

# Description d'application

## Poussoir KNX RGB 1 – 8x Data Secure

470x-x-C

10.KNX4701C-F.2404/250714



EDIZIO ainsi que le logo associé sont des marques déposées de Feller AG

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.

<b>1</b>	<b>Généralités</b>	<b>3</b>
1.1	Caractéristiques techniques	3
1.2	Conventions de représentation	4
<b>2</b>	<b>KNX Data Secure</b>	<b>5</b>
2.1	Mot de passe de projet	5
2.2	Sécurité des appareils	6
2.3	Certificat d'appareil	6
2.4	Master-Reset	7
2.5	Mise à jour du micrologiciel	7
<b>3</b>	<b>L'application "Poussoir 1–8x S V1.1"</b>	<b>8</b>
3.1	Vue d'ensemble	8
3.2	Objets de communication	8
3.2.1	Tableau des objets touches	9
3.2.2	Tableau des objets LED	11
3.2.3	Tableau des objets verrouillage	12
3.2.4	Tableau des objets module scène	12
3.2.5	Tableau des objets module séquence	12
3.2.6	Tableau des objets mesure de la température ambiante	13
<b>4</b>	<b>Paramètres</b>	<b>14</b>
4.1	Paramètres touches	14
4.1.1	Page de paramétrage "Configuration des touches"	14
4.1.2	Page de paramétrage "Touche x"	15
4.2	Paramètres LED	22
4.2.1	Page de paramétrage "Luminosité et vitesse de clignotement LED"	22
4.2.2	Page de paramétrage "Couleurs LED"	25
4.3	Paramètres verrouillage	26
4.3.1	Page de paramétrage "Verrouillage général"	26
4.3.2	Page de paramétrage "Verrouillage des touches"	27
4.4	Paramètres module scène	28
4.4.1	Page de paramétrage "Module scène"	28
4.4.2	Page de paramétrage "Type de données valeur de la scène 1..10/1..15"	29
4.4.3	Page de paramétrage "Préférences"	29
4.4.4	Paramètres module séquence	30
4.4.5	Page de paramétrage "Module séquence"	30
4.4.6	Page de paramétrage "Point de commutation x"	30
4.5	Paramètre "Mesure de la température ambiante"	31
<b>5</b>	<b>Description des fonctions</b>	<b>33</b>
5.1	Comportement après téléchargement via ETS ou retour de la tension du bus	33
5.2	Philosophie de commande du poussoir KNX	33
5.3	LED	34
5.4	Module séquence	35
5.5	Module scène	36



# 1 Généralités

Ce document contient une explication des paramètres de tous les poussoirs KNX RGB 1–8x Data Secure et se veut une aide pour la configuration.



**Poussoir 1–8x RGB Temp S**  
**Application: Poussoir 1–8x S V1.1**

Le poussoir KNX RGB est une unité d'entrée servant de capteur dans les systèmes KNX pour enclencher et déclencher différentes charges, pour varier la luminosité des lampes, pour commander des stores et pour enregistrer et appeler des scènes et/ou démarrer des séquences.

L'unité fonctionnelle peut être pourvue de touches de trois dimensions différentes à combiner librement (touche 1/1, touche 1/2, touche 1/4). La commande peut se faire aussi bien avec 1 que 2 touches (→ [chapitre 5.2](#)).

Lorsque la commande s'effectue avec seulement 1 touche, il est possible de réaliser au maximum huit fonctions autonomes.

Les poussoirs KNX RGB peuvent posséder des LED RGB qui sont capables de représenter 6 couleurs de base ainsi que 2 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.

L'appareil est compatible avec **KNX Data Secure**. KNX Data Secure protège contre la manipulation dans l'automatisation des bâtiments, et peut être configuré dans le projet ETS. Pour cela, il faut posséder des connaissances spécifiques détaillées. Pour garantir une mise en service en toute sécurité, il est nécessaire d'avoir un certificat apposé sur l'appareil. Lors de la livraison de l'appareil, il est recommandé de retirer le certificat situé sur le devant de l'appareil et de le conserver dans un endroit sûr.

## 1.1 Caractéristiques techniques

Conditions d'environnement:

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| - Type de protection (IEC 60529) | IP20, montage encastré sec                              |
| - Température ambiante           | en service: –5 °C à +45 °C<br>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 | 250 mW max. |
| - de plus par LED    | 10 mW max.  |

Durée de vie	au min. 10 <sup>5</sup> actionnements
--------------	---------------------------------------

Profondeur d'encastrement	22 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 de paramétrage est représenté entre guillemets " ".  
p. ex. Page de paramétrage "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. | <b>Philosophie de commande<br/>touche 1..4</b> | <b><i>Commande à 2 touches</i></b><br><i>2x Commande à 1 touche</i><br><i>1x Commande à 1 touche</i> |
|-------|--|--|
- 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 26 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité> est visible dans ETS.

**Configuration des touches** a)

Touche 1

Touche 2

Touche 3

Touche 4

Luminosité et vitesse de cligno...

Nombre de touches: 4

Taille touche 1: 1/4

Philosophie de commande touche 1: b) Commande à 2 touches c)

Taille touche 2: 1/4

Philosophie de commande touche 2: Commande à 2 touches

Icon	Numéro	Description	Bit	Paramètres
19	Touche 4	ENCL/DECL, commutation	1 bit	C - W T - switch
26	d) Réduction nocturne LED	Réduire la luminosité	1 bit	C - W - - 1-bit

## 2 KNX Data Secure

KNX Data Secure signe et crypte la communication sur le réseau KNX et assure une transmission sécurisée des télégrammes. Ceci sécurise la communication dans le cadre des opérations de mise en service avec l'ETS, ainsi que la communication d'exécution entre les appareils et avec les visualisations. Grâce au concept éprouvé, tous les télégrammes KNX ou seulement ceux sélectionnés sont authentifiés et cryptés, quel que soit le support. Ainsi, la communication entre l'émetteur et le récepteur ne peut être ni décodée ni manipulée. KNX Data Secure protège donc efficacement les données des utilisateurs contre les accès non autorisés et les manipulations.



Des conditions particulières doivent être respectées lors de l'utilisation d'appareils sécurisés dans l'ETS. Veuillez consulter les pages correspondantes sur le site Web de KNX <https://www.knx.org>.

### 2.1 Mot de passe de projet

Les projets ETS utilisant KNX Data Secure nécessitent toujours un mot de passe de projet. Le mot de passe protège la clé Secure utilisée dans le projet, ainsi que les propriétés d'appareil et les paramètres de sécurité. Les contenus Secure d'un fichier de projet exporté (\*.knxproj) sont par ailleurs protégés contre les modifications. Il n'est pas non plus possible de lire les données Secure du fichier de projet.

Le mot de passe du projet est attribué et modifié dans le tableau de bord ETS, dans les détails du projet. Lors de l'ouverture ou de l'importation d'un projet Secure, il faut toujours saisir son mot de passe.

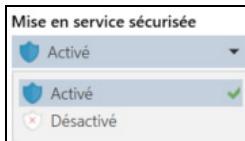


Notes:

- > Si le mot de passe est inconnu ou a été perdu, le projet ETS ne peut plus être utilisé ! Dans ce cas, les données qu'il contient et toutes les clés de mise en service et d'exécution pertinentes sont perdues ! Les appareils contenus dans l'installation KNX concernée ne peuvent alors plus être reprogrammés ou autrement influencés par l'ETS ! Il est seulement possible de recréer un nouveau projet avec l'installation concernée. Les appareils concernés doivent faire l'objet d'une réinitialisation générale (→ [chapitre 2.4](#)) et être remis en service.
- > Lorsqu'un mot de passe de projet est supprimé, après confirmation l'ETS désactive la sécurité de tous les appareils du projet si les paramètres des adresses de groupes sécurisées utilisées le permettent.
- > Les appareils « sécurisés » ne peuvent être mis en service qu'avec une interface prenant en charge les télégrammes plus longs (Extended Frames).

