

Systeme D

Bouton-poussoir KNX, étiquetage dynamique

Universel 1851/1.1a

Bouton-poussoir triple 1854/1.1a

Bouton-poussoir double 1853/1.1a

Bouton-poussoir simple 1852/1.1a

Description de l'application

MTN6191-6010 / MTN6192-6010 / MTN6193-6010 / MTN6194-6010

12/22



Informations légales

La marque Schneider Electric et toutes les marques commerciales de Schneider Electric SE et de ses filiales mentionnées dans le présent manuel sont la propriété de Schneider Electric SE ou de ses filiales. Toutes les autres marques peuvent être des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs.

Ce manuel et son contenu sont protégés par les lois en vigueur relatives au droit d'auteur et ne sont fournis qu'à titre d'information. Aucune partie de ce manuel 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 pour l'utilisation commerciale du manuel ou de son contenu, si ce n'est la licence non exclusive et personnelle de les consulter « tels quels ». Seul un personnel qualifié est autorisé à réaliser les opérations d'installation, d'exploitation, d'entretien et de maintenance sur les produits et l'équipement Schneider Electric.

Étant donné que les normes, spécifications et modèles sont régulièrement modifiés, les informations contenues dans le présent manuel sont susceptibles de changer sans préavis.

Dans la mesure autorisée par la législation en vigueur, Schneider Electric et ses filiales n'assument aucune responsabilité en cas d'erreurs ou d'omissions dans le contenu informatif du présent document ou de conséquences découlant ou résultant de l'utilisation des informations qui y sont contenues.

Marques

Les autres noms de marque ou marques déposées sont la propriété du propriétaire concerné.

Informations de sécurité

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 les 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 danger électrique pouvant entraîner des blessures si les instructions ne sont pas respectées.



Il s'agit du symbole d'alerte de sécurité. Il est utilisé pour alerter sur les risques potentiels de blessures. 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, peut entraîner la mort ou des blessures graves.

Le non-respect de ces instructions peut entraîner 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.

REMARQUE

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

Symboles



Réglages ETS



Informations supplémentaires



Les informations fournies doivent être respectées pour éviter les erreurs de programme ou de données.

Fonctionnement de l'ETS

Conditions préalables pour un fonctionnement sûr

L'ETS est le **logiciel associé au système KNX**. Il 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.

Version d'ETS appropriée



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

Onglets, paramètres et valeurs ETS

Vue d'ensemble - fonctions de réglage

La vue d'ensemble suivante vous aide à comprendre comment accéder aux fonctions.



Bouton	↳ Sélectionner la fonction de bouton	Scénario
	↳ Sélectionner la fonction scénario	Étendu
	↳ Nombre d'objets	Deux
Scénario étendu	↳

Exemple

Signification :

1. Aller d'abord sur l'onglet *Bouton* et régler le paramètre *Sélectionner la fonction de boutons* sur la valeur *Scénario*.
2. D'autres paramètres apparaissent alors dans l'onglet. Vous pouvez les utiliser pour modifier les réglages.
3. Un nouvel onglet s'ouvre également.

Caractéristiques spéciales du logiciel ETS

Rétablissement des réglages par défaut

Bouton *Paramètres par défaut*

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.

Fonctions dépendantes et paramètres

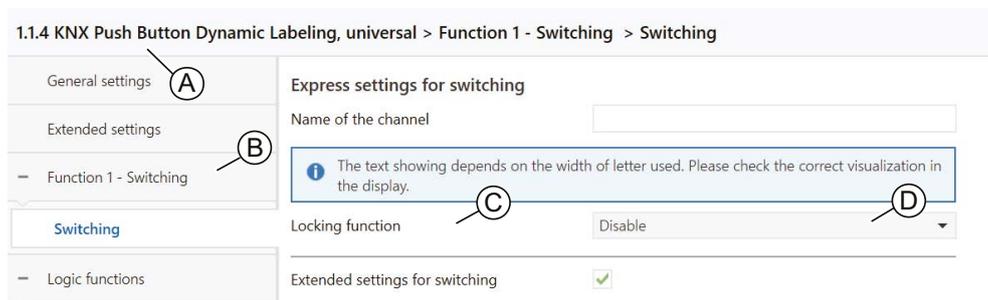
De nombreuses fonctions sont affectées par la manière dont d'autres fonctions sont définies. Cela signifie que les fonctions dépendantes peuvent uniquement être vues et sélectionnées dans l'ETS **lorsque la fonction en amont est activée**.



- 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.

Interface utilisateur

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.



A Nom de l'appareil

B Onglet

C Paramètres

D Champs d'entrée pour les valeurs des paramètres

Composants et environnement de programmation

Cet appareil est mis en service à l'aide d'un logiciel certifié KNX. Les descriptions d'application et techniques sont mises à jour régulièrement et peuvent être trouvées sur Internet.



Cette application peut être exécutée conjointement avec le logiciel ETS.

Objets de groupe dans ETS

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	DPT ETS
1	Fonction 1	Scénario	1 octet	Envoie	18.001 commande de scénario
41	Fonction 1	Objet d'acquiescement	1 bit	Envoie, Reçoit, Met à Jour	1.001 commutation

Les types de point de données (DPT) dans cette application sont pré-réglés.

Adresses de groupe

Comme l'adresse de groupe ne se compose que d'une **séquence de numéros**, il est très important de la décrire brièvement dans l'ETS afin de lui attribuer un nom (généralement la désignation de l'appareil et la fonction de base de l'appareil).

N°	Nom	Fonction d'objet	Description	Adresses de groupe
1	Entrée A	Télégramme de commutation	Activation centrale	11/2/2

Sommaire

Fonctions dépendantes et paramètres	4
1 Pour votre sécurité	9
1.1 Personnel qualifié	9
2 Vue d'ensemble des fonctions	10
3 Réglages généraux	12
3.1 Fonction du bouton	12
3.2 Type d'appareil	12
3.3 Connecter le bouton avec la fonction	13
3.4 Affichage du champ central	13
Texte et/ou icônes	13
Température et texte	14
Objets de groupe	14
4 Réglages étendus	15
4.1 Temporisation de démarrage	15
4.2 État de fonctionnement de l'appareil	15
4.3 Mode nuit	15
Objets de groupe	15
4.4 Mode nettoyage	16
4.5 Mode programmation	16
4.6 Langage d'interface	16
4.7 Paramètres d'affichage	16
Objets de groupe	17
4.8 Indicateur d'orientation	17
Objets de groupe	17
4.9 Fonction de proximité	18
Indication d'état de temporisation d'arrêt	18
Type d'objet de sortie	19
Objets de groupe	19
4.10 Capteur de température interne	20
Objets de groupe	20
5 Fonctions	21
5.1 Commute	21
Fonction de verrouillage	21
Affichage de l'état	21
Réglages étendus pour commutation	22
Configuration des icônes	22
Objets de groupe	22
5.2 Commutation	23
Fonction de verrouillage	23
Réglages étendus pour commutation	23
Affichage de l'état	23
Configuration des icônes	24
Objets de groupe	24
5.3 Variateur	24
Fonction de verrouillage	25
Affichage de l'état	25

	Réglages étendus pour la variation	26
	Configuration des icônes	27
	Objets de groupe	27
5.4	Store	27
	Fonction de verrouillage	28
	Réglages étendus pour le store	28
	Affichage de l'état	29
	Configuration des icônes	30
	Objets de groupe	30
5.5	Fronts avec valeurs 1 bit, 2 bits (priorité), 4 bits, 1 octet	31
	Fonction de verrouillage	31
	Fonction à fronts normale	32
	Fonction Front étendue	35
	Configuration des icônes	45
	Objets de groupe	45
5.6	Fronts avec valeurs 2 octets	46
	Fonction de verrouillage	46
	Fonction à fronts normale	47
	Fonction Front étendue	47
	Affichage de l'état	49
	Configuration des icônes	50
	Objets de groupe	50
5.7	Régulateur linéaire 8 bits	50
	Fonction de verrouillage	51
	Réglage du régulateur linéaire	51
	Affichage de l'état	56
	Configuration des icônes	57
	Objets de groupe	57
5.8	Scénario	57
	Fonction de scénario normale	58
	Fonction de verrouillage	58
	Fonction de scénario étendue	58
	Affichage de l'état	60
	Configuration des icônes	61
	Objets de groupe	61
5.9	Éclairage RVB	62
	Fonction de verrouillage	62
	Actionnement bref et prolongé	63
	Affichage de l'état	64
	Configuration des icônes	64
	Objets de groupe	64
5.10	Commande de la température de couleur	65
	Fonction de verrouillage	65
	Actionnement bref et prolongé	66
	Affichage de l'état	66
	Configuration des icônes	66
	Objets de groupe	67
5.11	Diminution / augmentation de la température	67
	Fonction de verrouillage	68
	Type d'objet	68
	Affichage de l'état	68
	Configuration des icônes	68
	Objets de groupe	69

6	Fonction logique	70
6.1	Portes ET, OU, XOR	70
	ET	70
	OU	71
	XOR	71
	Réglage	71
	Comportement des sorties	72
6.2	Comparateur de seuils	73
6.3	Conversion de format	74
	Objets de groupe	74
7	Tension du bus	75
7.1	Comportement en cas de coupure/rétablissement de la tension du bus	75
7.2	Comportement en cas de coupure de la tension du bus	75
7.3	Mode configuration	75
8	Structure d'affichage des objets	76
9	Vue d'ensemble des objets de groupe	77
	Logique	77
	Fonctions	79
	Autres objets	83
10	Index	85

1 Pour votre sécurité



DANGER

Risque de décharge électrique ou d'arc électrique

Une installation électrique répondant aux normes de sécurité doit être réalisée uniquement par des professionnels compétents. Les professionnels compétents doivent justifier de connaissances approfondies dans les domaines suivants :

- Raccordement aux réseaux d'installation
- Raccordement de différents appareils électriques
- Pose de câbles électriques
- Connexion et établissement des réseaux KNX
- Normes de sécurité, règles et réglementations locales pour le câblage.

Le non-respect de ces instructions peut entraîner la mort ou de graves blessures.

1.1 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.

2 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.

Canal	Niveau 2	Niveau 3
Réglages généraux	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 central	Type d'indication de la ligne 1 – 4
Réglages étendus	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 de l'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 LED
	Fonction de proximité	Comment la fonction de proximité est 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

Canal	Niveau 2	Niveau 3
Fonction 1 – 8	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
		Contrôle de la température de couleur
		Diminution de température
		Augmentation de température
Logique	Fonctions logiques	1ère - 8e fonction logique

Adresses de groupe, objets de groupe

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

[Vue d'ensemble des objets de groupe → 77.](#)

3 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.

Actionnement prolongé et bref

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.

3.1 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

3.2 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 boutons
	1 – 4

3.3 Connecter le bouton avec la fonction

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

Affectation des fonctions par défaut

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

3.4 Affichage du champ central

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



Réglages généraux	Affichage du champ central
	<ul style="list-style-type: none"> Texte seulement Icône seulement Icône + texte Température uniquement Température + texte Non utilisé
	Type d'indication de la ligne 1 – 4
	Description
	Aperçu des icônes
	Icône
	Couleur de l'état de l'icône
	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.

Le texte affiché dépend de la largeur de la lettre utilisée. Vérifiez la visualisation correcte sur l'écran.

Le nombre de lignes que vous pouvez définir dépend du type d'appareil :

- Simple → 1 ligne
- Double → 2 lignes
- Triple → 3 lignes
- Universel → 4 lignes

Icône de variation

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 central 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 central		
	Température uniquement	Température réelle à partir de	Interne/Externe
	Température + Texte		
	(température + texte)	Description de la valeur de consigne	Max. 10 caractères
	(température + texte)	Description du capteur interne/externe	Max. 10 caractères
	(capteur externe)	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
			Chauffage
		Mode commande	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 la température → 67](#)), 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'écran du champ central affiche « -- °C ».

