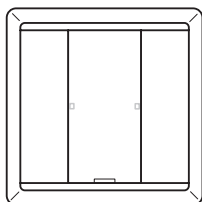
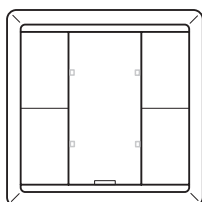


Poussoir plus – Artec



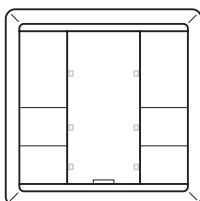
Référence

MTN628044
MTN628019
MTN628046
MTN628060



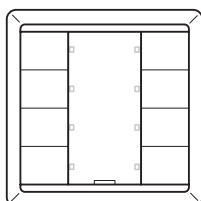
Référence

MTN628144
MTN628119
MTN628146
MTN628160



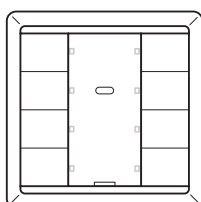
Référence

MTN628244
MTN628219
MTN628246
MTN628260



Référence

MTN628344
MTN628319
MTN628346
MTN628360



Référence

MTN628444
MTN628419
MTN628446
MTN628460

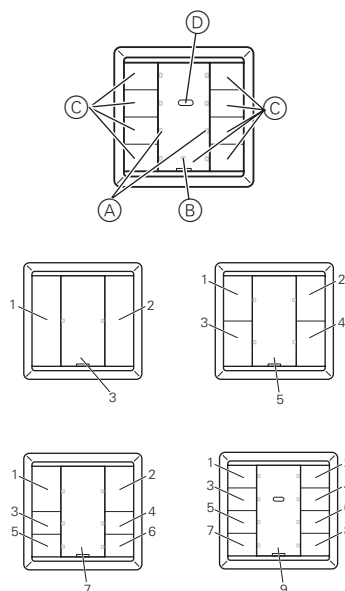
Voici les possibilités qu'offre le poussoir plus

Le poussoir plus pour systèmes bus dispose de trois (poussoir simple), cinq (poussoir double), sept (poussoir triple) ou neuf surfaces tactiles (poussoir quadruple). Il est possible d'affecter aux poussoirs différentes fonctions. Il vous est ainsi permis de commuter, de varier l'intensité, de commander les stores ou d'appeler des scénarios.

Vous pouvez également commander chaque touche du poussoir à récepteur infrarouge grâce à une télécommande IR.

Éléments de commande et d'affichage à l'exemple du poussoir quadruple avec récepteur infrarouge :

Figure ❶ :



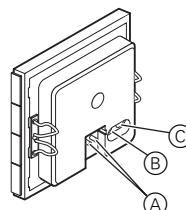
❶ DEL d'état (à côté des touches)

❷ DEL de fonctionnement

❸ 1 à 9 surfaces tactiles (en fonction du poussoir, l'ordre dans les figures ci-dessus correspond alors à l'adressage du logiciel d'application)

❹ Capteur IR

Figure ❷ :



❶ Borne de raccordement de bus

❷ DEL de programmation

❸ Touche de programmation

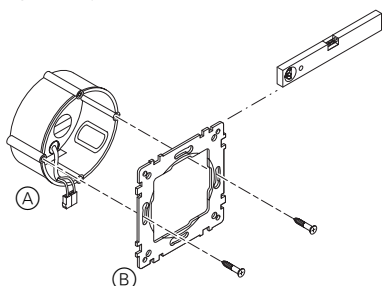
Pour votre sécurité

⚠ Danger de mort dû au courant électrique.
Tous les travaux sur l'appareil doivent être effectués uniquement par des électriciens spécialisés. Il convient de respecter les directives spécifiques au pays concerné ainsi que les directives KNX en vigueur.

Montage du poussoir plus

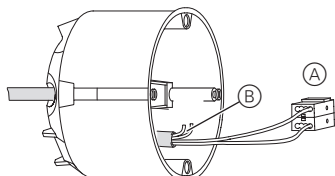
Pour le montage du poussoir, vous avez besoin d'une plaque de finition Artec.
La notice suivante décrit le montage du poussoir double. Le montage des poussoirs simple et quadruple s'effectue de la même manière.