## 2.2 Sécurité des appareils

Les appareils qui doivent communiquer de façon sécurisée via des adresses de groupes lors de l'exécution doivent également être mis en service de façon sécurisée par l'ETS. Si des appareils sont habituellement programmés avec l'ETS, la communication d'exécution est toujours non sécurisée. Il est possible d'activer ou de désactiver la sécurité pour chaque appareil compatible KNX Data Secure. Ceci se fait dans les propriétés, dans l'onglet **Propriétés** de l'appareil.



- **Mise en service sécurisée = Activé**  
Activée par défaut dans l'ETS lors de l'ajout d'un appareil « sécurisé ». Lors d'une opération de programmation, l'ETS attend le certificat d'appareil adapté et attribue une clé Tool Key personnalisée au cours du processus de mise en service. Une mise en service sécurisée activée est indispensable pour que l'appareil puisse aussi être associé à des adresses de groupes sécurisées.
- **Mise en service sécurisée = Désactivé**  
L'appareil est configuré dans l'ETS et mis en service comme d'habitude. Il est impossible de réaliser une communication de groupe sécurisée lors de l'exécution. Il est impossible d'associer des adresses de groupes sécurisées aux objets de communication de ces appareils.



Notes:

- > La sécurité des appareils peut être modifiée à tout moment dans le projet ETS, même pour les appareils qui ont déjà été mis en service. En cas de modification du paramètre de sécurité, l'appareil doit être reprogrammé. En cas de désactivation de la mise en service sécurisée, toutes les configurations de sécurité de l'appareil concerné sont perdues.
- > En outre, un appareil mis en service de façon sécurisée peut uniquement être reprogrammé avec le même projet et adapté dans la configuration. De même, la désactivation de la sécurité de l'appareil peut seulement intervenir avec le même projet. En cas d'utilisation d'un autre projet ETS ne possédant pas la clé Tool Key de l'appareil, il est seulement possible de procéder à une réinitialisation générale de l'appareil (→ [chapitre 2.4](#)), puis de le remettre en service.

## 2.3 Certificat d'appareil

Le certificat d'appareil se compose du numéro de série et d'une clé FDSK (Factory Default Setup Key) initiale. Ce code sert uniquement à la mise en service initiale avec l'ETS. Pendant le premier téléchargement, cette clé est remplacée par l'ETS. Ceci empêche que des personnes non autorisées accèdent à l'installation bien qu'elles connaissent la clé initiale.



Le certificat d'appareil est imprimé sur une étiquette amovible située sur l'appareil. Cette étiquette doit être retirée avant la livraison des appareils sur le lieu d'utilisation et conservée en toute sécurité ! Sinon, il ne peut être exclu que des personnes non autorisées possédant la clé FDSK puissent accéder à l'installation et ainsi voler la clé de l'appareil pendant la mise en service.

Les certificats d'appareil peuvent être lus dans l'ETS à différents endroits et dans différentes situations. La caméra fait pour cela office de lecteur de code QR ou le code peut être saisi manuellement.

- Lors de l'ajout d'un nouvel appareil compatible KNX Data Secure  
Lors de l'ajout dans un projet (à partir du catalogue de produits ou lors de la copie d'un appareil), l'ETS demande le certificat d'appareil si l'option *Demander le certificat du participant lors de l'ajout de participants sécurisés* (tableau de bord de l'ETS: **Paramètres – Présentation**) est activée.
- Dans le projet, dans les propriétés d'appareil.  
Dans l'onglet **Propriétés**, cliquez sur **[Ajouter un certificat d'appareil]**.



- Dans le tableau de bord de projet  
Dans le tableau de bord ETS, dans l'onglet **Sécurité** du jeu de clés de projet, tous les certificats d'appareil lus sont affichés sous forme d'aperçu. Il est possible de lire un certificat d'appareil en cliquant sur **[+ Ajouter un certificat]**.



## 2.4 Master-Reset

Pour pouvoir rétablir la configuration de sortie d'usine de l'appareil et ainsi réactiver la clé initiale, il faut procéder à une réinitialisation générale. Cette opération se déroule en deux étapes:

### 1. Activer le mode Safe-State

Le mode Safe-State interrompt l'exécution du programme d'application chargé. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, par exemple à cause d'une erreur de projet ou de mise en service, l'exécution du programme d'application chargé peut être interrompue en activant le mode Safe-State. Il est possible d'exécuter les fonctions de diagnostic ETS et de programmer l'appareil.

- Désactiver la tension de bus ou débrancher la borne de connexion KNX.
- Attendre > 15 s.
- Appuyer sur la touche de programmation et la maintenir.
- Activer la tension de bus ou brancher la borne de connexion KNX. Ne relâcher la touche de programmation que lorsque la LED de programmation clignote lentement.

Le mode Safe-State est activé.

Appuyer à nouveau brièvement sur la touche de programmation pour activer et désactiver le mode de programmation comme d'habitude, même en mode Safe-State. Lorsque le mode de programmation est activé, la LED de programmation cesse de clignoter.

Le mode Safe-State peut être désactivé en désactivant la tension de bus (attendre environ 15 s) ou en effectuant l'opération de programmation de l'ETS.

### 2. Exécuter Master-Reset

La réinitialisation générale rétablit les paramètres de base de l'appareil (adresse physique 15.15.255, le micrologiciel est conservé) et désactive la sécurité de l'appareil. L'appareil peut ensuite être remis en service avec le certificat d'appareil.

- Appuyer sur la touche de programmation et la maintenir pendant > 5 s.  
La LED de programmation clignote rapidement.  
L'appareil effectue un Master-Reset, redémarre et redevient opérationnel après env. 5 s.

## 2.5 Mise à jour du micrologiciel



Avec l'outil de mise à jour du micrologiciel de l'appareil **Feller DFU Tool**, le micrologiciel des poussoirs KNX Data Secure peut être mis à jour. Le téléchargement du nouveau micrologiciel sur l'appareil s'effectue alors via le bus KNX.

Le **Feller DFU Tool** ainsi que les éventuelles mises à jour du micrologiciel peuvent être téléchargés à partir du site Internet de Feller [www.feller.ch](http://www.feller.ch).

Les instructions du **Feller DFU Tool** font partie intégrante du logiciel. Cliquez sur  – [Aide].

## 3 L'application "Poussoir 1–8x S V1.1"

### 3.1 Vue d'ensemble

Nombre d'objets de communication:	90
Nombre max. d'adresses de groupes:	256
Nombre max. affectations:	256
Nombre max. d'adresses de groupes Secure:	200
Nombre max. d'adresses physiques accessibles par Secure:	25

Il est recommandé d'utiliser ETS5 au moins à partir de la version 5.7.3 ou ETS6 lors de la conception et de la mise en service d'appareils compatibles avec KNX Secure.

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):

Configuration des touches	→ <a href="#">chapitre 4.1.1</a>	(→ <a href="#">chapitre 5.2</a> )
Touche x / Couple de touches x	→ <a href="#">chapitre 4.1.2</a>	
Luminosité et vitesse de clignotement LED	→ <a href="#">chapitre 4.2.1</a>	(→ <a href="#">chapitre 5.3</a> )
Couleurs LED	→ <a href="#">chapitre 4.2.2</a>	
Verrouillage général	→ <a href="#">chapitre 4.3.1</a>	
Verrouillage des touches	→ <a href="#">chapitre 4.3.2</a>	
Module scène	→ <a href="#">chapitre 4.4.1</a>	(→ <a href="#">chapitre 5.5</a> )
Type de données valeur de la scène 1..10/1..15	→ <a href="#">chapitre 4.4.2</a>	
Préférences	→ <a href="#">chapitre 4.4.3</a>	
Module séquence	→ <a href="#">chapitre 4.4.5</a>	(→ <a href="#">chapitre 5.4</a> )
Point de commutation 1–8	→ <a href="#">chapitre 4.4.6</a>	
Mesure de la température ambiante	→ <a href="#">chapitre 4.5</a>	

### 3.2 Objets 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

## 3.2.1 Tableau des objets touches



Les objets suivants sont visibles en fonction du paramétrage.

