

# Description d'application

## Panel KNX 7"

4791-A / v1.7

10.KNX4791A-F.2210/221116

STANDARDdue et EDIZIOdue sont des marques déposées de Feller SA

Tous droits, y compris de traduction en langues étrangères, réservés. Il est interdit de copier, de reproduire, de diffuser ou de transmettre par voie électronique sous quelque forme que ce soit et par quelque moyen que ce soit tout ou partie de ce document sans l'autorisation écrite de l'éditeur.  
Sous réserve de modifications techniques.

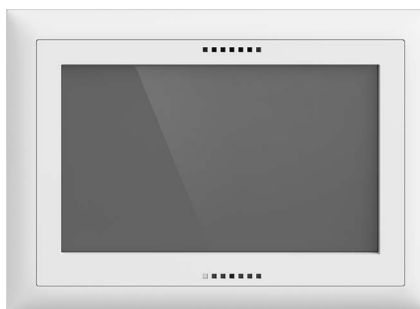
© Feller SA 2022

<b>1</b>	<b>Vue d'ensemble</b>	<b>1</b>
1.1	Mise à jour du firmware	2
1.2	Activer le mode veille	2
<b>2</b>	<b>Mise en service</b>	<b>3</b>
2.1	Mise en service d'un nouveau projet	3
2.2	Adaptation d'un projet existant	4
<b>3</b>	<b>KNX-Panel B ConfigTool</b>	<b>6</b>
3.1	Structure	6
3.2	Design de l'interface utilisateur	8
3.3	Créer une visualisation	9
3.4	Ajouter/modifier une pièce	10
3.5	Ajouter/modifier un élément	11
3.5.1	Explications sur les fonctions	12
<b>4</b>	<b>Réglages</b>	<b>21</b>
4.1	Réglages – Horloge astronomique	21
4.2	Réglages - Configuration	21
4.3	Réglages – Paramètres locaux de l'application	23
4.4	Explications sur les fonctions	24
4.4.1	Mode pièce simple	24
4.4.2	Gestion des utilisateurs et autorisations	25
4.4.3	Simulation de présence	26
4.4.4	Bouton intelligent	26
4.4.5	Séquences	27
4.4.6	Exemples de gestion du thermostat à distance	28
<b>5</b>	<b>L'application "KNX Panel 7 A"</b>	<b>29</b>
5.1	Vue d'ensemble	29
5.2	Objets de communication	29



## 1 Vue d'ensemble

Ce document vous explique comment créer l'interface utilisateur du Panel KNX 7" pour vos clients à l'aide de l'outil **KNX-Panel A ConfigTool**.



**Panel KNX 7"**

**Application: KNX Panel 7 A v1.1**

Le Panel KNX est une unité d'affichage et de commande intuitive pour la commande de l'éclairage, des stores, des jalousies et du chauffage/de la climatisation, pour l'enregistrement et l'appel des séquences ou scènes KNX, pour la mise en marche et à l'arrêt des différents consommateurs.

Le Panel KNX se fond parfaitement dans le design de l'installation grâce à sa disponibilité en EDIZIOdue (colore ou elegance) ou STANDARDdue.

L'alimentation de tension se fait par Power-over-Ethernet (IEEE 802.3at) ou en externe avec une tension de 12–32 V DC. Le bloc d'alimentation ne doit pas être monté dans la boîte d'encastrement.

Le Panel KNX s'intègre dans une boîte d'encastrement AGRO 3x2 (E-No 372 117 129) à la verticale ou à l'horizontale. Pour évacuer la chaleur générée par l'appareil, le Panel KNX 7" doit être monté à la verticale, c'est-à-dire encastré dans un mur, et non à plat par ex. dans un plateau de table.

### Données techniques

Conditions ambiantes:

- Type de protection IP20, montage encastré sec
- Température de service 0 °C à +30 °C

Alimentation Power-over-Ethernet (câble UTP cat. 5e/6, long. maxi.: 100 m)

- ou 12–32 V DC SELV \*) (EN60950-1, EN61558-2-6)

Puissance absorbée max. 9 W

Ecran 7" TFT couleurs, 1024x600 pixels (WSVGA)

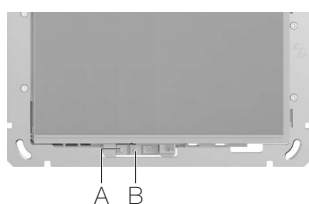
Connexions (à l'arrière)

- KNX Borne de raccordement bus KNX
- LAN/Ethernet 1x GbE (IEEE 802.3at)
- USB 2x USB 2.0 (2x ext)
- Digital I/O GPIO, 4 entrées, 4 sorties pour 4 relais à max. 100 mA, 5 V DC

Connexions (en dessous) 1x USB OTG (On-The-Go)

\*) Pour garantir un bon fonctionnement de longue durée, il est recommandé d'utiliser une alimentation d'au moins 20 W avec une tension de sortie stabilisée et régulée.

### Touches à l'avant



- |   |                         |                                       |   |
|---|-------------------------|---------------------------------------|---|
| A | Touche de programmation | appui bref<br>appui 3 s               | ouvrir la page de démarrage<br>mode Téléchargement d'ETS                    |
| B | Touche Marche/Arrêt     | appui bref<br>appui 1 s<br>appui 10 s | allumer/éteindre l'écran<br>arrêter/redémarrer l'appareil<br>forcer l'arrêt |

### 1.1 Mise à jour du firmware

Avant de commencer la mise en service du Panel KNX, vous devez vous assurer que le firmware du Panel KNX est à jour.

Vous avez deux possibilités de charger le firmware sur le Panel KNX:

**en ligne** Le plus simple consiste à actualiser le Panel KNX en ligne s'il est connecté à Internet via le LAN.

- Allumez le Panel KNX.
- Tapez sur l'icône des réglages.
- Connectez-vous à l'aide du code PIN pour les droits d'administrateur (**74269** lors de la livraison).
- Dans le menu, tapez l'option **Réglages panneau**. L'écran des paramètres s'affiche.\*)
- Sélectionnez **Entretien** puis, dans l'écran, **Mise à jour du système**.
- Tapez sur **CHECK ONLINE FOR UPDATES**.
- Si une mise à jour est trouvée sur le serveur, un message l'indiquant s'affiche. Confirmez par **OK**.
- La mise à jour est téléchargée et installée. L'opération peut prendre quelques minutes. Ensuite, le Panel KNX redémarre.
- Remettez le Panel KNX en service (→ [chapitre 2](#)).

**hors ligne** Si ce n'est pas le cas, vous pouvez charger la mise à jour sur le Panel KNX via une clé USB. Pour cela, vous devez avoir accès au port USB situé sur la face arrière de l'appareil.

- Téléchargez le bundle de mise à jour du firmware avec un PC sur la page d'accueil Feller [www.feller.ch](http://www.feller.ch).
- Décompressez le bundle et enregistrez la mise à jour du firmware **.zip** et le fichier de signature **.asc** sur une clé USB.
- Allumez le Panel KNX.
- Tapez sur l'icône des réglages.
- Connectez-vous à l'aide du code PIN pour les droits d'administrateur (**74269** lors de la livraison).
- Dans le menu, tapez l'option **Réglages panneau**. L'écran des paramètres s'affiche.\*)
- Sélectionnez **Entretien** puis, dans l'écran, **Mise à jour du système**.
- Branchez la clé USB sur le port USB à l'arrière de l'appareil puis tapez sur le menu correspondant **BROWSE USB DISK #x**.
- Sélectionnez le fichier **.zip** adéquat.
- Tapez sur **UPDATE USING THE SPECIFIED 'UPDATE.ZIP' FILE**.
- La mise à jour est téléchargée et installée. L'opération peut prendre quelques minutes. Ensuite, le Panel KNX redémarre.
- Débranchez la clé USB.
- Remettez le Panel KNX en service (→ [chapitre 2](#)).

\*) Si l'interface utilisateur du panneau est encore en allemand, vous pouvez changer la langue dans le menu **Allgemein – Sprache auswählen**. Touchez l'icône < pour reculer d'un écran, et O revenir à l'interface Panel KNX.

### 1.2 Activer le mode veille

Pour que le Panel KNX ne soit pas allumé tout le temps chez votre client et pour économiser de l'énergie, vous devez activer le mode veille avant de livrer le Panel KNX:

- Connectez-vous à l'aide du code PIN pour les droits d'administrateur (**74269** lors de la livraison).
- Dans le menu, tapez l'option **Réglages panneau**. L'écran des paramètres s'affiche.
- Sélectionnez **Affichage/écran de verrouillage** puis, dans l'écran suivant, **Type d'écran de verrouillage**.
- Activer l'option **Ecran noir**.
- Tapez sur **Délai d'attente** et saisissez la durée en secondes au bout de laquelle l'écran doit s'éteindre. Confirmez par **OK**.
- Tapez sur **O**, pour revenir à la visualisation.

## 2 Mise en service

### 2.1 Mise en service d'un nouveau projet

Conditions Vous avez besoin d'un PC avec le système d'exploitation Windows à partir de la version 10, sur lequel les logiciels/données suivantes sont installées/chargées:

- **KNX-Panel A ConfigTool** pour configurer l'interface utilisateur du Panel KNX
- ETS5.7 ou version supérieure avec appli DCA (Device Configuration App) **Feller.KnxPanel7A** installée
- Base de données du Panel KNX 7" Data Secure Feller



Vous trouverez le **KNX-Panel A ConfigTool** ainsi que la base de données sur la page d'accueil Feller [www.feller.ch](http://www.feller.ch). Vous pouvez télécharger l'appli DCA dans le [Magasin My KNX](#).

Afin de créer une nouvelle visualisation pour un Panel KNX, procédez comme suit:

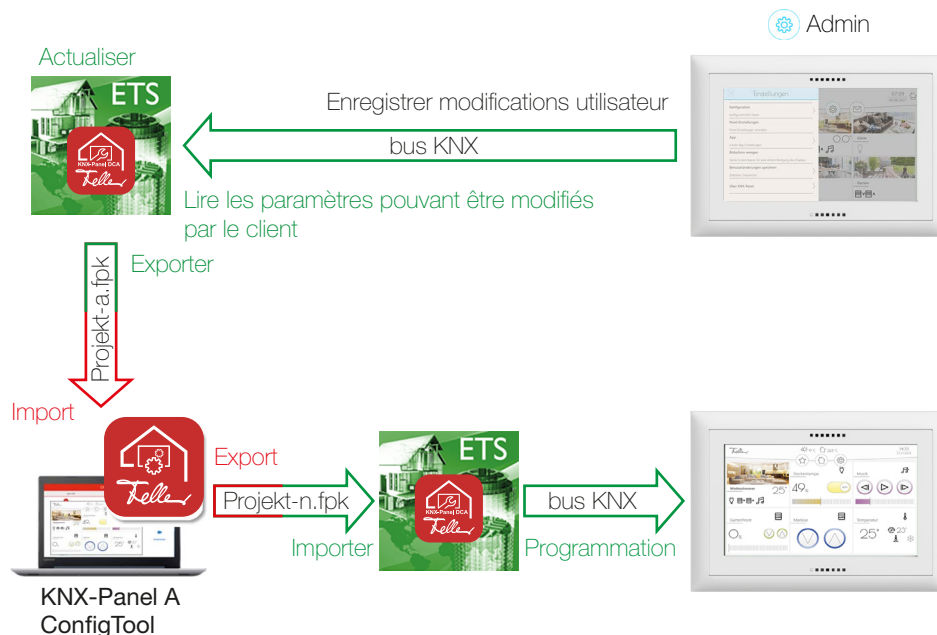


1. Paramétrez le Panel KNX avec l'outil **KNX-Panel A ConfigTool** (→ [chapitre 3](#) et → [chapitre 4](#)).
2. Exportez la visualisation (Projet.fpkb) dans un dossier prévu à cet effet (*Réglages – Configuration – Export/Import – Export*).
3. Importez le fichier Projet.fpkb créé dans la DCA de l'ETS.
4. Connectez les objets (→ [chapitre 5](#)) aux adresses de groupe.
5. Appuyez pendant 3 s sur la touche de programmation (→ [chapitre 1](#)) pour que le Panel KNX soit prêt au téléchargement d'ETS.
6. Programmez le Panel KNX via le bus KNX.

Projets avec plusieurs Panels KNX Procédez comme indiqué au [chapitre 4.4.1 "Mode pièce simple"](#).

## 2.2 Adaptation d'un projet existant

Pour s'assurer que les modifications manuelles du client (calendrier créé, séquences, etc.) ne soient pas perdues lors des adaptations d'une visualisation d'un Panel KNX déjà en service, les préférences de l'utilisateur peuvent être lues à partir du Panel KNX. Procédez comme suit:



Sauvegarder les modifications de l'utilisateur

Les données doivent être sauvegardées dans le Panel KNX pour pouvoir être transférées du Panel KNX à l'ETS. Pour ce faire, le client ou vous-même (sur place) devez procéder comme suit:

- Connectez-vous en tant qu'administrateur:  
Réglages – **Connexion** – Code PIN pour les droits d'administrateur. <sup>1)</sup>
- Sauvegardez les données:  
Réglages – **Enregistrer modifications utilisateur – ENREGISTRER – Oui**.  
La réussite de la sauvegarde est confirmée par un message.

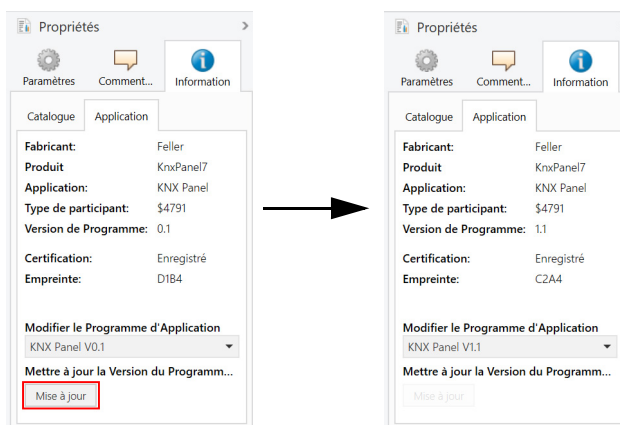
<sup>1)</sup> Les droits de sauvegarde des modifications de l'utilisateur peuvent également être accordés à d'autres utilisateurs dans les paramètres d'administration des utilisateurs (→ [chapitre 3.4.2](#)) (avec les droits pour les *Préférences de l'utilisateur*). Cela se révèle avant tout nécessaire si vous accédez à l'installation à distance et qu'aucun utilisateur sur place ne dispose des droits d'administrateur.

