts se comporte lors de l'actionnement ou du relâchement d'un bouton.



Actionnement du bouton



Relâchement du bouton

Objet A

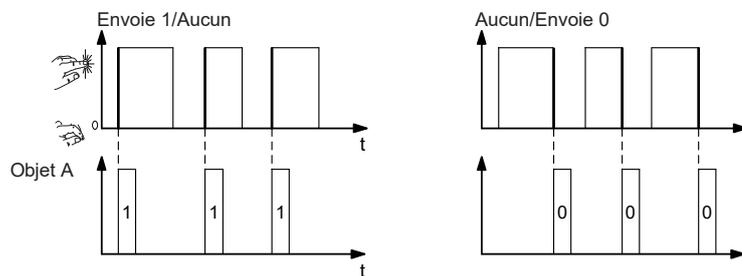
Envoie des télégrammes

Envoie 1/
Aucun

Action lors de l'actionnement/action lors du relâchement

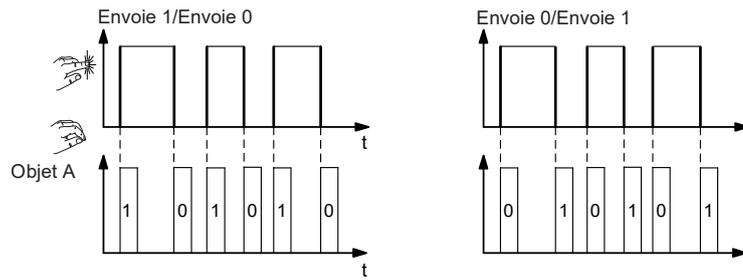
Exemple 1 :

Objet A = 1 bit



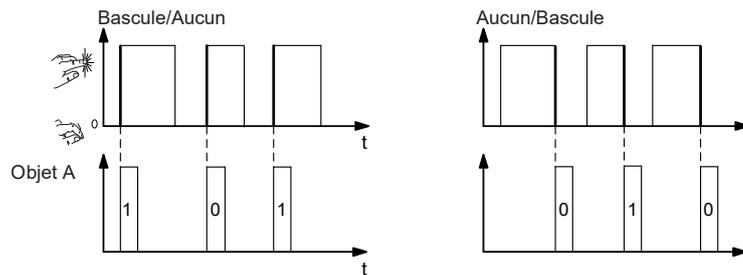
Exemple 2 :

Objet A = 1 bit



Exemple 3 :

Objet A = 1 bit

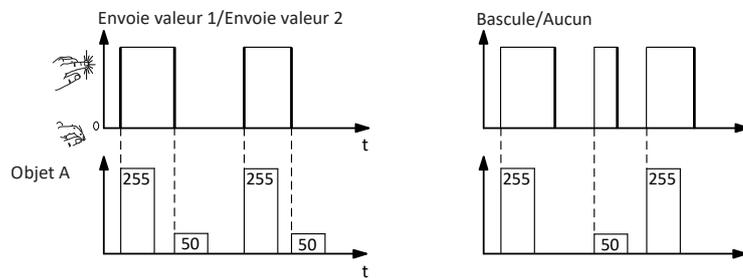


Exemple 4 :

Objet A = 1 octet en continu 0-255

Valeur 1 = 255

Valeur 2 = 50

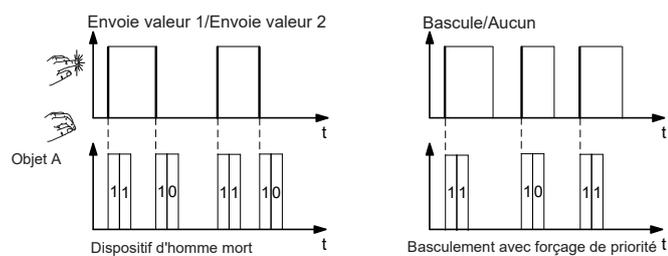


Exemple 5 : Commande Homme mort/Forçage de priorité de commutation

Objet A = 2 bits (forçage de priorité)

Valeur 1 = 11 (commuter de force)

Valeur 2 = 10 (éteindre de force)



Fonction Front étendue

La fonction Front étendue vous offre un éventail de fonctions encore plus large. En plus de la fonction à fronts normale, la fonction étendue est différente entre l'actionnement bref et l'actionnement prolongé.



Fonction X - Fronts

Fronts avec valeurs 1 bit, 2 bits, 4 bits, 1 octet

Fronts objet A/B

Réglages étendus pour fronts

Type d'objet A/B

1 bit

2 bit (forçage de priorité)

4 bit

1 octet (0-100 %)

1 octet (0-255)

Action directe lors de l'actionnement

Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé

Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte

Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte

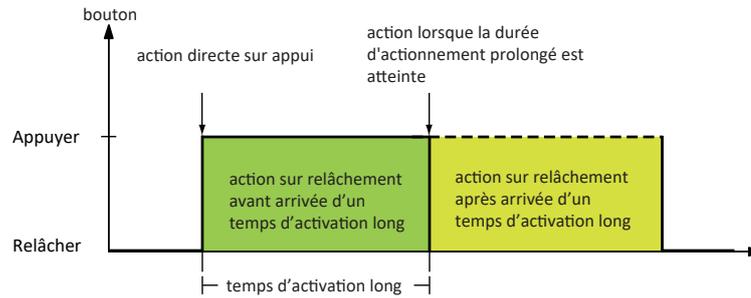
	Valeur 1/2	Commuter de force (11)
		Éteindre de force (10)
		Annuler forçage de priorité (00)
		ou
		Arrêt var. obscurcissement
		sur la luminosité min.
		1/2 plus sombre
		1/4 plus sombre
		1/8 plus sombre
		1/16 plus sombre
		1/32 plus sombre
		1/64 plus sombre
		Arrêt variateur éclaircissement
		sur la luminosité max.
		1/2 plus clair
		1/4 plus clair
		1/8 plus clair
		1/16 plus clair
		1/32 plus clair
		1/64 plus clair
		ou
		100 %
		90 %
		80 %
		75 %
		70 %
		60 %
		50 %
	40 %	
	30 %	
	25 %	
	20 %	
	10 %	
	0 %	
	ou	
	0..255	
	Durée de cycle	

Au total, vous réglez 4 actions pour l'actionnement et pour le relâchement:

1. **Action directe lors de l'actionnement:**
Cette action est exécutée à chaque fois que le bouton est actionné.
2. **Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé:**
Cette action n'est exécutée qu'après un actionnement bref.
3. **Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte:**
Cette action est exécutée directement lorsque le bouton est actionné et maintenu enfoncé. Vous appuyez sur le bouton jusqu'à ce que l'action (p. ex. commutation éclairage) soit exécutée.

4. Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte:

Cette action est également exécutée sur relâchement après actionnement et maintien.



Vous définissez l'action correspondant à chaque phase de fonctionnement. En plus de la fonction à fronts normale, vous pouvez définir un temps de cycle pour chaque objet. Vous pouvez envoyer une seule fois ou de manière cyclique. Par exemple, vous pouvez utiliser l'action **Commute cycliquement, envoie immédiatement puis cycliquement** pour basculer de manière cyclique entre les scénarios d'éclairage.

Vous pouvez utiliser l'action **Envoie valeur 1 puis valeur 2 après un temps de cycle** pour exécuter une fonction d'éclairage de la cage d'escalier.

Pour obtenir des exemples avec la fonction à fronts étendue, reportez-vous au chapitre Exemples d'application pour la fonction de fronts, page 45.

NOTE:

- Lorsque vous réglez les paramètres, souvenez-vous que vous devez régler les 4 phases de fonctionnement du poussoir pour qu'il fonctionne correctement.
- Pour lire les valeurs d'objet, vous devez paramétrer les drapeaux Lire manuellement.

Vous pouvez paramétrer 2 objets indépendamment l'un de l'autre.

- 1 bit
- 2 bits (commandes de forçage de priorité)
- 4 bits (commandes de variation)
- 1 octet (0-100 %)
- 1 octet (0-255)

Vous pouvez sélectionner 2 valeurs pour chaque objet.

Type d'objet	Sélection 1 [valeur]	Sélection 2 [valeur]
1 bit	1	0
> 1 bit	Valeur 1	Valeur 2

Vous pouvez régler les actions suivantes:

Valeur	Action
Envoie [valeur]	Envoie la valeur en question
Envoie [valeur] immédiatement puis cyclique	Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur est envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci est interrompu, la valeur est envoyée et un nouveau temps de cycle est commencé. Ensuite, la valeur continue d'être envoyée de manière cyclique. Vous pouvez utiliser cette fonction pour faire varier l'intensité par pas, par exemple (ex. : 1/8 plus clair).
Envoie [valeur] cycl. uniq.	Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur est envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci n'est pas interrompu; la valeur est envoyée après que le temps de cycle actuel s'est écoulé et un nouveau temps de cycle est commencé. Ensuite, la valeur

Valeur	Action
	continue d'être envoyée de manière cyclique. Vous pouvez utiliser cette fonction pour surveiller le fonctionnement du poussoir, par exemple.
Définit valeur objet sur [valeur] (lisible uniq.)	La valeur est écrite dans l'objet et n'est pas envoyée. Tous les temps de cycle actifs sont terminés. Si vous souhaitez que la valeur soit lue par visualisation, par exemple, vous devez paramétrer le drapeau Lire pour cet objet.
Commute	<p>Envoie les valeurs définies en alternance. Le basculement est également commandé par le bus.</p> <p>Avec l'objet 1 bit, la valeur d'objet inversée est toujours envoyée. Si l'objet a envoyé ou reçu en dernier un télégramme On, un télégramme Off sera envoyé ensuite. Selon le cas, après un télégramme Off, un télégramme On est envoyé.</p> <p>Pour les autres types d'objet, la valeur 1 ou la valeur 2 est envoyée. Les valeurs qui n'ont pas été définies peuvent également être reçues via le bus. Si la dernière valeur d'objet envoyée ou reçue est identique à la valeur 1, la valeur 2 sera envoyée après la prochaine action; sinon, la valeur 1 sera envoyée.</p> <p>Dans le cas d'un circuit à deux voies ou d'un circuit central, réglez les mêmes valeurs pour tous les objets d'envoi, p. ex. 70 % pour la valeur 1 et 0 % pour la valeur 2.</p>
Commute, envoie immédiatement, puis cycl.	Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur est basculée une fois, envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci est interrompu, la valeur est basculée et un nouveau temps de cycle est commencé. La valeur continue alors d'être envoyée cycliquement, mais sans autre basculement (voir Commute).
Commute, envoi cyclique uniq.	Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur est basculée une fois, envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci n'est pas interrompu; la valeur basculée une fois est envoyée après que le temps de cycle actuel s'est écoulé et un nouveau temps de cycle commence. La valeur continue alors d'être envoyée cycliquement, mais sans autre basculement (voir Commute).
Commute et n'est pas envoyé	La valeur basculée est écrite dans l'objet et n'est pas envoyée. Tous les temps de cycle actifs sont terminés (voir Commute). Si vous souhaitez que la valeur soit lue par visualisation, par exemple, vous devez paramétrer le drapeau Lire pour cet objet.
Commute cycliquement, envoie immédiatement puis cycliquement	<p>Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur est basculée, envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci est interrompu, la valeur basculée est envoyée et un nouveau temps de cycle est commencé. La valeur continue alors d'être basculée et envoyée cycliquement (voir Commute).</p> <p>Vous pouvez utiliser cette fonction pour commuter cycliquement entre les scénarios d'éclairage, par exemple.</p>
Commute cycl., envoi cyclique uniq.	Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur basculée est envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci n'est pas interrompu; la valeur basculée est envoyée après que le temps de cycle actuel s'est écoulé et un nouveau temps de cycle est commencé. La valeur continue alors d'être basculée et envoyée cycliquement (voir Commute).
Commute de manière cycl. et n'est pas envoyé	La valeur basculée est écrite dans l'objet et n'est pas envoyée. Par la suite, la valeur continue d'être commutée cycliquement et la nouvelle valeur est écrite dans l'objet (voir). Si vous souhaitez que la valeur soit lue par visualisation, par exemple, vous devez paramétrer le drapeau Lire pour cet objet.
Envoie sa valeur (pas pour forçage de priorité 2 bits)	La valeur objet actuelle est envoyée. Tous les temps de cycle actifs sont terminés. Vous pouvez donc envoyer une valeur, p. ex. avec l'adresse du groupe d'envoi qui a été reçue préalablement via une autre adresse de groupe. Ce faisant, vous enregistrez une valeur dans le bouton poussoir et cette valeur est envoyée si nécessaire.
Envoie sa valeur immédiatement puis cyclique (pas pour le forçage de priorité 2 bits)	Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur objet actuelle est envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci est interrompu, la valeur objet actuelle est envoyée et un nouveau temps de cycle est commencé. Par la suite, la valeur objet actuelle continue d'être envoyée cycliquement.