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22	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>Commuation</i>								
1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22	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>								
1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22	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>								
1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22	Touche x	Appeler, scène Appeler/enregistrer, scène	1 octet	18.001			x	
Objet 1 octet 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>								
1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22	Touche x	Appeler, scène x	1 bit	1.001		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 5.5</a>								
1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22	Touche x	Envoyer, valeur	1 octet	5.001		x	x	
Objet 1 octet 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>								
1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22	Touche x	Forçage de priorité	2 bit	2.001		x	x	
Objet 2 bit pour l'enclenchement et le déclenchement de la fonction forçage de priorité des actionneurs. Polarité → <a href="#">chapitre 4.1.2</a>								
L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Touche x" – <b>Fonction touche</b> = <i>Forçage de priorité</i>								

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23	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
2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23	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
2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23	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
2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23	Touche x (appui long sur la touche)	Valeur, variation de luminosité	1 octet	5.001		x	x	
	Objet 1 octet 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
2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23	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
2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23	Touche x (appui long sur la touche)	Envoyer, valeur	1 octet	5.001			x	
	Objet 1 octet 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>							
					R	W	T	U
2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23	Touche x (appui long sur la touche)	Appeler, scène	1 octet	18.001			x	
	Objet 1 bit pour le démarrage d'une scène locale.  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>							

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
5, 11, 17, 23	Touche 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>							
					R	W	T	U
3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24	Touche x, LED de signalisation	Affichage sur LED	1 bit	1.001		x		x
	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>							
					R	W	T	U
3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24	Touche x, LED de signalisation	Affichage sur LED RGB	3 octets			x		x
	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>							
					R	W	T	U
3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24	Touche x, LED de signalisation	Remplacement/affichage sur LED	1 bit	1.001		x		x
	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>							

### 3.2.2 Tableau des objets LED

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
26	Luminosité LEDs	Regler la luminosité	1 Byte	5.001		x		
	Objet 1 octet pour la réception de la luminosité (en pourcentage) des LED via le bus.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Luminosité et vitesse de clignotement LED" – <b>Réduction de la luminosité par LED</b> = <i>Réglage par objet de luminosité</i>							
					R	W	T	U
26	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>Réduction de la luminosité par LED</b> = <i>Luminosité dans l'ETS, abaissement à 2 niveaux</i>							
					R	W	T	U
27	LED DECL	Éteindre les LED	1 bit	1.001	x	x	x	x
	Objet 1 octet pour activer ou désactiver les LED pendant la réduction nocturne. La polarité est paramétrable.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Luminosité et vitesse de clignotement LED" – <b>Réduction de la luminosité par LED</b> = <i>Luminosité dans l'ETS, abaissement à 2 niveaux</i> et <b>Désactiver la fonction LED (niveau 2)</b> inégal <i>Pas actif</i>							

## 3.2.3 Tableau des objets verrouillage

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
25	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>								

## 3.2.4 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
32–46	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
32–46	Valeur de la scène x	Envoyer, valeur	1 octet	5.001		x	x	x
Objet 1 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 = 1 octet (valeur variation, valeur store)</b>								

## 3.2.5 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
88	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.								
					R	W	T	U
89	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								

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
80-87	Point de commutation de la sé- quence 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 = Actif</b> "Point de commutation x" – <b>Fonction point de commutation x = Commutation</b>							
					R	W	T	U
80-87	Point de commutation de la sé- quence x	Valeur, variation de luminosité	1 octet	5.001			x	
	Objet 1 octet pour l'envoi de valeurs de variation.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Module séquence" – <b>Point de commutation x = Actif</b> "Point de commutation x" – <b>Fonction point de commutation x = Valeur de variation en %</b>							
					R	W	T	U
80-87	Point de commutation de la sé- quence 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 = Actif</b> "Point de commutation x" – <b>Fonction point de commutation x = Store MONT/DESC</b>							
					R	W	T	U
80-87	Point de commutation de la sé- quence x	Envoyer, valeur	1 octet	5.001			x	
	Objet 1 octet pour l'envoi de valeurs 0-255.  L'objet est visible avec le paramétrage suivant: "Module séquence" – <b>Point de commutation x = Actif</b> "Point de commutation x" – <b>Fonction point de commutation x = Valeur</b>							
					R	W	T	U
80-87	Point de commutation de la sé- quence x	Appeler, scène	1 octet	18.001			x	
	Objet 1 octet 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 = Actif</b> "Point de commutation x" – <b>Fonction point de commutation x = Scène</b>							

### 3.2.6 Tableau des objets mesure de la température ambiante

No de réf.	Nom de l'objet	Fonction	Type	DPT	Flags			
					R	W	T	U
71	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 = Qui</b>							

## 4 Paramètres

### Page de paramétrage "Notice"

Pour commencer, les paramètres désirés doivent être configurés dans l'application ETS. Ces réglages sont enregistrés dans le poussoir KNX RGB au moment du téléchargement via ETS. Avant de télécharger via ETS, le poussoir 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 de paramétrage "Module scène" (→ [chapitre 4.4](#))
2. Page de paramétrage "Configuration des touches" (→ [chapitre 4.1](#))
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.

### 4.1 Paramètres touches

#### 4.1.1 Page de paramétrage "Configuration des touches"

La page de paramétrage "Configuration des touches" vous permet de définir la présentation du poussoir.

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

**Nombre de touches** 1..4 (1)

Paramètre **Taille touche 2, 3, 4** détermine la taille (varie en fonction du nombre de touches utilisées) des différentes touches. Si **Nombre de touches** = 3, la touche de taille 1/2 peut être placée librement.

**Taille touche 2, 3, 4** 1/1  
1/2  
1/4

Paramètre **Philosophie de commande touche x** détermine la philosophie de commande des touches (→ [chapitre 5.2](#)).

**Philosophie de commande touche x** *Commande à 2 touches*  
*2x Commande à 1 touche*  
*1x Commande à 1 touche*

*Commande à 2 touches* Les touches situées à la même hauteur (gauche – droite) sont complémentaires. Les deux touches commandent le même actionneur. Une touche donne l'ordre inversé de l'autre.  
p. ex. gauche: Lumière ENCL – droite: Lumière DECL

*2x Commande à 1 touche* Les touches situées à la même hauteur (gauche – droite) sont indépendantes les unes des autres. Chaque touche commande un autre actionneur,  
p. ex.: gauche: Lumière ENCL / DECL – droite: Store MONT/DESC

*1x Commande à 1 touche* Les deux touches situées à la même hauteur contrôlent le même actionneur lorsque la commande est effectuée au milieu ou à gauche.



#### 4.1.2 Page de paramétrage "Touche x"



**Note:** Il existe une page de paramétrage pour paramétrer chacune des touches. Toutes les pages de paramétrage étant structurées de la même manière, vous trouverez ici une explication pour toutes ces pages.

Paramètre **Fonction touche** détermine la fonction primaire d'une touche.

##### Fonction touche

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

##### **Commutation**

*Variation de luminosité*

*Store*

*Forçage de priorité*

**Philosophie de commande touche x = 2x Commande à 1 touche**

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

##### **Commutation**

*Variation de luminosité*

*Store*

*Scène*

*Valeur*

*Forçage de priorité*

*Module séquence*

##### *Commutation*

La touche a pour fonction primaire commutation.

Le paramètre **Fonction commutation** 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 **Appui long sur la touche**).