Figure 3 :



- ① Montez le support de mécanisme ③ (B) sur la boîte d'encastrement ③ (A).

Figure 4 :



- ② Raccordez le fil rouge du bus à la borne rouge (+) et le fil noir à la borne gris foncé (-) ④ (A).

Le blindage, le fil de continuité ainsi que les fils blanc et jaune de la ligne de bus ④ (B) ne sont pas nécessaires.

- ① Isolez le blindage, le fil de continuité ainsi que les deux fils et placez-les dans la boîte d'encastrement.
- ② Insérez la borne de bus sur le raccord du poussoir ④ (A).
- ③ Insérez le poussoir dans la plaque de finition.
- ④ Insérez et enclenchez le poussoir (plaque de finition comprise) sur le support de mécanisme.

Comment mettre en service le poussoir plus

Après le câblage du poussoir, vous devez attribuer l'adresse physique et effectuer la programmation.

- ① Préparez la programmation des paramètres dans l'ETS.
- ② Raccordez l'interface sérielle au bus.
- ③ Appliquez la tension du bus.
- ④ Appuyez sur la touche de programmation (figure ⑤).

La DEL rouge (figure ⑥) s'allume.

- ⑤ Chargez, depuis l'ETS, l'adresse physique dans l'interface sérielle.

La DEL rouge s'éteint.

- ⑥ Chargez les paramètres dans l'appareil via l'interface sérielle.
- ⑦ Vérifiez la fonction souhaitée (possible également à l'aide de l'ETS).

i Remarque :

Afin de garantir la pleine fonctionnalité de l'application sous ETS2, il vous faut utiliser la version 1.1 de l'ETS2 ainsi que le Service-Release A ou supérieur.

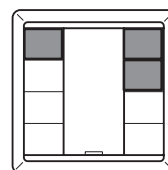
Comment mettre en service le poussoir plus à l'aide d'une télécommande

Vous pouvez également commander chaque touche du poussoir à récepteur infrarouge grâce à une télécommande IR.

L'affectation des touches permettant l'utilisation d'une télécommande (p. ex. réf. MTN570222) est préréglée (voir notice d'utilisation de la télécommande).

Pour pouvoir employer une autre télécommande IR, vous devez d'abord effectuer l'étalonnage du poussoir.

Figure 5 :



Étalonnage du poussoir :

- ① Maintenez appuyées les deux touches supérieures droites ainsi que la touche supérieure gauche du poussoir jusqu'à ce que la DEL d'état clignote (figure ⑤).

- ② Appuyez sur la touche du poussoir dont vous désirez effectuer l'étalonnage.

La DEL d'état de cette touche s'allume en continu.

- ③ Appuyez plusieurs fois pendant env. 1 seconde sur la touche de la télécommande IR jusqu'à ce que toutes les DEL d'état du poussoir s'allument en continu.

- ④ Appuyez ensuite sur une touche quelconque du poussoir.

Les DEL d'état se remettent à clignoter. Vous pouvez maintenant effectuer l'étalonnage d'autres poussoirs. Après env. 30 secondes sans actionnement d'autres touches, le processus d'étalonnage se termine automatiquement.

La fonction de la touche étalonnée du poussoir peut être maintenant activée par le biais de la touche de la télécommande IR étalonnée.

i Remarque

Si en l'espace de 30 secondes aucun étalonnage de touche ne peut être effectué avec succès, le processus d'étalonnage s'interrompt. L'échec du processus d'étalonnage se reconnaît au fait que la DEL d'infrarouge s'allume pendant 2 secondes. Les éventuelles affectations des touches de la télécommande à ce poussoir sont alors effacées.

i Remarque

L'angle de réception du récepteur infrarouge situé dans le poussoir s'élève à env. 60°. La portée de réception dépend de la puissance d'émission de la télécommande IR utilisée. Les informations sur sujet sont consignées dans les caractéristiques techniques de la télécommande IR.

i Remarque

Vous pouvez utiliser la plupart des télécommandes en vente sur le marché. Il se peut néanmoins que la télécommande IR sélectionnée ne soit pas compatible avec le poussoir.

i Remarque

Lors de la commande du poussoir par le biais d'une télécommande IR, la DEL d'infrarouge s'allume brièvement.