Actualiser l'ETS

Les préférences de l'utilisateur ne peuvent être lues que dans l'ETS, lorsque l'application pour l'appareil dispose de la version 1.1 ou d'une version supérieure de l'application ETS. Si l'ETS a été installé avec la version 0.1 de l'application, la version doit être mise à jour. Procédez comme suit:

- Assurez-vous que le **Feller KnxPanel7** est disponible dans votre catalogue avec une version 1.1 ou une version supérieure.
- Ajoutez un **Feller KnxPanel7** (factice) avec la version 1.1 ou une version supérieure à votre projet.
- Sélectionnez le Panel KNX à adapter.
- Ouvrez la fenêtre **Information – Application**.





- Cliquez sur **[Mise à jour]**, pas sur *Modifier le Programme d'Application*.  
**Note:** Après la mise à jour du programme d'application, les noms des objets de communication sont remplacés par *Objet x*. Dès que vous avez lu les données sur le Panel KNX, les noms habituels réapparaissent.

**Lire les paramètres** Pour lire les données, le PC avec l'ETS doit être connecté au Panel KNX via le bus KNX (via un routeur IP/KNX ou sur place via une connexion USB).

- Sélectionnez le Panel KNX à adapter dans l'ETS et cliquez sur **Programmation** ou faites un clic droit sur **Lire les paramètres pouvant être modifiés par le client**.  
Après le téléchargement des données, les objets sont de nouveau visibles avec leur nom habituel.  
**Note:** La lecture des données peut prendre quelques minutes. Veuillez attendre que les données soient entièrement lues avant de passer à l'étape suivante.

- Adapter et programmer la visualisation**
- Dans le DCA de l'ETS, exportez les données (Projet-a.fpk) vers un dossier prévu à cet effet.
  - Importez le fichier Projet-a.fpk créé dans le **KNX Panel ConfigTool (Réglages – Configuration – Export/Import – Import)**.
  - Procédez aux adaptations.
  - Exportez la visualisation (Projet-n.fpk) dans un dossier prévu à cet effet (**Réglages – Configuration – Export/Import – Export**).
  - Importez le fichier Projet-n.fpk créé dans le DCA de l'ETS.
  - Connectez les nouveaux objets aux adresses de groupe.

**Programmer le Panel KNX** Afin de programmer le Panel KNX, le PC avec l'ETS doit être connecté au Panel KNX via le bus KNX (via un routeur IP/KNX ou sur place via une connexion USB).

- Programmez le Panel KNX via le bus KNX.

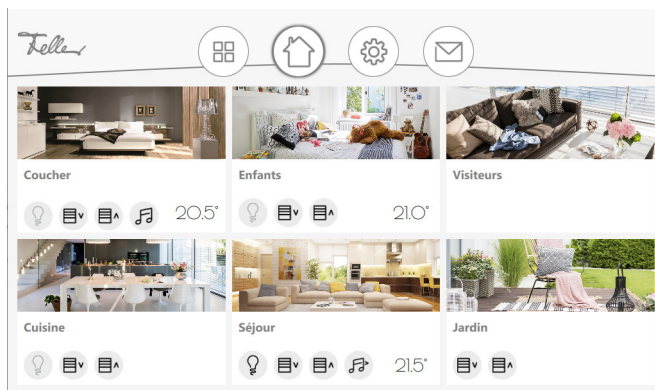
### 3 KNX-Panel B ConfigTool

L'outil de configuration **KNX-Panel A ConfigTool** (ci-après dénommé **ConfigTool**) vous permet de configurer simplement et efficacement l'interface utilisateur du Panel KNX de votre client. Sur PC, vous créez à l'identique la configuration que votre client voit et utilise sur le Panel KNX (interface wysiwyg, what you see is what you get).

Le **ConfigTool** démarre en mode configuration avec la dernière visualisation modifiée. Quand le mode configuration est désactivé, le **ConfigTool** se comporte comme si vous utilisiez le Panel KNX.

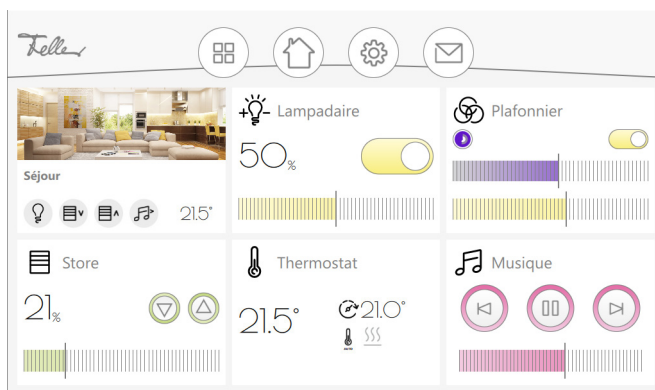
#### 3.1 Structure

Accueil Sur l'écran d'accueil, les différentes pièces sont représentées dans des cases avec leur nom, une image ou une couleur d'arrière-plan et les fonctions centrales.



Un balayage vertical  $\updownarrow$  permet d'afficher d'autres pièces (le cas échéant).  
 Un balayage horizontal  $\leftarrow$  (vers la gauche) permet de revenir à la première pièce.

Pièce Cliquez sur une pièce pour accéder à la vue de la pièce avec les éléments à commander.

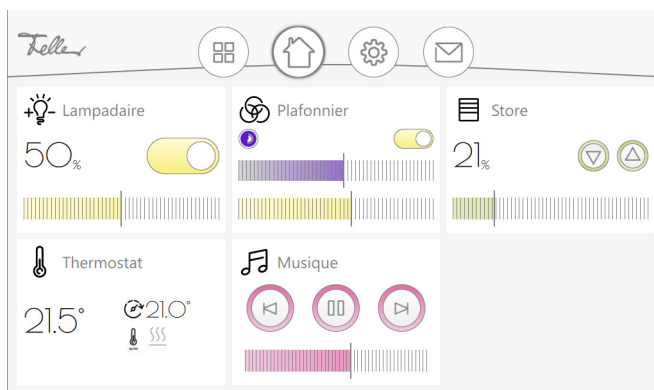


Un balayage vertical  $\updownarrow$  permet d'afficher d'autres éléments (le cas échéant).  
 Un balayage horizontal  $\rightleftarrows$  permet de passer d'une pièce à l'autre.

Fonctions centrales Pour chaque pièce, selon le paramétrage et le contenu, les fonctions centrales sont créées pour l'éclairage, les stores et la musique, ainsi que l'affichage de la température ambiante. Cela vous permet de centraliser la commande de tous les éléments du même type, par exemple toutes les lumières de cette pièce. Les fonctions centrales sont disponibles si au moins un élément du type correspondant est ajouté à la pièce.

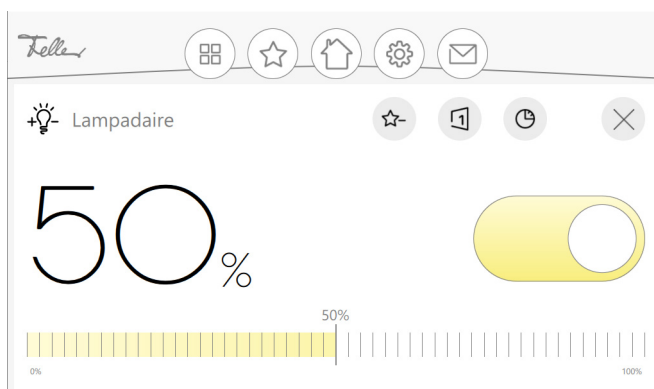
- / Encl/Décl central pour tous les luminaires
- / Montée/Descente centrale pour tous les stores
- / Démarrer/arrêter la diffusion de musique

Pièce simple Si vous utilisez le Panel KNX pour une seule pièce, quand le mode pièce simple est activé, l'écran d'accueil n'affiche pas de pièces, mais tous les éléments à commander.



Un balayage vertical E permet d'afficher d'autres éléments (le cas échéant).

Élément Cliquez sur un élément pour passer à la vue de l'élément. Dans l'ensemble, il est possible de définir jusqu'à **300 éléments différents** pour une visualisation.



Selon le paramétrage, on peut

- ☆+ ajouter l'élément aux favoris ou le retirer.
- 1 créer une nouvelle séquence ou modifier les séquences dans lesquelles l'élément est déjà utilisé.
- 🕒 créer un interrupteur horaire pour l'élément ou en modifier une existante. La création d'un interrupteur horaire est décrite dans le "Mode d'emploi Panel KNX"
- ✕ l'élément peut être fermé pour revenir à la vue de la pièce.

Barre de menus Dans la barre de menus, on trouve les icônes permettant

- ☰ d'accéder à la page des plug-ins <sup>\*)</sup>.  
Si le plugin correspondant a été activé (*Réglages – Configuration – Plugins – Aperçu des interrupteurs horaires* → [chapitre 4.2](#)), il est notamment possible d'y consulter une liste des interrupteurs horaires ou d'accéder à une simulation de présence si celle-ci a été activée pour un ou plusieurs éléments. La simulation de présence permet d'enregistrer et de rejouer ultérieurement les actions de n'importe quel élément (→ [chapitre 4.4.3](#)).
- ☆ d'aller à la vue des favoris <sup>\*)</sup>, si des favoris ont été définis. La vue des favoris permet d'accéder rapidement aux éléments fréquemment utilisés.
- 🏠 de revenir à l'écran d'accueil <sup>\*)</sup>.
- ⚙️ d'ouvrir le menu des réglages.
- ✉️ d'accéder à l'aperçu des messages.

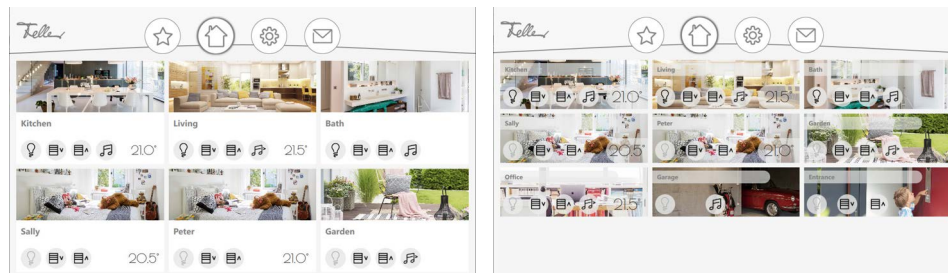
<sup>\*)</sup> La disposition de la grille peut être personnalisée pour chaque vue (→ [chapitre 3.2](#)).

### 3.2 Design de l'interface utilisateur

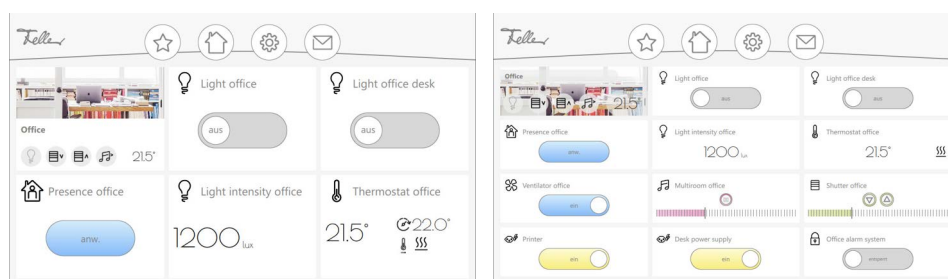
L'outil **ConfigTool** propose différentes options permettant d'adapter le design de l'interface utilisateur aux besoins de votre client.

Classic/Slim Pour chaque écran/vue, vous pouvez choisir d'afficher 6 (Classic) ou 12 vignettes (Slim) (*Réglages – Configuration – Visualisation – Apparence – Disposition de la grille*).

Vous pouvez opter pour la disposition en grille pour l'écran d'accueil,

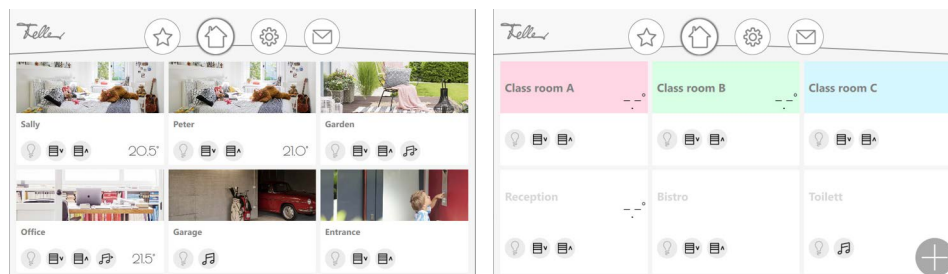


mais aussi pour chaque pièce et la vue des favoris.

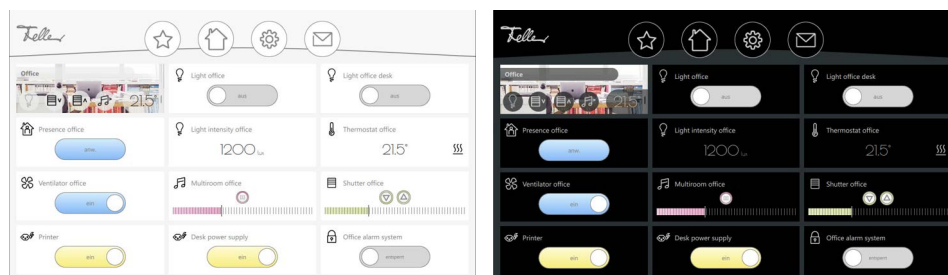


Sur le Panel KNX même, un utilisateur (possédant les droits correspondants) peut décider s'il veut le paramètre de grille que vous avez défini (Auto) ou s'il préfère généralement le design Classic ou Slim (*Réglages – Paramètres locaux de l'application – Disposition de la grille*).

Image/couleur d'arrière-plan En fonction de l'objet, pour la représentation visuelle des pièces vous pouvez choisir parmi des images ou des couleurs d'arrière-plan prédéfinies (*pièce – Arrière-plan*).



Clair/sombre Sur le Panel KNX même, un utilisateur (possédant les droits correspondants) peut décider si la visualisation apparaît claire ou sombre (*Réglages – Paramètres locaux de l'application – Apparence*).



### 3.3 Créer une visualisation

En mode configuration, vous pouvez créer/modifier une visualisation (→ [chapitre 3.3](#)) ou régler des paramètres (→ [chapitre 4](#)).

La dernière visualisation modifiée est chargée. Si vous effectuez des modifications, elles sont automatiquement enregistrées, il n'y a **pas** de fonction Annuler.

