

# Description d'application

## Poussoir KNX RGB 1-4x

440x-B...

10.KNX4401B-F.1908/190827



STANDARDdue et NEVO sont des marques déposées de Feller SA

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

Sous réserve de modifications techniques.

© Feller SA 2019

<b>1</b>	<b>Généralités</b>	<b>1</b>
1.1	Données techniques	1
1.2	Conventions de représentation	2
<b>2</b>	<b>L'application "Poussoir 1-4x protection contre l'humidité"</b>	<b>3</b>
2.1	Vue d'ensemble	3
2.2	Objets de communication	3
2.2.1	Tableau des objets poussoir	4
2.2.2	Tableau des objets module scène	7
2.2.3	Tableau des objets module séquence	8
2.2.4	Tableau des objets mesure de la température ambiante	9
2.3	Paramètres poussoir	10
2.3.1	Page des paramètres "Protection contre l'humidité"	10
2.3.2	Page des paramètres "Configuration des touches"	10
2.3.3	Page des paramètres " Touche x"	11
2.3.4	Page des paramètres "Luminosité et vitesse de clignotement LED"	19
2.3.5	Page des paramètres "Couleurs LED"	20
2.3.6	Page des paramètres "Verrouillage général"	21
2.3.7	Page des paramètres "Verrouillage des touches"	22
2.4	Paramètres module séquence	23
2.4.1	Page des paramètres "Module séquence"	23
2.4.2	Page des paramètres "Point de commutation x"	23
2.5	Paramètres module scène	25
2.5.1	Page des paramètres "Module scène"	25
2.5.2	Page des paramètres "Type de données valeur de la scène 1..10/1..15"	26
2.5.3	Page des paramètres "Scène x [valeur 1..10/1..15]"	26
2.6	Paramètre "Mesure de la température ambiante"	27
<b>3</b>	<b>Description des fonctions</b>	<b>29</b>
3.1	Comportement après téléchargement via ETS ou retour de la tension du bus	29
3.2	Philosophie de commande	29
3.3	LED	30
3.4	Module séquence	31
3.5	Module scène	32
3.6	La théorie des couleurs RGB (RVB)	33

## SOMMAIRE

# 1 Généralités

Ce document contient une explication des paramètres du poussoir KNX RGB 1-4x et se veut une aide pour la configuration.



## STANDARDdue Poussoir RGB 1-4x protection contre l'humidité Application: Poussoir 1-4x protection contre l'humidité

Les poussoirs KNX RGB sont des unités d'entrée qui sont utilisées dans les installations KNX comme capteurs pour enclencher et déclencher différentes charges, varier la luminosité de lampes, commander des stores, enregistrer et appeler des scènes et/ou appeler des séquences.

Le mécanisme de fonctionnement peut être équipé de 1, 2 ou 4 touches. Une commande à 1 touche ou à 2 touches est possible (→ [chapitre 3.2](#)).

En cas de commande uniquement à 1 touche, quatre fonctions indépendantes peuvent être réalisées au maximum.

Les poussoir KNX RGB possèdent des LED RGB qui sont capables de représenter 6 couleurs de base ainsi que 4 couleurs utilisateur librement définissables. Pour les couleurs utilisateur, il est possible de régler les valeurs de rouge, vert et bleu dans ETS ou de les envoyer via le bus KNX au moyen d'un objet 3 octets.

La température ambiante peut être mesurée avec le capteur de température intégré et émise sur le bus KNX avec un objet 2 octets.

### 1.1 Données techniques

Conditions d'environnement:

- Type de protection (CEI 60529) IP20, montage encastré sec  
IP55, NEVO
- Température en service IP20: -5 °C à +45 °C  
P55: -20 °C à +50 °C
- Température stockage -25 °C à +70 °C

Alimentation KNX

- Tension 21-30 V DC SELV
- Raccordement borne de raccordement bus KNX

Puissance absorbée

- Absorption de base 150 mW max.
- en plus par éclairage de touche 120 mW max.

Durée de vie au moins 10<sup>5</sup> actionnements

Profondeur d'encastrement 31 mm



#### Note:

La notice d'installation contient de plus amples informations concernant l'installation.

## 1.2 Conventions de représentation

Cette description utilise les modes de représentation suivants:

- a) Le nom des pages des paramètres est représenté entre guillemets " ".  
p. ex. Page des paramètres "Configuration des touches"
- b) Le nom des paramètres est représenté **en gras**.  
p. ex. paramètre **Philosophie de commande touche x** détermine la philosophie de commande des touches.
- c) Les valeurs des paramètres sont représentées *en italique*, les valeurs standard définies dans ETS **en gras et en italique**  
p.ex. **Philosophie de commande touche x** *Commande à 2 touches*  
*Commande à 1 touche*
- d) Les objets sont représentés entre parenthèses pointues < >. Le nom des objets et leur fonction sont séparés par un tiret –, le numéro des objets est placé devant la parenthèse (si indiqué).  
p. ex. l'objet 25 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité> est visible dans ETS.

■	9	Touche droite en bas	ENCL/DECL, commutation	1 bit	C	-	W	T	-	switch	Bas
■	25	Réduction nocturne LED d)	Réduire la luminosité	1 bit	C	-	W	-	-	switch	Bas

## 2 L'application "Poussoir 1–4x protection contre l'humidité"

### 2.1 Vue d'ensemble

Nombre d'objets de communication:	90
Nombre max. d'adresses de groupes:	254
Nombre max. d'affectations:	255

La planification ainsi que la mise en service et le diagnostic d'un système KNX nécessitent un logiciel de programmation: Logiciel outil KNX version 3 ou supérieure. Il permet de sélectionner ou créer le programme de l'application et ses paramètres ainsi que les adresses et de les télécharger dans l'appareil.

La base de données produits requise pour le poussoir KNX RGB est disponible sur [www.feller.ch](http://www.feller.ch). Le sigle KNX garantit une communication entre les produits de différents fabricants et la compréhension immédiate des ordres envoyés par les appareils de différents fabricants (compatibilité des ordres).

L'ETS pour le poussoir KNX comprend les pages de paramètres suivantes (avec des explications):

Protection contre l'humidité	→ <a href="#">chapitre 2.3.1</a>	
Luminosité et vitesse de clignotement LED	→ <a href="#">chapitre 2.3.4</a>	(→ <a href="#">chapitre 3.3</a> )
Couleurs LED	→ <a href="#">chapitre 2.3.5</a>	(→ <a href="#">chapitre 3.6</a> )
Verrouillage général	→ <a href="#">chapitre 2.3.6</a>	
Verrouillage des touches	→ <a href="#">chapitre 2.3.7</a>	
Configuration des touches	→ <a href="#">chapitre 2.3.2</a>	(→ <a href="#">chapitre 3.2</a> )
Touche x / Couple de touches x	→ <a href="#">chapitre 2.3.3</a>	
Module séquence	→ <a href="#">chapitre 2.4.1</a>	(→ <a href="#">chapitre 3.4</a> )
Point de commutation 1–8	→ <a href="#">chapitre 2.4.2</a>	
Module scène	→ <a href="#">chapitre 2.5.1</a>	(→ <a href="#">chapitre 3.5</a> )
Type de données valeur de la scène 1..10/1..15	→ <a href="#">chapitre 2.5.2</a>	
Scène x [valeur 1..10/1..15]	→ <a href="#">chapitre 2.5.3</a>	
Mesure de la température ambiante	→ <a href="#">chapitre 2.6</a>	

### 2.2 Objets de communication

Drapeaux de communication:

Flag	Nom	Signification
R	Lecture	L'état de l'objet peut être visualisé (ETS/écran, etc.)
W	Écriture	L'objet peut recevoir
T	Transmission	L'objet peut envoyer
U	Actualiser	L'objet peut prendre en compte la réponse aux demandes de lecture qu'il a envoyées lui-même

## 2.2.1 Tableau des objets poussoir



Les objets suivants sont visibles en fonction du paramétrage.

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
0, 3 6, 9	Couple de touches x Touche x	ENCL/DECL, commutation	1 bit	1.001		x	x	
Objet 1 bit pour l'envoi et la réception de télégrammes de commutation (ENCL, DECL).								
L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Commutation</i>								
					R	W	T	U
0, 3 6, 9	Couple de touches x Touche x	ENCL/DECL, variation	1 bit	1.001		x	x	
Objet 1 bit pour l'envoi et la réception de télégrammes de commutation (ENCL, DECL).								
L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Variation de luminosité</i>								
					R	W	T	U
0, 3 6, 9	Couple de touches x Touche x	MONT/DESC, store	1 bit	1.008		x	x	
Objet 1 bit pour l'envoi et la réception de télégrammes, permettant de lever ou de baisser les stores.								
L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Store</i>								
					R	W	T	U
0, 3 6, 9	Couple de touches x Touche x	Appeler, scène Appeler/enregistrer, scène	8 bit	18.001			x	
Objet 8 bit pour l'appel ou la sauvegarde d'une des 64 scènes maximum dans l'actionneur.								
L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Module scène" – <b>Fonction scène</b> = <i>Enregistrement décentralisée (dans l'actionneur)</i> "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Scène</i>								
					R	W	T	U
0, 3 6, 9	Couple de touches x Touche x	Appeler, scène x	1 bit	1.010		x	x	
Objet 1 bit pour le démarrage d'une scène locale.								
L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Module scène" – <b>Fonction scène</b> = <i>Enregistrement locale (dans le poussoir)</i> "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Scène</i> Plus d'informations sur la fonction scène → <a href="#">chapitre 3.5</a>								
					R	W	T	U
0, 3 6, 9	Couple de touches x Touche x	Envoyer, valeur	8 bit	5.001		x	x	
Objet 8 bit pour l'envoi et la réception de valeurs 0–255.								
L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Valeur</i>								



No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
0, 3 6, 9	Couple de touches x Touche x	Forçage de priorité	2 bit	2.001		x	x	
Objet 2 bit pour l'envoi et la réception de télégrammes de forçage. Polarité → <a href="#">chapitre 2.3.3</a>  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Forçage de priorité</i>					R	W	T	U
1, 4 7, 10	Couple de touches x Touche x	Plus clair/sombre, variation	4 bit	3.007			x	
Objet 4 bit pour l'envoi de télégrammes de variation relatifs.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Variation de luminosité</i>					R	W	T	U
1, 4 7, 10	Couple de touches x Touche x	Pas-à-pas/stop, store	1 bit	1.009		x	x	
Objet 1 bit pour l'envoi et la réception de télégrammes, permettant d'arrêter les stores ou de régler les lames.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Store</i>					R	W	T	U
1,4 7, 10	Touche x (appui long sur la touche)	ENCL/DECL, commutation	1 bit	1.001		x	x	
Objet 1 bit pour l'envoi et la réception de télégrammes de commutation (ENCL, DECL).  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Commutation / Valeur / Forçage de priorité</i> "Touche x" – <b>Appui long sur la touche x</b> = <i>Actif</i> "Touche x" – <b>Fonction appui long sur la touche</b> = <i>Commutation</i>					R	W	T	U
1,4 7, 10	Touche x (appui long sur la touche)	Valeur, variation de luminosité	8 bit	5.001			x	
Objet 8 bit pour l'envoi de valeurs de variation.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Commutation / Valeur / Forçage de priorité</i> "Touche x" – <b>Appui long sur la touche x</b> = <i>Actif</i> "Touche x" – <b>Fonction appui long sur la touche</b> = <i>Valeur de variation en %</i>					R	W	T	U
1,4 7, 10	Touche x (appui long sur la touche)	MONT/DESC, store	1 bit	1.008			x	
Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes, permettant de lever ou de baisser les stores.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Commutation / Valeur / Forçage de priorité</i> "Touche x" – <b>Appui long sur la touche x</b> = <i>Actif</i> "Touche x" – <b>Fonction appui long sur la touche</b> = <i>Store MONT/DESC</i>					R	W	T	U

