

# Descrizione dell'applicazione

## KNX-Panel 7"

v1.6

10.KNX4791A-I.2206/220630

STANDARD e EDIZIO sono marchi depositati di Feller AG

Tutti i diritti riservati, anche quelli relativi alle traduzioni in lingue straniere. Senza l'autorizzazione scritta dell'editore non sono consentite la copia, la riproduzione e la divulgazione del presente documento o di parti di esso in qualsivoglia forma o a mezzo di qualsiasi procedimento, inclusi i sistemi elettronici.  
Con riserva di modifiche tecniche.

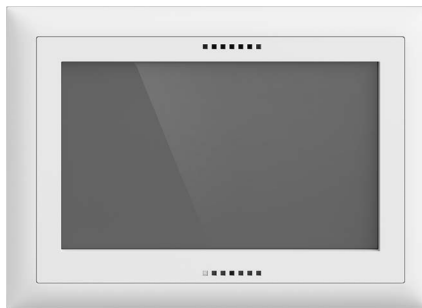
© Feller AG 2022

<b>1</b>	<b>Panoramica</b> .....	<b>1</b>
1.1	Aggiornamento firmware .....	2
1.2	Attivazione della modalità stand-by .....	2
1.3	Messa in funzione di un nuovo progetto .....	3
1.4	Adattamento del progetto esistente .....	4
<b>2</b>	<b>KNX-Panel ConfigTool</b> .....	<b>6</b>
2.1	Struttura .....	6
2.2	Creazione della visualizzazione .....	8
2.3	Aggiungere/modificare un locale .....	9
2.4	Aggiungere/modificare un elemento .....	10
2.4.1	Note esplicative sulle funzioni .....	11
<b>3</b>	<b>Impostazioni</b> .....	<b>19</b>
3.1	Impostazioni – Orologio astronomico .....	19
3.2	Impostazioni – Configurazione .....	19
3.3	Impostazioni – App .....	21
3.4	Note esplicative sulle singole funzioni .....	21
3.4.1	Modalità stanza singola .....	21
3.4.2	Gestione utenti e autorizzazioni .....	22
3.4.3	Simulazione di presenza .....	23
3.4.4	Pulsante smart .....	23
3.4.5	Sequenze .....	24
3.4.6	Esempi di controllo remoto del termostato ambiente .....	25
<b>4</b>	<b>L'applicazione "KNX-Panel"</b> .....	<b>26</b>
4.1	Panoramica .....	26
4.2	Comandi .....	26



# 1 Panoramica

Il presente documento spiega come creare l'interfaccia utente del KNX-Panel 7" per il cliente finale con l'ausilio di **KNX-Panel ConfigTool**.



**KNX-Panel 7"**  
Applicazione: **KNXPanel**

Il KNX-Panel è un'unità di visualizzazione e comando semplice e intuitiva per il controllo di luci, tapparelle, persiane a lamelle, riscaldamento e climatizzazione, nonché per la memorizzazione e il richiamo di sequenze o scene e per l'accensione/spegnimento di varie utenze.

Grazie alla disponibilità in EDIZIOdue (colore o elegance) o STANDARDdue, il KNX-Panel si adatta perfettamente al design di installazione scelto.

L'alimentazione di tensione avviene mediante Power over Ethernet (IEEE 802.3at) o in alternativa esternamente con 12–32 V DC. L'alimentatore di rete **non** deve essere montato nella scatola ad incasso.

Il KNX-Panel viene inserito in una scatola ad incasso AGRO 3x2 (N. E 372 117 129) in senso verticale od orizzontale.



## Montaggio

Per poter dissipare il calore generato dal dispositivo, il KNX-Panel 7" deve essere montato su una superficie verticale, ossia su una parete e non ad. es. su un tavolo.

Per ulteriori informazioni sull'installazione, consultare le istruzioni per l'installazione.

## Dati tecnici

Condizioni ambientali:

- Tipo di protezione IP20, montaggio a secco
- Temperatura ambiente da 0 °C a +30 °C

Alimentazione

Power over Ethernet (cavo UTP cat. 5E/6, lunghezza max: 100 m)

- in alternativa 12–32 V DC SELV (EN60950-1, EN61558-2-6)

Potenza assorbita

max. 9 W

Display

TFT 7" a colori, 1024x600 pixel (WSVGA)

Hardware

CPU Cortex A53 QuadCore, 1,5 GHz, 2 GB RAM, 16 GB High Speed Flash Memory

Collegamenti (sul retro)

- KNX Morsetto di collegamento bus KNX
- LAN/Ethernet 1x GbE (IEEE 802.3at)
- USB 2x USB 2.0 (2x est.)
- Digital I/O GPIO, 4x Input, 4x Output per 4 relè con max 100 mA, 5 V DC

Collegamenti (sotto)

- USB 1x USB OTG (On-The-Go)

\*) Um den Langzeitbetrieb sicher zu gewährleisten, wird eine Spannungsversorgung von mindestens 20 W mit stabilisierter und geregelter Ausgangsspannung empfohlen.

## Tasti lato anteriore



A	Tasto di programmazione	Premendo brevemente	Si richiama l'homepage
		Premendo per 3s	Modalità download ETS
B	Tasto ON/OFF	Premendo brevemente	Schermo ON/OFF
		Premendo per 1s	Spegnimento / riavvio
		Premendo per 10s	Spegnimento forzato

## 1.1 Aggiornamento firmware

Prima di procedere alla messa in funzione del KNX-Panel, assicurarsi che il firmware dei dispositivi del KNX-Panel sia aggiornato.

Il firmware può essere caricato nel KNX-Panel in due modi:

**online** La procedura più semplice è aggiornare il KNX-Panel online, se è collegato a Internet tramite rete LAN.

- Avviare il KNX-Panel.
- Toccare l'icona Impostazioni.
- Accedere con il codice PIN per i diritti di amministratore (**74269** alla consegna).
- Nel menu toccare la voce **Impostazioni pannello**. Viene visualizzata la schermata con le impostazioni.\*)
- Toccare **Manutenzione** e nella schermata successiva toccare **System Update**.
- Toccare **CERCARE UPDATE ONLINE**.
- Se nel server viene trovato un aggiornamento, compare il relativo messaggio. Confermare con **OK**.
- L'aggiornamento verrà caricato e installato. L'operazione potrebbe richiedere alcuni minuti. Al termine il KNX-Panel verrà riavviato.
- Mettere in funzione il KNX-Panel (→ [capitolo 1.3](#)).

**offline** Se il KNX-Panel non è collegato a Internet, l'aggiornamento può essere caricato sul panel tramite chiavetta USB. In tal caso si deve poter accedere alla porta USB sul lato posteriore del panel.

- Scaricare il pacchetto di aggiornamento firmware con un PC dalla homepage Feller [www.feller.ch](http://www.feller.ch).
- Decomprimere il pacchetto e salvare l'aggiornamento firmware **.zip** e il file di firma **.asc** su una chiavetta USB.
- Avviare il KNX-Panel.
- Toccare l'icona Impostazioni.
- Accedere con il codice PIN per i diritti di amministratore (**74269** alla consegna).
- Nel menu toccare la voce **Impostazioni pannello**. Viene visualizzata la schermata con le impostazioni.\*)
- Toccare **Manutenzione** e nella schermata successiva toccare **System Update**.
- Inserire la chiavetta USB nella relativa porta sul lato posteriore del panel e quindi toccare sulla voce **SFOGLIARE DISPOSITIVO USB #x**.
- Selezionare il relativo file **.zip**.
- Toccare **ESEGUIRE UPDATE CON IL FILE 'UPDATE.ZIP' SPECIFICATO**.
- L'aggiornamento verrà caricato e installato. L'operazione potrebbe richiedere alcuni minuti. Al termine il KNX-Panel verrà riavviato.
- Rimuovere la chiavetta USB.
- Rimuovere la chiavetta USB.
- Mettere in funzione il KNX-Panel (→ [capitolo 1.3](#)).

\*) Qualora il pannello di comando delle impostazioni del panel risultasse ancora in tedesco, sarà possibile selezionare la lingua desiderata tramite **Allgemein – Sprache auswählen**. Con < è possibile ritornare alla schermata precedente e con O è possibile ritornare all'homepage del KNX-Panel.

## 1.2 Attivazione della modalità stand-by

Onde evitare che il KNX-Panel resti sempre acceso presso il cliente e per risparmiare energia, prima di consegnarlo al cliente occorre attivare la modalità stand-by:

- Accedere con il codice PIN per i diritti di amministratore (**74269** alla consegna).
- Nel menu toccare la voce **Impostazioni pannello**. Viene visualizzata la schermata con le impostazioni.
- Toccare **Display/lockscreen** e nella schermata successiva toccare **Tipo lockscreen**.
- Attivare l'opzione **Schermo nero**.
- Toccare **Timeout** e inserire l'intervallo di tempo in secondi al termine del quale lo schermo verrà spento. Confermare con **OK**.

- Toccare  per ritornare alla visualizzazione.

### 1.3 Messa in funzione di un nuovo progetto

Premesse È necessario avere un PC con sistema operativo Windows, a partire dalla versione 10, nel quale siano installati/caricati i seguenti software/dati:

- **KNX-Panel ConfigTool**, il tool per configurare il pannello di comando del KNX-Panel
- ETS5.7 o superiore con DCA (Device Configuration App) **Feller.KnxPanel7** installata
- Banca dati del KNX-Panel a 7" Feller



I file necessari possono essere scaricati dalla homepage Feller [www.feller.ch](http://www.feller.ch).

Per creare una nuova visualizzazione per il KNX-Panel procedere nel modo seguente:



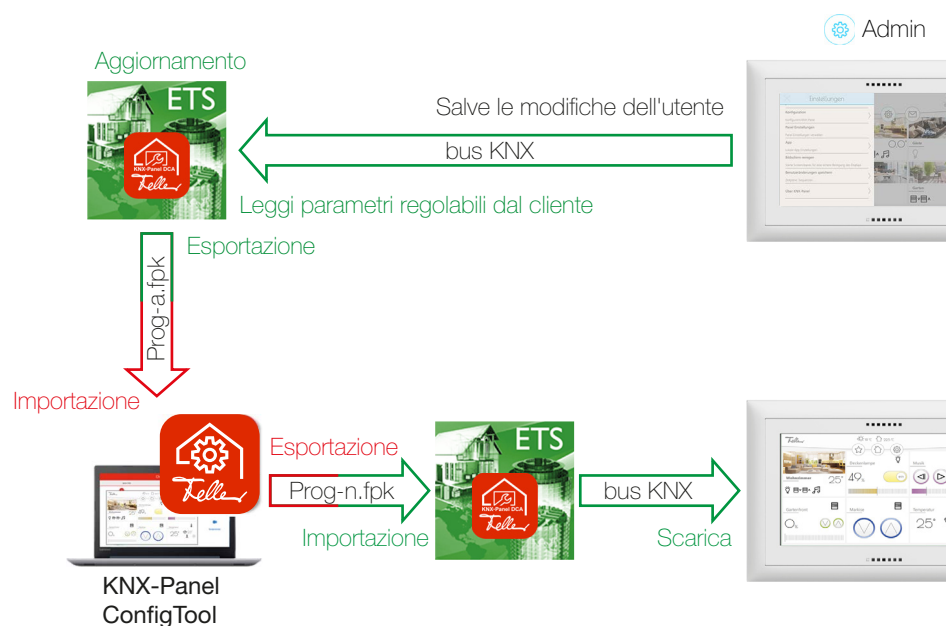
1. Parametrizzare il KNX-Panel con **KNX-Panel ConfigTool** (→ [capitolo 2](#) e [capitolo 3](#)).
2. Esportare la visualizzazione (Progetto.fpk) in una cartella appositamente predisposta (*Impostazioni – Configurazione – Esportazione/Importazione – Esportazione*).
3. Importare nella DCA dell'ETS il file Progetto.fpk creato.
4. Collegare gli oggetti (→ [capitolo 4](#)) agli indirizzi di gruppo.
5. Premere per 3 secondi il tasto di programmazione (→ [capitolo 1](#)) per predisporre il KNX-Panel al download ETS.
6. Programmare il KNX-Panel tramite il bus KNX.

Progetto con più KNX-Panel Procedere come specificato nel [capitolo 3](#).



## 1.4 Adattamento del progetto esistente

Per garantire che le modifiche apportate manualmente dal cliente (programmi e sequenze creati, ecc.) non vadano perse quando si adatta una visualizzazione di un KNX-Panel con messa in funzione già eseguita, è possibile rilevare le impostazioni utente dal KNX-Panel. Procedere come segue:



Salvataggio delle modifiche dell'utente

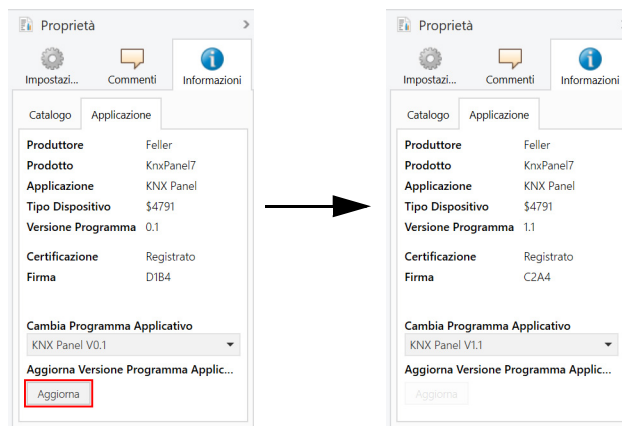
Per poter trasferire i dati dal KNX-Panel all'ETS, questi dati devono essere memorizzati sul KNX-Panel. A tale scopo, seguire questi passaggi in caso di intervento il loco o suggerire la procedura al cliente:

- Accedere come amministratore:  
*Impostazioni – Login – Codice PIN per i diritti di amministratore.* <sup>1)</sup>
  - Memorizzare i dati:  
*Impostazioni – Salve le modifiche dell'utente – SALVA – Sì.*  
Un messaggio conferma il salvataggio correttamente eseguito.
- <sup>1)</sup> L'autorizzazione per salvare le modifiche dell'utente può essere concessa anche ad altri utenti nella gestione utenti (→ [capitolo 3.4.2](#)) (con l'autorizzazione per le *Preferenze utente*). Questa operazione è necessaria soprattutto se si accede al sistema da remoto e nessun utente con diritti di amministratore si trova in loco.