##### *Variation de luminosité*

La touche a pour fonction primaire variation de luminosité.

Le paramètre **Fonction variation de luminosité** 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.

##### *Store*

La touche a pour fonction primaire store.

Le paramètre **Fonction store** 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.

##### *Scène*

La touche a pour fonction primaire scène.

Le paramètre **Fonction scène** permet de définir la scène à appeler.

L'objet <Touche x – ..., scène> est visible.

##### *Valeur*

La touche a pour fonction primaire valeur.

Le paramètre **Fonction valeur** est réglé sur la valeur *Envoyer valeur 1 octet*.

Le paramètre **Valeur 1 octet** 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 **Appui long sur la touche**).

##### *Forçage de priorité*

La touche a pour fonction primaire forçage de priorité.

Le paramètre **Fonction forçage de priorité** 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 **Appui long sur la touche**).

##### *Module séquence*

La touche a pour fonction primaire module séquence.

Le paramètre **Module séquence** permet de définir le comportement en cas d'actionnement de la touche.

Paramètre **Fonction commutation** détermine l'ordre déclenché par la fonction primaire lors d'un appui bref sur la touche.

<b>Fonction commutation</b>	<b>Philosophie de commande touche x = Commande à 2 touches</b> <b>Appuyer: ENCL</b> <i>Appuyer: DECL</i>  <b>Philosophie de commande touche x = 2x Commande à 1 touche</b> <b>Philosophie de commande touche x = 1x Commande à 1 touche</b> <b>Appuyer: INV</b> <i>Appuyer: ENCL</i> <i>Appuyer: DECL</i> <i>Appuyer: ENCL / relâcher: DECL</i> <i>Appuyer: DECL / relâcher: ENCL</i>
<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>	<b>Philosophie de commande touche x = Commande à 2 touches</b> <b>ENCL/plus clair (bref/long)</b> <i>DECL/plus sombre (bref/long)</i> <i>INV/plus clair (bref/long)</i> <i>INV/plus sombre (bref/long)</i>  <b>Philosophie de commande touche x = 2x Commande à 1 touche</b> <b>Philosophie de commande touche x = 1x 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>
<i>Com. à 1 touche (bref/long: INV/variation INV)</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 ou vers le bas (plus clair/plus sombre) (objet <Touche x – plus clair/sombre, variation>). La direction pour la variation de luminosité est déterminée en inversant la direction de la valeur de l'objet.
<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>	En appuyant brièvement sur la touche, un télégramme DECL est envoyé à l'objet <Touche x – ENCL/DECL, variation>. 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.

## Paramètres touches

*INV/plus clair (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 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 = 2x Commande à 1 touche**

**Philosophie de commande touche x = 1x 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>).  
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>).  
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>).  
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>).

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.

**Fonctions avancées store****Pas actif***Marche ombrage (double clic: long/bref)**Pas actif*

La fonction avancée n'est pas activée.

*Marche ombrage  
(double clic: long/bref)*

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 5.5](#))

**Fonction scène****Fonction scène** = *Enregistrement décentralisée (dans l'actionneur)***Appeler la scène***Appeler / enregistrer la scène***Fonction scène** = *Enregistrement locale (dans le poussoir)***Appeler / enregistrer la scène 1***Appeler / enregistrer la scène 2*

...

*Appeler / enregistrer la scène 8**Appeler la scène*

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.

**Note:** Tous les actionneurs ne prennent pas en charge le nombre maximal de 64 scènes.

*Appeler / enregistrer la scène*

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.

**Note:** Tous les actionneurs ne prennent pas en charge le nombre maximal de 64 scènes.

*Appeler / enregistrer la scène x*

En appuyant brièvement sur la touche, les valeurs des scènes enregistrées dans le poussoir sont envoyées à tous les actionneurs assignés. Si la fonction d'enregistrement est utilisée sur la page de paramétrage "Module scène" (→ [chapitre 4.4.1](#)), les scènes peuvent aussi être enregistrées.

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

**Numéro de la scène**

1..64

## Paramètres touches

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>Déclenchement forcé (10)</i> <i>Annuler forçage de priorité (00)</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 de paramétrage "Module séquence" (→ <a href="#">chapitre 4.4.5</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 de paramétrage "Module séquence" (→ <a href="#">chapitre 4.4.5</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 objet 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. Les paramètres <b>Couleur LED</b> et <b>Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation</b> sont visibles.
<i>État touche (signal interne)</i>		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'affichage 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 – Affichage sur LED>, la LED s'allume. Lorsqu'un télégramme DECL est envoyé à l'objet <Touche x, LED de signalisation – Affichage sur LED>, la LED s'éteint. Les paramètres <b>Mode d'affichage 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> .

*RGB objet LED de signalisation  
(signal externe)*

Lorsqu'un télégramme RGB est envoyé à l'objet <Touche x, LED de signalisation – Affichage 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 **Mode d'affichage LED** est visible. Le paramètre **Fonction LED remplaçable avec l'objet LED de signalisation** est défini sur *Non*.

*Appuyer: ENCL/relâcher: DECL  
(feed-back)*

En appuyant sur la touche, la LED s'allume. En la relâchant, la LED s'éteint.

Les paramètres **Couleur LED** et **Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation** sont visibles.

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

**Mode d'affichage LED**

**Fonction LED** = *État touche (signal interne)*

**Fonction LED** = *État objet LED de signalisation (signal externe)*

*État normal*

*État inverse*

*État normal clignotant*

*État inverse clignotant*

*État normal clignotant soft*

*État inverse clignotant soft*

**Fonction LED** = *RGB objet LED de signalisation (signal externe)*

*État normal*

*État normal clignotant*

*État normal clignotant soft*

*État normal*

La LED s'allume lorsqu'il y a un télégramme ENCL sur l'objet correspondant.

*État inverse*

La LED s'allume lorsqu'il y a un télégramme DECL sur l'objet correspondant.

*État normal clignotant*

La LED clignote lorsqu'il y a un télégramme ENCL sur l'objet correspondant.

*État inverse clignotant*

La LED clignote lorsqu'il y a un télégramme DECL sur l'objet correspondant.

*État normal clignotant soft*

La LED clignote soft (→ [chapitre 5.3](#)), lorsqu'il y a un télégramme ENCL sur l'objet correspondant.

*État inverse clignotant soft*

La LED clignote soft (→ [chapitre 5.3](#)), lorsqu'il y a un télégramme arrêt sur l'objet correspondant.

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

**Couleur LED**

*Rouge / Vert / **Bleu** / Blanc / Jaune / Violet*

*Couleur utilisateur 1*

*Couleur utilisateur 2*

*Rouge / Vert / Bleu / Blanc /  
Jaune / Violet*

La LED s'allume de la couleur choisie.

*Couleur utilisateur 1*

*Couleur utilisateur 2*

La LED s'allume de la couleur mélangée sur la page de paramétrage "Couleurs LED" (→ [chapitre 4.2.2](#)).