Caractéristiques techniques

Initialisation : Comme la vitesse de transmission des télégrammes de données est limitée, la création d'un télégramme ne peut être effectuée que 17 s après la réinitialisation.

Température ambiante

Fonctionnement : -5 °C à +45 °C

Stockage : -25 °C à +55 °C

Transport : -25 °C à +70 °C

Humidité max. : 93 % d'humidité relative, pas de condensation

Type de protection : IP 20

Réglages dans le logiciel outil KNX (ETS)

Sélection dans la banque de données relative aux produits

Fabricant : Schneider Electric

Famille de produits : 2.x

Type de produit : Poussoir plus
2.x.x

Nom de logiciel : Universal 1815/1.0

Type de média : Twisted Pair

Nom de produit : Bouton poussoir supplémentaire
Artec

Numéro de commande : MTN6280xx, MTN6281xx,
MTN6282xx, MTN6283xx,
MTN6284xx

- i** Afin de garantir la pleine fonctionnalité des applications sous ETS2, il vous faut utiliser la version 1,2 de l'ETS2 ainsi que le Service-Release A ou supérieur. Si vous avez des questions, appelez l'InfoLine de Schneider Electric.

Vue d'ensemble de l'application

Application	Vers.	Fonctions
Universal 1815/1.0	1	Commuter
		Commuter
		Varier l'intensité (simple/double surface)
		Fronts déclenche télégrammes à 1, 2, 4 ou 8 bits (différenciation actionnement bref/prolongé)
		Régulateur à coulisse 8 bits
		Activation d'ambiance
		Mémorisation d'ambiance
		Fonctions verrouillage

Description d'application

Universal 1815/1.0

Informations générales

Cette application vous permet de programmer les boutons poussoirs supplémentaires.

Vous disposez de deux objets maximum par entrée.

Les adresses de groupes sont à gestion dynamique.

Adresses de groupes maximum et allocations : 150.

Fonctions de l'application

Cette application vous offre toute une série de possibilités de réglages pour réaliser de nombreuses fonctions avec un poussoir et des appareils KNX commandés (par ex. actionneurs de variateurs, actionneurs de commutation etc.).

Les fonctionnalités possibles pour chaque cas dépendent naturellement également des appareils KNX commandés. Les fonctions de cette application détaillées ici ne peuvent ainsi décrire que leurs fonctions de commande KNX. Cette description ne détaille également que les registres et paramètres importants pour ces fonctions de commande.

Vous trouverez une vue d'ensemble de tous les registres, paramètres et valeurs correspondantes réglables dans la dernière section « Paramètres et valeurs de réglage ».

i Les durées réglables (minuterie d'escalier, temporisation d'allumage, temporisation d'extinction etc.) sont réglées via les paramètres base temporelle et facteur temps. La durée réelle résulte de la multiplication des deux valeurs ; par ex. la base temporelle 1 seconde multipliée par le facteur temps 3 donne 3 secondes.

Si seul l'un de ces paramètres est affiché, il n'est pas possible d'effectuer un réglage de l'heure pour le réglage de paramètres choisis.

Réglages de base

Sélection d'appareil

i Vous devez tout d'abord adapter l'application au matériel utilisé, car lors de la commutation de la sélection d'appareil, les réglages de paramètres et adresses de groupes reliés sont modifiés par le logiciel ETS. Sélectionnez le réglage « double » ou « quadruple ».

Registre	Paramètre
Général	Module de poussoirs

LED de fonctionnement

Vous pouvez régler si la LED de fonctionnement est allumée ou éteinte.

Registre	Paramètre
Touche X	LED de fonctionnement

Affectation des touches en relation avec la télécommande Merten (uniquement poussoir à infra-rouge)

Pour les télécommandes par infrarouge Merten, l'affectation des touches est pré-réglée. Vous pouvez toutefois modifier cette affectation via le paramètre « Secteurs IR télécommande Merten ».

Registre	Paramètre
Touche X	Secteurs IR télécommande Merten

Vous pouvez sélectionner le secteur souhaité de la télécommande. La nouvelle affectation des touches est affichée ci-dessous.

