

Manuel technique KNX

ABB i-bus® KNX

Couplage d'interrupteurs
double, quadruple

6108/06-500

6108/07-500



1	Remarques sur les instructions de service	7
2	Sécurité.....	8
2.1	Indications et symboles utilisés	8
2.2	Utilisation conforme	9
2.3	Utilisation non conforme	9
2.4	Groupe cible / qualification du personnel	10
2.5	Consignes de sécurité	11
2.6	Environnement	12
3	Structure et fonctionnement.....	13
3.1	Étendue de livraison	14
3.2	Aperçu des types.....	14
3.3	Fonctions.....	14
3.4	Présentation de l'appareil	15
4	Caractéristiques techniques.....	16
4.1	Plans cotés	16
4.2	Schémas de raccordement.....	16
5	Raccordement, encastrément / montage	17
5.1	Raccordement électrique.....	17
5.2	Montage.....	18
6	Mise en service	20
6.1	Logiciel	20
6.1.1	Préparation	20
6.1.2	Affectation de l'adresse physique	20
6.1.3	Affectation des adresses de groupe	20
6.1.4	Sélectionner l'application	20
6.1.5	Différencier l'application.....	20
7	Mise à jour	21
8	Commande	22
8.1	Concept de couleurs LED.....	22
9	Maintenance	23
9.1	Nettoyage	23
10	Descriptions d'applications / de paramètres	24
10.1	Application (programme applicatif).....	24
10.2	Présentation des applications.....	24
10.3	Application « Commutation 1 touche »	25
10.3.1	Paramètres généraux — Réaction à un flanc montant.....	25
10.3.2	Paramètres généraux — Réaction à un flanc descendant	26
10.4	Application « Variation 1 touche »	27
10.4.1	Paramètres généraux — Temps pour la commande longue	27
10.4.2	Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches pour la commutation.....	27
10.4.3	Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches pour la variation.....	28
10.5	Application « Store 1 touche ».....	29
10.5.1	Paramètres généraux — Temps pour la commande longue	29
10.5.2	Paramètres généraux — Durée de cycle pour la répétition de télégramme.....	29

10.5.3	Paramètres généraux — Type d'objet	30
10.5.4	Paramètres avancés — Commutation de fonction store/volet roulant	30
10.5.5	Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le bas (%)	30
10.5.6	Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le haut (%)	31
10.5.7	Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le bas des lamelles (%)	31
10.5.8	Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le haut des lamelles (%)	31
10.6	Application « Commande brève/longue 1 touche »	32
10.6.1	Paramètres généraux — Type d'objet	32
10.6.2	Paramètres généraux — Réaction en cas de commande courte	33
10.6.3	Paramètres généraux — Réaction en cas de commande longue	33
10.6.4	Paramètres avancés — Temps pour la commande longue	33
10.6.5	Paramètres avancés — Valeur 1 pour la commande courte	34
10.6.6	Paramètres avancés — Valeur 2 pour la commande courte	34
10.6.7	Paramètres avancés — Valeur 1 pour la commande longue	34
10.6.8	Paramètres avancés — Valeur 2 pour la commande longue	35
10.7	Application « Emetteur de valeur 1 touche »	36
10.7.1	Paramètres généraux — Type d'objet	36
10.7.2	Paramètres avancés — Réaction à un flanc montant	37
10.7.3	Paramètres avancés — Réaction à un flanc montant	37
10.7.4	Paramètres avancés — Réaction à un flanc descendant	38
10.7.5	Paramètres avancés — Valeur 1	38
10.7.6	Paramètres avancés — Valeur 2	39
10.8	Application « Emetteur de valeur 1 touche, 2 objets »	40
10.8.1	Paramètres généraux — Type d'objets sur front montant	41
10.8.2	Paramètres généraux — Type d'objets sur flanc descendant	42
10.8.3	Paramètres avancés — Réaction à un flanc montant	43
10.8.4	Paramètres avancés — Réaction à un flanc descendant	43
10.8.5	Paramètres avancés — Valeur 1 pour flanc montant	44
10.8.6	Paramètres avancés — Valeur 2 pour flanc montant	45
10.8.7	Paramètres avancés — Valeur 1 pour flanc descendant	46
10.8.8	Paramètres avancés — Valeur 2 pour flanc descendant	47
10.9	Application « Commutateur gradateur 1 touche »	48
10.9.1	Paramètres généraux — Nombre d'objets	48
10.9.2	Paramètres généraux — Période des valeurs	48
10.9.3	Paramètres avancés — Temps pour la commande longue	49
10.9.4	Paramètres avancés — Envoi des objets	49
10.9.5	Paramètres avancés — Valeurs d'objets	49
10.9.6	Paramètres avancés — Configuration binaire des valeurs d'objet	49
10.10	Application « Commande multiple 1 touche »	50
10.10.1	Paramètres généraux — Nombre d'objets ou d'actionnements	50
10.10.2	Paramètres généraux — Période des valeurs	50
10.10.3	Paramètres avancés — Type d'objets pour l'objet 0-4	51
10.10.4	Paramètres avancés — Fonction pour le type d'objet 1 bit pour l'objet 0-4	52
10.10.5	Paramètres avancés — Valeur pour l'objet 0-4	53
10.11	Application « Commande de la zone d'éclairage avec fonction de mémorisation 1 touche »	54
10.11.1	Paramètres généraux — Temps pour la commande longue	54
10.11.2	Paramètres généraux — Fonction de mémorisation des scènes lumineuses	54
10.11.3	Paramètres généraux — Scène lumière n°	55
10.12	Application « Mode de fonctionnement 1 touche » « Réglage du mode TA »	56
10.12.1	Paramètres généraux — Type d'objets pour l'émission	56

10.12.2	Paramètres généraux — Mode de fonctionnement	58
10.12.3	Paramètres avancés — Objet de validation	59
10.12.4	Paramètres avancés — Valeur d'objets de validation	59
10.12.5	Paramètres avancés — Objet de validation après le retour de la tension	59
10.13	Application « Commutation 2 touches »	60
10.13.1	Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches pour la commutation	60
10.14	Application « Variation 2 touches »	61
10.14.1	Paramètres généraux — Temps pour la commande longue	61
10.14.2	Paramètres généraux — Type de variateur	61
10.14.3	Paramètres avancés — Mode de fonctionnement des touches pour la commutation	62
10.14.4	Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches pour la variation	62
10.15	Application « Store 2 touches »	63
10.15.1	Paramètres généraux — Temps pour la commande longue	63
10.15.2	Paramètres généraux — Type d'objet	63
10.15.3	Paramètres avancés — Mode de fonctionnement des touches	64
10.16	Application « Emetteur de valeur 2 touches »	65
10.16.1	Paramètres généraux — Type d'objet	65
10.16.2	Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches	66
10.16.3	Paramètres généraux — Valeur 1	67
10.16.4	Paramètres généraux — Valeur 2	68
10.17	Application « Capteur de luminosité pour gradation de l'éclairage 2 touches »	69
10.17.1	Paramètres généraux — Type d'objet	69
10.17.2	Paramètres généraux — Incrément	69
10.17.3	Paramètres généraux — Mode de fonctionnement du bouton-poussoir en tant que capteur de luminosité	70
10.18	Application « Commutateur gradateur 2 touches »	71
10.18.1	Paramètres généraux — Nombre d'objets	71
10.18.2	Paramètres généraux — Période des valeurs	71
10.18.3	Paramètres avancés — Mode de fonctionnement des touches	72
10.18.4	Paramètres avancés — Envoi des objets	72
10.18.5	Paramètres avancés — Valeurs d'objets	72
10.18.6	Paramètres avancés — Configuration binaire des valeurs d'objet	72
10.19	Application « Fonction DEL »	73
10.19.1	Paramètres généraux — Mode de fonctionnement	73
10.19.2	Paramètres généraux — Luminosité des couleurs	73
10.19.3	Paramètres généraux — Couleur de l'éclairage d'orientation	74
10.19.4	Paramètres généraux — Type d'objets pour l'objet d'état	75
10.19.5	Paramètres généraux — Couleur pour la mise à l'arrêt	76
10.19.6	Paramètres généraux — Couleur pour la mise en marche	76
10.19.7	Paramètres généraux — Couleur pour la plage 1 (équivalent à 0 %)	77
10.19.8	Paramètres généraux — Couleur pour la plage 2 (à partir de 1 %)	77
10.19.9	Paramètres généraux — Seuil entre la plage 2 et 3 (%)	78
10.19.10	Paramètres généraux — Couleur pour la plage 3	78
10.19.11	Paramètres généraux — Seuil entre la plage 3 et 4 (%)	78
10.19.12	Paramètres généraux — Couleur pour la plage 4 (jusqu'à 99 %)	79
10.19.13	Paramètres généraux — Couleur pour la plage 5 (équivalent à 100 %)	79
10.19.14	Paramètres avancés — Mode Jour/Nuit	80
10.19.15	Paramètres avancés — Fonction de mémorisation des scènes lumineuses	80
10.19.16	Paramètres avancés — Fonction d'alarme	81
10.20	Application « Application de validation »	82

10.20.1	Paramètres généraux — Validation avec	82
10.20.2	Paramètres généraux — Après rétablissement de la tension de bus, l'appareil est	82
10.20.3	Paramètres généraux — Utiliser validation/blocage automatique.....	82
10.20.4	Paramètres généraux — Heure de commutation automatique	83
10.20.5	Paramètres généraux — Utiliser un objet pour l'heure de commutation	83
10.20.6	Paramètres généraux — Ecraser le temps de commutation lors du téléchargement	83
10.20.7	Paramètres généraux — Luminosité des DEL en cas de blocage	83
10.21	Application « Commutation 1 touche » en tant que fonction primaire	84
10.21.1	Paramètres généraux — Type d'objet	84
10.21.2	Paramètres généraux — Réaction à un flanc montant.....	85
10.21.3	Paramètres généraux — Réaction à un flanc descendant	85
10.21.4	Paramètres généraux — Valeur 1	86
10.21.5	Paramètres généraux — Valeur 2	86
10.22	Application « Capteur de température ».....	87
10.22.1	Paramètres généraux — Envoyer les valeurs de mesure	87
10.22.2	Paramètres généraux — Durée de cycle pour l'envoi de la température réelle	87
10.22.3	Paramètres généraux — Différence de température pour l'envoi pendant la durée de cycle *0,1K	87
10.22.4	Paramètres généraux — Déviation du capteur de température (K)	88
10.23	Objets de communication — Module capteur à touches double/quadruple	89
10.23.1	Commutation.....	89
10.23.2	Variation relative	89
10.23.3	Déplacement.....	89
10.23.4	Position	89
10.23.5	Ajustage	89
10.23.6	Position des lamelles	89
10.23.7	Etat 1 bit.....	90
10.23.8	Etat 1 octet.....	90
10.23.9	Mode Jour/Nuit.....	90
10.23.10	Approximation	90
10.23.11	Alarme.....	90
10.23.12	Enregistrement de scénario	90
10.23.13	Commutation 1 ^{ère} commande	90
10.23.14	Valeur 1 octet 0..100 % 1 ^{ère} cde	91
10.23.15	Valeur 1 octet 0..255 1 ^{ère} cde	91
10.23.16	Valeur 2 octets Flottement 1 ^{ère} cde.....	91
10.23.17	Valeur 2 octets signés 1 ^{ère} cde	91
10.23.18	Valeur 2 octets non signés 1 ^{ère} cde	91
10.23.19	Valeur 4 octets Flottement 1 ^{ère} cde.....	91
10.23.20	Valeur 4 octets signés 1 ^{ère} cde	92
10.23.21	Valeur 4 octets non signés 1 ^{ère} cde	92
10.23.22	Validation	92
10.23.23	Mode de fonctionnement Confort	92
10.23.24	Mode de fonctionnement	92
10.23.25	Mode de fonctionnement en mode Nocturne.....	92
10.23.26	Mode de fonctionnement de la protection antigel.....	92
10.23.27	Commutation.....	94
10.23.28	1 octet 0..100 %	94
10.23.29	1 octet 0..255	94
10.23.30	2 octets à virgule flottante.....	94
10.23.31	2 octets signés	94
10.23.32	2 octets non signés	94

10.23.33	4 octets à virgule flottante	95
10.23.34	4 octets signés	95
10.23.35	4 octets non signés	95
10.23.36	Commutation	95
10.23.37	1 octet 0..100 %	95
10.23.38	1 octet 0..255	95
10.23.39	2 octets à virgule flottante	96
10.23.40	2 octets signés	96
10.23.41	2 octets non signés	96
10.23.42	4 octets à virgule flottante	96
10.23.43	4 octets signés	96
10.23.44	4 octets non signés	96
10.23.45	Commutation flanc montant	97
10.23.46	1 octet 0..100 % flanc montant	97
10.23.47	1 octet 0..255 flanc montant	97
10.23.48	2 octets Flottement flanc montant	97
10.23.49	2 octets signés flanc montant	97
10.23.50	2 octets non signés flanc montant	97
10.23.51	4 octets Flottement flanc montant	98
10.23.52	4 octets signés flanc montant	98
10.23.53	4 octets non signés flanc montant	98
10.23.54	Commutation flanc descendant	98
10.23.55	1 octet 0..100% flanc descendant	98
10.23.56	1 octet 0..255 flanc descendant	98
10.23.57	2 octets Flottement flanc descendant	99
10.23.58	2 octets signés flanc descendant	99
10.23.59	2 octets non signés flanc descendant	99
10.23.60	4 octets Flottement flanc descendant	99
10.23.61	4 octets signés flanc descendant	99
10.23.62	4 octets non signés flanc descendant	99
10.23.63	Commutation niveau 1	100
10.23.64	Commutation niveau 2	100
10.23.65	Commutation niveau 3	100
10.23.66	Commutation niveau 4	100
10.23.67	Commutation niveau 5	100
11	Notes	101
12	Index	102

1 Remarques sur les instructions de service

Lisez attentivement le présent manuel et respectez toutes les consignes qui y figurent. Vous éviterez ainsi tout dommage corporel et matériel et cela vous permettra d'assurer un fonctionnement fiable et une longue durée de service de l'appareil.

Conservez soigneusement le manuel.

Si vous remettez l'appareil à quelqu'un, joignez-y aussi le présent manuel.

ABB se dégage de toute responsabilité en cas de dommages dus à un non-respect du manuel.

Si vous avez besoin d'autres informations ou si vous avez des questions sur l'appareil, veuillez-vous adresser à ABB ou consultez le site suivant sur Internet :

www.BUSCH-JAEGER.com

2 Sécurité

L'appareil a été fabriqué suivant les règles de l'art et fonctionne de manière fiable. Il a été testé et a quitté l'usine en parfait état de sécurité.

Néanmoins, des dangers subsistent. Lisez et observez les consignes de sécurité pour éviter tout danger.

ABB se dégage de toute responsabilité en cas de dommages dus au non-respect des consignes de sécurité.

2.1 Indications et symboles utilisés

Les indications suivantes signalent des dangers spécifiques relatifs à la manipulation de l'appareil ou donnent des conseils utiles.



Danger

Danger de mort / graves dommages corporels

- Le symbole d'avertissement correspondant conjointement à la mention d'avertissement « Danger » signale un danger imminent entraînant la mort ou des blessures graves (irréversibles).



Avertissement

Graves dommages corporels

- Le symbole d'avertissement correspondant conjointement à la mention « Avertissement » signale un danger imminent pouvant entraîner la mort ou des blessures graves (irréversibles).



Prudence

Dommages corporels

- Le symbole d'avertissement correspondant conjointement à la mention d'avertissement « Prudence » signale un danger pouvant entraîner des blessures légères (réversibles).



Attention

Dommages matériels

- Ce symbole conjointement à la mention d'avertissement « Attention » signale une situation pouvant entraîner un endommagement du produit proprement dit ou d'objets se trouvant à proximité.



Nota

Ce symbole conjointement à la mention d'avertissement « Remarque » signale des conseils utiles et des recommandations destinés à une utilisation performante du produit.

Les symboles de sécurité ci-dessous sont utilisés dans les instructions d'utilisation.



Ce symbole avertit de la présence d'une tension électrique.

2.2 Utilisation conforme

L'appareil est un couplage d'interrupteurs destiné au montage encastré et décentralisé.

Le couplage d'interrupteurs (avec coupleur de bus) peut être affecté à un actionneur de commutation disponible. L'appareil peut, par exemple, envoyer des télégrammes de commutation, de variation ou de commande de stores à des actionneurs KNX. En complément, il peut servir à l'enregistrement de scènes lumineuses et à l'envoi de telles scènes.

L'appareil est destiné à l'usage suivant :

- un fonctionnement conformément aux caractéristiques techniques énoncées,
- une installation dans des pièces intérieures non humides et dans des boîtes encastrées appropriées,
- l'utilisation des moyens de raccordement disponibles sur l'appareil.

Le respect de toutes les indications du présent manuel fait également partie des conditions d'utilisation conforme.

De nombreuses fonctions sont disponibles pour le couplage d'interrupteurs. L'étendue de l'application figure au Chapitre 10 « Descriptions d'applications / de paramètres » à la page 24 (uniquement dans les langues suivantes : DE, EN, ES, FR, IT et NL).

Le coupleur de bus intégré permet le raccordement à une ligne bus KNX.

2.3 Utilisation non conforme

Toute utilisation non mentionnée dans l'Chapitre 2.2 « Utilisation conforme » à la page 9 est considérée comme une utilisation non conforme et peut entraîner des dommages corporels et matériels.

ABB se dégage de toute responsabilité en cas de dommages dus à une utilisation non conforme de l'appareil. Dans ce cadre, le risque incombe uniquement à l'utilisateur / l'exploitant.

L'appareil n'est pas destiné à ce qui suit :

- Des modifications intempestives de la construction,
- Des réparations,
- Une utilisation à l'extérieur.
- Une utilisation dans des salles d'eau.
- une utilisation avec un coupleur de bus supplémentaire.

2.4 Groupe cible / qualification du personnel

L'installation, la mise en service et la maintenance de l'appareil sont strictement réservées à des électriciens formés à cet effet et qualifiés en conséquence.

L'électricien doit avoir lu et compris le manuel et doit également suivre les instructions y figurant.

L'électricien doit respecter les réglementations en vigueur dans son pays en matière d'installation, de contrôle du fonctionnement, de réparation et de maintenance de produits électriques.

L'électricien doit connaître et appliquer correctement les « Cinq règles de sécurité » (DIN VDE 0105, EN 50110) :

1. Déconnexion
2. Protection contre une remise sous tension involontaire
3. Contrôle que l'équipement est hors tension
4. Mise à la terre et en court-circuit
5. Protection et isolement de toutes les pièces voisines sous tension.

Aucune qualification particulière n'est requise pour la commande de l'appareil.