## Paramètres touches

Paramètre	<b>Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation</b> détermine si une prise de contrôle sur la LED est possible.	
	<b>Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation</b>	<b>Non</b> <i>Oui</i>
	<i>Non</i>	Une prise de contrôle de la LED n'est pas possible.
	<i>Oui</i>	La prise de contrôle sur la LED est effectuée dès qu'il y a un télégramme correspondant sur l'objet <Touche x, LED de signalisation – Remplacement/affichage sur LED>.  Les paramètres <b>Mode d'affichage LED de signalisation</b> et <b>Couleur LED de signalisation</b> sont visibles.
Paramètre	<b>Mode d'affichage LED de signalisation</b> détermine de quelle manière la prise de contrôle sur la LED doit avoir lieu.	
	<b>Mode d'affichage LED de signalisation</b>	<i>État normal</i> <i>État inverse</i> <b>État normal clignotant</b> <i>État inverse clignotant</i> <i>État normal clignotant soft</i> <i>État inverse clignotant soft</i>
	<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 <Touche x, LED de signalisation – Remplacement/affichage sur LED>.
	<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 <Touche x, LED de signalisation – Remplacement/affichage sur LED>.
	<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 <Touche x, LED de signalisation – Remplacement/affichage sur LED>.
	<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 <Touche x, LED de signalisation – Remplacement/affichage sur LED>.
	<i>État normal clignotant soft</i>	La LED clignote soft (→ <a href="#">chapitre 5.3</a> ) et prend le contrôle sur la fonction normale de la LED lorsqu'il y a un télégramme ENCL sur l'objet <Touche x, LED de signalisation – Remplacement/affichage sur LED>.
	<i>État inverse clignotant soft</i>	La LED clignote soft (→ <a href="#">chapitre 5.3</a> ) et prend le contrôle sur la fonction normale de la LED lorsqu'il y a un télégramme arrêt sur l'objet <Touche x, LED de signalisation – Remplacement/affichage sur LED>.
Paramètre	<b>Couleur LED de signalisation</b> détermine dans quelle couleur la prise de contrôle de la LED doit avoir lieu.	
	<b>Couleur LED de signalisation</b>	<i>Rouge / Vert / Bleu / Blanc / Jaune / Violet</i> <i>Couleur utilisateur 1</i> <i>Couleur utilisateur 2</i>
	<i>Rouge / Vert / Bleu / Blanc / Jaune / Violet</i>	La LED s'allume de la couleur choisie.
	<i>Couleur utilisateur 1</i> <i>Couleur utilisateur 2</i>	La LED s'allume de la couleur mélangée sur la page de paramétrage "Couleurs LED" (→ <a href="#">chapitre 4.2.2</a> ).

Paramètre	<b>Appui long sur la touche gauche</b> ou <b>Appui long sur la touche droite</b> détermine si une fonction supplémentaire est exécutée en appuyant longuement sur la touche.	
	<b>Appui long sur la touche gauche</b>	<b>Pas actif</b>
	<b>Appui long sur la touche droite</b>	<b>Actif</b>
	<i>Pas actif</i>	Un appui long sur la touche n'a aucun effet.
	<i>Actif</i>	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 <b>Temps pour appui long sur la touche</b> et <b>Fonction appui long sur la touche</b> sont visibles.
Paramètre	<b>Temps pour appui long sur la touche</b> détermine combien de temps la touche doit être maintenue appuyée pour déclencher l'ordre défini avec le paramètre <b>Fonction appui long sur la touche</b> .	
	<b>Temps pour appui long sur la touche</b>	<b>0,5 sec. / 1 sec. / 2 sec. .. 10 sec.</b>
Paramètre	<b>Fonction appui long sur la touche</b> détermine l'ordre supplémentaire déclenché en appuyant longuement sur la touche.	
	<b>Fonction appui long sur la touche</b>	<b>Commutation</b>
		<i>Valeur de variation en %</i>
		<i>Store MONT/DESC</i>
		<i>Valeur</i>
		<i>Scène</i>
	<i>Commutation</i>	En appuyant longuement sur la touche, le télégramme défini avec le paramètre <b>Fonction commutation</b> est envoyé à l'objet <Touche x (appui long sur la touche) – ENCL/DECL, commutation>.
	<i>Valeur de variation en %</i>	En appuyant longuement sur la touche, la valeur définie avec le paramètre <b>Fonction valeur de variation</b> est envoyée à l'objet <Touche x (appui long sur la touche) – Valeur, variation de luminosité>.
	<i>Store MONT/DESC</i>	En appuyant longuement sur la touche, le télégramme défini avec le paramètre <b>Fonction store</b> est envoyé à l'objet <Touche x (appui long sur la touche) – MONT/DESC, store>.
	<i>Valeur</i>	En appuyant longuement sur la touche, la valeur définie (0..255) avec le paramètre <b>Valeur 1 octet</b> est envoyée à l'objet <Touche x (appui long sur la touche) – Envoyer, valeur>.
	<i>Scène</i>	En appuyant longuement sur la touche, la scène enregistrée dans l'actionneur (1..64) est appelée avec le paramètre <b>Numéro de la scène</b> (objet <Touche x (appui long sur la touche) – Appeler, scène>)

## 4.2 Paramètres LED

### 4.2.1 Page de paramétrage "Luminosité et vitesse de clignotement LED"

Paramètre	<b>Réduction de la luminosité par LED</b> détermine comment la luminosité des LED peut être réduite.	
	<b>Réduction de la luminosité par LED</b>	<i>Réglage par objet de luminosité</i> <b>Luminosité dans l'ETS, abaissement à 2 niveau</b>
	<i>Réglage par objet de luminosité</i>	La luminosité des LED peut être réglée via l'objet 26 <Luminosité LEDs – Régler la luminosité>. 0% correspond à une LED éteinte, 100% correspond à une luminosité maximale. Après un redémarrage du poussoir, la dernière luminosité active est reprise.
	<i>Luminosité dans l'ETS, abaissement à 2 niveau</i>	La réduction de la luminosité des LED est réglée par les paramètres de la section <b>Luminosité LED</b> . Les paramètres de la section <b>Luminosité LED</b> sont visibles.



## Paramètres LED

Paramètre	<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.	
	<b>Luminosité des LED en mode normal</b>	0..100 (70)
Paramètre	<b>Fonction réduction nocturne LED (niveau 1)</b> détermine si la luminosité des LED doit être réduite durant la nuit.	
	<b>Fonction réduction nocturne LED (niveau 1)</b>	<b>Pas actif</b> ENCL = réduction nocturne active / DECL = inactive ENCL = inactive / DECL = réduction nocturne active
	<i>Pas actif</i>	Les LED et l'unité LCD sont toujours allumées avec une valeur de luminosité indiquée en mode normal. <b>Note:</b> <i>Pas actif</i> n'est pas égal à «...ne sont pas allumées». Seul l'objet 26 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité> n'est pas affiché et la fonction réduction nocturne n'est donc pas disponible.
	<i>ENCL = réduction nocturne active / DECL = inactive</i>	Si un télégramme ENCL est envoyé à l'objet 26 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité>, les LED ne sont allumées qu'avec la luminosité définie avec le paramètre Luminosité des LED en réduction nocturne. Si un télégramme DECL est envoyé à l'objet 26 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité>, les LED reprennent la valeur de luminosité de Luminosité des LED en mode normal. L'objet 26 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité> est visible. Le paramètre <b>Luminosité de la LED en réduction noct.</b> est visible.
	<i>ENCL = inactive / DECL = réduction nocturne active</i>	Si un télégramme DECL est envoyé à l'objet 26 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité>, les LED ne sont allumées qu'avec la luminosité définie avec le paramètre Luminosité des LED en réduction nocturne. Si un télégramme ENCL est envoyé à l'objet 26 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité>, les LED reprennent la valeur de luminosité de Luminosité des LED en mode normal. L'objet 26 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité> est visible. Le paramètre <b>Luminosité de la LED en réduction noct.</b> est visible.
Paramètre	<b>Luminosité de la LED en réduction noct.</b> détermine la luminosité des LED en mode de nuit activé par l'objet 26 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité>. La puissance lumineuse est indiquée en pourcentage de la puissance lumineuse maximale possible des LED.	
	<b>Luminosité de la LED en réduction noct.</b>	0..100 (50)

Paramètre **Désactiver la fonction LED (niveau 2)** détermine si les LED peuvent être complètement désactivées lors de l'exécution.

**Désactiver la fonction LED (niveau 2)**

**Pas actif**

*ON = LEDs inactives / OFF = LEDs actives*

*ON = LEDs actives / OFF = LEDs inactives*

*Pas actif*

L'objet 27 <LED DECL – Éteindre les LED> n'est pas visible et la réduction de la luminosité des LED s'effectue en une étape.