Registre	Paramètre
Touche X	Secteur IR a - b

i En cas de nouvelle affectation, les affectations de touches jusqu'à présent sont écrasées.

Envoyer commandes de commutation 1/8 bits

Vous pouvez activer simultanément deux groupes d'actionneurs 1 ou 8 bits (1 octet).

Avec le type d'objet 1 bit, à chaque actionnement de touche, la valeur d'objet est d'abord inversée puis transmise au bus, c'est-à-dire qu'un « 0 » se transforme en « 1 ». En cas de nouvel actionnement de la même touche, le « 1 » redevient un « 0 ». Il y a donc toujours une commutation ON et OFF en alternance. Ce comportement de commutation est désigné par le terme de commutation basculante (également appelée « toggeln »). Le bus permet une actualisation ou une modification de la valeur objet 1 bit/1 octet lorsqu'un autre capteur commute l'actionneur (par ex. via un interrupteur va-et-vient ou une commande centrale). Pour éviter une commutation « erronée », l'état (« 1 » ou « 0 ») de l'actionneur dans le poussoir doit être ajusté. Pour cela, reliez l'adresse de groupes du deuxième capteur avec l'objet de val./comm. du poussoir. Pour type d'objet 1 octet, vous pouvez régler deux valeurs, qui sont envoyées alternativement après chaque actionnement de touche.

Lors de l'actionnement, il est en outre possible d'envoyer également deux objets (1 bit / 1 octet) dans n'importe quelle combinaison.

Registre	Paramètre
Touche X	Sélection de fonction
	Nombre d'objets
	Activation LED d'état
	Objet A/B
	Valeur (1/2)

Objets de communication

Vous pouvez sélectionner les objets de communication suivants :

Par entrée :

Fonction	Nom d'objet	Type	Prio	Flags	Comportement
Entrée X	Objet de val./comm. A/B	1 bit	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir

Envoyer commandes 1/8 bits

Vous pouvez activer simultanément deux groupes d'actionneurs 1 ou 8 bits.

En fonction du paramétrage, lors de l'actionnement d'une touche il est possible d'émettre

- un télégramme ON ou OFF
- des valeurs 1 octet (0 % - 100 % par niveaux)
- des valeurs 1 octet (0 - 255) en continu
- deux objets (1 bit/1 octet) dans n'importe quelle combinaison

via l'objet de valeur/commutation.

Registre	Paramètre
Touche X	Sélection de fonction
	Nombre d'objets
	Activation LED d'état
	Objet A/B
	Valeur

Objets de communication

Vous pouvez sélectionner les objets de communication suivants :

Par entrée :

Fonction	Nom d'objet	Type	Prio	Flags	Comportement
Touche X	Objet de val./comm. A/B	1 bit/1 octet	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir

Varier la luminosité

Avec la fonction de variation, vous pouvez

- augmenter **et** diminuer la luminosité via **une touche** (variation surface simple)
- soit augmenter **ou** diminuer la luminosité. Vous avez besoin d'une deuxième touche (deuxième entrée) pour faire varier dans l'autre direction (variation surface double).

Chaque touche (entrée) vous permet d'allumer ou d'éteindre la lumière (bref actionnement de la touche) ou de la faire varier (actionnement prolongé de la touche, durée d'actionnement paramétrable). Lors de commutation, un télégramme ON/OFF est envoyé par l'objet de commutation. En cas de variation par l'objet de variation 4 bits, la luminosité est augmentée ou diminuée, les niveaux de variation pouvant être paramétrés. En outre, vous pouvez effectuer un envoi cyclique à régler librement du niveau de variation correspondant.

Paramètres communs pour variation surface simple et surface double

Registre	Paramètre
Touche X	Sélection de fonction
	Détection actionnement prolongé à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)
	Activation LED d'état
	Sens de variation d'intensité
	Envoi cyclique des niveaux de variation
	<i>uniquement en cas d'envoi cyclique des niveaux de variation:</i> Base temps de cycle
	<i>uniquement en cas d'envoi cyclique des niveaux de variation:</i> Facteur temps de cycle (3 - 255)

Paramètres supplémentaires pour variation surface simple

Ici, vous pouvez augmenter et diminuer la luminosité ainsi qu'allumer/éteindre via une touche séparée.