Si vous voulez pouvoir accéder à une version précédente, vous devez exporter périodiquement les données (*Réglages – Configuration – Export/Import – Export*).

Procédure Pour créer une visualisation, nous vous recommandons de procéder comme suit:

- Commencez par les réglages de base de la visualisation (→ [chapitre 4.2](#)). Si vous souhaitez utiliser des plugins tels que la simulation de présence et/ou l'enregistrement de séquences sur des boutons intelligents, vous devez d'abord les activer sous *Réglages – Configuration – Plugins*.
- Avec les droits d'accès (*Réglages – Configuration – Administration des utilisateurs*), vous pouvez autoriser ou bloquer l'utilisation du Panel KNX par étapes (→ [chapitre 4.4.2](#)). Si vous voulez protéger certains éléments spécifiques, vous devez d'abord créer des utilisateurs; sinon, vous pouvez aussi les définir lors de la finalisation du projet.
- Créez suffisamment de séquences. Votre client pourra les adapter à ses souhaits sur le Panel KNX, mais ne pourra pas créer de nouvelles séquences.
- Pour les projets comptant plusieurs Panels KNX, créez une visualisation maîtresse avec toutes les pièces. Faites-en des copies et utilisez la fonction Pièce isolée pour réduire la visualisation maîtresse à une seule pièce et la sauvegarder pour les Panels KNX liés à des pièces (→ [chapitre 4.4.1](#)).
- Testez la visualisation en désactivant le mode configuration. Le **ConfigTool** permet de simuler le comportement du Panel KNX (à l'exception de la simulation de présence et de la connexion bus).

Créer des objets



Cliquez en bas à droite sur l'icône Plus pour ajouter la vue d'un nouvel objet (pièce → [chapitre 3.4](#), élément → [chapitre 3.5](#)). Dans le menu déroulant, vous pouvez modifier les données de l'objet et

- enregistrer tous les paramètres et fermer le menu
- rejeter tous les paramètres et fermer le menu
- revenir en arrière d'un niveau

Modifier un objet à l'écran

Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur un objet à l'écran afin de le **modifier**. L'objet s'affiche sur fond gris. Vous avez maintenant les possibilités suivantes:

- déplacer l'objet grisé en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé (hors de la zone de l'icône de traitement, l'objet est encadré en bleu)
- modifier les réglages, le menu s'affiche
- supprimer l'objet
- copier l'objet
- terminer la modification

Nouvelle visualisation

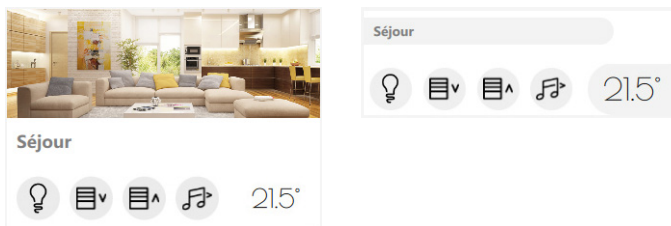
Pour créer une visualisation, vous devez réinitialiser la visualisation actuellement chargée (*Réglages – Configuration – Export/Import – Reset*).



#### Conseils sur la désignation des pièces et des éléments

Selon la taille et la résolution de votre écran, la représentation de la visualisation peut être différente de celle qui s'affiche sur le Panel KNX 7". Pour nommer les pièces et les éléments, choisissez donc des désignations courtes et parlantes.

### 3.4 Ajouter/modifier une pièce



Pour une pièce, vous pouvez définir les données suivantes:

<b>Nom</b>	<p>Donnez un nom parlant à cette pièce.</p> <p>Le nom de la pièce est utilisé comme 1e partie du nom des objets ETS</p> <p>Pour garantir un affichage lisible sur le Panel KNX 7", il est conseillé de limiter le nom des pièces à 9 ou 10 caractères (par ex. séjour au lieu de salle de séjour, enfants au lieu de chambre des enfants, etc.).</p>
<b>Description</b>	<p>Peut s'utiliser pour les commentaires, non visible sur le Panel KNX.</p>
<b>Arrière-plan</b>	<p>Pour la représentation visuelle d'une pièce, choisissez l'une des 20 images prédéfinies (<i>Image</i>) ou l'une des 13 couleurs de fond (<i>Couleur</i>).</p>
<b>Disposition de la grille</b>	<p>Pour chaque pièce, vous pouvez choisir une disposition en grille différente de la grille par défaut configurée (<i>Réglages – Configuration – Visualisation – Apparence – Disposition de la grille</i>).</p>
<b>Pièce fonctions centrales</b>	<p>La fonction centrale permet de commander de manière centralisée certains éléments dans la vue de la pièce. Les fonctions sont disponibles si au moins un élément du type correspondant est ajouté à la pièce.</p> <p>Les éléments verrouillés via le bus KNX (élément avec <b>Verrou</b>: <i>Activer le verrouillage</i> = encl) ne sont pas pris en compte par la fonction centrale lors de l'utilisation.</p> <p><i>Visibilité pour les utilisateurs non autorisés</i> L'affichage des fonctions centrales peut être activé pour les utilisateurs non autorisés.</p> <p><i>Lumières centrales</i> Encl/Décl central pour tous les luminaires (élément dont le <b>Type</b> = <i>Encl/Décl</i>   <b>Paramètres</b>: <i>Type de commande</i> = <i>Éclairage Encl/Décl</i>, éléments dont le <b>Type</b> = <i>Variateur</i> ou <i>RGB</i>)</p> <p><i>Commande central des volets</i> Montée/Descente centrale pour tous les stores (éléments dont le <b>Type</b> = <i>Montée/Descente store</i> ou <i>Store en pourcentage</i>)</p> <p><i>Contrôle central de la musique</i> Démarrer/arrêter la diffusion de musique (toggle) (élément dont le <b>Type</b> = <i>Musique</i>)</p> <p><i>Température ambiante</i> Affichage de la température ambiante actuelle *) (élément dont le <b>Type</b> = <i>Gestion du thermostat à distance</i> ou <i>Régulateur de température ambiante</i>)</p>
<b>Général</b>	<p><i>Autorisations</i> Vous pouvez limiter la commande de la pièce en fonction des utilisateurs via la matrice des autorisations (→ <a href="#">chapitre 4.4.2</a>).</p> <p><i>Visible</i> La pièce peut être masquée de la visualisation sur le Panel KNX.</p>

\*) Si plusieurs éléments du **Type** = *Gestion du thermostat à distance* se trouvent dans une pièce, la moyenne des différentes températures réelles est affichée.

### 3.5 Ajouter/modifier un élément

Pour un élément, vous pouvez définir les données suivantes:

<b>Nom</b>	Donnez à l'élément un nom parlant (par ex. plafonnier chambre) Le nom de l'élément est utilisé comme 2e partie du nom des objets ETS. Pour garantir un affichage lisible sur le Panel KNX 7", il est conseillé de limiter le nom des éléments entre 11 et 13 caractères.
<b>Description</b>	Peut s'utiliser pour les commentaires, etc. non visible sur le Panel KNX ni dans l'ETS.
<b>Type</b>	Le type définit quelle fonction est exécutée ( <a href="#">voir aussi chapitre 3.5.1</a> ):
1) 2)	<i>Encl/Décl</i> Un consommateur peut être enclenché ou déclenché. Le menu <b>Paramètres</b> est visible.
1)	<i>Guidage forcé</i> Un consommateur peut être enclenché ou déclenché de guidage forcée.
1) 2)	<i>Variateur</i> Un luminaire peut être enclenché ou déclenché et son luminosité peut être variée.
1) 2)	<i>Montée/Descente store</i> Il est possible de descendre ou de remonter un store. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
1) 2)	<i>Store en pourcentage</i> Un store peut être déplacé vers une position donnée. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
1) 2)	<i>Store vénitien</i> Un store à lamelles peut être amené dans une position donnée et l'inclinaison des lamelles peut être réglée. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
1) 2)	<i>RGB(W)</i> Un luminaire RGB ou RGBW peut être enclenché ou déclenché et son luminosité peut être variée. La part de blanc et de couleur peut également être réglé. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
1) 2)	<i>Tunable white</i> Un luminaire Tunable White peut être enclenché ou déclenché et son luminosité peut être variée. La température de couleur peut également être réglée. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
	<i>Gestion du thermostat à distance</i> Les réglages d'un thermostat d'ambiance extern peuvent être affichés et modifiés. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
1)	<i>Régulateur de température ambiante</i> La température d'une seule pièce peut être réglée. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
1)	<i>Séquence</i> Une séquence (scène) peut être créée, appelée et transférée sur un bouton intelligent. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
	<i>Scène KNX</i> On peut appeler une scène KNX. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
2)	<i>Curseur de réglage personnalisé</i> Des valeurs quelconques peuvent être envoyées à un appareil ou reçues et affichées. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
1)	<i>Musique</i> On peut commander un système audio Multiroom. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
	<i>Bouton de commande</i> Il est possible d'envoyer un télégramme sur le bus KNX en appuyant sur un bouton ou en la relâchant.
	<i>Placeholder</i> Élément de substitution pour la conception graphique de l'interface utilisateur d'une pièce. Le menu <b>Paramètres</b> s'affiche.
<b>Général</b>	<i>Autorisations</i> Les droits d'utilisation de l'élément peuvent être personnalisés différemment des droits standard via une matrice des autorisations spécifique des éléments (→ <a href="#">chapitre 4.4.2</a> ).
	<i>Visible</i> L'élément peut être masqué sur le Panel KNX.
	<i>Activer interrupteur horaire</i> Il est possible de créer un interrupteur horaire pour l'élément.
	<i>Activer séquences</i> L'élément peut être intégré dans une séquence.
	<i>Uniquement indication d'état</i> L'élément sert uniquement à l'affichage, il ne peut pas être commandé. La commande s'effectue uniquement via le bus KNX.



- 1) **Verrou** *Activer le verrouillage* La commande de l'élément peut être verrouillée via le bus KNX.  
 Pour l'ETS, l'objet suivant est créé:  
 <Pièce.Elément – Verrouiller l'élément Status>
- Inverser la valeur de verrouillage* Il est possible d'inverser la priorité pour le verrouillage.
- Comportement lors du verrouillage* Pour les éléments dont le type est marqué par <sup>1)</sup>, il est possible de déclencher un changement d'état lors du verrouillage.

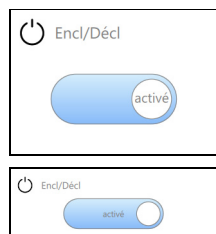
- 2) **Simulation de présence** Pour les éléments dont le type est marqué par <sup>2)</sup>, il est possible de définir pour chaque objet (action de commande possible) s'il doit être enregistré et lu pour la simulation de présence (voir aussi chapitre 4.4.3).
- Pour autoriser l'utilisation d'éléments dans la simulation de présence, il faut que le plugin soit activé (Réglages – Configuration – Plugins – Simulation de présence → chapitre 4.2).

### 3.5.1 Explications sur les fonctions

**Type = Encl/Décl** Un consommateur peut être enclenché ou déclenché.

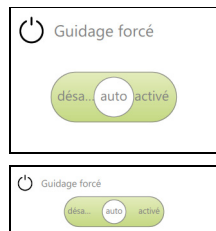
Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

*Type de commande* Choisissez un symbole pour le consommateur à commuter.  
*Inverser* L'état de commutation peut être envoyé inversé.



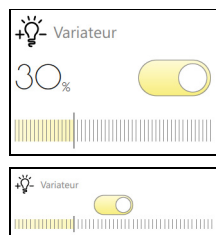
Pour l'ETS, les objets suivants sont créés:  
 <Pièce.Elément – Encl/Decl>  
 <Pièce.Elément – Encl/Decl Status>

**Type = Guidage forcé** Un consommateur peut être enclenché ou déclenché de guidage forcée.



Pour l'ETS, les objets suivants sont créés:  
 <Pièce.Elément – Guidage forcé>  
 <Pièce.Elément – Guidage forcé Status>

**Type = Variateur** Un luminaire peut être enclenché ou déclenché et son luminosité peut être variée.



Pour l'ETS, les objets suivants sont créés:  
 <Pièce.Elément – Encl/Decl>  
 <Pièce.Elément – Encl/Decl Status>  
 <Pièce.Elément – Variateur>  
 <Pièce.Elément – Variateur Status>



**Type = Montée/Descente store** Il est possible de descendre ou de remonter un store.

Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

**Type de commande**

Choisissez un symbole pour le consommateur à commander.



Pour l'ETS, les objets suivants sont créés:

<Pièce.Elément – Montée/Descente store>

<Pièce.Elément – Montée/Descente store Status>

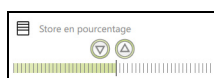
<Pièce.Elément – Montée/Descente store étape>

**Type = Store en pourcentage** Un store peut être déplacé vers une position donnée.

Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

**Type de commande**

Choisissez un symbole pour le consommateur à commander.



Pour l'ETS, les objets suivants sont créés:

<Pièce.Elément – Montée/Descente store>

<Pièce.Elément – Montée/Descente store Status>

<Pièce.Elément – Montée/Descente store étape>

<Pièce.Elément – Position store>

<Pièce.Elément – Position store Status>

**Type = Store vénitien** Un store à lamelles peut être amené dans une position donnée et, dans la vue de l'élément, l'inclinaison des lamelles peut être réglée.

Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

**Type de commande**

Choisissez un symbole pour le consommateur à commander.

- 1) *Curseur pour position haut/bas* Le curseur de positionnement du store à lamelles peut être masqué (comportement similaire à la montée/descente d'un store).
- 2) *Curseur lamelles* Le curseur d'inclinaison des lamelles peut être masqué.
- 3) *Contrôle des pas de lamelles* Le commutateur pas à pas d'inclinaison des lamelles peut être affiché.



Pour l'ETS, les objets suivants sont créés en fonction du paramétrage:

<Pièce.Elément – Montée/Descente store>

<Pièce.Elément – Montée/Descente store Status>

<Pièce.Elément – Montée/Descente store étape>

<Pièce.Elément – Position store>

1)

<Pièce.Elément – Position store Status>

1)

<Pièce.Elément – Montée/Descente lamelles>

3)

<Pièce.Elément – Montée/Descente lamelles Status>

3)

<Pièce.Elément – Montée/Descente lamelles étape>

3)

<Pièce.Elément – Position lamelles>

2)

<Pièce.Elément – Position lamelles Status>

2)

**Type = RGB(W)** Un luminaire RGB ou RGBW peut être enclenché ou déclenché et son luminosité peut être variée. La part de blanc et de couleur peut également être réglée.