Valeur	Action
<p>Augmente cycliquement la valeur d'objet actuelle de la valeur 1 (pour 1 octet seulement)</p>	<p>Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur 1 est ajoutée à la valeur objet actuelle, la valeur objet est envoyée et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci n'est pas interrompu, la valeur objet actuelle avec la valeur 1 ajoutée est envoyée et un nouveau temps de cycle est commencé. Vous pouvez utiliser cette fonction pour augmenter et envoyer successivement plusieurs valeurs en maintenant le bouton enfoncé, par exemple. Une fois que la valeur « 255 » est dépassée, la valeur est réinitialisée à 0.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valeur objet actuelle = 255 • Valeur 1 = 5 • Valeur envoyée suivante = 4 <p>Si, par exemple, vous augmentez la valeur objet actuelle « 255 » de la valeur « 5 », la valeur « 4 » est envoyée.</p> <p>Si vous souhaitez toujours envoyer les mêmes valeurs, sélectionnez dans la plage 0 - 255 ou 0 % - 100 %. Cependant, le bus peut remplacer les valeurs et les déplacer. Les valeurs sont toujours augmentées à partir de la valeur objet actuelle.</p> <p>Si vous souhaitez augmenter les valeurs seulement dans une direction et seulement jusqu'à une valeur maximale, sélectionnez la fonction Régulateur linéaire 8 bits avec les valeurs limites.</p>
<p>Réduit cycliquement la valeur d'objet actuelle de la valeur 2 (pour 1 octet seulement)</p>	<p>Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur 2 est soustraite de la valeur objet actuelle, la valeur objet est envoyée et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci n'est pas interrompu, la valeur objet actuelle avec la valeur 2 soustraite est envoyée et un nouveau temps de cycle est commencé. Vous pouvez utiliser cette fonction pour soustraire et envoyer successivement plusieurs valeurs en maintenant le bouton enfoncé, par exemple. Si la valeur descend en dessous de « 0 », la valeur est réinitialisée à 255.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valeur objet actuelle = 0 • Valeur 1 = 5 • Valeur envoyée suivante = 250 <p>Si vous souhaitez toujours envoyer les mêmes valeurs, sélectionnez dans la plage 0 - 255 ou 0 % - 100 %. Cependant, le bus peut remplacer les valeurs et les déplacer. Les valeurs sont toujours soustraites de la valeur objet actuelle.</p> <p>Si vous souhaitez réduire les valeurs seulement dans 1 direction et seulement jusqu'à une valeur minimale, sélectionnez la fonction Régulateur linéaire 8 bits avec les valeurs limites.</p>
<p>Envoie [valeur A] puis [valeur B] après un temps de cycle</p>	<p>La valeur 1 est envoyée immédiatement et la [valeur 2] est envoyée après un temps de cycle, qu'un temps de cycle soit déjà en marche ou non. Pour un objet 1 bit, « 1 » est envoyé immédiatement et, après l'écoulement d'une durée de cycle, « 0 » est envoyé. Avec cette fonction d'éclairage de la cage d'escalier, vous pouvez appeler le mode confort en lien avec un régulateur de température ambiante, par exemple, et revenir au mode veille une fois le temps de cycle écoulé. Vous définissez la durée via le temps de cycle.</p>
<p>aucun (stoppe l'envoi cyclique)</p>	<p>Aucune action n'est effectuée et tous les temps de cycle actifs sont arrêtés. Sélectionnez cette fonction si vous souhaitez également arrêter l'envoi cyclique.</p>
<p>aucune modif.</p>	<p>L'action actuelle est maintenue et tous les envois cycliques actifs sont maintenus. Sélectionnez cette action pour le relâchement de bouton si, par exemple, vous avez activé l'action Envoie valeur 1 puis valeur 2 après un temps de cycle.</p>
<p>Aucun (arrêt après écoulement de durée de cycle actuelle)</p>	<p>Aucune action n'est actuellement effectuée et aucun temps de cycle actif n'est arrêté. Il se déroule jusqu'au bout et la valeur correspondante est ensuite envoyée une fois.</p>

Un onglet supplémentaire est disponible sous l'onglet **Fonction** pour chaque objet de groupe (A/B).



Fonction 1 – Front

Front

Réglage objet A/B



Réglages étendus pour front

Objet A/B

Action directe lors de l'actionnement

Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé

Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte

Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte

Valeur 1

Valeur 2

Temps de cycle = base * facteur

Résolution de la minuterie

Durée pour Action

Exemples d'application pour la fonction de fronts

Le diagramme séquentiel d'activation suivant montre les différentes phases de la fonction Front.

Diagramme séquentiel « Fonction Front étendue »

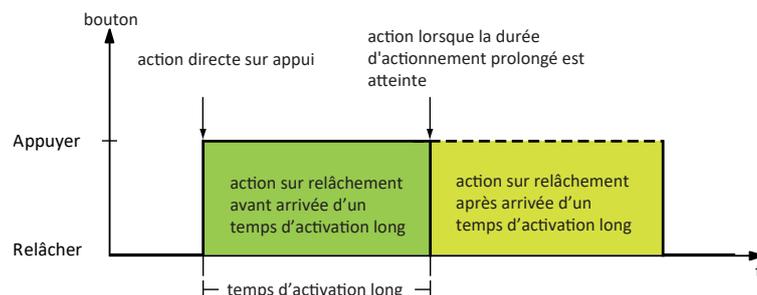
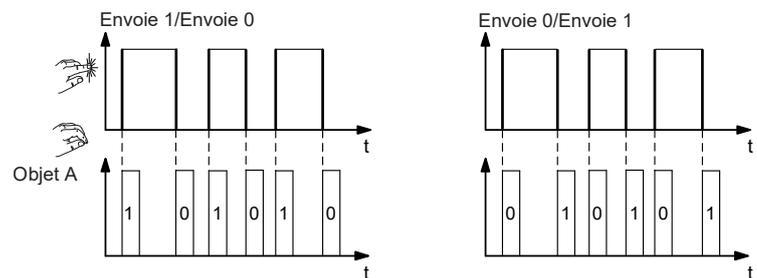


Diagramme séquentiel « Fonction Front normale »



Actionnement du bouton



Relâchement du bouton

Objet A

Envoie des télégrammes

Envoie 1/
Aucun

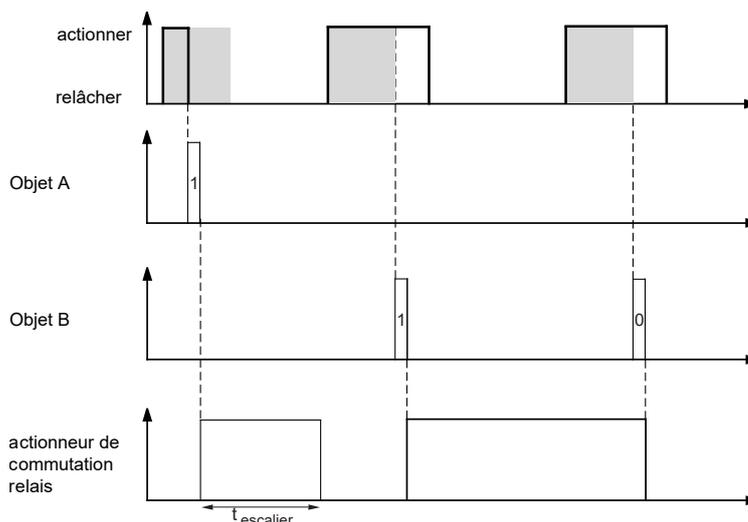
Action lors de l'actionnement/action lors du relâchement

Fonction d'éclairage de la cage d'escalier avec fonction d'éclairage de nettoyage

Suite à un bref actionnement de bouton, l'actionneur de commutation allume la lumière. Suite à un actionnement prolongé de bouton, la fonction lumière d'escalier (= fonction d'éclairage de nettoyage) est maintenue jusqu'à ce qu'un deuxième actionnement prolongé du bouton éteigne l'actionneur. L'actionneur de commutation nécessite une fonction lumière d'escalier et une fonction de verrouillage pour cette fonction.

- Nombre d'objets = 2 (objet A/B)
- Objet A/B = 1 bit
- Objet A:
 - **Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé = Envoie 1**
 - Autres actions = **Aucun (stoppe l'envoi cyclique)**
- Objet B:
 - **Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte = Commute.**
 - Autres actions = **Aucun (stoppe l'envoi cyclique)**

Pour ce faire, connectez l'objet A à l'**objet de commutation** et l'objet B à l'**objet de verrouillage** de l'actionneur de commutation.



Durée d'éclairage escalier brève et longue

Réglage de la durée d'éclairage escalier

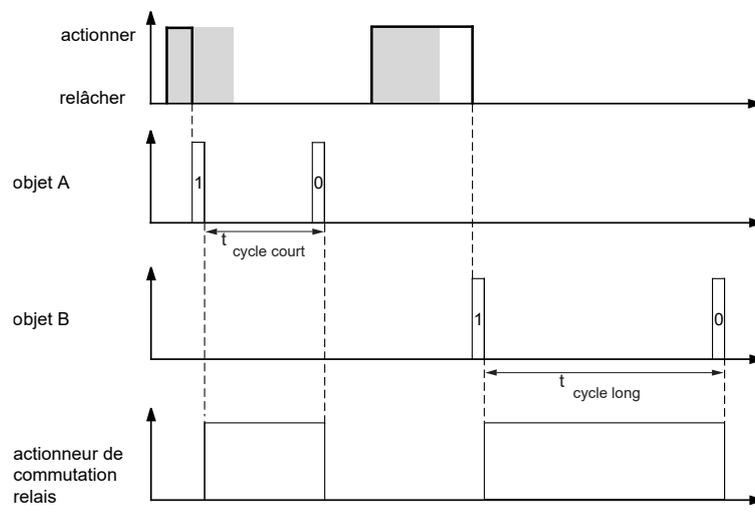
Vous pouvez utiliser cette fonction pour produire une durée brève et une durée longue de la lumière d'escalier avec le poussoir. L'actionneur de commutation ne requiert aucune fonction lumière d'escalier pour cela.

Suite à un bref actionnement de bouton, l'actionneur de commutation allume la lumière et, après un temps de cycle paramétré (p. ex. 3 minutes), il l'éteint de nouveau. Suite à un actionnement prolongé de bouton, la même fonction est effectuée mais avec un temps de cycle plus long (p. ex. 6 minutes).

- Nombre d'objets = 2 (objet A/B)
- Objet A/B = 1 bit
- Objet A :
 - **Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé = Envoie 1 puis 0 après un temps de cycle (3 min)**
 - Autres actions = **aucune modif.**

- Objet B :
 - **Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte = Envoie 1 puis 0 après un temps de cycle (6 min)**
 - Autres actions = **aucune modif.**

Pour ce faire, connectez l'objet A et l'objet B à l'objet de **commutation** de l'actionneur de commutation.



Allumer/éteindre la lumière de façon permanente ou l'éteindre après écoulement d'un temps de cycle

Suite à un bref actionnement de bouton, l'actionneur de commutation allume ou éteint la lumière de façon permanente. Suite à un actionnement prolongé de bouton, l'actionneur de commutation allume la lumière et, après un temps de cycle paramétré (p. ex. 6 minutes), il l'éteint de nouveau. Comme le temps de cycle peut être paramétré dans le poussoir, l'actionneur de commutation pour cette fonction ne requiert pas de fonction lumière d'escalier.

- Nombre d'objets = 2 (objet A/B)
- Objet A/B = 1 bit
- Objet A :
 - **Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé = commute**
 - Autres actions = **aucun (stoppe l'envoi cyclique)**
- Objet B :
 - **Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte = Envoie 1 puis 0 après un temps de cycle (6 min)**
 - Autres actions = **aucune modif.**

Pour ce faire, connectez l'objet A et l'objet B à l'objet de **commutation** de l'actionneur de commutation.

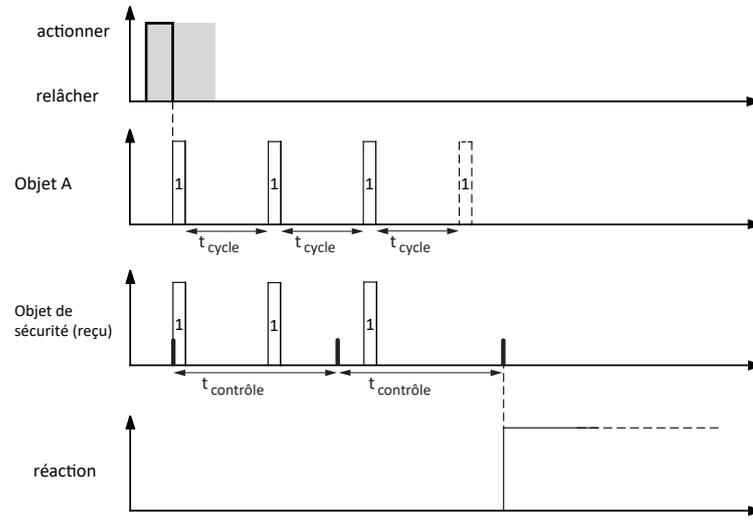
Protection électronique contre le vol

Cet exemple vous montrera comment programmer la protection électronique du poussoir contre le vol. Celle-ci est activée par un actionnement bref de bouton, l'envoi s'effectue ensuite cycliquement. Dès que le poussoir est séparé de son module, l'événement peut être affiché sur un écran.

- Nombre d'objets = 1 (objet A)
- Objet A = 1 bit

- Objet A :
 - **Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé = Envoie 1 immédiatement puis cycl. (10 min)**
 - Autres actions: **aucune modif.**

Connectez l'objet A à un objet qui écoute les télégrammes de manière cyclique (par exemple, un objet **objet de sécurité**). Le temps de surveillance défini sur l'**objet de sécurité** doit être supérieur au temps de cycle du bouton-poussoir. Si l'**objet de sécurité** ne reçoit pas de télégrammes du bouton-poussoir pendant ce temps, une réaction réglable est activée (par exemple, un canal est activé).

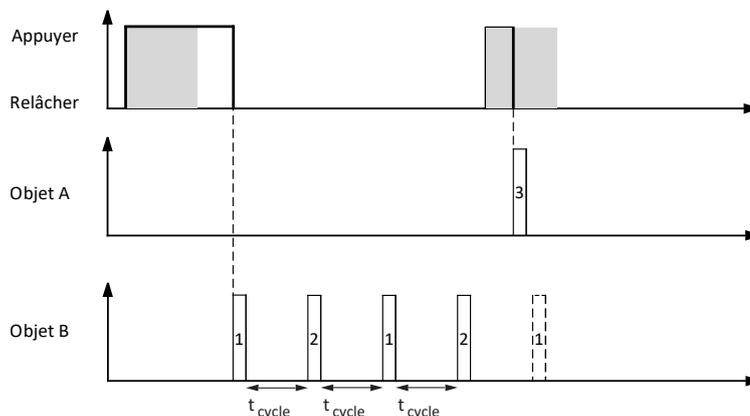


Éclairage à effets spéciaux

Cet exemple montre comment programmer un éclairage à effets spéciaux, pour une vitrine par exemple. Un actionnement prolongé de bouton entraîne la commutation entre 2 scénarios d'éclairage différents. Un bref actionnement de bouton arrête le basculement et envoie une adresse de scénario qui éteint tout. Le module de scénario de l'actionneur activé est utilisé pour récupérer le scénario.

- Nombre d'objets = 2 (objet A/B)
- Objet A/B = 1 octet en continu 0-255
- Objet A (**Valeur 1 = 3**):
 - **Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé = Envoie valeur 1**
 - Autres actions = **Aucun (stoppe l'envoi cyclique)**
- Objet B (**Valeur 1 = 1, Valeur 2 = 2**):
 - **Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte = Commute cycliquement, envoi immédiatement puis cycliquement (1 min)**
 - Autres actions = **Aucun (stoppe l'envoi cyclique)**

Pour ce faire, connectez l'objet A et l'objet B à un module de scénario.