2.5 Consignes de sécurité



Danger – tension électrique !

Tension électrique ! Danger de mort et risque d'incendie dus à la tension électrique de 230 V.

Un contact direct ou indirect avec des pièces sous tension entraîne un passage de courant dangereux dans le corps. Celui-ci risque d'entraîner un choc électrique, des brûlures ou la mort.

- Toute intervention sur l'alimentation électrique en 230 V doit être effectuée par des électriciens professionnels !
- Déconnecter l'alimentation électrique avant tout montage/démontage.
- N'utilisez jamais l'appareil avec des câbles de raccordement endommagés.
- N'ouvrez pas les caches vissés sur le boîtier de l'appareil.
- N'utilisez l'appareil que s'il se trouve dans un état technique parfait.
- Ne procédez à aucune modification ni réparation sur l'appareil, ses éléments et ses accessoires.
- Tenez l'appareil à l'écart de l'eau et des environnements humides.



Danger – tension électrique !

Installez les appareils que si vous disposez des connaissances et de l'expérience requises en électrotechnique.

- Une installation non conforme met votre vie en danger ainsi que celle de l'utilisateur de l'installation électrique.
- Une installation non conforme peut causer d'importants dommages, par exemple un incendie.

Voici les conditions et connaissances techniques minimales requises pour l'installation :

- Appliquez les « cinq règles de sécurité » (DIN VDE 0105, EN 50110) :
 1. Déconnexion
 2. Protection contre une remise sous tension involontaire
 3. Contrôle que l'équipement est hors tension
 4. Mise à la terre et en court-circuit
 5. Protection et isolement de toutes les pièces voisines sous tension électrique.
- Utilisez l'équipement de protection personnelle adapté.
- Utilisez uniquement des outils et appareils de mesure adaptés.
- Contrôlez le type de réseau d'alimentation (système TN, système IT, système TT) afin de vous assurer de respecter les conditions de raccordement applicables (tension nulle classique, mise à la terre de protection, mesures supplémentaires requises, etc.).



Attention ! Endommagement de l'appareil lié à des influences extérieures !

L'humidité et un encrassement de l'appareil risquent d'entraîner la destruction de ce dernier.

- Protégez l'appareil contre l'humidité, la poussière et les dommages lors du transport, du stockage et de l'utilisation.

2.6 Environnement



Pensez à la protection de l'environnement !

Les appareils électriques et électroniques usagés ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères.

- L'appareil contient des matières premières de valeur qui peuvent être recyclées. Déposez l'appareil dans un point de collecte adapté.

Tous les matériaux d'emballage et tous les appareils sont dotés de symboles et de marquages spécifiques indiquant comment les jeter de manière appropriée. Jetez toujours les matériaux d'emballage et les appareils électroniques, y compris leurs composants, via les points de collecte ou les déchetteries agréés.

Les produits répondent aux exigences légales, en particulier à la loi applicable aux appareils électriques et électroniques ainsi qu'au règlement REACH.

(directive européenne 2002/96/CE DEEE et 2002/95/CE RoHS)

(règlement-cadre européen REACH et loi de mise en œuvre du règlement (CE) N°1907/2006))

3 Structure et fonctionnement

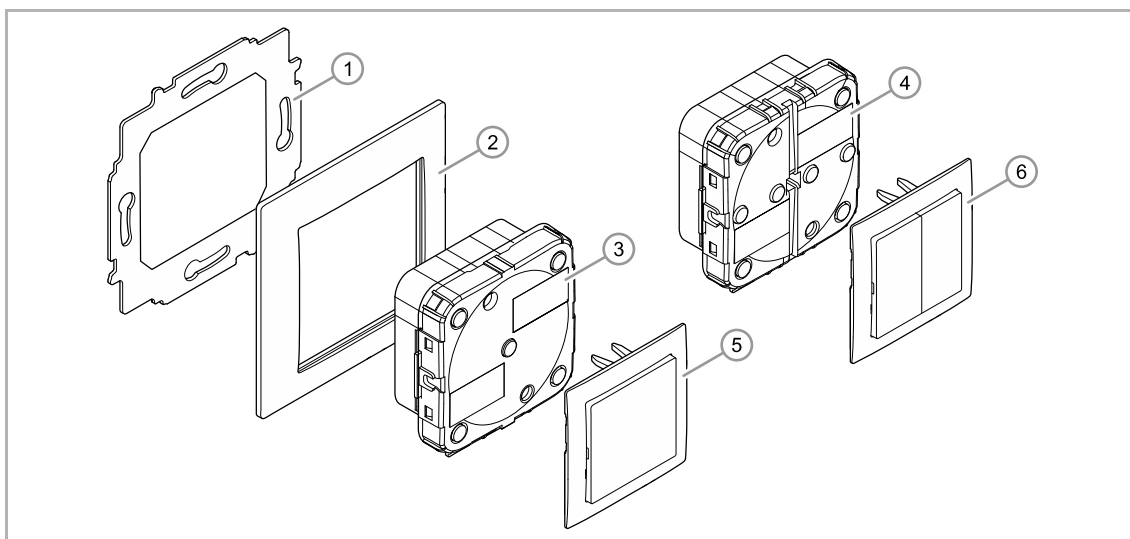


Fig. 1 : Aperçu du produit

- [1] Bague-support
- [2] Plaque de recouvrement (non fournie)
- [3] Mécanisme encastré couplage d'interrupteurs double
- [4] Mécanisme encastré couplage d'interrupteurs quadruple
- [5] Bouton-poussoir simple (non fourni)
- [6] Bouton-poussoir double (non fourni)

L'appareil est un couplage d'interrupteurs destiné au montage encastré et décentralisé. Le couplage d'interrupteurs (avec coupleur de bus) peut être affecté à un actionneur de commutation disponible. Le coupleur de bus intégré permet le raccordement à une ligne bus KNX.

Le couplage d'interrupteurs peut, par exemple, envoyer des télégrammes de commutation, de variation ou de commande de stores à des actionneurs KNX. En complément, l'appareil peut servir à l'enregistrement de scènes lumineuses et à l'envoi de telles scènes.

Un paramétrage de l'appareil en vue de l'exécution des fonctions est nécessaire.

Le capteur est intégré au mécanisme encastré [3] [4] et déjà prémonté.

Autres caractéristiques produit :

- LED en tant que lumière d'orientation/affichage de l'état,
- Boutons-poussoirs interchangeables avec symboles correspondants.

3.1 Étendue de livraison

La livraison comprend :

- Bague-support [1]
- Mécanisme encastré [3] ou [4], avec capteur prémonté

Voir la figure à la page Page 13.

Commander la plaque de recouvrement [2] et le bouton-poussoir [5] ou [6] séparément.



Nota

Pour des informations sur les programmes de commutateurs possibles, veuillez consulter le catalogue électronique (www.busch-jaeger-catalogue.com).

3.2 Aperçu des types

Numéro d'article	Nom de produit	Canaux de capteur
6108/06-500	Couplage d'interrupteurs, double	2
6108/07-500	Couplage d'interrupteurs, quadruple	4

Tab.1 : Aperçu des types

3.3 Fonctions

Le tableau suivant présente un aperçu des fonctions et applications possibles de l'appareil :

Caractéristiques particulières	Fonctionnalité
▪ Eclairage de fonction ▪ Eclairage d'orientation ▪ A programmation libre ▪ Concept de couleurs LED ▪ Commutation jour/nuit des LED ▪ Bouton-poussoir à symbole interchangeable ▪ Fonctions générales ▪ Gamme d'applications complète	▪ Commutation ▪ Variation de luminosité ▪ Store ▪ Emetteur de valeur ▪ Commande de la zone d'éclairage ▪ Commande multiple ▪ Commutateur gradateur ▪ Appui bref / appui long ▪ Fonctions logiques (objets logiques et de valeurs séparés) ▪ entre autres.

Tab.2 : Récapitulatif des fonctions

3.4 Présentation de l'appareil

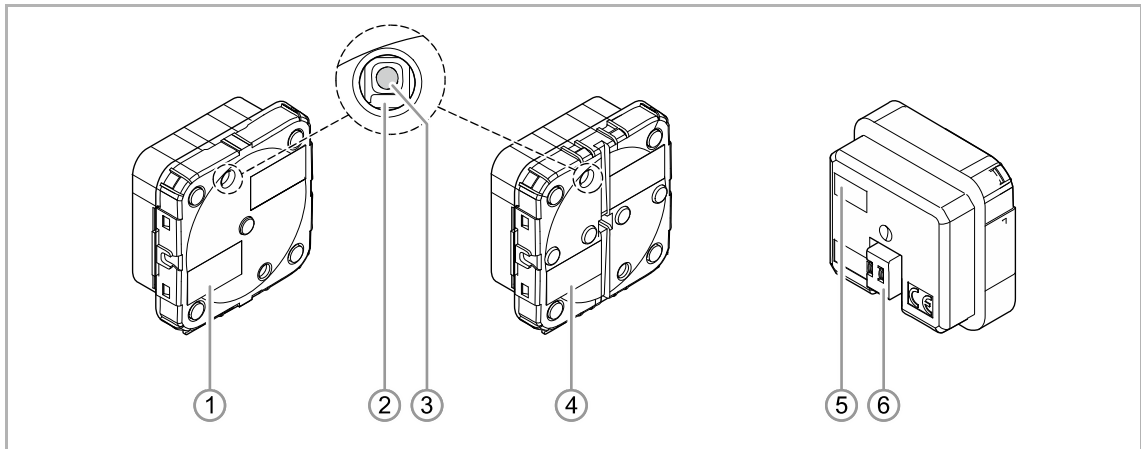


Fig. 2 : Présentation de l'appareil

- [1] Couplage d'interrupteurs double
- [2] LED de programmation
- [3] Touche de programmation
- [4] Couplage d'interrupteurs quadruple
- [5] Plaque signalétique
- [6] Borne de raccordement du bus

4 Caractéristiques techniques

Désignation	Valeur
Alimentation électrique	24 V DC (se fait via la ligne bus)
Participant au bus	1 (≤ 12 mA)
Raccordement	Borne de raccordement du bus : 0,4 ... 0,8 mm Type de câble : J-Y(St)Y, 2 x 2 x 0,8 mm Dénudé sur : 6 ... 7 mm
Type de protection	IP 20
Température ambiante	-5 °C ... +45 °C
Température de stockage	-20 °C ... +70 °C

Tab.3 : Caractéristiques techniques

4.1 Plans cotés

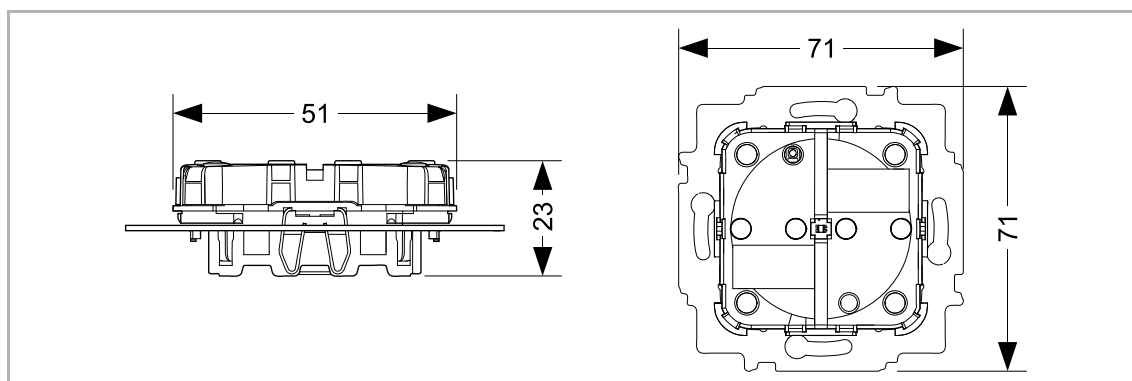


Fig. 3 : Dimensions (toutes les cotes en mm)

4.2 Schémas de raccordement

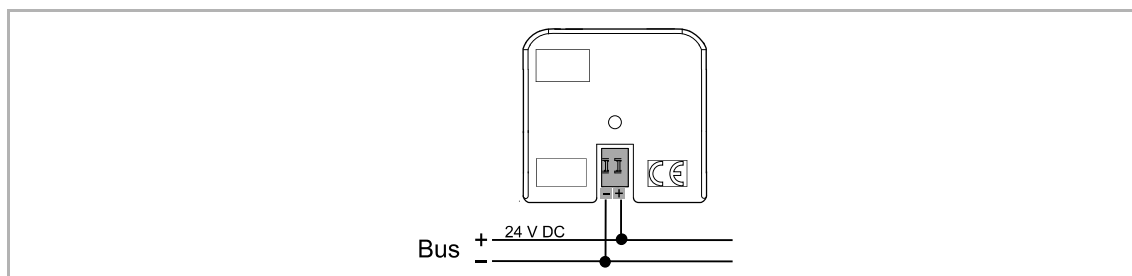


Fig. 4 : Raccordement électrique

5 Raccordement, encastrement / montage



Danger – tension électrique !

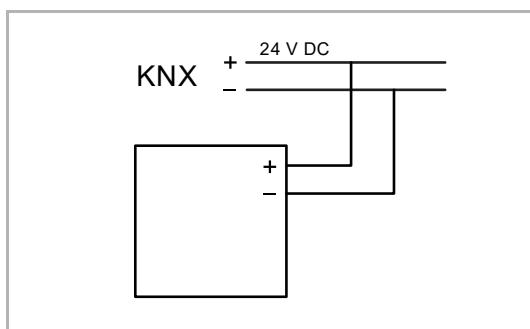
Installez les appareils que si vous disposez des connaissances et de l'expérience requises en électrotechnique.

- Une installation non conforme met votre vie en danger ainsi que celle de l'utilisateur de l'installation électrique.
- Une installation non conforme peut causer d'importants dommages matériels, par exemple un incendie.

Voici les conditions et connaissances techniques minimales requises pour l'installation :

- Appliquez les « cinq règles de sécurité » (DIN VDE 0105, EN 50110) :
 1. Déconnexion
 2. Protection contre une remise sous tension involontaire
 3. Contrôle que l'équipement est hors tension
 4. Mise à la terre et en court-circuit
 5. Protection et isolement de toutes les pièces voisines sous tension électrique.
- Utilisez l'équipement de protection personnelle adapté.
- Utilisez uniquement des outils et appareils de mesure adaptés.
- Contrôlez le type de réseau d'alimentation (système TN, système IT, système TT) afin de vous assurer de respecter les conditions de raccordement applicables (tension nulle classique, mise à la terre de protection, mesures supplémentaires requises, etc.).
- Veillez à ce que la polarité soit correcte.

5.1 Raccordement électrique



Procédez au branchement électrique conformément au schéma de raccordement.

Fig. 5 : Raccordement du coupleur de bus

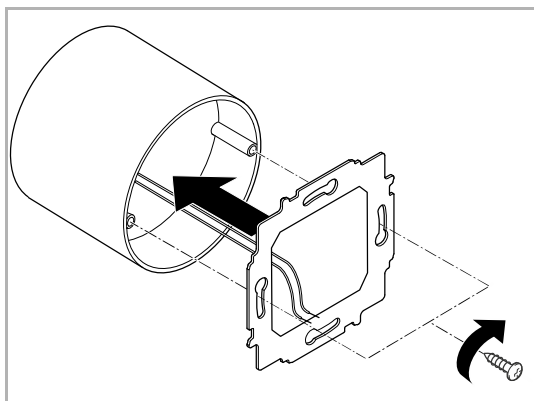
5.2 Montage



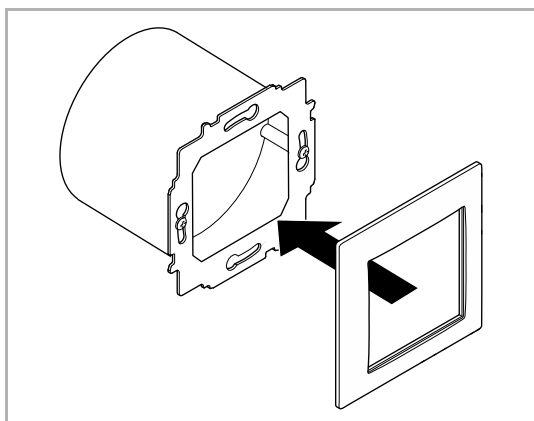
Nota

L'appareil (intégrant un coupleur de bus) est approprié à un montage dans des boîtes encastrées conjointement à la bague-support jointe.

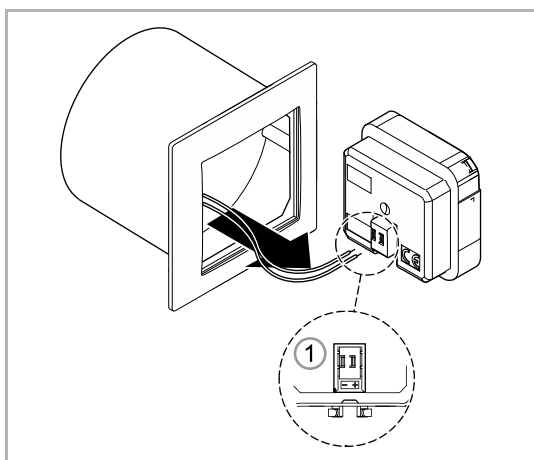
Suivez les étapes ci-dessous pour monter l'appareil :



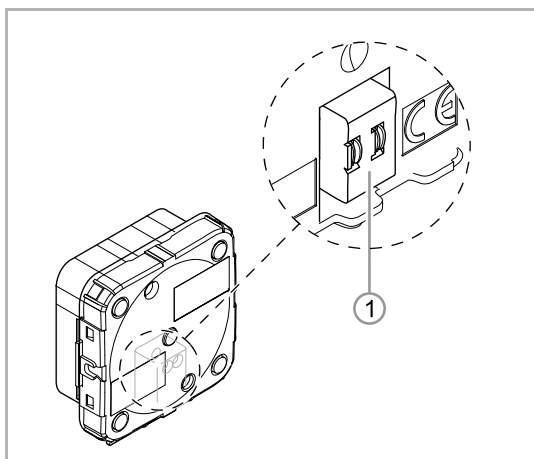
1. Vissez à fond la bague-support à la boîte encastrée.



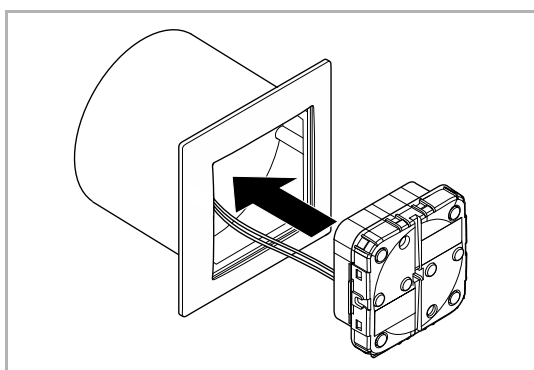
2. Mettez la plaque de recouvrement en place.