La direction de commutation ou de variation actuelle dépend toujours de l'action précédente, c'est-à-dire qu'à l'état arrêté, un bref actionnement de la touche met en marche et vice-versa, et après une augmentation de la luminosité, un actionnement prolongé de la touche diminue à nouveau la luminosité. En cas de relâchement d'un actionnement prolongé, un télégramme d'arrêt est envoyé par l'objet de variation 4 bits, ce qui met fin à la variation de luminosité dans l'actionneur de variation.

Le bus permet une actualisation ou une modification de la valeur de commutation/objet lorsqu'un autre capteur effectue une commutation/variation de luminosité de l'actionneur (par ex. via un interrupteur va-et-vient ou une commande centrale). Pour éviter une commutation/variation de luminosité « erronée », l'état de l'actionneur dans le poussoir doit être ajusté. Pour cela,

reliez l'adresse de groupes du deuxième capteur avec l'objet de commutation/variation de la touche.

Une seule commande suffit pour parcourir la plage de variation. Ce procédé de variation peut être utilisé pour la plupart des applications. Les autres niveaux de variation possibles (1/2 - 1/64 plus clair ou plus sombre) augmentent ou diminuent la luminosité autour du niveau indiqué. Ainsi, pour faire varier la luminosité de min. à max., il faut 4 actionnements prolongés du touche en cas de 1/4 niveaux.

Registre	Paramètre
Touche X	Sens de variation d'intensité
	Niveaux de variation (plus clairs)
	Niveaux de variation (plus sombres)

Valeur de paramètre « Sens de variation d'intensité » pour variation surface simple :

- plus claire et plus sombre

Paramètres supplémentaires pour variation surface double

Ici, vous pouvez augmenter et diminuer la luminosité ainsi qu'allumer/éteindre via une touche séparée. Vous devez donc paramétrer une seconde touche (deuxième entrée) pour la direction opposée.

Après le relâchement de la touche, vous pouvez régler si un télégramme d'arrêt doit être envoyé ou non. Si vous avez autorisé l'envoi d'un télégramme d'arrêt, en cas de relâchement après un actionnement prolongé de la touche, un télégramme d'arrêt est envoyé par l'objet de variation 4 bits, ce qui met fin à la variation de luminosité dans l'actionneur de variation.

Une seule commande suffit pour parcourir la plage de variation. Ce procédé de variation peut être utilisé pour la plupart des applications. Les autres niveaux de variation possibles (1/2 - 1/64 plus clair ou plus sombre) augmentent ou diminuent la luminosité autour du niveau indiqué. Ainsi, pour faire varier la luminosité de min. à max., il faut 4 actionnements prolongés du poussoir en cas de 1/4 niveaux.

Registre	Paramètre
Touche X	Sens de variation d'intensité
	<i>uniquement en cas de variation d'intensité plus claire :</i> Niveaux de variation (plus clairs)
	<i>uniquement en cas de variation d'intensité plus sombre :</i> Niveaux de variation (plus sombres)
	Télégramme d'arrêt après relâchement

Valeur de paramètre « Sens de variation d'intensité » pour variation surface double :

- plus claire
- plus sombre

Objets de communication

Vous pouvez sélectionner les objets de communication suivants :

Par entrée :

Fonction	Nom d'objet	Type	Prio	Flags	Comportement
Touche X	Objet de commutation	1 bit	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir
Touche X	Objet de var. d'intensité	4 bits	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir

Commander les stores

Avec la fonction stores, vous pouvez

- régler le store par un poussoir séparé et orienter les lamelles (commande de store à surface simple).
- ouvrir le store par un poussoir séparé/orienter les lamelles, et par un deuxième poussoir, fermer le store/orienter les lamelles (commande de store à double surface).
- amener le store à une position pré-définie.
- faire aller et venir le store entre deux positions pré-définies.

Registre	Paramètre
Touche X	Sélection de fonction

Fonction stores ouverture ou fermeture avec une touche (commande de store à surface double)

Après un bref actionnement de la touche concerné, un télégramme arrêt/étape est envoyé, après un actionnement prolongé (durée d'actionnement paramétrable), un télégramme de déplacement est envoyé. Avec cette fonction, vous devez paramétrer un deuxième poussoir (deuxième entrée) avec les réglages correspondants pour le déplacement de store dans la direction opposée. Les deux poussoirs (entrées) doivent recevoir les mêmes adresses de groupes.