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

Mode commande Le mode de contrôle est une information de 1 bit. Si vous sélectionnez Chauffage, la couleur d'affichage devient rouge. Avec le 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 le chapitre [Vue d'ensemble des objets de groupe → 77](#)

4 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

4.1 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.

4.2 État de fonctionnement de l'appareil

Envoi cyclique signal direct

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.

4.3 Mode nuit

Mode jour et nuit

Vous pouvez régler la commutation en mode jour et nuit via l'objet d'*Entrée en 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 → 77](#).

4.4 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.

Réglage du temps pour le mode nettoyage

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

4.5 Mode programmation

Activation du 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).

4.6 Langage d'interface

Définissez votre langage d'interface.



Réglages étendus	Langage d'interface	
		Anglais
		Allemand
		Espagnol
		Français
		Italien

4.7 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	✓
	Niveau de rétroéclairage en veille	5 – 100 % Inchangé
	Écran de veille	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	Désactiver / 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.

Mode Écran de veille

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).

Délai de mise en veille

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.

Délai

L'appareil s'active d'abord en veille, puis passe en mode normal avec une temporisation prédéfinie ou si vous appuyez sur un bouton.

de passage de l'état de veille à l'état normal

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.

Affichage de la température ambiante

Pour en savoir plus, voir [Fonction de proximité → 18](#).

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 → 77](#).

4.8 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	
	Désactiver / Visible en mode nuit / Toujours visible	
	Couleur de la LED	Blanc chaud / froid
	Luminosité de la LED	0 – 100 %

Objets de groupe

Voir [Vue d'ensemble des objets de groupe → 77](#).

4.9 Fonction de 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 de 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 OR.

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'acquiescement 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

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 → 16](#)), 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 de 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 de l'objet de sortie	Aucun objet
		1 bit
		1 octet

Envoyer la valeur de sortie de manière cyclique

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 → 77](#).

4.10 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		Désactiver / 0,1 – 2 K
Envoi cyclique de la température		0 – 255, unité = 1 min, 0 = inactif

Compensation du capteur interne

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 réelle = température mesurée + valeur de compensation.

Unité de température

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 :

Envoyer la température lorsque

- **Différence de température**

le résultat change de

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.

Envoi cyclique de la température

- **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 → 77](#).

5 Fonctions

5.1 Commute

Avec la fonction *Commute*, un 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	Désactiver
		Verrouillage = 1 / Déverrouillage = 0
		Verrouillage = 0 / Déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Aucun
		Afficher l'icône de verrouillage
	Comment l'affichage d'état est-il déclenché ?	Commutation/valeur 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 Actionner = Off / Relâcher = On Toujours allumés = Off Toujours allumés = On
	Réglages étendus pour commutation	✓

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 valeurs : 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage).

Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout. Si vous sélectionnez *Désactiver*, la fonction de verrouillage devient inactive.

Affichage de l'état

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

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencher	Remarque
Commutation/valeur 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 = On 0 = Off en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencher	Remarque
Objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur de retour de l'objet externe est 1 octet, la valeur > 0 = On et la valeur 0 = Off.
Actionner = On / Relâcher = Off	État du bouton actionné = On État du bouton relâché = Off Actionner = Off / Relâcher = On : 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

Nombre d'objets	Vous pouvez sélectionner 2 objets. Vous pouvez spécifier le type d'objet de chaque objet.
Envoi ON et OFF	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 tour à tour.
Envoi des valeurs	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 seulement Icône + Nom du canal Aucune icône
	Aperçu des icônes	
	Icône du statut activé	
	Couleur du statut activé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
	Aperçu des icônes	
	Icône du statut désactivé	
	Couleur du statut désactivé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Objets de groupe

Voir [Vue d'ensemble des objets de groupe → 77](#).

5.2 Commutation

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

Vous pouvez modifier et étendre la fonction *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	Désactiver Verrouillage = 1 / Déverrouillage = 0 Verrouillage = 0 / Déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Aucun Afficher l'icône de verrouillage
	Comment l'affichage d'état est-il déclenché ?	Commutation/valeur objet A/B = On/Off Objet d'acquittement d'état 1 bit Objet d'acquittement d'état 1 octet Actionner = On / Relâcher = Off Actionner = Off / relâcher = On Toujours allumés = Off Toujours allumés = On
	Réglages étendus pour commutation	✓

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 valeurs : 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage).

Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout. Si vous sélectionnez *Désactiver*, la fonction de verrouillage devient inactive.

Réglages étendus pour commutation

1 bit, 1 octet fonctions de boutons, nombre d'objets

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.

Affichage de l'état

Dans le réglage par défaut, l'affichage de l'état est déclenché par l'*objet d'acquittement d'état 1 bit*.

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencher	Remarque
Commutation/valeur 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 = On 0 = Off en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur de retour de l'objet externe est 1 octet, la valeur > 0 = On et la valeur 0 = Off.
Actionner = On / Relâcher = Off	État du bouton actionné = On État du bouton relâché = Off Actionner = Off / relâcher = On : 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 seulement Icône + Nom du canal Aucune icône
	Aperçu des icônes	
	Icône du statut activé	
	Couleur du statut activé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
	Aperçu des icônes	
	Icône du statut désactivé	
	Couleur du statut désactivé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Objets de groupe

Voir [Vue d'ensemble des objets de groupe → 77](#).

5.3 Variateur

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 de variation
- Déclencher l'affichage de l'état



Fonction X - Variation	Réglages express pour la variation	
Variateur	Nom du canal	12 octets autorisés
	Fonction de verrouillage	Désactiver Verrouillage = 1 / Déverrouillage = 0 Verrouillage = 0 / Déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Aucun Afficher l'icône de verrouillage
	Comment l'affichage d'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 Actionner = Off / Relâcher = On Actionnement prolongé = On / Relâcher = Off Toujours allumés = Off Toujours allumés = On
	Réglages étendus pour la variation	✓

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 valeurs : 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage).

Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout. Si vous sélectionnez *Désactiver*, la fonction de verrouillage devient inactive.

Affichage de l'état

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

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencher	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 = On 0 = Off 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 de retour de l'objet externe est 1 octet, la valeur > 0 = On et la valeur 0 = Off.
Actionner = On / Relâcher = Off	État du bouton actionné = On État du bouton relâché = Off Actionner = Off / Relâcher = On : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencher	Remarque
Actionnement prolongé = On / Relâcher = Off	État d'actionnement prolongé = On État du bouton relâché (ou actionnement bref) = Off
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.

Réglages étendus pour la variation



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

Commande de variation simple

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.

Niveaux d'intensité

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.

Envoi cyclique

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

Commande de variation double

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*.

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 seulement Icône + Nom du canal Aucune icône
	Aperçu des icônes	
	Icône du statut activé	
	Couleur du statut activé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
	Aperçu des icônes	
	Icône du statut désactivé	
	Couleur du statut désactivé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Objets de groupe

Voir [Vue d'ensemble des objets de groupe → 77](#).

5.4 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	Désactiver Verrouillage = 1 / Déverrouillage = 0 Verrouillage = 0 / Déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Aucun Afficher l'icône de verrouillage
	Direction du mouvement du store	Ouverture/fermeture

	Comment l'affichage d'état est-il déclenché ?	Objet d'acquiescement d'état 1 bit Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet Actionner = On / Relâcher = Off Actionner = Off / Relâcher = On
		Actionnement prolongé = On / Relâcher = Off Toujours allumés = Off Toujours allumés = On
	Réglages étendus	✓
	pour store	

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 valeurs : 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage). Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout. Si vous sélectionnez *Désactiver*, la fonction de verrouillage devient inactive.

Réglages étendus pour le store



Fonction X - Store	Réglages étendus pour le store	✓
Store	Sens de déplacement du store	Ouverture Fermeture Ouverture/fermeture
		Déplacement avec valeurs de positionnement
	Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms

Commande double 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 le store	✓
Store	Sens de déplacement 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.

Commande simple 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.

Pause pour changement de direction des lamelles

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 le 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*.

Déplacer le store avec des 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.

Position store et position lamelles

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.

Nombre de positionnements

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	<i>Réglages étendus pour variation</i>	
Store	Direction du mouvement du store	Déplacement avec valeurs de positionnement
	Nombre de positionnements	1 (actionnement bref)
	Type de valeurs de position	Déplacer le store avec valeurs de positionnement
	Nombre de positionnements	0 – 100%
	Position 1/2 du store	0 – 255
	Position 1/2 des lamelles	

Vous envoyez les valeurs pour les positions via les objets 1 octet *Position du store* et *Position des lamelles*.

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

Affichage de l'état

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

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencheur	Remarque
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = On 0 = Off en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur de retour de l'objet externe est 1 octet, la valeur > 0 = On et la valeur 0 = Off.
Actionner = On / Relâcher = Off	État du bouton actionné = On État du bouton relâché = Off Actionner = Off / relâcher = On : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	État d'actionnement prolongé = On État du bouton relâché (ou actionnement bref) = Off
Toujours allumés = Off/On :	L'icône est toujours Off/On.



Si l'actionneur du store renvoie l'acquiescement pour la position actuelle du store, il est possible d'afficher l'information indiquant si le store est complètement ouvert. L'acquiescement d'état peut être évalué via la *valeur d'objet d'acquiescement 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	Icône seulement Icône + Nom du canal Aucune icône
	Aperçu des icônes	
	Icône du statut activé	
	Couleur du statut activé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune
	Aperçu des icônes	
	Icône du statut désactivé	
	Couleur du statut désactivé	Blanc Vert Bleu Rouge Orange Jaune

Objets de groupe

Voir [Vue d'ensemble des objets de groupe → 77](#).

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

La fonction *Front* pour 1 bit, 2 bits, 4 bits 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 bits (commandes de forçage de priorité), 4 bits (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 Front → 40](#).



Fonction X - Fronts	<i>Réglages express pour les fronts 1 bit, 2 bits, 4 bits, 1 octet</i>	
Fronts avec valeurs 1 bit, 2 bits, 4 bits, 1 octet	Nom du canal	12 octets autorisés
	Fonction de verrouillage	Désactiver Verrouillage = 1 / Déverrouillage = 0 Verrouillage = 0 / Déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Aucun Afficher l'icône de verrouillage
	Type de l'objet A	1 bit 2 bits (forçage de priorité) 4 bits 1 octet (0 - 100 %) 1 octet (0 - 255)
	Action lors de l'actionnement	Envoi valeur 1
	Action lors du relâchement	Envoi valeur 2 Commute Envoie sa valeur Aucune
	Comment l'affichage d'état est-il déclenché ?	Commutation/valeur objet A/B = On/Off Objet d'acquiescement d'état 1 bit Objet d'acquiescement d'état 1 octet Actionner = On / Relâcher = Off Actionner = Off / relâcher = On Toujours allumés = Off Toujours allumés = On
	Réglages étendus pour le store	

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 valeurs : 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage).

Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout. Si vous sélectionnez *Désactiver*, 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

Actions pour la « Fonction Front normale »

Vous pouvez régler les actions suivantes.

Valeur : *Envoie [valeur]*

Envoie la valeur en question une fois et arrête l'envoi cyclique.

Valeur : *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.

Valeur : *Bascule*

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.

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 l'objet a envoyé ou reçu en dernier la valeur 1, la valeur 2 sera envoyée ensuite ; autrement, la valeur 1 sera envoyée.

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.