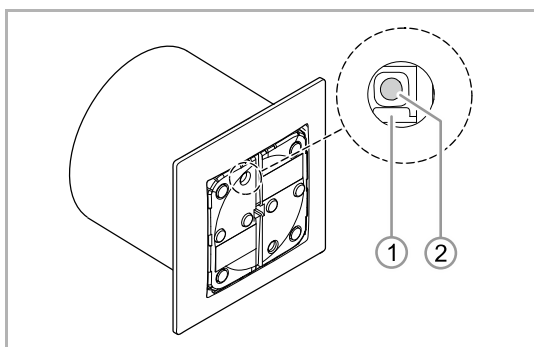
3. Sortez la ligne de bus de la boîte encastrée en tirant et branchez ce câble à la borne de raccordement du bus [1], voir chapitre 5.1 « Raccordement électrique » à la page 17.
- Veillez à ce que la polarité soit correcte !



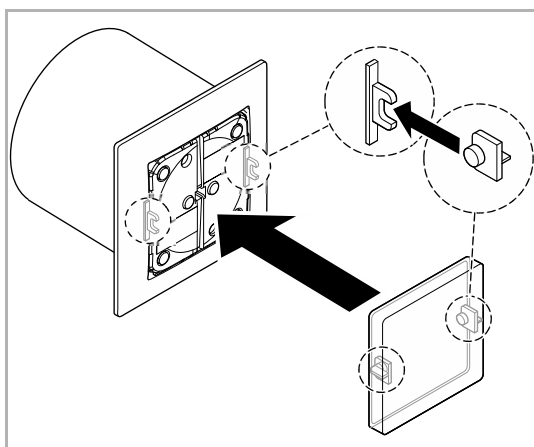
4. Tournez l'appareil de façon à le positionner correctement pour la pose.
 - La borne de raccordement [1] doit se trouver à l'arrière en bas.



5. Insérez l'appareil dans le cadre et la bague-support jusqu'à ce qu'il s'enclenche.



6. Mettez l'appareil en marche. La programmation a lieu par le biais de la touche de programmation [2].



7. Lorsque la programmation est terminée, enfoncez le bouton-poussoir sur le mécanisme encastré de l'appareil.

6 Mise en service

6.1 Logiciel

L'affectation d'une adresse physique est nécessaire à la mise en marche de l'appareil. La saisie de l'adresse physique et le réglage des paramètres se font avec l'Engineering Tool Software (ETS).



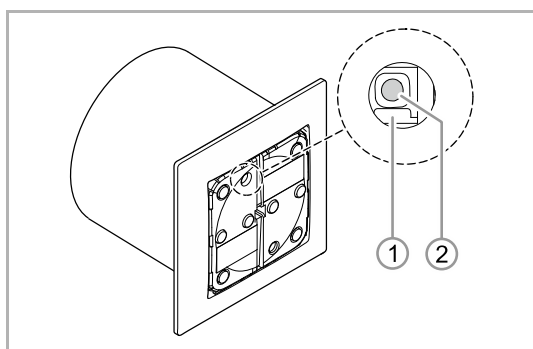
Nota

Les appareils sont des produits du système KNX et sont conformes aux directives KNX. Leur compréhension nécessite des connaissances techniques approfondies grâce à des formations à KNX.

6.1.1 Préparation

1. Raccordez un PC au bus KNX par interface KNX (par ex. par le biais de l'interface de mise en service/l'adaptateur de mise en service 6149/21-500).
 - L'Engineering Tool Software doit avoir été installé sur le PC (application native à partir de la version ETS 4.0).
2. Mettez le bus sous tension.

6.1.2 Affectation de l'adresse physique



1. Actionner la touche de programmation [2].
- La DEL rouge de programmation [1] s'allume.

6.1.3 Affectation des adresses de groupe

Les adresses de groupes sont affectées conjointement à ETS.

6.1.4 Sélectionner l'application

Pour cela, nous vous renvoyons à notre centre de support sur Internet (www.BUSCH-JAEGER.com). L'application est chargée sur l'appareil à l'aide d'ETS.

6.1.5 Différencier l'application

L'ETS permet d'exécuter différentes fonctions.

Descriptions détaillées des paramètres, voir chapitre 10 « Descriptions d'applications / de paramètres » à la page 24 (uniquement dans les langues DE, EN, ES, FR, IT et NL).

7 Mise à jour

Une mise à jour du micrologiciel est exécutée par le biais de l'application ETS « KNX Bus Update » via le bus KNX.



Nota

La description de la mise à jour peut être téléchargée par le biais du catalogue électronique (www.busch-jaeger-catalogue.com). Celle-ci se trouve à la page de l'appareil, dans la rubrique « Software ».

8 Commande

La commande s'effectue en appuyant sur le ou les boutons-poussoirs.

La fonction est définie par le biais de l'application/fonction affectée et de son paramétrage. De nombreuses fonctions sont disponibles pour les divers éléments de commande.

Veuillez consulter l'étendue des applications au Chapitre 10 « Descriptions d'applications / de paramètres » à la page 24 (uniquement disponibles dans les langues DE, EN, ES, FR, IT et NL).

8.1 Concept de couleurs LED

Un concept de couleurs LED souligne les fonctions KNX :

Couleur	Signification
Jaune	Éclairage
bleu	Commande de persiennes stores
orange	Réglage de la température ambiante
Magenta	Scènes lumineuses
blanc	Neutre / aucune affectation de fonction

Tab.4 : Concept de couleurs LED

9 Maintenance

Cet appareil ne nécessite pas de maintenance. En cas de dommages, par exemple lors du transport ou du stockage, aucune réparation ne doit être entreprise. L'ouverture de l'appareil entraîne la déchéance de la garantie.

Il convient d'assurer l'accessibilité de l'appareil, en vue de permettre son utilisation, son contrôle, son inspection, sa maintenance et sa réparation (selon DIN VDE 0100-520).

9.1 Nettoyage

Si les appareils sont sales, les nettoyer avec un chiffon sec.

- Si ce n'est pas suffisant, humectez légèrement ce chiffon avec une solution savonneuse.

10 Descriptions d'applications / de paramètres

10.1 Application (programme applicatif)

L'application (programme applicatif) suivante est disponible :

- Module capteur à touches, simple/quadruple/triple

10.2 Présentation des applications

Le programme applicatif du détecteur de mouvement comprend les applications KNX ci-dessous :

- Commutation 1 touche
- Variation 1 touche
- Store 1 touche
- Commande brève/longue 1 touche
- Emetteur de valeur 1 touche
- Emetteur de valeur 1 touche, 2 objets
- Commutateur gradateur 1 touche
- Commande multiple 1 touche
- Commande de la zone d'éclairage avec fonction de mémorisation 1 touche
- Mode de fonctionnement 1 touche « Réglage du mode TA »
- Commutation 2 touches
- Variation 2 touches
- Store 2 touches
- Emetteur de valeur 2 touches
- Capteur de luminosité pour gradation de l'éclairage 2 touches
- Commutateur gradateur 2 touches
- Fonction DEL
- Application de validation
- Capteur de température

10.3 Application « Commutation 1 touche »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 2
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2
- Touche 4

Un télégramme de commutation est envoyé lors de l'actionnement et / ou du relâchement.
L'application met à chaque fois un jeu de paramètres et des objets de communication séparés à disposition pour la 1^{ère} et la 2^e touches. Une autre fonction « commandée par touche » peut être programmée sur l'autre côté de la touche correspondante.

10.3.1 Paramètres généraux — Réaction à un flanc montant

Options :	marche
	arrêt
	marche/arrêt en alternance
	désactivé

L'application peut faire la différence entre l'actionnement et le relâchement de la touche. Un actionnement est appelé « flanc montant » et le relâchement « flanc descendant ».

L'application « Commutation 1 touche » met à disposition deux objets de communication « Commutation » spécifiques pour le côté gauche ou droit de la touche. Sur le premier objet (valeur 1), la valeur 1 est toujours envoyée et sur le deuxième objet (valeur 2) la valeur 2 est toujours envoyée.

Le paramètre « Réaction sur flanc montant » définit si la « Valeur 1 pour flanc montant » ou la « Valeur 2 pour flanc montant » est envoyée en cas de flanc montant.

Il est également possible de régler un envoi par alternance valeur1/valeur2 en cas de flanc montant, c'est-à-dire qu'une fois la valeur 1 envoyée (ou reçue), la valeur 2 est envoyée à l'actionnement suivant. A l'actionnement suivant, la valeur 1 est de nouveau envoyée.

Les valeurs 1 et 2 sont définies via les paramètres « Valeur 1 pour flanc montant » et « Valeur 2 ».

Avec le réglage « désactivé », aucun télégramme n'est envoyé en cas d'actionnement de la touche.

10.3.2 Paramètres généraux — Réaction à un flanc descendant

Options :	marche
	arrêt
	marche/arrêt en alternance
	désactivé

L'application peut faire la différence entre l'actionnement et le relâchement de la touche. Un actionnement est appelé « flanc montant » et le relâchement « flanc descendant ».

L'application « Commutation 1 touche » met à disposition deux objets de communication « Commutation » spécifiques pour le côté gauche ou droit de la touche. Sur le premier objet (valeur 1), la valeur 1 est toujours envoyée et sur le deuxième objet (valeur 2) la valeur 2 est toujours envoyée.

Le paramètre « Réaction sur flanc descendant » définit si la « Valeur 1 pour flanc descendant » ou la « Valeur 2 pour flanc descendant » est envoyée en cas de flanc descendant.

Il est également possible de régler un envoi par alternance valeur1/valeur2 en cas de flanc montant, c'est-à-dire qu'une fois la valeur 1 envoyée (ou reçue), la valeur 2 est envoyée à l'actionnement suivant. A l'actionnement suivant, la valeur 1 est de nouveau envoyée.

Les valeurs 1 et 2 sont définies via les paramètres « Valeur 1 pour flanc montant » et « Valeur 2 ».

Avec le réglage « désactivé », aucun télégramme n'est envoyé en cas d'actionnement de la touche.

10.4 Application « Variation 1 touche »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 2
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2
- Touche 4

Les touches possèdent des objets de communication destinés à la commutation et à la variation. Une différence est faite entre une pression brève (commutation) et longue (variation de la luminosité). L'application met à chaque fois un jeu de paramètres et des objets de communication séparés à disposition pour la 1^{ère} et la 2^e touche. L'application permet de faire varier un éclairage via l'une des touches et d'affecter une autre fonction « commandée par touche » à l'autre touche.

10.4.1 Paramètres généraux — Temps pour la commande longue

Options :	00.300 ... 03 000
-----------	-------------------

Lors de l'actionnement de la touche, il est possible de faire la différence entre un actionnement bref et long. Lors d'un actionnement bref de la touche, le système commute à chaque fois d'un niveau vers l'avant. Lors d'un actionnement long de la touche, le premier niveau est activé. Ainsi un actionnement long de la touche permet de revenir au premier niveau à partir de n'importe quelle position, sans parcourir les autres niveaux.

« Temps de commande longue » définit la durée à partir de laquelle un actionnement de la touche est considéré comme long et à partir de laquelle les valeurs d'objet sont réinitialisées. Le premier niveau doit être de nouveau défini en appuyant sur la touche. Une durée quelconque comprise entre 0,3 et 3 s peut être définie. La valeur type, qui définit à quel moment un retour à l'étape 1 est effectué, est de 0,4 s.

10.4.2 Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches pour la commutation

Options :	marche
	arrêt
	marche/arrêt en alternance
	désactivé

Le paramètre « Mode de fonctionnement des touches pour la commutation » détermine si un télégramme de MARCHE ou d'ARRÊT est envoyé en actionnant le côté gauche ou droit de la touche. Ou alors, chaque commande qui émet un télégramme de commutation permet la commutation entre la mise en marche et la mise à l'arrêt grâce au réglage « marche/arrêt en alternance ». Autrement dit, un télégramme de mise à l'arrêt est envoyé en actionnant une nouvelle fois la touche après l'envoi (ou la réception) d'un télégramme de mise en marche. A l'actionnement suivant, un télégramme de mise en marche est de nouveau envoyé.

Si un télégramme de commutation est déclenché en actionnant la touche, celui-ci est envoyé sur l'objet de communication 1 bit "Commuter".

10.4.3 Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches pour la variation

Options :	plus sombre
	plus clair
	plus clair/plus sombre en alternance

Lors d'un actionnement prolongé de la touche, un télégramme de variation est envoyé sur l'objet de communication 4 bits « Variation relative ».

Le « Mode de fonctionnement des touches pour la variation » définit si un télégramme de variation sur une valeur plus claire ou plus sombre est envoyé en cas de pression longue. Ou alors, chaque pression longue permet d'augmenter ou de réduire la luminosité grâce au réglage « plus clair/plus sombre en alternance ». Autrement dit, après l'envoi (ou la réception) d'un télégramme pour l'augmentation de luminosité, un télégramme pour la réduction de luminosité est envoyé en actionnant une nouvelle fois le bouton. A l'actionnement suivant, un télégramme de variation sur une valeur plus claire est de nouveau envoyé.

10.5 Application « Store 1 touche »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 2
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2
- Touche 4

L'application « Store 1 touche » permet d'envoyer aux actionneurs de store reliés des commandes de déplacement des lamelles et/ou des commandes de déplacement du store en actionnant longuement ou brièvement la touche. Un appui bref déclenche toujours une commande d'arrêt ou d'ajustage des lamelles et un appui long déclenche toujours une commande de déplacement. Pour la commande, le côté de la touche affectée à l'application « Store 1 touche » enregistre toujours la dernière action effectuée. Par exemple : Si un store a été abaissé et maintenu à mi-hauteur en appuyant brièvement sur la touche, le store est relevé via une nouvelle pression prolongée sur la touche.

10.5.1 Paramètres généraux — Temps pour la commande longue

Options :	00.300 ... 03 000
-----------	-------------------

Lors de l'actionnement de la touche, il est possible de faire la différence entre un actionnement bref et long. Lors d'un actionnement bref de la touche, le système commute à chaque fois d'un niveau vers l'avant. Lors d'un actionnement long de la touche, le premier niveau est activé. Ainsi un actionnement long de la touche permet de revenir au premier niveau à partir de n'importe quelle position, sans parcourir les autres niveaux.

« Temps de commande longue » définit la durée à partir de laquelle un actionnement de la touche est considéré comme long et à partir de laquelle les valeurs d'objet sont réinitialisées. Le premier niveau doit être de nouveau défini en appuyant sur la touche. Une durée quelconque comprise entre 0,3 et 3 s peut être définie. La valeur type, qui définit à quel moment un retour à l'étape 1 est effectué, est de 0,4 s.

10.5.2 Paramètres généraux — Durée de cycle pour la répétition de télégramme



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Type d'objet » est sur 1 bit.

Options :	00.100 ... 05 000
-----------	-------------------

Aussi longtemps que la touche est actionnée, des télégrammes sont envoyés de manière cyclique sur l'objet « Ajustage ». Les intervalles peuvent être réglés entre 0,1 s et 5,0 s. Par défaut, les télégrammes sont envoyés cycliquement à un intervalle d'1 seconde.

Cette fonction permet de mieux positionner des lamelles plus grandes, qui nécessitent plus de temps pour effectuer un tour complet. Autrement dit, l'utilisateur maintient la touche enfoncée jusqu'à ce que les lamelles soient réglées à la position souhaitée et il relâche ensuite la touche.

10.5.3 Paramètres généraux — Type d'objet

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %

Le paramètre Type d'objet permet de définir si la commande de store se fait via deux objets de communication 1 bit ou deux objets de communication 1 octet « Déplacement » et « Ajustage ».

Si 1 octet est sélectionné comme type d'objet, les objets de communication avec objets de position 1 octet des actionneurs de store peuvent être reliés. Par exemple : un côté de la touche pourrait abaisser le store jusqu'à mi-hauteur avec des lamelles à moitié fermées, pendant que l'autre côté de la touche abaisse le store à 80% avec des lamelles entièrement fermées.

10.5.4 Paramètres avancés — Commutation de fonction store/volet roulant

Options :	Stores
	Volets roulants

Le paramètre « Commutation de fonction store/volet roulant » détermine si un store ou un volet roulant est actionné par une commande de touches. Avec le réglage « Volets roulants », la valeur n'est pas nécessaire pour le réglage des lamelles.

10.5.5 Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le bas (%)



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Commutation de fonction store/volet roulant » est sur store.

Options :	0 ... 100
-----------	-----------

Ce paramètre définit la position à laquelle un store relié doit être fermé. L'objet de communication « Déplacement » 1 octet correspondant doit alors être connecté avec un objet de position 1 octet d'un actionneur de store. Des valeurs en pourcentage entre 0 et 100 % sont réglables, par incréments d'1 %. La valeur 0 % signifie entièrement ouvert, la valeur 100 % signifie entièrement fermé.

10.5.6 Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le haut (%)



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Commutation de fonction store/volet roulant » est sur store.

Options :

0 ... 100

Ce paramètre définit la position à laquelle un store relié doit être ouvert. L'objet de communication « Déplacement » 1 octet correspondant doit alors être connecté avec un objet de position 1 octet d'un actionneur de store. Des valeurs en pourcentage entre 0 et 100 % sont réglables, par incréments d'1 %. La valeur 0 % signifie entièrement ouvert, la valeur 100 % signifie entièrement fermé.

10.5.7 Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le bas des lamelles (%)



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Commutation de fonction store/volet roulant » est sur store.

Options :

0 ... 100

Ce paramètre définit la position à laquelle une lamelle de store reliée doit être ouverte. L'objet de communication « Ajustage » 1 octet correspondant doit alors être connecté avec un objet de position des lamelles 1 octet d'un actionneur de store. Des valeurs en pourcentage entre 0 et 100 % sont réglables, par incréments d'1 %. La valeur 0 % signifie entièrement ouverte, la valeur 100 % signifie entièrement fermée.

10.5.8 Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le haut des lamelles (%)



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Commutation de fonction store/volet roulant » est sur store.

Options :

0 ... 100

Ce paramètre définit la position à laquelle une lamelle de store reliée doit être fermée. L'objet de communication « Ajustage » 1 octet correspondant doit alors être connecté avec un objet de position des lamelles 1 octet d'un actionneur de store. Des valeurs en pourcentage entre 0 et 100 % sont réglables, par incréments d'1 %. La valeur 0 % signifie entièrement ouverte, la valeur 100 % signifie entièrement fermée.