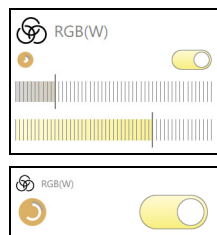
Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

- 1) *Activer couleur blanche* Sur un luminaire RGBW/HSW, le canal du blanc peut être varié séparément.
- 2) *Activer variateur* Le canal couleur peut être varié.  
*Point de données de couleur* Sur les luminaires RGB(W), les points de données suivants peuvent être sélectionnés:
  - a: -R-G-B- (3x DPT5.001/010) ou  
-R-G-B-W- (4x DPT5.001 resp. 3x DPT5.010 et DPT5.001)
  - b: RGB (DPT232.600) ou  
-RGB-W- (DPT232.600 et DPT5.001)
  - c: RGBW (DPT251.600)

Sur les luminaires pouvant être réglés dans les gammes de couleurs HSV (H: hue/teinte, S: saturation, V: value/valeur), les points de données suivants peuvent être sélectionnés:

  - d: -H-S-V- (DPT5.003/010 et 2x DPT5.001/101) ou  
-H-S-V-W- (DPT5.003/010 et 3x DPT5.001/010)
  - e: HSV (DPT232.600) ou  
-HSV-W- (DPT232.600 et DPT5.001)
  - f: HSWW (DPT251.600)

*Plage de valeurs des points de données*



\*\* ) préréglages

Pour les points de données a: et d:, l'utilisateur peut choisir si la teinte doit être indiquée en pourcentage ou en chiffres La valeur des blancs est toujours indiquée en pourcentage.

Pour l'ETS, les objets suivants sont créés en fonction du paramétrage:

- <Pièce.Elément – Encl/Decl>
- <Pièce.Elément – Encl/Decl Status>
- <Pièce.Elément – Variateur> 2)
- <Pièce.Elément – Variateur Status> 2)
- <Pièce.Elément – Couleur blanc> 1) ≠c:,f:
- <Pièce.Elément – Couleur blanc Status> 1) ≠c:,f:

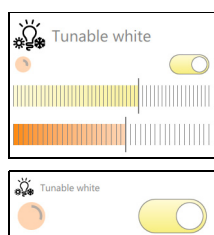
- en plus pour les luminaires RGB
- <Pièce.Elément – Couleur rouge> a:
  - <Pièce.Elément – Couleur rouge Status> a:
  - <Pièce.Elément – Couleur vert> a:
  - <Pièce.Elément – Couleur vert Status> a:
  - <Pièce.Elément – Couleur bleu> a:
  - <Pièce.Elément – Couleur bleu Status> a:
  - <Pièce.Elément – Couleur RGB> b:
  - <Pièce.Elément – Couleur RGB Status> b:
  - <Pièce.Elément – Couleur RGBW> c:
  - <Pièce.Elément – Couleur RGBW Status> c:
- en plus pour les luminaires HSV
- <Pièce.Elément – Couleur tonalité> d:
  - <Pièce.Elément – Couleur tonalité Status> d:
  - <Pièce.Elément – Saturation des couleurs> d:
  - <Pièce.Elément – Saturation des couleurs Status> d:
  - <Pièce.Elément – Valeur de couleur> d:
  - <Pièce.Elément – Valeur de couleur Status> d:
  - <Pièce.Elément – Couleur HSV> e:
  - <Pièce.Elément – Couleur HSV Status> e:
  - <Pièce.Elément – Couleur HSWW> f:
  - <Pièce.Elément – Couleur HSWW Status> f:

**Type = Tunable white** Un luminaire Tunable White peut être enclenché ou déclenché et son luminosité peut être variée. La température de couleur peut également être réglée.

Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

- |   |   |
|---|---|
| 1) Activer variateur                                | La luminosité peut être variée.                                       |
| *) <i>Température de couleur</i><br>Valeur min.     | Réglage minimum de la température de couleur (blanc chaud) en Kelvin. |
| *) <i>Température de couleur</i><br>Valeur maximale | Réglage maximum de la température de couleur (blanc froid) en Kelvin. |
| <i>Température de couleur</i><br>pas d'étape        | Espacement des valeurs entre deux traits verticaux du curseur.        |
| <i>Température de couleur</i><br>pas de valeur      | Modification de valeur minimale sur le curseur.                       |

\*) Les températures de couleur minimale et maximale dépendent de la source lumineuse.



Pour l'ETS, les objets suivants sont créés en fonction du paramétrage:

- <Pièce.Elément – Encl/Decl>
- <Pièce.Elément – Encl/Decl Status>
- <Pièce.Elément – Température de couleur> 1)
- <Pièce.Elément – Température de couleur Status> 1)
- <Pièce.Elément – Variateur>
- <Pièce.Elément – Variateur Status>

\*\*) Presets

- \*\*) **préréglages** Dans l'aperçu des éléments, les réglages (valeur de variation, réglages de couleurs, etc.) peuvent être enregistrés dans jusqu'à 10 préréglages pouvant être réactivés à la demande. Pour que votre client puisse également enregistrer des réglages, il doit disposer des autorisations pour les réglages utilisateur, par exemple pour ce seul élément (point de menu **Généralités – Autorisations – Outrepasser les autorisations par défaut** = activ – **Autorisations** autoriser Préférences de l'utilisateur).

**Type = Gestion du thermostat à distance** Des réglages d'un thermostat d'ambiance externe ou d'un actionneur de chauffage peuvent être affichés et modifiés (→ [chapitre 4.4.6](#)).

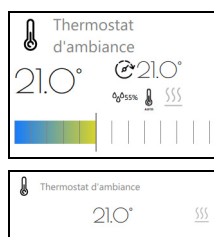
Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

- 1) *Mode de fonctionnement* Les modes de fonctionnement du régulateur de température ambiante que l'habitant peut choisir.
  - *Aucun*
  - *AUTO-COM-PRE-ECO-DÉCL*
  - *COM-PRE-ECO-DÉCL*
  - *COM-STBY-NUIT-GEL*
  - *ENCL-DÉCL*
  - *Feller Pousoir RTH \*)*

\*) compatible avec les Pousoirs RTH KNX de Feller, les modes de fonctionnement COM-STBY-NUIT-GEL peuvent être sélectionnés.
- 2) *Activer les bits de mode de fonctionnement* La commutation du mode de fonctionnement est commandée par le bus à l'aide d'objets de commutation 1 bit pour chaque mode de fonctionnement sélectionnable (selon le paramètre *Mode de fonctionnement*).
- Type de ventilateur* Pour un ventilateur (FanCoil), la vitesse du ventilateur peut être affichée (état seulement) ou commandée.
  - *Aucun*
  - *Encl/Décl (uniquement état)*
  - *Décl/vitesse 1-3 (uniquement état)*
  - *Auto/[Man Encl/Décl]*
  - *Auto/[Man Décl/vitesse 1-3]*
  - *Auto/Man*
- Inverser ventilateur* La polarité du mode automatique du ventilateur peut être inversée.
- 3) *Activer valeur de consigne* La valeur de consigne du mode confort peut être modifiée dans la vue d'élément à l'aide d'un curseur.
  - Valeur min. du point de consigne* La valeur de consigne ne peut pas être modifiée en dessous de la valeur de consigne minimum.
  - Valeur max. du point de consigne* La valeur de consigne ne peut pas être modifiée en dessous de la valeur de consigne minimum.
  - Valeur de consigne générale* La valeur de consigne s'applique pour le chauffage et le refroidissement.
- 4) *Activer indication humidité* L'humidité relative de l'air signalée (rapport entre la masse réelle et la masse maximale possible de vapeur d'eau dans l'air) peut être affichée en pourcentage.
- 5) *Activer valeur de consigne effective* La valeur de consigne réglée sur le thermostat d'ambiance pour le mode de fonctionnement en cours peut être reçue et affichée.
- 6) *Activer symbole état chauffage/refroidissement* La fonction actuelle du thermostat d'ambiance (chauffage/refroidissement) peut être affichée.
- 7) *Activer commutation chauffage/refroidissement* On peut basculer entre chauffage et refroidissement. L'option *Activer symbole état chauffage/refroidissement* doit être active.
  - Inverser refroidissement/chauffage* La polarité de la valeur envoyée peut être inversée
- 8) *Activer offset de consigne* Le décalage de la valeur de consigne du thermostat d'ambiance peut être réglé à l'aide d'un curseur dans les limites paramétrées.
 

Cette option ne doit pas être utilisée en même temps que l'option *Activer valeur de consigne*.

  - Offset ampleur de pas* Valeur minimale possible de modification par le curseur.
  - Valeur min. offset* Valeur minimale possible de décalage de la consigne. Si la consigne doit être réduite, il faut saisir un nombre négatif (par exemple -3)
  - Valeur max. offset* Valeur maximale possible de décalage de la consigne.

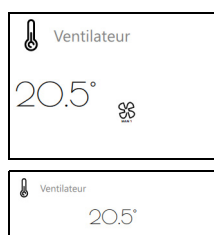


Pour l'ETS, les objets suivants sont créés pour chaque thermostat en fonction du paramétrage:

<Pièce.Elément – Température Status>	
<Pièce.Elément – Humidité Status>	4)
<Pièce.Elément – Mode de fonctionnement>	1)
<Pièce.Elément – Mode de fonctionnement Status>	1)
<Pièce.Elément – Mode de fonctionnement XXX>	2)
<Pièce.Elément – Mode de fonctionnement XXX Status>	2)
<Pièce.Elément – Valeur de consigne effective Status>	5)
<Pièce.Elément – Offset valeur de consigne>	8)
<Pièce.Elément – Offset valeur de consigne Status>	8)
<Pièce.Elément – Chauffage/refroidissement>	7)
<Pièce.Elément – Chauffage/refroidissement Status>	7)
<Pièce.Elément – Chauffage Encl/Décl Status>	6)
<Pièce.Elément – Refroidissement Encl/Décl Status>	7)
<Pièce.Elément – Valeur de consigne>	3)
<Pièce.Elément – Valeur de consigne Status>	3)

Pour l'ETS, les objets suivants sont créés pour chaque ventilateur en fonction du paramétrage:

<Pièce.Elément – Température Status>	
<Pièce.Elément – Ventilateur Auto/Man>	
<Pièce.Elément – Ventilateur Auto/Man Status>	
<Pièce.Elément – Ventilateur Encl/Decl>	
<Pièce.Elément – Ventilator Encl/Decl Status>	
<Pièce.Elément – Vitesse ventilateur>	
<Pièce.Elément – Vitesse ventilateur Status>	



**Type** = *Regulateur de température ambiante*

La température d'une seule pièce peut être réglée. Selon la température de consigne en cours et la température ambiante indiquée par un capteur de température (p. ex. poussoir KNX), le réglage du chauffage ou de la climatisation est activé ou désactivé.

Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

*Mode de fonctionnement*

Les modes de fonctionnement du régulateur de température ambiante que l'habitant peut choisir.

- COM-PRE-ECO-DÉCL
- COM-STBY-NUIT-GEL

*Hystérésis*

Écart de température avec la température de consigne requis pour activer ou désactiver le chauffage, en Kelvin.

*Valeur min. du point de consigne*

La valeur de consigne ne peut pas être modifiée en dessous de la valeur de consigne minimum.

*Valeur max. du point de consigne*

La valeur de consigne ne peut pas être modifiée en dessous de la valeur de consigne minimum.

*Offset de consigne PRE*

Valeur (à partir de la valeur de consigne) de baisse (chauffage) ou d'augmentation (refroidissement) de la température si la pièce n'est pas utilisée temporairement, mode de fonctionnement *PRE* (mode veille).

*Offset de consigne ECO*

Valeur fixe (à partir de la valeur de consigne) de baisse de la température la nuit (chauffage) ou d'augmentation (refroidissement), mode de fonctionnement *ECO* (mode nuit).

*Activer valeur de consigne effective*

La valeur de consigne effective (offset compris) sur le régulateur de température ambiante pour le mode de fonctionnement réglé peut être affichée.

*Activer symbole état chauffage/refroidissement*

La fonction en cours du régulateur de température ambiante (chauffage/refroidissement) peut être affichée.

1) *Activer commutation chauffage/refroidissement*

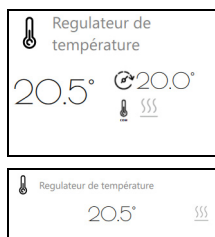
Il est possible de commuter entre le chauffage et le refroidissement. L'option *Activer le symbole d'état Chauffage/Refroidissement* doit être activé.

*Antigel*

La température de consigne à laquelle le chauffage doit être rallumé en mode de fonctionnement *DÉCL*.

*Protection contre la surchauffe*

La température de consigne à laquelle le refroidissement doit être rallumé en mode de fonctionnement *DÉCL*.



Pour l'ETS, les objets suivants sont créés en fonction du paramétrage:

- <Pièce.Elément – Température Status>
- <Pièce.Elément – Sortie>
- <Pièce.Elément – Sortie Status>
- <Pièce.Elément – Mode de fonctionnement>
- <Pièce.Elément – Mode de fonctionnement Status>
- <Pièce.Elément – Valeur de consigne>
- <Pièce.Elément – Valeur de consigne Status>
- <Pièce.Elément – Chauffage/refroidissement> 1)
- <Pièce.Elément – Chauffage/refroidissement Status> 1)



**Note**

Un seul élément maximum de **Type = Regulateur de température ambiante** peut être installé sur un panel KNX.

**Type = Séquence**

Une séquence (scène) peut être créée, appelée et couplée à un bouton intelligent. Il faut encore créer la séquence elle-même (→ [chapitre 4.4.5](#))

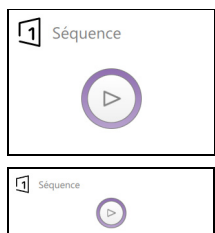
Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

*Retenu*

La séquence peut être retenue pendant le déroulement.

*Activer smart button* <sup>1)</sup>

La séquence créée pour cet élément peut être couplée aux touches du poussoir KNX prévues à cet effet et appelée à partir de celles-ci ([voir aussi chapitre 4.4.4](#)).



Tous les éléments qui ont activé l'option *Activer séquence* sous le menu **Général** peuvent être affectés à une scène.

<sup>1)</sup> Pour enregistrer des séquences sur des boutons intelligents, il faut que le plugin soit activé (*Réglages – Configuration – Plugins – Séquence smart button* → [chapitre 4.2](#)).

**Type = Scène KNX**

On peut appeler une scène KNX.