## Objets de communication

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
1,4 7, 10	Touche x (appui long sur la touche)	Envoyer, valeur	8 bit	5.001			x	
	Objet 8 bit pour l'envoi de valeurs 0-255. L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Commutation / Valeur / Forçage de priorité</i> "Touche x" – <b>Appui long sur la touche x</b> = <i>Actif</i> "Touche x" – <b>Fonction appui long sur la touche</b> = <i>Valeur</i>							
1,4 7, 10	Touche x (appui long sur la touche)	Appeler, scène	8 bit	18.001			x	
	Objet 8 bit pour l'appel d'une des 64 scènes maximum dans l'actionneur. L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Commutation / Valeur / Forçage de priorité</i> "Touche x" – <b>Appui long sur la touche x</b> = <i>Actif</i> "Touche x" – <b>Fonction appui long sur la touche</b> = <i>Scène</i>							
4, 10	Couple de touches x, double clic	MONT/DESC, marche ombrage	1 bit	1.008			x	
	Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes, permettant de lever ou de baisser l'ombrage des actionneurs du store. L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Configuration des touches" – <b>Philosophie de commande touche x</b> = <i>Commande à 2 touches</i> "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Store</i> "Touche x" – <b>Fonctions avancées store</b> = <i>Marche ombrage (double clic: long/bref)</i>							
2, 5 8, 11	Couple de touches x, LED de signalisation	Indication sur LED	1 bit	1.001		x		x
	Touche x, LED de signalisation	Objet 1 bit pour la commande de la touche LED. Polarité: 1 = LED s'allume; 0 = LED s'éteint. L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction LED</b> = <i>État objet LED de signalisation (signal externe)</i>						
2, 5 8, 11	Couple de touches x, LED de signalisation	Indication sur LED RGB	3 octets	232.600		x		x
	Touche x, LED de signalisation	Objet 3 octets pour la réception des télégrammes RGB pouvant influencer la couleur des LED du poussoir. L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction LED</b> = <i>RGB obj. LED de signalisation (signal externe)</i>						
2, 5 8, 11	Couple de touches x, LED de signalisation	Remplacem./indication sur LED	1 bit	1.001		x		x
	Touche x, LED de signalisation	Objet 1 bit pour la prise de contrôle fonction de la touche LED. Il est possible de paramétrer la polarité. L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction LED</b> = <i>Éclairage d'orientation (toujours enclenché) / État touche (signal interne) / Appuyer: ENCL/relâcher: DECL (feed-back)</i> "Touche x" – <b>Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation</b> = <i>Oui</i>						

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
24	Toutes les touches participantes	Verrouiller touches	1 bit	1.001		x		
	Objet 1 bit pour le verrouillage ou l'autorisation de la fonction des touches. Il est possible de paramétrer la polarité.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Verrouillage général" – <b>Fonction verrouillage des touches</b> inégal <i>Pas actif</i>							
					R	W	T	U
25	Réduction nocturne LED	Réduire la luminosité	1 bit	1.001		x		
	Objet 1 bit pour activer et désactiver la réduction nocturne (modification de la luminosité de tous les LED actifs). Il est possible de paramétrer la polarité.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Luminosité et vitesse de clignotement LED" – <b>Fonction réduction nocturne LED</b> inégal <i>Pas actif</i>							

### 2.2.2 Tableau des objets module scène



#### Notes:

- Les objets sont seulement visibles lors du paramétrage  
"Module scène" – **Fonction scène** = *Enregistrement locale (dans le poussoir)*
- Le nombre d'objets visibles varie entre 10 (objets 31–40) et 15 (objets 31–45).  
Ceci dépend du paramétrage "Module scène" – **Nombre de valeurs par scène**.

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
31–45	Valeur de la scène x	ENCL/DECL, MONT/DESC	1 bit	1.001		x	x	x
	Objet 1 bit pour l'envoi et la réception de télégrammes de commutation (ENCL, DECL) ou de télégrammes permettant de lever ou de baisser les stores.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Type de données valeur de la scène" – <b>Type de données valeur de la scène x = 1 bit (commutation ENCL/DECL, MONT/DESC store)</b>							
					R	W	T	U
31–45	Valeur de la scène x	Envoyer, valeur	8 bit	5.001		x	x	x
	Objet 8 bit pour l'envoi et la réception de valeurs de variation ou de télégrammes, permettant de placer les stores à la position correspondante.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Type de données valeur de la scène" – <b>Type de données valeur de la scène x = 8 bit (valeur variation, valeur store)</b>							

## 2.2.3 Tableau des objets module séquence



## Notes:

- Les objets sont seulement visibles lors du paramétrage "Module séquence" – **Module séquence** = *Actif*
- Le nombre d'objets visibles varie entre 0 et 10 (premier objet: 79). Ceci dépend du paramétrage "Module séquence" – **Point de commutation x** = *Actif*.

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
87	Module séquence	Appeler la séquence	1 bit	1.010		x	x	
	Objet 1 bit pour le démarrage ou l'arrêt du module séquence. Polarité: 1 = démarrer; 0 = arrêter. Zusätzlich wird ein EIN-Telegramm gesendet bei Start der Sequenz z.B. über Taster.							
					R	W	T	U
88	Module séquence	État	1 bit	1.010			x	
	Objet 1 bit pour la lecture de l'état du module séquence. Polarité: 1 = démarrage de la séquence et traitement en cours; 0 = fin de la séquence							
					R	W	T	U
79–86	Point de commutation de la séquence x	ENCL/DECL, commutation	1 bit	1.001			x	
	Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes de commutation (ENCL, DECL).  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Module séquence" – <b>Point de commutation x</b> = <i>Actif</i> "Point de commutation x" – <b>Fonction point de commutation x</b> = <i>Commutation</i>							
					R	W	T	U
79–86	Point de commutation de la séquence x	Valeur, variation de luminosité	8 bit	5.001			x	
	Objet 8 bit pour l'envoi de valeurs de variation.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Module séquence" – <b>Point de commutation x</b> = <i>Actif</i> "Point de commutation x" – <b>Fonction point de commutation x</b> = <i>Valeur de variation en %</i>							
					R	W	T	U
79–86	Point de commutation de la séquence x	MONT/DESC, store	1 bit	1.008			x	
	Objet 1 bit pour l'envoi de télégrammes, permettant de lever ou de baisser les stores.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Module séquence" – <b>Point de commutation x</b> = <i>Actif</i> "Point de commutation x" – <b>Fonction point de commutation x</b> = <i>Store MONT/DESC</i>							
					R	W	T	U
79–86	Point de commutation de la séquence x	Envoyer, valeur	8 bit	5.001			x	
	Objet 8 bit pour l'envoi de valeurs 0–255.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Module séquence" – <b>Point de commutation x</b> = <i>Actif</i> "Point de commutation x" – <b>Fonction point de commutation x</b> = <i>Valeur</i>							
					R	W	T	U
79–86	Point de commutation de la séquence x	Appeler, scène	8 bit	18.001			x	
	Objet 8 bit pour l'appel d'une des 64 scènes maximum dans l'actionneur.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Module séquence" – <b>Point de commutation x</b> = <i>Actif</i> "Point de commutation x" – <b>Fonction point de commutation x</b> = <i>Scène</i>							

## 2.2.4 Tableau des objets mesure de la température ambiante

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
70	Température ambiante	Envoyer	2 octets	9.001	x	x	x	x
Objet 2 octets servant à envoyer la température ambiante mesurée par le capteur de température interne.								
L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Mesure de la température ambiante" – <b>Activer le capteur de température</b> = <i>Qui</i>								

### 2.3 Paramètres pousoir

#### Page des paramètres "Notice"

Pour commencer, les paramètres désirés doivent être configurés dans l'application ETS. Ces réglages sont enregistrés dans le pousoir KNX RGB au moment du téléchargement via ETS. Avant de télécharger via ETS, le pousoir KNX doit être programmé par le biais d'ETS avec une adresse physique bien distincte.

Étant donné qu'il existe dans ETS certains liens de dépendance entre les paramètres, il convient de veiller à ce que les paramètres soient configurés après la procédure que voici:

1. Page des paramètres "Module scène"
2. Page des paramètres "Configuration des touches"
3. Les paramètres restants peuvent être configurés dans n'importe quel ordre.



**Prudence!** Respectez l'ordre pour le paramétrage. Si cet ordre n'est pas respecté, certains réglages effectués lors de la configuration seront perdus.



**Note:** En générale, paramétrer de haut en bas.

#### 2.3.1 Page des paramètres "Protection contre l'humidité"

Paramètre **Activer protection contre l'humidité** définit si le pousoir KNX NEVO doit être chauffé en complément pour empêcher la condensation.



Cette fonction est gérée uniquement par des appareils pourvus d'une protection intégrée contre l'humidité (trois gouttes d'eau sur l'étiquette de l'appareil).

**Activer protection contre l'humidité**

Oui  
*Non*

Oui

La protection contre l'humidité est active, le chauffage est en fonction. Cela empêche la condensation de l'appareil avec le pousoir KNX NEVO.

Non

La protection contre l'humidité est inactive, le chauffage est hors fonction.



Lorsque le chauffage est activé, la mesure de la température ambiante est faussée et ne peut ainsi pas atteindre la précision indiquée.

#### 2.3.2 Page des paramètres "Configuration des touches"

La page de paramétrage «Configuration des touches» vous permet de définir la présentation du pousoir.

Paramètre **Nombre de touches** détermine le nombre de touches nécessaires pour la commande du consommateur connecté.

**Nombre de touches** 1 / 2 / 4

Paramètre **Philosophie de commande touche x** définit la philosophie de commande des touches (→ [chapitre 3.2](#)).

**Philosophie de commande touche x**

*Commande à 2 touches*  
Commande à 1 touche

Commande à 2 touches

Les deux touches se complètent, elles commandent le même actionneur. Une touche donne la commande inverse de l'autre touche.  
P. ex. en haut: Lumière ENCL – en bas: Lumière DECL  
La page des paramètres "Couple de touches x" est visible.

Commande à 1 touche

Les deux touches sont indépendantes l'une de l'autre, chacune commande un autre actionneur,  
p. ex. en haut: Lumière ENCL / DECL – en bas: Store MONT / DESC  
Les pages des paramètres "Touche gauche x" et "Touche droite x" sont visibles.

### 2.3.3 Page des paramètres "Touche x"



**Note:** Il existe une page des paramètres (page des paramètres " Couple de touches x" ou pages des paramètres "Touche x en haut" et "Touche x en bas") pour paramétrer chacune des touches. Toutes les pages des paramètres étant structurées de la même manière, vous trouverez ici une explication pour toutes ces pages.

Paramètre	<b>Fonction touche</b> détermine la fonction primaire d'une touche.
<b>Fonction touche</b>	Page des paramètres " Couple de touches x" <b>Commutation</b> <i>Variation de luminosité</i> <i>Store</i> <i>Forçage de priorité</i> Pages des paramètres "Touche x en haut" et "Touche x en bas" <b>Commutation</b> <i>Variation de luminosité</i> <i>Store</i> <i>Scène</i> <i>Valeur</i> <i>Forçage de priorité</i> <i>Module séquence</i>
<i>Commutation</i>	La touche a pour fonction primaire commutation. Le paramètre <b>Fonction commutation</b> permet de définir le comportement en cas d'appui bref sur la touche. L'objet <Touche x – ENCL/DECL, commutation> est visible. Il est possible de définir une autre fonction en appuyant longuement sur la touche (paramètre <b>Appui long sur la touche</b> ).
<i>Variation de luminosité</i>	La touche a pour fonction primaire variation de luminosité. Le paramètre <b>Fonction variation de luminosité</b> permet de définir le comportement en cas d'actionnement de la touche. L'objet <Touche x – ENCL/DECL, variation> est visible. L'objet <Touche x – plus clair/sombre, variation> est visible.
<i>Store</i>	La touche a pour fonction primaire store. Le paramètre <b>Fonction store</b> permet de définir le comportement en cas d'actionnement de la touche. L'objet <Touche x – MONT/DESC, store> est visible. L'objet <Touche x – Pas-à-pas/stop, store> est visible.
<i>Scène</i>	La touche a pour fonction primaire scène. Le paramètre <b>Fonction scène</b> permet de définir la scène à appeler. L'objet <Touche x – ..., scène> est visible.
<i>Valeur</i>	La touche a pour fonction primaire valeur. Le paramètre <b>Fonction valeur</b> est réglé sur la valeur <i>Envoyer valeur 8 bit</i> . Le paramètre <b>Valeur 8 bit</b> définit la valeur (0..255) envoyée au bus lors d'un appui bref sur la touche. L'objet <Touche x – Envoyer, valeur> est visible. Il est possible de définir une autre fonction en appuyant longuement sur la touche (paramètre <b>Appui long sur la touche</b> ).
<i>Forçage de priorité</i>	La touche a pour fonction primaire forçage de priorité. Le paramètre <b>Fonction forçage de priorité</b> permet de définir le comportement en cas d'appui bref sur la touche. L'objet <Touche x – Forçage de priorité> est visible. Il est possible de définir une autre fonction en appuyant longuement sur la touche (paramètre <b>Appui long sur la touche</b> ).
<i>Module séquence</i>	La touche a pour fonction primaire module séquence. Le paramètre <b>Module séquence</b> permet de définir le comportement en cas d'actionnement de la touche.
Paramètre	<b>Fonction commutation</b> détermine l'ordre déclenché par la fonction primaire lors d'un appui bref sur la touche.