10.6 Application « Commande brève/longue 1 touche »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 2
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2
- Touche 4

Par le biais d'un côté de la touche, l'application met deux fonctions séparées à disposition exécutables par une pression brève ou longue de cette touche, en quoi une autre fonction « commandée par touche » peut être affectée à l'autre côté de la touche. L'application met à chaque fois un jeu de paramètres et des objets de communication séparés à disposition pour la 1^{ère} et la 2^e touche.

10.6.1 Paramètres généraux — Type d'objet

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

L'application « Commande brève/longue 1 touche » met à disposition deux objets de communication « Réaction en cas de commande courte » et « Réaction en cas de commande longue ». La taille en bits des deux objets de communication est définie avec le paramètre « Type d'objet ».

Pour les applications les plus diverses, la taille binaire des objets de communication de « 1 bit » à « 4 octets non signés » peut être adaptée via « Type d'objet ».

- 1 bit : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- 1 octet 0..100% : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- 1 octet 0...255 : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- 2 octets Flottement : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- 2 octets signés : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- 2 octets non signés : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- 4 octets Flottement : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- 4 octets signés : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- 4 octets non signés : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.6.2 Paramètres généraux — Réaction en cas de commande courte

Options :	aucune réaction
	Valeur 1
	Valeur 2
	Valeur 1/Valeur 2 en alternance

Cela permet de définir si la « Valeur 1 » ou la « Valeur 2 » est envoyée en cas de bref actionnement de la touche.

Il est également possible de régler un envoi par alternance valeur1/valeur2 en cas d'actionnement bref, c'est-à-dire qu'une fois la valeur 1 envoyée (ou reçue), la valeur 2 est envoyée à l'actionnement suivant. A l'actionnement suivant, la valeur 1 est de nouveau envoyée.

Avec le réglage « aucune réaction », aucun télégramme n'est envoyé en cas d'actionnement bref de la touche.

10.6.3 Paramètres généraux — Réaction en cas de commande longue

Options :	aucune réaction
	Valeur 1
	Valeur 2
	Valeur 1/Valeur 2 en alternance

Cela permet de définir si la « Valeur 1 » ou la « Valeur 2 » est envoyée en cas d'un long actionnement de la touche.

Il est également possible de régler un envoi par alternance valeur1/valeur2 en cas d'actionnement long, c'est-à-dire qu'une fois la valeur 1 envoyée (ou reçue), la valeur 2 est envoyée à l'actionnement suivant. A l'actionnement suivant, la valeur 1 est de nouveau envoyée.

Avec le réglage « aucune réaction », aucun télégramme n'est envoyé en cas d'actionnement long de la touche.

10.6.4 Paramètres avancés — Temps pour la commande longue

Options :	00.300 ... 03 000
-----------	-------------------

Lors de l'actionnement de la touche, il est possible de faire la différence entre un actionnement bref et long. Lors d'un actionnement bref de la touche, le système commute à chaque fois d'un niveau vers l'avant. Lors d'un actionnement long de la touche, le premier niveau est activé. Ainsi un actionnement long de la touche permet de revenir au premier niveau à partir de n'importe quelle position, sans parcourir les autres niveaux.

« Temps de commande longue » définit la durée à partir de laquelle un actionnement de la touche est considéré comme long et à partir de laquelle les valeurs d'objet sont réinitialisées. Le premier niveau doit être de nouveau défini en appuyant sur la touche. Une durée quelconque comprise entre 0,3 et 3 s peut être définie. La valeur type, qui définit à quel moment un retour à l'étape 1 est effectué, est de 0,4 s.

10.6.5 Paramètres avancés — Valeur 1 pour la commande courte



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Réaction en cas de commande courte » est sur « Valeur 1 » ou sur « Valeur1 / valeur2 en alternance ».

Options :	Arrêt
	Marche

La valeur 1 envoyée lors d'un actionnement court de la touche est ainsi définie. Ceci dépend du paramètre « Type d'objet » ayant été défini.

10.6.6 Paramètres avancés — Valeur 2 pour la commande courte



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Réaction en cas de commande courte » est sur « Valeur 2 » ou sur « Valeur1 / valeur2 en alternance ».

Options :	Arrêt
	Marche

La valeur 2 envoyée lors d'un actionnement court de la touche est ainsi définie. Ceci dépend du paramètre « Type d'objet » ayant été défini.

10.6.7 Paramètres avancés — Valeur 1 pour la commande longue



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Réaction en cas de commande longue » est sur « Valeur 1 » ou sur « Valeur1 / valeur2 en alternance ».

Options :	Arrêt
	Marche

La valeur 1 envoyée lors d'un actionnement long de la touche est ainsi définie.

10.6.8 Paramètres avancés — Valeur 2 pour la commande longue



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Réaction en cas de commande longue » est sur « Valeur 2 » ou sur « Valeur1 / valeur2 en alternance ».

Options :	Arrêt
	Marche

La valeur 2 envoyée lors d'un actionnement long de la touche est ainsi définie. Ceci dépend du paramètre « Type d'objet » ayant été défini.

10.7 Application « Emetteur de valeur 1 touche »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 2
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2
- Touche 4

L'application « Emetteur de valeur 1 touche » met à disposition un objet de communication propre « Commutation » pour le côté gauche ou le côté droit de la touche. La taille en bits de l'objet de communication est définie avec le paramètre « Type d'objet ».

Pour les applications les plus diverses, la taille binaire des objets de communication de « 1 bit » à « 4 octets non signés » peut être adaptée via « Type d'objet ».

10.7.1 Paramètres généraux — Type d'objet

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

L'application « Emetteur de valeur 1 touche » met à disposition un objet de communication « Valeur de commutation » propre à la touche. La taille en bits de l'objet de communication est définie avec le paramètre « Type d'objet ».

Pour les applications les plus diverses, la taille binaire des objets de communication de « 1 bit » à « 4 octets non signés » peut être adaptée via « Type d'objet ». Pour chaque fonction d'actionnement multiple, une autre taille d'objet peut être sélectionnée (et donc une autre fonction).

- *1 bit* : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- *1 octet 0..100%* : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- *1 octet 0..255* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- *2 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- *2 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- *2 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- *4 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- *4 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- *4 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.7.2 Paramètres avancés — Réaction à un flanc montant

Options :	aucune réaction
	Valeur 1
	Valeur 2
	Valeur 1/Valeur 2 en alternance

L'application peut faire la différence entre l'actionnement et le relâchement de la touche. Un actionnement est appelé « flanc montant » et le relâchement « flanc descendant ».

L'application « Emetteur de valeur 1 touche » met à disposition deux objets de communication « Commutation » spécifiques pour le côté gauche ou droit de la touche. Sur le premier objet (valeur 1), la valeur 1 est toujours envoyée et sur le deuxième objet (valeur 2) la valeur 2 est toujours envoyée.

Le paramètre « Réaction sur flanc descendant » définit si la « Valeur 1 pour flanc descendant » ou la « Valeur 2 pour flanc descendant » est envoyée en cas de flanc descendant.

Il est également possible de régler un envoi par alternance valeur1/valeur2 en cas de flanc montant, c'est-à-dire qu'une fois la valeur 1 envoyée (ou reçue), la valeur 2 est envoyée à l'actionnement suivant. A l'actionnement suivant, la valeur 1 est de nouveau envoyée.

Les valeurs 1 et 2 sont définies via les paramètres « Valeur 1 » et « Valeur 2 ».

Avec le réglage « aucune réaction », aucun télégramme n'est envoyé en cas d'actionnement de la touche.

10.7.3 Paramètres avancés — Réaction à un flanc descendant

Options :	aucune réaction
	Valeur 1
	Valeur 2
	Valeur 1/Valeur 2 en alternance

L'application peut faire la différence entre l'actionnement et le relâchement de la touche. Un actionnement est appelé « flanc montant » et le relâchement « flanc descendant ».

L'application « Emetteur de valeur 1 touche » met à disposition deux objets de communication « Commutation » spécifiques pour le côté gauche ou droit de la touche. Sur le premier objet (valeur 1), la valeur 1 est toujours envoyée et sur le deuxième objet (valeur 2) la valeur 2 est toujours envoyée.

Le paramètre « Réaction sur flanc descendant » définit si la « Valeur 1 pour flanc descendant » ou la « Valeur 2 pour flanc descendant » est envoyée en cas de flanc descendant.

Il est également possible de régler un envoi par alternance valeur1/valeur2 en cas de flanc descendant, c'est-à-dire qu'une fois la valeur 1 envoyée (ou reçue), la valeur 2 est envoyée à l'actionnement suivant. A l'actionnement suivant, la valeur 1 est de nouveau envoyée.

Les valeurs 1 et 2 sont définies via les paramètres « Valeur 1 » et « Valeur 2 ».

Avec le réglage « aucune réaction », aucun télégramme n'est envoyé en cas d'actionnement de la touche.

10.7.4 Paramètres avancés — Réaction à un flanc descendant

Options :	aucune réaction
	Valeur 1
	Valeur 2
	Valeur 1/Valeur 2 en alternance

L'application peut faire la différence entre l'actionnement et le relâchement de la touche. Un actionnement est appelé « flanc montant » et le relâchement « flanc descendant ».

L'application « Emetteur de valeur 1 touche » met à disposition deux objets de communication « Commutation » spécifiques pour le côté gauche ou droit de la touche. Sur le premier objet (valeur 1), la valeur 1 est toujours envoyée et sur le deuxième objet (valeur 2) la valeur 2 est toujours envoyée.

Le paramètre « Réaction sur flanc descendant » définit si la « Valeur 1 pour flanc descendant » ou la « Valeur 2 pour flanc descendant » est envoyée en cas de flanc descendant.

Il est également possible de régler un envoi par alternance valeur1/valeur2 en cas de flanc descendant, c'est-à-dire qu'une fois la valeur 1 envoyée (ou reçue), la valeur 2 est envoyée à l'actionnement suivant. A l'actionnement suivant, la valeur 1 est de nouveau envoyée.

Les valeurs 1 et 2 sont définies via les paramètres « Valeur 1 » et « Valeur 2 ».

Avec le réglage « aucune réaction », aucun télégramme n'est envoyé en cas d'actionnement de la touche.

10.7.5 Paramètres avancés — Valeur 1



Nota

Les options dépendent du paramètre « Type d'objet » ayant été défini.

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

La valeur 1 envoyée lors d'un actionnement de la touche est ainsi définie.

- 1 bit : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- 1 octet 0..100% : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- 1 octet 0...255 : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- 2 octets Flottement : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- 2 octets signés : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- 2 octets non signés : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- 4 octets Flottement : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- 4 octets signés : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- 4 octets non signés : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.7.6 Paramètres avancés — Valeur 2



Nota

Les options dépendent du paramètre « Type d'objet » ayant été défini.

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

La valeur 2 envoyée lors d'un actionnement long de la touche est ainsi définie.

- 1 bit : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- 1 octet 0..100% : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- 1 octet 0...255 : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- 2 octets Flottement : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- 2 octets signés : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- 2 octets non signés : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- 4 octets Flottement : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- 4 octets signés : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- 4 octets non signés : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.8 Application « Emetteur de valeur 1 touche, 2 objets »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 2
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2
- Touche 4

L'application « Emetteur de valeur 1 touche, 2 objets » permet, en cas d'actionnement et / ou de relâchement de la touche, d'envoyer deux télégrammes avec des valeurs prédéfinies de deux objets de communication différents.

L'application « Emetteur de valeur 1 touche, 2 objets » met à chaque fois un jeu de paramètres et des objets de communication séparés à disposition pour le côté droit et le côté gauche de la touche.

L'application permet d'envoyer, par exemple, une fonction de commutation et une valeur à virgule flottante, en actionnant un côté de la touche, et d'affecter l'autre côté de la touche à une autre fonction « commandée par touche ».

10.8.1 Paramètres généraux — Type d'objets sur front montant

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

L'application « Emetteur de valeur 1 touche » met à disposition deux objets de communication « Commutation » spécifiques pour la première et la deuxième touches, à savoir le côté gauche ou droit de la touche. La taille en bits du premier objet de communication est définie par le paramètre « Type d'objets sur flanc montant ».

Pour les applications les plus diverses, il est possible de régler la taille en bits des objets de communication de « 1 bit » à « 4 octets non signés » via le « Type d'objets sur flanc montant ».

- *1 bit* : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- *1 octet 0..100%* : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- *1 octet 0...255* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- *2 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- *2 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- *2 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- *4 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- *4 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- *4 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.8.2 Paramètres généraux — Type d'objets sur flanc descendant

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

L'application « Emetteur de valeur 1 touche » met à disposition deux objets de communication « Commutation » spécifiques pour la première et la deuxième touches, à savoir le côté gauche ou droit de la touche. La taille en bits du premier objet de communication est définie par le paramètre « Type d'objets sur flanc descendant ».

Pour les applications les plus diverses, il est possible de régler la taille en bits des objets de communication de « 1 bit » à « 4 octets non signés » via le « Type d'objets sur flanc descendant ».

- *1 bit* : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- *1 octet 0..100%* : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- *1 octet 0...255* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- *2 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- *2 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- *2 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- *4 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- *4 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- *4 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.8.3 Paramètres avancés — Réaction à un flanc montant

Options :	aucune réaction
	Valeur 1
	Valeur 2
	Valeur 1/Valeur 2 en alternance

L'application peut faire la différence entre l'actionnement et le relâchement de la touche. Un actionnement est appelé « flanc montant » et le relâchement « flanc descendant ».

L'application « Emetteur de valeur 1 touche, 2 objets » met à disposition deux objets de communication « Commutation » spécifiques pour le côté gauche ou droit de la touche. Sur le premier objet (valeur 1), la valeur 1 est toujours envoyée et sur le deuxième objet (valeur 2) la valeur 2 est toujours envoyée.

Le paramètre « Réaction sur flanc montant » définit si la « Valeur 1 pour flanc montant » ou la « Valeur 2 pour flanc montant » est envoyée en cas de flanc montant.

Il est également possible de régler un envoi par alternance valeur1/valeur2 en cas de flanc montant, c'est-à-dire qu'une fois la valeur 1 envoyée (ou reçue), la valeur 2 est envoyée à l'actionnement suivant. A l'actionnement suivant, la valeur 1 est de nouveau envoyée.

Les valeurs 1 et 2 sont définies via les paramètres « Valeur 1 » et « Valeur 2 ».

Avec le réglage « aucune réaction », aucun télégramme n'est envoyé en cas d'actionnement de la touche.

10.8.4 Paramètres avancés — Réaction à un flanc descendant

Options :	aucune réaction
	Valeur 1
	Valeur 2
	Valeur 1/Valeur 2 en alternance

L'application peut faire la différence entre l'actionnement et le relâchement de la touche. Un actionnement est appelé « flanc montant » et le relâchement « flanc descendant ».

L'application « Emetteur de valeur 1 touche, 2 objets » met à disposition deux objets de communication « Commutation » spécifiques pour le côté gauche ou droit de la touche. Sur le premier objet (valeur 1), la valeur 1 est toujours envoyée et sur le deuxième objet (valeur 2) la valeur 2 est toujours envoyée.

Le paramètre « Réaction sur flanc descendant » définit si la « Valeur 1 pour flanc descendant » ou la « Valeur 2 pour flanc descendant » est envoyée en cas de flanc descendant.

Il est également possible de régler un envoi par alternance valeur1/valeur2 en cas de flanc montant, c'est-à-dire qu'une fois la valeur 1 envoyée (ou reçue), la valeur 2 est envoyée à l'actionnement suivant. A l'actionnement suivant, la valeur 1 est de nouveau envoyée.

Les valeurs 1 et 2 sont définies via les paramètres « Valeur 1 » et « Valeur 2 ».

Avec le réglage « aucune réaction », aucun télégramme n'est envoyé en cas d'actionnement de la touche.

10.8.5 Paramètres avancés — Valeur 1 pour flanc montant



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Réaction sur flanc montant » est sur « Valeur 1 » ou sur « Valeur1 / valeur2 en alternance ».

Les options dépendent du paramètre « Type d'objets sur flanc montant » ayant été défini.

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

La valeur 1 envoyée lors d'un actionnement de la touche est ainsi définie.

- *1 bit* : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- *1 octet 0..100%* : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- *1 octet 0...255* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- *2 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- *2 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- *2 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- *4 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- *4 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- *4 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.8.6 Paramètres avancés — Valeur 2 pour flanc montant



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Réaction sur flanc montant » est sur « Valeur 2 » ou sur « Valeur1 / valeur2 en alternance ».

Les options dépendent du paramètre « Type d'objets sur flanc montant » ayant été défini.

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

La valeur 2 envoyée lors d'un actionnement long de la touche est ainsi définie.

- *1 bit* : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- *1 octet 0..100%* : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- *1 octet 0...255* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- *2 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- *2 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- *2 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- *4 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- *4 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- *4 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.8.7 Paramètres avancés — Valeur 1 pour flanc descendant



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Réaction sur flanc descendant » est sur « Valeur 1 » ou sur « Valeur1 / valeur2 en alternance ». Les options dépendent du paramètre « Type d'objets sur flanc descendant » ayant été défini.

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

La valeur 1 envoyée lors d'un actionnement de la touche est ainsi définie.

- *1 bit* : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- *1 octet 0..100%* : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- *1 octet 0...255* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- *2 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- *2 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- *2 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- *4 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- *4 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- *4 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.8.8 Paramètres avancés — Valeur 2 pour flanc descendant



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Réaction sur flanc descendant » est sur « Valeur 2 » ou sur « Valeur1 / valeur2 en alternance ». Les options dépendent du paramètre « Type d'objets sur flanc descendant » ayant été défini.

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

La valeur 2 envoyée lors d'un actionnement long de la touche est ainsi définie.

- *1 bit* : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- *1 octet 0..100%* : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- *1 octet 0...255* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- *2 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- *2 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- *2 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- *4 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- *4 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- *4 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.9 Application « Commutateur gradateur 1 touche »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 2
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2
- Touche 4

Des processus de commutation différents sont déclenchés à chaque nouvel actionnement de la 1^{ère} ou de la 2^e touche.

Exemple :

- Le premier actionnement (2^e touche) allume la lampe 1.
- Le second actionnement (2^e touche) éteint la lampe 1 et allume la lampe 2.
- Le troisième actionnement (2^e touche) éteint la lampe 2 et allume la lampe 3.
- Le quatrième actionnement (1^{ère} touche) éteint la lampe 3 et allume la lampe 2.
- Le cinquième actionnement (1^{ère} touche) éteint la lampe 2 et allume la lampe 1.
- etc.

Jusqu'à cinq niveaux de commutation peuvent être activés.

L'application distingue si la 1^{ère} ou la 2^e touche a été actionnée. Selon le réglage, il est donc possible de commuter d'un niveau vers le haut ou vers le bas.