Valeur : *Aucun*

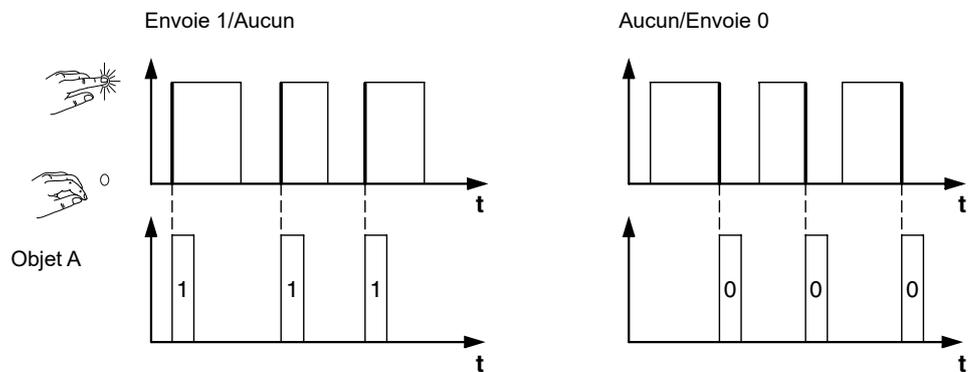
Aucune action n'est effectuée

Principe de la fonction à fronts normale

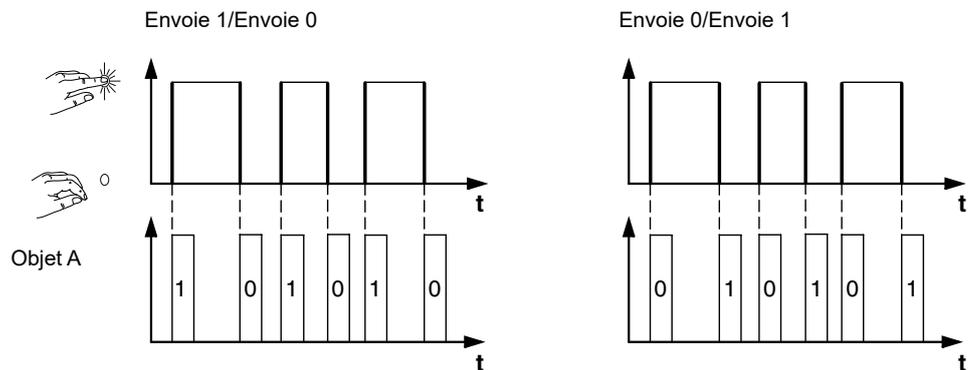
En utilisant les diagrammes suivants, vous pouvez voir comment la fonction à fronts se comporte lors de l'actionnement ou du relâchement d'un bouton.

	Actionnement du bouton
	Relâchement du bouton
Objet A	Envoie des télégrammes
Envoie 1/ Aucun	Action lors de l'actionnement/action lors du relâchement

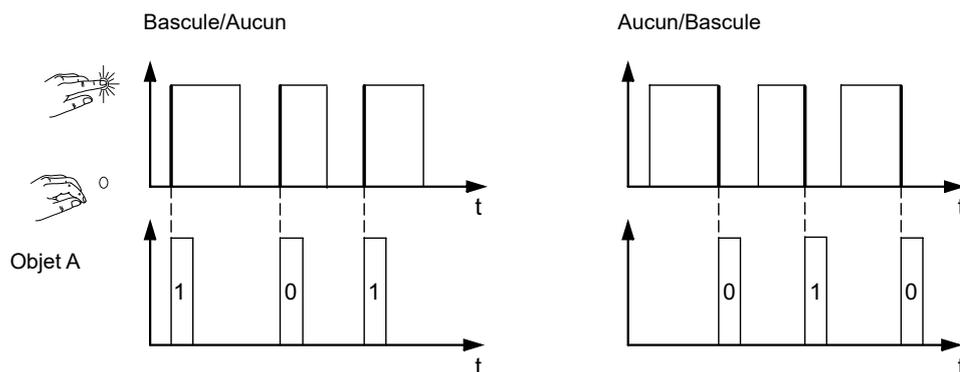
Exemple 1 Objet A = 1 bit



Exemple 2 Objet A = 1 bit

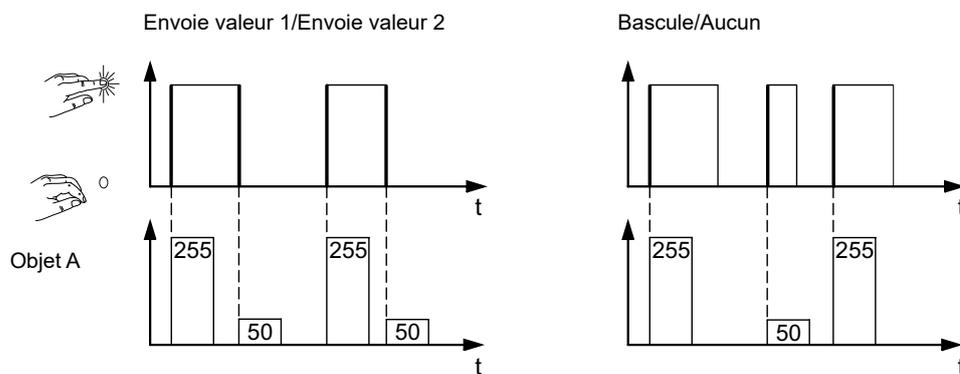


Exemple 3 Objet A = 1 bit



Exemple 4 Objet A = 1 octet en continu 0-255

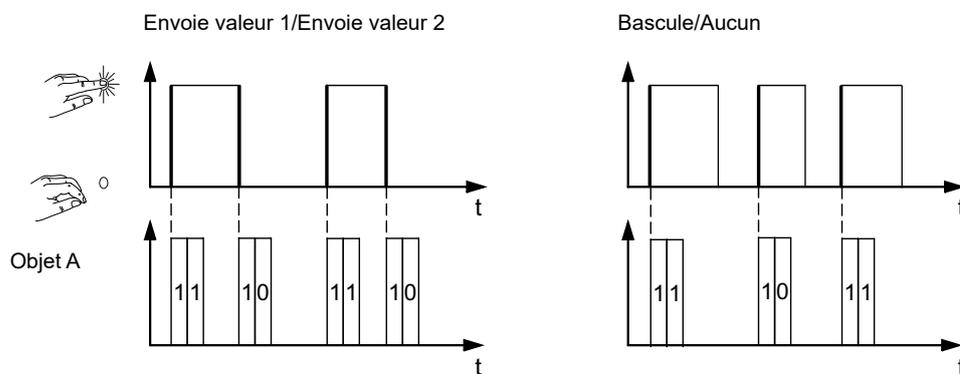
Valeur 1 = 255
 Valeur 2 = 50



Exemple 5 Objet A = 2 bits (forçage de priorité)

Dispositif d'homme mort
 Basculer forçage de priorité

Valeur 1 = 11 (allumer de force)
 Valeur 2 = 10 (éteindre de force)



Dispositif d'homme mort

Basculement avec forçage de priorité

Fonction Front étendue

La fonction Front étendue vous offre un éventail de fonctions encore plus large. En plus de la fonction Front 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.



Fonction X - Fronts	Réglages étendus pour fronts	✓
Fronts avec valeurs 1 bit, 2 bits, 4 bits, 1 octet	Type d'objet A/B	1 bit 2 bits (forçage de priorité) 4 bits 1 octet (0 - 100 %) 1 octet (0 - 255)
Fronts 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	Voir Actions pour la fonction Front étendue → 36
	Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte	
	Valeur 1/2	Allumer de force (11) Éteindre de force (10) Supprimer le forçage de priorité (00) ou Arrêt variation plus sombre Vers 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 variation plus clair Vers 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	Base * facteur

- 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.

Valeur : *Envoie [valeur] immédiatement puis cycliquement*

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).

Valeur : *Envoie [valeur] seulement cycliquement*

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. Vous pouvez utiliser cette fonction pour surveiller le fonctionnement du poussoir, par exemple.

Valeur : *Définit valeur objet sur [valeur] (lecture seule)*

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.

Valeur : *Bascule*

Envoie les valeurs définies en alternance. Le basculement est également commandé par le bus.

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.

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 l'objet a envoyé ou reçu en dernier la valeur 1, la valeur 2 sera ensuite envoyée pour l'action suivante ; autrement, la valeur 1 sera envoyée.

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.

Valeur : *Bascule, envoie 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 (voir *Bascule*).

Valeur : *Bascule, envoie seulement 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 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 *Bascule*).

Valeur : *Bascule 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 *Bascule*). Si vous souhaitez que la valeur soit lue par visualisation, par exemple, vous devez paramétrer le drapeau Lire pour cet objet.

Valeur : *Bascule cycliquement, envoie immédiatement puis cycliquement*

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 *Bascule*).

Vous pouvez utiliser cette fonction pour commuter cycliquement entre les scénarios d'éclairage, par exemple.

Valeur : *Bascule cycliquement, envoi seulement cycliquement*

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 *Bascule*).

Valeur : *Bascule cycliquement 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 basculée cycliquement et la nouvelle valeur est écrite dans l'objet (voir *Bascule*). Si vous souhaitez que la valeur soit lue par visualisation, par exemple, vous devez paramétrer le drapeau Lire pour cet objet.

Valeur : *Envoie sa valeur* (pas pour le 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 poussoir et cette valeur est envoyée si nécessaire.

Valeur : *Envoie sa valeur immédiatement puis cycliquement* (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 : *Augmente cycliquement la valeur d'objet actuelle de la valeur 1* (pour 1 octet seulement)

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.

Exemple

- Valeur objet actuelle = 255
- Valeur 1 = 5
- Valeur envoyée suivante = 4

Si, par exemple, vous augmentez la valeur objet actuelle 255 de la valeur 5, la valeur 4 est envoyée.

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.

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.

Valeur : Réduit cycliquement la valeur d'objet actuelle de la valeur 2 (pour 1 octet seulement)

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.

- Valeur objet actuelle = 0
- Valeur 1 = 5
- Valeur envoyée suivante = 250

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.

Si vous souhaitez réduire les valeurs seulement dans une direction et seulement jusqu'à une valeur minimale, sélectionnez la fonction *Régulateur linéaire 8 bits* avec les valeurs limites.

Valeur : Envoie [valeur 1] puis [valeur 2] après une durée de cycle

La valeur 1 est envoyée immédiatement et la valeur 2 est envoyée après une durée de cycle, qu'une durée 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.

Valeur : Aucun (arrête 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.

Valeur : Aucun (arrêt après écoulement du temps de cycle actuel)

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.

Valeur : 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*.