*ON = LEDs inactives / OFF = LEDs actives*

Si un télégramme ENCL est envoyé sur l'objet 27 <LED DECL – Éteindre les LED>, les LED sont éteintes.

Si un télégramme DECL est envoyé sur l'objet 27 <LED DECL – Éteindre les LED>, les LED s'allument de nouveau.

L'objet 27 <LED DECL – Éteindre les LED> est visible.

*ON = LEDs actives / OFF = LEDs inactives*

Si un télégramme DECL est envoyé sur l'objet 27 <LED DECL – Éteindre les LED>, les LED sont éteintes.

Si un télégramme ENCL est envoyé sur l'objet 27 <LED DECL – Éteindre les LED>, les LED s'allument de nouveau.

Après le démarrage du poussoir, les LED restent éteintes jusqu'à ce qu'un télégramme ENCL soit reçu.

L'objet 27 <LED DECL – Éteindre les LED> est visible.

Paramètre **Vitesse de clignotement LED** détermine à quelle cadence les LED clignotent.

**Vitesse de clignotement LED**

*très rapidement (0,5 sec.)*

***rapidement (1 sec.)***

*lentement (2 sec.)*

*très lentement (4 sec.)*

#### 4.2.2 Page de paramétrage "Couleurs LED"

Sur la page de paramétrage "Couleurs LED", il est possible de «mélanger» de manière additive deux couleurs spécifiques à l'utilisateur (couleur utilisateur LED 1 et couleur utilisateur LED 2) 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.

**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

Assortie à EDIZIO.liv ou EDIZIOdue, les définitions de couleurs suivantes sont recommandées.

Celle-ci doit être définie manuellement comme *Couleur utilisateur x*.

	Valeur RGB				Valeur RGB		
	Rouge:	Vert:	Bleu:		Rouge:	Vert:	Bleu:
blanc (..61)	blanc selon la prédéfinition			umbra (..56)	126	107	054
gris clair (..65)	105	100	110	coffe (..57)	126	107	054
gris foncé (..67)	105	100	110	crema (..35)	126	107	074
noir (..60)	105	100	110				

couleurs abandonnées:	Valeur RGB				Valeur RGB		
	Rouge:	Vert:	Bleu:		Rouge:	Vert:	Bleu:
lemon (..88)	079	099	000	vanille (..37)	038	029	008
olive (..80)	082	094	022	sand (..36)	126	107	054
berry (..41)	139	032	011	silver (..08)	105	100	110

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

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

**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.

### 4.3 Paramètres verrouillage

#### 4.3.1 Page de paramétrage "Verrouillage général"

L'objet 25 <Toutes les touches participantes – Verrouiller touches> permet de verrouiller toutes ou certaines touches (page de paramétrage "Verrouillage des touches" → [chapitre 4.3.2](#)). 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 25 <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 25, les touches sont verrouillées quelle que soit la configuration sur la page de paramétrage "Verrouillage des touches".

Lorsqu'un télégramme DECL est envoyé à l'objet 25, ces touches sont déverrouillées.

L'objet 25 <Toutes les touches participantes – Verrouiller touches> est visible.

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

Lorsqu'un télégramme DECL est envoyé à l'objet 25, les touches sont verrouillées quelle que soit la configuration sur la page de paramétrage "Verrouillage des touches".

Lorsqu'un télégramme ENCL est envoyé à l'objet 25, ces touches sont déverrouillées.

L'objet 25 <Toutes les touches participantes – Verrouiller touches> est visible.

Paramètre **Comportement 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 verrouillage

Paramètre **Mode d'affichage LED quand verrouillé** détermine si et de quelle manière les LED réagissent lorsque le poussoir a été verrouillé par l'objet 25 <Toutes les touches participantes – Verrouiller touches>.

<b>Mode d'affichage 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 (enclenché 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 5.3</a> ).

La vitesse de clignotement est déterminée par le paramètre général **Vitesse de clignotement LED** sur la page de paramétrage "Luminosité et vitesse de clignotement LED" (→ [chapitre 4.2.1](#)).

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</i> <i>Couleur utilisateur 2</i>
<i>Rouge / Vert / Bleu / Blanc / Jaune / Violet</i>	La LED s'allume de la couleur choisie.
<i>Couleur utilisateur 1</i> <i>Couleur utilisateur 2</i>	La LED s'allume de la couleur mélangée sur la page de paramétrage "Couleurs LED" (→ <a href="#">chapitre 4.2.2</a> ).

### 4.3.2 Page de paramétrage "Verrouillage des touches"

Sur la page de paramétrage "Verrouillage des touches", il est possible d'exclure certaines touches de la fonction de verrouillage définie sur la page de paramétrage "Verrouillage général" (→ [chapitre 4.3.1](#)).



**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 25 <Toutes les touches participantes – Verrouiller touches>.

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

## 4.4 Paramètres module scène

### 4.4.1 Page de paramétrage "Module scène"

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

Paramètre **Fonction scène** détermine la nature des scènes (→ [chapitre 5.5](#)).

<b>Fonction scène</b>	<b><i>Enregistrement décentralisée (dans l'actionneur)</i></b> <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>	<b><i>max. 10 valeurs/objets par scène</i></b> <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>	<b><i>Appeler la scène seulement</i></b> <b><i>Appeler la scène et tout enregistrer</i></b>
<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.



**Note:** La valeur de l'actionneur n'est pas enregistrée dans la scène si **Pré-réglage valeur de la scène x** est = **Verrouillé** (page de paramétrage "Préférences" → [chapitre 4.4.3](#)).

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.

<b>Retard d'envoi entre les télégrammes de la scène</b>	<i>25ms / 50ms / 75ms / 100ms</i>
---	-----------------------------------



**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.

#### 4.4.2 Page de paramétrage "Type de données valeur de la scène 1..10/1..15"



**Note:** Il existe une page de paramétrage pour paramétrer les types de données des valeurs par scène. Les deux pages de paramétrage 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.

<b>Type de données valeur de la scène x</b>	1 bit ( <i>commutation ENCL/DECL, MONT/DESC store</i> ) 1 octet ( <i>valeur variation, valeur store</i> )
1 bit ( <i>commutation ENCL/DECL, MONT/DESC store</i> )	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.
1 octet ( <i>valeur variation, valeur store</i> )	Lors du déclenchement de la scène, un télégramme 1 octet 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.

#### 4.4.3 Page de paramétrage "Préférences"



**Note:** Le paramétrage des prééclages des valeurs de scène s'effectue de manière claire via un tableau [Valeur de la scène 1–x X Scène 1–8].

Paramètre **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.

<b>Valeur de la scène x</b>	<b>Type de données valeurs de la scène x = 1 bit</b> ( <i>commutation ENCL/DECL, MONT/DESC store</i> ) <b>Verrouillé</b> ENCL, DESC DECL, MONT
	<b>Type de données valeurs de la scène x = 1 octet</b> ( <i>valeur variation de luminosité, valeur store</i> ) <b>Verrouillé</b> 0 % / 5 % / 10 % / 15 % .. 100 %
<b>Verrouillé</b>	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.
ENCL, DESC	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.
DECL, MONT	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 1 octet 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.

#### 4.4.4 Paramètres module séquence

##### 4.4.5 Page de paramétrage "Module séquence"

Paramètre **Module séquence** permet de définir une séquence (→ [chapitre 5.4](#)) avec des points de commutation paramétrables jusqu'à 8.

<b>Module séquence</b>	<b><i>Pas actif</i></b> <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 88 <Module séquence – Appeler la séquence> est visible. L'objet 89 <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>	<b><i>Pas actif</i></b> <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 de paramétrage "Point de commutation x" (→ <a href="#">chapitre 4.4.6</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>	<b><i>Non</i></b> <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 88 <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 88 <Module séquence – Appeler la séquence>.