Aggiornamento dell'ETS

Le impostazioni utente possono essere lette nell'ETS solo se nel dispositivo è installata la versione 1.1 o successiva dell'applicazione dell'ETS. Se l'ETS è stato creato con la versione 0.1 dell'applicazione, la versione deve essere aggiornata. Procedere come segue:

- Verificare che nel proprio catalogo sia disponibile la versione 1.1 o successiva di **Feller.KNXPanel7**.
- Aggiungere al proprio progetto la versione 1.1 o successiva di un **Feller.KNXPanel7** (fittizio).
- Selezionare il KNX-Panel da adattare.
- Aprire la finestra *Informazioni – Applicazione*.



- Fare clic su **[Aggiorna]**, non su *Cambia Programma Applicativo*.  
**Avvertenza:** dopo l'aggiornamento della versione del programma applicativo, i nomi degli oggetti di comunicazione vengono sovrascritti con l'*Oggetto x*. Non appena sono stati rilevati i dati dal KNX-Panel, vengono visualizzati nuovamente i nomi precedenti.

**Rilevamento dei parametri** Per rilevare i dati, il PC con l'ETS deve essere collegato al KNX-Panel tramite il bus KNX (via router KNX/IP o in loco tramite porta USB).

- Nell'ETS, selezionare il KNX-Panel da adattare e fare clic su **Messa in Servizio** o tramite il tasto destro del mouse su **Leggi parametri regolabili dal cliente**.  
 Dopo che i dati sono stati scaricati, gli oggetti vengono visualizzati nuovamente con i nomi precedenti.  
**Avvertenza:** il rilevamento dei dati può richiedere alcuni minuti. Attendere che i dati siano stati completamente rilevati prima di procedere alla fase successiva.

**Adattamento e programmazione della visualizzazione**

- Nel DCA dell'ETS, esportare i dati (Prog-a.fpk) in una cartella di file precedentemente designata.
- Nel **KNX-Panel ConfigTool**, importare il file Prog-a.fpk creato (*Impostazioni – Configurazione – Esportazione/Importazione – Importazione*).
- Effettuare gli adattamenti.
- Esportare la visualizzazione (Prog-n.fpk) in una cartella di file precedentemente designata (*Impostazioni – Configurazione – Esportazione/Importazione – Esportazione*).
- Importare il file Prog-n.fpk creato nel DCA dell'ETS.
- Collegare i nuovi oggetti con gli indirizzi del gruppo.

**Programmazione del pannello KNX**

- Per programmare il KNX-Panel, il PC con l'ETS deve essere collegato al KNX-Panel tramite il bus KNX (via router KNX/IP o in loco tramite porta USB).
- Programmare il KNX-Panel tramite il bus KNX.

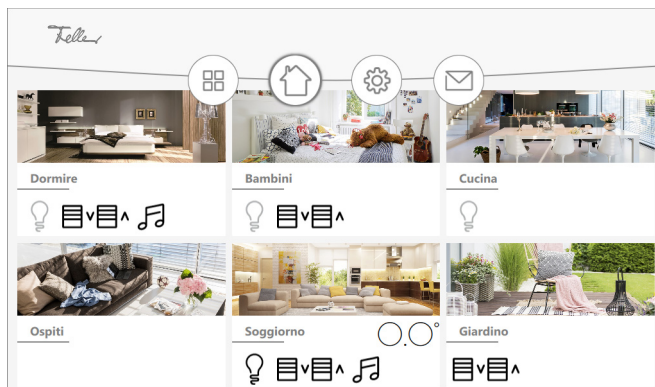
## 2 KNX-Panel ConfigTool

**KNX-Panel ConfigTool** vi consente di configurare in modo semplice ed efficiente il pannello di comando del KNX-Panel del vostro cliente. Create sul vostro PC in scala 1:1 la visualizzazione che il vostro cliente vedrà e comanderà sul suo KNX-Panel (wysywyg, what you see is what you get).

Il **KNX-Panel ConfigTool** si avvia in modalità Configurazione e compare l'ultima visualizzazione elaborata. Se la modalità Configurazione è disattivata, il **KNX-Panel ConfigTool** si comporta come quando il KNX-Panel viene comandato dall'operatore.

### 2.1 Struttura

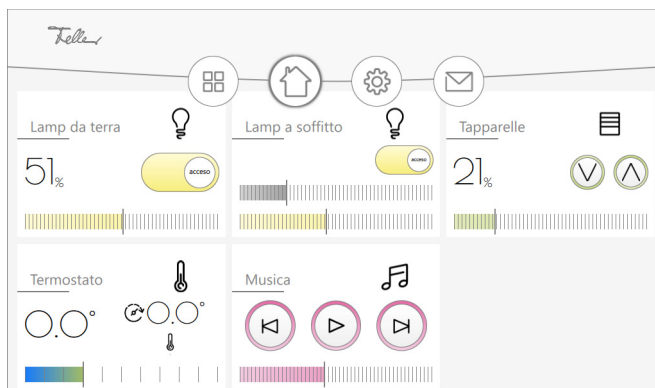
Iniziale Nella schermata iniziale vengono visualizzati i singoli locali in rispettive piastrelle con nome, immagine e funzioni centralizzate.



Scorrendo in verticale  $\updownarrow$  è possibile visualizzare altri locali (se presenti).  
 Scorrendo in orizzontale  $\leftarrow$  (verso sinistra) si può ritornare al primo locale.

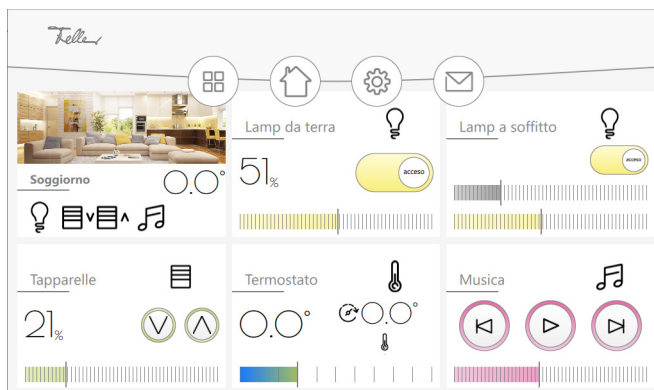
Per ogni locale si impostano automaticamente, in base alla parametrizzazione e al contenuto, le funzioni centralizzate per luce, tapparelle e musica, nonché la visualizzazione della temperatura ambiente. Ciò consente di comandare a livello centralizzato dalla schermata iniziale tutti gli elementi dello stesso tipo, ad es. tutte le luci presenti nel locale. Le funzioni centralizzate sono disponibili se almeno un elemento del rispettivo tipo viene aggiunto nel locale.

Stanza singolo Se il KNX-Panel viene utilizzato per un singolo locale, con la modalità stanza singolo attivata, sulla schermata Home non vengono visualizzati i locali, bensì tutti gli elementi da comandare.



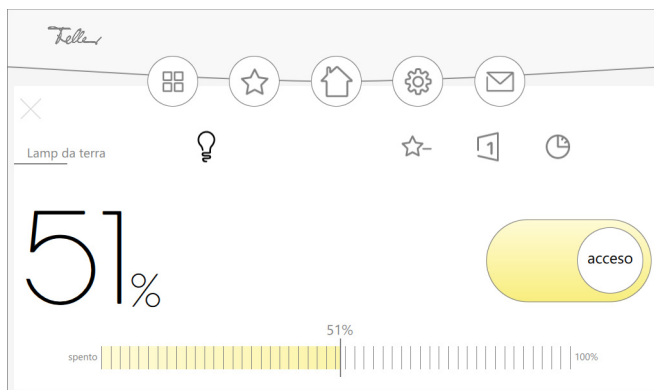
Scorrendo in verticale  $\updownarrow$  è possibile visualizzare altri elementi (se presenti).

Locale Cliccare su un locale per visualizzarlo con i relativi elementi di comando.



Scorrendo in verticale  $\updownarrow$  è possibile visualizzare altri elementi (se presenti).  
Scorrendo in orizzontale  $\rightleftarrows$  è possibile passare da un locale all'altro.

Elemento Cliccare su un elemento per visualizzarlo. Complessivamente si possono definire **300 elementi differenti** da visualizzare.



A seconda della parametrizzazione

- $\star^+$  l'elemento può essere aggiunto ai preferiti o eliminato;
- $\boxed{1}$  è possibile creare una nuova sequenza o modificare la/le Sequenza/e in cui l'elemento viene già utilizzato;
- $\text{🕒}$  è possibile creare un interruttore orario per l'elemento o modificarne una già esistente. Per indicazioni su come creare un interruttore orario, consultare le "Istruzioni per l'uso KNX-Panel".
- $\times$  è possibile chiudere l'elemento per ritornare alla visualizzazione del locale.

Barra menu Nella barra dei menu sono presenti le icone per

- $\text{☰}$  accedere alla pagina di plug-in dove è presente una panoramica dei interruttori orari se il plug-in è stato attivato (*Impostazioni – Configurazione – Plugin – Panoramica interruttori orari* → [capitolo 3.2](#)) oppure si accede alla simulazione di presenza se questa è stata attivata per uno o più elementi. La simulazione di presenza permette di registrare e in seguito di riprodurre azioni di elementi a propria scelta (→ [capitolo 3.4.3](#)).
- $\star$  visualizzare i preferiti, se si è provveduto ad aggiungerli, i quali consentono di accedere rapidamente agli elementi più spesso utilizzati;
- $\text{🏠}$  ritornare in qualsiasi momento alla schermata iniziale;
- $\text{⚙️}$  aprire il menu delle impostazioni (→ [capitolo 3](#));
- $\text{✉️}$  accedere alla panoramica dei messaggi.

## 2.2 Creazione della visualizzazione

Nella modalità Configurazione, è possibile creare/modificare una visualizzazione (→ [capitolo 2.2](#)) e/o eseguire impostazioni (→ [capitolo 3](#)).

Di volta in volta viene caricata l'ultima visualizzazione elaborata. Le modifiche apportate vengono salvate automaticamente e **non esiste alcuna** funzione di ripristino.

Per avere a disposizione una versione sicura debitamente salvata, esportare periodicamente i dati (*Impostazioni – Configurazione – Esportazione/Importazione – Esportazione*).

Procedura Per creare una nuova visualizzazione consigliamo quanto segue:

- Iniziare con le impostazioni di base per la visualizzazione (→ [capitolo 3.2](#)). Se si desidera utilizzare dei plugin come la simulazione di presenza e/o la memorizzazione dei sequenze su tasti smart, occorre prima attivarli sotto *Impostazioni – Configurazione – Plugin*.
- Con le autorizzazioni utente (*Impostazioni – Configurazione – Amministrazione utenti*) è possibile autorizzare o bloccare il comando del KNX-Panel (→ [capitolo 3.4.2](#)) secondo i livelli di autorizzazione. Se si desidera proteggere singoli elementi in modo specifico, occorre prima configurare gli utenti. Un'altra possibilità è definirli alla conclusione del progetto.
- Creare un numero sufficiente di sequenze. Il cliente può modificare le sequenze a proprio piacimento sul KNX-Panel, ma non può crearne di nuove.
- Per i progetti con più KNX-Panel, creare una visualizzazione master con tutti i locali. Creare delle copie e utilizzare la funzione Singolo locale per limitare la visualizzazione master a un solo locale e per memorizzare i KNX-Panel relativi al locale in questione (→ [capitolo 3.4.1](#)).
- Testare la visualizzazione disattivando la modalità Configurazione. Il **KNX-Panel ConfigTool** consente un'ampia simulazione del comportamento del KNX-Panel (ad esclusione della simulazione di presenza e del collegamento bus).

Creazione di un oggetto



Cliccare in basso a destra sull'icona + per aggiungere alla visualizzazione un nuovo oggetto (Locale → [capitolo 2.3](#), Elemento → [capitolo 2.4](#)). Nel menu che viene aperto, è possibile elaborare i dati dell'oggetto in questione e con le seguenti icone si possono

- accettare tutte le impostazioni e chiudere il menu
- rifiutare tutte le impostazioni e chiudere il menu
- tornare indietro di un livello

Modificare l'oggetto della schermata

Per **modificare** un oggetto della schermata, cliccare su di esso con il tasto **destra** del mouse e tenerlo premuto per più di 1 secondo. Lo sfondo dell'oggetto diventerà grigio. A questo punto le possibilità a disposizione sono le seguenti:

trascinare l'oggetto della schermata con sfondo grigio tenendo premuto il tasto sinistro del mouse (al di fuori dell'ambito delle icone di elaborazione, l'oggetto della schermata ha i bordi blu)

- Modificare le impostazioni, viene visualizzato il menu
- Cancellare l'oggetto della schermata
- Copiare l'oggetto della schermata
- Terminare la modifica

Nuova visualizzazione

Per creare una visualizzazione, occorre ripristinare quella attualmente caricata (*Impostazioni – Configurazione – Esportazione/Importazione – Reset*).



### Avvertenze per l'attribuzione dei nomi ai locali e agli elementi

Sul vostro schermo, a seconda delle dimensioni e della risoluzione dello stesso, la visualizzazione viene riprodotta in modo diverso da come compare sul KNX-Panel 7". Pertanto, per i locali e gli elementi scegliere nomi brevi e chiari.