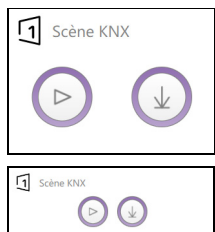
Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

*Activer "Apprentissage"*

Le Panel KNX envoie un télégramme d'enregistrement au bus et les actionneurs concernés enregistrent la valeur actuelle.

*Numéro de scène*

Numéro de scène à envoyer dans l'actionneur.



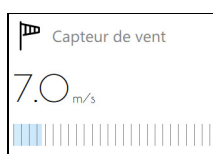
Pour l'ETS, l'objet suivant est créé:

- <Pièce.Elément – Scène KNX>

**Type = Curseur de réglage personnalisé** Une valeur peut être reçue d'un capteur (par ex. station météo KNX) et affichée ou réglée à l'aide d'un curseur et envoyée à un appareil (par ex. ventilateur).

Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

Type de point de données	Type de point de données pour l'envoi/la réception et l'affichage d'une valeur.
Symbole	Choisissez un symbole pour le régulateur.
Éléments de commande	- <i>Tous</i> : la valeur peut être modifiée à l'aide d'un curseur et s'affiche sous forme alphanumérique. - <i>Uniquement curseur</i> : la valeur peut être modifiée et envoyée. - <i>Uniquement indication valeur</i> : la valeur est affichée sous forme alphanumérique et ne peut pas être modifiée.
Unité de mesure	Unité affichée (texte) pour l'affichage de valeur.
Décimales	Nombre de décimales pour l'affichage de valeur.
Label min.	Désignation de la valeur minimale à gauche du curseur.
Label max.	Désignation de la valeur maximale à droite du curseur.
Valeur min.	Valeur minimale affichée/envoyée.
Valeur max.	Valeur maximale affichée/envoyée.
Ampleur de pas ticks	Échelle entre deux traits verticaux du curseur.
Ampleur de pas curseur	Variation minimale du curseur.



Pour l'ETS, les objets suivants sont créés:

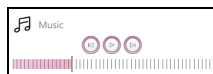
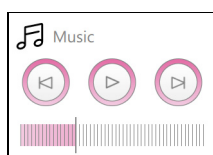
<Pièce.Elément – Valeur>

<Pièce.Elément – Valeur Status>

**Type = Musique** On peut commander un système audio Multiroom.

Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| Inverser play/pause                 | La polarité du mode lecture/pause peut être inversée.                      |
| 1) Activer régulation volume sonore | Le volume sonore peut être réglé à l'aide d'un curseur.                    |
| 2) Activer titre suivant/précédent  | Permet de passer au titre suivant/précédent.                               |
| Valeur pour "titre précédent"       | La polarité de la valeur envoyée peut être inversée.                       |
| Valeur pour "titre suivant"         | La polarité de la valeur envoyée peut être inversée.                       |
| 3) Activer informations titre       | Permet d'afficher le titre et l'interprète du morceau en cours de lecture. |



Pour l'ETS, les objets suivants sont créés en fonction du paramétrage:

<Pièce.Elément – Play/Pause>

<Pièce.Elément – Play/Pause Status>

<Pièce.Elément – Volume sonore>

1)

<Pièce.Elément – Volume sonore Status>

1)

<Pièce.Elément – Titre suivant>

2)

<Pièce.Elément – Titre précédent>

2)

<Pièce.Elément – Nom du titre Status>

3)

<Pièce.Elément – Interprète du titre Status>

3)

**Type = Bouton de commande** Avec un bouton, il est possible d'envoyer un télégramme sur le bus KNX en appuyant et/ou en la relâchant. Cela permet d'envoyer une commande centrale (par ex. enclencher toutes les lumières, descendre tous les stores) ou une valeur définie.

Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

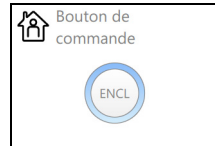
**Type de point de données** Type de point de données pour l'envoi d'une valeur. Il est possible d'envoyer des commandes de type 1 bit (DPT1) ou des valeurs de type 1 octet non signé (DPT5).

**Symbole** Choisissez un symbole pour le bouton de commande.

**Valeur lorsque le bouton est enfoncé** Valeur à envoyer selon le type de données choisi en appuyant sur le bouton.

**Valeur lorsque le bouton est relâché** Valeur à envoyer selon le type de données choisi en relâchant le bouton.

**Label** Saisissez une désignation de bouton.



Pour l'ETS, l'objet suivant est créé:  
<Pièce.Elément – Valeur personnalisée>

**Type = Placeholder** Élément de substitution pour la conception graphique de l'interface utilisateur d'une pièce. L'élément n'a aucune autre fonction et ne possède aucun élément de commande.

Le menu **Paramètres** permet de définir les données suivantes:

**Activer le fond** L'élément est affiché avec le même arrière-plan que tous les éléments.

**Activer titre** Le titre de l'élément peut être affiché, en plus de l'arrière-plan.

**Afficher sur KNX-Panel seulement** Cette fonction n'a pas d'influence sur la représentation de l'élément.



Dès que vous vous trouvez dans le mode configuration, l'élément est affiché avec un arrière-plan gris clair désactivé. Cela simplifie la manipulation, en particulier lors du déplacement. Désactivez le mode de configuration pour visualiser l'action de l'élément de substitution comme votre client le voit.



## 4 Réglages



Cliquez sur l'icône de paramètres pour ouvrir la liste d'événements. En tant qu'administrateur, vous pouvez effectuer les réglages suivants:

- **Mode de configuration:** activer/désactiver le mode configuration
- **Horloge astronomique:** activer la fonction astro pour les interrupteurs horaires et saisir la localisation pour l'horloge astronomique (→ [chapitre 4.1](#))
- **Configuration:** configurer les réglages de base valables pour l'ensemble de la visualisation, comme le design, les logiques, les messages, la gestion des utilisateurs, activer les plugins tels que la simulation de présence, le bouton intelligent, etc., et exporter/importer des données (→ [chapitre 4.2](#));
- **Paramètres locaux de l'application:** configurer des paramètres d'application (→ [chapitre 4.3](#)).

### 4.1 Réglages – Horloge astronomique

Cliquez sur le menu **Horloge astronomique** pour modifier les paramètres de la fonction astro. Ce menu n'est visible que s'il a été activé sous **Réglages – Configuration – Plugins – Horloge astronomique** (→ [chapitre 4.2](#)).

<b>Réglages</b>	<i>Activer l'horloge astronomique</i>	Dans les interrupteurs horaires, il est possible d'indiquer l'heure de commutation en fonction du lever et/ou du coucher du soleil (horloge astronomique). L'heure du lever et du coucher du soleil est calculée à l'aide de la longitude est (LON) et de la latitude nord (LAT) du lieu concerné.
	<i>Latitude de position</i>	Saisissez la latitude (LAT) du lieu en degrés décimaux (par ex. 46.79849 pour le point central de la Suisse).
	<i>Longitude de position</i>	Saisissez la longitude (LON) du lieu en degrés décimaux (par ex. 8.23177 pour le point central de la Suisse).
<b>État</b>		Outre l'heure du lever et du coucher du soleil en fonction de la date et la durée du jour, l'écran affiche les données de position du soleil en temps réel: azimut (angle horizontal), hauteur (angle vertical) et déclinaison (angle d'élévation).
		Vous trouverez vos coordonnées géographiques sur le site Internet <a href="http://map.geo.admin.ch">map.geo.admin.ch</a> . En bas à gauche, sélectionnez l'option <i>WGS 84 (lat/lon)</i> .

### 4.2 Réglages - Configuration

Cliquez sur le menu **Configuration** pour modifier les réglages de base de la visualisation.

<b>Ressources</b>		Aperçu de l'exploitation des ressources du panel KNX.
<b>Visualisation – Design</b>	<i>Disposition de la grille</i>	Pour les différentes vues, il est possible de choisir le nombre de vignettes représentées (CLASSIC = 6/SLIM = 12) ( <a href="#">voir aussi chapitre 3.2</a> ). Le paramétrage par défaut pour les nouvelles pièces peut être écrasé lors de la configuration des différentes pièces.
<b>Visualisation – Design</b>	<i>Montrer affichage date/heure</i>	La date et l'heure peuvent être affichées dans la visualisation.
	<i>Température extérieure</i>	L'affichage de la température extérieure signalée peut être activé. L'option <i>Point de données</i> permet de lier un objet à 2 octets déjà créé (via un élément).
	<i>Température intérieure</i>	L'affichage de la température intérieure peut être activé. L'option <i>Point de données</i> permet de lier un objet à 2 octets déjà créé (via un élément).
	<i>Pièce simple</i>	En activant le mode pièce simple, la structure par pièces est annulée et tous les éléments sont affichés sur l'écran d'accueil.  Faites défiler la liste de haut en bas pour sélectionner la pièce souhaitée. Les données des autres pièces sont supprimées; il n'existe <b>pas</b> de fonction Annuler.
<b>Pilotes</b>		La connexion directe par câble de bus KNX (paire torsadée) est configurée comme pilote par défaut. Ce paramètre ne peut pas être modifié.
<b>Logiques</b>		Il est possible de créer des logiques simples (scripts) pour la résolution d'actions ou l'affichage de messages. Cliquez sur l'icône Plus pour créer une nouvelle logique:
	<i>Nom</i>	Donnez un nom parlant à la logique.
	<i>Type en cas de besoin</i>	La logique est commandée par exemple par un interrupteur.

	<i>Déclencheur</i>	A chaque télégramme reçu qui répond à la condition définie dans la section <i>If</i> , la logique est exécutée même si la valeur reste identique.
	<i>en cas de modification de valeur</i>	N'est traitée que si la condition définie dans la section <i>If</i> entraîne une modification effective de valeur.
		Saisissez la condition If-Then-Else pour la logique.
<b>Messages</b>		Les messages déclenchés par une logique peuvent être affichés.
	<i>Durée du son des notifications</i>	Vous pouvez choisir entre différentes durées: <i>Infinite</i> , <i>Court</i> (env. 4 s), <i>Moyen</i> (env. 8 s) et <i>Long</i> (env. 16 s).
	<i>Messages</i>	Cliquez sur l'icône Plus pour créer un nouveau message. Les types <i>info</i> , <i>avertissement</i> et <i>alarme</i> correspondent à l'importance croissante du message. Un message peut être associé à un signal acoustique et affichée avec une fenêtre pop-up automatique. Il est aussi possible de désactiver certains messages.
		Pour afficher un message lorsqu'un événement donné se produit, vous devez créer une logique qui décrit en détail le lien entre le déclencheur et le message.
<b>Administration des utilisateurs</b>		La gestion très souple des utilisateurs du Panel KNX vous permet d'adapter par étapes la commande de fonctions supplémentaires aux besoins de votre client. L'utilisation correspondant à la matrice des autorisations n'est possible qu'après saisie du code PIN. Informations détaillées sur la gestion des utilisateurs <a href="#">voir chapitre 4.4.2</a>
	<i>Utilisateurs</i>	Par défaut, les utilisateurs <i>Administrateur</i> et <i>Utilisateur</i> sont déjà définis. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cliquez sur l'icône Plus pour créer un nouvel utilisateur.</li> <li>- En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez l'utilisateur vers la gauche ou bien maintenez le bouton gauche ou le bouton droit de la souris enfoncé afin de modifier ou de supprimer l'utilisateur (il est impossible de supprimer l'<i>Administrateur</i> et l'<i>Utilisateur</i>).</li> </ul>
	<i>Matrice des autorisations</i>	Grâce à la matrice des autorisations, vous pouvez facilement attribuer ou retirer des droits aux utilisateurs existants (→ <a href="#">chapitre 4.4.2</a> ).
<b>Plug-ins</b>		Afin de pouvoir utiliser des fonctions systèmes spécifiques sur les éléments (→ <a href="#">chapitre 3.5</a> ), vous devez les autoriser pour le Panel KNX.
	<i>Horloge astronomique</i>	La fonction astro peut être activée pour les interrupteurs horaires. Vous pouvez régler les mêmes paramètres qu'indiqué au <a href="#">chapitre 4.1</a> .
	<i>Synchronisation date/heure</i>	La synchronisation de la date et de l'heure depuis ou vers le bus KNX peut être activée et configurée. Pour l'ETS, les objets suivants sont créés: <SYSTEM.Heure > <SYSTEM.Date> <SYSTEM.Date/Heure>
	<i>Simulation de présence</i>	La fonction de simulation de présence peut être activée. Pour l'ETS, les objets suivants sont créés: <SYSTÈM.Simulation de présence – Synchr. état> <SYSTÈM.Simulation de présence – Synchr. état Status>
	<i>Séquence smart button</i>	Explications sur la simulation de présence <a href="#">voir chapitre 4.4.3</a> Il est possible de coupler des séquences à des boutons intelligents de poussoirs KNX. Pour l'ETS, les objets suivants sont créés: <SYSTEM.Séquence smart button Status> <SYSTEM.Séquence smart button LED>
	<i>Aperçu des interrupteurs horaires</i>	Informations détaillées sur le smart bouton <a href="#">voir chapitre 4.4.4</a> Un aperçu de toutes les interrupteurs horaires installées peut être affichée. Celle-ci peut être consultée sur la page des plug-ins avec la simulation de présence (si celle-ci est activée).

<b>Export/Import</b>	<i>Export</i>	Sauvegarder les données de projet (<Projec>.fpk) dans un dossier prévu à cet effet. Le fichier sauvegardé est utilisé pour l'importation de données dans l'ETS (→ <a href="#">chapitre 2</a> ).
	<i>Import</i>	Lire les données de projet sauvegardées. L'opération remplace/écrase la visualisation actuelle.
	<i>Reset</i>	Réinitialiser le <b>ConfigTool</b> à la configuration usine (supprimer la visualisation, réinitialiser le PIN, etc.) Nécessaire pour pouvoir créer une nouvelle visualisation.

### 4.3 Réglages – Paramètres locaux de l'application

Cliquez sur le menu **Paramètres locaux de l'application** pour configurer les paramètres d'application locaux.

**Langue** Vous pouvez choisir la langue de la visualisation. *Auto* cherche à sélectionner la langue que le système d'exploitation du client utilise. Si celle-ci n'est pas disponible, c'est l'anglais qui est utilisé.

**Apparence** Pour l'aspect de la visualisation, vous avez le choix entre les modes *Clair* (texte sombre sur fond clair) et *Sombre* (texte clair sur fond sombre).

Note: le design réglé dans le **ConfigTool** n'est pas transmis au panel KNX. Le design du panel doit être directement réglé au panel KNX.

**Disposition de la grille** Il est possible de déterminer pour l'ensemble du projet si les paramètres de grille définis pour les différentes vues sont appliqués (*Auto*, par défaut) ou si le même design (*CLASSIC* ou *SLIM*) est représenté pour toutes les vues.