Paramètres par objet

Exemples d'application pour la fonction Front

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

Diagramme séquentiel
 « Fonction Front étendue »

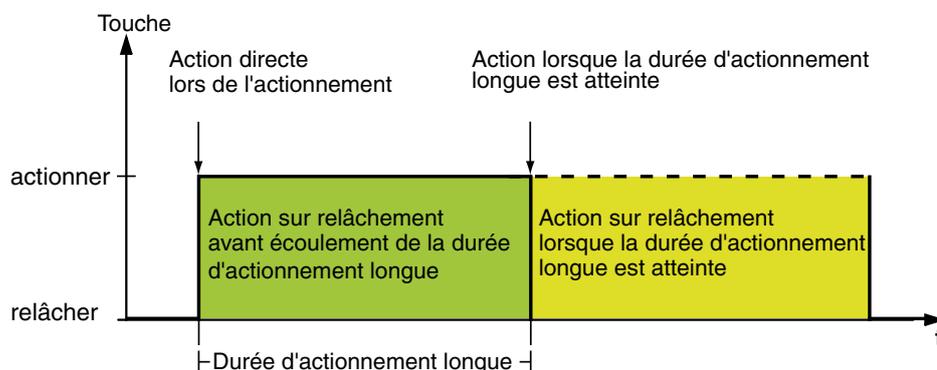
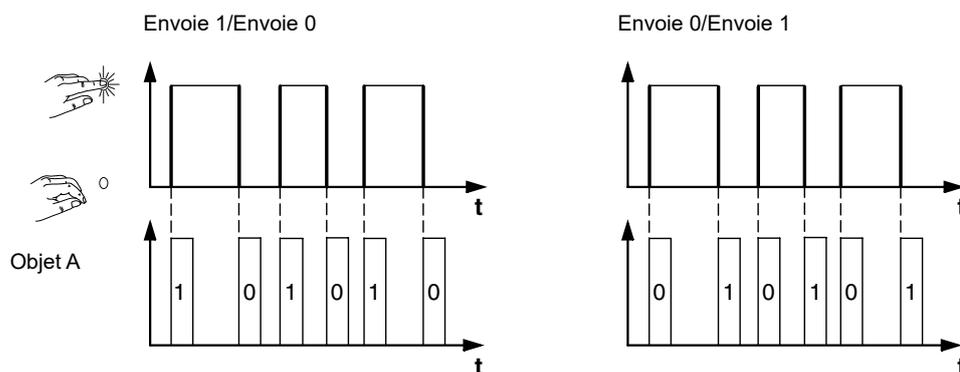


Diagramme séquentiel
 « Fonction Front normale »

Objet A = 1 bit



	Actionnement du bouton
	Relâchement du bouton
Objet A	Envoie des télégrammes
Envoie 1/ Envoie 0	Action lors de l'actionnement/action lors du relâchement

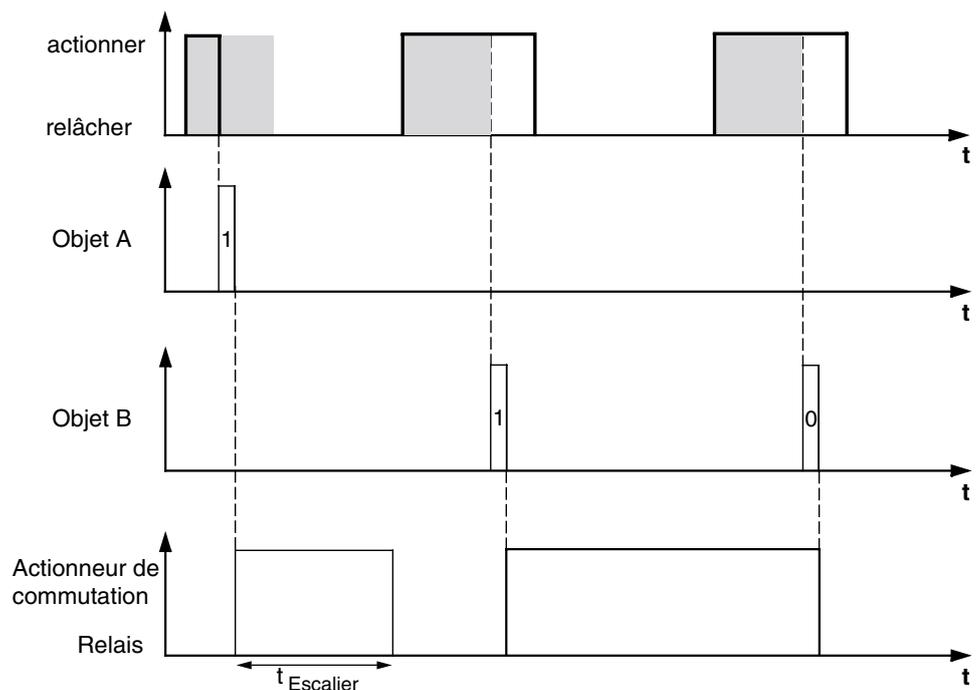
Exemple d'application pour le nettoyage de la cage d'escalier

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 verrouillage de l'actionneur de commutation.



Exemple d'application pour le réglage de la lumière d'escalier

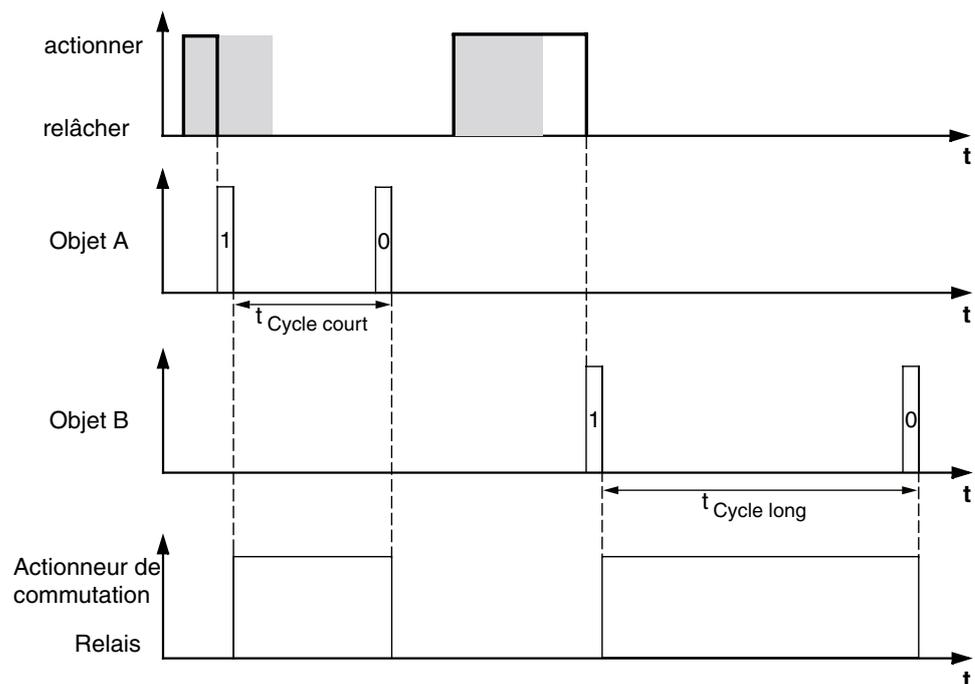
Durée de la lumière d'escalier brève et longue

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.



Exemple d'application pour la commutation de l'éclairage défini

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 = com-
mute
 - 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'action-
neur de commutation.

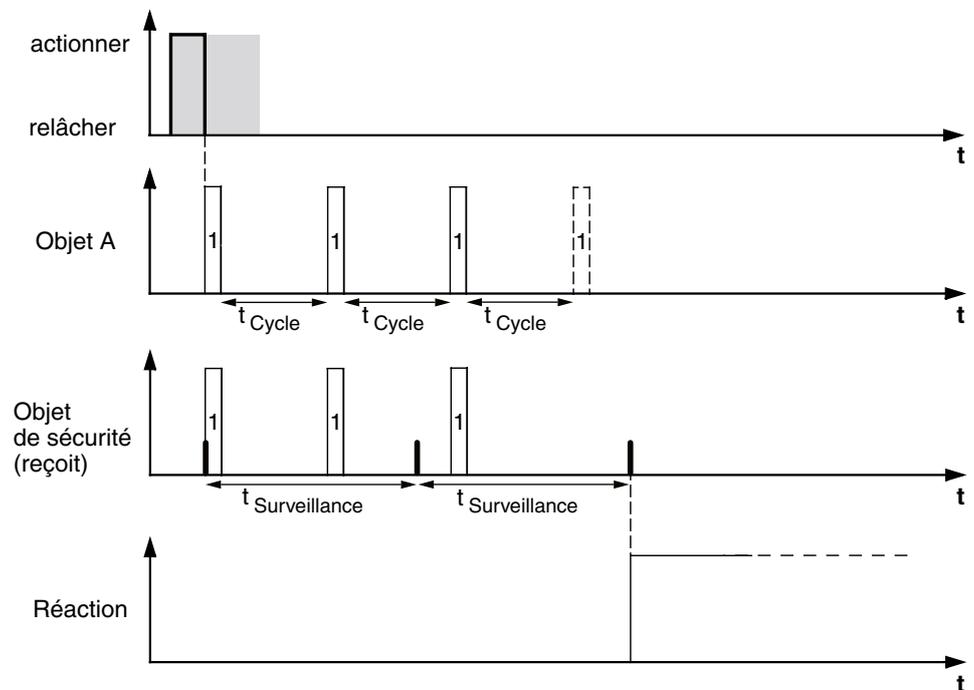
Exemple d'application pour le
réglage de la protection antivol

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 = En-
voie 1 immédiatement puis cycl. (10 min)
 - Autres actions : Aucune modif.

Connectez l'objet A à un objet qui écoute les télégrammes de manière cyclique
(p. ex. un objet de sécurité). Le temps de surveillance défini sur l'objet de sécurité
doit être supérieur au temps de cycle du poussoir. Si l'objet de sécurité ne reçoit
aucun télégramme du poussoir durant cette période, une réaction paramétrable
sera activée (p. ex. canal allumé).



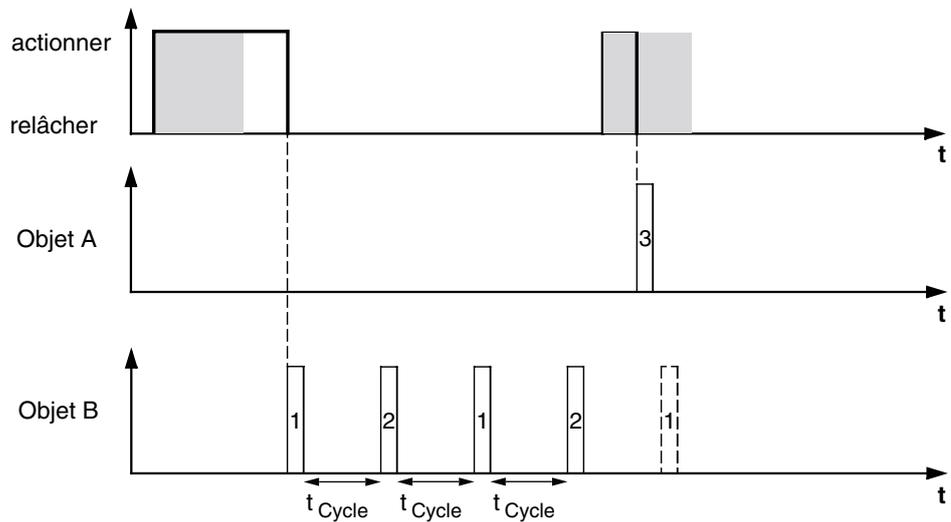
Exemple d'application pour l'éclairage à effets spéciaux

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, envoie 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.



Affichage de l'état

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

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencheur	Remarque
Commutation/valeur 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 = On 0 = Off 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 de retour de l'objet externe est 1 octet, la valeur > 0 = On et la valeur 0 = Off.
Actionner = On / Relâcher = Off	État du bouton actionné = On État du bouton relâché = Off Actionner = Off / relâcher = On : 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 seulement 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](#) → 77.



Commande simple

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.

5.6 Fronts avec valeurs 2 octets

Avec la fonction Front, 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.

- Envoyer les 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
- 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



Fonction X - Fronts	Réglages express pour fronts 2 octets	
Fronts 2 octets	Nom du canal	12 octets autorisés
	Fonction de verrouillage	Désactiver Verrouillage = 1 / Déverrouillage = 0 Verrouillage = 0 / Déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Aucun Afficher l'icône de verrouillage
	Action lors de l'actionnement	Envoi valeur 1 Envoi valeur 2
	Action lors du relâchement	Envoie sa valeur Aucune
	Comment l'affichage d'état est-il déclenché ?	Objet d'acquiescement d'état 1 bit Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet Actionner = On / Relâcher = Off Actionner = Off / relâcher = On Toujours allumés = Off Toujours allumés = On
	Réglages étendus pour fronts 2 octets	

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 valeurs : 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage).

Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout. Si vous sélectionnez *Désactiver*, la fonction de verrouillage devient inactive.

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



Fronts avec valeurs de fronts	Type d'objet
2 octets	Virgule flottante Entier avec signe (-32 768...32 767) 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 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.

Actions pour la fonction à fronts normale

Vous pouvez régler les actions suivantes.

Valeur : *Envoie valeur 1*

Envoie la valeur 1 et arrête l'envoi cyclique.

Valeur : *Envoie valeur 2*

Envoie la valeur 2 et arrête l'envoi cyclique.