## 2.3 Aggiungere/modificare un locale



Per un locale si possono definire i seguenti dati:

<b>Nome</b>	Assegnare un nome inequivocabile al locale. Il nome del locale viene utilizzato come prima parte del nome degli oggetti ETS. Affinché il nome del locale sia ben visibile sul KNX-Panel 7", si consiglia di limitarne la lunghezza a 9–10 caratteri (ad es. Dormire anziché Camera da letto, Bambini anziché Camera dei bambini ecc.).
<b>Descrizione</b>	Può essere utilizzata per inserire commenti ecc., non è visibile sul KNX-Panel.
<b>Sfondo</b>	Per la visualizzazione del locale, selezionare una delle 20 immagini predefinite ( <i>Immagine</i> ) o uno dei 13 colori di sfondo ( <i>Colore</i> ).
<b>Ambiente funzioni centrali</b>	Con la funzione centralizzata, determinati elementi all'interno della visualizzazione del locale possono essere comandati in modo centralizzato. Le funzioni sono disponibili se almeno un elemento del rispettivo tipo viene aggiunto nel locale.  Gli elementi bloccati tramite il bus KNX (elemento con <b>Blocco</b> : <i>Abilita blocco</i> = on) non vengono presi in considerazione durante le operazioni tramite la funzione centrale.  <i>Visibilità per utenti non autorizzati</i> È possibile attivare la visualizzazione delle funzioni centralizzate per gli utenti non autorizzati.  <i>Funzione centrale luce</i> Centralizzato ON/Centralizzato OFF per tutte le luci (Elemento con <b>Tipo</b> = <i>Acceso/spento</i>   <b>Parametri</b> : <i>Tipo di controllo</i> = <i>Luce accesa/spenta</i> , elementi con <b>Tipo</b> = <i>Dimmer</i> o <i>RGB</i> )  <i>Funzione centrale tapparelle</i> Centralizzato SU/Centralizzato GIÙ per tutte le tapparelle (Elementi con <b>Tipo</b> = <i>Tapparella su/giù</i> o <i>Tapparella percentuale</i> )  <i>Funzione centrale musica</i> Avvia/arresta riproduzione musica (toggle) (Elemento con <b>Tipo</b> = <i>Musica</i> )  <i>Temperatura ambiente</i> Visualizzazione della temperatura ambiente attuale *) (Elemento con <b>Tipo</b> = <i>Controllo remoto del termostato ambiente</i> o <i>Regolatore della temperatura ambiente</i> )
<b>Generale</b>	<i>Autorizzazioni</i> Tramite la matrice autorizzazioni (→ <a href="#">capitolo 3.4.2</a> ) è possibile limitare il comando del locale in modo specifico in base all'utente.  <i>Visibile</i> È possibile nascondere la visualizzazione del locale sul KNX-Panel.

\*) Se ci sono più elementi di **Tipo** = *Controllo remoto del termostato ambiente* nell'ambiente, viene visualizzata la media delle singole temperature effettive.

## 2.4 Aggiungere/modificare un elemento

Per un elemento si possono definire i seguenti dati:

<b>Nome</b>	Assegnare un nome inequivocabile all'elemento (ad es. soffitto camera). Il nome dell'elemento viene utilizzato come seconda parte del nome degli oggetti ETS. Affinché il nome dell'elemento sia ben visibile sul KNX-Panel 7", si consiglia di limitarne la lunghezza a 11–13 caratteri.	
<b>Descrizione</b>	Può essere utilizzata per inserire commenti ecc., non è visibile né sul KNX-Panel né nell'ETS.	
<b>Tipo</b>	Con il tipo si determina quale funzione viene eseguita (cfr. anche capitolo 2.4.1):	
	1) 2) <i>Acceso/spento</i>	Consente di accendere e spegnere un'utenza. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	1) <i>Esecuzione forzata</i>	Consente di accendere e spegnere forzatamente un'utenza.
	1) 2) <i>Dimmer</i>	Consente di accendere e spegnere una lampada e di variarne la luminosità.
	1) 2) <i>Tapparella su/giù</i>	Consente di sollevare e abbassare una tapparella. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	1) 2) <i>Tapparella percentuale</i>	Consente di spostare una tapparella in una determinata posizione. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	1) 2) <i>Veneziane</i>	Consente di portare in una determinata posizione le lamelle a pacco di una finestra e di impostare l'inclinazione delle stesse. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	1) 2) <i>RGB(W)</i>	Consente di accendere e spegnere una lampada RGB o RGBW e di variarne la luminosità così come è possibile gestire la percentuale del bianco e il colore. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	1) 2) <i>Tunable white</i>	Consente di accendere e spegnere una lampada Tunable-White e di variarne la luminosità così come è possibile controllare la temperatura del colore. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	<i>Controllo remoto del termostato ambiente</i>	Consente di visualizzare e modificare le impostazioni di un termostato ambiente esterno. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	1) <i>Regolatore della temperatura ambiente</i>	Consente di controllare la temperatura di un singolo ambiente. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	1) <i>Sequenza</i>	Consente di creare, richiamare e trasferire su tasto smart una sequenza (scena). Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	1) <i>Scena KNX</i>	Consente di richiamare una scena KNX. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	2) <i>Cursore personalizzato</i>	Qualsiasi valore potrà essere trasmesso a un dispositivo o da questi ricevuto e visualizzato. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	1) <i>Musica</i>	Consente di comandare un sistema audio Multiroom. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
	<i>Tasto di comando</i>	Premendo e/o rilasciando un tasto è possibile inviare un telegramma sul bus KNX.
	<i>Placeholder</i>	Elemento segnaposto per la struttura grafica dell'interfaccia utente di un ambiente. Viene visualizzata la voce <b>Parametri</b> .
<b>Generale</b>	<i>Autorizzazione</i>	Consente di personalizzare le autorizzazioni di comando dell'elemento impostandole in modo diverso da quelle standard tramite una matrice autorizzazioni (→ capitolo 3.4.2) specifica per ogni elemento.
	<i>Visibile</i>	Sul KNX-Panel l'elemento può essere nascosto.
	<i>Abilita interruttore orario</i>	Consente di creare un interruttore orario per l'elemento.
	<i>Abilita per sequenze</i>	Consente di collegare l'elemento in una sequenza.
	<i>Solo visualizzazione di stato</i>	L'elemento funge solo da indicazione, non può essere comandato. Può essere controllato solo tramite il bus KNX.

- <sup>1)</sup> **Blocco** *Abilita blocco* Consente di bloccare il comando dell'elemento tramite il bus KNX.  
 Per l'ETS viene creato il seguente oggetto:  
 <Locale.Elemento - Blocca elemento Status>
- Inverti valore di blocco* Consente di invertire la priorità del blocco.
- Comportamento al blocco* Per gli elementi del tipo contrassegnato con <sup>1)</sup> è possibile attivare un cambio di stato in caso di blocco.

- <sup>2)</sup> **Simulazione di presenza** Per gli elementi del tipo contrassegnato con <sup>2)</sup> è possibile stabilire per ciascun oggetto (azione di comando possibile) se lo stesso debba essere registrato e riprodotto (cfr. anche capitolo 3.4.3) per la simulazione di presenza.
- Per poter abilitare gli elementi per la simulazione di presenza, deve prima essere stato attivato il plugin (*Impostazioni – Configurazione – Plugin – Simulazione di presenza* → capitolo 3.2).

### 2.4.1 Note esplicative sulle funzioni

**Tipo = Acceso/spento** Consente di accendere e spegnere un'utenza.

Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

*Tipo di controllo* Selezionare un simbolo per l'utenza da commutare.

*Invertire* Lo stato di commutazione può essere trasmesso invertito.



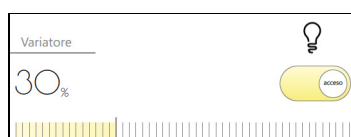
Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti:  
 <Locale.Elemento – Acceso/Spento>  
 <Locale.Elemento – Acceso/Spento Status>

**Tipo = Esecuzione forzata** Consente di accendere e spegnere forzatamente un'utenza.



Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti:  
 <Locale.Elemento – Esecuzione forzata>  
 <Locale.Elemento – Esecuzione forzata Status>

**Tipo = Dimmer** Consente di accendere e spegnere una lampada e di variarne la luminosità.



Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti:  
 <Locale.Elemento – Acceso/Spento>  
 <Locale.Elemento – Acceso/Spento Status>  
 <Locale.Elemento – Dimmerazione>  
 <Locale.Elemento – Dimmerazione Status>

**Tipo = Tapparella su/giù** Consente di sollevare e abbassare una tapparella.

Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

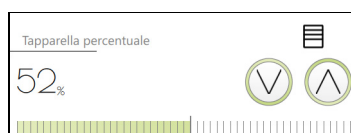
*Tipo di controllo* Selezionare un'icona per l'utenza da controllare.



Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti:  
 <Locale.Elemento – Tapparella su/giù>  
 <Locale.Elemento – Tapparella su/giù Status>  
 <Locale.Elemento – Tapparella su/giù passo>

**Tipo = Tapparella percentuale** Consente di spostare una tapparella in una determinata posizione.  
 Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

*Tipo di controllo* Selezionare un'icona per l'utenza da controllare.



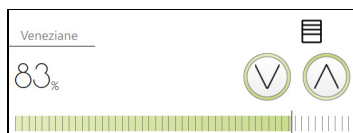
Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti:  
 <Locale.Elemento – Tapparella su/giù>  
 <Locale.Elemento – Tapparella su/giù Status>  
 <Locale.Elemento – Tapparella su/giù passo>  
 <Locale.Elemento – Tapparella posizione>  
 <Locale.Elemento – Tapparella posizione Status>



**Tipo = Veneziane** Consente di portare in una determinata posizione le lamelle a pacco di una finestra e nella vista dell'elemento è possibile impostare anche l'inclinazione delle lamelle.

Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

- |  |   |
|--|---|
| <i>Tipo di controllo</i>               | Selezionare un'icona per l'utenza da controllare.   |
| 1) <i>Cursore per posizione su/giù</i> | Consente di nascondere il cursore per il posizionamento delle lamelle a pacco (si comporta come tapparella SU/GIÙ). |
| 2) <i>Cursore lamelle</i>              | Consente di nascondere il cursore per l'inclinazione delle lamelle.   |
| 3) <i>Comando a passo lamelle</i>      | Consente di visualizzare il comando passo-passo per l'inclinazione delle lamelle.                                   |



Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti, a seconda della parametrizzazione:

- <Locale.Elemento – Tapparella su/giù>
- <Locale.Elemento – Tapparella su/giù Status>
- <Locale.Elemento – Tapparella su/giù passo>
- <Locale.Elemento – Tapparella posizione> 1)
- <Locale.Elemento – Tapparella posizione Status> 1)
- <Locale.Elemento – Lamelle su/giù> 3)
- <Locale.Elemento – Lamelle su/giù Status> 3)
- <Locale.Elemento – Lamelle su/giù passo> 3)
- <Locale.Elemento – Lamelle posizione> 2)
- <Locale.Elemento – Lamelle posizione Status> 2)

**Tipo = RGB(W)** Consente di accendere e spegnere una lampada RGB o RGBW e di variane la luminosità così come è possibile gestire la percentuale del bianco e il colore.

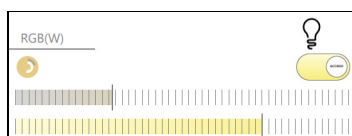
Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

- |                                 |  |
|---------------------------------|--|
| 1) <i>Abilita colore bianco</i> | In una lampada RGBW/HSW è possibile variare separatamente il canale del bianco.  |
| 2) <i>Abilita dimmer</i>        | Consente di variare la luminosità del canale colore.   |
| <i>Punto dati colore</i>        | Per lampade RGB(W) si possono scegliere i seguenti punti di dati: <ul style="list-style-type: none"> <li>a: -R-G-B- (3x DPT5.001/010) o<br/>-R-G-B-W- (4x DPT5.001 resp. 3x DPT5.010 e DPT5.001)</li> <li>b: RGB (DPT232.600) o<br/>-RGB-W- (DPT232.600 e DPT5.001)</li> <li>c: RGBW (DPT251.600)</li> </ul> |

Per lampade che vengono comandati tramite lo spazio dei colori HSV (H: hue/componente cromatica, S: saturation/saturazione del colore, V: value/coefficiente di luminosità) si possono scegliere i seguenti punti di dati:

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

*Intervallo del valore del punto dati* Per i punti di dati a: e d: è possibile scegliere se indicare la componente cromatica in percentuale o come numero. Il valore del bianco viene sempre indicato in percentuale.



\*\*1) valore predefinito

Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti, a seconda della parametrizzazione:

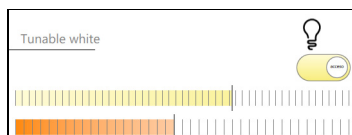
<Locale.Elemento – Acceso/Spento>  
 <Locale.Elemento – Acceso/Spento Status>  
 <Locale.Elemento – Dimmerazione> 2)  
 <Locale.Elemento – Dimmerazione Status> 2)  
 <Locale.Elemento – Colore bianco> 1) ≠c:,f:  
 <Locale.Elemento – Colore bianco Status> 1) ≠c:,f:  
 inoltre per lampade RGB  
 <Locale.Elemento – Colore rosso> a:  
 <Locale.Elemento – Colore rosso Status> a:  
 <Locale.Elemento – Colore verde> a:  
 <Locale.Elemento – Colore verde Status> a:  
 <Locale.Elemento – Colore blu> a:  
 <Locale.Elemento – Colore blu Status> a:  
 <Locale.Elemento – Colore RGB> b:  
 <Locale.Elemento – Colore RGB Status> b:  
 <Locale.Elemento – Colore RGBW> c:  
 <Locale.Elemento – Colore RGBW Status> c:  
 inoltre per lampade HSV  
 <Locale.Elemento – Colore tonalità> d:  
 <Locale.Elemento – Colore tonalità Status> d:  
 <Locale.Elemento – Colore saturazione> d:  
 <Locale.Elemento – Colore saturazione Status> d:  
 <Locale.Elemento – Colore valore> d:  
 <Locale.Elemento – Colore valore Status> d:  
 <Locale.Elemento – Colore HSV> e:  
 <Locale.Elemento – Colore HSV Status> e:  
 <Locale.Elemento – Colore HSWW> f:  
 <Locale.Elemento – Colore HSWW Status> f:

**Tipo = Tunable white** Consente di accendere e spegnere una lampada Tunable White e di variarne la luminosità così come è possibile controllare la temperatura del colore.

Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

- |  |   |
|--|---|
| 1) <i>Abilita dimmer</i>                       | La luminosità può essere regolata.                                      |
| *) <i>Temperatura di colore valore minimo</i>  | Temperatura minima del colore (bianco caldo) in Kelvin, regolabile.     |
| *) <i>Temperatura di colore valore massimo</i> | Temperatura massima del colore (bianco freddo) in Kelvin, regolabile.   |
| <i>Temperatura di colore passo tra i segni</i> | Divario di valore tra due linee verticali del regolatore a scorrimento. |
| <i>Temperatura di colore passo di valore</i>   | Modifica più piccola possibile del valore del regolatore con cursore.   |

\*) Sia la temperatura minima che massima del colore regolabile dipendono dalla fonte luminosa impiegata.



\*\*1) valore predefinito

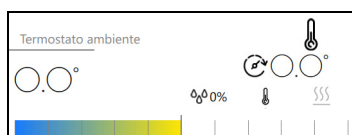
Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti, a seconda della parametrizzazione:

<Locale.Elemento – Acceso/Spento>  
 <Locale.Elemento – Acceso/Spento Status>  
 <Locale.Elemento – Dimmerazione> 1)  
 <Locale.Elemento – Dimmerazione Status> 1)  
 <Locale.Elemento – Temperatura di colore>  
 <Locale.Elemento – Temperatura di colore Status>

\*\*1) valore predefinito Nella vista dell'elemento è possibile memorizzare le impostazioni (valore di variazione, impostazioni del colore, ecc.) fino a 10 valori predefiniti, che possono essere richiamati all'occorrenza.

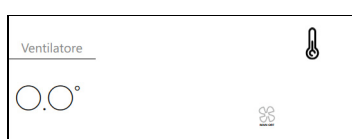
Affinché anche il vostro cliente possa memorizzare le impostazioni, deve disporre dell'autorizzazione per le impostazioni come utente, eventualmente solo per questo elemento (punto del menu **Generale – Autorizzazioni – Sovrascrivere autorizzazioni di default = on – Autorizzazioni** permettere Preferenze utente).

<i>Tipo = Controllo remoto del termostato ambiente</i>	Consente di visualizzare e modificare le impostazioni del termostato ambiente esterno o di un attuatore di riscaldamento (→ <a href="#">capitolo 3.4.6</a> ). Tramite la voce <b>Parametri</b> si possono definire i seguenti dati:
1) <i>Funzionamento</i>	Modalità operative del regolatore di temperatura ambiente che possono essere selezionate dai residenti. - Nessuno - AUTO-COM-PRE-ECO-OFF - COM-PRE-ECO-OFF - COM-STBY-NOTTE-GELO - ON-OFF - Feller Pulsante RTH *)  *) compatibile con i Pulsanti RTH KNX Feller, le modalità di funzionamento COM-STBY-NOTTE-GELO possono essere selezionate
2) <i>Abilita i bit per la commutazione modalità</i>	Il cambio di modo operativo tramite il bus avviene con oggetti di commutazione a 1 bit per ogni modo operativo selezionabile (a seconda del parametro <i>Funzionamento</i> ).
<i>Tipo ventilatore</i>	Consente di visualizzare (solo lo stato) o di controllare il livello del ventilatore (FanCoil). - Nessuno - Acceso/Spento (solo stato) - Spento/velocità 1-3 (solo stato) - Auto/[Man Acceso/Spento] - Auto/[Man Spento/Velocità 1-3] - Auto/Man
<i>Invertire ventilatore auto/man</i>	Consente di invertire la polarità della modalità automatica del ventilatore.
3) <i>Attiva setpoint</i>	Consente di modificare tramite cursore nella visualizzazione dell'elemento il valore nominale della modalità comfort.
<i>Valore minimo setpoint</i>	Il valore nominale non può essere modificato con un valore inferiore al valore nominale minimo.
<i>Valore massimo setpoint</i>	Il valore nominale non può essere modificato con un valore superiore al valore nominale massimo.
<i>Setpoint comune</i>	Il valore nominale vale per il riscaldamento e per il raffrescamento.
4) <i>Abilità valore misura umidità</i>	Consente di visualizzare in valore percentuale l'umidità relativa dell'aria segnalata (rapporto tra il vapore acqueo effettivamente contenuto e la massa massima possibile nell'aria).
5) <i>Attiva setpoint effettivo</i>	Consente di ricevere e visualizzare il valore nominale effettivo applicato per la modalità operativa attuale sul termostato ambiente.
6) <i>Attiva simbolo di stato risc./raffr.</i>	Consente di visualizzare la funzione attuale del termostato ambiente (Caldo/Freddo).
7) <i>Abilità commutazione risc./raffr.</i>	Consente la commutazione tra riscaldamento e raffrescamento. L'opzione <i>Attiva simbolo stato Caldo/Freddo</i> deve essere attiva.
<i>Invertire raffreddare/riscaldare</i>	Consente di invertire la polarità del valore trasmesso.
8) <i>Abilita setpoint offset</i>	Consente di impostare nell'ambito dei limiti parametrizzati lo spostamento del valore nominale del termostato ambiente tramite un cursore. Questa opzione non deve essere utilizzata insieme all'opzione <i>Attiva valore nominale</i> .
<i>Valore passo offset</i>	Modifica minima del valore eseguibile con il cursore.
<i>Valore minimo offset</i>	Valore minimo consentito di modifica del valore nominale. Qualora il valore nominale dovesse essere ridotto, sarà necessario inserire un numero negativo (ad es. -3).
<i>Valore massimo offset</i>	Valore massimo consentito di modifica del valore nominale.



Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti per il termostato, a seconda della parametrizzazione:

<Locale.Elemento – Temperatura Status>  
 <Locale.Elemento – Umidità Status> 4)  
 <Locale.Elemento – Funzionamento> 1)  
 <Locale.Elemento – Funzionamento Status> 1)  
 <Locale.Elemento – Funzionamento XXX> 2)  
 <Locale.Elemento – Funzionamento XXX Status> 2)  
 <Locale.Elemento – Setpoint calcolato Status> 5)  
 <Locale.Elemento – Setpoint offset> 8)  
 <Locale.Elemento – Setpoint offset Status> 8)  
 <Locale.Elemento – Raffreddare/Riscaldare> 7)  
 <Locale.Elemento – Raffreddare/Riscaldare Status> 7)  
 <Locale.Elemento – Riscaldamento acceso/spento Status> 6)  
 <Locale.Elemento – Raffrescamento acceso/spento Status> 7)  
 <Locale.Elemento – Setpoint> 3)  
 <Locale.Elemento – Setpoint Status> 3)



Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti per il ventilatore, a seconda della parametrizzazione:

<Locale.Elemento – Temperatura Status>  
 <Locale.Elemento – Ventilatore auto/man>  
 <Locale.Elemento – Ventilatore auto/man Status>  
 <Locale.Elemento – Ventilatore acceso/spento>  
 <Locale.Elemento – Ventilatore acceso/spento Status>  
 <Locale.Elemento – Velocità ventilatore>  
 <Locale.Elemento – Velocità ventilatore Status>

**Tipo** = *Regolatore della temperatura ambiente*

Consente di controllare la temperatura di un singolo ambiente. In funzione della temperatura nominale attuale e della temperatura ambiente trasmessa da un sensore di temperatura (ad es. pulsante KNX), l'unità di comando del riscaldamento o della refrigerazione si accende o si spegne.

Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

<i>Modalità</i>	Modalità operative per il regolatore di temperatura ambiente commutabili dall'utente. - COM-PRE-ECO-OFF - COM-STBY-NOTTE-GELO
<i>Isteresi</i>	Differenza di temperatura necessaria rispetto alla temperatura nominale impostata per l'accensione o lo spegnimento del riscaldamento in Kelvin.
<i>Valore minimo setpoint</i>	Il valore nominale non può essere modificato con un valore inferiore al valore nominale minimo.
<i>valore massimo setpoint</i>	Il valore nominale non può essere modificato con un valore superiore al valore nominale massimo.
<i>Setpoint offset PRE</i>	Valore (partendo dal valore nominale) del quale la temperatura si abbassa (riscaldamento) o eventualmente si alza (refrigerazione) quando l'ambiente è temporaneamente inutilizzato, modalità operativa PRE (modalità stand-by).
<i>Setpoint offset ECO</i>	Valore fisso (a partire dal valore nominale) del quale la temperatura di notte si abbassa (riscaldamento) o eventualmente si alza (refrigerazione), modalità operativa ECO (modalità notte).
<i>Attiva setpoint effettivo</i>	È possibile visualizzare il valore nominale effettivo (offset incluso) applicato per la modalità operativa impostata dal regolatore di temperatura ambiente.
<i>Attiva simbolo di stato risc./raffr.</i>	È possibile visualizzare la funzione attuale del regolatore di temperatura ambiente (riscaldamento/refrigerazione).
1) <i>Abilita commutazione r esc./raffr.</i>	Si può commutare tra riscaldamento e refrigerazione. L'opzione <i>Attiva simbolo di stato Riscaldamento/Refrigerazione</i> deve essere attiva.
<i>Antogelo</i>	Temperatura nominale alla quale il sistema di riscaldamento nella modalità operativa OFF si riaccende.

**Protezione surriscaldamento** Temperatura nominale alla quale il sistema di refrigerazione nella modalità operativa *OFF* si riaccende.



Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti, a seconda della parametrizzazione:

- <Locale.Elemento – Temperatura Status>
- <Locale.Elemento – Uscita>
- <Locale.Elemento – Uscita Status>
- <Locale.Elemento – Modalità>
- <Locale.Elemento – Modalità Status>
- <Locale.Elemento – Setpoint>
- <Locale.Elemento – Setpoint Status>
- <Locale.Elemento – Raffreddare/Riscaldare> 1)
- <Locale.Elemento – Raffreddare/Riscaldare Status> 1)



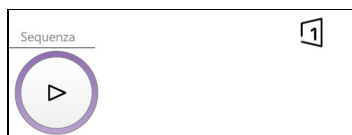
**Avvertenze**

Su un KNX-Panel è possibile impostare al massimo un elemento del **Tipo** = *Regolatore della temperatura ambiente*.

**Tipo = Sequenza** Consente di creare, attivare e collegare a un tasto smart una sequenza (scena). La sequenza deve ancora essere creata (→ capitolo 3.4.5)

Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

- Arrestabile** Consente di arrestare la sequenza durante l'esecuzione.
- Abilita smart button** <sup>1)</sup> La sequenza creata per questo elemento può essere collegata a tasti appositamente predisposti dei pulsanti KNX e richiamata dagli stessi (cfr. anche capitolo 3.4.4).



Tutti gli elementi che alla voce **Generico** del menu hanno attiva l'opzione *Attiva sequenza* possono essere assegnati a una sequenza.

<sup>1)</sup> Per poter memorizzare le sequenze sui tasti smart si deve prima attivare il plugin (*Impostazioni – Configurazione – Plugin – Sequenza smart button* → capitolo 3.2).

**Tipo = Scena KNX** Consente di richiamare una scena KNX.

Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

- Abilita salvataggio stati** Il KNX-Panel invia un telegramma di memorizzazione sul bus e gli attuatori interessati memorizzano il valore corrente.
- Numero scena** Numero di scena da trasmettere nell'attuatore.



Per l'ETS viene creato il seguente oggetto:  
<Locale.Elemento – Scena KNX>

**Tipo = Slider personalizzato** Un valore può essere ricevuto e visualizzato da un sensore (ad es. stazione meteo KNX) oppure può essere impostato mediante un cursore e inviato a un dispositivo (ad es. ventilatore). Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

<i>Tipo punto dati</i>	Tipo di punto dati per la trasmissione/ricezione e la visualizzazione di un valore.
<i>Simbolo</i>	Selezionare un'icona per il regolatore.
<i>Elementi di controllo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Tutti</i>: il valore può essere modificato mediante il cursore e viene visualizzato in forma alfanumerica.</li> <li>- <i>Soltanto slider</i>: il valore può essere modificato e trasmesso.</li> <li>- <i>Soltanto valore</i>: il valore viene visualizzato in forma alfanumerica e non può essere modificato.</li> </ul>
<i>Unità misura</i>	Unità visualizzata (testo) per la visualizzazione del valore.
<i>Cifre decimali</i>	Numero di decimali per la visualizzazione del valore.
<i>Etichetta min.</i>	Scritta a sinistra del cursore per il valore minimo.
<i>Etichetta max.</i>	Scritta a destra del cursore per il valore massimo.
<i>Valore minimo</i>	Valore minimo visualizzato/trasmesso.
<i>Valore massimo</i>	Valore massimo visualizzato/trasmesso.
<i>Valore passo tick</i>	Scala tra due trattini verticali del cursore.
<i>Valore passo slider</i>	Spostamento minimo del cursore.