Note: Cette disposition en grille paramétrée dans l'outil **ConfigTool** n'est pas transmise au Panel KNX.

**Orientation** Pour créer une visualisation de panel KNX 7" installé au format portrait, l'orientation du **KNX-Panel ConfigTool** peut être passé sur *Vertical* (la valeur par défaut est *Horizontal*).

**Log** Les données de journal de l'application peuvent être enregistrées dans un fichier journal.

Cette fonction ne doit être activée qu'en cas de besoin et avec l'accord de l'assistance Feller. Elle occupe de la mémoire sur le support de sauvegarde du Panel KNX avec des écritures qui risquent de perturber ses fonctionnalités à long terme. Une fois le problème résolu, la fonction Log doit être désactivée et le fichier supprimé.

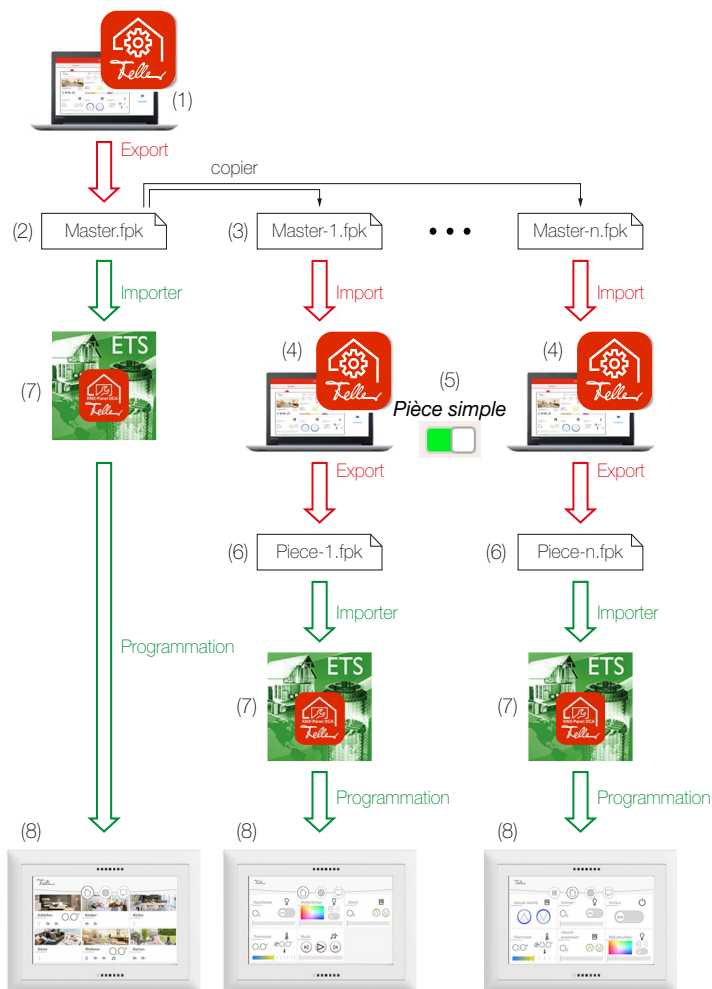
**Mode démo** Une visualisation peut être chargée aux fins de démonstration; elle montre des pièces prédéfinies contenant des éléments. Les données actuelles sont conservées, c'est-à-dire que la visualisation actuelle s'affiche à nouveau dès que le mode démo est quitté.

### 4.4 Explications sur les fonctions

#### 4.4.1 Mode pièce simple

En activant le mode pièce simple, la structure par pièces est annulée et tous les éléments sont affichés sur l'écran d'accueil. Ce mode est pratique pour les applications dans les halls industriels, les grandes salles, les restaurants ou les hôtels.

Le mode pièce simple peut également vous aider à réaliser efficacement des projets dans lesquels un Panel KNX central est utilisé pour commander toutes les pièces, et plusieurs Panels KNX locaux servent à commander chaque pièce.



Pour cela, procédez de la manière suivante:

- 1 Créez une visualisation maîtresse avec toutes les pièces.
- 2 Exportez la visualisation, par ex. *Master.fpk* dans un dossier prévu à cet effet.
- 3 Pour chaque pièce, créez une copie, par ex. *Master-1.fpk*, *Master-2.fpk*...
- 4 Importez l'une des copies.
- 5 Utilisez la fonction pièce isolée pour réduire la visualisation maîtresse à une seule pièce.
- 6 Exportez la visualisation de la pièce, par ex. *Piece-1.fpk*, *Piece-2.fpk*... dans le dossier.
- 7 Importez le fichier .fpk correspondant dans la DCA de l'ETS et liez les objets aux adresses de groupe.
- 8 Appuyez pendant 3 s sur la touche de programmation (→ [chapitre 1](#)) pour que le Panel KNX correspondant soit prêt au téléchargement d'ETS, et programmez-le via le bus KNX.

#### 4.4.2 Gestion des utilisateurs et autorisations

Avec la gestion des utilisateurs, vous pouvez autoriser ou interdire globalement l'utilisation du Panel KNX par étapes via l'attribution d'autorisations (autorisation par défaut). L'utilisation selon la matrice des autorisations n'est possible qu'après saisie du code PIN (exception: *utilisateur*, voir ci-dessous) correspondant.

Niveau	Autorisations	Fonction
1	<i>Voir</i>	Les éléments sont affichés
2	<i>Opération</i>	Les éléments peuvent être commandés
3	<i>Interrupteurs horaires</i>	Il est possible de créer et gérer des interrupteurs horaires
	<i>Séquences</i>	Il est possible de créer et transférer des séquences
	<i>Simulation de présence</i>	La simulation de présence peut être utilisée
	<i>Préférences de l'utilisateur</i>	Il est possible de gérer les paramètres du Panel

Utilisateur standard Lors de la création d'une visualisation, les utilisateurs suivants sont déjà créés:

- Administrateur  
A accès à toutes les fonctions. La configuration usine du PIN est **74269**.  
Pour l'administrateur, seul le code PIN peut être modifié, les droits ne peuvent **pas** être retirés.
- Utilisateur  
A accès à toutes les fonctions sauf les *Préférences de l'utilisateur* (autorisation de commande). Pour l'utilisateur, **aucun** code PIN ne peut être saisi, les autorisations peuvent être limitées par étapes.

Droits par étapes Les autorisations sont réparties en trois niveaux et ne peuvent être retirés que par étapes, du niveau le plus élevé (niveau 3) au plus faible (niveau 1), c'est-à-dire que

- > si un utilisateur a des autorisations de niveau 3, il n'est pas possible de lui retirer les autorisations des niveaux 2 et 1.
- > si un utilisateur a des autorisations de niveau 2, il n'est pas possible de lui retirer les autorisations du niveau 1.

Exemple:

Le concierge a accès aux *Séquences* (niveau 3). Par conséquent, les autorisations d'*Opération* (niveau 2) et de *Voir* (niveau 1) ne peuvent pas lui être retirés, sinon le concierge ne pourrait pas créer de séquences.

Matrice des autorisations À la création d'un utilisateur, les autorisations de commande (toutes les fonctions sauf les *Préférences de l'utilisateur*) lui sont attribués. Vous pouvez les gérer individuellement pour l'utilisateur. À l'aide de la matrice des autorisations, vous avez plus facilement une vue d'ensemble.

Dans la matrice des autorisations, vous voyez tous les autorisations attribuées (vert) ou interdites (rouge) pour tous les utilisateurs créés (sauf l'administrateur).

Cliquez sur l'autorisation correspondante pour autoriser ou non la commande.

Les autorisations surlignées en vert pastel ne peuvent être verrouillées que si les autorisations de l'étape supérieure sont verrouillées.



**Note:**

Les droits pour les *Préférences de l'utilisateur* permettent d'accéder aux paramètres de l'appareil au niveau du système. Ils doivent être réservés à l'**administrateur** et, pour la télémaintenance, à une personne formée à cet effet, présente sur place.

Éléments Vous pouvez personnaliser les droits de commande de différents éléments différemment des droits standard attribués globalement à l'aide d'une matrice de droits spécifique de chaque élément (*Élément – Général – Autorisations* → [chapitre 3.5](#)).

Par exemple, vous pouvez réserver la commande d'un thermostat au *Facility Manager* ou permettre à l'*utilisateur* de créer un interrupteur horaire pour un variateur spécifique.

#### 4.4.3 Simulation de présence

La simulation de présence connaît deux modes: enregistrement et relecture. Pour que la simulation de présence fonctionne correctement, il est important de toujours choisir le mode adéquat. Quand il y a quelqu'un à la maison, il faut toujours activer le mode Enregistrement (indiqué par  dans la barre de menu); si personne n'est là, il faut activer le mode Relecture (indiqué par  dans la barre de menu). Plus la simulation de présence peut accumuler de données, meilleure est la qualité de la lecture.

##### Comportement en mode Enregistrement

Dans ce mode, les ordres de commutation des éléments sélectionnés sont enregistrés. Pour limiter la quantité de données, on enregistre au maximum une action par minute pour chaque objet. Si plus d'une action par minute est exécutée pour un objet donné, c'est la dernière action de la séquence qui est enregistrée. Par exemple, si un luminaire reçoit en une minute une série de trois commandes encl/décl, seule la dernière action est enregistrée.

Après la première mise en service, toutes les données sont enregistrées pendant une semaine et stockées dans un bloc de données, triées par jour de la semaine et par heure. Si aucun ordre de commutation n'est exécuté dans ce délai (par exemple la nuit entre 01h00 et 01h59), un bloc de données (vide) est quand même créé.

Mardi
11:00-11:59
12:00-12:59
13:00-13:59

Si l'enregistrement se poursuit, les données existantes sont remplacées au fur et à mesure par les nouvelles données enregistrées. Ainsi, ce sont toujours les dernières données enregistrées qui sont lues.

##### Comportement en mode Relecture

En mode Relecture, les données enregistrées sont renvoyées au bus. On détaille deux cas différents:

- > Il existe un bloc de données (jour de la semaine - heure, par ex. mardi 11h00 – 11h59)  
Dans ce cas, les données de ce bloc sont lues. C'est également le cas si le bloc de données est vide (par ex. mardi 01h00 – 01h59)
- > Il n'existe pas de bloc de données (par ex. il manque le jeudi 12h00 – 12h59)  
S'il manque un bloc de données parce qu'il n'a pas été enregistré ou qu'il a été effacé, le système procède de manière récursive pour trouver un bloc correspondant au même intervalle de temps d'une journée précédente et le lire. Si, par exemple, il n'existe aucun bloc de données à lire un jeudi, le système lit les données du mercredi si elles existent, ou du mardi, etc.

#### 4.4.4 Bouton intelligent

Si le plugin est activé, les séquences créées pour des éléments peuvent être couplées aux touches de poussoirs KNX prévues à cet effet et appelées à partir de ces touches (boutons intelligents). Si le couplage est effectué dans la vue des éléments sur le Panel KNX, les LED de toutes les touches liées dans l'ETS clignotent de la couleur définie. La séquence est couplée à la touche intelligente du poussoir KNX si vous appuyez dessus dans le délai spécifié. La séquence peut dorénavant être appelée non seulement avec le Panel KNX, mais aussi en appuyant sur le bouton intelligent du poussoir KNX.

Paramètres Avec le **Timeout**, vous définissez dans quel délai il faut appuyer sur une touche pour coupler la séquence à celle-ci.

Avec **Couleur LED RGB**, vous définissez la couleur des LED des touches pour le mode programmation. Saisissez la valeur RGB en format **hexadécimal**.


Couleurs correspondant aux poussoirs KNX Feller: rouge #660000 / vert #006208 / bleu #0000ff / blanc #69806e / jaune #806e00 / violet #5900ff / orange #cc2600 / rose #bf004d

Sur Internet, vous trouverez un certain nombre de nuanciers avec des échantillons de couleurs et leurs codes.


ETS Pour utiliser des touches en tant que boutons intelligents, il faut associer l'objet de rappel de scène de la touche à l'objet <SYSTEM.Séquence smart button Status> et l'objet LED correspondant à l'objet <SSYSTEM.Séquence smart button LED>.

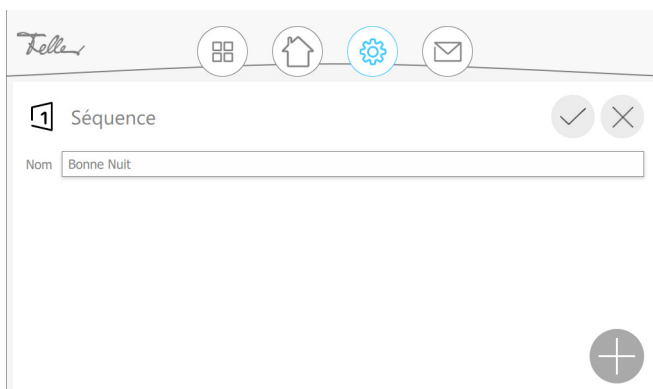
#### 4.4.5 Séquences

Les séquences vous permettent d'appeler des réglages lumineux individuels ou d'amener des dispositifs de protection solaire (stores) dans une position donnée. Réalisez ainsi très simplement des situations d'éclairage individuelles pour toutes les circonstances, par exemple pour les repas, pour regarder la télévision ou pour lire.

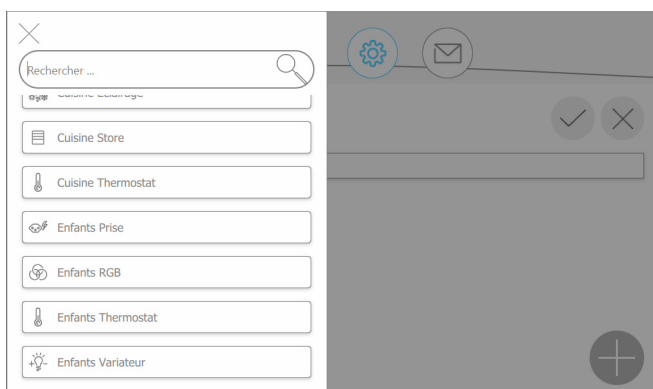
Pour pouvoir utiliser des éléments dans des séquences, la fonction doit être activée pour l'élément (*Élément – Général – Activer séquences* → [chapitre 3.5](#)). Ce paramètre est reconnaissable au fait que l'icône de la séquence  est affichée.