10.9.1 Paramètres généraux — Nombre d'objets

Options :	1 ... 5
-----------	---------

L'application peut commuter jusqu'à cinq niveaux. Pour chaque niveau, un objet de communication 1 bit spécifique est disponible. Le nombre de niveaux est défini via le paramètre via « Nombre d'objets ».

10.9.2 Paramètres généraux — Période des valeurs

Options :	02 000 ... 05 000
-----------	-------------------

L'application peut distinguer entre un actionnement simple, double, triple, quadruple ou quintuple de la touche.

Si la touche doit reconnaître un actionnement multiple, alors elle doit être actionnée plusieurs fois dans un intervalle relativement court. La période pendant laquelle la touche évalue un actionnement multiple est relancée après chaque actionnement.

10.9.3 Paramètres avancés — Temps pour la commande longue

Options :	00.300 ... 02 500
-----------	-------------------

Lors de l'actionnement de la touche, il est possible de faire la différence entre un actionnement bref et long. Lors d'un actionnement bref de la touche, le système commute à chaque fois d'un niveau vers l'avant. Lors d'un actionnement long de la touche, le premier niveau est activé. Ainsi un actionnement long de la touche permet de revenir au premier niveau à partir de n'importe quelle position, sans parcourir les autres niveaux.

« Temps de commande longue » définit la durée à partir de laquelle un actionnement de la touche est considéré comme long et à partir de laquelle les valeurs d'objet sont réinitialisées. Le premier niveau doit être de nouveau défini en appuyant sur la touche. Une durée quelconque comprise entre 0,3 et 2,5 s peut être définie. La valeur type, qui définit à quel moment un retour à l'étape 1 est effectué, est de 0,4 s.

10.9.4 Paramètres avancés — Envoi des objets

Options :	en cas de modification d'une valeur
	en cas d'actionnement

Le paramètre « Envoi d'objets » permet de définir si les valeurs d'objet sont envoyées à chaque actionnement de la touche ou uniquement si les valeurs d'objet ont changé depuis le dernier envoi.

10.9.5 Paramètres avancés — Valeurs d'objets

Options :	Normal
	Inversé

Les valeurs d'objet peuvent être envoyées « normalement » ou « inversées » via leurs objets de communication 1 bit correspondants. Si le paramètre « Valeurs d'objet » est réglé sur « inversée », tous les objets de communication 1 bit des différents niveaux envoient leurs valeurs inversées.

10.9.6 Paramètres avancés — Configuration binaire des valeurs d'objet

Options :	x de n
	1 de n

Les niveaux peuvent être commutés selon deux modèles de bit différents :

x sur n (pour 5 objets, objet 0 ... 4)	1 sur n (pour 5 objets, objet 0 ... 4)
00000	00000
10000	10000
11000	01000
11100	00100
11110	00010
11111	00001

10.10 Application « Commande multiple 1 touche »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 2
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2
- Touche 4

L'application « Commande multiple 1 touche » permet de faire la différence entre un actionnement simple, double, triple, quadruple ou quintuple de la touche. Pour chaque commande simple, double, triple, quadruple ou quintuple, différentes valeurs peuvent être envoyées. L'application « Actionnement multiple 1 touche » met à disposition un ensemble de paramètres et d'objets de communication pour le côté droit ou le côté gauche de la touche. Ainsi, il est possible de réaliser une commande multiple via une touche et d'affecter une autre fonction « commandée par touche » à l'autre touche.

10.10.1 Paramètres généraux — Nombre d'objets ou d'actionnements

Options :

1 ... 5

L'application peut distinguer entre un actionnement simple, double, triple, quadruple ou quintuple de la touche.

Le paramètre « Nombre d'objets ou d'actionnements » permet de définir combien d'actionnements multiples doivent être distingués.

- 1 objet : actionnement simple
- 2 objets : actionnement simple et double
- 3 objets : actionnement simple, double et triple
- 4 objets : actionnement simple, double, triple et quadruple
- 5 objets : actionnement simple, double, triple, quadruple et quintuple

10.10.2 Paramètres généraux — Période des valeurs

Options :

01 000 ... 05 000

L'application peut distinguer entre un actionnement simple, double, triple, quadruple ou quintuple de la touche.

Si la touche doit reconnaître un actionnement multiple, alors elle doit être actionnée plusieurs fois dans un intervalle relativement court. La période pendant laquelle la touche évalue un actionnement multiple est relancée après chaque actionnement.

10.10.3 Paramètres avancés — Type d'objets pour l'objet 0-4



Nota

Le nombre des paramètres entrés affichés (1-5) dépend de la valeur indiquée au niveau du paramètre « Nombre d'objets ou d'actionnements ».

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

L'application « Actionnement multiple 1 touche » met à disposition un objet de communication séparé « Commutation ... actionnement multiple » pour un actionnement simple, double, triple, quadruple et quintuple. La taille binaire des objets de communication est définie de manière commune avec le paramètre « Type d'objets pour l'objet ... ». Pour les applications les plus variées, la taille binaire des objets de communication de « 1 bit » à « 4 octets non signés » peut être adaptée via le paramètre « Type d'objet pour l'objet ... ». Pour chaque fonction d'actionnement multiple, une autre taille d'objet peut être sélectionnée (et donc une autre fonction).

- 1 bit : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- 1 octet 0..100% : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- 1 octet 0...255 : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- 2 octets Flottement : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- 2 octets signés : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- 2 octets non signés : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- 4 octets Flottement : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- 4 octets signés : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- 4 octets non signés : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.10.4 Paramètres avancés — Fonction pour le type d'objet 1 bit pour l'objet 0-4



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Type d'objets pour l'objet 0-4 » est sur « 1 bit ».

Options :	Envoyer la valeur
	marche/arrêt en alternance

Si le paramètre « Type d'objets pour l'objet 0-4 » a été défini avec « 1 bit », un télégramme de marche ou d'arrêt peut être envoyé avec le réglage « Envoyer la valeur ». Le paramètre « Fonction pour le type d'objet 1 bit pour l'objet 0-4 » détermine si un télégramme de marche ou d'arrêt est envoyé.

Le réglage « marche/arrêt en alternance » signifie qu'il y a toujours une commutation entre la mise en marche et la mise à l'arrêt. Autrement dit, un télégramme de mise à l'arrêt est envoyé en actionnant une nouvelle fois la touche après l'envoi (ou la réception) d'un télégramme de mise en marche. A l'actionnement suivant, un télégramme de mise en marche est de nouveau envoyé.

10.10.5 Paramètres avancés — Valeur pour l'objet 0-4



Nota

Les options dépendent du paramètre « Type d'objets pour l'objet 0-4 » ayant été défini.

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

La valeur 0-4 envoyée lors d'un actionnement multiple (1-5) de la touche est ainsi définie.

- *1 bit* : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- *1 octet 0..100%* : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- *1 octet 0...255* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- *2 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- *2 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- *2 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- *4 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- *4 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- *4 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.11 Application « Commande de la zone d'éclairage avec fonction de mémorisation 1 touche »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 2
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2
- Touche 4

Un actionnement des touches entraîne l'appel d'un numéro de scénario de lumière prédéfini. L'application met à chaque fois un jeu de paramètres et des objets de communication séparés à disposition pour la 1^{ère} ou la 2^e touche. L'application permet tant l'appel d'un scénario de lumière à l'aide d'un côté de la touche que l'affectation d'une autre fonction « commandée par touche » à l'autre côté de la touche. L'utilisateur peut déclencher une commande d'enregistrement de scénarios de lumière en appuyant longuement sur la touche.

10.11.1 Paramètres généraux — Temps pour la commande longue

Options :	00.300 ... 10 000
-----------	-------------------

Lors de l'actionnement de la touche, il est possible de faire la différence entre un actionnement bref et long. Si la touche est actionnée brièvement, un scénario de lumière par défaut est appelé sur l'objet de communication de 1 octet « Numéro de scénario de lumière ». Si elle est actionnée longuement, une commande d'enregistrement du scénario de lumière par défaut est envoyée sur le même objet de communication.

Le paramètre « Temps pour la commande longue » définit le temps à partir duquel un appui sur la touche est considéré comme long et une commande d'enregistrement du scénario de lumière est émise, au lieu du numéro de scénario de lumière. Une durée quelconque comprise entre 0,3 et 10,0 s peut être définie. Une valeur type, qui détermine à partir de quand un bouton déclenche un enregistrement lors d'un actionnement long, est de 3 s.

10.11.2 Paramètres généraux — Fonction de mémorisation des scènes lumineuses

Options :	désactivé
	activé

Dans la valeur 1 octet, un bit d'enregistrement est donc ajouté en plus du numéro de scénario de lumière. Si un module de scénario de lumière (par ex. ComfortPanel) reçoit cette valeur de 1 octet, le module peut détecter le scénario de lumière concerné et déclencher un processus d'enregistrement. Des demandes de lecture sont alors émises à tous les actionneurs connectés qui envoient par ailleurs des réponses avec leurs valeurs d'objet de communication actuelles. Les réponses sont stockées par le module de scénario de lumière et renvoyées à chaque réception ultérieure du numéro de scénario de lumière.

10.11.3 Paramètres généraux — Scène lumière n°

Options :

1 ... 64

Dans le paramètre « Scène lumière n° », il est possible de définir un numéro de scénario de lumière quelconque de 1 à 64, qui est envoyé via l'objet de communication de 1 octet « Scène lumière n° » lorsque la touche est actionnée.

La touche ne sert toujours que de commande de la zone d'éclairage, c.-à-d. qu'elle appelle uniquement le numéro de scène de lumière. Les valeurs individuelles pour les actionneurs de store ou de variateur à régler sont stockées soit dans l'actionneur lui-même, soit dans les modules de scénario de lumière connectés (par ex. ComfortPanel).

Un module de scénario de lumière recevra le numéro de scénario de lumière et enverra ensuite successivement les valeurs de scénario de lumière enregistrées aux actionneurs connectés.

10.12 Application « Mode de fonctionnement 1 touche » « Réglage du mode TA »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 2
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2
- Touche 4

L'application « Mode de fonctionnement 1 touche » « Réglage du mode TA » permet, lorsque des thermostats d'ambiance sont reliés, de commuter le mode de fonctionnement en actionnant un côté de la touche.

Pour cela, l'application propose soit les objets de communication de 1 bit « Mode de fonctionnement en mode Confort », « Mode de fonctionnement Standby », « Mode de fonctionnement ECO » et « Mode de fonctionnement de la protection antigel, protection contre les surchauffes », « Mode de fonctionnement en mode Nocturne » et « Mode de fonctionnement de la protection antigel, protection contre les surchauffes », soit des objets de communication de 1 octet « Mode de fonctionnement Auto », « Mode de fonctionnement en mode confort », « Mode de fonctionnement Standby », « Mode de fonctionnement ECO » et « Mode de fonctionnement protection antigel/protection contre les surchauffes », en fonction du réglage du paramètre « Type d'objets pour l'émission ».

Le type d'objet « 1 bit » sert à commander des thermostats d'ambiance qui possèdent des objets de communication de 1 bit pour la commutation du mode de fonctionnement. Le type d'objet « 1 octet » sert à commander des thermostats d'ambiance qui possèdent un objet de communication de 1 octet pour la commutation du mode de fonctionnement KNX. Dans ce cas, les valeurs ont les significations suivantes :

- 0 = Auto
- 1 = Confort
- 2 = Standby
- 3 = Eco
- 4 = Protection antigel / contre les surchauffes

La fonction peut être bloquée temporairement via un objet de communication de 1 bit « Validation ».

10.12.1 Paramètres généraux — Type d'objets pour l'émission

Options :	1 bit
	1 octet

Le paramètre « Type d'objets pour l'émission » permet de régler la taille de l'objet de communication « Sortie ». Il est possible de choisir entre « 1 bit » et « 1 octet ».

Le type d'objet « 1 bit » permet de commander des thermostats d'ambiance qui possèdent des objets de communication de 1 bit pour la commutation du mode de fonctionnement. Le type d'objet « 1 octet » sert à commander des thermostats d'ambiance qui possèdent un objet de communication de 1 octet pour la commutation du mode de fonctionnement KNX. Dans ce cas, les valeurs ont les significations suivantes :

- 0 = Auto
- 1 = Confort
- 2 = Standby
- 3 = Nuit

- 4 = Protection antigel / contre les surchauffes

10.12.2 Paramètres généraux — Mode de fonctionnement



Nota

Les options dépendent du paramètre « Type d'objets pour l'émission » ayant été défini.

Options :	Auto (uniquement 1 octet)
	Confort
	Standby
	Eco
	Protection antigel, contre les surchauffes

Le paramètre « Mode de fonctionnement » permet de définir le mode de fonctionnement qui est envoyé sur l'objet de communication de 1 octet pour la commutation du mode de fonctionnement KNX lorsque la touche est actionnée. Il est possible de choisir entre les modes de fonctionnement suivants :

- Auto (uniquement 1 octet)
- Confort
- Standby
- Eco
- Protection antigel, contre les surchauffes

Avec le mode « Auto », la valeur « 0 » est envoyée sur l'objet de 1 octet. Pour un thermostat d'ambiance connecté, cela signifie qu'il y a une commutation automatique entre les divers modes de fonctionnement « Confort », « Standby » et « Eco » chaque fois que la touche est actionnée. Lorsque le guidage forcé est activé, on passe dans l'objet du mode de fonctionnement standard avec la fonction « Auto » sélectionnée.

Avec le mode « Confort », une valeur « 1 » est envoyée sur l'objet de 1 octet et un thermostat d'ambiance connecté passe en mode Confort.

Avec le mode « Standby », une valeur « 2 » est envoyée sur l'objet de 1 octet et un thermostat d'ambiance connecté passe en mode Standby.

Avec le mode « Eco », une valeur « 3 » est envoyée sur l'objet de 1 octet et un thermostat d'ambiance connecté passe en mode Nocturne.

Avec le mode « Protection antigel, protection contre les surchauffes », une valeur « 4 » est envoyée sur l'objet de 1 octet et un thermostat d'ambiance connecté passe en mode de fonctionnement de la protection antigel/contre les surchauffes.

10.12.3 Paramètres avancés — Objet de validation

Options :	désactivé
	activé

Si le paramètre « Objet de validation » est réglé sur « activé », la fonction peut être verrouillée temporairement via l'objet de communication de 1 bit « Validation ».

Si un télégramme de marche est reçu sur l'objet de communication de 1 bit « Validation », la fonction est activée. Si un télégramme d'arrêt est reçu sur l'objet de communication de 1 bit « Validation », la fonction est bloquée. Autrement dit, aucun télégramme n'est envoyé sur l'objet de communication « Sortie ».

10.12.4 Paramètres avancés — Valeur d'objets de validation

Options :	Normal
	Inversé

Généralement, la fonction de validation fonctionne comme suit :

En cas de réception d'un télégramme de marche sur l'objet de communication de 1 bit « Validation », la fonction est activée. Si un télégramme d'arrêt est reçu sur l'objet de communication de 1 bit « Validation », la fonction est bloquée.

10.12.5 Paramètres avancés — Objet de validation après le retour de la tension

Options :	bloqué
	activé

Le paramètre « Validation après le retour de la tension » détermine si le dispositif doit être « validé » ou « bloqué » après une coupure suivie d'un rétablissement de la tension de bus.

10.13 Application « Commutation 2 touches »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2

L'application « Commutation 2 touches » permet de transmettre un télégramme de commutation lorsque la touche est actionnée et/ou relâchée. Lors de l'opération, elle ne distingue pas si la touche est actionnée du côté gauche ou du côté droit. L'application met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté gauche et droit de la touche. Elle permet également de réaliser une fonction de commutation via un côté de la touche et d'affecter une autre fonction « commandée par touche » à l'autre côté de la touche.

10.13.1 Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches pour la commutation

Options :	1 ^{ère} touche ON / 2 ^e touche OFF
	1 ^{ère} touche OFF / 2 ^e touche ON
	marche/arrêt en alternance

Le paramètre « Mode de fonctionnement de la touche pour la commutation » détermine si un télégramme de MARCHE ou d'ARRÊT est envoyé en actionnant le côté gauche ou droit de la touche. Ou alors, chaque commande qui émet un télégramme de commutation permet la commutation entre la mise en marche et la mise à l'arrêt grâce au réglage « marche/arrêt en alternance ». Autrement dit, un télégramme de mise à l'arrêt est envoyé en actionnant une nouvelle fois la touche après l'envoi (ou la réception) d'un télégramme de mise en marche. A l'actionnement suivant, un télégramme de mise en marche est de nouveau envoyé.

Si un télégramme de commutation est déclenché en actionnant la touche, celui-ci est envoyé sur l'objet de communication 1 bit « Commutation ».

10.14 Application « Variation 2 touches »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2

Avec l'application « Variation 2 touches », une touche possède des objets de communication pour la commutation et la variation. Une différence est faite entre une pression brève (commutation) et longue (variation de la luminosité). Lors de l'opération, l'application ne distingue pas si la touche est actionnée du côté gauche ou du côté droit. L'application met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté gauche et droit de la touche. Elle permet également de faire varier la luminosité d'une lampe via un côté de la touche et d'affecter une autre fonction « commandée par touche » à l'autre côté de la touche.

10.14.1 Paramètres généraux — Temps pour la commande longue

Options :	00.300 ... 03 000
-----------	-------------------

Lors de l'actionnement de la touche, il est possible de faire la différence entre un actionnement bref et long. Lors d'un actionnement bref de la touche, le système commute à chaque fois d'un niveau vers l'avant. Lors d'un actionnement long de la touche, le premier niveau est activé. Ainsi un actionnement long de la touche permet de revenir au premier niveau à partir de n'importe quelle position, sans parcourir les autres niveaux.

« Temps de commande longue » définit la durée à partir de laquelle un actionnement de la touche est considéré comme long et à partir de laquelle les valeurs d'objet sont réinitialisées. Le premier niveau doit être de nouveau défini en appuyant sur la touche. Une durée quelconque comprise entre 0,3 et 3 s peut être définie. La valeur type, qui définit à quel moment un retour à l'étape 1 est effectué, est de 0,4 s.

10.14.2 Paramètres généraux — Type de variateur

Options :	Marche/Arrêt de la variation de la luminosité
	Variateur par étapes

Ce paramètre permet de choisir entre les deux variantes de variation "Variation marche-arrêt" et "Variation progressive".

« Marche/Arrêt de la variation de la luminosité » signifie que deux télégrammes 4 bits sont toujours précisément envoyés pour la variation. Au déclenchement d'une commande de variation, un télégramme avec l'information « faire varier de 100 % sur une valeur plus claire » ou « faire varier de 100 % sur une valeur plus sombre » est envoyé. Au relâchement de la touche, le deuxième télégramme est envoyé avec l'information « arrêt variation ». Ainsi, un actionneur de variateur relié peut être arrêté à tout moment pendant la phase de variation.