#### 4.4.6 Page de paramétrage "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)



## Paramètre "Mesure de la température ambiante"

Paramètre	<b>Fonction point de commutation x</b> détermine la fonction à exécuter au point de commutation concerné.	
	<b>Fonction point de commutation x</b>	<b>Commutation</b> <i>Valeur de variation en %</i> <i>Store MONT/DESC</i> <i>Valeur</i> <i>Scène</i>
	<i>Commutation</i>	Le télégramme défini avec le paramètre <b>Fonction commutation</b> est envoyé à l'objet <Point de commutation x – ENCL/DECL, commutation>.
	<i>Valeur de variation en %</i>	La valeur définie avec le paramètre <b>Fonction valeur de variation</b> est envoyée à l'objet <Point de commutation x – Valeur, variation de luminosité>.
	<i>Store MONT/DESC</i>	Le télégramme défini avec le paramètre <b>Fonction store</b> est envoyé à l'objet <Point de commutation x – MONT/DESC, store>.
	<i>Valeur</i>	La valeur définie (0..255) avec le paramètre <b>Valeur 1 octet</b> est envoyée à l'objet <Point de commutation x – Envoyer, valeur>.
	<i>Scène</i>	La scène enregistrée dans l'actionneur (1..64) avec le paramètre <b>Numéro de la scène</b> est appelée (objet <Point de commutation x – Appeler, scène>)

### 4.5 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	<b>Activer le capteur de température</b> définit si le capteur de température intégré pour la mesure de la température ambiante est activé.	
	<b>Activer le capteur de température</b>	<i>Oui</i> <b>Non</b>
	<i>Oui</i>	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 71 <Température ambiante - Envoyer>. Tous les paramètres suivants sont affichés.
	<i>Non</i>	Le capteur de température est désactivé.
Paramètre	<b>Ajustement de la mesure de la température ambiante dans le milieu</b> détermine le type de montage du poussoir KNX.	
	<b>Ajustement de la mesure de la température ambiante dans le milieu</b>	<b>Montage encastrée</b> <i>Montage apparent</i> <i>À propos des paramètres du lieu de montage</i>
	<i>À propos des paramètres du lieu de montage</i>	Les impacts du montage sont ajustés manuellement si les connaissances techniques sont suffisantes avec les paramètres <b>Constante de temps</b> et <b>Offset dynamique</b> .



**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	<b>Constante de temps</b> détermine la constante de temps en secondes.	
	<b>Constante de temps</b>	<i>1..7000 (510)</i>

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

**Offset dynamique** 10..1000 (67)

Paramètre **Modification pour envoi automatique** détermine la valeur de la température, à laquelle la valeur réelle doit être envoyée automatiquement par l'objet 71 <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 **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 71 <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.

## 5 Description des fonctions

### 5.1 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:

- Débrancher l'appareil du bus KNX quelques instants
- Contrôler la compatibilité de l'application
- Contrôler l'adresse physique
- 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.



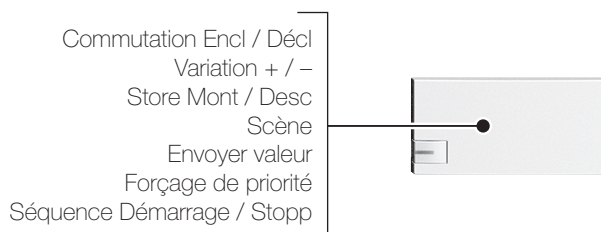
**Note:** Selon les réglages sur les pages de paramétrage "Verrouillage général" et "Verrouillage des touches", il est possible que des télégrammes soient envoyés au bus après le redémarrage.

### 5.2 Philosophie de commande du poussoir KNX

Grâce au concept de commande flexible, les poussoirs KNX RGB peuvent être utilisés de trois manières différentes. Ils dépendent de la configuration (→ [chapitre 4.1.1](#)) et/ou de la connexion choisie.

#### 1x Commande à 1 touche

Quel que soit l'endroit où l'on appuie sur le poussoir, la fonction exécutée est toujours la même.



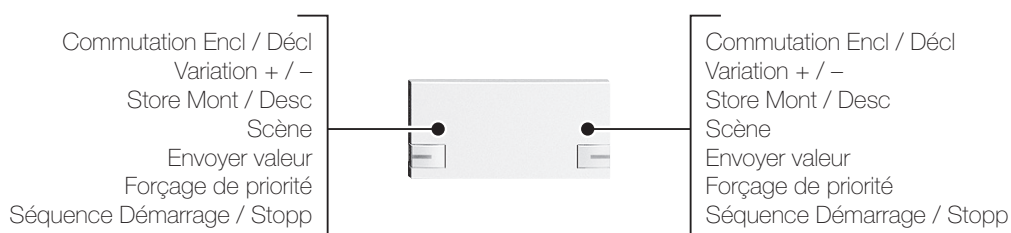
#### Commande à 2 touches

Bien que ce soit toujours le même consommateur qui est sollicité, la fonction dépend du côté où la touche est actionnée, à savoir à gauche ou à droite.



#### 2x Commande à 1 touche

Les deux moitiés de la touche sont indépendantes les unes des autres, chacune commandant un autre consommateur.



### Formes mixtes

Des formes mixtes sont également disponibles. Il est ainsi possible de commander jusqu'à 8 consommateurs avec 1 à 4 touches.

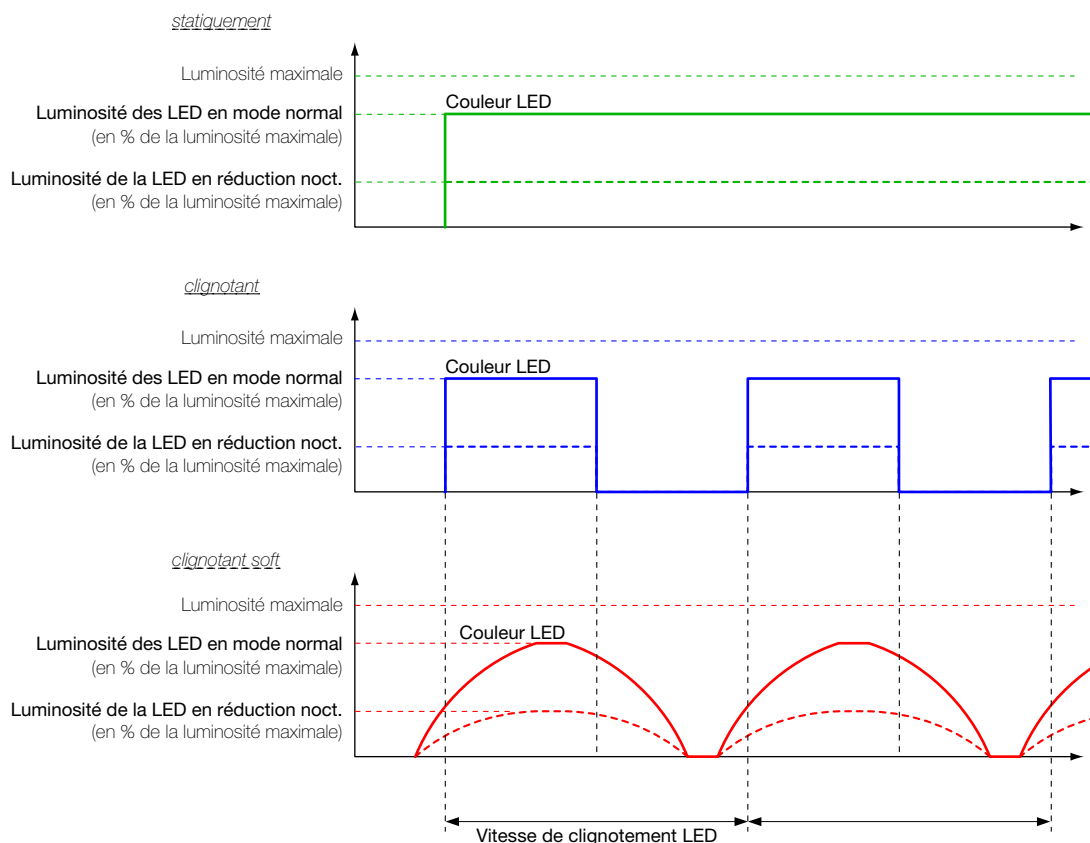
Exemple: Poussoir KNX RGB 6x (avec 2 commandes à 1 touche) 4706-1-C...