Créer une séquence

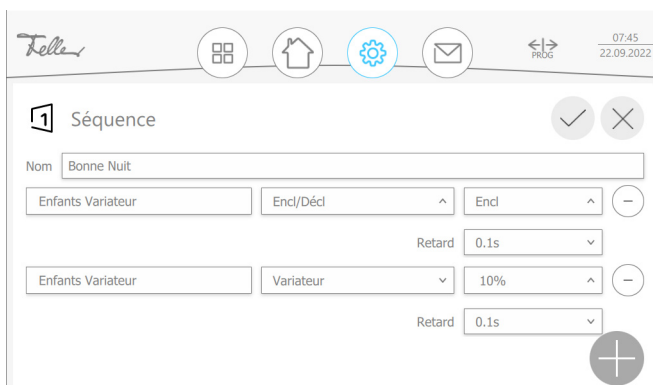
1. Créez un élément pour une séquence.
2. Cliquez sur l'élément de la séquence et ensuite sur l'icône de la séquence  à droite.



3. Cliquez sur l'icône Plus afin de rechercher un élément pour la séquence.



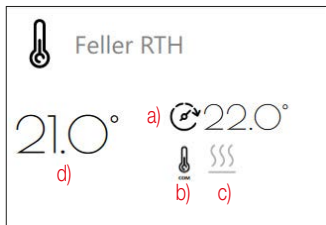
4. Sélectionnez un élément ou une séquence existante.
5. Sélectionnez la valeur souhaitée pour l'élément.



6. Cliquez sur l'icône Plus pour ajouter d'autres éléments.
7. Pour finir, tapez sur ✓ pour enregistrer la séquence et revenir à la vue des éléments.

4.4.6 Exemples de gestion du thermostat à distance

Poussoir Feller RTH Le thermostat d'ambiance (RTH) du poussoir RTH KNX RGB commande le système de chauffage/refroidissement. La mesure de la température s'effectue localement à l'aide d'un capteur de température intégré.  
Avec un élément de **Type** = *Gestion du thermostat à distance avec le Mode de fonctionnement = Feller Poussoir RTH*, le thermostat d'ambiance (RTH) du poussoir RTH KNX peut également être commandé à distance.

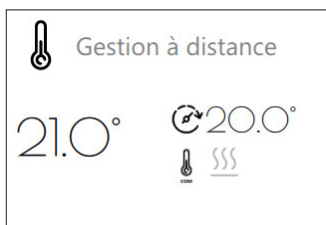


Type = Gestion du thermostat à distance

Poussoir RTH KNX RGB (4774-1-B.FMI.L.61)

< Mode de fonctionnement >	→	< 47: Mode de fonct. du régulateur - Tous les modes de fonct >
< Valeur de consigne >	→	< 54: Valeur de consigne de base température ambiante - Défaut >
a) < Valeur de consigne effective Status >	←	< 55: Valeur de consigne température ambiante - Défini >
b) < Mode de fonctionnement Status >	←	< 59: État du thermostat d'ambiance - Information en retour >
c) < Chauffage/refroidissement >	↔	< 57: Chauffage/refroidissement - Changement mode de fonct. >
d) < Température Status >	←	< 56: Valeur réelle température ambiante - Grandeur de réglage >

Actionneur de chauffage L'actionneur de chauffage KNX commande un servomoteur électrothermique d'une installation de chauffage/refroidissement. La mesure de la température s'effectue à l'aide d'un capteur de température externe relié.  
Avec un élément de **Type** = *Gestion du thermostat à distance avec le Mode de fonctionnement = COM-STBY-NUIT-GEL*, l'actionneur de chauffage peut être commandé.



Type = Gestion du thermostat à distance

Actionneur de chauffage 6x avec régulateur (36322-6.REG)

< Température Status >	←	< 381: Régulateur 1 - Sortie - Température réelle >
< Valeur de consigne >	→	< 320: Régulateur 1 - Entrée - Valeur de consigne de base >
< Mode de fonctionnement >	↔	< 322: Régulateur 1 - Entrée - Commut. du mode de fonct >
< Valeur de consigne effective Status >	←	< 334: Régulateur 1 - Sortie - Température de consigne >
< Mode de fonctionnement Status >	←	< 330: Régulateur 1 - Sortie - État du mode de fonct du KNX >
< Chauffage/refroidissement >	↔	< 329: Régulateur 1 - Entrée - Commutation chauffer/refroidir >
< Chauffage Encl/Décl Status >	←	< 371: Régulateur 1 - Sortie - Message Chauffer >
< Refroidissement Encl/Décl Status >	←	< 372: Régulateur 1 - Sortie - Message Refroidir >



## 5 L'application "KNX Panel 7 A"

### 5.1 Vue d'ensemble

Nombre d'objets de communication: 1000

Nombre max. d'adresses de groupe: 1000

Un logiciel de programmation est nécessaire pour la conception, ainsi que pour la mise en service et le diagnostic d'une installation KNX: KNX-Engineering Tool Software ETS version 5.7 ou supérieure. Il permet de sélectionner ou créer les adresses, puis de les charger dans l'appareil.

La banque de données produits nécessaire pour le Panel KNX est disponible sous [www.feller.ch](http://www.feller.ch). Le symbole KNX garantit que les produits de fabricants différents peuvent communiquer entre eux et que les instructions d'appareils de fabricants différents sont comprises de la même façon (compatibilité des instructions).

Condition Pour importer des données du logiciel de configuration, l'appli de configuration d'appareil **Feller.KnxPanel7A** doit être installée dans l'ETS. Vous pouvez la télécharger dans le [Magasin My KNX](#).

### 5.2 Objets de communication

Marqueurs de communication:

Flags	Nom	Signification
R	Lecture	L'état de l'objet peut être affiché (ETS, écran, etc.)
W	Écriture	L'objet peut recevoir
T	Transmission	L'objet peut émettre
U	Actualisation	L'objet peut gérer une réponse à une propre demande de lecture émise

#### Tableau d'objets



- > Les objets suivants sont visibles, indépendamment du paramétrage.  
Note: Les drapeaux standard ne doivent être modifiés que dans des cas particuliers.
- > Pour le nom d'objet, on utilise le nom de la pièce et celui de l'élément *Pièce.Elément*.

**Important!** Pour garantir une utilisation correcte du Panel KNX, la signalisation en retour des actionneurs/capteurs doivent toujours être couplés aux objets de retour correspondants du Panel KNX.

Objets pour le réglage de paramètre *Type = Encl/Décl*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Encl/Décl	1 bit	1 001		x	x	x
Objet 1 bit pour l'envoi de télégramme de commutation (ENCL, DÉCL) à un actionneur de commutation.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Encl/Décl Status	1 bit	1 001		x		x
Objet 1 bit pour la réception de l'état de commutation (ENCL/DÉCL) de l'actionneur de commutation (signalisation en retour).							

Objets pour le réglage de paramètre *Type = Guidage forcé*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Guidage forcé	2 bits	2.001		x	x	x
Objet 2 bits pour l'envoi de télégrammes de forçage. Polarité (Bit 1/Bit 0): 0X = pas de guidage forcé (mode normal); 10 = déclenchement forcé; 11 = enclenchement forcé							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Guidage forcé Status	2 bits	2.001		x		x
Objet 2 bits pour la réception de télégrammes de forçage (Signalisation en retour). Polarité (Bit 1/Bit 0): 0x = pas de guidage forcé (mode normal); 10 = déclenché de manière forcée; 11 = enclenché de manière forcée							

Objets pour le réglage de paramètre *Type = Variateur*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Encl/Décl	1 bit	1 001		x	x	x
Objet 1 bit pour l'envoi de télégramme de commutation (ENCL, DÉCL) aux actionneurs variateurs.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Encl/Décl Status	1 bit	1 001		x		x
Objet 1 bit pour la réception de l'état de commutation (ENCL/DÉCL) de l'actionneur variateur (signalisation en retour).							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Variateur	1 octet	5 001		x	x	x
Objet 1 octet pour l'envoi d'une valeur de variation (valeur de luminosité 0–100%) à un actionneur variateur.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Variateur Status	1 octet	5 001		x		x
Objet 1 octet pour la réception d'une valeur de variation réglée (valeur de luminosité 0–100%) d'un actionneur variateur (signalisation en retour).							

Objets pour le réglage de paramètre *Type = Montée/descente store*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Montée/Descente store	1 bit	1 008		x	x	x
Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes permettant de monter ou descendre les stores.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Montée/Descente store Status	1 bit	1 008		x		x
Objet 1 bit pour la réception de l'état de déplacement (montée/descente) de l'actionneur de jalousie (signalisation en retour).							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Montée/Descente store étape	1 bit	1 007		x	x	x
Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes permettant de régler les stores par étapes.							

Objets pour le réglage de paramètre **Type** = *Store en pourcentage*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Montée/Descente store	1 bit	1.008		x	x	x
Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes permettant de monter ou descendre les stores.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Montée/Descente store Status	1 bit	1 008		x		x
Objet 1 bit pour la réception de l'état de déplacement (montée/descente) de l'actionneur de jalousie (signalisation en retour).							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Montée/Descente store étape	1 bit	1 007		x	x	x
Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes permettant de régler les stores.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Position store	1 octet	5 001		x	x	x
Objet 1 octet pour l'envoi de la position de store (0–100%) à un actionneur de jalousie.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Position store Status	1 octet	5 001		x		x
Objet 1 octet pour la réception de la position de store (0–100 %) d'un actionneur de jalousie (signalisation en retour).							

Objets pour le réglage de paramètre **Type** = *Store vénitien*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Montée/Descente store	1 bit	1 008		x	x	x
Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes permettant de monter ou descendre les stores à lamelles.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Montée/Descente store Status	1 bit	1 008		x		x
Objet 1 bit pour la réception de l'état de déplacement (montée/descente) de l'actionneur de store (signalisation en retour).							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Montée/Descente store étape	1 bit	1 007		x	x	x
Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes permettant de déplacer les stores à lamelles par étapes.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Position store	1 octet	5 001		x	x	x
Objet 1 octet pour l'envoi de la position des stores à lamelles (0–100%) à un actionneur de jalousie.							
L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant: <b>Paramètres:</b> <i>Curseur pour position haut/bas</i> = on							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Position store Status	1 octet	5 001		x		x
Objet 1 octet pour la réception de la position des stores à lamelles (0–100%) d'un actionneur de jalousie (signalisation en retour).							
L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant: <b>Paramètres:</b> <i>Curseur pour position haut/bas</i> = on							

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
Pièce.Elément	Montée/Descente lamelles	1 bit	1 008		x	x	x

Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes permettant de régler l'inclinaison des lamelles.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Contrôle des pas de lamelles* = on

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Montée/Descente lamelles Status	1 bit	1 008		x		x

Objet 1 bit pour la réception de l'état de la commande des lamelles (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Contrôle des pas de lamelles* = on

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Montée/Descente lamelles étape	1 bit	1 007		x	x	x

Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes permettant de régler les lamelles par étapes.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Contrôle des pas de lamelles* = on

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Position lamelles	1 octet	5 001		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de l'inclinaison des lamelles (0–100%) à un actionneur de jalousie.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Curseur lamelles* = on

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Position lamelles Status	1 octet	5 001		x		x

Objet 1 octet pour la réception de l'inclinaison des lamelles (0–100%) d'un actionneur de jalousie (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Curseur lamelles* = on

Objets pour le réglage de paramètre **Type** = RGB(W)

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
Pièce.Elément	Encl/Décl	1 bit	1 001		x	x	x

Objet 1 bit pour l'envoi de télégramme de commutation (ENCL, DÉCL) à un actionneur compatible RGB.

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Encl/Décl Status	1 bit	1 001		x		x

Objet 1 bit pour la réception de l'état de commutation (ENCL/DÉCL) du luminaire RGB(W) (signalisation en retour).

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Variateur	1 octet	5 001		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi d'une valeur de variation du canal de couleur (valeur de luminosité 0–100%).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Activer variateur* = on

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Variateur Status	1 octet	5 001		x		x

Objet 1 octet pour la réception d'une valeur de variation réglée du canal de couleur (valeur de luminosité 0–100%) (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Activer variateur* = on

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur blanc	1 octet	5 001		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi d'une valeur de variation de la proportion de blanc (valeur de luminosité 0–100%).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer couleur blanche = on | **Paramètres:** Point de données de couleur ≠ RGBW ou HSWW

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur blanc Status	1 octet	5 001		x		x

Objet 1 octet pour la réception d'une valeur de variation réglée de la proportion de blanc (valeur de luminosité 0–100%) (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer couleur blanche = on | **Paramètres:** Point de données de couleur ≠ RGBW ou HSWW

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur rouge	1 octet	5 001		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la valeur de rouge en pourcentage.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur rouge Status	1 octet	5 001		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la valeur de rouge réglée en pourcentage (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur verte	1 octet	5 001		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la valeur de verte en pourcentage.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur verte Status	1 octet	5 001		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la valeur de verte réglée en pourcentage (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur bleu	1 octet	5 001		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la valeur de bleu en pourcentage.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur bleu Status	1 octet	5 001		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la valeur de bleu réglée en pourcentage (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur rouge	1 octet	5.010		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la valeur de rouge sous forme de nombre.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur rouge Status	1 octet	5.010		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la valeur de rouge réglée sous forme de nombre (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur verte	1 octet	5.010		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la valeur de verte sous forme de nombre.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur verte Status	1 octet	5.010		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la valeur de verte réglée sous forme de nombre (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur bleu	1 octet	5.010		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la valeur de bleu sous forme de nombre.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur bleu Status	1 octet	5.010		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la valeur de bleu réglée sous forme de nombre (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur RGB	3 octets	232.600		x	x	x

Objet 3 octets pour l'envoi de la valeur RGB.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = RGB / -RGB-W-

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur RGB Status	3 octets	232.600		x		x

Objet 3 octets pour la réception de la valeur RGB réglée (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = RGB / -RGB-W-

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur RGBW	4 octets	251.600		x	x	x

Objet 4 octets pour l'envoi de la valeur RGBW.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = RGBW

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur RGBW Status	4 octets	251.600		x		x

Objet 4 octets pour la réception de la valeur RGB réglée (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = RGBW

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur tonalité	1 octet	5.003		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la valeur de couleur HSV sous forme d'angle (0–360°).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur tonalité Status	1 octet	5.003		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la valeur de couleur HSV réglée sous forme d'angle (0–360°) (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Saturation des couleurs	1 octet	5.001		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la saturation des couleurs HSV en pourcentage.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Saturation des couleurs Status	1 octet	5.001		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la saturation des couleurs HSV réglée en pourcentage (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Valeur de couleur	1 octet	5.001		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la valeur haute HSV en pourcentage.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Valeur de couleur Status	1 octet	5.001		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la valeur haute HSV réglée en pourcentage (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Interprété

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur tonalité	1 octet	5.010		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la valeur de couleur HSV sous forme de nombre.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur tonalité Status	1 octet	5.010		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la valeur de couleur HSV réglée sous forme de nombre (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Saturation des couleurs	1 octet	5.010		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la saturation des couleurs HSV sous forme de nombre.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Saturation des couleurs Status	1 octet	5.010		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la saturation des couleurs HSV réglée sous forme de nombre (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Valeur de couleurs	1 octet	5.010		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la valeur haute HSV sous forme de nombre.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Valeur de couleurs Status	1 octet	5.010		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la valeur haute HSV réglée sous forme de nombre (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Paramètres:** Plage de valeurs des points de données = Standard

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur HSV	3 octets	232.600		x	x	x

Objet 3 octets pour l'envoi de la valeur HSV.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = HSV / -HSV-W-



Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur HSV Status	3 octets	232.600		x		x

Objet 3 octets pour la réception de la valeur HSV réglée (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = HSV / -HSV-W-

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur HSWW	4 octets	251.600		x	x	x

Objet 4 octets pour l'envoi de la valeur HSWW.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = HSWW

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Couleur HSWW Status	4 octets	251.600		x		x

Objet 4 octets pour la réception de la valeur HSWW réglée (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Point de données de couleur = HSWW

#### Objets pour le réglage de paramètre *Type = Tunable white*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
Pièce.Elément	Encl/Décl	1 bit	1.001		x	x	x

Objet 1 bit pour l'envoi de télégramme de commutation (ENCL, DÉCL) à un actionneur compatible TW.