<b>Fonction commutation</b>	<p><b>Philosophie de commande touche x = Commande à 2 touches</b>  <i>Appuyer: ENCL</i>  <i>Appuyer: DECL</i></p> <p><b>Philosophie de commande touche x = Commande à 1 touche</b>  <i>Appuyer: INV</i>  <i>Appuyer: ENCL</i>  <i>Appuyer: DECL</i>  <i>Appuyer: ENCL / relâcher: DECL</i>  <i>Appuyer: DECL / relâcher: ENCL</i></p>
<i>Appuyer: INV</i>	En appuyant sur la touche, l'état de l'objet <Touche x – ENCL/DECL, commutation> est inversé et transmis.
<i>Appuyer: ENCL</i>	En appuyant sur la touche, un télégramme ENCL est envoyé à l'objet <Touche x – ENCL/DECL, commutation>.
<i>Appuyer: DECL</i>	En appuyant sur la touche, un télégramme DECL est envoyé à l'objet <Touche x – ENCL/DECL, commutation>.
<i>Appuyer: ENCL / relâcher: DECL</i>	En appuyant sur la touche, un télégramme ENCL est envoyé à l'objet <Touche x – ENCL/DECL, commutation>. En la relâchant, un télégramme DECL est envoyé.
<i>Appuyer: DECL / relâcher: ENCL</i>	En appuyant sur la touche, un télégramme DECL est envoyé à l'objet <Touche x – ENCL/DECL, commutation>. En la relâchant, un télégramme ENCL est envoyé.

Paramètre **Fonction variation de luminosité** détermine les ordres déclenchés par la touche dont la fonction primaire est variation de luminosité.

<b>Fonction variation de luminosité</b>	<p><b>Philosophie de commande touche x = Commande à 2 touches</b>  <i>ENCL/plus clair (bref/long)</i>  <i>DECL/plus sombre (bref/long)</i>  <i>INV/plus clair (bref/long)</i>  <i>INV/plus sombre (bref/long)</i></p> <p><b>Philosophie de commande touche x = Commande à 1 touche</b>  <b>Com. à 1 touche (bref/long: INV/variation INV)</b>  <i>ENCL/plus clair (bref/long)</i>  <i>DECL/plus sombre (bref/long)</i></p>
<i>Com. à 1 touche (bref/long: INV/variation INV)</i>	<p>En appuyant brièvement sur la touche, l'état de l'objet &lt;Touche x – ENCL/DECL, variation&gt; est inversé et transmis.</p> <p>En appuyant longuement sur la touche, la variation de luminosité a lieu vers le haut ou vers le bas (plus clair/plus sombre) (objet &lt;Touche x – plus clair/sombre, variation&gt;).</p> <p>La direction pour la variation de luminosité est déterminée en inversant la direction de la valeur de l'objet.</p>
<i>ENCL/plus clair (bref/long)</i>	En appuyant brièvement sur la touche, un télégramme ENCL est envoyé à l'objet <Touche x – ENCL/DECL, variation>. En appuyant longuement sur la touche, la variation de luminosité a lieu vers le haut (plus clair) (objet <Touche x – plus clair/sombre, variation>). En relâchant la touche, l'action de variation de luminosité est arrêtée.
<i>DECL/plus sombre (bref/long)</i>	<p>En appuyant brièvement sur la touche, un télégramme DECL est envoyé à l'objet &lt;Touche x – ENCL/DECL, variation&gt;.</p> <p>En appuyant longuement sur la touche, la variation de luminosité a lieu vers le bas (plus sombre) (objet &lt;Touche x – plus clair/sombre, variation&gt;). En relâchant la touche, l'action de variation de luminosité est arrêtée.</p>
<i>INV/plus clair (bref/long)</i>	En appuyant brièvement sur la touche, l'état de l'objet <Touche x – ENCL/DECL, variation> est inversé et transmis. En appuyant longuement sur la touche, la variation de luminosité a lieu vers le haut (plus clair) (objet <Touche x – plus clair/sombre, variation>). En relâchant la touche, l'action de variation de luminosité est arrêtée.



*INV/plus sombre (bref/long)* En appuyant brièvement sur la touche, l'état de l'objet <Touche x – ENCL/DECL, variation> est inversé et transmis. En appuyant longuement sur la touche, la variation de luminosité a lieu vers le bas (plus sombre) (objet <Touche x – plus clair/sombre, variation>). En relâchant la touche, l'action de variation de luminosité est arrêtée.

Paramètre **Fonction store** détermine les ordres déclenchés par la touche dont la fonction primaire est store.

#### Fonction store

**Philosophie de commande touche x = Commande à 2 touches**

***MONT (bref: pas-à-pas/stop, long: marche)***

*DESC (bref: pas-à-pas/stop, long: marche)*

*MONT (bref: marche, long: marche/stop)*

*DESC (bref: marche, long: marche/stop)*

**Philosophie de commande touche x = Commande à 1 touche**

***MONT & DESC (bref: marche, long: marche/stop)***

*MONT (bref: marche, long: marche/stop)*

*DESC (bref: marche, long: marche/stop)*

*MONT (bref: pas-à-pas/stop, long: marche)*

*DESC (bref: pas-à-pas/stop, long: marche)*

*MONT & DESC (bref: marche, long: marche/stop)*

En appuyant brièvement sur la touche, le store se déplace (objet <Touche x – MONT/DESC, store>). Si la touche est encore une fois actionnée pendant un court instant, le store est arrêté. En appuyant longuement sur la touche, le store se déplace (objet <Touche x – MONT/DESC, store>). En relâchant la touche, le store est arrêté (objet <Touche x – Pas-à-pas/stop, store>). La direction pour le déplacement est déterminée en inversant la direction du dernier actionnement de la touche.

*MONT (bref: marche, long: marche/stop)*

En appuyant brièvement sur la touche, le store monte (objet <Touche x – MONT/DESC, store>). Si la touche est encore une fois actionnée pendant un court instant, le store est arrêté. En appuyant longuement sur la touche, le store monte (objet <Touche x – MONT/DESC, store>). En relâchant la touche, le store est arrêté (objet <Touche x – Pas-à-pas/stop, store>).

*DESC (bref: marche, long: marche/stop)*

En appuyant brièvement sur la touche, le store descend (objet <Touche x – MONT/DESC, store>). Si la touche est encore une fois actionnée pendant un court instant, le store est arrêté. En appuyant longuement sur la touche, le store descend (objet <Touche x – MONT/DESC, store>). En relâchant la touche, le store est arrêté (objet <Touche x – Pas-à-pas/stop, store>).

*MONT (bref: pas-à-pas/stop, long: marche)*

En appuyant brièvement sur la touche, l'angle des lames est réglé vers le haut (objet <Touche x – pas-à-pas/stop, store>) ou le store est arrêté s'il était en mouvement auparavant. En appuyant longuement sur la touche, le store monte (objet <Touche x – MONT/DESC, store>)

*DESC (bref: pas-à-pas/stop, long: marche)*

En appuyant brièvement sur la touche, l'angle des lames est réglé vers le bas (objet <Touche x – pas-à-pas/stop, store>) ou le store est arrêté s'il était en mouvement auparavant. En appuyant longuement sur la touche correspondante, le store descend (objet <Touche x – MONT/DESC, store>).

## Paramètres pousoir

Paramètre **Fonctions avancées store** n'est visible que lorsque **Philosophie de commande touche x** = *Commande à 2 touches* est réglé. Il ne pourra être modifié que lorsque **Fonction store gauche** est configuré sur *MONT (bref: pas-à-pas/stop, long: marche)* ou *DESC (bref: pas-à-pas/stop, long: marche)* est configuré.

<b>Fonctions avancées store</b>	<b><i>Pas actif</i></b> <i>Marche ombrage (double clic: long/bref)</i>
<i>Pas actif</i>	La fonction avancée n'est pas activée.
<i>Marche ombrage (double clic: long/bref)</i>	En appuyant longuement sur la touche (>0,5 sec) puis en appuyant brièvement une deuxième fois dans un délai d'une seconde, l'objet <Touche x, double clic – MONT/DESC, marche ombrage> envoie un télégramme MONT/DESC.

Paramètre **Fonction scène** détermine les ordres déclenchés par la touche dont la fonction primaire est scène. (Explications des scènes → [chapitre 3.5](#))

<b>Fonction scène</b>	<b>Fonction scène = Enregistrement décentralisée (dans l'actionneur)</b> <b><i>Appeler la scène</i></b> <i>Appeler / enregistrer la scène</i>
<i>Appeler la scène</i>	<b>Fonction scène = Enregistrement locale (dans le pousoir)</b> <b><i>Appeler / enregistrer la scène 1</i></b> <i>Appeler / enregistrer la scène 2</i> ... <i>Appeler / enregistrer la scène 8</i>
<i>Appeler / enregistrer la scène</i>	En appuyant brièvement sur la touche, un simple appel de la scène est généré (objet <Touche x – Appeler, scène>). Un appui long sur la touche n'a aucune fonction. <b>Note:</b> Tous les actionneurs ne prennent pas en charge le nombre maximal de 64 scènes.
<i>Appeler / enregistrer la scène x</i>	En appuyant brièvement sur la touche, un simple appel de la scène est généré (objet <Touche x – Appeler/enregistrer, scène>). En appuyant longuement sur la touche, un télégramme d'enregistrement est envoyé au bus et les actionneurs impliqués enregistrent la valeur actuelle. La LED clignote au bout de 3 secondes, trois secondes après la LED est allumée en permanence; la scène est enregistrée. <b>Note:</b> Tous les actionneurs ne prennent pas en charge le nombre maximal de 64 scènes.
	En appuyant brièvement sur la touche, les valeurs des scènes enregistrées dans le pousoir sont envoyées à tous les actionneurs assignés. Si la fonction d'enregistrement est utilisée sur la page des paramètres "Module scène" (→ <a href="#">chapitre 2.5.1</a> ), les scènes peuvent aussi être enregistrées.

Paramètre **Numéro de la scène** détermine les numéros des scènes correspondantes sur l'actionneur.

<b>Numéro de la scène</b>	1..64
---------------------------	-------

Paramètre **Fonction forçage de priorité** détermine le comportement en cas d'appui bref sur la touche.

Fonction forçage de priorité	<b>Enclenchement forcé (11)</b> <i>Enclenchement forcé (11)</i>		
<i>Enclenchement forcé (11)</i>	1	1	En appuyant brièvement sur la touche, un télégramme de forçage de bit 0 = 1 et bit 1 = 1 est envoyé à l'objet <Touche x – Forçage de priorité>.
<i>Déclenchement forcé (10)</i>	1	0	En appuyant brièvement sur la touche, un télégramme de forçage de bit 0 = 0 et bit 1 = 1 est envoyé à l'objet <Touche x – Forçage de priorité>.
<i>Annuler forçage de priorité (00)</i>	0	0	En appuyant brièvement sur la touche, le forçage de priorité est désactivé et envoyé à bit 0 = 0 et bit 1 = 0. Le mode normal est de nouveau autorisé pour la commande.
		bit 0	État forçage: Polarité: 1 = ENCL/DESC; 0 = DECL/MONT
		bit 1	Forçage de priorité: Polarité: 1 = actif; 0 = inactif

Paramètre **Fonction module séquence** détermine le comportement en cas d'appui sur la touche.

Fonction module séquence	<b>Démarrer</b> <i>Démarrer (bref) / Stopper (appui long)</i>		
<i>Démarrer</i>			En appuyant sur la touche, la séquence définie sur la page des paramètres "Module séquence" (→ <a href="#">chapitre 2.4.1</a> ) démarre. Étant donné que la séquence ne peut pas être arrêté en appuyant sur une touche, il convient de veiller à ce que le paramètre <b>Redémarrer le module séquence après le dernier point de commutation?</b> soit réglé sur <i>Non</i> .
<i>Démarrer (bref) / Stopper (appui long)</i>			En appuyant brièvement sur la touche, la séquence définie sur la page des paramètres "Module séquence" (→ <a href="#">chapitre 2.4.1</a> ) démarre. Pour arrêter la séquence, appuyer longuement sur la touche.

Paramètre **Fonction LED** détermine à quel moment la LED des touches correspondantes doit s'allumer.