Le deuxième processus de variation est la variation par étapes (réglage « arrêt variation n'est pas envoyé »). En cas de variation par étapes, une valeur définie (par ex. « faire varier de 6,25 % sur une valeur plus claire ») est toujours envoyée au déclenchement d'une commande variateur. Ce processus de variation peut être utilisé lorsqu'un actionneur et capteur variateur sont installés sur des lignes différentes. Dans ce cas, des temporisations des télégrammes sont possibles via un coupleur, et ainsi des valeurs de luminosité éventuellement différentes si plusieurs actionneurs de variateurs doivent être déclenchés sur des lignes différentes.

10.14.3 Paramètres avancés — Mode de fonctionnement des touches pour la commutation

Options :	1 ^{ère} touche OFF / 2 ^e touche ON
	1 ^{ère} touche ON / 2 ^e touche OFF
	marche/arrêt en alternance

Le paramètre « Mode de fonctionnement des touches pour la commutation » détermine si le côté gauche ou le côté droit de la touche entraîne la mise en marche ou la mise à l'arrêt. Avec le réglage « marche/arrêt en alternance », il y a toujours une commutation entre la mise en marche et la mise à l'arrêt. Cela signifie, par ex., que si un télégramme de marche a été envoyé dernièrement, alors un télégramme d'arrêt sera déclenché lors du prochain actionnement de la touche. Si la touche est actionnée une nouvelle fois, un télégramme de marche sera de nouveau envoyé, etc. La touche mémorise donc toujours le dernier état et commute alors sur l'autre valeur.

Cela est également valable pour les valeurs qui sont reçues via l'objet de communication de 1 bit correspondant. Autrement dit, si un télégramme de marche a été envoyé lors du dernier actionnement du bouton et un télégramme d'arrêt a ensuite été reçu via l'objet de communication, un télégramme de marche sera de nouveau envoyé lors du prochain actionnement du bouton. Il faut alors faire attention à ce que l'indicateur S-Flag (écriture) de l'objet de communication soit activé.

10.14.4 Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches pour la variation

Options :	1 ^{ère} touche éclaircir / 2 ^e touche assombrir
	1 ^{ère} touche assombrir / 2 ^e touche éclaircir

Le paramètre « Mode de fonctionnement des touches pour la variation » détermine si un télégramme d'augmentation ou de réduction de la luminosité est envoyé en actionnant le côté gauche ou droit de la touche.

Si un télégramme de variation est déclenché en actionnant la touche, un télégramme de variation « Variation relative » est envoyé sur l'objet de communication 4 bits.

10.15 Application « Store 2 touches »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2

L'application « Store 2 touches » permet d'envoyer aux actionneurs de store reliés des commandes de déplacement des lamelles et/ou des commandes de déplacement du store en actionnant longuement ou brièvement la touche. Un appui bref déclenche toujours une commande de déplacement et un appui long déclenche toujours une commande d'arrêt ou d'ajustage des lamelles. L'application « Store 2 touches » met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté gauche et droit de la touche. Ceci permet de commander un store via un côté de la touche et d'affecter une autre fonction « commandée par touche » à l'autre côté de la touche. Pour la commande, le côté de la touche affectée à l'application « Store 2 touches » enregistre toujours la dernière action effectuée. Exemple : si un store est fermé et maintenu à mi-hauteur par un appui long sur la touche, le store est alors ouvert en cas de nouvel appui bref sur la touche.

10.15.1 Paramètres généraux — Temps pour la commande longue

Options :	00.300 ... 03 000
-----------	-------------------

Lors de l'actionnement de la touche, il est possible de faire la différence entre un actionnement bref et long. Lors d'un actionnement bref de la touche, le système commute à chaque fois d'un niveau vers l'avant. Lors d'un actionnement long de la touche, le premier niveau est activé. Ainsi un actionnement long de la touche permet de revenir au premier niveau à partir de n'importe quelle position, sans parcourir les autres niveaux.

« Temps de commande longue » définit la durée à partir de laquelle un actionnement de la touche est considéré comme long et à partir de laquelle les valeurs d'objet sont réinitialisées. Le premier niveau doit être de nouveau défini en appuyant sur la touche. Une durée quelconque comprise entre 0,3 et 3 s peut être définie. La valeur type, qui définit à quel moment un retour à l'étape 1 est effectué, est de 0,4 s.

10.15.2 Paramètres généraux — Type d'objet

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %

Le paramètre Type d'objet permet de définir si la commande de store se fait via deux objets de communication 1 bit ou deux objets de communication 1 octet « Déplacement » et « Ajustage ».

Si 1 octet est sélectionné comme type d'objet, les objets de communication avec objets de position 1 octet des actionneurs de store peuvent être reliés. Par exemple : un côté de la touche pourrait abaisser le store jusqu'à mi-hauteur avec des lamelles à moitié fermées, pendant que l'autre côté de la touche abaisse le store à 80% avec des lamelles entièrement fermées.

10.15.3 Paramètres avancés — Mode de fonctionnement des touches

Options :	1 ^{ère} touche vers le haut / 2 ^e touche vers le bas
	1 ^{ère} touche vers le bas / 2 ^e touche vers le haut

Le paramètre « Mode de fonctionnement des touches » détermine si un télégramme de déplacement vers le haut ou vers le bas est envoyé en actionnant le côté gauche ou droit de la touche.

10.16 Application « Emetteur de valeur 2 touches »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2

L'actionnement de la 1^{ère} ou de la 2^e touche entraîne l'envoi d'un télégramme comportant une valeur prédéfinie. L'application distingue dans ce cadre si la 1^{ère} ou la 2^e touche a été actionnée.

10.16.1 Paramètres généraux — Type d'objet

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

L'application « Emetteur de valeur 2 touches » met à disposition un objet de communication « Valeur de commutation » propre à la touche. La taille en bits de l'objet de communication est définie avec le paramètre « Type d'objet ».

Pour les applications les plus diverses, la taille binaire des objets de communication de « 1 bit » à « 4 octets non signés » peut être adaptée via « Type d'objet ». Pour chaque fonction d'actionnement multiple, une autre taille d'objet peut être sélectionnée (et donc une autre fonction).

- 1 bit : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- 1 octet 0..100% : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255 = 100 %)
- 1 octet 0...255 : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- 2 octets *Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- 2 octets *signés* : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- 2 octets *non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- 4 octets *Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- 4 octets *signés* : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- 4 octets *non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.16.2 Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches

Options :	1 ^{ère} touche Valeur 1, 2 ^e touche Valeur 2
	1 ^{ère} touche Valeur 2, 2 ^e touche Valeur 1
	Valeur 1/Valeur 2 en alternance

Le paramètre « Mode de fonctionnement des touches » définit si la « Valeur 1 » ou la « Valeur 2 » est envoyée via la première ou la deuxième touche. Avec le comportement « par alternance valeur1/valeur2 », le système alterne toujours entre la valeur 1 et la valeur 2. Cela signifie que si par ex. la valeur 1 a été envoyée en dernier, alors, la valeur 2 est envoyée en cas de nouvel actionnement de la touche. Si la touche est de nouveau actionnée, la valeur 1 est de nouveau envoyée, etc. La touche mémorise donc toujours le dernier état et commute alors sur l'autre valeur.

Cela s'applique également aux valeurs qui sont reçues via l'objet de communication correspondant, c'est-à-dire si la valeur 1 a été envoyée au dernier actionnement de la touche et qu'ensuite la valeur 2 a été reçue via l'objet de communication, la valeur 1 est de nouveau envoyée à l'actionnement suivant de la touche. Il faut alors faire attention à ce que l'indicateur S-Flag (écriture) de l'objet de communication soit activé.

10.16.3 Paramètres généraux — Valeur 1



Nota

Les options dépendent du paramètre « Type d'objet » ayant été défini.

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

La valeur 1 envoyée lors d'un actionnement de la touche est ainsi définie.

- *1 bit* : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- *1 octet 0..100%* : valeurs en pourcentage (0=0 %, 255=100 %)
- *1 octet 0...255* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- *2 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- *2 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- *2 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- *4 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- *4 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- *4 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.16.4 Paramètres généraux — Valeur 2



Nota

Les options dépendent du paramètre « Type d'objet » ayant été défini.

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	2 octets à virgule flottante
	2 octets signés
	2 octets non signés
	4 octets à virgule flottante
	4 octets signés
	4 octets non signés

La valeur 2 envoyée lors d'un actionnement long de la touche est ainsi définie.

- *1 bit* : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- *1 octet 0..100%* : valeurs en pourcentage (0=0 %, 255=100 %)
- *1 octet 0...255* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- *2 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques comme la température ou la luminosité)
- *2 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -32768 et 32767
- *2 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 65535
- *4 octets Flottement* : valeur à virgule flottante (valeurs physiques)
- *4 octets signés* : n'importe quelles valeurs entre -2147483648 et 2147483647
- *4 octets non signés* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 4294967295

10.17 Application « Capteur de luminosité pour gradation de l'éclairage 2 touches »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2

L'application « Capteur de luminosité pour gradation de l'éclairage 2 touches » permet d'envoyer des télégrammes de valeur de 1 octet lorsque le bouton-poussoir est actionné.

Chaque actionnement du côté gauche ou droit du bouton-poussoir entraîne l'augmentation ou la diminution d'une valeur de 1 octet (en pourcentage ou valeurs de 0 à 255). La valeur de 1 octet peut être associée à des objets de valeur de luminosité de 1 octet par des actionneurs de variateur. Ainsi, le bouton-poussoir permet d'augmenter ou de diminuer la luminosité d'un actionneur de variateur via des télégrammes de valeur.

10.17.1 Paramètres généraux — Type d'objet

Options :	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255

Le paramètre « Type d'objet » permet de régler l'objet de communication de 1 octet « Valeur ». Avec le réglage « 1 octet 0..100% », la valeur momentanée est augmentée ou diminuée d'un certain pourcentage à chaque actionnement. Avec le réglage « 1 octet 0..255 », la valeur momentanée est augmentée ou diminuée d'une valeur absolue à chaque actionnement.

Le paramètre « Incrément » détermine la valeur en pourcentage ou la valeur absolue.

10.17.2 Paramètres généraux — Incrément



Nota

Les options dépendent du paramètre « Type d'objet » ayant été défini.

Options :	1 ... 50 %
	1 ... 128

1 octet 0..100% : le paramètre « Incrément » définit de combien la valeur actuelle doit être augmentée ou diminuée lors d'un actionnement. Une valeur en pourcentage peut être définie.

Exemple : la valeur actuelle sur l'objet de communication de 1 octet « Valeur » est de 40%. Avec un incrément de « 10 % », la valeur actuelle augmente de 40 % à 50 % lors d'un actionnement (dans le cas d'une augmentation).

1 octet 0..255 : le paramètre « Incrément » définit de combien la valeur actuelle doit être augmentée ou diminuée lors d'un actionnement. Une valeur absolue de 1 à 128 peut être définie.

Exemple : la valeur actuelle sur l'objet de communication de 1 octet « Valeur » est de 100. Avec un incrément de « 20 », la valeur actuelle augmente de 100 à 120 lors d'un actionnement (dans le cas d'une augmentation).

10.17.3 Paramètres généraux — Mode de fonctionnement du bouton-poussoir en tant que capteur de luminosité

Options :	1 ^{ère} touche éclaircir, 2 ^e touche assombrir
	1 ^{ère} touche assombrir, 2 ^e touche éclaircir

Selon que la 1^{ère} touche ou la 2^e touche à gauche ou à droite du bouton-poussoir est actionné, la valeur qui est envoyée via l'objet de communication de 1 octet « Valeur » est augmentée ou diminuée. Le réglage du paramètre « Mode de fonctionnement du bouton-poussoir en tant que capteur de luminosité » détermine si la valeur augmente ou diminue lorsque la touche est actionnée.

10.18 Application « Commutateur gradateur 2 touches »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche 1 / Bouton-poussoir 1
- Touche 3 / Bouton-poussoir 2

L'application « Commutateur gradateur 2 touches » permet une commutation progressive. Cela signifie que l'utilisateur peut déclencher des processus de commutation différents chaque fois que la touche est actionnée.

Exemple :

- Le premier actionnement allume l'éclairage 1.
- Le deuxième actionnement éteint l'éclairage 1 et allume l'éclairage 2.
- Le troisième actionnement éteint l'éclairage 2 et allume l'éclairage 3.
- Le quatrième actionnement éteint l'éclairage 3 et allume l'éclairage 1.
- etc.

Jusqu'à cinq niveaux de commutation peuvent être activés.

L'application « Commutateur gradateur 2 touches » met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté gauche et droit de la touche. L'application permet de réaliser des fonctions de commutation via un côté de la touche et d'affecter une autre fonction « orientée sur les touches » à l'autre côté de la touche.

10.18.1 Paramètres généraux — Nombre d'objets

Options :

1 ... 5

L'application peut commuter jusqu'à cinq niveaux. Pour chaque niveau, un objet de communication 1 bit spécifique est disponible. Le nombre de niveaux est défini via le paramètre via « Nombre d'objets ».

10.18.2 Paramètres généraux — Période des valeurs

Options :

01 000 ... 05 000

L'application peut distinguer entre un actionnement simple, double, triple, quadruple ou quintuple de la touche.

Si la touche doit reconnaître un actionnement multiple, alors elle doit être actionnée plusieurs fois dans un intervalle relativement court. La période pendant laquelle la touche évalue un actionnement multiple est relancée après chaque actionnement.

10.18.3 Paramètres avancés — Mode de fonctionnement des touches

Options :	1 ^{ère} touche vers le bas / 2 ^e touche vers le haut
	1 ^{ère} touche vers le haut / 2 ^e touche vers le bas

Le paramètre « Mode de fonctionnement des touches » détermine si un télégramme de déplacement vers le haut ou vers le bas est envoyé en actionnant le côté gauche ou droit de la touche.

10.18.4 Paramètres avancés — Envoi des objets

Options :	en cas de modification d'une valeur
	en cas d'actionnement

Le paramètre « Envoi d'objets » permet de définir si les valeurs d'objet sont envoyées à chaque actionnement de la touche ou uniquement si les valeurs d'objet ont changé depuis le dernier envoi.

10.18.5 Paramètres avancés — Valeurs d'objets

Options :	Normal
	Inversé

Les valeurs d'objet peuvent être envoyées « normalement » ou « inversées » via leurs objets de communication 1 bit correspondants. Si le paramètre « Valeurs d'objet » est réglé sur « inversée », tous les objets de communication 1 bit des différents niveaux envoient leurs valeurs inversées.

10.18.6 Paramètres avancés — Configuration binaire des valeurs d'objet

Options :	x de n
	1 de n

Les niveaux peuvent être commutés selon deux modèles de bit différents :

x sur n (pour 5 objets, objet 0 ... 4)	1 sur n (pour 5 objets, objet 0 ... 4)
00000	00000
10000	10000
11000	01000
11100	00100
11110	00010
11111	00001

10.19 Application « Fonction DEL »



Nota

L'application est valable pour les pièces d'appareil suivantes :

- Touche DEL 1
- Touche DEL 2
- Touche DEL 3
- Touche DEL 4

L'application « Fonction DEL » permet d'utiliser la DEL de la touche d'éclairage d'orientation, d'affichage de l'état ou d'affichage de la fonction. La DEL peut s'allumer en différentes couleurs. La DEL peut également clignoter pour l'affichage de l'alarme et / ou l'affichage de l'enregistrement des scènes.

10.19.1 Paramètres généraux — Mode de fonctionnement

Options :	Eclairage d'état
	Eclairage d'orientation

La DEL peut être utilisée soit pour l'affichage de l'état (« Eclairage d'état »), soit pour l'orientation (« Eclairage d'orientation »). Si le mode de fonctionnement « Eclairage d'état » est sélectionné, la DEL possède son propre objet de communication « Etat ». Il peut s'agir d'un objet de 1 bit ou de 1 octet (réglage du paramètre « Type d'objets pour l'objet d'état »). Si un télégramme est reçu sur l'objet d'état, la DEL change de couleur. Le réglage des paramètres « Couleur pour la mise à l'arrêt/la mise en marche » définit la couleur que prend la DEL.

Si le mode de fonctionnement « Eclairage d'orientation » est sélectionné, la couleur de la DEL ne prend pas en charge la fonction de touche. La couleur est définie via le paramètre « Couleur de l'éclairage d'orientation ».

10.19.2 Paramètres généraux — Luminosité des couleurs

Options :	sombre
	clair

La DEL peut éclairer selon deux niveaux de luminosité. Le paramètre « Luminosité des couleurs » permet de régler la luminosité sur « sombre » ou « claire ».

10.19.3 Paramètres généraux — Couleur de l'éclairage d'orientation



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Mode de fonctionnement » est sur « Eclairage d'orientation ».

Options :	éteinte
	jaune (lumière)
	rouge-orange (chauffage)
	rouge
	violet (scénario)
	bleu (store)
	verte
	blanc (neutre)

Si la DEL est utilisée pour l'orientation, c.-à-d. que les boutons-poussoirs ou les manettes sont plus facilement repérables dans l'obscurité, elle peut être de plusieurs couleurs. La DEL peut également être désactivée, par ex. en cas d'utilisation de l'appareil dans une chambre.

10.19.4 Paramètres généraux — Type d'objets pour l'objet d'état



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Mode de fonctionnement » est sur « Eclairage d'état ».

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %

L'objet Etat peut être réglé sur la taille « 1 bit » ou « 1 octet 0..100 % ».

1 bit : avec le réglage « 1 bit », l'objet de communication « Etat » a la taille « 1 bit ». Si un télégramme ON est reçu sur l'objet, la DEL prend la couleur enregistrée au niveau du paramètre « Couleur pour la mise en marche ». Si un télégramme OFF est reçu, la DEL prend la couleur enregistrée au niveau du paramètre « Couleur pour la mise à l'arrêt ».

1 octet 0..100% : avec le réglage « 1 octet 0..100 % », la taille de l'objet de communication « Etat » est de « 1 octet ». Si un télégramme de valeur est reçu sur l'objet, la DEL peut changer de couleur. Le réglage du paramètre « Couleur pour la plage ... » détermine si la couleur change et quelle est la couleur que prend la DEL.

Les cinq plages réglables ont le comportement suivant :

- Plage 1 : 0
- Plage 2 : $1 \leq \text{valeur} < S1$
- Plage 3 : $S1 \leq \text{valeur} < S2$
- Plage 4 : $S2 \leq \text{valeur} \leq 99$
- Plage 5 : 100

Les deux valeurs seuils S1 et S2 sont définies par le biais des paramètres « Seuil entre la plage 2 et 3 (%) » (S1) et «Seuil entre la plage 3 et 4 (%) » (S2).