Outre les appareils prêts à l'emploi définis dans la gamme KNX, toutes les combinaisons possibles pourraient être réalisées avec le système modulaire Feller et la configuration correspondante de l'ETS.

## 5.3 LED

Si désiré, les poussoirs KNX RGB peuvent être 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'affichage). 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'affichage 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 de paramétrage "Couleurs LED". Cela permet d'ajuster parfaitement les LED tant aux couleurs du cadre de recouvrement de Feller qu'à l'environnement ambiant.

Globalement, la luminosité en mode normal et la vitesse de clignotement de toutes les LED sont définies sur la page de paramétrage "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 26 <Réduction nocturne LED – Réduire la luminosité> est visible dans ETS.

- 1) 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.

## 5.4 Module séquence

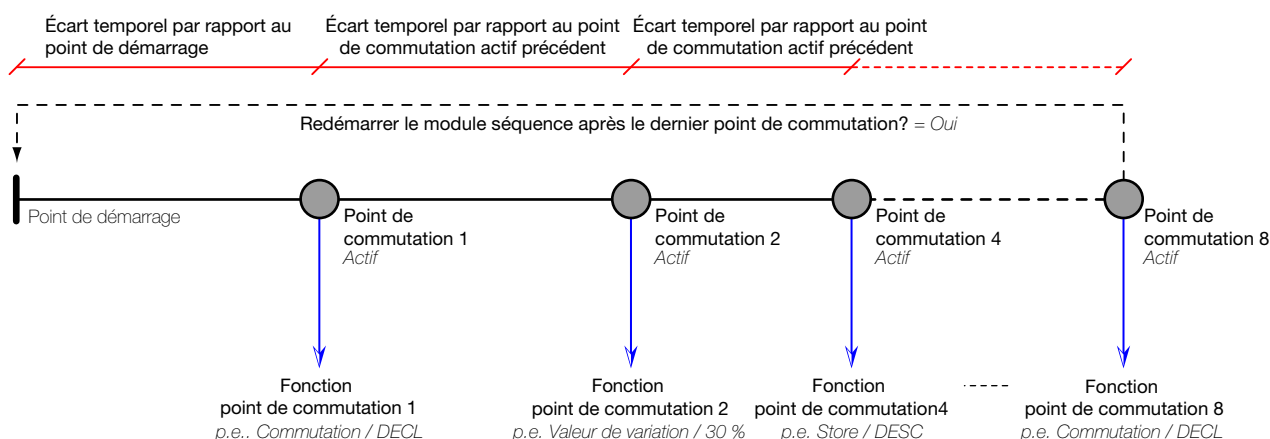
Une des applications possibles pour le module séquence dans une résidence est, p. ex. un DECL centralisé temporisé.

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 de paramétrage "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 4.1.2](#)) ou d'écrire ENCL sur l'objet 88 <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 4.1.2](#)) ou d'écrire DECL sur l'objet 88 <Module séquence – Appeler la séquence>.

Pendant le déroulement de la séquence, l'objet 89 <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 88 <Module séquence – Appeler la séquence>, la séquence recommence au début (redéclenchement).

## 5.5 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 bits)

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 4.1.2](#)). 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 bits.)

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 4.4.1](#)).

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 de paramétrage "Type de données valeur de la scène...10/1...15" (→ [chapitre 4.4.2](#)) indiquer le bon type d'objet (1 bit pour la commutation, 1 octet pour la luminosité du variateur ou la position du store).
- Sur la page de paramètres "Préréglages" (→ [chapitre 4.4.3](#)), remplir le tableau [Valeur de la scène 1-x X Scène 1-8].  
**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 (préréglage).
- S'agissant des groupes de scènes 1 octet, le flag de transfert et/ou lecture doit être placé dans l'actionneur. Les deux flags ne doivent néanmoins être placés 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 de paramétrage "Module scène" (→ [chapitre 4.4.1](#)), le flag de lecture doit être réglé dans l'objet d'1 octet 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 de paramétrage "Module scène" (→ [chapitre 4.4.1](#)), le flag de transfert doit être placé dans l'objet 1 octet 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 poussoirs (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.

<b>A</b>		
	Activer le capteur de température	31
	Ajustement du thermostat d'ambiance dans le milieu	31
	Appeler la scène par l'objet	28
	Appui long sur la touche droite	22
	Appui long sur la touche gauche	22
<b>B</b>		
	Bleu (B)	25
<b>C</b>		
	Comportant en cas d'événement verrouillage	26
	Constante de temps	31
	Couleur LED	20, 27
	Couleur LED de signalisation	21
<b>D</b>		
	Désactiver la fonction LED (niveau 2)	24
<b>E</b>		
	Écart temporel par rapport au point de commutation actif précédent	30
	Écart temporel par rapport au point de démarrage	30
<b>F</b>		
	Fonction appui long sur la touche	22
	Fonction commutation	16, 22
	Fonction forçage de priorité	19
	Fonction LED	19
	Fonction LED remplaçable avec objet LED de signalisation	21
	Fonction module séquence	19
	Fonction point de commutation	31
	Fonction réduction nocturne LED (niveau 1)	23
	Fonction scène	18, 28
	Fonction store	17, 22
	Fonction touche	15
	Fonction valeur de variation	22
	Fonction variation de luminosité	16
	Fonction verrouillage des touches	26
	Fonctions avancées store	18
<b>L</b>		
	Luminosité de la LED en réduction noct.	23
	Luminosité des LED en mode normal	23
<b>M</b>		
	Mode d'affichage LED	20
	Mode d'affichage LED de signalisation	21
	Mode d'affichage LED quand verrouillé	27
	Mode scène pour l'utilisateur en cours de fonctionnement	28
	Modification pour envoi automatique	32
	Module séquence	30
<b>N</b>		
	Nombre de touches	14
	Nombre de valeurs par scène	28
	Numéro de la scène	18, 22
<b>O</b>		
	Offset dynamique	32
<b>P</b>		
	Philosophie de commande touche	14
	Point de commutation	30
	Pré-réglage de la valeur de la scène	29



## INDEX DES PARAMÈTRES

<b>R</b>	
Redémarrer le module séquence après le dernier point de commutation . . . . .	30
Réduction de la luminosité par LED . . . . .	22
Retard d'envoi entre les télégrammes de la scène . . . . .	28
Rouge (R) . . . . .	25
<b>S</b>	
Sens de réglage de la mesure de la température ambiante . . . . .	32
<b>T</b>	
Taille touche . . . . .	14
Temps de cycle pour l'envoi automatique . . . . .	32
Temps de cycle pour l'envoi automatique de la température ambiante . . . . .	32
Temps pour appui long sur la touche . . . . .	22
Type de données valeur de la scène . . . . .	29
<b>U</b>	
Utiliser le correcteur de couleur . . . . .	25
<b>V</b>	
Valeur 1 octet . . . . .	15, 22
Valeur de réglage de la mesure de la température ambiante . . . . .	32
Verrouillage des touches . . . . .	27
Vert (G) . . . . .	25
Vitesse de clignotement LED . . . . .	24