Fonction LED	<b>Pas actif (toujours déclenché)</b> <i>Éclairage d'orientation (toujours enclenché)</i> <i>État touche (signal interne)</i> <i>État objet LED de signalisation (signal externe)</i> <i>RGB obj. LED de signalisation (signal externe)</i> <i>Appuyer: ENCL / relâcher: DECL (feed-back)</i>		
<i>Pas actif (toujours déclenché)</i>			La LED est toujours déclenché.
<i>Éclairage d'orientation (toujours enclenché)</i>			La LED est toujours enclenché.
<i>État touche (signal interne)</i>			Les paramètres <b>Couleur LED</b> et <b>Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation</b> sont visibles. La LED est reliée à l'intérieur de l'appareil au 1er objet du poussoir (adresse de groupe) de <Touche x – ENCL/DECL, ...>. Les paramètres <b>Mode d'indication LED</b> , <b>Couleur LED</b> et <b>Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation</b> sont visibles. <b>Note:</b> Cette fonction n'est utile qu'en combinaison avec la fonction commutation ou variation de luminosité.
<i>État objet LED de signalisation (signal externe)</i>			Lorsqu'un télégramme ENCL est envoyé à l'objet <Touche x, LED de signalisation – Indication sur LED>, la LED s'allume. Lorsqu'un télégramme DECL est envoyé à l'objet <Touche x, LED de signalisation – Indication sur LED>, la LED s'éteint. Les paramètres <b>Mode d'indication LED</b> et <b>Couleur LED</b> sont visibles. Le paramètre <b>Fonction LED remplaçable avec l'objet LED de signalisation</b> est défini sur <i>Non</i> .

## Paramètres poussoir

<i>RGB obj. LED de signalisation (signal externe)</i>	Lorsqu'un télégramme RGB est envoyé à l'objet <Touche x, LED de signalisation – Indication sur LED RGB>, la LED est allumée de la couleur correspondante. Le télégramme RGB doit contenir les proportions des valeurs pour les couleurs rouge, vert et bleu. Pour éteindre la LED, la valeur 0 doit être envoyée aux 3 valeurs de couleur.  Le paramètre <b>Mode d'indication LED</b> est visible. Le paramètre <b>Fonction LED remplaçable avec l'objet LED de signalisation</b> est défini sur <i>Non</i> .
<i>Appuyer: ENCL / relâcher: DECL (feed-back)</i>	En appuyant sur la touche, la LED s'allume. En la relâchant, la LED s'éteint.  Les paramètres <b>Couleur LED</b> et <b>Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation</b> sont visibles.

Paramètre **Mode d'indication LED** détermine de quelle façon la LED doit être allumée.

<b>Mode d'indication LED</b>	<b>Fonction LED = État touche (signal interne)</b> <b>Fonction LED = État objet LED de signalisation (signal externe)</b> <i>État normal</i> <i>État inverse</i> <i>État normal clignotant</i> <i>État inverse clignotant</i> <i>État normal clignotant soft</i> <i>État inverse clignotant soft</i> <b>Fonction LED = RGB obj. LED de signalisation (signal externe)</b> <i>État normal</i> <i>État normal clignotant</i> <i>État normal clignotant soft</i>
<i>État normal</i>	La LED s'allume lorsqu'il y a un télégramme ENCL sur l'objet correspondant.
<i>État inverse</i>	La LED s'allume lorsqu'il y a un télégramme DECL sur l'objet correspondant.
<i>État normal clignotant</i>	La LED clignote lorsqu'il y a un télégramme ENCL sur l'objet correspondant.
<i>État inverse clignotant</i>	La LED clignote lorsqu'il y a un télégramme DECL sur l'objet correspondant.
<i>État normal clignotant soft</i>	La LED clignote soft (→ <a href="#">chapitre 3.3</a> ), lorsqu'il y a un télégramme ENCL sur l'objet correspondant.
<i>État inverse clignotant soft</i>	La LED clignote soft (→ <a href="#">chapitre 3.3</a> ), lorsqu'il y a un télégramme arrêt sur l'objet correspondant.

Paramètre **Couleur LED** détermine de quelle couleur la LED s'allume.

<b>Couleur LED</b>	<i>Rouge / Vert / <b>Bleu</b> / Blanc / Jaune / Violet</i> <i>Couleur utilisateur 1–4</i>
<i>Rouge / Vert / Bleu / Blanc / Jaune / Violet</i>	La LED s'allume de la couleur choisie.
<i>Couleur utilisateur 1–4</i>	La LED s'allume de la couleur mélangée sur la page des paramètres "Couleurs LED" (→ <a href="#">chapitre 2.3.5</a> ).

Paramètre	<b>Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation</b> détermine si une prise de contrôle sur la LED est possible.
	<p><b>Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation</b>      <i>Non</i> <i>Oui</i></p> <p><i>Non</i>      Une prise de contrôle de la LED n'est pas possible.</p> <p><i>Oui</i>      La prise de contrôle sur la LED est effectuée dès qu'il y a un télégramme correspondant sur l'objet &lt;Touche x, LED de signalisation – Remplacem./indication sur LED&gt;.</p> <p>Les paramètres <b>Mode d'indication LED de signalisation</b> et <b>Couleur LED de signalisation</b> sont visibles.</p>
Paramètre	<b>Mode d'indication LED de signalisation</b> détermine de quelle manière la prise de contrôle sur la LED doit avoir lieu.
	<p><b>Mode d'indication LED de signalisation</b>      <i>État normal</i> <i>État inverse</i> <b><i>État normal clignotant</i></b> <i>État inverse clignotant</i> <i>État normal clignotant soft</i> <i>État inverse clignotant soft</i></p> <p><i>État normal</i>      La LED s'allume et prend le contrôle sur la fonction normale de la LED lorsqu'il y a un télégramme ENCL sur l'objet &lt;Touche x, LED de signalisation – Remplacem./indication sur LED&gt;.</p> <p><i>État inverse</i>      La LED s'allume et prend le contrôle sur la fonction normale de la LED lorsqu'il y a un télégramme DECL sur l'objet &lt;Touche x, LED de signalisation – Remplacem./indication sur LED&gt;.</p> <p><i>État normal clignotant</i>      La LED clignote et prend le contrôle sur la fonction normale de la LED lorsqu'il y a un télégramme ENCL sur l'objet &lt;Touche x, LED de signalisation – Remplacem./indication sur LED&gt;.</p> <p><i>État inverse clignotant</i>      La LED clignote et prend le contrôle sur la fonction normale de la LED lorsqu'il y a un télégramme DECL sur l'objet &lt;Touche x, LED de signalisation – Remplacem./indication sur LED&gt;.</p> <p><i>État normal clignotant soft</i>      La LED clignote soft (→ <a href="#">chapitre 3.3</a>) et prend le contrôle sur la fonction normale de la LED lorsqu'il y a un télégramme ENCL sur l'objet &lt;Touche x, LED de signalisation – Remplacem./indication sur LED&gt;.</p> <p><i>État inverse clignotant soft</i>      La LED clignote soft (→ <a href="#">chapitre 3.3</a>) et prend le contrôle sur la fonction normale de la LED lorsqu'il y a un télégramme arrêt sur l'objet &lt;Touche x, LED de signalisation – Remplacem./indication sur LED&gt;.</p>
Paramètre	<b>Couleur LED de signalisation</b> détermine dans quelle couleur la prise de contrôle de la LED doit avoir lieu.
	<p><b>Couleur LED de signalisation</b>      <i>Rouge / Vert / Bleu / Blanc / Jaune / Violet</i> <i>Couleur utilisateur 1–4</i></p> <p><i>Rouge / Vert / Bleu / Blanc / Jaune / Violet</i>      La LED s'allume de la couleur choisie.</p> <p><i>Couleur utilisateur 1–4</i>      La LED s'allume de la couleur mélangée sur la page des paramètres "Couleurs LED" (→ <a href="#">chapitre 2.3.5</a>).</p>

## Paramètres poussoir

Paramètre **Appui long sur la touche gauche** ou **Appui long sur la touche droite** détermine si une fonction supplémentaire est exécutée en appuyant longuement sur la touche.

**Appui long sur la touche gauche**

**Appui long sur la touche droite** *Pas actif*

*Actif*

*Pas actif*

Un appui long sur la touche n'a aucun effet.

*Actif*

En appuyant longuement sur la touche, un ordre supplémentaire est envoyé à un objet supplémentaire.

L'objet <Touche x (appui long sur la touche)> est visible.

Les paramètres **Temps pour appui long sur la touche** et **Fonction appui long sur la touche** sont visibles.

Paramètre **Temps pour appui long sur la touche** détermine combien de temps la touche doit être maintenue appuyée pour déclencher l'ordre défini avec le paramètre **Fonction appui long sur la touche**.

**Temps pour appui long sur la touche** *0,5 sec. / 1 sec. / 2 sec. .. 10 sec.*

Paramètre **Fonction appui long sur la touche** détermine l'ordre supplémentaire déclenché en appuyant longuement sur la touche.

**Fonction appui long sur la touche** *Commutation*

*Valeur de variation en %*

*Store MONT/DESC*

*Valeur*

*Scène*

*Commutation*

En appuyant longuement sur la touche, le télégramme défini avec le paramètre **Fonction commutation** est envoyé à l'objet <Touche x (appui long sur la touche) – ENCL/DECL, commutation>.

*Valeur de variation en %*

En appuyant longuement sur la touche, la valeur définie avec le paramètre **Fonction valeur de variation** est envoyée à l'objet <Touche x (appui long sur la touche) – Valeur, variation de luminosité>.

*Store MONT/DESC*

En appuyant longuement sur la touche, le télégramme défini avec le paramètre **Fonction store** est envoyé à l'objet <Touche x (appui long sur la touche) – MONT/DESC, store>.

*Valeur*

En appuyant longuement sur la touche, la valeur définie (0..255) avec le paramètre **Valeur 8 bit** est envoyée à l'objet <Touche x (appui long sur la touche) – Envoyer, valeur>.

*Scène*

En appuyant longuement sur la touche, la scène enregistrée dans l'actionneur (1..64) est appelée avec le paramètre **Numéro de la scène** (objet <Touche x (appui long sur la touche) – Appeler, scène>)

### 2.3.4 Page des paramètres "Luminosité et vitesse de clignotement LED"

Paramètre	<p><b>Couleur design</b> s'adapte à la luminosité des LED, en fonction de la couleur du set de recouvrement STANDARDdue.</p> <p><b>Couleur design,</b></p>	<p><i>blanc (LED plus sombre)</i> <i>noir (LED plus clair)</i></p>
Paramètre	<p><b>Luminosité des LED en mode normal</b> détermine la luminosité des LED en mode normal. La puissance lumineuse est indiquée en pourcentage de la puissance lumineuse maximale possible des LED.</p> <p><b>Luminosité des LED en mode normal</b></p>	<p>0..100 (<b>100</b>)</p>
Paramètre	<p><b>Fonction réduction nocturne LED</b> détermine si la luminosité/le rétro-éclairage des LED doit être réduite durant la nuit.</p> <p><b>Fonction réduction nocturne LED</b></p> <p><i>Pas actif</i></p> <p><i>ENCL = réduction nocturne active / DECL = inactive</i> <i>ENCL = inactive / DECL = réduction nocturne active</i></p> <p><i>Pas actif</i></p> <p><i>ENCL = réduction nocturne active / DECL = inactive</i></p> <p><i>ENCL = inactive / DECL = réduction nocturne active</i></p>	<p><b>Pas actif</b></p> <p><i>ENCL = réduction nocturne active / DECL = inactive</i> <i>ENCL = inactive / DECL = réduction nocturne active</i></p> <p>Les LED sont toujours allumées avec une valeur de luminosité indiquée en mode normal.</p> <p><b>Note:</b> <i>Pas actif</i> n'est pas égal à «...ne sont pas allumées». Seul l'objet 25 &lt;Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité&gt; n'est pas affiché et la fonction réduction nocturne n'est donc pas disponible.</p> <p>Si un télégramme ENCL est envoyé à l'objet 25 &lt;Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité&gt;, les LED ne sont allumées qu'avec la luminosité définie avec le paramètre <b>Luminosité de la LED en réduction noct.</b></p> <p>Si un télégramme DECL est envoyé à l'objet 25 &lt;Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité&gt;, les LED reprennent la valeur de luminosité de luminosité des LED en mode normal.</p> <p>L'objet 25 &lt;Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité&gt; est visible.</p> <p>Le paramètre <b>Luminosité de la LED en réduction noct.</b> est visible.</p> <p>Si un télégramme DECL est envoyé à l'objet 25 &lt;Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité&gt;, les LED ne sont allumées qu'avec la luminosité définie avec le paramètre <b>Luminosité de la LED en réduction noct.</b></p> <p>Si un télégramme ENCL est envoyé à l'objet 25 &lt;Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité&gt;, les LED reprennent la valeur de luminosité de luminosité des LED en mode normal.</p> <p>L'objet 25 &lt;Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité&gt; est visible.</p> <p>Le paramètre <b>Luminosité de la LED en réduction noct.</b> est visible.</p>
Paramètre	<p><b>Luminosité de la LED en réduction noct.</b> détermine la luminosité des LED en mode de nuit activé par l'objet 25 &lt;Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité&gt;. La puissance lumineuse est indiquée en pourcentage de la puissance lumineuse maximale possible des LED.</p> <p><b>Luminosité de la LED en réduction noct.</b></p>	<p>0..100 (<b>50</b>)</p>
Paramètre	<p><b>Vitesse de clignotement LED</b> détermine à quelle cadence les LED clignent.</p> <p><b>Vitesse de clignotement LED</b></p>	<p><i>très rapidement (0,5 sec.)</i> <i>rapidement (1 sec.)</i> <i>lentement (2 sec.)</i> <i>très lentement (4 sec.)</i></p>

### 2.3.5 Page des paramètres "Couleurs LED"

Sur la page des paramètres "Couleurs LED", il est possible de «mélanger» de manière additive quatre couleurs spécifiques à l'utilisateur (Couleur utilisateur 1-4) assorties à l'environnement.