Valeur : *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.

Valeur : *Aucun*

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

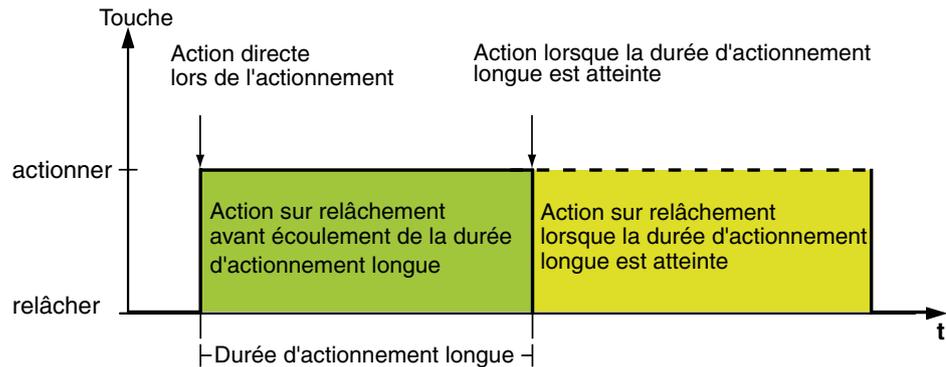


Fonction X - Fronts	Réglages étendus pour fronts	✓
Fronts 2 octets	Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms
Fronts objet A/B	Action directe lors de l'actionnement	Envoie valeur 1 Envoie valeur 1 immédiatement puis cycliquement
	Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé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

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. 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.



- 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.

Actions pour la fonction à fronts étendue

Vous pouvez sélectionner jusqu'à 2 valeurs.

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

Vous pouvez régler les actions suivantes.

Valeur : *Envoie [valeur]*

Envoie la valeur en question une fois et arrête l'envoi cyclique.

Valeur : *Envoie [valeur] immédiatement puis cycliquement*

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.

Valeur : *Envoie [valeur] seulement cycliquement*

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.

Valeur : *Définit valeur objet sur [valeur] (lecture seule)*

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.

Valeur : *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.

Valeur : *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.

Valeur : *Aucun (arrête 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.

Valeur : *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*.

Affichage de l'état

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

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencher	Remarque
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = On 0 = Off 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 de retour de l'objet externe est 1 octet, la valeur > 0 = On et la valeur 0 = Off.
Actionner = On / Relâcher = Off	État du bouton actionné = On État du bouton relâché = Off Actionner = Off / relâcher = On : 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 seulement 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 → 77](#).

5.7 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 le bouton de 2 façons.

- Envoyer une valeur à chaque actionnement de bouton. Appuyez 5 fois sur le bouton 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.

Dans le réglage par défaut, la valeur objet est augmentée de la valeur 10 si vous relâchez le bouton avant que la durée d'actionnement prolongé se soit écoulée.

Paramètre Vous pouvez sélectionner les fonctions suivantes.

- Régulateur linéaire avec ou sans valeurs limites
- Largeur de pas du régulateur linéaire
- Augmenter ou réduire les valeurs par actionnement de bouton
- 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	
Nom du canal	12 octets autorisés		
Fonction de verrouillage	Désactiver Verrouillage = 1 / Déverrouillage = 0 Verrouillage = 0 / Déverrouillage = 1		
Indication du comportement lors du verrouillage	Aucun Afficher l'icône de verrouillage		
Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms		
Fonction régulateur linéaire	Avec valeurs limite	Sans valeur limite	
Action directe lors de l'actionnement	Envoi valeur 1, puis augmentation cyclique par largeur de pas Envoi valeur 2, puis réduction cyclique par largeur de pas		
Action sur relâchement avant écoulement de l'ac- tionnement prolongé	Augmenter la valeur objet actuelle cycliquement Augmenter la valeur objet actuelle une fois		Augmenter la valeur objet actuelle cycliquement Augmenter la valeur objet actuelle une fois
Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte	Réduire la valeur objet actuelle cycliquement Réduire la valeur objet actuelle une fois		Réduire la valeur objet actuelle cycliquement Réduire la valeur objet actuelle une fois
Action sur relâchement lorsque la durée d'actionne- ment prolongé est atteinte	Inverser le sens de glissement et envoyer cycliquement Pas à pas vers les valeurs limites puis retour Augmenter pas à pas dans les limites définies Diminuer pas à pas dans les limites définies		Inverser le sens de glissement et envoyer cycliquement Aucun (arrête 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.

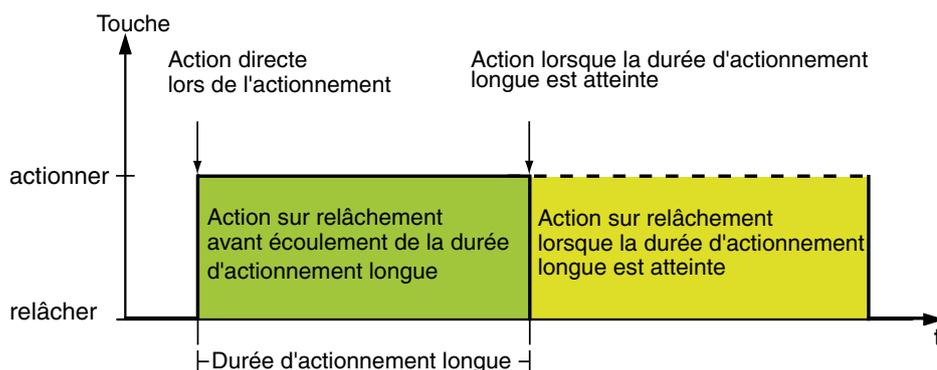
Le bouton est verrouillé avec l'*Objet de verrouillage du bouton* 1 bit avec les valeurs 1 (verrouillage) et 0 (déverrouillage). Vous pouvez inverser l'envoi de valeurs : 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage).

Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout. Si vous sélectionnez *Désactiver*, 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.

- 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 vous actionnez le bouton et le maintenez 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 choisir entre une seule action et des actions répétées de manière cyclique.



- 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 valeurs limites**.

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 valeurs 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 *Augmenter la valeur objet actuelle cycliquement*, 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 pas à pas dans 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.



- 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.

Actions pour le régulateur linéaire

Vous pouvez régler les actions suivantes.

Valeur : *Envoi valeur 1, puis augmentation cyclique par largeur de pas*

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.

Exemple

- Valeur limite 1 = 10
- Valeur limite 2 = **55**
- Largeur de pas = 10
- Valeurs envoyées : 10, 20, 30, 40, 50, **55**, 10, 20, ...

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.

Valeur : *Envoi valeur 2, puis réduction cyclique par largeur de pas*

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.

Exemple

- Valeur limite 1 = **15**
- Valeur limite 2 = 50
- Largeur de pas = 10
- Valeurs envoyées : 50, 40, 30, 20, **15**, 50, 40, ...

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.

Valeur : *Augmenter la valeur objet actuelle cycliquement*

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.

Exemple

- Valeur limite 1 = 10
- Valeur limite 2 = **55**
- Largeur de pas = 10
- Valeurs envoyées : 10, 20, 30, 40, 50, **55**, 10, 20, ...



Si vous utilisez des valeurs limites pour cette action, vous devez paramétrer le drapeau **Écrire**. Vous devez également paramétrer une deuxième action pour réduire à nouveau les valeurs. L'action *Réduire la valeur objet actuelle cycliquement* 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 le sens de glissement et envoyer cycliquement* pour augmenter et réduire les valeurs en alternance.

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.

Exemple

- Largeur de pas = 10
- Valeurs envoyées : ... 230, 240, 250, **0**, 10, 20 ...

La valeur 255 est seulement envoyée si elle est atteinte avec la largeur de pas sélectionnée.

Valeur : *Augmenter la valeur objet actuelle une fois*

La valeur objet actuelle est augmentée une fois de la largeur de pas paramétrée. Tous les temps de cycle actifs sont terminés.

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.

- Valeur limite 1 = 10
- Valeur limite 2 = **55**
- Largeur de pas = 10
- Valeurs envoyées : 10, 20, 30, 40, 50, **55**



Si vous utilisez des valeurs limites pour cette action, vous devez paramétrer le drapeau **Écrire**. Vous devez également paramétrer une deuxième action pour réduire à nouveau les valeurs. L'action *Réduire la 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 vers les valeurs limites puis retour* pour augmenter et réduire les valeurs pas à pas.

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.

Exemple

- Largeur de pas = 10
- Valeurs envoyées : ... 230, 240, 250, **0**, 10, 20 ...

La valeur 255 est seulement envoyée si elle est atteinte avec la largeur de pas sélectionnée.

Valeur : *Réduire la valeur objet actuelle cycliquement*

La valeur objet actuelle est réduite cycliquement de la largeur de pas paramétrée.

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 *Augmenter la valeur objet actuelle cycliquement* 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 le sens de glissement et envoyer cycliquement* pour augmenter et réduire les valeurs en alternance.

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.

Exemple

- Largeur de pas = 10
- Valeurs envoyées : ... 25, 15, 5, **255**, 245, 235 ...

La valeur 0 est seulement envoyée si elle est atteinte avec la largeur de pas sélectionnée.

Valeur : Réduire la valeur objet actuelle une fois

La valeur objet actuelle est réduite une fois de la largeur de pas paramétrée. Tous les temps de cycle actifs sont terminés.

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 *Augmenter la 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 vers les valeurs limites puis retour* pour augmenter et réduire les valeurs pas à pas.

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.

Exemple

- Largeur de pas = 10
- Valeurs envoyées : ... 25, 15, 5, **255**, 245, 235 ...

La valeur 0 est seulement envoyée si elle est atteinte avec la largeur de pas sélectionnée.

Valeur : Inverser le sens de glissement et envoyer cycliquement

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.

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.

Exemple

- 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

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.

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.

Exemple

Largeur de pas 50

Envoi cyclique : 50, 100, 150, 200

Envoi cyclique suivant : 150, 100, 50

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.

Valeur : *Pas à pas vers les valeurs limites puis retour*

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.

Exemple

- 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 : *Augmenter pas à pas dans les limites définies*

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.

Exemple

- Valeur limite 1 = 10
- Valeur limite 2 = 55
- Largeur de pas = 10
- Valeurs envoyées : 10, 20, 30, 40, **50**, 10, 20 ...

Valeur : *Diminuer pas à pas dans les limites définies*

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.

Exemple

- Valeur limite 1 = **15**
- Valeur limite 2 = 50
- Largeur de pas = 10
- Valeurs envoyées : 50, 40, 30, **20**, 50, 40 ...

Valeur : *Aucun (arrête l'envoi cyclique)*

Aucune action n'est effectuée et tous les temps de cycle actifs sont arrêtés.

Valeur : *Aucune modif.*

Aucune action n'est effectuée et tous les temps de cycle actifs sont poursuivis.

Affichage de l'état

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

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

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 = On 0 = Off 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 de retour de l'objet externe est 1 octet, la valeur > 0 = On et la valeur 0 = Off.
Actionner = On / Relâcher = Off	État du bouton actionné = On État du bouton relâché = Off Actionner = Off / relâcher = On : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	État d'actionnement prolongé = On État du bouton relâché (ou actionnement bref) = Off
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 seulement 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 → 77](#).

5.8 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.

Appeler les 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.



Fonction X - Scénario		
<i>Réglages express pour scénario</i>		
Scénario	Nom du canal	12 octets autorisés
	Fonction de verrouillage	Désactiver Verrouillage = 1 / Déverrouillage = 0 Verrouillage = 0 / Déverrouillage = 1
	Indication du comportement lors du verrouillage	Aucun Afficher l'icône de verrouillage
	Adresse de scénario	0 – 63
	Comment l'affichage d'état est-il déclenché ?	Objet d'acquiescement d'état 1 bit Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet Actionner = On / Relâcher = Off Actionner = Off / Relâcher = On Actionnement prolongé = On / Relâcher = Off Toujours allumés = Off Toujours allumés = On
Réglages étendus pour scénario		

Réglages

Dans les réglages express pour scénario, 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 valeurs : 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage).

Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout. Si vous sélectionnez *Désactiver*, la fonction de verrouillage devient inactive.

Fonction de scénario étendue

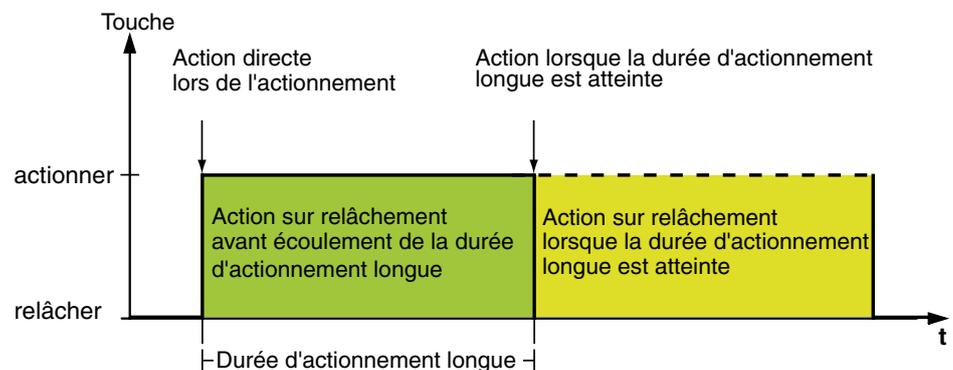
La fonction de scénario étendue vous offre un éventail de fonctions encore plus large. Vous pouvez régler la durée de l'actionnement prolongé d'un bouton. Le réglage par défaut de la durée est de 600 ms.



Fonction X - Scénario	Réglages étendus pour fronts	✓
	Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms
Objet scénario A/B	Nombre d'objets	1 2
	Action directe lors de l'actionnement	
	Action sur relâchement avant écoulement de l'actionnement prolongé	Envoie valeur 1 Envoie valeur 2 Bascule Bascule, envoi immédiatement puis cycliquement
	Action lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte	Envoie valeur 1 puis valeur 2 après un temps de cycle Aucun (arrête l'envoi cyclique)
	Action sur relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongé est atteinte	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	Facteur × base

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 sélectionner 2 valeurs pour l'adresse de scénario de chaque objet du 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.



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

Actions pour la fonction étendue
« Scénario »

Vous pouvez régler les actions suivantes.

Valeur : *Envoi valeur 1*

Envoie la valeur 1 en question une fois et arrête l'envoi cyclique.

Valeur : *Envoi valeur 2*

Envoie la valeur 2 en question une fois et arrête l'envoi cyclique.

Valeur : *Bascule*

Envoie les valeurs définies en alternance. Le basculement n'est pas commandé par le bus. Les télégrammes reçus ne sont pas évalués.

Valeur : *Commute cycliquement, envoie 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. Le basculement n'est pas commandé par le bus. Les télégrammes reçus ne sont pas évalués.

Valeur : *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.

Valeur : *Aucun (arrête l'envoi cyclique)*

Aucune action n'est effectuée et tous les temps de cycle actifs sont arrêtés.

Valeur : *Aucune modif.*

Aucune action n'est exécutée et tout temps de cycle actif est maintenu.

Pour chaque objet de scénario, un onglet supplémentaire est disponible sous l'onglet Fonction :

Affichage de l'état

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

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

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.

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencheur	Remarque
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 = On 0 = Off 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 de retour de l'objet externe est 1 octet, la valeur > 0 = On et la valeur 0 = Off.
Actionner = On / Relâcher = Off	État du bouton actionné = On État du bouton relâché = Off Actionner = Off / relâcher = On : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	État d'actionnement prolongé = On État du bouton relâché (ou actionnement bref) = Off
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 seulement 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 → 77](#).

5.9 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/B 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/B
- Réglage de la température de la couleur blanche



Fonction 1 - Éclairage RVB		<i>Réglages pour l'éclairage RVB</i>		
Éclairage RVB	Nom du canal	12 octets autorisés		
	Fonction de verrouillage	Désactiver Verrouillage = 1 / Déverrouillage = 0 Verrouillage = 0 / Déverrouillage = 1		
	Indication du comportement lors du verrouillage	Aucun Afficher l'icône de verrouillage		
	Type de bande RVB	RVB	RVBB	
	Type d'objet	1 × 3 octets	1 × 6 octets	
		3 × 1 octets	4 × 1 octets	
	Nombre d'actionnements	1 (actionnement court)	2 (actionnement bref/prolongé)	
	Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms		
	<i>Envoi de valeur (actionnement bref)</i>			
	Valeur RVB 1			
	Valeur blanche 1			
	<i>Envoi de valeur (actionnement long)</i>			
	Valeur RVB 1			
Valeur blanche 1				
Comment l'affichage d'état est-il déclenché ?	Objet d'acquiescement d'état 1 bit Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet Actionner = On / Relâcher = Off Actionner = Off / Relâcher = On 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 valeurs : 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage).

Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout.

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

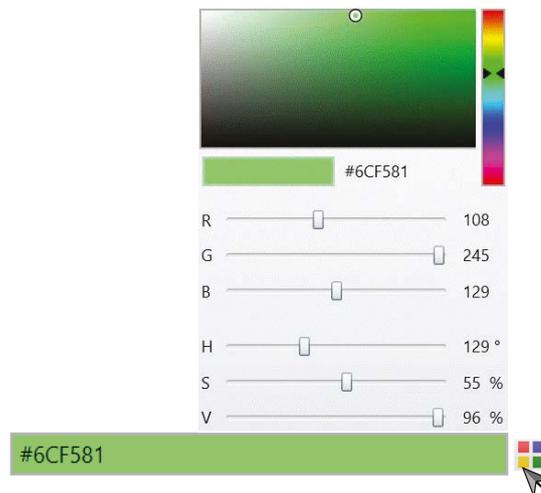
Codes de couleurs RVB

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



Notez que 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.

Affichage de l'état

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencheur	Remarque
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = On 0 = Off en fonction de la valeur de l'objet d'acquiescement externe 1 bit.
Objet d'acquiescement d'état 1 octet	Si la valeur de retour de l'objet externe est 1 octet, la valeur > 0 = On et la valeur 0 = Off.
Actionner = On / Relâcher = Off	État du bouton actionné = On État du bouton relâché = Off Actionner = Off / relâcher = On : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	État d'actionnement prolongé = On État du bouton relâché (ou actionnement bref) = Off
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 seulement 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

Vous pouvez régler chaque sortie individuellement sur une valeur de 1 octet pour chaque couleur ou choisir l'option dans laquelle toutes les couleurs sont contenues dans un objet de groupe envoyé au bus.

Voir [Vue d'ensemble des objets de groupe → 77](#).

5.10 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).

Valeurs de température de couleur

Vous pouvez sélectionner les valeurs de temp. 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		<i>Réglages pour la commande de la température de couleur</i>	
Température de couleur	Nom du canal	12 octets autorisés	
	Fonction de verrouillage	Désactiver Verrouillage = 1 / Déverrouillage = 0 Verrouillage = 0 / Déverrouillage = 1	
	Indication du comportement lors du verrouillage	Aucun Afficher l'icône de verrouillage	
	Nombre d'actionnements	1 (actionnement court)	2 (actionnement bref/prolongé)
	Temps d'actionnement prolongé	4 – 250, unité = 100 ms	
	<i>Envoi de valeur (actionnement bref)</i>		
	Valeur de luminosité 1		
	Valeur de température de couleur 1		
	<i>Envoi de valeur (actionnement long)</i>		
	Valeur de luminosité 1		
	Valeur de température de couleur 1		
	Comment l'affichage d'état est-il déclenché ?	Objet d'acquiescement d'état 1 bit Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet Actionner = On / Relâcher = Off Actionner = Off / Relâcher = On Toujours allumés = Off Toujours allumés = On	

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

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

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 valeurs : 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage).

Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout. Si vous sélectionnez *Désactiver*, 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.

Affichage de l'état

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencheur	Remarque
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = On 0 = Off 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 de retour de l'objet externe est 1 octet, la valeur > 0 = On et la valeur 0 = Off.
Actionner = On / Relâcher = Off	État du bouton actionné = On État du bouton relâché = Off Actionner = Off / relâcher = On : État du bouton actionné = Off et état du bouton relâché = On.
Actionnement prolongé = On / relâcher = Off	État d'actionnement prolongé = On État du bouton relâché (ou actionnement bref) = Off
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 seulement 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

Une valeur de luminosité et de température de couleur est transmise via les objets de valeur.

Voir [Vue d'ensemble des objets de groupe → 77](#).

5.11 Diminution / augmentation de la 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 central → 13](#)).

La fonction *Augmentation de température* est la même que la fonction de 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 la température	Réglages pour la diminution / l'augmentation de la température	
Diminution/augmentation de la température	Nom du canal	12 octets autorisés
	Fonction de verrouillage	Désactiver Verrouillage = 1 / Déverrouillage = 0 Verrouillage = 0 / Déverrouillage = 1
	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
<i>Diminution de température</i>	Consigne minimale	10 – 32, unité = 1°C
<i>Diminution de température</i>	Décalage de valeur de consigne de base	- 10 – 0, unité = 1 K
<i>Augmentation de température</i>	Consigne maximale	10 - 32, unité = 1°
	Comment l'affichage d'état est-il déclenché ?	Objet d'acquiescement d'état 1 bit Valeur d'objet d'acquiescement d'état 1 octet Actionner = On / Relâcher = Off Actionner = Off / Relâcher = On 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 valeurs : 0 (verrouillage) et 1 (déverrouillage).

Le bouton verrouillé peut être signalé par une icône de verrouillage ou pas du tout. Si vous sélectionnez *Désactiver*, 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	Appareils
Consigne de température (DPT 9.001)	Consigne de température	MT6730-0002 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	MT6215-5910
	2 octets	MT6730-0003

Pour afficher la valeur de consigne de température dans le champ central, 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.

Affichage de l'état

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

Comment l'affichage de l'état est-il déclenché ?

Déclencheur	Remarque
Objet d'acquiescement d'état 1 bit	1 = On 0 = Off 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 de retour de l'objet externe est 1 octet, la valeur > 0 = On et la valeur 0 = Off.
Actionner = On / Relâcher = Off	État du bouton actionné = On État du bouton relâché = Off Actionner = Off / relâcher = On : 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 seulement 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

Il y a deux objets pour cette fonction :

- *Objet d'entrée de valeur de consigne* - appuyer sur le bouton diminue/augmente la valeur de température de consigne de l'objet d'Sortie de valeur de consigne.
- *Objet d'entrée de valeur de consigne* - reçoit la valeur de consigne de température du bus après l'envoi de la requête d'écriture.

Voir [Vue d'ensemble des objets de groupe → 77](#).

6 Fonction logique

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 appareils 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 un basculement 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.



Fonctions logiques	1ère fonction logique	✓
	1ère logique	

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



1ère logique	Fonction de canal	ET OU XOR Comparateur de seuils Conversion de format
--------------	-------------------	--

La porte a la valeur 1 ou 0. Le comportement peut également être inversé.



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



Ne connectez jamais la sortie et l'entrée du même bloc logique l'une à l'autre, car cela peut entraîner un dysfonctionnement de l'appareil.

6.1 Portes ET, OU, XOR

ET

La sortie logique ET n'est **true** que si **toutes ses entrées sont true**, sinon la sortie est false.

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

OU

La sortie de la fonction OU logique 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

XOR

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

A	B	XOR
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

Différence entre
OU et XOR

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

Dans le cas simple d'une porte XOR à deux entrées, cela signifie que les entrées doivent être différentes les unes des autres pour obtenir la sortie 1. 1 doit soit trouver exactement à l'une des deux entrées.