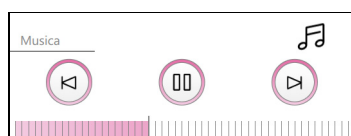
Per l'ETS viene creato il seguente oggetto:

<Locale.Elemento – Valore>  
<Locale.Elemento – Valore Status>

**Tipo = Musica** Consente di comandare un sistema audio Multiroom.

Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

- |  |   |
|--|---|
| <i>Inverti play/pasue</i>                      | Consente di invertire la polarità di Play e Pause.                            |
| 1) <i>Abilità regolazione volume</i>           | Consente di impostare il volume mediante il cursore.                          |
| 2) <i>Abilità titolo successivo/precedente</i> | Consente di passare al titolo successivo o precedente.                        |
| <i>Valore per "Brano precedente"</i>           | Consente di invertire la polarità del valore trasmesso.                       |
| <i>Valore per "Brano consecutivo"</i>          | Consente di invertire la polarità del valore trasmesso.                       |
| 3) <i>Abilità informazioni brano</i>           | Consente di visualizzare il titolo appena ascoltato e il relativo interprete. |



Per l'ETS vengono creati i seguenti oggetti, a seconda della parametrizzazione:

<Locale.Elemento – Play/pause>  
<Locale.Elemento – Play/pause Status>  
<Locale.Elemento – Volume> 1)  
<Locale.Elemento – Volume Status> 1)  
<Locale.Elemento – Brano successivo> 2)  
<Locale.Elemento – Brano precedente> 2)  
<Locale.Elemento – Titolo brano Status> 3)  
<Locale.Elemento – Interprete brano Status> 3)

**Tipo = Tasto di comando** Premendo e/o rilasciando un tasto è possibile inviare un telegramma sul bus KNX. Consente la trasmissione di un ordine centralizzato (ad es. Spegni tutte le luci, tutte le tapparelle GiÙ) o di un valore impostato.

Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

<i>Tipo punto dati</i>	Tipo di punto dati per la trasmissione di un valore. È possibile trasmettere comandi del tipo a 1 bit (DPT1) o valore del tipo a 1 byte unsigned (DPT5).
<i>Icona</i>	Selezionare un'icona per il tasto di comando.
<i>Valore quando premuto</i>	Valore che verrà trasmesso secondo il tipo di dati selezionato premendo il tasto.
<i>Valore quando rilasciato</i>	Valore che verrà trasmesso secondo il tipo di dati selezionato rilasciando il tasto.
<i>Etichetta</i>	Assegnare un nome al tasto.



Per l'ETS viene creato il seguente oggetto:  
<Locale.Elemento – Valore>

**Tipo = Placeholder** Elemento segnaposto per la struttura grafica dell'interfaccia utente di un ambiente. L'elemento non ha altre funzioni e non possiede elementi di comando.

Tramite la voce **Parametri** si possono definire i seguenti dati:

<i>Abilita sfondo</i>	L'elemento viene visualizzato con lo stesso sfondo di tutti gli altri.
<i>Abilita titolo</i>	Oltre allo sfondo è possibile visualizzare anche il titolo dell'elemento.
<i>Mostra solo su KNX-Panel</i>	Questa funzione non ha alcun effetto sulla rappresentazione dell'elemento.



Fintanto che si rimane nella modalità di configurazione, in caso di sfondo disattivato, l'elemento viene visualizzato con uno sfondo grigio chiaro che ne facilita la gestione, ad es., durante lo spostamento. Disattivare la modalità di configurazione per vedere l'effetto dell'elemento segnaposto dal punto di vista del vostro cliente.

### 3 Impostazioni



Cliccare sull'icona Impostazioni per aprire il menu. Come amministratore si possono eseguire le seguenti impostazioni:

- **Modalità configurazione:** disattivare la modalità configurazione
- **Orologio astronomico:** attivare la funzione astronomica per gli interruttori orari e immettere i dati relativi al luogo per l'orologio astronomico (→ [capitolo 3.1](#))
- **Configurazione:** configurare impostazioni di base come design, logiche, messaggi, gestione utenti, valide per l'intera visualizzazione, attivare plugin come la simulazione di presenza, il pulsante smart ecc., nonché esportare/importare dati (→ [capitolo 3.2](#)).
- **App:** configurare le impostazioni delle applicazioni (→ [capitolo 3.3](#))

#### 3.1 Impostazioni – Orologio astronomico

Cliccare sulla voce di menu **Orologio astronomico** per elaborare le impostazioni per la funzione astronomica. Questa voce di menu è visibile solo se è stata attivata con **Impostazioni – Configurazione – Plugin – Orologio astronomico** (→ [capitolo 3.2](#)).

<b>Impostazioni</b>	<b>Abilita orologio astronomico</b>	Nei interruttori orari è possibile indicare l'ora di attivazione in base al sorgere del sole e/o al tramonto (orologio astronomico). L'ora del sorgere del sole e del tramonto viene calcolata in base al grado di longitudine est (lon) e di latitudine nord (lat) della località.
	<b>Posizione latitudine</b>	Immettere la latitudine (lat) della località in gradi decimali (ad es. 46.79849 con riferimento al centro della Svizzera).
	<b>Posizione longitudine</b>	Immettere la longitudine (lon) della località in gradi decimali (ad es. 8.23177 con riferimento al centro della Svizzera).
<b>Stato</b>		Oltre alla visualizzazione precisa del sorgere del sole, del tramonto e della lunghezza delle giornate in base alla data, vengono visualizzati con precisione anche i dati sulla posizione del sole in base all'orario, come l'azimut (angolo orizzontale), l'altezza (angolo verticale) e la declinazione (angolo di elevazione).

È possibile reperire in internet i dati di geolocalizzazione relativi alla propria località consultando a pagina [map.geo.admin.ch](http://map.geo.admin.ch). Selezionare in basso a sinistra l'opzione *WGS 84 (lat/lon)*.

#### 3.2 Impostazioni – Configurazione

Cliccare sulla voce di menu **Configurazione** per elaborare le impostazioni di base per la visualizzazione.

<b>Limiti</b>		Panoramica dell'utilizzo delle capacità del KNX-Panel.	
<b>Visualizzazione – Design</b>	<b>Mostra data/ora</b>	Consente di inserire la data e l'ora nella visualizzazione.	
	<b>Temperatura esterna</b>	Consente di attivare la visualizzazione della temperatura esterna segnalata. Con <b>Punto dati</b> è possibile collegare un oggetto 2 byte già creato (tramite un elemento).	
	<b>Temperatura interna</b>	Consente di attivare la visualizzazione della temperatura interna. Con <b>Punto dati</b> è possibile collegare un oggetto 2 byte già creato (tramite un elemento).	
	<b>Stanza singola</b>	Attivando la modalità stanza singolo, viene rimossa la struttura spaziale e sulla schermata Home vengono visualizzati tutti gli elementi. Scorrendo in verticale, selezionare il locale desiderato. I dati dei restanti locali vengono cancellati; <b>non esiste alcuna</b> funzione di ripristino.	
<b>Driver</b>		La connessione diretta via cavo del bus KNX (Twisted Pair) è preconfigurata come driver. Non è possibile modificarla.	
<b>Logiche</b>		È possibile creare delle logiche semplici (script) per attivare azioni o per visualizzare messaggi. Cliccare sull'icona + per creare una nuova logica:	
	<b>Nome</b>	Assegnare un nome inequivocabile alla logica.	
	<b>Tipo</b>	<i>a richiesta</i> <i>trigger</i>	La logica viene ad es. comandata da un interruttore orario. Per ogni telegramma ricevuto che soddisfa la condizione definita nel paragrafo <i>If</i> , la logica viene eseguita anche se il valore resta uguale.
	<b>cambio stato</b>		Viene valutato solo se la condizione definita nel paragrafo <i>If</i> presenta una modifica di valore effettiva.

Immettere la condizione If-Then-Else per la logica.



<b>Notifiche</b>	<p>Consente di visualizzare le notifiche attivate da una logica.</p> <p><i>Durata segnale acustico</i> Per la durata è possibile scegliere tra <i>Infinita</i>, <i>Breve</i> (ca. 4 s), <i>Media</i> (ca. 8 s) e <i>Lunga</i> (ca. 16 s).</p> <p><i>Notifiche</i> Cliccare sull'icona + per creare una nuova notifica. I tipi <i>info</i>, <i>avvertenza</i> e <i>allarme</i> sono in ordine crescente per importanza. Le notifiche possono essere abbinati ad un segnale acustico e visualizzati tramite una finestra pop-up automatica. È possibile disattivare anche singoli notifiche.</p> <p>Per visualizzare una notifica per un determinato evento è necessario creare una logica che descriva in modo dettagliato la relazione tra causa e notifica.</p>
<b>Amministrazione utenti</b>	<p>La gestione utenti estremamente flessibile del KNX-Panel consente di adeguare progressivamente il comando delle funzioni supplementari in base alle esigenze del cliente. Il dispositivo può essere comandato secondo la matrice autorizzazioni solo dopo aver immesso il relativo PIN. Informazioni dettagliate sulla gestione utenti <a href="#">cfr. capitolo 3.4.2</a></p> <p><i>Utenti</i> Di norma gli utenti vengono già impostati come <i>Amministratore</i> e <i>Utente</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cliccare sull'icona + per impostare un nuovo utente.</li> <li>- Tenere premuto il tasto sinistro del mouse e trascinare l'utente verso sinistra, oppure tenere premuto il tasto sinistro o il tasto destro del mouse per modificare o eliminare l'utente (<i>Amministratore</i> e <i>Utente</i> non possono essere eliminati).</li> </ul> <p><i>Matrice autorizzazioni</i> Con la matrice autorizzazioni è possibile assegnare o revocare le autorizzazioni agli utenti impostati, in modo chiaro e ordinato (→ <a href="#">capitolo 3.4.2</a>).</p>
<b>Plugin</b>	<p>Per poter utilizzare funzioni di sistema specifiche per gli elementi (→ <a href="#">capitolo 2.4</a>), occorre essere in possesso dell'autorizzazione di accesso al KNX-Panel.</p> <p><i>Orologio astronomico</i> Consente di attivare la funzione astronomica per gli interruttori orari. Consente di eseguire le stesse impostazioni descritte nel <a href="#">capitolo 3.1</a>.</p> <p><i>Sincronizzazione data/ora</i> Consente di attivare e configurare la sincronizzazione di data e ora dal o verso il bus KNX.</p> <p>Per l'ETS viene creato il seguente oggetto:          &lt;SISTEMA.Ora &gt;          &lt;SISTEMA.Data&gt;          &lt;SISTEMA.Data/Ora&gt;</p> <p><i>Simulazione di presenza</i> Consente di attivare la funzione di simulazione di presenza.</p> <p>Per l'ETS viene creato il seguente oggetto:          &lt;SISTEMA.Simulazione di presenza – Syncr.stato&gt;          &lt;SISTEMA.Simulazione di presenza – Syncr.stato Status&gt;</p> <p>Note esplicative sulla simulazione di presenza disponibili nel <a href="#">capitolo 3.4.3</a></p> <p><i>Sequenza smart button</i> Consente di collegare le sequenze ai pulsanti smart dei pulsanti KNX.</p> <p>Per l'ETS viene creato il seguente oggetto:          &lt;SISTEMA.Sequenza smart button Status&gt;          &lt;SISTEMA.Sequenza smart button LED&gt;</p> <p>Per informazioni dettagliate sui pulsanti smart <a href="#">cfr. capitolo 3.4.4</a></p> <p><i>Panoramica interruttori orari</i> È possibile visualizzare la panoramica di tutti i interruttori orari impostati, richiamabile sulla pagina di plug-in insieme alla simulazione di presenza (se attivata).</p>
<b>Exportazione/Importazione</b>	<p><i>Exportazione</i> Consente di salvare i dati di progetto (&lt;Progetto&gt;.fpk) in una cartella appositamente predisposta. Il file salvato viene utilizzato per importare i dati nell'ETS (→ <a href="#">capitolo 1.3</a>).</p> <p><i>Importazione</i> Consente di scaricare e leggere i dati di progetto salvati. La visualizzazione attuale viene sostituita/sovrascritta.</p> <p><i>Reset</i> Consente di ripristinare l'impostazione di fabbrica del <b>KNX-Panel ConfigTool</b> (cancellare la visualizzazione, ripristinare il PIN ecc.). È necessario per poter creare una nuova visualizzazione.</p>

### 3.3 Impostazioni – App

Cliccare sulla voce **App** per configurare le impostazioni delle applicazioni locali.

**Lingua** È possibile selezionare la lingua per la visualizzazione. *Auto* cerca la lingua che viene utilizzata dal sistema operativo del client e la seleziona. Se la lingua non è disponibile, viene utilizzato l'inglese.

**Design** Per quanto riguarda l'interfaccia grafica (look and feel) della visualizzazione, è possibile scegliere tra *Chiaro* (carattere scuro su fondo chiaro) e *Scuro* (carattere chiaro su fondo scuro).

Nota: il design impostato nel **KNX-Panel ConfigTool** non viene applicato al KNX-Panel. In questo caso, il design deve essere impostato direttamente sul KNX-Panel stesso.

**Orientamento** Se, per la creazione di una visualizzazione per un KNX-Panel da 7" viene montato il formato verticale, l'orientamento del **KNX-Panel ConfigTool** può passare a *Verticale* (l'orientamento standard è *orizzontale*).

**Log** Consente di registrare in un file Log i dati log specifici dell'applicazione.

Questa funzione deve essere attivata solo se necessario e solo d'intesa con il Supporto Feller. Sovraccarica il supporto di memorizzazione del KNX-Panel con procedure di scrittura che a lungo termine potrebbero danneggiarne la funzionalità. Una volta risolto il problema, diattivare la funzione Log ed eliminare il file Log.

**Modalità demo** A scopo dimostrativo, è possibile caricare una visualizzazione dei locali predisposti con i relativi elementi. I dati attuali rimangono memorizzati, ossia non appena si uscirà dalla modalità Demo, comparirà nuovamente la visualizzazione attuale.