Paramètre **Rouge (R)**, **Vert (G)** et **Bleu (B)** déterminent la proportion numérique des couleurs rouge, vert et bleu pour la couleur utilisateur. Plus d'informations concernant la synthèse additive → [chapitre 3.6](#).

**Rouge (R)**

**Vert (G)**

**Bleu (B)** 0..255

Les couleurs suivantes sont prédéfinies dans l'ETS:

Couleur	Valeur RGB		
	Rouge:	Vert:	Bleu:
<i>rouge</i>	102	000	000
<i>vert</i>	000	098	008
<i>bleu</i>	000	000	255
<i>blanc</i>	105	128	110
<i>jaune</i>	128	110	000
<i>violet</i>	089	000	255

Les réglages suivants, adaptés à STANDARDdue, sont recommandés pour une couleur de LED blanc. Celle-ci doit être définie manuellement comme *Couleur utilisateur x*.

STANDARDdue	Valeur RGB		
	Rouge:	Vert:	Bleu:
noir (.60)	090	128	140
blanc (.61)	124	131	074

De plus, les définitions suivantes produisent un bel effet de couleur:

Couleur	Valeur RGB		
	Rouge:	Vert:	Bleu:
orange	204	038	000
rose vif	191	000	077
blanc chaud	124	131	074
blanc froid	090	128	140

Paramètre **Utiliser le correcteur de couleur** permet d'égaliser les différences de couleurs des LED entre deux pousoirs.

**Utiliser le correcteur de couleur** *Non*

*Oui*

*Non*

Le correcteur de couleur n'est pas utilisé.

*Oui*

Le correcteur de couleur est utilisé pour toutes les LED.

Les paramètres **Rouge (R)**, **Vert (G)** et **Bleu (B)** pour le correcteur en pourcentage (-100..30) sont visibles.



**Note:** Avec ces paramètres, aucune couleur ne peut être définie. Ils doivent être utilisés uniquement pour la correction éventuellement nécessaire en cas de vieillissement différentiel des LED ou en cas de légère différence de tons des LED provenant de différents lots de fabrication.



### 2.3.6 Page des paramètres "Verrouillage général"

L'objet 24 <Toutes les touches participantes – Verrouiller touches> permet de verrouiller toutes ou certaines touches (page des paramètres "Verrouillage des touches" → [chapitre 2.3.7](#)). En verrouillant une touche, il n'est plus possible d'émettre de signal depuis cette touche jusqu'à ce qu'elle soit déverrouillée. Une touche verrouillée peut être signalisée au moyen d'une LED.

Paramètre **Fonction verrouillage des touches** détermine la polarité de l'objet de verrouillage 24 <Toutes les touches participantes – Verrouiller touches>.

#### Fonction verrouillage des touches

#### *Pas actif*

*ENCL = verrouillage / DECL = en cours de fonct.*

*ENCL = en cours de fonct. / DECL = verrouillage*

#### *Pas actif*

Les touches ne peuvent pas être verrouillées.

*ENCL = verrouillage /*

*DECL = en cours de fonct.*

Lorsqu'un télégramme ENCL est envoyé à l'objet 24, les touches sont verrouillées quelle que soit la configuration sur la page des paramètres "Verrouillage des touches".

Lorsqu'un télégramme DECL est envoyé à l'objet 24, ces touches sont déverrouillées.

L'objet 24 <Toutes les touches participantes – Verrouiller touches> est visible.

*ENCL = en cours de fonct. /*

*DECL = verrouillage*

Lorsqu'un télégramme DECL est envoyé à l'objet 24, les touches sont verrouillées quelle que soit la configuration sur la page des paramètres "Verrouillage des touches".

Lorsqu'un télégramme ENCL est envoyé à l'objet 24, ces touches sont déverrouillées.

L'objet 24 <Toutes les touches participantes – Verrouiller touches> est visible.

Paramètre **Comportant en cas d'événement verrouillage** détermine si et quels télégrammes sont envoyés avant que les touches soient verrouillées.

#### Comportant en cas d'événement verrouillage

#### *Conserver l'état et verrouiller*

*ENCL/DESC puis verrouillage*

*DECL/MONT puis verrouiller*

*Conserver l'état et verrouiller*

Seule la touche est verrouillée. L'état de l'actionneur n'est pas modifié.

*ENCL/DESC puis verrouillage*

En verrouillant la touche, un télégramme ENCL (1 / DPT 1.001) est envoyé à l'adresse de groupe correspondante et la touche est verrouillée.

*DECL/MONT puis verrouiller*

En verrouillant la touche, un télégramme DECL (0 / DPT 1.001) est envoyé à l'adresse de groupe correspondante et la touche est verrouillée.



**Note:** Le télégramme lors du verrouillage est toujours envoyé par l'adresse de groupe de l'objet de la touche ayant le numéro le plus petit. Le télégramme n'est envoyé que par les objets 1 bit. Si l'objet a un autre type de données, aucun télégramme n'est envoyé.

## Paramètres poussoir

Paramètre **Mode d'indication LED quand verrouillé** détermine si et de quelle manière les LED réagissent lorsque le poussoir a été verrouillé par l'objet 24 <Toutes les touches participantes – Verrouiller touches>.

<b>Mode d'indication LED quand verrouillé</b>	<i>Pas actif (pas de remplacement)</i> <i>ENCL (enclenché quand verrouillé)</i> <i>DECL (déclenché quand verrouillé)</i> <b>Séquence (3xclignot. / 3xpause quand verrouillé)</b> <i>Clignotement (clignotement quand verrouillé)</i> <i>Clignotement soft (clignot. soft quand verrouillé)</i>
<i>Pas actif (pas de remplacement)</i>	Verrouiller la touche n'a aucune répercussion sur l'état des LED. Si disponible et paramétrée, la LED affichera sa «fonction» normale.
<i>ENCL (enclenche quand verrouillé)</i>	En verrouillant la touche, la LED est allumée en permanence.
<i>DECL (déclenché quand verrouillé)</i>	En verrouillant la touche, la LED est déclenché.
<i>Séquence (3xclignot. / 3xpause quand verrouillé)</i>	En verrouillant la touche, la LED clignote avec une séquence de verrouillage spéciale.
<i>Clignotement (clignotement quand verrouillé)</i>	En verrouillant la touche, la LED clignote continuellement.
<i>Clignotement soft (clignot. soft quand verrouillé)</i>	En verrouillant la touche, la LED clignote soft continuellement (→ <a href="#">chapitre 3.3</a> ).

La vitesse de clignotement est déterminée par le paramètre général **Vitesse de clignotement LED** sur la page des paramètres "Luminosité et vitesse de clignotement LED" (→ [chapitre 2.3.4](#)).

Paramètre **Couleur LED** détermine de quelle couleur la LED s'allume.

<b>Couleur LED</b>	<b>Rouge / Vert / Bleu / Blanc / Jaune / Violet</b> <i>Couleur utilisateur 1–4</i>
<i>Rouge / Vert / Bleu / Blanc / Jaune / Violet</i>	La LED s'allume de la couleur choisie.
<i>Couleur utilisateur 1–4</i>	La LED s'allume de la couleur mélangée sur la page des paramètres "Couleurs LED" (→ <a href="#">chapitre 2.3.5</a> ).

### 2.3.7 Page des paramètres "Verrouillage des touches"

Sur la page des paramètres "Verrouillage des touches", il est possible d'exclure certaines touches de la fonction de verrouillage définie sur la page des paramètres "Verrouillage général" (→ [chapitre 2.3.6](#)).



**Note:** Le paramètre suivant est disponible individuellement pour chacune des touches. Pour des raisons de simplicité, le paramétrage est uniquement décrit au niveau d'un paramètre.

Paramètre **Touche x** détermine si la touche peut ou non être verrouillée par l'objet 24 <Toutes les touches participantes – Verrouiller touches>.

<b>Touche x</b>	<b>Oui</b> <i>Non</i>
-----------------	--------------------------

## 2.4 Paramètres module séquence

### 2.4.1 Page des paramètres "Module séquence"

Paramètre **Module séquence** permet de définir une séquence (→ [chapitre 3.4](#)) avec des points de commutation paramétrables jusqu'à 8.

<b>Module séquence</b>	<i><b>Pas actif</b></i> <i>Actif</i>
<i>Pas actif</i>	Aucune séquence n'est définie. Tous les paramètres suivants ont été masqués.
<i>Actif</i>	La séquence peut être définie avec jusqu'à 8 points de commutation paramétrables. L'objet 87 <Module séquence – Appeler la séquence> est visible. L'objet 88 <Module séquence – État> est visible.

Paramètre **Point de commutation x** détermine si le point de commutation est balayé dans la séquence.

<b>Point de commutation x</b>	<i><b>Pas actif</b></i> <i>Actif</i>
<i>Pas actif</i>	Le point de commutation n'est pas actif.
<i>Actif</i>	Le point de commutation est actif et «balayé». L'ordre à exécuter est défini sur la page des paramètres "Point de commutation x" (→ <a href="#">chapitre 2.4.2</a> ) avec le paramètre Fonction point de commutation x. L'objet <Point de commutation x – ENCL/DECL, commutation> est visible.

Paramètre **Redémarrer le module séquence après le dernier point de commutation?** détermine si la séquence doit redémarrer au début après le traitement du dernier point de commutation.

<b>Redémarrer le module séquence après le dernier point de commutation?</b>	<i><b>Non</b></i> <i>Oui</i>
<i>Non</i>	La séquence peut être arrêtée en appuyant longuement sur la touche, par la réception d'un télégramme arrêt par l'objet 87 <Module séquence – Appeler la séquence>. Si elle n'est pas arrêtée manuellement, cela se produit après le dernier point de commutation.
<i>Oui</i>	La séquence redémarre au début. Elle ne sera arrêtée qu'en appuyant sur la touche (si la touche a été paramétrée de manière correspondante) ou dès la Réception d'un télégramme arrêt par l'objet 87 <Module séquence – Appeler la séquence>.

### 2.4.2 Page des paramètres "Point de commutation x"

Paramètre **Écart temporel par rapport au point de démarrage** et **Écart temporel par rapport au point de commutation actif précédent** indiquent l'écart temporel par rapport au point de démarrage ou au point de commutation précédent en secondes.

<b>Écart temporel par rapport au point de démarrage</b>	
<b>Écart temporel par rapport au point de commutation actif précédent</b>	0..3600 (0)

## Paramètres module séquence

Paramètre **Fonction point de commutation x** détermine la fonction à exécuter au point de commutation concerné.

**Fonction point de commutation x**

**Commutation**  
*Valeur de variation en %*  
*Store MONT/DESC*  
*Valeur*  
*Scène*

*Commutation*

Le télégramme défini avec le paramètre **Fonction commutation** est envoyé à l'objet <Point de commutation x – ENCL/DECL, commutation>.

*Valeur de variation en %*

La valeur définie avec le paramètre **Fonction valeur de variation** est envoyée à l'objet <Point de commutation x – Valeur, variation de luminosité>.

*Store MONT/DESC*

Le télégramme défini avec le paramètre **Fonction store** est envoyé à l'objet <Point de commutation x – MONT/DESC, store>.

*Valeur*

La valeur définie (0..255) avec le paramètre **Valeur 8 bit** est envoyée à l'objet <Point de commutation x – Envoyer, valeur>.

*Scène*

La scène enregistrée dans l'actionneur (1..64) avec le paramètre **Numéro de la scène** est appelée (objet <Point de commutation x – Appeler, scène>)

## 2.5 Paramètres module scène

### 2.5.1 Page des paramètres "Module scène"

Sur la page des paramètres "Module scène", le nombre d'adresses de groupes et le fonctionnement de la enregistrement de la scène sont définis en cas de sauvegarde locale de la scène.