Bouton simple d'actionnement

Dans le cas d'un circuit à deux voies ou d'un circuit central, la fonction poussoir est également commandée via un autre capteur. En commande simple, il est possible d'adapter le réglage sur l'état actuel. Pour cela, la dernière valeur envoyée doit être chargée sur le poussoir. Pour les objets de commutation (1 bit), cela implique les valeurs 1 et 0.

En cas de basculement entre les actionneurs de commutation, vous pouvez utiliser la fonction d'acquiescement d'état de l'actionneur de commutation.

Connectez également l'adresse de groupe de l'objet d'acquiescement d'état pour le canal connecté à l'objet de commutation (1 bit) pour la fonction de bouton.

Le chargement de valeurs est possible pour tous les types d'objet. Réglez les mêmes valeurs pour tous les poussoirs, p. ex. 70 % pour la valeur 1 et 0 % pour la valeur 2. Si la dernière valeur envoyée ou reçue est identique à la valeur 1, la valeur 2 sera envoyée après la prochaine action; sinon, la valeur 1 sera envoyée.

Pour un circuit à deux voies, vérifiez que les objets pour les 2 poussoirs sont connectés à la même adresse de groupe.

Dans le cas d'un poussoir central, connectez également l'adresse de groupe centrale aux objets des autres poussoirs.

Indicateur d'état

Dans le réglage par défaut, l'affichage de l'état est déclenché par **Commutation/valeur objet A = On/Off**.

Déclencheur	Remarque
Commutation/valeur objet A = On/Off	Si l'objet est de 1 octet, la valeur > 0 = l'état est On et la valeur 0 = Off.
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = Activé 0 = Désactivé en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur d'acquiescement de l'objet externe est 1 octet, Valeur limite > 0 = marche, et la valeur 0 = arrêt.

Déclencheur	Remarque
Actionner = On / Relâcher = Off	Le bouton d'état appuyé = On Relâcher le bouton d'état = Arrêt Actionnement = arrêt/relâchement = marche : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

Configuration des icônes

Dans la section **Configuration des icônes**, vous pouvez définir le type d'indication sur votre écran.

Vous pouvez également choisir les icônes d'état On et Off de chaque fonction ainsi que la couleur de rétroéclairage des icônes.

Fonction X - Nom de la fonction	Configuration des icônes	
 ...Nom de la fonction	Type d'indication	Icône uniquement Icône + nom du canal Aucune icône
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut activé	
	Couleur de statut activé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut désactivé	
	Couleur de statut désactivé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Fronts avec valeurs 2 octets

Avec la fonction à **fronts** 2 octets, vous pouvez envoyer un objet de 2 octets au format virgule flottante ou sous forme d'entier (avec ou sans signe). Dans le réglage par défaut, vous envoyez la valeur « 10 » au format virgule flottante lors de l'actionnement.

Vous pouvez choisir entre la fonction à fronts normale et la fonction à fronts étendue, et définir les fonctions suivantes.

- Envoyez des valeurs au format virgule flottante
- Envoyer les valeurs sous forme d'entiers avec ou sans signe
- Valeurs par objet
- Action lors de l'actionnement et lors du relâchement
- Actions pour actionnement prolongé et bref (fonction à fronts étendue)
- Envoi cyclique et avec temporisation (fonction à fronts étendue)
- Déclencher l'affichage de l'état



Fonction X - Fronts	Réglages express pour fronts 2 octets		
Fronts 2 octets	Nom du canal	12 octets autorisés	
	Fonction de verrouillage	Verrouillages Verrouillage = 1/déverrouillage = 0 Verrouillage = 0/déverrouillage = 1	
	Indication du comportement lors du verrouillage	Non Afficher l'icône de verrouillage	
	Action lors de l'actionnement	Envoi de valeur 1	
	Action lors du relâchement	Envoi de valeur 2 envoi sa valeur Aucune	
	Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?	Objet d'acquittement d'état 1 bit	Objet d'acquittement d'état 1 octet
		Actionner = On / Relâcher = Off	
		Actionnement = arrêt/relâchement = marche	
		Toujours allumés = Off	
		Toujours allumés = On	
	Réglages étendus pour fronts 2 octets		

Un onglet supplémentaire est disponible sous l'onglet Fonction pour définir les valeurs 2 octets.



Fronts 2 octets	Type d'objet	Virgule flottante
Valeurs des fronts		Entier avec signe (- 32768...32767)
		Entier sans signe (0 – 65535)
[Virgule flottante]	Base 1/2 (valeurs possibles entre parenthèses)	0.01...32768
	Facteur 1/2 (0-2047)	0 – 20,47
[Entier avec signe]	Valeur 1/2 (-32768...32767)	- 32768...32767
[Entier sans signe]	Valeur 1/2 (0-65535)	0 – 65535

Fonction de verrouillage

Dans les **Réglages express**, vous pouvez nommer le canal et régler le verrouillage des boutons.

Le bouton est verrouillé avec l'**Objet de verrouillage du bouton** 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage).

Vous pouvez inverser l'envoi de la valeur: 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

Si vous sélectionnez **Verrouillages**, la fonction de verrouillage devient inactive.

Fonction à fronts normale

Avec la fonction à fronts normale, vous pouvez spécifier quelles actions doivent être effectuées lors de l'actionnement d'un bouton et quelles actions doivent être effectuées lors du relâchement d'un bouton.

Vous pouvez régler les actions suivantes:

Valeur	Action
Envoie valeur 1	Envoie la valeur 1 et arrête l'envoi cyclique.
Envoie valeur 2	Envoie la valeur 2 et arrête l'envoi cyclique.
envoie sa valeur	La valeur objet actuelle est envoyée. Vous pouvez donc envoyer une valeur, p. ex. avec l'adresse du groupe d'envoi qui a été reçue préalablement via une autre adresse de groupe. Ce faisant, vous enregistrez une valeur de consigne dans le poussoir et cette valeur sera envoyée si nécessaire.
Aucune	Aucune action n'est effectuée.

Fonction Front étendue

La fonction Front étendue vous offre un éventail de fonctions encore plus large. En plus de la fonction à fronts normale, la fonction étendue est différente entre l'actionnement bref et l'actionnement prolongé.

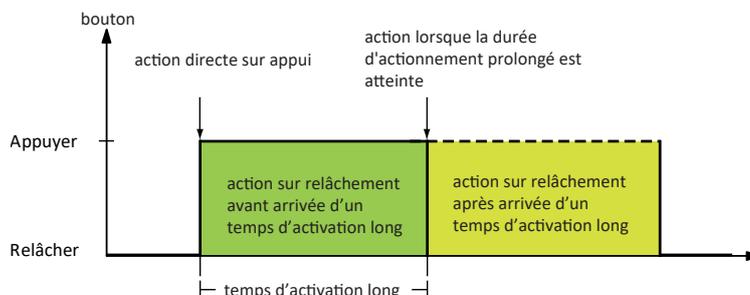


Fonction X - Fronts	Réglages étendus pour fronts	
Fronts 2 octets		
Fronts objet A/B	Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms
	Action directe lors de l'actionnement	Envoie valeur 1
	Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé	Envoie valeur 1 immédiatement puis cyclique
	Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte	Envoie valeur 1 cycl. uniq.
	Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte	Définit valeur objet sur valeur 1 (lisible uniq.)
		Envoie valeur 2
		Envoie valeur 2 immédiatement puis cyclique
		Envoie valeur 2 cycl. uniq.
		Définit valeur objet sur valeur 2 (lisible uniq.)
		envoie sa valeur
		Envoie valeur 1 puis valeur 2 après un temps de cycle
		aucun (stoppe l'envoi cyclique)
		aucune modif.
	Durée de cycle	Base * facteur

Au total, vous réglez 4 actions pour l'actionnement et pour le relâchement:

- Action directe lors de l'actionnement:**
Cette action est exécutée à chaque fois que le bouton est actionné.

2. **Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé:**
 Cette action n'est exécutée qu'après un actionnement bref.
3. **Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte:**
 Cette action est exécutée directement lorsque le bouton est actionné et maintenu enfoncé. Vous appuyez sur le bouton jusqu'à ce que l'action (p. ex. envoi d'une valeur de consigne) soit exécutée.
4. **Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte:**
 Cette action est également exécutée sur relâchement après actionnement et maintien.



Vous définissez l'action correspondant à chaque phase de fonctionnement. En plus de la fonction à fronts normale, vous pouvez définir un temps de cycle pour chaque objet.

Vous pouvez envoyer une seule fois ou de manière cyclique. Vous pouvez utiliser l'action **Envoie valeur 1 puis valeur 2 après un temps de cycle** pour envoyer une deuxième valeur après un délai de temporisation.

NOTE:

- Lorsque vous réglez les paramètres, souvenez-vous que vous devez régler les 4 phases de fonctionnement du poussoir pour qu'il fonctionne correctement.
- Pour lire les valeurs d'objet, vous devez paramétrer les drapeaux Lire manuellement.

Vous pouvez envoyer jusqu'à 2 valeurs

Sélection 1 [valeur]	Sélection 2 [valeur]
Valeur 1	Valeur 2

Vous pouvez régler les actions suivantes:

Valeur	Action
Envoie [valeur]	Envoie la valeur en question une fois et arrête l'envoi cyclique.
Envoie [valeur] immédiatement puis cyclique	Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur est envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci est interrompu, la valeur est envoyée et un nouveau temps de cycle est commencé. Ensuite, la valeur continue d'être envoyée de manière cyclique.
Envoie [valeur] cycl. uniq.	Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur est envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci n'est pas interrompu; la valeur est envoyée après que le temps de cycle actuel s'est écoulé et un nouveau temps de cycle est commencé. Ensuite, la valeur continue d'être envoyée de manière cyclique.
Définit valeur objet sur [valeur] (lisible uniq.)	La valeur est écrite dans l'objet et n'est pas envoyée. Tous les temps de cycle actifs sont terminés. Si vous souhaitez que la valeur soit lue par visualisation, par exemple, vous devez paramétrer le drapeau Lire pour cet objet.
Envoie sa valeur	La valeur objet actuelle est envoyée. Tous les temps de cycle actifs sont terminés. Vous pouvez donc envoyer une valeur, p. ex. avec l'adresse du groupe d'envoi qui a été reçue préalablement via une autre adresse de groupe. Ce faisant, vous enregistrez une valeur de consigne dans le poussoir et cette valeur sera envoyée si nécessaire.
Envoie valeur 1 puis valeur 2 après un temps de cycle	La valeur 1 est envoyée immédiatement et la [valeur 2] est envoyée après un temps de cycle, qu'un temps de cycle soit déjà en marche ou non. Vous pouvez utiliser cette fonction pour une valeur de consigne après un délai de temporisation, par exemple. Vous définissez la durée via le temps de cycle.
aucun (stoppe l'envoi cyclique)	Aucune action n'est effectuée et tous les temps de cycle actifs sont arrêtés. Sélectionnez cette fonction si vous souhaitez également arrêter l'envoi cyclique.
aucune modif.	L'action actuelle est maintenue et tous les envois cycliques actifs sont maintenus. Sélectionnez cette action pour le relâchement de bouton si, par exemple, vous avez activé l'action Envoie valeur 1 puis valeur 2 après un temps de cycle .

Indicateur d'état

Dans le réglage par défaut, l'affichage de l'état est déclenché quand vous actionnez ou relâchez le bouton.

Déclencheur	Remarque
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = Activé 0 = Désactivé en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur d'acquiescement de l'objet externe est 1 octet, Valeur limite > 0 = marche, et la valeur 0 = arrêt.
Actionner = On / Relâcher = Off	Le bouton d'état appuyé = On Relâcher le bouton d'état = Arrêt Actionnement = arrêt/relâchement = marche : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

Configuration des icônes

Dans la section **Configuration des icônes**, vous pouvez définir le type d'indication sur votre écran.

Vous pouvez également choisir les icônes d'état On et Off de chaque fonction ainsi que la couleur de rétroéclairage des icônes.



Fonction X - Nom de la fonction	Configuration des icônes	
...Nom de la fonction	Type d'indication	Icône uniquement Icône + nom du canal Aucune icône
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut activé	
	Couleur de statut activé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut désactivé	
	Couleur de statut désactivé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Régulateur linéaire 8 bits

Avec la fonction Régulateur linéaire, vous pouvez envoyer des valeurs par pas ou de manière cyclique avec 1 bouton. Les valeurs sont augmentées ou diminuées par pas.

Vous pouvez actionner la touche de 2 façons :

- Envoyez une valeur avec chaque actionnement de touche (appuyez 5 fois pour envoyer 5 valeurs).
- Envoyer des valeurs cycliquement en appuyant sur le bouton et en le maintenant appuyé.

Si vous souhaitez envoyer plusieurs valeurs, appuyez sur le bouton et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que la dernière valeur soit envoyée.

Par défaut, la valeur de l'objet est augmentée de la valeur « 10 » si vous relâchez la touche avant que la durée d'actionnement prolongé se soit écoulée.

Vous pouvez sélectionner les fonctions suivantes:

- Régulateur linéaire avec ou sans valeur limite
- Largeur de pas du régulateur linéaire
- Augmenter ou réduire les valeurs par actionnement de touche
- Augmenter ou réduire les valeurs jusqu'au relâchement
- Augmenter ou réduire les valeurs cycliquement depuis la valeur de départ
- Augmenter puis réduire les valeurs par actionnement de bouton
- Inverser le sens et envoyer les valeurs cycliquement



Fonction X - Régulateur linéaire 8 bits	Réglages du régulateur linéaire 8 bits	
Régulateur linéaire 8 bits	Nom du canal	12 octets autorisés
	Fonction de verrouillage	Verrouillages Verrouillage = 1/déverrouillage = 0 Verrouillage = 0/déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Non Afficher l'icône de verrouillage
	Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms
	Fonction régulateur linéaire	Avec valeur limite Sans valeur limite
	Action directe lors de l'actionnement	Envoi valeur 1, puis augmentation cyclique par largeur de pas Val. objet actuelle augmentée cycl.
	Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé	Envoi valeur 2, puis réduction cyclique par largeur de pas Val. objet actuelle augmentée une fois
	Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte	Val. objet actuelle augmentée cycl. Réduit val. objet act. de manière cyclique Val. objet actuelle augmentée une fois Réduit valeur objet actuelle une fois
	Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte	Réduit val. objet act. de manière cyclique Inverser sens de travail et envoyer cycl. Réduit valeur objet actuelle une fois aucun (stoppe l'envoi cyclique) Inverser sens de travail et envoyer cycl. aucune modif.
		Pas à pas jusqu'aux limites et retour Augmenter progressivement ds les limites définies Réduire progressivement ds les limites définies aucun (stoppe l'envoi cyclique) aucune modif.
	Valeur limite 1	0 – 255
	Valeur limite 2	0 – 255
	Valeur de la largeur de pas	1 – 255
	Durée de cycle	Facteur × base
	Comment l'acquiescement d'état est-il déclenché ?	