### 3.4 Note esplicative sulle singole funzioni

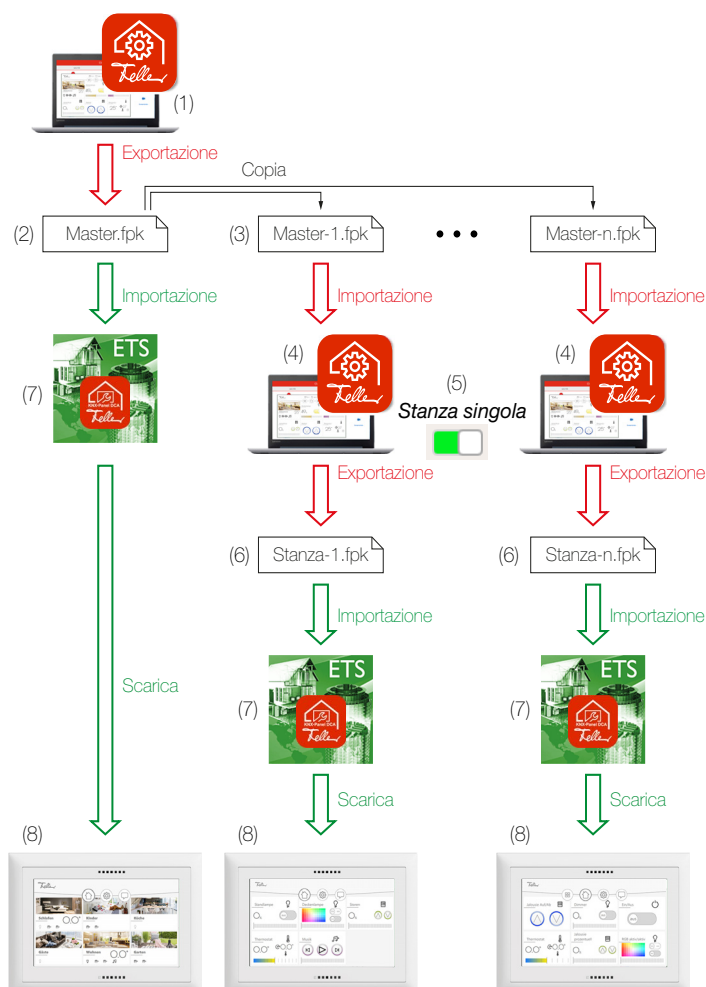
#### 3.4.1 Modalità stanza singola

Attivando la modalità stanza singola, viene rimossa la struttura spaziale e sulla schermata Home vengono visualizzati tutti gli elementi. Ciò risulta pratico per eventuali applicazioni in capannoni industriali, teatri, auditorium, ristoranti o hotel.

La modalità stanza singola può essere di aiuto anche per un'efficiente realizzazione di progetti in cui si utilizzi ad es. un KNX-Panel centrale per controllare tutti i locali e più KNX-Panel locali per controllare i singoli locali.

In tal caso, procedere nel seguente modo:

- 1 Creare una visualizzazione master con tutti i locali.
- 2 Esportare la visualizzazione ad es. come *Master.fpk* in una cartella appositamente predisposta.
- 3 Creare una copia di ogni locale ad esempio *Master-1.fpk*, *Master-2.fpk* ...
- 4 Importare una copia.
- 5 Utilizzare la funzione stanza singola per ridurre la visualizzazione master a un unico locale.
- 6 Esportare nella cartella la visualizzazione del relativo locale ad esempio come *Stanza-1.fpk*, *Stanza-2.fpk* ...
- 7 Importare il relativo file .fpk nella DCA dell'ETS e collegare gli oggetti agli indirizzi di gruppo.
- 8 Premere per 3 secondi il tasto di programmazione (→ capitolo 1) per predisporre il KNX-Panel al download ETS e programmarlo tramite il bus KNX.



### 3.4.2 Gestione utenti e autorizzazioni

Con la gestione utenti è possibile consentire o bloccare il comando del KNX-Panel tramite diversi livelli di autorizzazione (autorizzazioni standard). Il dispositivo può essere comandato secondo le autorizzazioni concesse solo dopo aver immesso il relativo PIN (fatta eccezione per *Utente*, cfr. sotto).

Livello	Autorizzazioni	Funzione
1	<i>Visualizza</i>	Gli elementi vengono visualizzati
2	<i>Aziona</i>	È possibile comandare gli elementi
3	<i>Interruttori orari</i>	È possibile creare e gestire gli interruttoro orari
	<i>Sequenze</i>	È possibile creare e trasferire le sequenze
	<i>Simulazione di presenza</i>	È possibile utilizzare la simulazione di presenza
	<i>Preferenze utente</i>	È possibile gestire le impostazioni del panel

Utenti standard Quando si crea una nuova visualizzazione sono già configurati i seguenti utenti:

- Amministratore  
Ha accesso a tutte le funzioni. L'impostazione di fabbrica del PIN è **74269**. Per l'amministratore è possibile modificare solo il codice PIN, le autorizzazioni **non** possono essere revocate.
- Utente  
Per impostazione di fabbrica, ha accesso a tutte le funzioni, ad esclusione delle *Preferenze utente* (autorizzazioni per il comando). Per l'utente **non** è possibile immettere alcun PIN, è possibile limitare le autorizzazioni in base ai livelli.

Autorizzazioni in funzione dei livelli Le autorizzazioni sono suddivise in tre livelli e possono essere revocate solo progressivamente partendo dal livello più elevato (livello 3) fino al più basso (livello 1), cioè

- > se l'utente ha un'autorizzazione di livello 3, le autorizzazioni di livello 2 e 1 non possono essere revocate;
- > se l'utente ha un'autorizzazione di livello 2, le autorizzazioni di livello 1 non possono essere revocate.

Esempio:  
il custode ha l'autorizzazione per le *Sequenze* (livello 3). Pertanto le autorizzazioni per la *Aziona* (livello 2) e la *Visualizza* (livello 1) non possono essere revocate, altrimenti il custode non potrebbe creare le sequenze.

Matrice autorizzazioni Quando si crea un nuovo utente, allo stesso vengono concesse le autorizzazioni per il comando (tutte le funzioni tranne *Preferenze utente*). Per ogni utente è possibile gestire le autorizzazioni singolarmente. Con l'aiuto della matrice autorizzazioni si ha una chiara panoramica che facilita la gestione.



Nella matrice autorizzazioni si vedono le autorizzazioni concesse (di colore verde) e quelle bloccate (di colore rosso) di tutti gli utenti configurati (fatta eccezione per l'Amministratore).

Cliccare sulla relativa autorizzazione per concedere o bloccare il comando.

Le autorizzazioni con sfondo verde sfocato possono solo essere bloccate, se al livello superiore le stesse sono bloccate.

**Avvertenza:**  
l'autorizzazione delle *Preferenze utente* permette l'accesso alle impostazioni del dispositivo a livello di sistema. Dovrebbe essere riservata all'**amministratore** e per la manutenzione remota (→ capitolo 1.1 e capitolo 1.4) da parte di un addetto addestrato in loco.

Elementi Le autorizzazioni per il comando dei singoli elementi possono essere personalizzate rispetto a quelle generali standard attraverso una matrice di autorizzazione specifica per ciascun elemento (*Elemento – Generale – Autorizzazioni* → capitolo 2.4). In questo modo è ad es. possibile concedere il comando di un termostato solo al *Facility Manager* oppure consentire all'*Utente* di creare un interruttore orario per un variatore di luce specifico.

### 3.4.3 Simulazione di presenza

La simulazione di presenza dispone di due modalità: Registrazione e Riproduzione. Per il corretto funzionamento della simulazione di presenza, è importante che venga sempre selezionata la modalità corretta. Quando si è a casa, deve sempre essere attivata la modalità Registrazione (viene visualizzata nella barra menu con questo simbolo ○), quando invece nessuno è a casa, deve essere attivata la modalità Riproduzione (viene visualizzata nella barra menu con questo simbolo ▷). Più a lungo la funzione di simulazione di presenza riuscirà a raccogliere dati, tanto migliore sarà la qualità della riproduzione.

#### Comportamento nella modalità Registrazione

In questa modalità vengono registrati i comandi di commutazione degli elementi selezionati. Per limitare il numero di dati registrati, per ogni oggetto viene memorizzata al massimo un'azione al minuto. Se per un singolo oggetto viene eseguita più di un'azione al minuto, verrà memorizzata l'ultima azione della sequenza. Se ad es. per una luce in un minuto viene eseguita una sequenza di tre comandi ON/OFF, verrà memorizzata solo l'ultima azione.

Dopo la prima messa in funzione, tutti i dati vengono registrati per una settimana e memorizzati in un record dati per ogni giorno della settimana e orario. Anche se in tale lasso di tempo non viene eseguito alcun comando di commutazione (ad es. di notte tra le 01:00 e le 01:59), viene comunque creato un record dati (vuoto).

Martedì	
11:00-11:59	
12:00-12:59	
13:00-13:59	

Se si continua a registrare, i dati presenti vengono successivamente sostituiti da quelli registrati per ultimi. Ciò assicura che vengano sempre riprodotti i dati registrati per ultimi.

#### Comportamento nella modalità Riproduzione

Nella modalità Riproduzione, i dati memorizzati vengono reinviati al bus. Nello specifico si distinguono due casi:

- > È presente un record dati (giorno della settimana-orario) (ad es. martedì 11:00–11:59)  
In questo caso vengono riprodotti i dati di tale record. Ciò avviene anche se il record dati è vuoto (ad es. martedì 01:00–01:59)
- > Non è presente alcun record dati (ad es. giovedì 12:00–12:59 manca)  
Se manca il record dati, perché non è stato registrato o è stato cancellato, viene ricercato e riprodotto ricorsivamente un record per lo stesso intervallo di tempo di un giorno precedente. Se ad es. la riproduzione viene eseguita un giovedì e nessun record dati è presente, verrà eseguita la riproduzione dei dati del record del mercoledì, se presenti, o del martedì, se presenti ecc.

### 3.4.4 Pulsante smart

Le sequenze create per gli elementi in sequenza, se il plugin è attivato possono essere collegate ai pulsanti appositamente predisposti dei pulsanti KNX ed essere richiamati dagli stessi (pulsanti smart). Se il collegamento viene avviato nella vista degli elementi sul KNX-Panel, i LED di tutti i pulsanti collegati nell'ETS lampeggeranno nel colore definito. La sequenza viene collegata al pulsante se quest'ultimo viene premuto entro il tempo specificato sul pulsante KNX. A questo punto è possibile attivare la sequenza non solo sul KNX-Panel, ma anche premendo il pulsante smart sul pulsante KNX.

Parametri Con **Timeout** si stabilisce entro quanto tempo si deve premere un pulsante per collegare la sequenza al pulsante.

Con **Colore LED RGB** si definisce il colore dei LED dei pulsanti per la modalità di programmazione. Immettere il valore RGB **esadecimale**.

Colori idonei per i pulsanti KNX di Feller: rosso #660000 / verde #006208 / blu #0000ff / bianco #69806e / giallo #806e00 / viola #5900ff / arancione #cc2600 / rosa #bf004d

In internet sono disponibili molte tabelle colori con i relativi campioni colore e i codici corrispondenti.

ETS Per utilizzare i pulsanti come pulsanti smart, il rispettivo oggetto di richiamo scena del pulsante deve essere collegato all'oggetto <SISTEMA.Sequenza smart button Status> e il rispettivo oggetto LED all'oggetto <SISTEMA.Sequenza smart button LED>.

### 3.4.5 Sequenze

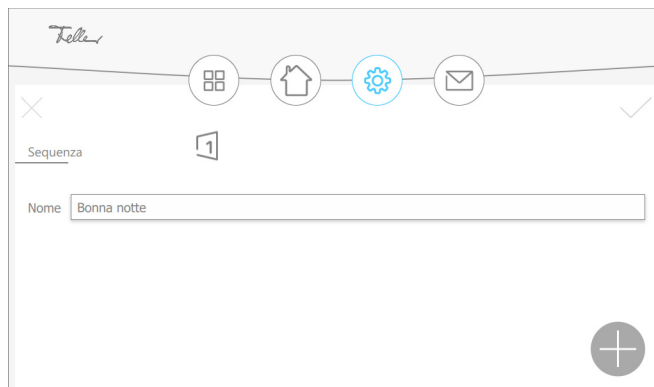
Con le sequenze si possono richiamare impostazioni di luce personalizzate e/o portare gli impianti parasole (tapparelle) in una determinata posizione. Per le più diverse situazioni, quali ad esempio mangiare, guardare la TV oppure anche leggere, è possibile configurare delle sequenze con le condizioni di luce desiderate.

Per poter utilizzare gli elementi nelle sequenze, occorre attivare la funzione (*Elemento – Generale – Abilita per sequenze* → capitolo 2.4). La modifica dell'orientamento è riconoscibile dal fatto che l'icona della sequenza è di colore grigio scuro.

- 1 La sequenza può essere creata      1 La sequenza non può essere creata.

Creazione delle sequenze

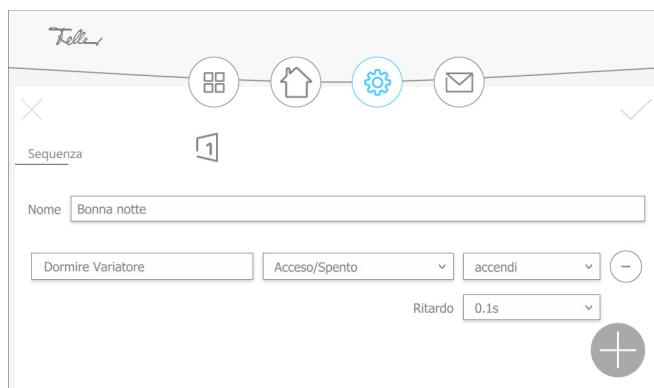
1. Creare un elemento di sequenza.
2. Cliccare sull'elemento di sequenza e collegare all'icona della sequenza 1 di destra.