Paramètre **Fonction scène** détermine la nature des scènes (→ [chapitre 3.5](#)).

<b>Fonction scène</b>	<i>Enregistrement décentralisée (dans l'actionneur)</i> <i>Enregistrement locale (dans le poussoir)</i>
<i>Enregistrement décentralisée (dans l'actionneur)</i>	Les valeurs des scènes sont enregistrées de manière décentralisée dans les actionneurs (scène 8 bits).
<i>Enregistrement locale (dans le poussoir)</i>	Les valeurs des scènes sont enregistrées de manière locale dans le poussoir KNX (scène habituelle).

Paramètre **Nombre de valeurs par scène** détermine le nombre de valeurs par scène. La valeur s'applique à toutes les scènes.

<b>Nombre de valeurs par scène</b>	<i>max. 10 valeurs/objets par scène</i> <i>max. 15 valeurs/objets par scène</i>
<i>max. 10 valeurs/objets par scène</i>	Pour chaque scène, il est possible d'appeler et d'enregistrer un maximum de 10 valeurs différentes.
<i>max. 15 valeurs/objets par scène</i>	Pour chaque scène, il est possible d'appeler et d'enregistrer un maximum de 15 valeurs différentes.

Paramètre **Mode scène pour l'utilisateur en cours de fonctionnement** détermine si et de quelle manière les scènes peuvent être enregistrées par l'utilisateur.

<b>Mode scène pour l'utilisateur en cours de fonctionnement</b>	<i>Appeler la scène seulement</i> <i>Appeler la scène et tout enregistrer</i> <i>Appeler la scène et enregistrer sélective</i>
<i>Appeler la scène seulement</i>	La scène peut être appelée depuis le poussoir mais pas enregistrée. L'enregistrement des scènes a lieu uniquement via ETS.
<i>Appeler la scène et tout enregistrer</i>	La scène peut être appelée depuis le poussoir et enregistrée. En appuyant longuement sur la touche, l'état actuel de toutes adresses de groupes attribuées à la scène est consulté et enregistré. Au bout de 3 secondes environ, la LED clignote rapidement, 4 secondes après elle est allumée en permanence; la scène est enregistrée. En appuyant longuement sur la touche (env. 12 secondes), la scène est supprimée.
<i>Appeler la scène et enregistrer sélective</i>	La scène peut être appelée depuis le poussoir et enregistrée. Seules les valeurs modifiées sont prises en compte dans la nouvelle scène. Les adresses de groupes qui n'ont pas été modifiées pendant l'enregistrement de la scène ne sont pas enregistrées. En appuyant longuement sur la touche, la LED se met à clignoter au bout de 3 secondes environ. En relâchant la touche, les consommateurs désirés peuvent être modifiés dans un délai de 4 minutes. En appuyant de nouveau longuement sur la touche, la LED est allumée en permanence au bout de 3 secondes env.; la scène est enregistrée. En appuyant brièvement sur la touche pendant la programmation, le mode de programmation est terminé sans enregistrer. En appuyant longuement sur la touche (env. 12 secondes), la scène est supprimée.



**Note:** La valeur de l'actionneur n'est pas enregistrée dans la scène si **Pré-réglage valeur de la scène x** est = *Verrouillé* (page des paramètres "Scène x [valeur 1...10/1...15]" → [chapitre 2.5.3](#)).

## Paramètres module scène

Paramètre **Retard d'envoi entre les télégrammes de la scène** détermine la durée des pauses entre les différents télégrammes d'une scène lors de son appel.

**Retard d'envoi entre les télégrammes de la scène**                      *25 ms / 50 ms / 75 ms / 100 ms*



**Note:** Plus les télégrammes se succèdent rapidement, plus la charge du bus est élevée.

Paramètre **Appeler la scène par l'objet** est défini sur *1 = appeler la scène*. Les scènes peuvent être appelées depuis des poussoirs supplémentaires par les objets correspondants dans ETS en envoyant un télégramme ENCL au numéro d'objet en question.

### 2.5.2 Page des paramètres "Type de données valeur de la scène 1..10/1..15"



**Note:** Il existe une page des paramètres pour paramétrer les types de données des valeurs par scène. Les deux pages des paramètres étant structurées de manière continue, vous trouverez ici une explication pour ces deux pages.

Paramètre **Type de données valeur de la scène x** détermine le type de données (DPT) de chaque point de sauvegarde.

**Type de données valeur de la scène x**                      *1 bit (commutation ENCL/DECL, MONT/DESC store)*  
*8 bit (valeur variation, valeur store)*

*1 bit (commutation ENCL/DECL, MONT/DESC store)*

Lors du déclenchement de la scène, un télégramme 1 bit est envoyé à l'adresse de groupe correspondante. De cette manière, l'état de l'objet <Valeur de la scène x – ENCL/DECL, MONT/DESC> est modifié en fonction de l'état enregistré dans la scène.

*8 bit (valeur variation, valeur store)*

Lors du déclenchement de la scène, un télégramme 8 bit est envoyé à l'adresse de groupe correspondante. De cette manière, la valeur de l'objet <Valeur de la scène x – Envoyer, valeur> est modifié en fonction de la valeur enregistrée dans la scène.

### 2.5.3 Page des paramètres "Scène x [valeur 1..10/1..15]"



**Note:** Il existe une page des paramètres pour paramétrer les pré-réglages des valeurs par scène. Toutes les pages des paramètres étant structurées de la même manière, vous trouverez ici une explication pour toutes ces pages.

Paramètre **Pré-réglage de la valeur de la scène x** détermine la valeur de la scène à envoyer. Pendant le fonctionnement, il est possible de enregistrer de nouvelles valeurs par le biais du poussoir.

**Pré-réglage de la valeur de la scène x**

**Type de données valeurs de la scène x = 1 bit (commutation ENCL/DECL, MONT/DESC store)**

**Verrouillé**

*Commutation ENCL, DESC store*  
*Commutation DECL, MONT store*

**Type de données valeurs de la scène x = 8 bit (valeur variation de luminosité, valeur store)**

**Verrouillé**

*0 % / 5 % / 10 % / 15 % .. 100 %*

**Verrouillé**

La valeur de la scène x ne participe pas à la scène x. Par conséquent, l'adresse de groupe correspondante n'est pas modifiée lors de l'appel de la scène x.

*Commutation ENCL, DESC store*

Lors du déclenchement de la scène, un télégramme 1 bit avec la valeur (1) est envoyé à l'adresse de groupe correspondante (DPT 1.001/1.008). De cette manière, la lumière s'enclenche ou le store se ferme.

*Commutation DECL, MONT store*

Lors du déclenchement de la scène, un télégramme 1 bit avec la valeur (0) est envoyé à l'adresse de groupe correspondante (DPT 1.001/1.008). De cette manière, la lumière se déclenche ou le store monte.

*0 % / 5 % / 10 % / 15 % .. 100 %*

Lors du déclenchement de la scène, un télégramme 8 bit avec la valeur configurée est envoyé à l'adresse de groupe correspondante (DPT 5.001). De cette manière, la lumière est enclenchée avec la luminosité souhaitée ou le store se met dans la position correspondante.

## 2.6 Paramètre "Mesure de la température ambiante"

Sur la page des paramètres "Mesure de la température ambiante" le capteur de température intégré au poussoir KNX peut être activé pour la mesure de la température ambiante.

Paramètre **Activer le capteur de température** définit si le capteur de température intégré pour la mesure de la température ambiante est activé.

**Activer le capteur de température** *Oui*  
*Non*

*Oui* Le capteur de température intégré est activé. Les valeurs de mesure de la température sont envoyées au bus via l'objet de sortie 2 octets 70 <Température ambiante - Envoyer>.

Tous les paramètres suivants sont affichés.

*Non* Le capteur de température est désactivé.

Paramètre **Ajustement de la mesure de la température ambiante dans le milieu** détermine le type de montage du poussoir KNX.

**Ajustement de la mesure de la température ambiante dans le milieu** *Montage encastrée*  
*Montage apparent*  
*À propos des paramètres du lieu de montage*

*À propos des paramètres du lieu de montage* Les impacts du montage sont ajustés manuellement si les connaissances techniques sont suffisantes avec les paramètres **Constante de temps** et **Offset dynamique**.



**Note:** Afin de pouvoir déterminer la température ambiante à l'aide du capteur de température interne, il faut tenir compte du réchauffement de l'appareil. L'influence du réchauffement sur la température dépend du type de montage. C'est pourquoi, il est important que ce paramètre soit correctement réglé.

Paramètre **Constante de temps** détermine la constante de temps en secondes.

**Constante de temps** *1..7000 (750)*

Paramètre **Offset dynamique** détermine l'offset par étapes à 0,01 K.

**Offset dynamique** *10..1000 (123)*

Paramètre **Modification pour envoi automatique** détermine la valeur de la température, à laquelle la valeur réelle doit être envoyée automatiquement par l'objet 56 <Valeur réelle température ambiante – Grandeur de réglage> au bus.

**Modification pour envoi automatique** *Inactif*  
*0,1 K / 0,2 K / 0,5 K / 1,0 K / 1,5 K / 2,0 K*

*Inactif* La valeur réelle n'est pas envoyée automatiquement.

## Paramètre "Mesure de la température ambiante"

Paramètre **Sens de réglage de la mesure de la température ambiante** détermine si la valeur définie avec le paramètre **Valeur de réglage de la mesure de la température ambiante** est ajoutée à ou soustraite de la valeur mesurée.

**Sens de réglage de la mesure de la température ambiante**

*Augmenter la valeur mesurée*  
*Réduire la valeur mesurée*

*Augmenter la valeur mesurée*

La valeur mesurée doit être augmentée, si la valeur mesurée par le capteur de température est inférieure à la température ambiante réelle.

Valeur réelle = valeur mesurée + **Valeur de réglage de la mesure de la température ambiante**

*Réduire la valeur mesurée*

La valeur mesurée doit être réduite, si la valeur mesurée par le capteur de température est supérieure à la température ambiante réelle.

Valeur réelle = valeur mesurée – **Valeur de réglage de la mesure de la température ambiante**

Paramètre **Valeur de réglage de la mesure de la température ambiante** détermine la valeur à laquelle la valeur mesurée est corrigée.

**Valeur de réglage de la mesure de la température ambiante** *0,0 K / 0,5 K / 1,0 K / 1,5 K .. 5.0 K*



**Note:** La mesure de la température ambiante doit être amorcée après une durée de fonctionnement d'env. 45 minutes à partir de la dernière mise en service ou du téléchargement via ETS. C'est pourquoi, il est important que la valeur d'e réglage soit déterminée après 45 minutes de fonctionnement.

Paramètre **Temps de cycle pour l'envoi automatique** détermine l'intervalle de temps pour la transmission de la valeur réelle calculée par l'objet 56 <Valeur réelle température ambiante – Grandeur de réglage>. La transmission s'effectue indépendamment de la modification de la valeur réelle.

**Temps de cycle pour l'envoi automatique**

*Inactif*  
*2 min / 10 min / 40 min*

*Inactif*

L'intervalle de temps est déclenché. La valeur réelle n'est pas envoyée de manière cyclique.



### 3 Description des fonctions

#### 3.1 Comportement après téléchargement via ETS ou retour de la tension du bus

L'appareil redémarre une fois que l'application a été téléchargée via ETS. Au bout de quelques secondes, l'appareil est prêt à l'emploi.

Si toutes les LED sur le poussoir clignotent en rouge, cela signifie que le téléchargement n'a pas eu lieu correctement ou que l'application ETS n'est pas compatible avec le matériel.

Procédure à suivre:

1. Débrancher l'appareil du bus KNX quelques instants
2. Contrôler la compatibilité de l'application
3. Contrôler l'adresse physique
4. Télécharger de nouveau l'application

Lorsque la tension du bus a été coupée, l'appareil redémarre automatiquement au retour de la tension. Les réglages effectués dans le paramétrage restent néanmoins identiques.



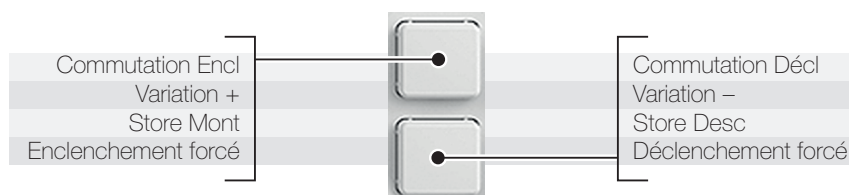
**Note:** Selon les réglages sur les pages des paramètres "Verrouillage général" et "Verrouillage des touches", il est possible que des télégrammes soient envoyés au bus après le redémarrage.