Fonction de verrouillage

Dans les **Réglages express**, vous pouvez nommer le canal et régler le verrouillage des boutons.

Le bouton est verrouillé avec l'**Objet de verrouillage du bouton** 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage).

Vous pouvez inverser l'envoi de la valeur: 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

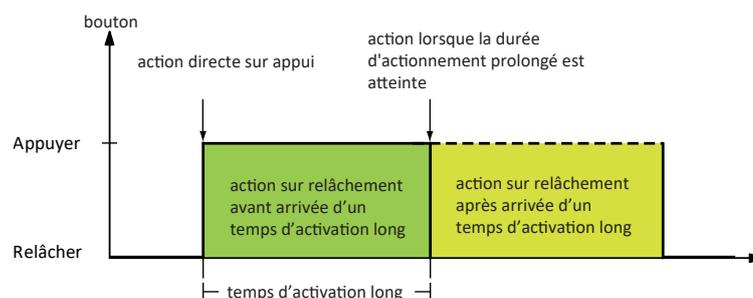
Si vous sélectionnez **Verrouillages**, la fonction de verrouillage devient inactive.

Réglage du régulateur linéaire

Pour le régulateur linéaire, vous utilisez toujours la fonction Front étendue. Les actions diffèrent entre l'actionnement bref et l'actionnement prolongé. Au total, vous réglez 4 actions pour l'actionnement et pour le relâchement.

La fonction Front étendue vous offre un éventail de fonctions encore plus large. En plus de la fonction à fronts normale, la fonction étendue est différente entre l'actionnement bref et l'actionnement prolongé. Au total, vous réglez 4 actions pour l'actionnement et pour le relâchement:

1. **Action directe lors de l'actionnement:**
Cette action est exécutée à chaque fois que le bouton est actionné.
2. **Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé:**
Cette action n'est exécutée qu'après un actionnement bref.
3. **Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte:**
Cette action est exécutée directement lorsque vous actionnez le bouton et le maintenez enfoncé. Appuyez sur le bouton jusqu'à ce que l'action soit exécutée.
4. **Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte:**
Cette action est également exécutée sur relâchement après actionnement et maintien.



Vous définissez l'action correspondant à chaque phase de fonctionnement. Vous pouvez choisir entre une seule action et des actions répétées de manière cyclique.

NOTE: Lorsque vous réglez les paramètres, souvenez-vous que vous devez régler les 4 phases de fonctionnement du bouton-poussoir pour qu'il fonctionne correctement.

Vous pouvez utiliser le régulateur linéaire **avec et sans valeur limite**.

Sans valeur limite:

Si vous ne sélectionnez aucune valeur limite pour une action, la valeur revient à la valeur « 0 » une fois que la valeur maximale de « 255 » a été dépassée. Si la valeur descend en dessous de la valeur minimale « 0 », la valeur revient à « 255 ».

Avec valeur limite:

Si vous sélectionnez des valeurs limites pour une action, le comportement à la limite supérieure et à la limite inférieure dépend de l'action concernée. Avec l'action **Val. objet actuelle augmentée cycl.**, les valeurs augmentent jusqu'à la **valeur limite 2** et la valeur ne revient pas à la **valeur limite 1** pour cette action. Avec l'action **Augmenter progressivement ds les limites définies**, une fois que la valeur limite supérieure est atteinte, la valeur continue d'augmenter d'une largeur de pas à partir de la valeur limite inférieure. Certaines actions peuvent seulement être sélectionnées avec des valeurs limites.

NOTE:

- La valeur limite 1 est toujours la limite inférieure et la valeur limite 2, la limite supérieure. Assurez-vous que la valeur limite 1 est toujours inférieure à la valeur limite 2.
- Si vous souhaitez augmenter ou réduire les valeurs de manière cohérente selon un intervalle identique, sélectionnez des valeurs coordonnées. La différence entre la valeur limite supérieure et la valeur limite inférieure doit être un multiple de la largeur de pas.
 - Exemple : valeur limite 1 = 5, valeur limite 2 = 50, largeur de pas = 5.

Vous pouvez régler les actions suivantes:

Valeur	Action
Envoi valeur 1, puis augmentation cyclique par largeur de pas	<p>Vous ne pouvez sélectionner cette action qu'avec des valeurs limites. La Valeur limite 1 est envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle commence. Ensuite, la valeur est augmentée et envoyée cycliquement jusqu'à ce que la valeur limite 2 soit atteinte. La Valeur limite 2 est également envoyée si le dernier pas est plus petit que la largeur de pas.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valeur limite 1 = 10 • Valeur limite 2 = 55 • Largeur de pas = 10 • Valeurs envoyées : 10, 20, 30, 40, 50, 55, 10, 20, ... <p>L'envoi cyclique peut être interrompu. Dans l'envoi cyclique suivant, la valeur recommence à la valeur limite 1. Les valeurs ne sont pas remplacées par le bus même si le drapeau Écrire est paramétré.</p>
Envoi valeur 2, puis réduction cyclique par largeur de pas	<p>Vous ne pouvez sélectionner cette action qu'avec des valeurs limites. La Valeur limite 2 est envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle commence. Ensuite, la valeur est réduite et envoyée cycliquement jusqu'à ce que la valeur limite 1 soit atteinte. La Valeur limite 1 est également envoyée si le dernier pas est plus petit que la largeur de pas.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valeur limite 1 = 15 • Valeur limite 2 = 50 • Largeur de pas = 10 • Valeurs envoyées : 50, 40, 30, 20, 15, 50, 40, ... <p>L'envoi cyclique peut être interrompu. Dans l'envoi cyclique suivant, la valeur recommence à la valeur limite 2. Les valeurs ne sont pas remplacées par le bus même si le drapeau Écrire est paramétré.</p>
Val. objet actuelle augmentée cycl.	<p>La valeur objet actuelle est augmentée cycliquement de la largeur de pas paramétrée. Sans valeur limite, la valeur est augmentée et envoyée cycliquement jusqu'à ce que la valeur limite 2 soit atteinte. La Valeur limite 2 est également envoyée si le dernier pas est plus petit que la largeur de pas.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valeur limite 1 = 10 • Valeur limite 2 = 55 • Largeur de pas = 10 • Valeurs envoyées : 10, 20, 30, 40, 50, 55, 10, 20, ... <p>Si vous utilisez des valeurs limites pour cette action, vous devez régler le drapeau Écrire. Vous devez également paramétrer une</p>

Valeur	Action
	<p>deuxième action pour réduire à nouveau les valeurs. L'action Réduit val. objet act. de manière cyclique est le complément idéal. Pour s'assurer que les valeurs ne changent pas, sélectionnez la même largeur de pas et les mêmes valeurs limites correspondantes pour les deux actions.</p> <p>Il est également possible d'utiliser l'action Inverser sens de travail et envoyer cycl. pour augmenter et réduire les valeurs en alternance.</p> <p>Sans valeur limite, la valeur est augmentée et envoyée cycliquement jusqu'à ce que la plus grande valeur possible soit atteinte. Par la suite, la valeur « 0 » est envoyée et augmentée à nouveau cycliquement.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Largeur de pas = 10 • Valeurs envoyées : ... 230, 240, 250, 0, 10, 20 ... <p>La valeur « 255 » est seulement envoyée si elle est atteinte avec la largeur de pas sélectionnée.</p>
<p>Val. objet actuelle augmentée une fois</p>	<p>La valeur objet actuelle est augmentée une fois de la largeur de pas paramétrée. Tous les temps de cycle actifs sont terminés.</p> <p>Avec des valeurs limites, l'action peut être répétée jusqu'à ce que la valeur limite 2 soit atteinte. La valeur limite 2 est également envoyée si le dernier pas est plus petit que la largeur de pas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valeur limite 1 = 10 • Valeur limite 2 = 55 • Largeur de pas = 10 • Valeurs envoyées : 10, 20, 30, 40, 50, 55 <p>Si vous utilisez des valeurs limites pour cette action, vous devez régler le drapeau Écrire. Vous devez également paramétrer une deuxième action pour réduire à nouveau les valeurs. L'action Réduit valeur objet actuelle une fois est le complément idéal. Pour s'assurer que les valeurs ne changent pas, sélectionnez la même largeur de pas et les mêmes valeurs limites correspondantes pour les deux actions. Il est également possible d'utiliser l'action Pas à pas jusqu'aux limites et retour pour augmenter et réduire les valeurs pas à pas.</p> <p>Sans valeur limite, l'action peut être répétée jusqu'à ce que la plus grande valeur possible soit atteinte. Dans les actions suivantes, la valeur « 0 » est envoyée et augmentée à nouveau pas à pas.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Largeur de pas = 10 • Valeurs envoyées : ... 230, 240, 250, 0, 10, 20 ... <p>La valeur « 255 » est seulement envoyée si elle est atteinte avec la largeur de pas sélectionnée.</p>
<p>Réduit val. objet act. de manière cyclique</p>	<p>La valeur objet actuelle est réduite cycliquement de la largeur de pas paramétrée.</p> <p>Sans valeur limite, la valeur est envoyée jusqu'à ce que la valeur limite 1 soit atteinte. La Valeur limite 1 est également envoyée si le dernier pas est plus petit que la largeur de pas. Si vous utilisez des valeurs limites pour cette action, vous devez régler le drapeau Écrire. Vous devez également paramétrer une deuxième action pour augmenter à nouveau les valeurs. L'action Val. objet actuelle augmentée cycl. est le complément idéal. Pour s'assurer que les valeurs ne changent pas, sélectionnez la même largeur de pas et les mêmes valeurs limites correspondantes pour les deux actions. Il est également possible d'utiliser l'action Inverser sens de travail et envoyer cycl. pour augmenter et réduire les valeurs en alternance.</p> <p>Sans valeur limite, la valeur est réduite jusqu'à ce que la plus petite valeur possible soit atteinte. Par la suite, la valeur « 255 » est envoyée et réduite à nouveau cycliquement.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Largeur de pas = 10 • Valeurs envoyées : ... 25, 15, 5, 255, 245, 235 ... <p>La valeur « 0 » est seulement envoyée si elle est atteinte avec la largeur de pas sélectionnée.</p>

Valeur	Action
<p>Réduit valeur objet actuelle une fois</p>	<p>La valeur objet actuelle est réduite une fois de la largeur de pas paramétrée. Tous les temps de cycle actifs sont terminés.</p> <p>Avec des valeurs limites, l'action peut être répétée jusqu'à ce que la valeur minimale (valeur 1) soit atteinte. La Valeur limite 1 est également envoyée si le dernier pas est plus petit que la largeur de pas. Si vous utilisez des valeurs limites pour cette action, vous devez régler le drapeau Écrire. Vous devez également paramétrer une deuxième action pour augmenter à nouveau les valeurs. L'action Val. objet actuelle augmentée une fois est le complément idéal. Pour s'assurer que les valeurs ne changent pas, sélectionnez la même largeur de pas et les mêmes valeurs limites correspondantes pour les deux actions.</p> <p>Il est également possible d'utiliser l'action Pas à pas jusqu'aux limites et retour pour augmenter et réduire les valeurs pas à pas.</p> <p>Sans valeur limite, l'action peut être répétée jusqu'à ce que la plus petite valeur possible soit atteinte. Dans les actions suivantes, la valeur « 255 » est envoyée et réduite à nouveau pas à pas.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Largeur de pas = 10 • Valeurs envoyées : ... 25, 15, 5, 255, 245, 235 ... <p>La valeur « 0 » est seulement envoyée si elle est atteinte avec la largeur de pas sélectionnée.</p>
<p>Inverser sens de travail et envoyer cycl.</p>	<p>Le sens du régulateur linéaire est inversé et la valeur est augmentée ou réduite cycliquement dans le sens opposé de la largeur de pas paramétrée.</p> <p>Sans valeur limite, la valeur est envoyée cycliquement jusqu'à ce qu'une valeur limite soit atteinte. La valeur limite est toujours envoyée à la fin. L'envoi cyclique peut également être arrêté avant que les limites soient atteintes. Avant l'envoi cyclique suivant, le sens est inversé et la valeur est augmentée ou réduite d'une largeur de pas.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valeur limite 1 = 0 • Valeur limite 2 = 250 • Largeur de pas = 50 • Envoi cyclique : 50, 100, 150, 200, 250 • Envoi cyclique suivant : 200, 150, 100, 50, 0 <p>Sans valeur limite, la valeur est augmentée cycliquement dans un sens jusqu'à ce que la plus grande valeur possible soit atteinte, la valeur « 0 » est envoyée et continue d'être augmentée cycliquement par pas. Dans l'autre sens, la valeur est réduite cycliquement jusqu'à ce que la plus petite valeur possible soit atteinte, la valeur « 250 » est envoyée et continue d'être diminuée cycliquement par pas.</p> <p>L'envoi cyclique peut également être arrêté avant que les valeurs de fin ne soient atteintes. Avant l'envoi cyclique suivant, le sens est inversé et la valeur est augmentée ou réduite d'une largeur de pas.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Largeur de pas 50 • Envoi cyclique : 50, 100, 150, 200 • Envoi cyclique suivant : 150, 100, 50 <p>En cas d'augmentation, la valeur « 255 » est seulement envoyée si elle est atteinte avec la largeur de pas sélectionnée. En cas de réduction, la valeur « 0 » est seulement envoyée si elle est atteinte exactement avec la largeur de pas sélectionnée.</p>
<p>Pas à pas jusqu'aux limites et retour</p>	<p>Vous ne pouvez sélectionner cette action qu'avec des valeurs limites. La valeur objet actuelle est modifiée d'une largeur de pas à chaque fois. Lorsqu'une valeur limite est atteinte, le sens de glissement est inversé pour l'action suivante.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valeur limite 1 = 0 • Valeur limite 2 = 55 • Largeur de pas = 10 • Valeurs envoyées : 0, 10, 20, 30, 40, 50, 55, 45, 35, 25, ...