3. Cliccare sull'icona + per selezionare un elemento per la sequenza.



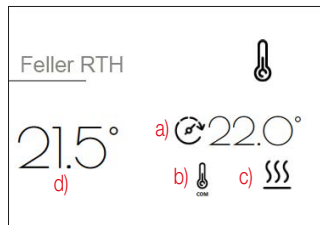
4. Selezionare un elemento o una sequenza già creata.
5. Selezionare i valori desiderati per l'elemento.



6. Cliccare sull'icona + per aggiungere altri elementi.
7. Toccare infine ✓ per memorizzare la sequenza e per ritornare alla vista degli elementi.

### 3.4.6 Esempi di controllo remoto del termostato ambiente

Feller RTH-Taster Il termostato ambiente (RTH) del pulsante RTH KNX RGB controlla il sistema di riscaldamento/raffreddamento. La misurazione della temperatura avviene localmente con l'apposito sensore integrato nel termostato ambiente.  
 Con un elemento di **Tipo** = *Controllo remoto del termostato ambiente con Funzionamento = Feller Pulsante RTH* il termostato ambiente del pulsante RTH KNX può essere comandato a distanza.



Tipo = Controllo remoto del termostato ambiente

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

< Funzionamento >	→	< 47: Modalità operativa regolatore- Tutte le modalità operative >
< Setpoint >	→	< 54: Temperatura ambiente valore nominale di base - Preimpostazione >
a) < Setpoint calcolato Status >	←	< 55: Temperatura ambiente valore nominale - impostato >
b) < Funzionamento Status >	←	< 59: Stato termostato ambiente - Feedback >
c) < Raffreddare/Riscaldare >	↔	< 57: Riscaldamento/refrigerazione - Commutazione modalità oper. >
d) < Temperatura Status >	←	< 56: Temperatura ambiente valore effettivo - Grandezza regolata >

Attuatore per riscaldamento L'attuatore per riscaldamento KNX controlla un azionare servo-azionamenti elettrotermici di un sistema di riscaldamento/raffreddamento. La misurazione della temperatura avviene tramite un sensore di temperatura esterno collegato.  
 L'attuatore per riscaldamento può essere azionato con un elemento di **Tipo** = *Controllo remoto del termostato ambiente con Funzionamento = COM-STBY-NOTTE-GELO*.



Tipo = Controllo remoto del termostato ambiente

Attuatore per riscaldamento 6x con regolatore (36322-6.REG)

< Temperatura Status >	←	< 381: Controller 1 - Output - Actual-temperature >
< Setpoint >	→	< 320: Controller 1 - Input - Basic setpoint >
< Funzionamento >	↔	< 322: Controller 1 - Input - Operating mode switchover >
< Setpoint calcolato Status >	←	< 334: Controller 1 - Output - Set temperature >
< Funzionamento Status >	←	< 330: Controller 1 - Output - KNX status operating mode >
< Raffreddare/Riscaldare >	↔	< 329: Controller 1 - Input - Heating / cooling changeover >
< Riscaldamento acceso/spento Status >	←	< 371: Controller 1 - Output - Heating indication >
< Raffreddamento acceso/spento Status >	←	< 372: Controller 1 - Output - Cooling indication >

## 4 L'applicazione "KNX-Panel"

### 4.1 Panoramica

Numero di oggetti di comunicazione: 1000

Numero max di indirizzi di gruppo: 1000

Per la pianificazione, la messa in funzione e la diagnostica di un impianto KNX è necessario un software di programmazione: KNX Engineering Tool Software ETS versione 5.7 o successive. Il software consente di selezionare e creare gli indirizzi, nonché di caricarli nel dispositivo.

Il database dei prodotti necessario per il KNX-Panel è disponibile sul sito [www.feller.ch](http://www.feller.ch). Il marchio KNX garantisce la possibilità di comunicazione tra prodotti di costruttori diversi e l'interpretazione univoca dei relativi comandi (compatibilità dei comandi).

Requisiti Per poter importare i dati del software di configurazione, nell'ETS deve essere installata la Device Configuration App **Feller.KnxPanel7**.

### 4.2 Comandi

Flag di comunicazione:

Flag	Nome	Significato
R	Lettura	È possibile eseguire una query sullo stato dell'oggetto (ETS, display, ecc.)
W	Scrittura	L'oggetto è in grado di ricevere
T	Trasferimento	L'oggetto è in grado di trasmettere
U	Aggiornamento	L'oggetto è in grado di ricevere una risposta alle proprie query di lettura inviate

#### Tabella oggetti



- > I seguenti oggetti sono visibili in funzione della parametrizzazione.  
Avvertenza: i due flag standard devono essere modificati solo in casi particolari.
- > Come nome dell'oggetto si utilizzano il nome del locale e dell'elemento *Locale.Elemento*.

**Importante!** Affinché il KNX-Panel possa essere utilizzato correttamente, le retrosegnalazioni degli attuatori/sensori devono essere sempre associate agli oggetti di retrosegnalazione del KNX-Panel.

Oggetti per l'impostazione dei parametri *Tipo = Acceso/spento*

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Acceso/Spento	1 bit	1.001		x	x	x
Oggetto a 1 bit per la trasmissione di un telegramma di commutazione (ON, OFF) a un attuatore di commutazione.							
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Acceso/Spento Status	1 bit	1.001		x		x
Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato di commutazione (ON/OFF) dall'attuatore di commutazione (retrosegnalazione).							

Oggetti per l'impostazione dei parametri **Tipo = Esecuzione forzata**

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Esecuzione forzata	2 bit	2.001		x	x	x

Oggetto a 2 bit per la trasmissione di telegrammi di esecuzione forzata. Polarità (bit 1 / bit 0): 0x = nessuna esecuzione forzata (esercizio normale) ; 10 = disinserimento forzato ; 11 = inserimento forzato

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Esecuzione forzata Status	2 bit	2.001		x		x

Oggetto a 2 bit per la ricezione di telegrammi di esecuzione forzata (retrosegnalazione). Polarità (bit 1 / bit 0): 0x = nessuna esecuzione forzata (esercizio normale) ; 10 = disinserimento forzato ; 11 = inserimento forzato

Oggetti per l'impostazione dei parametri **Tipo = Dimmer**

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Acceso/Spento	1 bit	1.001		x	x	x

Oggetto a 1 bit per la trasmissione di un telegramma di commutazione (ON, OFF) a un variatore di luce.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Acceso/Spento Status	1 bit	1.001		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato di commutazione (ON/OFF) dal variatore di luce (retrosegnalazione).

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Dimmerazione	1 byte	5.001		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione di un valore di variazione (valore di luminosità 0–100%) a un variatore di luce.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Dimmerazione Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione di un valore di variazione impostato (valore di luminosità 0–100%) da un variatore di luce (retrosegnalazione).

Oggetti per l'impostazione dei parametri **Tipo = Tapparella su/giù**

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella su/giù	1 bit	1.008		x	x	x

Oggetto a 1 bit per la trasmissione di telegrammi con cui sollevare o abbassare tapparelle.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella su/giù Status	1 bit	1.008		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato di spostamento (su/giù) dell'attuatore delle tapparelle (retrosegnalazione).

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella su/giù passo	1 bit	1.007		x	x	x

Oggetto a 1 bit per la trasmissione di telegrammi con cui regolare le tapparelle progressivamente.



Oggetti per l'impostazione dei parametri **Tipo = Tapparella percentuale**

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella su/giù	1 bit	1.008		x	x	x
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella su/giù Status	1 bit	1.008		x		x
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella su/giù passo	1 bit	1.007		x	x	x
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella posizione	1 byte	5.001		x	x	x
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella posizione Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 bit per la trasmissione di telegrammi con cui sollevare o abbassare tapparelle.

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato di spostamento (su/giù) dell'attuatore delle tapparelle (retrosegnalazione).

Oggetto a 1 bit per la trasmissione di telegrammi con cui regolare le tapparelle.

Oggetto a 1 byte per la trasmissione della posizione delle tapparelle (0-100%) a un attuatore delle tapparelle.

Oggetto a 1 byte per la ricezione della posizione delle tapparelle (0-100%) da un attuatore delle tapparelle (retrosegnalazione).

Oggetti per l'impostazione dei parametri **Tipo = Veneziane**

Objekname	Funktion	Typ	DPT	Flags			
				L	S	Ü	A
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella su/giù	1 bit	1.008		x	x	x
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella su/giù Status	1 bit	1.008		x		x
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella su/giù passo	1 bit	1.007		x	x	x
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella posizione	1 byte	5.001		x	x	x
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Tapparella posizione Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 bit per la trasmissione di telegrammi con cui sollevare o abbassare le lamelle a pacco.

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato di spostamento (su/giù) delle lamelle a pacco (retrosegnalazione).

Oggetto a 1 bit per la trasmissione di telegrammi con cui eseguire lo spostamento delle lamelle a pacco in modo progressivo.

Oggetto a 1 byte per la trasmissione della posizione delle lamelle a pacco (0-100%) a un attuatore delle tapparelle.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:  
**Parametri:** *Cursore per posizione su/giù* = on

Oggetto a 1 byte per la ricezione della posizione delle lamelle a pacco (0-100%) da un attuatore delle tapparelle (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:  
**Parametri:** *Cursore per posizione su/giù* = on

Oggetto a 1 bit per la trasmissione di telegrammi con cui regolare l'inclinazione delle lamelle.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:  
**Parametri:** *Comando a passo lamelle* = on

Objektname	Funktion	Typ	DPT	Flags			
				L	S	Ü	A
Locale.Elemento	Lamelle su/giù Status	1 bit	1.008		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato del controllo delle lamelle (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Comando a passo lamelle = on

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Lamelle su/giù passo	1 bit	1.007		x	x	x

Oggetto a 1 bit per la trasmissione di telegrammi con cui regolare le lamelle progressivamente.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Comando a passo lamelle = on

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Posizione lamelle	1 byte	5.001		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione dell'inclinazione delle lamelle (0-100%) a un attuatore delle tapparelle.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Corsore lamelle = on

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Posizione lamelle Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione dell'inclinazione delle lamelle (0-100%) da un attuatore delle tapparelle (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Corsore lamelle = on

Oggetti per l'impostazione dei parametri **Tipo = RGB(W)**

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
Locale.Elemento	Acceso/Spento	1 bit	1.001		x	x	x

Oggetto a 1 bit per la trasmissione di un telegramma di commutazione (ON, OFF) a un variatore di luce che supporta il metodo RGB(W).

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Acceso/Spento Status	1 bit	1.001		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato di commutazione (ON/OFF) della lampada RGB(W) (retrosegnalazione).

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Dimmerazione	1 byte	5.001		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione di un valore di variazione del canale colori (valore di luminosità 0-100%).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Attiva variatore = on

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Dimmerazione Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione di un valore di variazione impostato del canale colori (valore di luminosità 0-100%) (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Abilita dimmer = on

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
Locale.Elemento	RGB colore bianco	1 byte	5.001		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione di un valore di variazione della percentuale del bianco (valore di luminosità 0–100%).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilita colore bianco* = on | **Parameter:** *Punto dati colore* ≠ RGBW o HSVW

				R	W	T	U
Locale.Elemento	RGB colore bianco Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione di un valore di variazione impostato della percentuale del bianco (valore di luminosità 0–100%) (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilita colore bianco* = on | **Parametri:** *Punto dati colore* ≠ RGBW o HSVW

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore rosso	1 byte	5.001		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione del valore del colore rosso in percentuale.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Punto dati colore* = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** *Intervallo del valore del punto dati* = Interpretato

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore rosso Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione del valore del colore rosso impostato in percentuale (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Punto dati colore* = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** *Intervallo del valore del punto dati* = Interpretato

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore verde	1 byte	5.001		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione del valore del colore verde in percentuale.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Punto dati colore* = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** *Intervallo del valore del punto dati* = Interpretato

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore verde Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione del valore del colore verde impostato in percentuale (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Punto dati colore* = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** *Intervallo del valore del punto dati* = Interpretato

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore blu	1 byte	5.001		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione del valore del colore blu in percentuale.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Punto dati colore* = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** *Intervallo del valore del punto dati* = Interpretato

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore blu Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione del valore del colore blu impostato in percentuale (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Punto dati colore* = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** *Intervallo del valore del punto dati* = Interpretato

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore rosso	1 byte	5.010		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione del valore del colore rosso come numero.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore rosso Status	1 byte	5.010		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione del valore del colore rosso impostato come numero (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore verde	1 byte	5.010		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione del valore del colore verde come numero.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore verde Status	1 byte	5.010		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione del valore del colore verde impostato come numero (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore blu	1 byte	5.010		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione del valore del colore blu come numero.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore blu Status	1 byte	5.010		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione del valore del colore blu impostato come numero (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -R-G-B- / -R-G-B-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore RGB	3 bytes	232.600		x	x	x

Oggetto a 3 byte per la trasmissione del valore RGB.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = RGB / -RGB-W-

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore RGB Status	3 bytes	232.600		x		x

Oggetto a 3 byte per la ricezione del valore RGB (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = RGB / -RGB-W-

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore RGBW	4 bytes	251.600		x	x	x

Oggetto a 4 byte per la trasmissione del valore RGB.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = RGBW

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore RGBW Status	4 bytes	251.600		x		x

Oggetto a 4 byte per la ricezione del valore RGBW (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = RGBW

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore tonalità	1 byte	5.003		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione del valore di colore HSV come angolo (0–360°).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Interpretato

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore tonalità Status	1 byte	5.003		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione del valore di colore HSV come angolo (0–360°) (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Interpretato

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore saturazione	1 byte	5.001		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione della saturazione del colore HSV in percentuale.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Interpretato

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore saturazione Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione della saturazione del colore HSV in percentuale (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Interpretato

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore valore	1 byte	5.001		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione del valore di luminosità HSV in percentuale.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Interpretato

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore valore Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione del valore di luminosità HSV in percentuale (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Interpretato

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore tonalità	1 byte	5.010		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione del valore di colore HSV come numero.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore tonalità Status	1 byte	5.010		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione del valore di colore HSV come numero (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore saturazione	1 byte	5.010		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione della saturazione del colore HSV come numero.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore saturazione Status	1 byte	5.010		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione della saturazione del colore HSV come numero (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore valore	1 byte	5.010		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione del valore di luminosità HSV come numero.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore valore Status	1 byte	5.010		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione del valore di luminosità HSV come numero (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = -H-S-V- / -H-S-V-W- | **Parametri:** Intervallo del valore del punto dati = Standard

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore HSV	3 bytes	232.600		x	x	x

Oggetto a 3 byte per la trasmissione del valore HSV.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = HSV / -HSV-W-

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore HSV Status	3 bytes	232.600		x		x

Oggetto a 3 byte per la ricezione del valore HSV (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = HSV / -HSV-W-

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore HSWW	4 bytes	251.600		x	x	x

Oggetto a 4 byte per la trasmissione del valore HSWW.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = HSWW

				R	W	T	U
Locale.Elemento	Colore HSWW Status	4 bytes	251.600		x		x

Oggetto a 4 byte per la ricezione del valore HSWW (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** Punto dati colore = HSWW

Oggetti per l'impostazione dei parametri *Tipo = Tunable white*

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Acceso/Spento	1 bit	1.001		x	x	x

Oggetto a 1 bit per la trasmissione di un telegramma di commutazione (ON, OFF) a un variatore di luce che supporta il metodo TW.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Acceso/Spento Status	1 bit	1.001		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato di commutazione (ON/OFF) della lampada TW (retrosegnalazione).