A	B	OU	XOR
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 XOR, le résultat dans ce cas est 0. Chaque entrée supplémentaire à la porte modifie le comportement en conséquence

A	B	C	OU	XOR
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	0

Réglage

Le premier bloc de fonctions est décrit ensemble, car les trois portes 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.



1ère logique	Fonction de canal	ET
		Déconnectée
	 Entrée a-h	Normale
		Inversée
	Valeur par défaut	0
1		

Comportement des sorties

Il est possible de définir des critères pour le comportement d'envoi à la sortie.



1ère 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	Réception d'un nouveau télégramme (sur l'entrée)
		Chaque changement d'objet de sortie
	<i>Envoi de temporisation = base * facteur</i>	Aucune - 25 s
	Base	
Facteur		

Exemple 1

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.

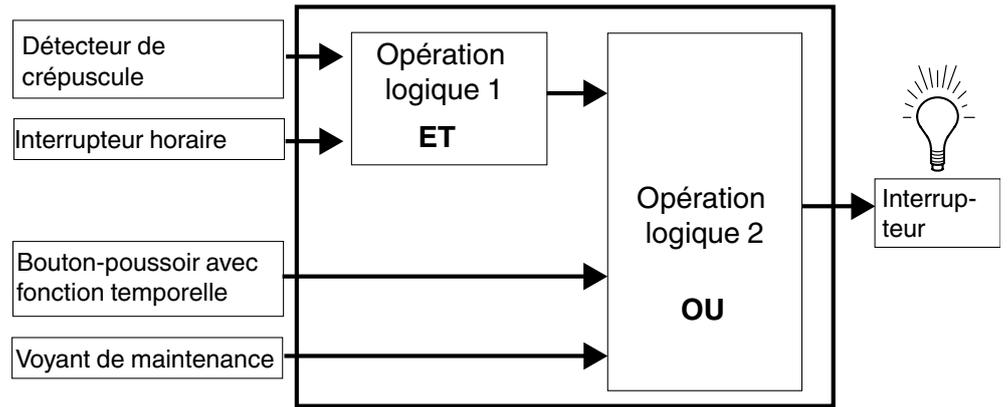
Si une ou plusieurs entrées ne répondent pas, le bus continue d'essayer de collecter les réponses manquantes.

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.



6.2 Comparateur de seuils

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



1ère lo- gique	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 télégramme / envoyer 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 son type de comparaison et choisir la valeur à envoyer après la comparaison :

- 0
- 1
- Ne pas envoyer de télégramme

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.

6.3 Conversion de format

Le convertisseur de format vous permet de décomposer ou de combiner différents types de données. Il est généralement utilisé lorsqu'un émetteur et un récepteur ne prennent pas en charge le même format de données ou lorsque vous devez répondre à des exigences particulières.



1ère logique	Fonction de canal Fonction	Conversion de format
		$2 \times 1 \text{ bit} \rightarrow 1 \times 2 \text{ bits}$
		$8 \times 1 \text{ bit} \rightarrow 1 \times 1 \text{ octet}$
		$1 \times 1 \text{ octet} \rightarrow 1 \times 2 \text{ octets}$
		$2 \times 1 \text{ octet} \rightarrow 1 \times 2 \text{ octets}$
		$2 \times 2 \text{ octets} \rightarrow 1 \times 4 \text{ octets}$
		$1 \times 1 \text{ octet} \rightarrow 8 \times 1 \text{ bit}$
		$1 \times 2 \text{ octets} \rightarrow 2 \times 1 \text{ octets}$
		$1 \times 4 \text{ octets} \rightarrow 2 \times 2 \text{ octets}$
		$1 \times 3 \text{ octets} \rightarrow 3 \times 1 \text{ octets}$
		$3 \times 1 \text{ octets} \rightarrow 1 \times 3 \text{ octets}$

Application de base

$1 \times 1 \text{ octet} \rightarrow 8 \times 1 \text{ bit}$: Cette fonction peut être utilisée pour décomposer les informations orientées bits envoyées sous forme de 1 octet en bits individuels, par exemple :

- État du contrôleur des régulateurs de température ambiante.
- État des défaillances des groupes DALI et des B.E..

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

Convertit une valeur combinée RVB de 3 octets en trois valeurs distinctes de 1 octet pour le rouge, le vert et le bleu.

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

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

Objets de groupe

Voir [Vue d'ensemble des objets de groupe → 77](#).

7 Tension du bus

7.1 Comportement en cas de coupure/rétablissement de la tension du bus

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

7.2 Comportement en cas de coupure de la tension du bus

Toutes les LED d'état qui étaient allumées s'éteignent. Les objets de groupe ne sont pas enregistrés à l'exception de l'objet de verrouillage si la fonction de verrouillage est activée. L'objet de verrouillage est rappelé après la mise hors tension, puis sous tension.

7.3 Mode configuration

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

8 Structure d'affichage des objets

Canal principal	Intervalle objet	Remarque
	125-131	Réglages étendus Objets associés au canal
Fonction 1 - Commute/...	73-78	
Fonction 2 - Commute/...	79-84	
Fonction 3 - Commute/...	85-90	
Fonction 4 - Commute/...	91-96	
Fonction 5 - Commute/...	97-102	Les noms d'objet et de canal {{0}} varient en fonction du paramètre. La description et les canaux s'affichent en fonction de la fonction.
Fonction 6 - Commute/...	103-108	
Fonction 7 - Commute/...	109-114	
Fonction 8 - Commute/...	115-120	
Affichage du champ central	121-124	
1ère logique	1-9	Les objets 1 à 8 s'affichent indépendamment du canal.
2e logique	10-18	
3e logique	19-27	
4e logique	28-36	
5e logique	37-45	
6e logique	46-54	
7e logique	55-63	
8e logique	64-72	
Fonctions auxiliaires	133-137	

9 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	1ère logique	Entrée a	1 bit	C,W,T,U	visible si non déconnecté	ET, OU, XOR	1.002 booléen
2	1ère logique	Entrée b	1 bit	C,W,T,U			
3	1ère logique	Entrée c	1 bit	C,W,T,U			
4	1ère logique	Entrée d	1 bit	C,W,T,U			
5	1ère logique	Entrée e	1 bit	C,W,T,U			
6	1ère logique	Entrée f	1 bit	C,W,T,U			
7	1ère logique	Entrée g	1 bit	C,W,T,U			
8	1ère logique	Entrée h	1 bit	C,W,T,U			
9	1ère logique	Résultat logique	1 bit	C,T			
1	1ère logique	Entrée de valeur seuil	4bits 1octet 2octets 4octets	C,W,U	Longueur en fonction de la sélection du paramètre	Comparateur de seuils	3.007 variation
							5.010 impulsions de compteur
							7.001 impulsions
							12.001 impulsions de compteur
9	1ère logique	Résultat logique	1 bit	C,T			1.002 booléen

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
1	1ère logique	Entrée 1 bit-bit 0	1 bit	C,W,U	2 x 1 bit → 1 x 2 bits		1.002 booléen
2	1ère logique	Entrée 1 bit-bit 1	1 bit	C,W,U			1.002 booléen
9	1ère logique	Sortie 2 bits	2bit	C,T			2.001 contrôle interrupteur
1	1ère logique	Entrée 1 bit-bit 0	1 bit	C,W,U	8 x 1 bit → 1 x 1 octet		1.002 booléen
2	1ère logique	Entrée 1 bit-bit 1	1 bit	C,W,U			
3	1ère logique	Entrée 1 bit-bit 2	1 bit	C,W,U			
4	1ère logique	Entrée 1 bit-bit 3	1 bit	C,W,U			
5	1ère logique	Entrée 1 bit-bit 4	1 bit	C,W,U			
6	1ère logique	Entrée 1 bit-bit 5	1 bit	C,W,U			
7	1ère logique	Entrée 1 bit-bit 6	1 bit	C,W,U			
8	1ère logique	Entrée 1 bit-bit 7	1 bit	C,W,U			
9	1ère logique	Sortie 1 octet	1 octet	C,T	1 x 1 octet → 1 x 2 octets		5.010 impulsions du compteur
1	1ère logique	Entrée 1 octet	1 octet	C,W,U			5.010 impulsions du compteur
9	1ère logique	Sortie 2 octets	2byte	C,T			7.001 impulsions
1	1ère logique	Entrée 1 octet de poids faible	1 octet	C,W,U	2 x 1 octet → 1 x 2 octets		5.010 impulsions du compteur
2	1ère logique	Entrée 1 octet de poids fort	1 octet	C,W,U			5.010 impulsions du compteur
9	1ère logique	Sortie 2 octets	2byte	C,T	2 x 2 octets → 1 x 4 octets		7.001 impulsions
1	1ère logique	Entrée 2 octets de poids faible	2byte	C,W,U			7.001 impulsions
2	1ère logique	Entrée 2 octets de poids fort	2byte	C,W,U			
9	1ère logique	Sortie 4 octets	4byte	C,T	1 x 1 octet → 8 x 1 bit		12.001 impulsions du compteur
1	1ère logique	Entrée 1 octet	1 octet	C,W,U			5.010 impulsions du compteur
2	1ère logique	Sortie 1 bit-bit 0	1 bit	C,T			1.002 booléen
3	1ère logique	Sortie 1 bit-bit 1	1 bit	C,T			
4	1ère logique	Sortie 1 bit-bit 2	1 bit	C,T			
5	1ère logique	Sortie 1 bit-bit 3	1 bit	C,T			
6	1ère logique	Sortie 1 bit-bit 4	1 bit	C,T			
7	1ère logique	Sortie 1 bit-bit 5	1 bit	C,T			
8	1ère logique	Sortie 1 bit-bit 6	1 bit	C,T			
9	1ère logique	Sortie 1 bit-bit 7	1 bit	C,T			

Conversion de format

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
1	1ère logique	Entrée 2 octets	2byte	C,W,U	1 x 2 octets → 2 x 1 octet	Conversion de format	7.001 impulsions
8	1ère logique	Sortie 1 octet de poids faible	1 octet	C,T			5.010 impulsions du compteur
9	1ère logique	Sortie 1 octet de poids fort	1 octet	C,T			
1	1ère logique	Entrée 4 octets	4byte	C,W,U	1 x 4 octets → 2 x 2 octets		12.001 impulsions du compteur
8	1ère logique	Sortie 2 octets-de poids faible	2byte	C,T			7.001 impulsions
9	1ère logique	Sortie 2 octets-de poids fort	2byte	C,T			
1	1ère logique	Entrée 3 octets	3byte	C,W,U	1 x 3 octets → 3 x 1 octet		232.600 valeur RVB 3 x (0 à 255)
7	1ère logique	Sortie 1 octet de poids faible	1 octet	C,T			5.010 impulsions du compteur
8	1ère logique	Sortie 1 octet-de poids médian	1 octet	C,T			
9	1ère logique	Sortie 1 octet de poids fort	1 octet	C,T			
1	1ère logique	Entrée 1 octet de poids faible	1 octet	C,W,U	3 x 1 octet → 1 x 3 octets		5.010 impulsions du compteur
2	1ère logique	Entrée 1 octet-de poids médian	1 octet	C,W,U			
3	1ère logique	Entrée 1 octet de poids fort	1 octet	C,W,U			
9	1ère logique	Sortie 3 octets	3byte	C,T			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	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	Le nom de l'objet se réfère au	État de commutation de l'objet A	1 bit	C,W							
73	paramètre <i>Nom du canal</i> de la fonction.	Objet de commutation A	1bit	C,T	visible en fonction du type d'objet	Commute : Réglages étendus	1.001 commutation				
		Valeur objet A	1octet					5.001 pourcentage (0..100 %)			
74	Le nom de la fonction change	Commutation de l'objet B	1bit	C,T	visible en fonction du type d'objet & 2 objets		Commute : Réglages étendus	5.010 impulsions de compteur			
		Valeur de l'objet B	1octet								
75	avec la description des paramètres.	État de commutation de l'objet A	1bit	C,W	visible en fonction du type d'objet			Commute : Réglages étendus			
		État de valeur de l'objet A	1octet								
76	Si la description du paramètre est vide, la fonction 1 s'affiche par défaut.	État de commutation de l'objet B	1bit	C,W	visible en fonction du type d'objet & 2 objets					Commute : Réglages étendus	
		État de valeur de l'objet B	1octet								