Valeur	Action
Augmenter progressivement ds les limites définies	<p>Vous ne pouvez sélectionner cette action qu'avec des valeurs limites. La valeur objet actuelle est augmentée d'une largeur de pas à chaque fois. Si la plus grande valeur possible est atteinte, la valeur minimale (valeur 1) sera envoyée lors du prochain actionnement de bouton. Si la valeur maximale ne peut pas être atteinte avec la largeur de pas indiquée, elle n'est pas envoyée.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valeur limite 1 = 10 • Valeur limite 2 = 55 • Largeur de pas = 10 • Valeurs envoyées : 10, 20, 30, 40, 50, 10, 20 ...
Réduire progressivement ds les limites définies	<p>Vous ne pouvez sélectionner cette action qu'avec des valeurs limites. La valeur objet actuelle est réduite d'une largeur de pas à chaque fois. Si la plus petite valeur possible est atteinte, la valeur maximale (valeur 2) sera envoyée lors du prochain actionnement de bouton. Si la valeur minimale ne peut pas être atteinte avec la largeur de pas indiquée, elle n'est pas envoyée.</p> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valeur limite 1 = 15 • Valeur limite 1 = 50 • Largeur de pas = 10 • Valeurs envoyées : 50, 40, 30, 20, 50, 40 ...
aucun (stoppe l'envoi cyclique)	Aucune action n'est effectuée et tous les temps de cycle actifs sont arrêtés.
aucune modif.	Aucune action n'est effectuée et tous les temps de cycle actifs sont poursuivis.

Indicateur d'état

Dans le réglage par défaut, l'affichage de l'état est déclenché par **Commutation/valeur objet A = On/Off**.

Déclencheur	Remarque
Commutation/valeur objet A = On/Off	Si l'objet est de 1 octet, la valeur > 0 = l'état est On et la valeur 0 = Off.
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = Activé 0 = Désactivé en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur d'acquiescement de l'objet externe est 1 octet, Valeur limite > 0 = marche, et la valeur 0 = arrêt.
Actionner = On / Relâcher = Off	Le bouton d'état appuyé = On Relâcher le bouton d'état = Arrêt Actionnement = arrêt/relâchement = marche : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	L'état d'actionnement long = On Relâcher le bouton d'état (ou actionnement bref) = Arrêt
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

Configuration des icônes

Dans la section **Configuration des icônes**, vous pouvez définir le type d'indication sur votre écran.

Vous pouvez également choisir les icônes d'état On et Off de chaque fonction ainsi que la couleur de rétroéclairage des icônes.



Fonction X - Nom de la fonction	Configuration des icônes	
...Nom de la fonction	Type d'indication	Icône uniquement Icône + nom du canal Aucune icône
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut activé	
	Couleur de statut activé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut désactivé	
	Couleur de statut désactivé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Scénario

Vous pouvez utiliser la fonction scénario pour appeler et enregistrer des scénarios dans les actionneurs et dans les modules de scénarios. En alternative à la fonction de scénario normale, vous pouvez sélectionner une fonction étendue. Dans le réglage par défaut, vous appelez l'adresse de scénario 0 avec un bref actionnement de bouton et enregistrez les valeurs pour le scénario avec un actionnement prolongé de bouton.

Fonction de scénario normale

Un bref actionnement de bouton permet d'appeler un scénario. Un actionnement prolongé de bouton enregistre les valeurs actuelles pour le scénario.



Fonction X - Scénario	Réglages express pour scénario	
...Scénario	Nom du canal	12 octets autorisés

Fonction de verrouillage	Verrouillages Verrouillage = 1/déverrouillage = 0 Verrouillage = 0/déverrouillage = 1
Indication du comportement lors du verrouillage	Non Afficher l'icône de verrouillage
Adresse de scénario	0 – 63
Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?	Objet d'acquiescement d'état 1 bit Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet Actionner = On / Relâcher = Off Actionnement = arrêt/relâchement = marche Actionnement prolongé = On / relâcher = Off Toujours allumés = Off Toujours allumés = On
Réglages étendus pour scénario	

Appeler fonctions pièce

Vous pouvez utiliser un scénario pour modifier plusieurs fonctions pièce par une pression de bouton.

Le chargement d'un scénario, par exemple, permet de varier l'éclairage de la pièce selon une valeur particulière, déplacer les stores dans la position souhaitée et activer l'alimentation électrique au niveau des prises de courant dans une pièce.

Enregistrer les fonctions pièce

Vous pouvez modifier les valeurs des fonctions pièce individuelles dans un scénario. Pour cela, utilisez d'autres fonctions de bouton telles que la commutation, la variation ou le déplacement de store. Vous pouvez utiliser ces fonctions de bouton pour modifier les valeurs des fonctions pièce les unes après les autres. Vous pouvez alors enregistrer les nouvelles valeurs dans le bouton scénario en appuyant dessus et en le maintenant enfoncé.

Réglages

Une fois que vous avez sélectionné la fonction de scénario normale, le paramètre **Adresse du scénario (0-63)** s'affiche. Vous pouvez utiliser cette valeur pour appeler un scénario dans les actionneurs et dans les modules de scénarios. Les valeurs d'enregistrement sont affectées automatiquement. Vous pouvez régler la durée de l'actionnement prolongé d'un bouton. Le réglage par défaut de la durée est de 600 ms.

Fonction de verrouillage

Dans les **Réglages express**, vous pouvez nommer le canal et régler le verrouillage des boutons.

Le bouton est verrouillé avec l'**Objet de verrouillage du bouton** 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage).

Vous pouvez inverser l'envoi de la valeur: 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

Si vous sélectionnez **Verrouillages**, la fonction de verrouillage devient inactive.

Fonction de scénario étendue

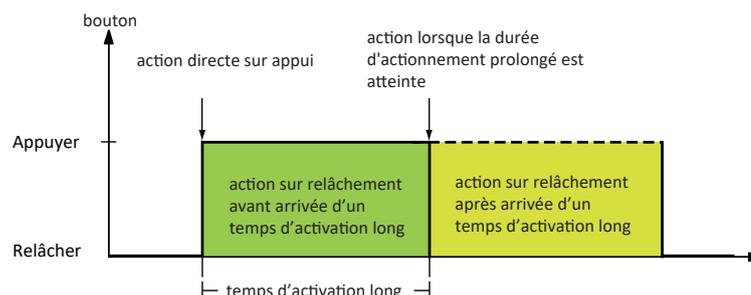
La fonction de scénario étendue vous offre un éventail de fonctions encore plus large. Vous pouvez régler la durée de l'actionnement prolongé d'un bouton. Le réglage par défaut de la durée est de 600 ms.



Fonction X - Scénario	Réglages étendus pour scénario	
Fronts 2 octets		
Fronts objet A/B	Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms
	Nombre d'objets	1
		2
	Action directe lors de l'actionnement	Envoie valeur 1
	Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé	Envoie valeur 2
		Commute
	Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte	Commute, envoie immédiatement, puis cycl.
	Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte	Envoie valeur 1 puis valeur 2 après un temps de cycle
		aucun (stoppe l'envoi cyclique)
		aucune modif.
	Valeur 1/2 adresse du scénario (0 – 63)	0 – 63
	Valeur 1/2 doit activer/enreg. le scénario	activer
		Enregistrer
	Durée de cycle	Base * facteur

Au total, vous réglez 4 actions pour l'actionnement et pour le relâchement:

- Action directe lors de l'actionnement:**
Cette action est exécutée à chaque fois que le bouton est actionné.
- Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé:**
Cette action n'est exécutée qu'après un actionnement bref.
- Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte:**
Cette action est exécutée directement lorsque le bouton est actionné et maintenu enfoncé. Appuyez sur le bouton jusqu'à ce que l'action soit exécutée.
- Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte:**
Cette action est également exécutée sur relâchement après actionnement et maintien.



Vous définissez l'action correspondant à chaque phase de fonctionnement. Vous pouvez définir 2 valeurs pour l'adresse du scénario de chaque objet **Scénario**. Pour les deux valeurs, vous pouvez paramétrer soit l'appel du scénario, soit son enregistrement. La valeur appropriée pour l'enregistrement d'un scénario est automatiquement dérivée de l'adresse de scénario. En plus de la fonction de scénario normale, vous pouvez définir un temps de cycle. Vous pouvez envoyer une seule fois ou de manière cyclique. Vous pouvez utiliser l'action **Envoie valeur 1 puis valeur 2 après un temps de cycle** pour envoyer une deuxième adresse de scénario après un délai de temporisation. Vous pouvez régler les actions pour 1 ou 2 objets de **scénario**.

NOTE: Lorsque vous réglez les paramètres, souvenez-vous que vous devez régler les 4 phases de fonctionnement du poussoir pour qu'il fonctionne correctement.

Vous pouvez régler les valeurs suivantes pour les actions:

Valeur	Action
Envoi de valeur 1	Envoie la valeur 1 en question une fois et arrête l'envoi cyclique.
Envoi de valeur 2	Envoie la valeur 2 en question une fois et arrête l'envoi cyclique.
Commute	Envoie les valeurs définies en alternance. La commutation est également commandée par le bus. Les télégrammes reçus ne sont pas évalués.
Commute cycliquement, envoi immédiatement puis cycliquement	Si aucun temps de cycle n'est en marche, la valeur est basculée une fois, envoyée immédiatement et un nouveau temps de cycle est commencé. Si un temps de cycle est déjà en marche, celui-ci est interrompu, la valeur est basculée et un nouveau temps de cycle est commencé. La valeur continue alors d'être envoyée cycliquement, mais sans autre basculement. La commutation est également commandée par le bus. Les télégrammes reçus ne sont pas évalués.
Envoie valeur 1 puis valeur 2 après un temps de cycle	Envoie l'adresse de scénario 1 immédiatement et l'adresse de scénario 2 après un temps de cycle, qu'un temps de cycle soit déjà en marche ou non. Avec cette action, vous pouvez appeler un scénario pendant une durée paramétrable, puis revenir à un autre scénario.
aucun (stoppe l'envoi cyclique)	Aucune action n'est effectuée et tous les temps de cycle actifs sont arrêtés.
aucune modif.	Aucune action n'est effectuée et tous les temps de cycle actifs sont poursuivis.

Indicateur d'état

Dans le réglage par défaut, l'acquiescement d'état est déclenché quand vous appuyez sur le bouton.

Déclencheur	Remarque
Commutation/valeur objet A = On/Off	Si l'objet est de 1 octet, la valeur > 0 = l'état est On et la valeur 0 = Off.
Commutation/valeur objet B = On/Off	Si l'objet est de 1 octet, la valeur > 0 = l'état est On et la valeur 0 = Off.
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = Activé 0 = Désactivé en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur d'acquiescement de l'objet externe est 1 octet, Valeur limite > 0 = marche, et la valeur 0 = arrêt.
Actionner = On / Relâcher = Off	Le bouton d'état appuyé = On Relâcher le bouton d'état = Arrêt Actionnement = arrêt/relâchement = marche : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.

Déclencheur	Remarque
Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	L'état d'actionnement long = On Relâcher le bouton d'état (ou actionnement bref) = Arrêt
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

Configuration des icônes

Dans la section **Configuration des icônes**, vous pouvez définir le type d'indication sur votre écran.

Vous pouvez également choisir les icônes d'état On et Off de chaque fonction ainsi que la couleur de rétroéclairage des icônes.



Fonction X - Nom de la fonction	Configuration des icônes	
...Nom de la fonction	Type d'indication	Icône uniquement Icône + nom du canal Aucune icône
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut activé	
	Couleur de statut activé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut désactivé	
	Couleur de statut désactivé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Éclairage RVB

La fonction **Éclairage RVB** vous permet de régler une couleur spécifique de LED RVB ou RVBB. Dans ETS, vous définissez la valeur RVB/W et la connectez à un bouton spécifique.

L'utilisateur appelle la couleur d'éclairage réglée en appuyant sur le bouton.

Vous pouvez modifier les réglages suivants :

- Type de valeur d'objet
- Distinction entre actionnement prolongé et actionnement bref
- Valeur RVB/W
- Commande de la température de couleur blanche



Fonction X - Éclairage RVB

...Éclairage RVB

Réglages pour l'éclairage RVB

Nom du canal	12 octets autorisés	
Fonction de verrouillage	Verrouillages	
	Verrouillage = 1/déverrouillage = 0	
	Verrouillage = 0/déverrouillage = 1	
Indication du comportement lors du verrouillage	Non	
	Afficher l'icône de verrouillage	
Type de bande RVB	RVB	RVBB
Type d'objet	1 x 3 octets	1 x 6 octets
	3 x 1 octets	4 x 1 octets
Nombre d'actionnements	1 (actionnement court)	2 (actionnement court/prolongé)
Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms	
Envoi de valeur (actionnement bref)		
Valeur RVB 1		
Valeur blanche 1		
Envoi de valeur (actionnement long)		
Valeur RVB 1		
Valeur blanche 1		
Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?	Objet d'acquiescement d'état 1 bit	
	Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet	
	Actionner = On / Relâcher = Off	
	Actionnement = arrêt/relâchement = marche	
	Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	
	Toujours allumés = Off	
	Toujours allumés = On	

Vous pouvez varier chaque couleur avec des octets séparés ou toutes les couleurs peuvent varier ensemble via un objet de groupe.

Fonction de verrouillage

Dans les **Réglages express**, vous pouvez nommer le canal et régler le verrouillage des boutons.

Le bouton est verrouillé avec l'**Objet de verrouillage du bouton** 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage).

Vous pouvez inverser l'envoi de la valeur: 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

Si vous sélectionnez **Verrouillages**, la fonction de verrouillage devient inactive.

Codes de couleurs RVB

Sur chaque échelle de couleurs (rouge, vert, bleu), il est possible de sélectionner 256 niveaux ou nuances de couleur appropriés (de 0 à 255). En les mélangeant, vous pouvez générer plus de 16 millions de combinaisons de couleurs différentes.