10.19.5 Paramètres généraux — Couleur pour la mise à l'arrêt



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Type d'objets pour l'objet d'état » est sur « 1 bit ».

Options :	éteinte
	jaune
	rouge-orange
	rouge
	violet
	bleu
	verte
	blanc

Ainsi, la couleur de la DEL est réglée dans le cas où un télégramme OFF est reçu sur l'objet de communication de 1 bit « Etat ». Les réglages possibles sont différentes couleurs. La DEL peut également être éteinte. La couleur par défaut est « vert ».

10.19.6 Paramètres généraux — Couleur pour la mise en marche



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Type d'objets pour l'objet d'état » est sur « 1 bit ».

Options :	éteinte
	jaune
	rouge-orange
	rouge
	violet
	bleu
	verte
	blanc

Ainsi, la couleur de la DEL est réglée dans le cas où un télégramme ON est reçu sur l'objet de communication de 1 bit « Etat ». Les réglages possibles sont différentes couleurs. La DEL peut également être éteinte. La couleur par défaut est « rouge ».

10.19.7 Paramètres généraux — Couleur pour la plage 1 (équivalent à 0 %)



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Type d'objets pour l'objet d'état » est sur « 1 octet 0..100 % ».

Options :	éteinte
	jaune
	rouge-orange
	rouge
	violet
	bleu
	verte
	blanc

Si un télégramme de valeur est reçu sur l'objet de communication de 1 octet « Etat », la DEL peut changer de couleur. Le réglage du paramètre « Couleur pour la plage ... » détermine si la couleur change et quelle est la couleur que prend la DEL.

Le comportement de la plage 1 est le suivant Plage 1 : 0.

10.19.8 Paramètres généraux — Couleur pour la plage 2 (à partir de 1 %)



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Type d'objets pour l'objet d'état » est sur « 1 octet 0..100 % ».

Options :	éteinte
	jaune
	rouge-orange
	rouge
	violet
	bleu
	verte
	blanc

Si un télégramme de valeur est reçu sur l'objet de communication de 1 octet « Etat », la DEL peut changer de couleur. Le réglage du paramètre « Couleur pour la plage ... » détermine si la couleur change et quelle est la couleur que prend la DEL.

Le comportement de la plage 2 est le suivant : Plage 2 : $1 \leq \text{valeur} < S1$.

10.19.9 Paramètres généraux — Seuil entre la plage 2 et 3 (%)



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Type d'objets pour l'objet d'état » est sur « 1 octet 0..100 % ».

Options :	1..98
-----------	-------

Le paramètre « Seuil entre la plage 2 et 3 » définit la valeur pour S1.

10.19.10 Paramètres généraux — Couleur pour la plage 3



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Type d'objets pour l'objet d'état » est sur « 1 octet 0..100 % ».

Options :	éteinte
	jaune
	rouge-orange
	rouge
	violet
	bleu
	verte
	blanc

Si un télégramme de valeur est reçu sur l'objet de communication de 1 octet « Etat », la DEL peut changer de couleur. Le réglage du paramètre « Couleur pour la plage ... » détermine si la couleur change et quelle est la couleur que prend la DEL.

Le comportement de la plage 3 est le suivant : Plage 3 : $S1 \leq \text{valeur} < S2$.

10.19.11 Paramètres généraux — Seuil entre la plage 3 et 4 (%)



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Type d'objets pour l'objet d'état » est sur « 1 octet 0..100 % ».

Options :	1 ... 98
-----------	----------

Le paramètre « Seuil entre la plage 3 et 4 » définit la valeur pour S2.

10.19.12 Paramètres généraux — Couleur pour la plage 4 (jusqu'à 99 %)



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Type d'objets pour l'objet d'état » est sur « 1 octet 0..100 % ».

Options :	éteinte
	jaune
	rouge-orange
	rouge
	violet
	bleu
	verte
	blanc

Si un télégramme de valeur est reçu sur l'objet de communication de 1 octet « Etat », la DEL peut changer de couleur. Le réglage du paramètre « Couleur pour la plage ... » détermine si la couleur change et quelle est la couleur que prend la DEL.

Le comportement de la plage 4 est le suivant : Plage 4 : $S2 \leq \text{valeur} < 99$.

10.19.13 Paramètres généraux — Couleur pour la plage 5 (équivalent à 100 %)



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Type d'objets pour l'objet d'état » est sur « 1 octet 0..100 % ».

Options :	éteinte
	jaune
	rouge-orange
	rouge
	violet
	bleu
	verte
	blanc

Si un télégramme de valeur est reçu sur l'objet de communication de 1 octet « Etat », la DEL peut changer de couleur. Le réglage du paramètre « Couleur pour la plage ... » détermine si la couleur change et quelle est la couleur que prend la DEL.

Le comportement de la plage 5 est le suivant : Plage 5 : 100.

10.19.14 Paramètres avancés — Mode Jour/Nuit

Options :	désactivé
	activé

La DEL peut éclairer selon deux niveaux de luminosité.

Lors de la réception d'un télégramme de marche, la DEL émet une lumière « claire » et lors de la réception d'un télégramme d'arrêt, elle émet une lumière « sombre ».



Nota

Si le mode de fonctionnement de la DEL est réglé sur l'éclairage d'état, l'objet mode jour/nuit peut également servir à afficher l'état.

Exemple : la touche a été affectée via l'application « Commutation, 1 touche » et est associée à un actionneur de commutation qui commute un groupe d'éclairage. La DEL de la touche est paramétrée sur « éclairage d'état » et la couleur est réglée sur « jaune », de manière à indiquer à l'utilisateur que la touche déclenche une fonction d'éclairage. Si maintenant, l'objet mode jour/nuit est associé, en complément, à l'objet de confirmation de l'actionneur de commutation via une action/adresse de groupe, la DEL s'allume en mode clair si l'éclairage est actionné. La DEL s'allume en mode sombre, lorsque l'éclairage est mis à l'arrêt.

10.19.15 Paramètres avancés — Fonction de mémorisation des scènes lumineuses

Options :	désactivé
	activé

Si un télégramme de mémorisation de scène est reçu sur l'objet de communication de 1 octet « Mémorisation de scène », la DEL clignote pendant 3 s puis cesse automatiquement de clignoter. La DEL clignote alors toujours dans les mêmes couleurs et luminosités que celles prédéfinies via la fonction d'état ou l'affichage de la fonction.



Nota

Si la DEL sert déjà d'éclairage d'orientation, elle ne clignote pas. Cela s'applique également si le système bascule sur l'éclairage d'orientation pendant le clignotement.

10.19.16 Paramètres avancés — Fonction d'alarme

Options :	désactivé
	activé

Si un télégramme de marche est envoyé sur l'objet de communication de 1 bit « Alarme », la DEL clignote. Si l'objet reçoit un télégramme d'arrêt, la DEL cesse de clignoter.

La DEL clignote alors toujours dans la même couleur et à la luminosité qui est prédéfinie via la fonction d'état ou l'affichage de la fonction.

La fonction d'alarme peut par ex. servir à afficher une alarme vent à l'utilisateur afin qu'il sache qu'il n'est actuellement pas possible d'actionner les stores. Autre application : signalisation de porte ouverte si l'utilisateur souhaite fermer un volet roulant.



Nota

Si la DEL sert déjà d'éclairage d'orientation, elle ne clignote pas. Cela s'applique également si le système passe en mode d'éclairage d'orientation pendant le clignotement (c'est-à-dire que la DEL arrête immédiatement de clignoter).

10.20 Application « Application de validation »



Nota

Cette application peut être activée via la « Validation de dispositif ».

Si le paramètre « Application de validation » est réglé sur « activé », la fonction peut être verrouillée temporairement via l'objet de communication de 1 bit « Validation ».

Si un télégramme de marche est reçu sur l'objet de communication de 1 bit « Validation », la fonction est activée. Si un télégramme d'arrêt est reçu sur l'objet de communication de 1 bit « Validation », la fonction est bloquée. Autrement dit, aucun télégramme n'est envoyé sur les objets de communication « Mode de fonctionnement ».

10.20.1 Paramètres généraux — Validation avec

Options :	Télégramme On
	Télégramme Off

Si un télégramme de marche est reçu sur l'objet de communication de 1 bit « Validation », la fonction est activée. Si un télégramme d'arrêt est reçu sur l'objet de communication de 1 bit « Validation », la fonction est bloquée. Autrement dit, aucun télégramme n'est envoyé sur les objets de communication « Mode de fonctionnement ».

10.20.2 Paramètres généraux — Après rétablissement de la tension de bus, l'appareil est

Options :	bloqué
	activé

Le paramètre « Après rétablissement de la tension de bus, l'appareil est » permet d'attribuer un comportement défini sur l'objet de communication « Validation » après un retour de la tension de bus. Il est ainsi possible de déterminer si un « 1 » (« validé ») ou un « 0 » (« bloqué ») est attribué sur l'objet de validation après le retour de la tension de bus.

10.20.3 Paramètres généraux — Utiliser validation/blocage automatique

Options :	non
	Validation automatique
	Blocage automatique

Le paramètre « Utiliser la validation/le blocage automatique » permet d'activer la validation automatique ou le blocage automatique. Il permet aussi de désactiver un automatisme actif.

10.20.4 Paramètres généraux — Heure de commutation automatique



Nota

Ce paramètre n'est visible que lorsque le paramètre « Utiliser la validation/le blocage automatique » est sur « Validation automatique » ou sur « Blocage automatique ».

Options :	00.00.10 ... 18.00.00
-----------	-----------------------

10.20.5 Paramètres généraux — Utiliser un objet pour l'heure de commutation



Nota

Ce paramètre n'est visible que lorsque le paramètre « Utiliser la validation/le blocage automatique » est sur « Validation automatique » ou sur « Blocage automatique ».

Options :	non
	oui

10.20.6 Paramètres généraux — Ecraser le temps de commutation lors du téléchargement



Nota

Ce paramètre n'est visible que lorsque le paramètre « Utiliser la validation/le blocage automatique » est sur « Validation automatique » ou sur « Blocage automatique ».

Options :	non
	oui

10.20.7 Paramètres généraux — Luminosité des DEL en cas de blocage

Options :	éteinte
	sombre
	clair



Nota

Indépendamment de la luminosité définie à ce niveau, seules sont allumées les DEL pour lesquelles l'application « Fonction DEL » a été sélectionnée dans « Touches DEL ».

10.21 Application « Commutation 1 touche » en tant que fonction primaire



Nota

Cette application peut aussi être activée en tant que fonction primaire par le biais de « Fonction primaire ».

L'appareil possède une fonction primaire. Il s'agit de la première fonction de l'appareil exécutée lorsque l'utilisateur appuie sur la touche 1 ou 2. La fonction primaire est une fonction prévue par ex. pour servir à l'utilisateur lorsqu'il pénètre dans la pièce (« Allumer/Eteindre le plafonnier », par exemple).

Seule l'application suivante peut être définie en tant que fonction primaire :

- Commutation 1 touche

Un télégramme de commutation est envoyé lors de l'actionnement et / ou du relâchement. L'application met à chaque fois un jeu de paramètres et des objets de communication séparés à disposition pour la 1^{ère} et la 2^e touches. Une autre fonction « commandée par touche » peut être programmée sur l'autre côté de la touche correspondante.

10.21.1 Paramètres généraux — Type d'objet

Options :	1 bit
	1 octet 0..100 %
	1 octet 0..255
	Numéro de scène lumineuse 1..64
	Commutation mode de fonctionnement thermostat d'ambiance (1 octet)

L'application « Commutation 1 touche » met à disposition 1 objet de communication en tant que fonction primaire. La taille binaire de l'objet de communication est définie conjointement au paramètre « Type d'objet ».

Pour les applications les plus diverses, la taille binaire de l'objet de communication peut être adaptée via « Type d'objet ».

- *1 bit* : fonctions de commutation (par ex. marche/arrêt, validé/bloqué, correct/incorrect)
- *1 octet 0..100%* : valeurs en pourcentage (0 = 0 %, 255=100 %)
- *1 octet 0...255* : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- *Numéro de scène lumineuse 1..64* : définition d'un numéro de scène lumineuse entre 1 et 64
- *Commutation mode de fonctionnement thermostat d'ambiance (1 octet)* : la commutation du mode de fonctionnement a lieu en présence de thermostats d'ambiance reliés

10.21.2 Paramètres généraux — Réaction à un flanc montant

Options :	Valeur 1
	Valeur 2
	Valeur 1/Valeur 2 en alternance
	désactivé

L'application peut faire la différence entre l'actionnement et le relâchement de la touche. Un actionnement est appelé « flanc montant » et le relâchement « flanc descendant ».

L'application « Commutation 1 touche » met à disposition deux objets de communication « Commutation » spécifiques pour le côté gauche ou droit de la touche. Sur le premier objet (valeur 1), la valeur 1 est toujours envoyée et sur le deuxième objet (valeur 2) la valeur 2 est toujours envoyée.

Le paramètre « Réaction sur flanc montant » définit si la « Valeur 1 pour flanc montant » ou la « Valeur 2 pour flanc montant » est envoyée en cas de flanc montant.

Il est également possible de régler un envoi par alternance valeur1/valeur2 en cas de flanc montant, c'est-à-dire qu'une fois la valeur 1 envoyée (ou reçue), la valeur 2 est envoyée à l'actionnement suivant. A l'actionnement suivant, la valeur 1 est de nouveau envoyée.

Les valeurs 1 et 2 sont définies via les paramètres « Valeur 1 pour flanc montant » et « Valeur 2 ».

Avec le réglage « désactivé », aucun télégramme n'est envoyé en cas d'actionnement de la touche.

10.21.3 Paramètres généraux — Réaction à un flanc descendant

Options :	Valeur 1
	Valeur 2
	Valeur 1/Valeur 2 en alternance
	désactivé

L'application peut faire la différence entre l'actionnement et le relâchement de la touche. Un actionnement est appelé « flanc montant » et le relâchement « flanc descendant ».

L'application « Commutation 1 touche » met à disposition deux objets de communication « Commutation » spécifiques pour le côté gauche ou droit de la touche. Sur le premier objet (valeur 1), la valeur 1 est toujours envoyée et sur le deuxième objet (valeur 2) la valeur 2 est toujours envoyée.

Le paramètre « Réaction sur flanc descendant » définit si la « Valeur 1 pour flanc descendant » ou la « Valeur 2 pour flanc descendant » est envoyée en cas de flanc descendant.

Il est également possible de régler un envoi par alternance valeur1/valeur2 en cas de flanc montant, c'est-à-dire qu'une fois la valeur 1 envoyée (ou reçue), la valeur 2 est envoyée à l'actionnement suivant. A l'actionnement suivant, la valeur 1 est de nouveau envoyée.

Les valeurs 1 et 2 sont définies via les paramètres « Valeur 1 pour flanc montant » et « Valeur 2 ».

Avec le réglage « désactivé », aucun télégramme n'est envoyé en cas d'actionnement de la touche.

10.21.4 Paramètres généraux — Valeur 1



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Réaction à un flanc montant / descendant » est sur « Valeur 1 » ou sur « Valeur1 / valeur2 en alternance ».

Options :

Suivant le paramètre « Type d'objet » ayant été défini (voir ci-dessous)

La valeur 1 envoyée lors d'un actionnement de la touche est ainsi définie. Ceci dépend du paramètre « Type d'objet » ayant été défini.

Réglages :

- 1 bit : marche/arrêt
- 1 octet 0..100 % : n'importe quelles valeurs entre 0 et 100 %
- 1 octet 0...255 : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- Numéro de scène lumineuse 1..64 : définition d'un numéro de scène lumineuse entre 1 et 64
- Commutation mode de fonctionnement thermostat d'ambiance (1 octet) : Auto / Confort / Standby / ECO / Protection contre le gel/contre les surchauffes

10.21.5 Paramètres généraux — Valeur 2



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Réaction à un flanc montant / descendant » est sur « Valeur 2 » ou sur « Valeur1 / valeur2 en alternance ».

Options :

Suivant le paramètre « Type d'objet » ayant été défini (voir ci-dessous)

La valeur 2 envoyée lors d'un actionnement de la touche est ainsi définie. Ceci dépend du paramètre « Type d'objet » ayant été défini.

Réglages :

- 1 bit : marche/arrêt
- 1 octet 0..100 % : n'importe quelles valeurs entre 0 et 100 %
- 1 octet 0...255 : n'importe quelles valeurs entre 0 et 255
- Numéro de scène lumineuse 1..64 : définition d'un numéro de scène lumineuse entre 1 et 64
- Commutation mode de fonctionnement thermostat d'ambiance (1 octet) : Auto / Confort / Standby / ECO / Protection contre le gel/contre les surchauffes

10.22 Application « Capteur de température »



Nota

Cette application peut être activée via « Température ».

L'appareil peut être activé en tant que capteur de température. Il sert alors d'appareil esclave/capteur de température destiné à un thermostat d'ambiance jouant le rôle d'appareil maître. Les appareils esclaves doivent être reliés à l'appareil maître par le biais des objets de communication identifiés en conséquence. L'appareil esclave utilise les fonctions de thermostat d'ambiance du maître.

10.22.1 Paramètres généraux — Envoyer les valeurs de mesure

Options :	uniquement cyclique
	de manière cyclique et en cas de changement de valeur

Le paramètre « Envoyer les valeurs de mesure » détermine si la température réelle n'est envoyée de manière cyclique que si la valeur de température réelle a également changé. Toutefois, il est aussi possible de définir l'envoi de la température réelle toujours pendant l'intervalle de temps défini dans le paramètre « Durée de cycle pour l'envoi de la température réelle ».

10.22.2 Paramètres généraux — Durée de cycle pour l'envoi de la température réelle

Options :	00.00.25...01.30.00
-----------	---------------------

La température réelle est envoyée sur le bus de manière cyclique. Le paramètre « Durée de cycle pour l'envoi de la température réelle » définit l'intervalle de temps à partir duquel un autre envoi de la température réelle a lieu.

10.22.3 Paramètres généraux — Différence de température pour l'envoi pendant la durée de cycle *0,1K



Nota

Ce paramètre n'est visible que si le paramètre « Envoyer les valeurs de mesure » est sur « de manière cyclique et en cas de changement de valeur ».

Options :	1..255
-----------	--------

10.22.4 Paramètres généraux — Déviation du capteur de température (K)

Options :

-12,8..12,7

Si la température mesurée est faussée par des facteurs extérieurs ou si l'appareil est placé à un endroit où la prise de mesure est toujours soit trop fréquente soit trop rare, une valeur d'équilibrage pour la mesure de la température peut être réglée. La valeur d'équilibrage est définie via le paramètre « Déviation du capteur de température ». L'emplacement du régulateur et le choix approprié des réglages de paramètres sont essentiels pour une bonne mesure de la température.