#### 3.2 Philosophie de commande

Grâce à un concept de commande flexible, le poussoir KNX RGB STANDARDdue peut être utilisé de diverses manières.

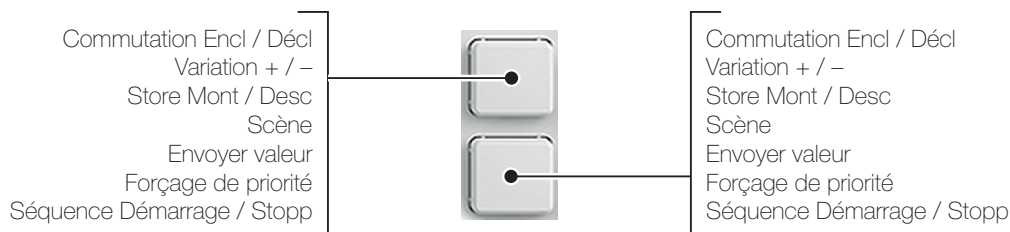
##### Commande à 2 touches

C'est toujours le même consommateur qui est commandé, mais la fonction est différente selon que la touche en haut ou la touche en bas est actionnée.



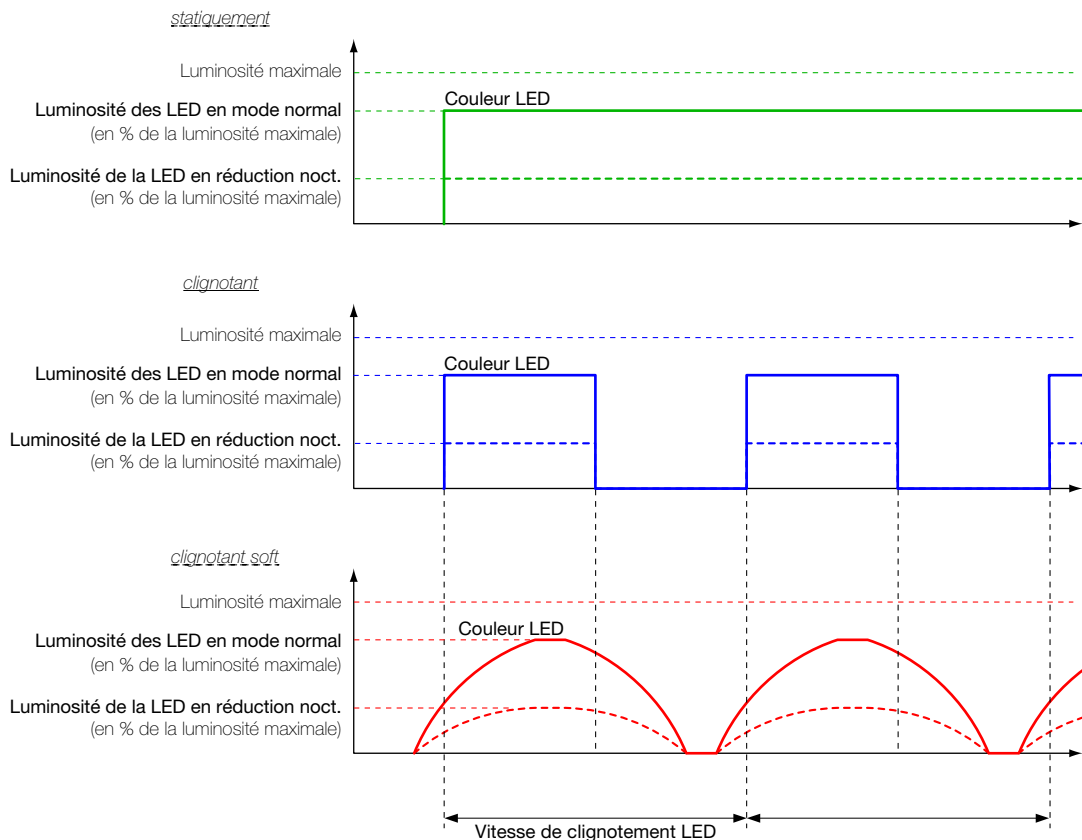
##### Commande à 1 touche

Les deux touches sont indépendantes l'une de l'autre, chacune commande un autre consommateur.



### 3.3 LED

Les poussoirs KNX RGB sont équipés de LED, chaque LED pouvant être configurée individuellement. Elles peuvent être allumées ou déclenchés en continu (éclairage d'orientation), servir d'indicateur d'état ou de système de feed-back (Fonction). La commande peut également se faire par des objets de communication séparés. Les LED peuvent afficher l'état de manière statique, en clignotant ou en clignotant soft (mode d'indication). Le clignotement soft peut être un moyen d'information discret, sachant que les LED ont l'air plus vives grâce aux variations de luminosité.



Pour chaque LED, il est possible de sélectionner la couleur séparément dans ETS. En option, la fonction des LED peut être contrôlée par le bus, permettant de changer la couleur et le mode d'indication des différentes LED en fonction de leur priorité. Pour le poussoir KNX RGB, deux couleurs utilisateur peuvent être mélangées de manière personnalisée sur la page des paramètres "Couleurs LED". Cela permet d'ajuster parfaitement les LED tant aux couleurs du design Feller qu'à l'environnement ambiant (voir également [chapitre 3.6](#)).

Globalement, la luminosité en mode normal et la vitesse de clignotement de toutes les LED sont définies sur la page des paramètres "Luminosité et vitesse de clignotement LED". On obtient ainsi un visuel homogène et le clignotement des LED est synchronisé <sup>1)</sup>. En option, la luminosité peut être modifiée en cours de fonctionnement au moyen d'un objet de communication à 1 bit. Ce changement a pour utilité de réduire la luminosité pendant la nuit par exemple. Si le changement de luminosité doit se faire au moyen de l'objet, le paramètre **Fonction réduction nocturne LED** doit être réglé. Dans ce cas, l'objet 25 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité> est visible dans ETS.

<sup>1)</sup> La variation de luminosité des LED clignotant soft démarre toujours à environ 10% de la vitesse de clignotement avant l'activation ou la désactivation des LED clignotantes. Une fois la limite supérieure ou inférieure atteinte, l'état reste à environ 10% de la vitesse de clignotement.

### 3.4 Module séquence

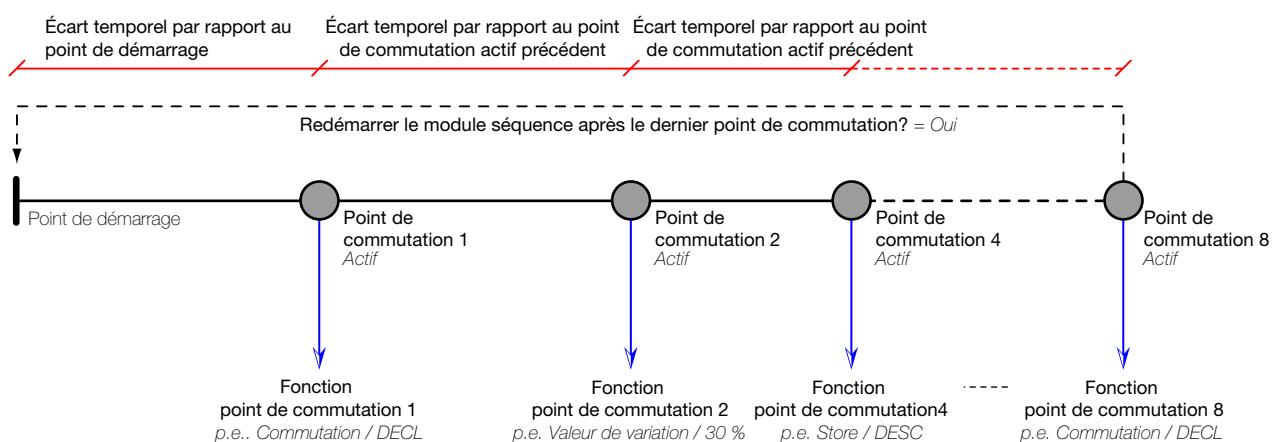
Une des applications possibles pour le module séquence dans une résidence est, p. ex. un DECL centralisé temporisé.

Ceci a pour avantage par rapport à la simple scène d'offrir un «arrêt organique» de la maison ainsi que d'éviter les pics de courant. Dans un premier temps, la lumière est, par exemple, abaissée à 30% dans le couloir, puis les stores sont descendus à chaque étage et les lumières sont déclenchés de manière temporisée et enfin, la lumière est déclenchée dans le couloir.

L'écart temporel par rapport au point de commutation précédent pouvant durer jusqu'à une heure, le redémarrage permet également de réaliser une simple simulation de présence p. ex.

Dans le bâtiment fonctionnel, le module séquence peut être utilisé pour des présentations p. ex. Le projecteur est tout d'abord enclenché, les stores sont descendus au bout de 30 secondes et 15 secondes après, l'éclairage est tamisé.

Sur la page des paramètres "Module séquence", une séquence peut être définie avec 8 points de commutation paramétrables. Pour chaque point de commutation, il existe un objet de sortie. Chaque point de commutation est déclenché de manière temporisée par rapport au point de démarrage ou au point de commutation précédent.



Pour démarrer la séquence, il convient d'appuyer sur la touche une fois paramétrée de manière correspondante (→ [chapitre 2.3.3](#)) ou d'écrire ENCL sur l'objet 87 <Module séquence – Appeler la séquence>.

Pour arrêter la séquence, il convient de presser par un appui long la touche une fois paramétrée de manière correspondante (→ [chapitre 2.3.3](#)) ou d'écrire DECL sur l'objet 87 <Module séquence – Appeler la séquence>.

Pendant le déroulement de la séquence, l'objet 88 <Module séquence – État> est mis sur ENCL. Il est remis sur DECL à la fin.

Si pendant le déroulement de la séquence, cette dernière est redémarrée en appuyant une nouvelle fois sur la touche ou en écrivant ENCL sur l'objet 87 <Module séquence – Appeler la séquence>, la séquence recommence au début (redéclenchement).

### 3.5 Module scène

Une scène permet de mettre simultanément un groupe d'actionneurs dans un état souhaité en appuyant sur une touche. De cette manière, il est possible d'obtenir l'ambiance souhaitée en actionnant une touche (p. ex. manger, quitter la maison, abaisser les stores, déclencher la lumière, mettre le chauffage en veille, etc.). La fonctionnalité des scènes est souvent très utile dans le bâtiment fonctionnel. Un musée ou une galerie, par exemple, a la possibilité de présenter les objets exposés à la bonne lumière d'une simple pression.

Pour le poussoir KNX RGB, il existe deux philosophies permettant d'appeler et d'enregistrer des scènes :

#### Enregistrement décentralisée de la scène dans l'actionneur (scène 8 bit)

Les valeurs de la scène sont enregistrées de manière décentralisée dans la mémoire des scènes de l'actionneur. En appuyant sur la touche, un numéro de scène prédéfini (1...64) est envoyé au bus par un objet de communication séparé. Ainsi, la scène est appelée ou enregistrée dans l'actionneur dans la mesure où la fonction de enregistrement est utilisée. Le poussoir KNX RGB et les actionneurs communiquent au moyen d'un télégramme de 8 bits.

En ce qui concerne la scène 8 bits, un seul télégramme est envoyé pour commander en même temps tous les actionneurs assignés.

Pour chaque touche, le paramètre **Fonction scène** permet de définir si une scène peut être seulement appelée ou appelée et enregistrée (→ [chapitre 2.3.3](#)). Au moment de l'enregistrement de la scène, il faut veiller à ce que tous les appareils impliqués soient toujours dans l'état approprié. La suppression d'une scène par l'utilisateur n'est pas possible.

#### Enregistrement locale de la scène dans le poussoir (scène habituelle)

Les valeurs de la scène sont enregistrées localement dans le poussoir KNX RGB. En appuyant sur une touche, la valeur de la scène correspondante est envoyé aux actionneurs participants par le bus. Un enregistrement momentané des valeurs de sortie ou des états des actionneurs peut être enregistré et servir de valeur pour la scène. Les scènes sont enregistrées en permanence et restent disponibles même après une coupure de tension.

Il est possible d'affecter jusqu'à 15 adresses de groupes à la fonction scène. 8 scènes différentes sont possibles au maximum. Les mêmes actionneurs ou adresses de groupes participent à chaque scène.

Dans le cas de la scène habituelle, un maximum de 15 télégrammes sont envoyés en série au bus (délai de temporisation réglable entre l'envoi des différents télégrammes avec le paramètre Retard d'envoi **entre les télégrammes de la scène**). Il en résulte une charge «élevée» du bus pouvant entraîner des retards notables lors de l'appel de la scène. (Ce mécanisme ne se produit pas dans le cas de la scène 8 bit.)