Valeur RVB

Si vous connaissez le code couleur spécifique, vous pouvez simplement l'inscrire directement dans la case **Valeur RVB**. La couleur de la case dépend immédiatement de la valeur saisie.

La deuxième option consiste à cliquer sur l'icône de la fenêtre des couleurs en bas à droite et à utiliser le curseur pour sélectionner une couleur sur l'échelle de couleurs.

Couleurs RVB

Le tableau suivant présente les valeurs des couleurs RVB de base.

Rouge	Vert	Bleu	Couleur
255	0	255	Rose
255	0	0	Rouge
255	127	0	Orange
255	255	0	Jaune
127	255	0	Vert-jaune
0	255	0	Vert
0	255	255	Bleu-vert
0	0	255	Bleu
255	255	255	Blanc

NOTE: Les couleurs peuvent être affichées différemment, selon les lampes et l'appareil de contrôle de la couleur utilisés.

Actionnement bref et prolongé

Vous pouvez définir la distinction entre les actionnements brefs et les actionnements prolongés et choisir les valeurs de réponse pour les pressions prolongées et brèves.

Indicateur d'état

Dans le réglage par défaut, l'acquiescement d'état est déclenché quand vous appuyez sur le bouton.

Déclencheur	Remarque
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = Activé 0 = Désactivé En fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur d'acquiescement de l'objet externe est 1 octet, Valeur limite > 0 = marche,

Déclencheur	Remarque
	et la valeur 0 = arrêt.
Actionner = On / Relâcher = Off	Le bouton d'état appuyé = On Relâcher le bouton d'état = Arrêt Actionnement = arrêt/relâchement = marche : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	L'état d'actionnement long = On Relâcher le bouton d'état (ou actionnement bref) = Arrêt
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

Configuration des icônes

Dans la section **Configuration des icônes**, vous pouvez définir le type d'indication sur votre écran.

Vous pouvez également choisir les icônes d'état On et Off de chaque fonction ainsi que la couleur de rétroéclairage des icônes.



Fonction X - Nom de la fonction	Configuration des icônes	
...Nom de la fonction	Type d'indication	<ul style="list-style-type: none"> Icône uniquement Icône + nom du canal Aucune icône
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut activé	
	Couleur de statut activé	<ul style="list-style-type: none"> Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
	Aperçu des icônes	
	Icône de statut désactivé	
	Couleur de statut désactivé	<ul style="list-style-type: none"> Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Commande de la température de couleur

Avec la fonction **Commande de la température de couleur**, vous pouvez envoyer le pourcentage prédéfini de luminosité et la valeur de la température de couleur exprimée en kelvins (K).

Vous pouvez sélectionner les valeurs de température de couleur min. et max. L'échelle graduée utilisée dépend de l'appareil de contrôle et des lampes. L'appareil de contrôle doit prendre en charge les points de données 2 octets type 7.600.



Fonction X - Température de couleur

...Température de couleur

Réglages pour la commande de la température de couleur

Nom du canal	12 octets autorisés	
Fonction de verrouillage	Verrouillages	
	Verrouillage = 1/déverrouillage = 0	
	Verrouillage = 0/déverrouillage = 1	
Indication du comportement lors du verrouillage	Non	
	Afficher l'icône de verrouillage	
Nombre d'actionnements	1 (actionnement court)	2 (actionnement court/prolongé)
Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms	
Envoi de valeur (actionnement bref)		
Valeur de luminosité 1		
Valeur de température de couleur 1		
Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?	Objet d'acquiescement d'état 1 bit	
	Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet	
	Actionner = On / Relâcher = Off	
	Actionnement = arrêt/relâchement = marche	
	Toujours allumés = Off	
	Toujours allumés = On	

Avec l'éclairage, les températures de couleur diffèrent en fonction du type de source:

- Lumière de bougie : 1500 K
- Ampoule à incandescence : 2600 K - 2700 K
- Ampoule halogène : 2700 K - 3000 K
- Lumière fluorescente : 4500 K - 6500 K
- Lumière du jour : 5500 K - 7000 K

Plus le nombre de Kelvin est élevé, plus la lumière est d'un blanc froid. Plus le nombre de Kelvin est faible, plus la lumière est chaude et jaune.

Fonction de verrouillage

Dans les **Réglages express**, vous pouvez nommer le canal et régler le verrouillage des boutons.

Le bouton est verrouillé avec l'**Objet de verrouillage du bouton** 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage).

Vous pouvez inverser l'envoi de la valeur: 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

Si vous sélectionnez **Verrouillages**, la fonction de verrouillage devient inactive.

Actionnement bref et prolongé

Vous pouvez définir la distinction entre les actionnements brefs et les actionnements prolongés et choisir les valeurs de réponse pour les pressions prolongées et brèves.

Indicateur d'état

Dans le réglage par défaut, l'acquittement d'état est déclenché quand vous appuyez sur le bouton.

Déclencheur	Remarque
Objet d'acquittement d'état 1 bit	1 = Activé 0 = Désactivé En fonction de la valeur de l'objet d'acquittement externe 1 bit.
Objet d'acquittement d'état 1 octet	Si la valeur d'acquittement de l'objet externe est 1 octet, Valeur limite > 0 = marche, et la valeur 0 = arrêt.
Actionner = On / Relâcher = Off	Le bouton d'état appuyé = On Relâcher le bouton d'état = Arrêt Actionnement = arrêt/relâchement = marche : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	L'état d'actionnement long = On Relâcher le bouton d'état (ou actionnement bref) = Arrêt
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

Configuration des icônes

Dans la section **Configuration des icônes**, vous pouvez définir le type d'indication sur votre écran.

Vous pouvez également choisir les icônes d'état On et Off de chaque fonction ainsi que la couleur de rétroéclairage des icônes.

	Fonction X - Nom de la fonction	Configuration des icônes		
	...Nom de la fonction	Type d'indication	<ul style="list-style-type: none"> icône uniquement icône + nom du canal Aucune icône 	
		Aperçu des icônes		
		icône de statut activé		
		Couleur de statut activé	Blanc	
			Vert	
			Bleu	

	Rouge
	Orange
	Jaune
Aperçu des icônes	
Icône de statut désactivé	
Couleur de statut désactivé	Blanc
	Vert
	Bleu
	Rouge
	Orange
	Jaune

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Diminution/augmentation de température

La fonction **Diminution de température** permet de modifier la valeur de consigne de température. Lorsque vous affectez cette fonction au bouton et appuyez dessus, la température de consigne s'affiche dans le champ médian si vous sélectionnez **Température uniquement** ou **Température + texte** dans **Réglages généraux** (Affichage du champ médian, page 17).

La fonction **Augmentation de température** est la même que la fonction **Diminution de température**. La seule différence est qu'elle est utilisée pour augmenter la valeur de température de consigne.

Vous pouvez modifier les réglages suivants :

	Fonction X - Diminution/augmentation de température	Réglages pour la diminution / l'augmentation de température	
	Diminution/augmentation de température	Nom du canal	12 octets autorisés
		Fonction de verrouillage	Verrouillages
			Verrouillage = 1/déverrouillage = 0
			Verrouillage = 0/déverrouillage = 1
		Indication du comportement lors du verrouillage	Non
			Afficher l'icône de verrouillage
		Type d'objet	Consigne de température (DPT 9.001)
			Décalage de température (DPT 9.002)
			Décalage de température (DPT 6.010)
	Pas de réglage de la température	0,1 - 0,5 K	
	[Diminution de température]	Consigne minimale	10 – 32, unité = 1°C
	[Diminution de température]	Décalage de valeur de consigne de base	- 0, unité = 1K
	[Augmentation de température]	Consigne maximum	10 – 32, unité = 1°C

[Augmentation de température]	Décalage de valeur de consigne maximale	0 – 10, unité = 1K
	Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?	Objet d'acquiescement d'état 1 bit
		Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet
		Actionner = On / Relâcher = Off
		Actionnement = arrêt/relâchement = marche
		Toujours allumés = Off
		Toujours allumés = On

Fonction de verrouillage

Dans les **Réglages express**, vous pouvez nommer le canal et régler le verrouillage des boutons.

Le bouton est verrouillé avec l'**Objet de verrouillage du bouton** 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage).

Vous pouvez inverser l'envoi de la valeur: 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

Si vous sélectionnez **Verrouillages**, la fonction de verrouillage devient inactive.

Type d'objet

Vous pouvez envoyer les valeurs au bus via les objets suivants en appuyant sur un bouton :

Type d'objet	Options de réglage	Produits
Consigne de température (DPT 9.001)	Consigne de température	MTN6730-0002 ou la plupart des panneaux de contrôle de température.
	Valeur de consigne absolue	
	Valeur de consigne relative	
Décalage de température (DPT 9.002)	Différence de température de référence	MTN6215-5910
	2 octets	MTN6730-0003
Décalage de température (DPT 6.010)	Différence de température de référence 1 octet	MTN6730-0002

Pour afficher la valeur de consigne de température dans le champ médian, vous devez définir l'entrée de **valeur de consigne** de l'écran du champ médian dans le même groupe que l'objet de réglage de la température de la vanne.

Indicateur d'état

Dans le réglage par défaut, l'affichage de l'état est déclenché quand vous actionnez ou relâchez le bouton.

Déclencheur	Remarque
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = Activé 0 = Désactivé en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur d'acquiescement de l'objet externe est 1 octet, Valeur limite > 0 = marche, et la valeur 0 = arrêt.
Actionner = On / Relâcher = Off	Le bouton d'état appuyé = On Relâcher le bouton d'état = Arrêt Actionnement = arrêt/relâchement = marche : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

Configuration des icônes

Dans la section **Configuration des icônes**, vous pouvez définir le type d'indication sur votre écran.

Vous pouvez également choisir les icônes d'état On et Off de chaque fonction ainsi que la couleur de rétroéclairage des icônes.

	Fonction X - Nom de la fonction	Configuration des icônes	
	...Nom de la fonction	Type d'indication	Icône uniquement Icône + nom du canal Aucune icône
		Aperçu des icônes	
		Icône de statut activé	
		Couleur de statut activé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
		Aperçu des icônes	
		Icône de statut désactivé	
		Couleur de statut désactivé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Liaison

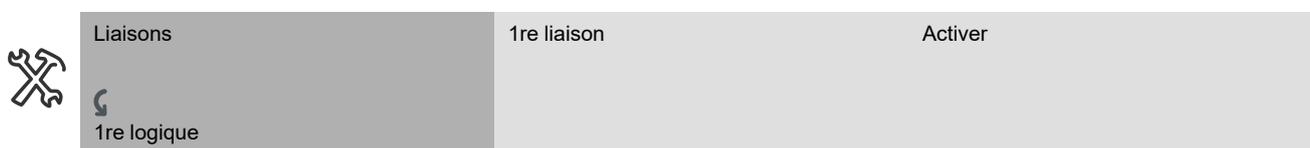
Dans les installations KNX complexes, la fonction logique sert à établir des opérations logiques spéciales entre les capteurs et les actionneurs. Il existe une large gamme de réglages possibles pour exécuter de nombreuses fonctions logiques pour les dispositifs KNX contrôlés (p. ex. actionneurs de variation ou de commutation, divers capteurs, etc.).

La fonction logique est particulièrement adaptée pour résumer les messages (p. ex. l'état d'éclairage dans les pièces), relier les conditions (p. ex. le capteur de pluie ou de vent active une fonction de sécurité) ou programmer une inversion supplémentaire entre manuel et automatique (p. ex. désactiver la commande d'éclairage dépendante de la luminosité pour une présentation vidéo).

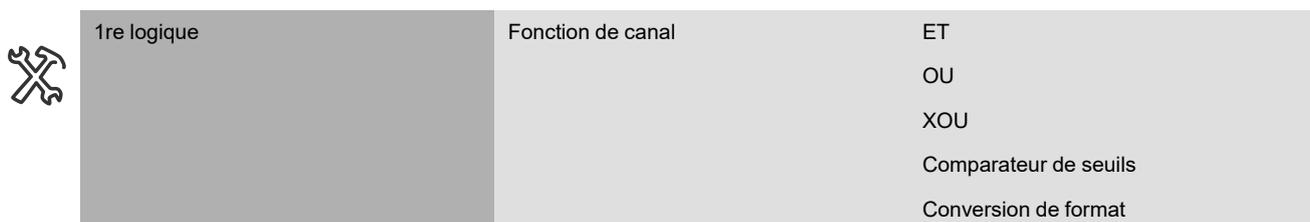
En raison du grand nombre de réglages possibles, le module logique est particulièrement adapté aux domaines de la sécurité, du confort ou des économies d'énergie.

Les sorties peuvent également être affichées sur le dispositif de visualisation.

Par défaut, les 8 fonctions / blocs logiques possibles sont désactivés. Vous devez activer la quantité requise de fonctions.



Vous pouvez choisir l'une des opérations logiques suivantes pour chaque bloc logique.



NOTE: Définissez toujours tous les paramètres du premier bloc avant de paramétrer le bloc suivant.

ET, OU, XOU

Les opérations ont la valeur 1 ou 0. L'entrée et la sortie peuvent également être inversées.

ET

La sortie de l'opération logique ET n'est vraie que si toutes ses entrées sont vraies, sinon, la sortie est fautive.

A	B	ET
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

OU

La sortie de l'opération logique OU n'est true que si une ou plusieurs de ses entrées sont true, sinon, la sortie est false.

A	B	OU
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

XOU

La fonction logique OU exclusif ou XOU fournit une sortie true lorsque le nombre d'entrées true est impair.

A	B	XOU
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

La différence entre les opérations logiques OU et XOU est que la sortie des opérations XOU est logique « 1 » si, et seulement si, il y a un nombre d'entrées « 1 » et « 0 » inégal.

Dans le cas simple d'une opération XOU à deux entrées, cela signifie que les entrées doivent être différentes l'une de l'autre pour obtenir la sortie « 1 ». « 1 » doit être strictement présente à moins l'une des deux entrées.

A	B	OU	XOU
0	0	0	0
0	1	1	1
1	0	1	1
1	1	1	0

Contrairement à une opération logique OU simple, la condition est considérée comme non remplie si un « 1 » est présent sur les deux entrées.