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Temperatura di colore	2 bytes	7.600		x	x	x

Oggetto a 2 byte per la trasmissione della temperatura di colore assoluta in Kelvin.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Temperatura di colore Status	2 bytes	7.600		x		x

Oggetto a 3 byte per la ricezione della temperatura di colore assoluta in Kelvin (retrosegnalazione).

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Dimmerazione	1 byte	5.001		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione di un valore di variazione (valore di luminosità 0–100%).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Attiva variatore = on*

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Dimmerazione Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione di un valore di variazione impostato (valore di luminosità 0–100%) (retrosegnalazione).

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilita dimmer = on*

Oggetti per l'impostazione dei parametri *Tipo = Controllo remoto del termostato ambiente*

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Temperatura Status	2 byte	9.001		x		x

Oggetto a 2 byte per la ricezione della temperatura effettiva misurata dal termostato ambiente.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Umidità Status	2 byte	9.007		x		x

Oggetto a 2 byte per la ricezione dell'umidità dell'aria.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilità valore misura umidità = on*

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Funzionamento	1 byte	5.*		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione della modalità operativa del termostato ambiente.

Valori trasmessi

- *AUTO*: 00; *ECO*: 03; *PRE*: 02; *COM*: 01; *OFF*: 04

- *COM*: 01; *STBY*: 02; *NOTTE*: 03; *GEL0*: 04

- *Feller Pulsante RTH* : *Comfort*: 01 ; *Stand-by*:02 ; *Notte*: 03 ; *Protezione antigelo*: 04

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Funzionamento = Feller Pulsante RTH*

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Funzionamento	1 byte	20.102		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione della modalità operativa del termostato ambiente.

Valori trasmessi

- *AUTO*: 00; *ECO*: 03; *PRE*: 02; *COM*: 01; *OFF*: 04

- *COM*: 01; *STBY*: 02; *NOTTE*: 03; *GEL0*: 04

- *Feller Pulsante RTH* : Comfort: 01 ; Stand-by:02 ; Notte: 03 ; Protezione antigelo: 04

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Funzionamento* ≠ *Nessuna*, *Funzionamento* ≠ *Feller Pulsante RTH*

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Funzionamento Status	1 byte	5.*		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione della modalità operativa del termostato ambiente.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Funzionamento* ≠ *Nessuna*

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Funzionamento XXX	1 bit	1.*		x	x	x

Oggetto a 1 bit per il passaggio della modalità operativa corrispondente del termostato ambiente.

Per ciascuna delle modalità di funzionamento che possono essere commutate a seconda del **Parametri:**

*Funzionamento*, viene creato un oggetto separato.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Funzionamento* ≠ *Nessuna* e *Abilita i bit per la commutazione modalità* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Funzionamento XXX Status	1 bit	1.*		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione della modalità operativa corrispondente del termostato ambiente.

Per ciascuna delle modalità di funzionamento che possono essere commutate a seconda del **Parametri:**

*Funzionamento*, viene creato un oggetto separato.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Funzionamento* ≠ *Nessuna* e *Abilita i bit per la commutazione modalità* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Setpoint calcolato Status	2 byte	9.001		x		x

Oggetto a 2 byte per la ricezione del valore nominale impostato sul termostato ambiente per la modalità operativa attuale.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Attiva setpoint* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Setpoint offset	1 byte	5.*		x	x	x

Oggetto a 1 byte per il trasferimento dello spostamento del valore nominale per il valore nominale impostato sul termostato ambiente.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Setpoint offset* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Setpoint offset Status	1 byte	5.*		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione dello spostamento del valore nominale per il valore nominale impostato sul termostato ambiente.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Setpoint offset* = on



Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Raffreddare/Riscaldare	1 bit	1.*		x	x	x

Oggetto a 1 bit per la commutazione caldo / freddo.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilita commutazione risc./raffr.* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Raffreddare/Riscaldare Status	1 bit	1.*		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione della funzione attuale (caldo/freddo) del termostato ambiente.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilita commutazione risc./raffr.* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Raffrescamento acceso/spento Status	1 bit	1.*		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato, per verificare se l'impianto sia effettivamente impostato su Caldo.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Attiva simbolo di stato risc./raffr.* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Raffreddamento spento/acceso Status	1 bit	1.*		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato, per verificare se l'impianto sia effettivamente impostato su Freddo.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilita commutazione risc./raffr.* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Setpoint	2 byte	9.001		x	x	x

Oggetto a 2 byte per il trasferimento del valore nominale per la modalità comfort.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Attiva setpoint* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Setpoint Status	2 byte	9.001		x		x

Oggetto a 2 byte per la ricezione del valore nominale per la modalità comfort.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Attiva setpoint* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Ventilatore auto/man	1 bit	1.*		x	x	x

Oggetto a 1 bit per commutare la modalità di controllo del ventilatore del FanCoil da automatica a manuale.

La polarità è parametrizzabile.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Tipo ventilatore* = Auto...

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Ventilatore auto/man Status	1 bit	1.*		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato della modalità di controllo del ventilatore del FanCoil.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametro:** *Tipo ventilatore* = Auto...

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Ventilatore acceso/spento	1 bit	1.*		x	x	x

Oggetto a 1 bit per accendere/spegnere il ventilatore.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Tipo ventilatore* = Auto/[Man Acceso/Spento]

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Ventilatore acceso/spento Status	1 bit	1.*		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato, per verificare se il ventilatore è acceso o spento.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Tipo ventilatore = Auto/[Man Acceso/Spento]*

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Velocità ventilatore	1 byte	5.*		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione della velocità del ventilatore.

Valori trasmessi:

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

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Tipo ventilatore = ...Velocità...*

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Velocità ventilatore Status	1 byte	5.*		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione della velocità del ventilatore impostata sul FanCoil.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Tipo ventilatore = ...Velocità...*

Oggetti per l'impostazione dei parametri **Tipo = Regolatore della temperatura ambiente**

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Temperatura Status	2 byte	9.001		x		x

Oggetto a 2 byte per la ricezione della temperatura effettiva misurata da un sensore di temperatura.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Uscita	1 bit	1.001		x	x	x

Oggetto a 1 bit per accendere/spegnere il circuito di riscaldamento.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Uscita Status	1 bit	1.001		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato se l'impianto sta effettivamente riscaldando o refrigerando.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Funzionamento	1 byte	5.*		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione della modalità operativa del regolatore della temperatura ambiente.

Valori trasmessi

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

- COM: 01 ; STBY: 02 ; NOTTE: 03 ; GELO: 04

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Funzionamento Status	1 byte	5.*		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione della modalità operativa del regolatore della temperatura ambiente.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Setpoint	2 bytes	9.001		x	x	x

Oggetto a 2 byte per la trasmissione del valore nominale effettivo applicato per la modalità operativa selezionata (offset considerato nel computo).

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Setpoint Status	2 bytes	9.001		x		x

Oggetto a 2 byte per la ricezione del valore nominale effettivo applicato per la modalità operativa selezionata (offset considerato nel computo).

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Raffreddare/Riscaldare	1 bit	1.*		x	x	x

Oggetto a 1 bit per la commutazione caldo / freddo.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilita commutazione risc./raffr.* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Raffreddare/Riscaldare Status	1 bit	1.*		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione della funzione attuale (caldo/freddo) del termostato ambiente.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilita commutazione risc./raffr.* = on

Oggetti per l'impostazione dei parametri **Tipo** = *Scena KNX*

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Scena KNX	1 byte	18.001		x	x	x

Oggetto 1 byte per richiamare o memorizzare una delle max 64 scene disponibili nell'attuatore.

Oggetti per l'impostazione dei parametri **Tipo** = *Slider personalizzato*

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Valore				x	x	x

Oggetto per la trasmissione di un valore. Il tipo di punto dati è parametrizzabile.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Valore Status				x		x

Oggetto per la ricezione e la visualizzazione di un valore.

Oggetti per l'impostazione dei parametri **Tipo** = *Musica*

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Play/pause	1 bit	1 *		x	x	x

Oggetto a 1 bit per avviare e arrestare la riproduzione della musica. La polarità è parametrizzabile.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Play/pause Status	1 bit	1.*		x		x

Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato della riproduzione della musica.

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Volume	1 byte	5.001		x	x	x

Oggetto a 1 byte per la trasmissione del volume in percentuale.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilità regolazione volume* = on

				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Volume Status	1 byte	5.001		x		x

Oggetto a 1 byte per la ricezione del volume attuale in percentuale.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilità regolazione volume* = on

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Branco successivo	1 bit	1.*		x	x	x

Oggetto a 1 bit per passare al titolo successivo. La polarità è parametrizzabile.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilità titolo successivo/precedente* = on

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Branco precedente	1 bit	1.*		x	x	x

Oggetto a 1 bit per passare al titolo precedente. La polarità è parametrizzabile.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilità titolo successivo/precedente* = on

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Titolo brano Status	14 byte	16.*		x		x

Oggetto a 14 byte per la ricezione del titolo del brano appena ascoltato.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilità informazioni brano* = on

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Interprete brano Status	14 byte	16.*		x		x

Oggetto a 14 byte per la ricezione del nome dell'interprete.

L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri:

**Parametri:** *Abilità informazioni brano* = on

Oggetti per l'impostazione dei parametri **Tipo** = *Tasto di comando*

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Valore				x	x	x

Oggetto per la trasmissione di un valore. Il tipo di punto dati è parametrizzabile.

Oggetti per l'impostazione dei parametri **Blocco** = *Abilità blocco* = on

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
<i>Locale.Elemento</i>	Blocca elemento Status	1 bit	16.*		x		x

Oggetto a 1 bit per bloccare o autorizzare il comando dell'elemento. La polarità è parametrizzabile.

Oggetti, se a *Impostazioni – Configurazione – Plugin*

**Sincronizzazione data/ora:** *Abilita sincronizzazione data/ora = on*

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
SISTEMA.Ora		3 bytes	10.001		x	x	x
Oggetto a 3 byte per la trasmissione o la ricezione dell'orario attuale al o dal bus.							
				R	W	T	U
SISTEMA.Data		3 bytes	11.001		x	x	x
Oggetto a 3 byte per la trasmissione o la ricezione della data attuale al o dal bus.							
				R	W	T	U
SISTEMA.Data/Ora		8 bytes	19.001		x	x	x
Oggetto di 8 byte per inviare o ricevere l'ora e la data attuali da o verso il bus.							

Oggetti, se a *Impostazioni – Configurazione – Plugin*

**Simulazione di presenza:** *Attiva simulazione presenza = on*

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
SISTEMA.Simulazione di presenza	Syncr.stato	1 bit	1.001		x	x	x
Oggetto a 1 bit per avviare o arrestare la simulazione di presenza tramite il bus.							
				R	W	T	U
SISTEMA.Simulazione di presenza	Syncr.stato Status	1 bit	1.001		x		x
Oggetto a 1 bit per la ricezione dello stato (avviato/arrestato) della simulazione di presenza (retrosegnalazione).							
				R	W	T	U
SISTEMA.Simulazione di presenza	Blocca elemento Status	1 bit	1.003		x		x
Oggetto a 1 bit per bloccare o autorizzare il comando dell'elemento di simulazione di presenza. La polarità è parametrizzabile.							
L'oggetto è visibile con la seguente impostazione dei parametri dell'elemento di simulazione di presenza: <b>Blocco = Abilità blocco = on</b>							

Oggetti, se a *Impostazioni – Configurazione – Plugin*

**Sequenza smart button:** *Abilita sequenza smart button = on*

Nome oggetto	Funzione	Lungh.	DPT	Flag			
				R	W	T	U
SISTEMA.Sequenza smart button Status		1 byte	18.001		x		x
Oggetto a 1 byte per la ricezione di un richiamo di sequenza da un pulsante Smart.							
				R	W	T	U
SISTEMA.Sequenza smart button LED		3 bytes	232.600		x	x	x
Oggetto a 3 byte per la trasmissione di telegrammi RGB in grado di definire il colore dei LED dei pulsanti Smart per la modalità di programmazione.							