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT	
73		Objet de commutation A	1 bit	C,T	Commutation : Désactivation des réglages étendus		1.001 commutation	
73		Objet de commutation A	1bit	C,T	Visible en fonction du type d'objet	Commutation : Réglages étendus	1.001 commutation	
		Valeur objet A	1octet				5.001 pourcentage(0..100 %)	
74		Commutation de l'objet B	1bit	C,T	Visible en fonction du type d'objet et des objets		5.010 impulsions de compteur	
		Valeur de l'objet B	1octet					
73		Objet commutation	1 bit	C,T			1.001 commutation	
74		Objet variation	4 bits	C,T		Variateur	3.007 variation	
75		état de commutation de l'objet	1 bit	C,W	Visible uniquement si vous sélectionnez Variation plus claire/plus sombre		1.001 commutation	
73		Objet de déplacement	1 bit	C,T	Déplacement store vers le haut	Store	1.008 ouvrir/fermer	
74		Arrêt/pas	1 bit	C,T	Déplacement store vers le bas		1.007 pas	
	Fonction 1				Déplacement store vers le haut/bas			
75	Le nom de l'objet se réfère au paramètre <i>Nom du canal</i> 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.	Dernière direction	1 bit	C,W	Visible uniquement si vous sélectionnez Déplacement store vers le haut/bas		1.008 ouvrir/fermer	
73		Position store	1 octet	C,T	Déplacer store avec valeurs de positionnement	Réglages étendus pour stores	5.001 pourcentage (0..100%)	
74		Position lamelle	1 octet	C,T			5.010 impulsions de compteur	
73		Objet de commutation A		C,T	Visible en fonction du type d'objet		1.001 commutation	
		Objet de contrôle de priorité A						
		Objet de variation A	1bit				2.001 contrôle de commutation	
74		Objet de commutation B	2bit	C,T	visible en fonction du type d'objet et des objets		3.007 variation	
		Objet de contrôle de priorité B	4bit					
		Objet de variation B	1octet					
			Valeur objet B				5.001 pourcentage (0..100 %)	
75		État de commutation de l'objet A		C,W			1.001 commutation	
		État de forçage de priorité de l'objet A			visible en fonction du type d'objet		2.001 contrôle de commutation	
		État de variation de l'objet A	1bit					
		État de valeur de l'objet A	2bits				3.007 variation	
76		État de commutation de l'objet B		C,W			5.010 impulsions de compteur	
		État de forçage de priorité de l'objet B	4bits		visible en fonction du type d'objet & 2 objets		5.001 pourcentage (0..100 %)	
		État de variation de l'objet B	1octet					
		État de valeur de l'objet B					5.001 pourcentage (0..100 %)	
73		Objet de valeur A		C,T		Fronts avec valeurs 2 octets	9.004 lux(Lux)	
75		État de valeur de l'objet A	2byte	C,W	visible en fonction du type d'objet		7.001 impulsions	
							8.001 différence d'impulsions	
73		Objet de valeur A		C,T		Régulateur linéaire 8 bits	5.004 pourcentage (0..255%)	
75		Définir l'objet de valeur A	1 octet	C,W				
73		Objet scénario A	1 octet	C,T		Scénario	18.001 commande de scénario	

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

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
74		Objet scénario B	1 octet	C,T	Réglages étendus de scénario		18.001 commande de scénario
73		Valeur de variation RVB	3byte	C,T	RVB : option 3 octets	Éclairage RVB	232.600 valeur RVB 3 x (0 à 255)
73		Valeur de variation RVBB	6byte	C,T	RVBB : option 6 octets		251.600 DPT_Couleur_RVBB
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	Fonction 1	Valeur de variation blanche	1 octet	C,T			
73	Le nom de l'objet se réfère au paramètre	Val. de luminosité	1 octet	C,T		Commande de la température de couleur	5.001 pourcentage (0..100%)
74	<i>Nom du canal</i> de la fonction.	Valeur de température de couleur	2byte	C,T			7.600 température de couleur absolue
73	Le nom de la fonction change avec la description des paramètres.	Sortie de valeur de consigne	2byte	C,T	Lorsque vous actionnez le bouton, la température de consigne est abaissée.	Diminution de température	9.001 température (°C)
74	Si la description du paramètre est vide, la fonction 1 s'affiche par défaut.	Entrée de valeur de consigne	2byte	C,W,T,U	La consigne de température est reçue du bus et une demande de lecture est envoyée à la mise sous tension.		
73		Sortie de valeur de consigne	2byte	C,T	Lorsque vous actionnez le bouton, la différence de température de référence est réduite.		9.002 écart de température (K)
74		Entrée de valeur de consigne	2byte	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	2byte	C,T	Lorsque vous actionnez le bouton, la valeur de consigne de température est augmentée.	Augmentation de température	9.001 température (°C)
74		Entrée de valeur de consigne	2byte	C,W,T,U	La consigne de température est reçue du bus et une demande de lecture est envoyée à la mise sous tension.		
73		Sortie de valeur de consigne	2byte	C,T	Lors de l'actionnement du bouton, la différence de température de référence est réglée vers le haut.	Augmentation de température	9.002 écart de température (K)
74		Entrée de valeur de consigne	2byte	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	Verrouillage	1.003 activer

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT	
78		Objet d'acquiescement d'état	1bit	C,W, T,U	Type d'objet 1 bit visible si l'option est <i>Objet d'acquiescement d'état = On/Off</i>		1.001 commutation	
		Valeur d'objet d'acquiescement d'état	1octet		Type d'objet 1 octet visible si l'option est <i>Valeur d'objet d'acquiescement d'état = On/Off</i>		5.004 pourcentage (0..255 %)	
79	Fonction 2	Identique à la fonction 1						
84								
85	Fonction 3							
90								
91	Fonction 4							
96								
97	Fonction 5							
102								
109	Fonction 6							
108								
109	Fonction 7							
114								
115	Fonction 8							
120								

Autres objets

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
121	Ligne d'affichage du champ central 1		1 octet	C,W			
122	Ligne d'affichage du champ central 2	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%)
123	Ligne d'affichage du champ central 3		1 octet	C,W			
124	Ligne d'affichage du champ central 4		1 octet	C,W			
125	Mode nuit	Entrée mode nuit	1 bit	C,W,T,U	Visible lorsque le paramètre <i>Mode nuit</i> est activé		1.024 jour/nuit
126		Entrée proximité	1 bit	C,W	Visible avec l'option de paramètre <i>Comment la fonction de proximité est-elle déclenchée</i> , y compris l'objet de proximité		1.001 commutation
127	Fonction proximité	Sortie proximité	1bit 1octet	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	2byte	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	4byte	C,R,T			

N°	Nom	Fonction d'objet	Longueur	Propriétés	Remarque	Description du fonctionnement	DPT
130	Général	Signal direct	1 bit	C,T			1.001 commutation
131		Date	3byte	C,W			11.001 date
132		Heure	3byte	C,W			10.001 heure de la journée
138		Capteur externe de température	2byte	C,W,T,U	Reçoit des mesures de capteur de température externe, envoi des demandes de lecture périodiques et envoi des mises sous tension.		9.001 température
139		Température réelle externe	2byte	C,W,T,U	Reçoit des mesures de capteur de température externe, envoi des demandes de lecture périodiques et envoi des mises sous tension.		9.001 température
140	Ligne d'affichage du champ central 1	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	2byte	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
142	Ligne d'affichage du champ central 2	Température réelle externe	2byte	C,W,T,U			9.001 température
143		Mode chauffage et refroidissement	1 bit	C,W,T,U			1.100 refroidissement/chauffage
144		Entrée de valeur de consigne	2byte	C,W			9.001 température
145	Ligne d'affichage du champ central 3	Température réelle externe	2byte	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	2byte	C,W			9.001 température
148		Température réelle externe	2byte	C,W,T,U			9.001 température
149	Ligne d'affichage du champ central 4	Mode chauffage et refroidissement	1 bit	C,W,T,U			1.100 refroidissement/chauffage
150		Entrée de valeur de consigne	2byte	C,W			9.001 température
	Fonction auxiliaire	Les objets suivants sont masqués					

Identique à la ligne d'affichage 1 du champ central

10 Index

A

- Actionnement
 - Bref → 12
 - Prolongé → 12
- Adresses → *See* Adresses de groupe
- Adresses de groupe → 11

C

- Capteur de température
 - Externe → 14
 - Interne → 14, 20
 - Compensation → 20

D

- Différence de température → 20

E

- Éclairage à effets spéciaux → 44
- Éclairage de cage d'escalier → 39, 41, 42
- Écran
 - Affichage du champ central → 13
 - Paramètres d'affichage → 16
- Enregistrer les fonctions pièce → 58
- Envoi cyclique de valeurs → *See* Objet forçage de priorité

F

- Fonction logique → 70
 - Comparateur de seuils → 73
 - Comportement des entrées → 71
 - Conversion de format → 74
 - ET → 70
 - OU → 71
 - XOR → 71
- Fonction proximité → 18
 - Capteur de proximité → 18
 - Entrée proximité (objet) → 18
- Fonctions
 - Vue d'ensemble des fonctions → 10
- Format à virgule flottante → 46
- Fronts
 - Fonction à fronts étendue
 - Forçage de priorité → 36
 - Interrupteur (1 bit) → 36
 - Régulateur linéaire (8 bits) → 51
 - Scénarios (1 octet) → 58
 - Valeurs (1 octet) → 36
 - Valeurs (2 octets) → 46
 - Variation (4 bits) → 36
 - Fonction à fronts normale
 - Forçage de priorité (2 bits) → 32
 - Interrupteur (1 bit) → 32
 - Scénarios (1 octet) → 58
 - Valeurs (1 octet) → 32

- Valeurs (2 octets) → 46
- Variation (4 bits) → 32

I

- Icône
 - Icône de variation → 13

L

- Lampe d'orientation → 17
- Langage → *See* Langage d'interface
- Langage d'interface → 16

M

- Mode → *See* Mode nettoyage; *See* Mode commande; *See* Mode nuit; *See* Mode veille
- Mode commande
 - Chauffage → 14
 - Chauffage et refroidissement → 14
 - Refroidissement → 14
- Mode nettoyage → 16
- Mode nuit → 15
- Mode veille → 17, 19

N

- Niveaux d'intensité → 26

O

- Objet d'entrée de valeur de consigne → 69
- Objet de sortie de valeur de consigne → 69
- Objet forçage de priorité → 32, 36
- Objets → *See* Objets de groupe
- Objets de groupe → 77

R

- RVB
 - Couleurs RVB → 63
 - Valeur RVB → 63

S

- Scénario
 - Adresse de scénario → 58
- Store
 - Commande double → 28
 - Commande simple → 28
 - Fonctionnement avec valeurs de positionnement → 28

T

- Température de couleur
 - Valeurs → 65
- Tension du bus
 - Coupure de tension du bus → 75
 - Rétablissement de la tension du bus → 75

U

- Unités → *See* Unités de température

Unités de température → 16, 20

V

Valeurs de positionnement → 29

Variateur

Double → 26

Simple → 26

Schneider Electric SA

35 rue Joseph Monier

92500 Rueil Malmaison - France

Téléphone : +33 (0) 1 41 29 70 00

Fax : +33 (0) 1 41 29 71 00

Si vous avez des questions d'ordre technique, veuillez contacter le service client de votre pays.

[se.com/contact](https://www.se.com/contact)

© 2022 Schneider Electric, tous droits réservés