Avec une porte XOU, le résultat dans ce cas est « 0 ». Chaque entrée supplémentaire à la porte modifie le comportement en conséquence

A	B	C	OU	XOU
0	0	0	0	0
0	0	1	1	1
0	1	0	1	1
0	1	1	1	0
1	0	0	1	1
1	0	1	1	0
1	1	0	1	0
1	1	1	1	1

Comportement des entrées/sorties

Le premier bloc de fonctions est décrit ensemble, car les trois opérations ont les mêmes paramètres et valeurs.

Comportement des entrées

Vous pouvez utiliser jusqu'à 8 entrées (a – h). Par défaut, toutes les entrées sont déconnectées.

Les télégrammes d'entrée peuvent être inversés pour chaque entrée. De plus, une valeur fixe (0 ou 1) peut être affectée.

 	1re logique	Fonction de canal	ET
		Entrée a-h	Déconnecté
			Normal
			Inversé
		Valeur par défaut	0
		1	

Comportement des sorties

Les critères de comportement d'envoi à la sortie peuvent être définis.

 	1re logique	Résultat inversé	Non/Oui
		Lire la valeur de l'objet d'entrée après rétablissement de la tension de bus	Non/Oui
			Envoi de sortie quand
		Durée de cycle = base * facteur	6375 s => base (0-25s) * facteur (0-255)
		Base	
		Facteur	

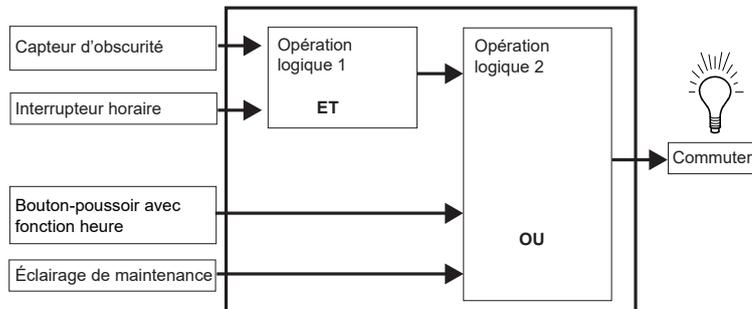
Si vous cliquez sur **Oui** pour **Lire la valeur de l'objet d'entrée après rétablissement de la tension du bus**, le module logique envoie un télégramme de lecture à toutes les entrées demandant leurs valeurs.

Si une ou plusieurs entrées ne répondent pas, le bus continue d'essayer de collecter les réponses manquantes. L'option **Envoi de sortie quand** permet de définir si la sortie doit être envoyée après réception d'un nouveau télégramme à l'entrée ou à chaque changement de l'objet de sortie.

Ce réglage est sensé si une réponse rapide est attendue (par exemple, alarme météo au niveau de l'actionneur du store). Cette fonction permet également d'éviter la surcharge du bus.

Exemple :

- Un interrupteur photosensible allume automatiquement l'éclairage.
- La lumière est éteinte entre 23h00 et 06h00.
- Le matin, la lumière s'allume à partir de 06h00 s'il fait noir.
- De plus, l'éclairage peut être allumé pendant 5 minutes à tout moment via un bouton-poussoir.
- Une fonction d'éclairage continu est possible à des fins de maintenance.



Comparateur de seuils

Le **comparateur de seuils** compare la valeur d'entrée avec le seuil.

	1re logique	Fonction de canal	Comparateur de seuils
		Type de données de valeur seuil	4 bits, 1/2/4 octets
		Valeur seuil	0 – 255
		Si valeur d'objet < valeur seuil	
		Si valeur d'objet = valeur seuil	
		Si valeur d'objet != valeur seuil	Ne pas envoyer de télégr. / Envoi de valeur 1/0
		Si valeur d'objet > valeur seuil	
		Si valeur d'objet ≤ valeur seuil	
	Si valeur d'objet ≥ valeur seuil		

Vous pouvez définir un seuil, sélectionner sa comparaison et choisir la valeur à envoyer après comparaison :

- 0
- 1
- Ne pas envoyer de télégr.

L'option **Envoi de sortie quand** permet de définir si la sortie doit être envoyée après réception d'un nouveau télégramme à l'entrée ou à chaque changement de l'objet de sortie.

Ce réglage est sensé si une réponse rapide est attendue. Il permet également d'éviter la surcharge du bus.

Conversion de format

Le convertisseur de format vous permet de décomposer ou de combiner différents types de données. Il est normalement utilisé lorsqu'un émetteur et un récepteur ne sont pas compatibles avec le même format de données ou lorsque vous devez répondre à des exigences spéciales.

	1re logique	Fonction de canal	Conversion de format
			

Fonction
$2 \times 1 \text{ bit} \rightarrow 1 \times 2 \text{ bits}$
$8 \times 1 \text{ bit} \rightarrow 1 \times 1 \text{ octet}$
$1 \times 1 \text{ octet} \rightarrow 1 \times 2 \text{ octets}$
$2 \times 1 \text{ octet} \rightarrow 1 \times 2 \text{ octets}$
$2 \times 2 \text{ octets} \rightarrow 1 \times 4 \text{ octets}$
$1 \times 1 \text{ octet} \rightarrow 8 \times 1 \text{ bit}$
$1 \times 2 \text{ octets} \rightarrow 2 \times 1 \text{ octet}$
$1 \times 4 \text{ octets} \rightarrow 2 \times 2 \text{ octets}$
$1 \times 3 \text{ octets} \rightarrow 3 \times 1 \text{ octet}$
$3 \times 1 \text{ octet} \rightarrow 1 \times 3 \text{ octets}$

Application de base

$1 \times 1 \text{ octet} \rightarrow 8 \times 1 \text{ bit}$

Cette fonction peut être utilisée pour décomposer une information travaillant par bits envoyée en tant que 1 octet à des bits individuels, par exemple :

- État des contrôleurs de température ambiante
- État de défaillance de groupes DALI et d'ECG

$1 \times 3 \text{ octets} \rightarrow 3 \times 1 \text{ octet}$

Convertit la valeur 3 octets RVB combinée en trois valeurs 1 octet séparées pour le rouge, le vert et le bleu.

$3 \times 1 \text{ octet} \rightarrow 1 \times 3 \text{ octets}$

Combine trois valeurs 1 octet (rouge, vert, bleu) en une valeur 3 octets RVB combinée.

Objets de groupe

Voir Vue d'ensemble des objets de groupe, page 81.

Comportement en cas de connexion/rétablissement de la tension du bus

Comportement en cas de connexion/rétablissement de la tension du bus

En fonction des réglages de l'application, les LED d'état sont allumées ou éteintes, ou clignotent.

Comportement en cas de panne de la tension du bus

Toutes les LED d'état qui étaient allumées s'éteignent.

Les valeurs actuelles des objets du groupe ne sont pas enregistrées.

Mode configuration

Après le téléchargement, l'appareil passe au mode configuration pendant quelques secondes. Pendant ce laps de temps, la LED clignote.

Vue d'ensemble des objets de groupe

Cette liste contient les nombres pour une identification unique d'un objet de groupe. Les types de point de données (DPT) dans cette application sont pré-réglés.

Logique

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
1	1re logique	Entrée a	1 bit	C,W,T,U	visible si non déconnecté	ET, OU, XOU	1.002 booléen
2	1re logique	Entrée b	1 bit	C,W,T,U		ET, OU, XOU	
3	1re logique	Entrée c	1 bit	C,W,T,U		ET, OU, XOU	
4	1re logique	Entrée d	1 bit	C,W,T,U		ET, OU, XOU	
5	1re logique	Entrée e	1 bit	C,W,T,U		ET, OU, XOU	
6	1re logique	Entrée f	1 bit	C,W,T,U		ET, OU, XOU	
7	1re logique	Entrée g	1 bit	C,W,T,U		ET, OU, XOU	
8	1re logique	Entrée h	1 bit	C,W,T,U		ET, OU, XOU	
9	1re logique	Résultat logique	1 bit	C,T		ET, OU, XOU	
1	1re logique	Entrée de valeur seuil	4 bit 1 octet 2 octets 4 octets	C,W,U	Longueur en fonction de la sélection du paramètre	Comparateur de seuils	3.007 variation 5.010 impulsions du compteur 7.001 impulsions 12.001 impulsions du compteur
9	1re logique	Résultat logique	1 bit	C,T		Comparateur de seuils	1.002 booléen
1	1re logique	Entrée 1 bit-bit 0	1 bit	C,W,U	2 x 1 bit → 1 x 2 bits	Conversion de format	1.002 booléen
2	1re logique	Entrée 1 bit-bit 1	1 bit	C,W,U		Conversion de format	1.002 booléen
9	1re logique	Sortie 2 bits	2 bits	C,T		Conversion de format	2.001 commande de commutation
1	1re logique	Entrée 1 bit-bit 0	1 bit	C,W,U	8 x 1 bit → 1 x 1 octet	Conversion de format	1.002 booléen
2	1re logique	Entrée 1 bit-bit 1	1 bit	C,W,U		Conversion de format	
3	1re logique	Entrée 1 bit-bit 2	1 bit	C,W,U		Conversion de format	
4	1re logique	Entrée 1 bit-bit 3	1 bit	C,W,U		Conversion de format	
5	1re logique	Entrée 1 bit-bit 4	1 bit	C,W,U		Conversion de format	
6	1re logique	Entrée 1 bit-bit 5	1 bit	C,W,U		Conversion de format	
7	1re logique	Entrée 1 bit-bit 6	1 bit	C,W,U		Conversion de format	

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT	
8	1re logique	Entrée 1 bit-bit 7	1 bit	C,W,U		Conversion de format		
9	1re logique	Sortie 1 octet	1 octet	C,T		Conversion de format	5.010 impulsions du compteur	
1	1re logique	Entrée 1 octet	1 octet	C,W,U	1 x 1 octet → 1 x 2 octets	Conversion de format	5.010 impulsions du compteur	
9	1re logique	Sortie 2 octets	2 octets	C,T		Conversion de format	7.001 impulsions	
1	1re logique	Entrée 1 octet de poids faible	1 octet	C,W,U	2 x 1 octet → 1 x 2 octets	Conversion de format	5.010 impulsions du compteur	
2	1re logique	Entrée 1 octet de poids fort	1 octet	C,W,U		Conversion de format	5.010 impulsions du compteur	
9	1re logique	Sortie 2 octets	2 octets	C,T		Conversion de format	7.001 impulsions	
1	1re logique	Entrée 2 octets de poids faible	2 octets	C,W,U	2 x 2 octets → 1 x 4 octets	Conversion de format	7.001 impulsions	
2	1re logique	Entrée 2 octets de poids fort	2 octets	C,W,U		Conversion de format		
9	1re logique	Sortie 4 octets	4 octets	C,T		Conversion de format	12.001 impulsions du compteur	
1	1re logique	Entrée 1 octet	1 octet	C,W,U	1 x 1 octet → 8 x 1 bit	Conversion de format	5.010 impulsions du compteur	
2	1re logique	Sortie 1 bit-bit 0	1 bit	C,T		Conversion de format		1.002 booléen
3	1re logique	Sortie 1 bit-bit 1	1 bit	C,T		Conversion de format		
4	1re logique	Sortie 1 bit-bit 2	1 bit	C,T		Conversion de format		
5	1re logique	Sortie 1 bit-bit 3	1 bit	C,T		Conversion de format		
6	1re logique	Sortie 1 bit-bit 4	1 bit	C,T		Conversion de format		
7	1re logique	Sortie 1 bit-bit 5	1 bit	C,T		Conversion de format		
8	1re logique	Sortie 1 bit-bit 6	1 bit	C,T		Conversion de format		
9	1re logique	Sortie 1 bit-bit 7	1 bit	C,T		Conversion de format		
1	1re logique	Entrée 2 octets	2 octets	C,W,U		1 x 2 octets → 2 x 1 octet		
8	1re logique	Sortie 1 octet de poids faible	1 octet	C,T		Conversion de format	5.010 impulsions du compteur	
9	1re logique	Sortie 1 octet de poids fort	1 octet	C,T		Conversion de format		
1	1re logique	Entrée 4 octets	4 octets	C,W,U	1 x 4 octets → 2 x 2 octets	Conversion de format	12.001 impulsions du compteur	
8	1re logique	Sortie 2 octets-de poids faible	2 octets	C,T		Conversion de format	7.001 impulsions	

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
9	1re logique	Sortie 2 octets-de poids fort	2 octets	C,T		Conversion de format	
1	1re logique	Entrée 3 octets	3 octets	C,W,U	1 x 3 octets → 3 x 1 octet	Conversion de format	232.600 valeur RVB 3 x (0 à 255)
7	1re logique	Sortie 1 octet de poids faible	1 octet	C,T		Conversion de format	5.010 impulsions du compteur
8	1re logique	Sortie 1 octet-de poids médian	1 octet	C,T		Conversion de format	
9	1re logique	Sortie 1 octet de poids fort	1 octet	C,T		Conversion de format	
1	1re logique	Entrée 1 octet de poids faible	1 octet	C,W,U	3 x 1 octet → 1 x 3 octets	Conversion de format	5.010 impulsions du compteur
2	1re logique	Entrée 1 octet-de poids médian	1 octet	C,W,U		Conversion de format	
3	1re logique	Entrée 1 octet de poids fort	1 octet	C,W,U		Conversion de format	
9	1re logique	Sortie 3 octets	3 octets	C,T		Conversion de format	232.600 valeur RVB 3 x (0 à 255)
10 – 18	2e logique						
19 – 27	3e logique						
28 – 36	4e logique						
37 – 45	5e logique						
46 – 54	6e logique						
55 – 63	7e logique						
64 – 72	8e logique						

Fonctions

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
73	Fonction 1 Le nom de l'objet se réfère au paramètre Nom du canal de la fonction.	Objet de commutation A	1 bit	C,T	Les valeurs de commutation sont envoyées en alternance pendant le fonctionnement.	Commute : Désactivation des réglages étendus	1.001 commutation
75		État de commutation de l'objet A	1 bit	C,W			
73	Le nom de la fonction change avec la description des paramètres. Si la description du paramètre est vide, la fonction 1 s'affiche par défaut.	Objet de commutation A, Objet de valeur A	1 bit, 1 octet	C,T	visible en fonction du type d'objet	Commute : Réglages étendus	1.001 Commutation, 5.001 pourcentage (0..100 %), 5.010 impulsions de compteur
74		Objet de commutation B, Objet de valeur B	1 bit, 1 octet	C,T	visible en fonction du type d'objet & 2 objets		
75		État de commutation de l'objet A,	1 bit, 1 octet	C,W	visible en fonction du type d'objet		