Le paramètre **Mode scène pour l'utilisateur en cours de fonctionnement** permet de définir si les scènes doivent être seulement appelées ou appelées et enregistrées (tout ou sélectif) (→ [chapitre 2.5.1](#)).

La liaison du poussoir KNX RGB avec les actionneurs se fait par le biais des objets de la scène. Ces derniers doivent être reliés à l'actionneur avec la même adresse de groupe ETS que les objets des touches et d'affichage locaux.

Pour configurer correctement le poussoir KNX RGB, vous devez par ailleurs tenir compte des points suivants :

- Dans les réglages sur la page des paramètres "Type de données valeur de la scène...10/1...15" (→ [chapitre 2.5.2](#)) indiquer le bon type d'objet (1 bit pour la commutation, 8 bit pour la luminosité du variateur ou la position du store).
- Dans les réglages sur la page des paramètres "Scène x [valeur 1...10/1...15]" (→ [chapitre 2.5.3](#)), définir les paramètres **Pré-réglage de la valeur de la scène 1** à **Pré-réglage de la valeur de la scène 10/15**. **Note:** Ils restent valables jusqu'à ce qu'une nouvelle scène soit enregistrée. Si l'appareil est reprogrammé ultérieurement avec ETS, toutes les scènes seront réinitialisées aux valeurs enregistrées dans ETS (pré-réglage).
- S'agissant des groupes de scènes 8 bit, le flag de transfert et/ou lecture doit être placé dans l'actionneur. Les deux flags ne doivent néanmoins être placé que dans un actionneur par groupe de scène si plusieurs actionneurs sont reliés à un groupe de scènes.
- Dans le cas du paramètre **Mode scène pour l'utilisateur en cours de fonctionnement** = Appeler la scène et tout enregistrer sur la page des paramètres "Module scène" (→ [chapitre 2.5.1](#)), le flag de lecture doit être réglé dans l'objet d'8 bit de l'actionneur et la luminosité/position actuelle de l'actionneur doit être lisible.
- Dans le cas du paramètre **Mode scène pour l'utilisateur en cours de fonctionnement** = Appeler la scène et enregistrer sélective sur la page des paramètres "Module scène" (→ [chapitre 2.5.1](#)), le flag de transfert doit être placé dans l'objet 8 bit de l'actionneur et la luminosité/position actuelle de l'actionneur doit être lisible.

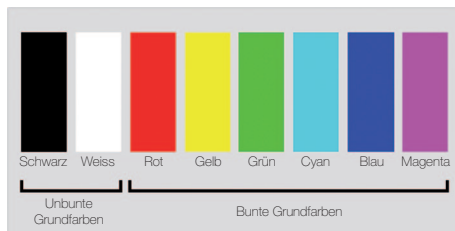
**Notes:**

- > En fonction de la programmation via ETS, une scène peut également être appelée par d'autres pousoirs (ce que l'on nomme des stations secondaires) au moyen d'un télégramme ENCL.
- > La fonction «Programmer la scène» peut être verrouillée au moyen du paramètre d'ETS de manière à ce qu'une scène ne puisse être qu'appelée (paramètre **Mode scène pour l'utilisateur en cours de fonctionnement** = Appeler la scène seulement). La scène ne peut alors pas être programmée par l'utilisateur final.
- > Tous les actionneurs ne sont pas compatibles avec les scènes. Merci de tenir compte des indications à ce sujet dans les spécifications techniques des fabricants.

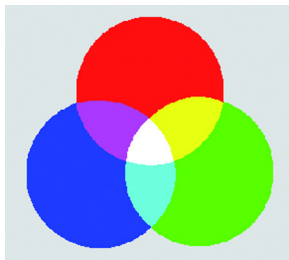
**3.6 La théorie des couleurs RGB (RVB)**

Source: Farbentheorie und Farbgestaltung (www.ipsi.fraunhofer.de/~crueger/farbe/)

L'être humain perçoit la lumière d'une longueur d'ondes définie entre 380 nm (nanomètres) et 750 nm sous forme de couleurs. La rétine de l'œil humain contient des cellules visuelles sensibles aux couleurs, appelées cônes, de 3 types différents. Elles sont sensibles à 3 plages de longueurs d'ondes différentes de la lumière, à savoir la lumière à ondes longues, moyennes et courtes. Les cônes collectent les rayons de couleur de leur longueur d'ondes incidents sur l'œil humain et les transmettent au cerveau où a lieu la perception des couleurs. Nous voyons la lumière à ondes longues en rouge, celle à ondes moyennes en vert et celle à ondes courtes en bleu.

**Couleurs primaires**

L'association de 2 ou 3 longueurs d'ondes différentes dans les mêmes proportions et de pleine intensité donne huit perceptions extrêmes des couleurs, à savoir les couleurs primaires. Les 8 couleurs primaires sont le rouge, le vert, le bleu, le cyan, le magenta, le blanc et le noir. Le noir et le blanc sont les couleurs primaires achromatiques, les 6 autres sont les couleurs primaires chromatiques.

**La synthèse additive des couleurs (RGB)**

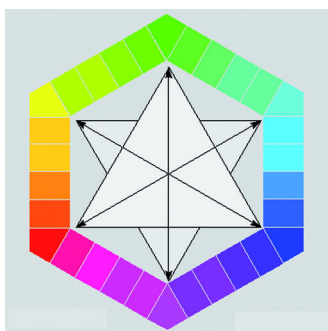
L'espace de couleur RGB est utilisé pour les systèmes auto-éclairants (en couleur) soumis au principe de la synthèse additive. Selon les trois types de cônes de l'œil humain, elle repose sur les trois couleurs primaires que sont le rouge, le vert et le bleu. En les mélangeant, on obtient des couleurs plus claires. Le mélange de rouge et de vert donne du jaune, le mélange de vert et de bleu donne du cyan et le mélange de bleu et de rouge donne du magenta. Si les trois couleurs sont mélangées à pleine intensité et dans les mêmes proportions, elles se complètent pour donner du blanc.

C'est selon ce principe que fonctionnent les LED des pousoirs KNX RGB, au même titre que la télévision en couleur et la représentation des couleurs sur un écran d'ordinateur. Ce principe est appelé modèle RGB (RVB) dans

les logiciels de graphisme.

**Hexagone chromatique**

L'hexagone chromatique est composé d'un triangle de couleurs primaires (rouge, vert et bleu) et d'un triangle de couleurs de base (magenta, jaune et cyan).

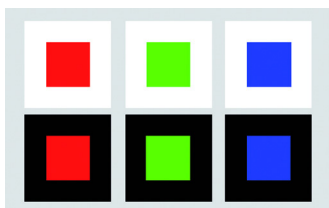


Les couleurs sont disposées de manière à ce que les mélanges se trouvent entre les 3 couleurs primaires. Le jaune se trouve donc entre le rouge et le vert, le cyan entre le vert et le bleu, le magenta entre le bleu et le rouge. 2 couleurs se trouvent toujours en face l'une de l'autre qui en synthèse additive se complètent pour donner du blanc. Ces couples de couleur sont appelés couleurs complémentaires.

Les 6 couleurs primaires sont disposées dans les coins de l'hexagone, les mélanges des 2 couleurs primaires voisines se trouvant au milieu sur les côtés. L'hexagone chromatique peut être divisé en 2: la première moitié contient les tons froids, la deuxième les tons chauds. Les tons chauds vont du vert au magenta, en passant par le jaune et le rouge. Les tons froids vont du magenta au vert, en passant par le bleu et le cyan. Le vert et le magenta se trouvent aux intersections entre le chaud et le froid et sont considérés comme neutres.

### Le contraste simultané

Lorsque vous vous concentrez sur la composition des couleurs, vous remarquerez qu'elles changent de caractère en fonction de leur environnement. Ce sont les conséquences du contraste simultané.



Exemple:

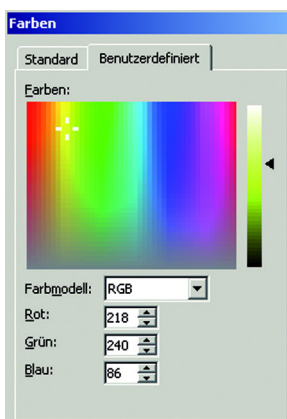
La même couleur a l'air plus clair sur un fond sombre et plus sombre sur un fond clair. Un fond clair met une couleur en avant tandis qu'un fond sombre l'estompe. Les environnements achromatiques, en particulier le noir, rendent les couleurs vives plus éclatantes.

Cet effet se rencontre lorsque la couleur de la LED est combinée au jeu de set de recouvrement Feller.

Les effets du contraste simultané sont dus au fait que l'œil humain n'est pas conçu pour reproduire les couleurs le plus fidèlement possible à leurs valeurs physiques mais tend plutôt à distinguer les différences. Cela signifie que le changement de teinte dans une composition colorée, à savoir l'ajout ou la suppression d'une teinte, peut radicalement changer le caractère d'une composition.

### Couleurs LED des poussoirs KNX RGB

Une couleur utilisateur est définie par la proportion numérique (0...255) des couleurs rouge, vert et bleu. La valeur 255 correspond à l'intensité totale d'une couleur primaire tandis que la valeur 0 indique qu'il n'y a aucune proportion de cette couleur primaire.



Les mélangeurs de couleurs, tels qu'on les trouve dans pratiquement tous les programmes informatiques, sont utiles pour définir la valeur.

L'Internet regorge également de nuanciers comportant la gamme de coloris et leur code, p. ex. [www.ipsi.fraunhofer.de/~crueger/farbe/farb-must.html](http://www.ipsi.fraunhofer.de/~crueger/farbe/farb-must.html) ou [www.farb-tabelle.de/de/farbtabelle.htm](http://www.farb-tabelle.de/de/farbtabelle.htm)

**Veillez noter** que les couleurs mélangées sur l'écran servent uniquement de repère et **que la perception in situ dépend fortement de l'interaction entre le fond, la couleur du set de recouvrement, l'éclairage, etc.**

<b>A</b>		
	Activer le capteur de température	27
	Activer protection contre l'humidité	10
	Ajustement du thermostat d'ambiance dans le milieu	27
	Appeler la scène par l'objet	26
	Appui long sur la touche droite	18
	Appui long sur la touche gauche	18
<b>B</b>		
	Bleu (B)	20
<b>C</b>		
	Comportant en cas d'événement verrouillage	21
	Constante de temps	27
	Couleur design	19
	Couleur LED	16, 22
	Couleur LED de signalisation	17
<b>E</b>		
	Écart temporel par rapport au point de commutation actif précédent	23
	Écart temporel par rapport au point de démarrage	23
<b>F</b>		
	Fonction appui long sur la touche	18
	Fonction commutation	11, 18
	Fonction forçage de priorité	15
	Fonction LED	15
	Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation	17
	Fonction module séquence	15
	Fonction point de commutation	24
	Fonction réduction nocturne LED	19
	Fonction scène	14, 25
	Fonction store	13, 18
	Fonction touche	11
	Fonction valeur de variation	18
	Fonction variation de luminosité	12
	Fonction verrouillage des touches	21
	Fonctions avancées store	14
<b>L</b>		
	Luminosité de la LED en réduction noct.	19
	Luminosité des LED en mode normal	19
<b>M</b>		
	Mode d'indication LED	16
	Mode d'indication LED de signalisation	17
	Mode d'indication LED quand verrouillé	22
	Mode scène pour l'utilisateur en cours de fonctionnement	25
	Modification pour envoi automatique	27
	Module séquence	23
<b>N</b>		
	Nombre de touches	10
	Nombre de valeurs par scène	25
	Numéro de la scène	14, 18
<b>O</b>		
	Offset dynamique	27
<b>P</b>		
	Philosophie de commande touche	10
	Point de commutation	23
	Pré-réglage de la valeur de la scène	26
<b>R</b>		
	Redémarrer le module séquence après le dernier point de commutation	23
	Retard d'envoi entre les télégrammes de la scène	26
	Rouge (R)	20

## INDEX DES PARAMÈTRES

### S

Sens de réglage de la mesure de la température ambiante . . . . . 28

### T

Temps de cycle pour l'envoi automatique . . . . . 28

Temps de cycle pour l'envoi automatique de la température ambiante . . . . . 28

Temps pour appui long sur la touche . . . . . 18

Type de données valeur de la scène . . . . . 26

### U

Utiliser le correcteur de couleur . . . . . 20

### V

Valeur 8 bit . . . . . 11, 18

Valeur de réglage de la mesure de la température ambiante . . . . . 28

Verrouillage des touches . . . . . 22

Vert (G) . . . . . 20

Vitesse de clignotement LED . . . . . 19