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Encl/Décl Status	1 bit	1.001		x		x

Objet 1 bit pour la réception de l'état de commutation (ENCL/DÉCL) du luminaire TW (signalisation en retour).

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Température de couleur	2 octets	7.600		x	x	x

Objet 2 octets pour l'envoi de la température de couleur absolue en Kelvin.

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Température de couleur	2 octets	7.600		x		x

Objet 2 octets pour la réception de la température de couleur absolue réglée en kelvin (signalisation en retour).

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Variateur	1 octet	5.001		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi d'une valeur de variation du canal de couleur (valeur de luminosité 0–100%).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer variateur = on

				R	W	T	U
Pièce.Elément	Variateur Status	1 octet	5.001		x		x

Objet 1 octet pour la réception d'une valeur de variation réglée du canal de couleur (valeur de luminosité 0–100%) (signalisation en retour).

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer variateur = on

Objets pour le réglage de paramètre *Type = Gestion du thermostat à distance*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Température Status	2 octets	9 001		x		x

Objet 2 octets pour la réception de la température réelle mesurée par le thermostat d'ambiance.

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Humidité Status	2 octets	9 007		x		x

Objet 2 octets pour la réception de l'humidité ambiante.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Activer indication humidité = on*

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Mode de fonctionnement	1 octet	5.*		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi du mode de fonctionnement du thermostat d'ambiance.

Valeurs envoyées

- *AUTO*: 00; *ECO*: 03; *PRE*: 02; *COM*: 01; *OFF*: 04
- *COM*: 01; *STBY*: 02; *NUIT*: 03; *GEL*: 04
- *Feller Pousoir RTH*: confort: 01; veille:02; nuit: 03; hors gel: 04

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Mode de fonctionnement = Feller Pousoir RTH*

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Mode de fonctionnement	1 octet	20.102		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi du mode de fonctionnement du thermostat d'ambiance.

Valeurs envoyées

- *AUTO*: 00; *ECO*: 03; *PRE*: 02; *COM*: 01; *OFF*: 04
- *COM*: 01; *STBY*: 02; *NUIT*: 03; *GEL*: 04
- *Feller Pousoir RTH*: confort: 01; veille:02; nuit: 03; hors gel: 04

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Mode de fonctionnement ≠ aucun, Mode de fonctionnement ≠ Feller Pousoir RTH*

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Mode de fonctionnement Status	1 octet	5.*		x		x

Objet 1 octet pour la réception du mode de fonctionnement du thermostat d'ambiance.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Mode de fonctionnement ≠ aucun*

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Mode de fonctionnement XXX	1 bit	1.*		x	x	x

Objet 1 bit pour la commutation dans le mode de fonctionnement correspondant au thermostat d'ambiance. Pour chaque mode de fonctionnement commutable qui dépend des **Paramètres:** *Mode de fonctionnement*, un objet séparé est créé.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Mode de fonctionnement ≠ aucun et Activer les bits de mode de fonctionnement = on*

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Mode de fonctionnement XXX Status	1 bit	1.*		x		x

Objet 1 bit pour la réception du mode de fonctionnement correspondant au thermostat d'ambiance.

Pour chaque mode de fonctionnement commutable qui dépend des **Paramètres:** *Mode de fonctionnement*, un objet séparé est créé.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Mode de fonctionnement ≠ aucun et Activer les bits de mode de fonctionnement = on*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Valeur de consigne effective Status	2 octets	9 001		x		x

Objet 2 octets pour la réception de la valeur de consigne réglée pour le mode de fonctionnement actuel du thermostat d'ambiance.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer valeur de consigne effective = on

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Offset valeur de consigne	1 octets	5.*		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi du décalage de la valeur de consigne réglée sur le thermostat d'ambiance.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Offset valeur de consigne = on

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Offset valeur de consigne Status	1 octets	5.*		x		x

Objet 1 octet pour la réception du décalage de la valeur de consigne réglée sur le thermostat d'ambiance.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Offset valeur de consigne = on

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Chauffage/refroidissement	1 bit	1.*		x	x	x

Objet 1 bit pour la commutation entre le chauffage et le refroidissement.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer commutation chauffage/refroidissement = on

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Chauffage/refroidissement Status	1 bit	1.*		x		x

Objet 1 bit pour la réception de la fonction actuelle (chauffage/refroidissement) du thermostat d'ambiance.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer commutation chauffage/refroidissement = on

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Chauffage Encl/Décl Status	1 bit	1.*		x		x

Objet 1 bit pour la réception de l'état indiquant si l'installation est effectivement en train de chauffer.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer symbole état chauffage/refroidissement = on

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Refroidissement Encl/Décl Status	1 bit	1.*		x		x

Objet 1 bit pour la réception de l'état indiquant si l'installation est effectivement en train de refroidir.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer commutation chauffage/refroidissement = on

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Valeur de consigne	2 octets	9 001		x	x	x

Objet 2 octets pour l'envoi de la valeur de consigne pour le mode Confort.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer valeur de consigne = on

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Valeur de consigne Status	2 octets	9 001		x		x

Objet 2 octets pour la réception de la valeur de consigne pour le mode Confort.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer valeur de consigne = on

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Ventilateur Auto/Man	1 bit	1.*		x	x	x

Objet 1 bit pour la commutation du FanCoil en commande manuelle de ventilation. La polarité est paramétrable.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Type de ventilateur = Auto...*

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Ventilateur auto/man Status	1 bit	1.*		x		x

Objet 1 bit pour la réception de l'état de commande du ventilateur FanCoil.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Type de ventilateur = Auto...*

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Ventilateur Encl/Décl	1 bit	1.*		x	x	x

Objet 1 bit pour enclencher/déclencher le ventilateur.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Type de ventilateur = Auto/[Man encl/décl]*

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Ventilator Encl/Decl Status	1 bit	1.*		x		x

Objet 1 bit pour la réception de l'état indiquant si le ventilateur est enclenché ou déclenché.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Type de ventilateur = Auto/[Man encl/décl]*

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Vitesse ventilateur	1 octet	5.*		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi de la vitesse du ventilateur.

Valeurs envoyées:

- AUTO: 04 ; DÉCL MAN : 00 ; MAN 1: 01 ; MAN 2: 02 ; MAN 3: 03

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Type de ventilateur = ...Vitesse...*

				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Vitesse ventilateur Status	1 octet	5.*		x		x

Objet 1 octet pour la réception de la vitesse de ventilateur réglée sur le FanCoil.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** *Type de ventilateur = ...Vitesse...*

Objets pour le réglage de paramètre *Type = Regulateur de température ambiante*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Température Status	2 octets	9.001		x		x

Objet 2 octets pour la réception de la température réelle mesurée par un capteur de température.

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Sortie	1 bit	1.001		x	x	x

Objet 1 bit pour activer/désactiver le circuit de chauffage.

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Sortie Status	1 bit	1.001		x		x

Objet 1 bit pour la réception de l'état si l'installation est effectivement en cours de chauffage/refroidissement.

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Mode de fonctionnement	1 octet	5.*		x	x	x

Objet 1 octet pour l'envoi du mode de fonctionnement du regulateur de température ambiante.

Valeurs envoyées

- COM: 01 ; PRE: 02 ; ECO: 03 ; OFF: 04

- COM: 01 ; STBY: 02 ; NUIT: 03 ; GEL: 04

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Mode de fonctionnement Status	1 octet	5.*		x		x

Objet 1 octet pour la réception du mode de fonctionnement du regulateur de température ambiante.

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Valeur de consigne chauffage/refroidissement	2 octets	9.001		x	x	x

Objet 2 octets pour l'envoi de la valeur de consigne effective du mode de fonctionnement sélectionné (offset compris).

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Valeur de consigne chauffage/refroidissement Status	2 octets	9.001		x		x

Objet 2 octets pour la réception de la valeur de consigne effective du mode de fonctionnement sélectionné (offset compris).

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Chauffage/refroidissement	1 bit	1.*		x	x	x

Objet 1 bit pour la commutation entre le chauffage et le refroidissement.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer commutation chauffage/refroidissement = on

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Chauffage/refroidissement Status	1 bit	1.*		x		x

Objet 1 bit pour la réception de la fonction actuelle (chauffage/refroidissement) du regulateur de température ambiante.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer commutation chauffage/refroidissement = on

Objets pour le réglage de paramètre *Type = Scène KNX*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Scène KNX	1 octet	18.001		x	x	x

Objet 1 octet pour appeler ou enregistrer l'une des 64 scènes max. dans l'actionneur.

Objets pour le réglage de paramètre *Type = Curseur de réglage personnalisé*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Valeur				x	x	x
Objet pour l'envoi d'une valeur. Le type de point de donnée est paramétrable.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Valeur Status				x		x
Objet pour la réception et l'affichage d'une valeur.							

Objets pour le réglage de paramètre *Type = Musique*

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Play/Pause	1 bit	1.*		x	x	x
Objet 1 bit pour le démarrage et l'arrêt de la lecture de musique. La polarité est paramétrable.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Play/Pause Status	1 bit	1.*		x		x
Objet 1 bit pour la réception de l'état de la lecture de musique.							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Intensité sonore	1 octet	5 001		x	x	x
Objet 1 octet pour l'envoi du volume sonore en pourcentage.							
L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant: <b>Paramètres:</b> Activer régulation volume sonore = encl							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Volume sonore Status	1 octet	5 001		x		x
Objet 1 octet pour la réception du volume sonore actuel en pourcentage.							
L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant: <b>Paramètres:</b> Activer régulation volume sonore = encl							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Titre suivant	1 bit	1.*		x	x	x
Objet 1 bit pour passer au titre suivant. La polarité est paramétrable.							
L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant: <b>Paramètres:</b> Activer titre suivant/précédent = encl							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Titre précédent	1 bit	1.*		x	x	x
Objet 1 bit pour passer au titre précédent. La polarité est paramétrable.							
L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant: <b>Paramètres:</b> Activer titre suivant/précédent = encl							
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Nom du titre Status	14 octets	16.*		x		x
Objet 14 octets pour la réception du titre du morceau en cours de lecture.							
L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant: <b>Paramètres:</b> Activer informations titre = encl							

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Interprète du titre Status	14 octets	16.*		x		x

Objet 14 octets pour la réception du nom de l'interprète.

L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant:

**Paramètres:** Activer informations titre = encl

Objets pour le réglage de paramètre **Type** = Bouton de commande

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Valeur Status				x		x

Objet pour la réception et l'affichage d'une valeur.

Objets pour le réglage de paramètre **Verrou**: Activer le verrouillage = on

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
<i>Pièce.Elément</i>	Verrouiller l'élément Status	1 bit	1.003		x		x

Objet 1 bit pour le verrouillage ou l'autorisation de la commande de l'élément. La polarité est paramétrable.

Objets, si Réglages – Configuration – Plugins

**Synchronisation date/heure:** Activer la synchronisation date/heure = on

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
SYSTEM.Heure		3 octets	10.001		x	x	x
Objet 3 octets pour l'envoi ou la réception de l'heure actuelle vers ou depuis le bus.							
				R	W	T	U
SYSTEM.Date		3 octets	11.001		x	x	x
Objet 3 octets pour l'envoi ou la réception de la date actuelle vers ou depuis le bus.							
				R	W	T	U
SYSTEM.Date/ Heure		8 octets	19.001		x	x	x
Objet 8 octets pour l'envoi ou la réception de la date et de l'heure actuelles vers ou depuis le bus.							

Objets, si Réglages – Configuration – Plugins

**Simulation de présence:** Activer la simulation de présence = on

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
SYSTEM.Simulation de présence	Synchr. état	1 bit	1.001		x	x	x
Objet 1 bit pour le démarrage ou l'arrêt de la simulation de présence via le bus.							
				R	W	T	U
SYSTEM.Simulation de présence	Synchr. état Status	1 bit	1.001		x		x
Objet 1 bit pour la réception de l'état (marche/arrêt) de la simulation de présence (signalisation en retour).							
				R	W	T	U
SYSTEM.Simulation de présence	Verrouiller l'interface utilisateur Status	1 bit	1.003		x		x
Objet 1 bit pour le verrouillage ou l'autorisation de la commande de l'élément de simulation de présence. La polarité est paramétrable.							
L'objet est visible avec le réglage de paramètre suivant pour l'élément de simulation de présence: <b>Verrou:</b> Activer le verrouillage = encl							

Objets, si Réglages – Configuration – Plugins

**Séquence smart button:** Activer séquence smart button = on

Nom de l'objet	Fonction	Long.	DPT	Flags			
				R	W	T	U
SYSTEM.Séquence smart button Status		1 byte	18.001		x		x
Objet 1 octet pour la réception d'un appel de scène depuis un bouton intelligent.							
				R	W	T	U
SYSTEM.Séquence smart button LED		3 octets	232.600		x	x	x
Objet 3 octets pour l'envoi de télégrammes RGB qui déterminent la couleur LED du bouton intelligent pour le mode de programmation.							