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
		État de valeur de l'objet A					
76		État de commutation de l'objet B, État de valeur de l'objet B	1 bit, 1 octet	C,W	visible en fonction du type d'objet & 2 objets		
73	Fonction 1 Le nom de l'objet se réfère au paramètre Nom du canal de la fonction.	Objet de commutation A	1 bit	C,T	Commutation : Désactivation des réglages étendus		1.001 Commutation
73	Le nom de la fonction change avec la description des paramètres. Si la description du paramètre est vide, la fonction 1 s'affiche par défaut.	Objet de commutation A, Objet de valeur A	1 bit / 1 octet	C,T	Visible en fonction du type d'objet	Commutation : Réglages étendus	1.001 commutation, 5.001 pourcentage (0..100 %), 5.010 impulsions de compteur
74		Objet de commutation B, Objet de valeur B	1 bit / 1 octet	C,T	Visible en fonction du type d'objet et des objets		
73		Objet commutation	1 bit	C,T		Variation	1.001 Commutation
74		Objet variation	4 bit	C,T			3.007 variation
75		état de commutation de l'objet	1 bit	C,W	Visible uniquement si vous sélectionnez Variation plus clair/plus sombre		1.001 Commutation
73		Objet de déplacement	1 bit	C,T	Déplacement store vers le haut, Déplacement store vers le bas, Déplacement store vers le haut/bas	Store	1.008 Ouverture/ fermeture
74		Arrêt/pas	1 bit	C,T			1.007 pas
75		Dernière direction	1 bit	C,W	Visible uniquement si vous sélectionnez Déplacement store vers le haut/bas	Réglages étendus pour stores	1.008 Ouverture/ fermeture
73		Position store	1 octet	C,T	Déplacement store avec valeurs de positionnement		5.001 pourcentage (0..100%), 5.010 impulsions de compteur
74		Position lamelle	1 octet	C,T			
73	Objet de commutation A, Objet forçage de priorité A, Variation objet A, Objet de valeur A	1 bit	2 bits 4 bit 1 octet	C,T	Visible en fonction du type d'objet	Fronts 1 bit, 2 bits (prio.), 4 bits, 1 octet val.	1.001 commutation, 2.001 contrôle de commutation, 3.007 variation, 5.010 impulsions de compteur, 5.001 pourcentage (0..100 %)
74		Objet de commutation B, Objet forçage de priorité B, Variation objet B, Objet de valeur B					

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT	
75		État de commutation de l'objet A, État de forçage de priorité de l'objet A, État de variation de l'objet A, État de valeur de l'objet A	1 bit 2 bits 4 bit 1 octet	C,W	visible en fonction du type d'objet		1.001 commutation, 2.001 contrôle de commutation, 3.007 variation, 5.010 impulsions de compteur, 5.001 pourcentage (0..100 %)	
76		État de commutation de l'objet B, État de forçage de priorité de l'objet B, État de variation de l'objet B, État de valeur de l'objet B		C,W	visible en fonction du type d'objet & 2 objets			
73		Objet de valeur A	2 octets	C,T	visible en fonction du type d'objet	Fronts avec valeurs 2 octets	9.004 lux (Lux), 7.001 impulsions, 8.001 différence d'impulsions	
75		État de valeur de l'objet A		C,W				
73		Objet de valeur A	1 octet	C,T		Régulateur linéaire 8 bits	5.004 pourcentage (0..255%)	
75		Définir l'objet de valeur A		C,W				
73		Objet scénario A	1 octet	C,T		Scénario	18.001 commande de scénario	
74		Fonction 1	Objet scénario B	1 octet	C,T	Réglages étendus de scénario		18.001 commande de scénario
73		Le nom de l'objet se réfère au paramètre Nom du canal de la fonction. Le nom de la fonction change avec la description des paramètres. Si la description du paramètre est vide, la fonction 1 s'affiche par défaut.	Valeur de variation RVB	3 octets	C,T	RVB: option 3 octets	Éclairage RVB	232.600 valeur RVB 3 x (0 à 255)
73			Valeur de variation RVBB	6 octets	C,T	RVBB: option 6 octets		
73	Valeur de variation rouge		1 octet	C,T	option 1 octet		5.001 pourcentage (0..100%)	
74	Valeur de variation verte		1 octet	C,T				
75	Valeur de variation bleue		1 octet	C,T				
76	Valeur de variation blanche		1 octet	C,T				
73	Valeur de luminosité		1 octet	C,T		Commande de la température de couleur	5.001 pourcentage (0..100%)	
74	Valeur de température de couleur		2 octets	C,T			7.600 température de couleur absolue	
73	Sortie de valeur de consigne		2 octets	C,T	Lorsque vous actionnez le bouton, la température de consigne est abaissée.	Diminution de température	9.001 température (° C)	

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
74		Entrée de valeur de consigne	2 octets	C,W,T,U	La consigne de température est reçue du bus et une demande de lecture est envoyée à la mise sous tension.		9.002 écart de température (K)
73		Sortie de valeur de consigne	2 octets	C,T	Lorsque vous actionnez le bouton, la différence de température de référence est réduite.		
74		Entrée de valeur de consigne	2 octets	C,W,T,U	La valeur de différence de la température de référence est reçue du bus et une demande de lecture est envoyée à la mise sous tension		
73		Sortie de valeur de consigne	1 octet	C,T	Lorsque vous actionnez le bouton, la différence de température de référence est réduite.		
74		Entrée de valeur de consigne	1 octet	C,W,T,U	La valeur de différence de la température de référence est reçue du bus et une demande de lecture est envoyée à la mise sous tension.		
73	Fonction 1 Le nom de l'objet se réfère au paramètre Nom du canal de la fonction.	Sortie de valeur de consigne	2 octets	C,T	Lorsque vous actionnez le bouton, la valeur de consigne de température est augmentée.	Augmentation de température	9.001 température (°C)
74	Le nom de la fonction change avec la description des paramètres. Si la description du paramètre est vide, la fonction 1 s'affiche par défaut.	Entrée de valeur de consigne	2 octets	C,W,T,U	La consigne de température est reçue du bus et une demande de lecture est envoyée à la mise sous tension.		9.002 écart de température (K)
73		Sortie de valeur de consigne	2 octets	C,T	Lors de l'actionnement du bouton, la différence de température de référence est réglée vers le haut.		

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
74		Entrée de valeur de consigne	2 octets	C,W,T,U	La valeur de différence de la température de référence est reçue du bus et une demande de lecture est envoyée à la mise sous tension.		6.010 impulsions du compteur (-128..127)
		Sortie de valeur de consigne	1 octet	C,T	Lors de l'actionnement du bouton, la différence de température de référence est ajustée vers le haut.		
		Entrée de valeur de consigne	1 octet	C,W,T,U	La valeur de différence de la température de référence est reçue du bus et une demande de lecture est envoyée à la mise sous tension.		
77		Objet de verrouillage du bouton	1 bit	C,W	Visible lorsque la fonction de verrouillage est activée. Lorsqu'ils sont verrouillés, les boutons ne sont pas opérationnels et la valeur spécifique de l'objet est définie par le paramètre		
78		Objet d'acquiescement d'état, Valeur objet d'acquiescement d'état	1 bit / 1 octet	C,W,T,U	Type d'objet 1 bit visible si l'option est Objet d'acquiescement = On/Off. Type d'objet 1 octet visible si l'option est Valeur objet d'acquiescement d'état = On/Off.		1.001 Commutation 5.004 pourcentage (0..255%)
79 – 84	Fonction 2	Identique à la fonction 1					
85 – 90	Fonction 3						
91 – 96	Fonction 4						
97 – 102	Fonction 5						
109 – 108	Fonction 6						
109 – 114	Fonction 7						
115 – 120	Fonction 8						

Autres objets

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
121	Ligne d'affichage du champ médian 1	Objet d'acquiescement d'état du niveau de luminosité	1 octet	C,W	Visible si le niveau de variation est activé		5.001 pourcentage (0..100%)
122	Ligne d'affichage du champ médian 2		1 octet	C,W			
123	Ligne d'affichage du champ médian 3		1 octet	C,W			
124	Ligne d'affichage du champ médian 4		1 octet	C,W			
125	Mode nuit	Entrée mode nuit	1 bit	C,W,T,U	Visible lorsque le paramètre Mode nuit est activé		1.024 jour/nuit
126	Fonction proximité	Entrée proximité	1 bit	C,W	Visible avec l'option de paramètre Comment la fonction de proximité est-elle déclenchée ? , y compris l'objet de proximité		1.001 Commutation
127		Sortie proximité	1 bit / 1 octet	C,T	Visible en fonction de l'option de paramètre	1.001 commutation, 5.010 impulsions du compteur	
128	Mesure de température	Température réelle 2 octets	2 octets	C,R,T	S'affiche en fonction de l'option du paramètre.		9.001 température (° C), 9.027 température (° F)
129	Mesure de température	Température réelle 4 octets	4 octets	C,R,T			
130	Général	Signal cycl. de confirm.	1 bit	C,T			1.001 commutation
131		Date	3 octets	C,W			11.001 date
132		Temps	3 octets	C,W			10.001 heure de la journée
138		Capteur externe de température	2 octets	C,W,T,U	Reçoit des mesures de capteur de température externe, envoie des demandes de lecture périodiques et envoie des mises sous tension.		9.001 température
139	Ligne d'affichage du champ médian 1	Température réelle externe	2 octets	C,W,T,U	Reçoit des mesures de capteur de température externe, envoie des demandes de lecture périodiques et envoie des mises sous tension.		9.001 température
140		Mode chauffage et refroidissement	1 bit	C,W,T,U	Le mode chauffage/ refroidissement est reçu du bus et une demande de lecture est envoyée à la mise sous tension.		1.100 refroidissement/ chauffage
141		Entrée de valeur de consigne	2 octets	C,W	Reçoit la valeur de consigne de température du bus. Lors de la réception de données, l'écran commute immédiatement pour afficher la température réglée. Après le délai, il passe à la température ambiante.		9.001 température

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
142	Ligne d'affichage du champ médian 2	Température réelle externe	2 octets	C,W,T,U	Identique à la ligne d'affichage 1 du champ médian		9.001 température
143		Mode chauffage et refroidissement	1 bit	C,W,T,U			1.100 refroidissement/ chauffage
144		Entrée de valeur de consigne	2 octets	C,W			9.001 température
145	Ligne d'affichage du champ médian 3	Température réelle externe	2 octets	C,W,T,U			9.001 température
146		Mode chauffage et refroidissement	1 bit	C,W,T,U			1.100 refroidissement/ chauffage
147		Entrée de valeur de consigne	2 octets	C,W			9.001 température
148	Ligne d'affichage du champ médian 4	Température réelle externe	2 octets	C,W,T,U			9.001 température
149		Mode chauffage et refroidissement	1 bit	C,W,T,U			1.100 refroidissement/ chauffage
150		Entrée de valeur de consigne	2 octets	C,W			9.001 température

Fonction auxiliaire

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	DPT
133	Fonction auxiliaire	Objet commutation	1 bit	C,T	1.001 commutation
134	Fonction auxiliaire	état de commutation de l'objet	1 bit	C,W	1.001 commutation
133	Fonction auxiliaire	Objet commutation	1 bit	C,T	1.001 commutation
133	Fonction auxiliaire	Objet variation	4 bit	C,T	3.007 variation
133	Fonction auxiliaire	Objet de déplacement	1 bit	C,T	1.008 Ouverture/ fermeture
134	Fonction auxiliaire	Arrêt/pas	1 bit	C,T	1.007 pas
135	Fonction auxiliaire	Dernière direction	1 bit	C,W	1.008 Ouverture/ fermeture
133	Fonction auxiliaire	Position store	1 octet	C,T	5.001 pourcentage (0..100%)
134	Fonction auxiliaire	Position lamelle	1 octet	C,T	
133	Fonction auxiliaire	Objet commutation	1 bit	C,T	1.001 commutation
		Objet forçage de priorité	2 bits		2.001 commande de commutation
		Objet variation	4 bit		3.007 variation
		Objet de valeur	1 octet		5.010 impulsions du compteur
134	Fonction auxiliaire	état de commutation de l'objet	1 bit	C,W	5.001 pourcentage (0..100%)
			2 bits		

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	DPT
		État de forçage de priorité de l'objet État de variation de l'objet État de valeur de l'objet	4 bit 1 octet 2 octets		Valeur flottante 9.xx 8.001 différence d'impulsion 7.001 impulsion
133	Fonction auxiliaire	Objet scénario	1 octet	C,T	17.001 numéro de scénario
133	Fonction auxiliaire	Valeur de variation RVB	3 octets	C,T	232.600 valeur RVB 3 x (0 à 255)
133	Fonction auxiliaire	Valeur de variation RVBB	6 octets	C,T	251.600 DPT couleur RVBB
133	Fonction auxiliaire	Valeur de variation rouge	1 octet	C,T	5.001 pourcentage (0..100%)
134	Fonction auxiliaire	Valeur de variation verte	1 octet	C,T	
135	Fonction auxiliaire	Valeur de variation bleue	1 octet	C,T	
136	Fonction auxiliaire	Valeur de variation blanche	1 octet	C,T	5.001 pourcentage (0..100%)
133	Fonction auxiliaire	Valeur de luminosité	1 octet	C,T	5.001 pourcentage (0..100%)
134	Fonction auxiliaire	Valeur de température de couleur	2 octets	C,T	7.600 température de couleur absolue
137	Fonction auxiliaire	Objet de verrouillage	1 bit	C,W	1.003 activer

Printed in:
Schneider Electric
35 rue Joseph Monier
92500 Rueil Malmaison - France
+ 33 (0) 1 41 29 70 00

Schneider Electric
35 rue Joseph Monier
92500 Rueil-Malmaison
France

+ 33 (0) 1 41 29 70 00

www.se.com

Les normes, spécifications et conceptions pouvant changer de temps à autre, veuillez demander la confirmation des informations figurant dans cette publication.

© – Schneider Electric. Tous droits réservés.

MTN6194-6010S_SW_24_06_14