10.23 Objets de communication — Module capteur à touches double/quadruple

10.23.1 Commutation

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0	Commutation	1 bit	DPT_Switch

10.23.2 Variation relative

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1	Variation relative	4 bits	DPT_Control_Dimming

10.23.3 Déplacement

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0a	Déplacement	1 bit	DPT_UpDown

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.4 Position

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0b	Position	1 octet	DPT_Scaling

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.5 Ajustage

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1a	Ajustage	1 bit	DPT_Step

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.6 Position des lamelles

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1b	Position des lamelles	1 octet	DPT_Scaling

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.7 Etat 1 bit

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0a	Etat 1 bit	1 bit	DPT_Switch

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.8 Etat 1 octet

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0b	Ajustage	1 octet	DPT_Scaling

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.9 Mode Jour/Nuit

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1	Mode Jour/Nuit	1 bit	DPT_Switch

10.23.10 Approximation

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
2	Approximation	1 bit	DPT_Switch

10.23.11 Alarme

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
3	Alarme	1 bit	DPT_Alarm

10.23.12 Enregistrement de scénario

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
4	Enregistrement de scénario	1 bit	DPT_Scene_Control

10.23.13 Commutation 1^{ère} commande

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0a	Commutation 1 ^{ère} commande	1 bit	DPT_Switch

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.14 Valeur 1 octet 0..100 % 1^{ère} cde

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0b	Valeur 1 octet 0..100 % 1 ^{ère} cde	1 octet	DPT_Scaling

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.15 Valeur 1 octet 0..255 1^{ère} cde

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0c	Valeur 1 octet 0..255 1 ^{ère} cde	1 octet	DPT_Valu_1_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.16 Valeur 2 octets Flottement 1^{ère} cde

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0d	Valeur 2 octets Flottement 1 ^{ère} cde	2 octets	DPT_KNX_Float

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.17 Valeur 2 octets signés 1^{ère} cde

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0e	Valeur 2 octets signés 1 ^{ère} cde	2 octets	DPT_Valu_2_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.18 Valeur 2 octets non signés 1^{ère} cde

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0f	Valeur 2 octets non signés 1 ^{ère} cde	2 octets	DPT_Valu_2_Ucount

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.19 Valeur 4 octets Flottement 1^{ère} cde

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0g	Valeur 4 octets Flottement 1 ^{ère} cde	4 octets	DPT_Float

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.20 Valeur 4 octets signés 1^{ère} cde

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0h	Valeur 4 octets signés 1 ^{ère} cde	4 octets	DPT_Valu_4_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.21 Valeur 4 octets non signés 1^{ère} cde

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0i	Valeur 4 octets signés 1 ^{ère} cde	4 octets	DPT_Valu_4_Ucount

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.22 Validation

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0i	Validation	1 bit	DPT_Switch

10.23.23 Mode de fonctionnement Confort

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1a	Valeur 4 octets signés 1 ^{ère} cde	1 bit	DPT_Switch

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.24 Mode de fonctionnement

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1b	Mode de fonctionnement	1 octet	DPT_HVAC_MODE

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.25 Mode de fonctionnement en mode Nocturne

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
2	Mode de fonctionnement en mode Nocturne	1 bit	DPT_Switch

10.23.26 Mode de fonctionnement de la protection antigel

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
3	Mode de fonctionnement en mode Nocturne	1 bit	DPT_Switch

10.23.27 Commutation

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0a	Commutation	1 bit	DPT_Switch

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.28 1 octet 0..100 %

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0b	1 octet 0..100 %	1 octet	DPT_Scaling

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.29 1 octet 0..255

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0c	1 octet 0..255	1 octet	DPT_Valu_1_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.30 2 octets à virgule flottante

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0d	2 octets à virgule flottante	2 octets	DPT_KNX_Float

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.31 2 octets signés

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0e	2 octets signés	2 octets	DPT_Valu_2_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.32 2 octets non signés

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0f	2 octets non signés	2 octets	DPT_Valu_2_Ucount

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.33 4 octets à virgule flottante

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0g	4 octets à virgule flottante	4 octets	DPT_Float

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.34 4 octets signés

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0h	4 octets signés	4 octets	DPT_Valu_4_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.35 4 octets non signés

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0i	4 octets signés	4 octets	DPT_Valu_4_Ucount

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.36 Commutation

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1a	Commutation	1 bit	DPT_Switch

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.37 1 octet 0..100 %

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1b	1 octet 0..100 %	1 octet	DPT_Scaling

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.38 1 octet 0..255

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1c	1 octet 0..255	1 octet	DPT_Valu_1_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.39 2 octets à virgule flottante

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1d	2 octets à virgule flottante	2 octets	DPT_KNX_Float

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.40 2 octets signés

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1e	2 octets signés	2 octets	DPT_Valu_2_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.41 2 octets non signés

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1f	2 octets non signés	2 octets	DPT_Valu_2_Ucount

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.42 4 octets à virgule flottante

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1g	4 octets à virgule flottante	4 octets	DPT_Float

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.43 4 octets signés

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1h	4 octets signés	4 octets	DPT_Valu_4_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.44 4 octets non signés

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1i	4 octets signés	4 octets	DPT_Valu_4_Ucount

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.45 Commutation flanc montant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0a	Commutation flanc montant	1 bit	DPT_Switch

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.46 1 octet 0..100 % flanc montant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0b	1 octet 0..100 % flanc montant	1 octet	DPT_Scaling

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.47 1 octet 0..255 flanc montant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0c	1 octet 0..255 flanc montant	1 octet	DPT_Valu_1_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.48 2 octets Flottement flanc montant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0d	2 octets Flottement flanc montant	2 octets	DPT_KNX_Float

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.49 2 octets signés flanc montant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0e	2 octets signés flanc montant	2 octets	DPT_Valu_2_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.50 2 octets non signés flanc montant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0f	2 octets non signés flanc montant	2 octets	DPT_Valu_2_Ucount

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.51 4 octets Flottement flanc montant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0g	4 octets Flottement flanc montant	4 octets	DPT_Float

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.52 4 octets signés flanc montant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0h	4 octets signés flanc montant	4 octets	DPT_Valu_4_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.53 4 octets non signés flanc montant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0i	4 octets signés flanc montant	4 octets	DPT_Valu_4_Ucount

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.54 Commutation flanc descendant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1a	Commutation flanc descendant	1 bit	DPT_Switch

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.55 1 octet 0..100% flanc descendant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1b	1 octet 0..100% flanc descendant	1 octet	DPT_Scaling

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.56 1 octet 0..255 flanc descendant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1c	1 octet 0..255 flanc descendant	1 octet	DPT_Valu_1_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.57 2 octets Flottement flanc descendant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1d	2 octets Flottement flanc descendant	2 octets	DPT_KNX_Float

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.58 2 octets signés flanc descendant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1e	2 octets signés flanc descendant	2 octets	DPT_Valu_2_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.59 2 octets non signés flanc descendant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1f	2 octets non signés flanc descendant	2 octets	DPT_Valu_2_Ucount

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.60 4 octets Flottement flanc descendant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1g	4 octets Flottement flanc descendant	4 octets	DPT_Float

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.61 4 octets signés flanc descendant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1h	4 octets signés flanc descendant	4 octets	DPT_Valu_4_Count

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.62 4 octets non signés flanc descendant

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1i	4 octets non signés flanc descendant	4 octets	DPT_Valu_4_Ucount

Les numéros d'objets accompagnés d'un index alphabétique (a, b, ...) constituent d'autres formats d'objets, dont un seul est actif à la fois.

10.23.63 Commutation niveau 1

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
0	Commutation niveau 1	1 bit	DPT_Switch

10.23.64 Commutation niveau 2

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
1	Commutation niveau 2	1 bit	DPT_Switch

10.23.65 Commutation niveau 3

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
2	Commutation niveau 3	1 bit	DPT_Switch

10.23.66 Commutation niveau 4

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
3	Commutation niveau 4	1 bit	DPT_Switch

10.23.67 Commutation niveau 5

Numéro	Nom	Taille d'objet	Type de données
4	Commutation niveau 5	1 bit	DPT_Switch

11 Notes

12 Index

1		
1 octet 0..100 %.....	94, 95	
1 octet 0..100 % flanc montant	97	
1 octet 0..100% flanc descendant	98	
1 octet 0..255	94, 95	
1 octet 0..255 flanc descendant.....	98	
1 octet 0..255 flanc montant	97	
2		
2 octets à virgule flottante.....	94, 96	
2 octets Flottement flanc descendant	99	
2 octets Flottement flanc montant	97	
2 octets non signés.....	94, 96	
2 octets non signés flanc descendant	99	
2 octets non signés flanc montant	97	
2 octets signés.....	94, 96	
2 octets signés flanc descendant	99	
2 octets signés flanc montant	97	
4		
4 octets à virgule flottante.....	95, 96	
4 octets Flottement flanc descendant	99	
4 octets Flottement flanc montant	98	
4 octets non signés.....	95, 96	
4 octets non signés flanc descendant	99	
4 octets non signés flanc montant	98	
4 octets signés.....	95, 96	
4 octets signés flanc descendant	99	
4 octets signés flanc montant	98	
A		
Affectation de l'adresse physique	20	
Affectation des adresses de groupe	20	
Ajustage.....	89	
Alarme	90	
Aperçu des types.....	14	
Application (programme applicatif)	24	
Application « Application de validation »	82	
Application « Capteur de luminosité pour gradation de l'éclairage 2 touches »	69	
Application « Capteur de température »	87	
Application « Commande brève/longue 1 touche »	32	
Application « Commande de la zone d'éclairage avec fonction de mémorisation 1 touche »	54	
Application « Commande multiple 1 touche »	50	
Application « Commutateur graduateur 1 touche »	48	
Application « Commutateur graduateur 2 touches »	71	
Application « Commutation 1 touche »	25	
Application « Commutation 1 touche » en tant que fonction primaire.....	84	
Application « Commutation 2 touches »	60	
Application « Emetteur de valeur 1 touche »	36	
Application « Emetteur de valeur 1 touche, 2 objets »	40	
Application « Emetteur de valeur 2 touches »	65	
Application « Fonction DEL »	73	
Application « Mode de fonctionnement 1 touche » « Réglage du mode TA »	56	
Application « Store 1 touche »	29	
Application « Store 2 touches »	63	
Application « Variation 1 touche »	27	
Application « Variation 2 touches »	61	
Approximation	90	
C		
Caractéristiques techniques.....	16	
Commande	22	
Commutation.....	89, 94, 95	
Commutation 1ère commande.....	90	
Commutation flanc descendant	98	
Commutation flanc montant	97	
Commutation niveau 1	100	
Commutation niveau 2	100	
Commutation niveau 3	100	
Commutation niveau 4	100	
Commutation niveau 5	100	
Concept de couleurs LED	22	
Consignes de sécurité	11	
D		
Description d'applications	9, 21, 22, 24	
Description de paramètres.....	9, 21, 22, 24	
Descriptions d'objets	9, 21, 22, 24	
Différencier l'application	20	
E		
Enregistrement de scénario	90	
Environnement.....	12	
Etat 1 bit.....	90	
Etat 1 octet.....	90	
Étendue de livraison	14	
F		
Funktionen	14	
G		
Groupe cible.....	10	
I		
Indications et symboles utilisés.....	8	
L		
Logiciel.....	20	
M		
Maintenance	23	
Mise à jour	21	
Mise en service	20	
Mode de fonctionnement	92	
Mode de fonctionnement Confort.....	92	
Mode de fonctionnement de la protection antigel	92	
Mode de fonctionnement en mode Nocturne	92	
Mode Jour/Nuit.....	90	
Montage	18	

N

Nettoyage	23
Notes	101

O

Objets de communication — Module capteur à touches double/quadruple	89
---	----

P

Paramètres avancés — Commutation de fonction store/volet roulant.....	30
Paramètres avancés — Configuration binaire des valeurs d'objet	49, 72
Paramètres avancés — Envoi des objets.....	49, 72
Paramètres avancés — Fonction d'alarme.....	81
Paramètres avancés — Fonction de mémorisation des scènes lumineuses	80
Paramètres avancés — Fonction pour le type d'objet 1 bit pour l'objet 0-4	52
Paramètres avancés — Mode de fonctionnement des touches	64, 72
Paramètres avancés — Mode de fonctionnement des touches pour la commutation	62
Paramètres avancés — Mode Jour/Nuit.....	80
Paramètres avancés — Objet de validation	59
Paramètres avancés — Objet de validation après le retour de la tension	59
Paramètres avancés — Réaction à un flanc descendant... 38, 43	
Paramètres avancés — Réaction à un flanc montant ... 37, 43	
Paramètres avancés — Temps pour la commande longue 33, 49	
Paramètres avancés — Type d'objets pour l'objet 0-4	51
Paramètres avancés — Valeur 1.....	38
Paramètres avancés — Valeur 1 pour flanc descendant	46
Paramètres avancés — Valeur 1 pour flanc montant.....	44
Paramètres avancés — Valeur 1 pour la commande courte34	
Paramètres avancés — Valeur 1 pour la commande longue	34
Paramètres avancés — Valeur 2.....	39
Paramètres avancés — Valeur 2 pour flanc descendant	47
Paramètres avancés — Valeur 2 pour flanc montant.....	45
Paramètres avancés — Valeur 2 pour la commande courte34	
Paramètres avancés — Valeur 2 pour la commande longue	35
Paramètres avancés — Valeur d'objets de validation	59
Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le bas (%).....	30
Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le bas des lamelles (%).....	31
Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le haut (%).....	31
Paramètres avancés — Valeur pour la position vers le haut des lamelles (%).....	31
Paramètres avancés — Valeur pour l'objet 0-4	53
Paramètres avancés — Valeurs d'objets.....	49, 72
Paramètres généraux — Après rétablissement de la tension de bus, l'appareil est.....	82
Paramètres généraux — Couleur de l'éclairage d'orientation	74

Paramètres généraux — Couleur pour la mise à l'arrêt.....	76
Paramètres généraux — Couleur pour la mise en marche..	76
Paramètres généraux — Couleur pour la plage 1 (équivalent à 0 %)	77
Paramètres généraux — Couleur pour la plage 2 (à partir de 1 %)	77
Paramètres généraux — Couleur pour la plage 3	78
Paramètres généraux — Couleur pour la plage 4 (jusqu'à 99 %)	79
Paramètres généraux — Couleur pour la plage 5 (équivalent à 100 %)	79
Paramètres généraux — Déviation du capteur de température (K).....	88
Paramètres généraux — Différence de température pour l'envoi pendant la durée de cycle *0,1K	87
Paramètres généraux — Durée de cycle pour la répétition de télégramme	29
Paramètres généraux — Durée de cycle pour l'envoi de la température réelle	87
Paramètres généraux — Ecraser le temps de commutation lors du téléchargement.....	83
Paramètres généraux — Envoyer les valeurs de mesure....	87
Paramètres généraux — Fonction de mémorisation des scènes lumineuses.....	54
Paramètres généraux — Heure de commutation automatique	83
Paramètres généraux — Incrément.....	69
Paramètres généraux — Luminosité des couleurs	73
Paramètres généraux — Luminosité des DEL en cas de blocage	83
Paramètres généraux — Mode de fonctionnement	58, 73
Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches	66
Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches pour la commutation	27, 60
Paramètres généraux — Mode de fonctionnement des touches pour la variation	28, 62
Paramètres généraux — Mode de fonctionnement du bouton-poussoir en tant que capteur de luminosité	70
Paramètres généraux — Nombre d'objets.....	48, 71
Paramètres généraux — Nombre d'objets ou d'actionnements	50
Paramètres généraux — Période des valeurs	48, 50, 71
Paramètres généraux — Réaction à un flanc descendant..26, 85	
Paramètres généraux — Réaction à un flanc montant ..25, 85	
Paramètres généraux — Réaction en cas de commande courte	33
Paramètres généraux — Réaction en cas de commande longue	33
Paramètres généraux — Scène lumière n°	55
Paramètres généraux — Seuil entre la plage 2 et 3 (%).....	78
Paramètres généraux — Seuil entre la plage 3 et 4 (%).....	78
Paramètres généraux — Temps pour la commande longue	27, 29, 54, 61, 63
Paramètres généraux — Type de variateur	61
Paramètres généraux — Type d'objet ..30, 32, 36, 63, 65, 69, 84	
Paramètres généraux — Type d'objets pour l'émission.....	56
Paramètres généraux — Type d'objets pour l'objet d'état ...	75

Paramètres généraux — Type d'objets sur flanc descendant	42
Paramètres généraux — Type d'objets sur front montant	41
Paramètres généraux — Utiliser un objet pour l'heure de commutation	83
Paramètres généraux — Utiliser validation/blocage automatique	82
Paramètres généraux — Valeur 1	67, 86
Paramètres généraux — Valeur 2	68, 86
Paramètres généraux — Validation avec	82
Plans cotés	16
Position	89
Présentation de l'appareil	15
Présentation des applications	24

Q

Qualification du personnel	10
----------------------------------	----

R

Raccordement électrique	17, 18
Raccordement, encastrement / montage	17
Remarques sur les instructions de service	7

S

Schémas de raccordement	16
Sécurité	8
Sélectionner l'application	20
Structure et fonctionnement	13

U

Utilisation conforme	9
Utilisation non conforme	9

V

Valeur 1 octet 0..100 % 1ère cde	91
Valeur 1 octet 0..255 1ère cde	91
Valeur 2 octets Flottement 1ère cde	91
Valeur 2 octets non signés 1ère cde	91
Valeur 2 octets signés 1ère cde	91
Valeur 4 octets Flottement 1ère cde	91
Valeur 4 octets non signés 1ère cde	92
Valeur 4 octets signés 1ère cde	92
Validation	92
Variation relative	89

Une entreprise du groupe ABB

Busch-Jaeger Elektro GmbH
Postfach
58505 Lüdenscheid, Allemagne

Freisenbergstraße 2
58513 Lüdenscheid, Allemagne

www.BUSCH-JAEGER.com
info.bje@de.abb.com

Service commercial central :
Tél. : +49 2351 956-1600
Fax : +49 2351 956-1700

Nota

Sous réserve de modifications techniques ainsi que du contenu de ce document à tout moment et sans préavis.

Les commandes sont soumises aux conditions détaillées conclues. La société ABB ne peut être tenue pour responsable de toute erreur ou omission dans ce document.

Nous nous réservons tous les droits relatifs à ce document ainsi qu'aux thèmes et illustrations qu'il contient. Toute reproduction, communication à un tiers ou utilisation du contenu, même à titre exceptionnel, est interdite sans l'accord écrit préalable d'ABB.

Copyright© 2016 Busch-Jaeger
Elektro GmbH
Tous droits réservés