Registre	Paramètre
Touche X	Sélection de fonction
	Détection longue durée d'actionnement à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)
	Direction de déplacement

Fonction stores ouverture et fermeture avec un poussoir (commande de store à surface simple)

La direction de déplacement actuelle du store ou la direction de l'orientation des lamelles dépend toujours de l'action précédente c'est-à-dire que si le store a été fermé auparavant, il s'ouvre au prochain actionnement prolongé de la touche (durée d'actionnement paramétrable).

Après un télégramme arrêt/étape pour l'orientation des lamelles, un nouvel actionnement de touche génère à nouveau un télégramme arrêt/étape pour la même direction de déplacement, tant que cet actionnement subséquent du poussoir est effectué en un laps de temps paramétrable. Une fois ce laps de temps écoulé, l'orientation des lamelles change de direction en cas de bref actionnement de la touche.

Le poussoir (entrée) peut recevoir des télégrammes via l'objet arrêt/étape et de déplacement, et peut générer des télégrammes correspondants en fonction des valeurs reçues. Ceci permet une actualisation ou une modification par le bus des valeurs d'objet lorsqu'un autre capteur effectue une commutation/variation de luminosité de l'actionneur (par ex. via un interrupteur va-et-vient ou une commande centrale). Pour éviter un mouvement « erroné », l'état de l'actionneur dans le poussoir doit être ajusté. Pour cela, reliez l'adresse de groupes du deuxième capteur avec l'objet arrêt/étape et de déplacement des poussoirs.

Registre	Paramètre
Touche X	Détection longue durée d'actionnement à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)
	Direction de déplacement
	Chang. direction orientation lamelles à partir de 100 ms * facteur (5 - 50)

Amener le store aux positions pré-définies

Dans la mesure où l'actionneur de stores possède la propriété d'approcher une position définie, cette fonction vous permet de fixer une ou deux positions qui seront approchées par actionnement de touche du store à l'aide des valeurs de position 1 octet. Les valeurs de position peuvent être comprises entre 0 % et 100 %, ou en continu de 0 à 255.

Lors de commande d'une position, en cas d'actionnement bref (ou prolongé) de la touche, la valeur réglée pour la position du store et la position des lamelles est envoyée.

Pour activer deux positions, indiquez pour les deux la position du store et la position des lamelles. Un bref actionnement de la touche envoie la valeur de position 1, un actionnement prolongé de la touche envoie la valeur de position 2. Il n'existe aucun objet de dépl. et arrêt/étape pour ce paramétrage.

Registre	Paramètre
Touche X	Direction de déplacement
	Choix de positionnement
	Valeur de position 1 (bref actionnement)
	Valeur de position du store
	Valeur de position des lamelles
	uniquement en cas de « deux positions » : Valeur de position 2 (actionnement prolongé)

Objets de communication

Vous pouvez sélectionner les objets de communication suivants :

Par entrée :

Fonction	Nom d'objet	Type	Prio	Flags	Comportement
Touche X	Objet arrêt/étape	1 bit	Réduit	KÜ	Émettre/recevoir
Touche X	Objet de déplacement	1 bit	Réduit	KÜ	Émettre/recevoir
Touche X	Position store	1 octet	Réduit	KÜ	Émettre/recevoir
Touche X	Position lamelles	1 octet	Réduit	KÜ	Émettre/recevoir

Commandes de fronts 1 bit, 2 bits (guidage forcé), 4 bits ou 1 octet

Cette fonction à fronts vous permet de paramétrer différentes actions d'objet. Vous pouvez envoyer simultanément un ou deux objets, et sélectionner comme vous le souhaitez la taille des objets nécessaires (1 bit, 2 bits guidage forcé, 4 bits ou 1 octet par niveaux ou en continu). Cela permet de paramétrer des possibilités d'application variées.

Vous pouvez régler quelles actions doivent se produire lors d'actionnement et de relâchement d'une touche. Ces actions peuvent être :

- Envoyer 1 ou 0 (pour 1 bit)
- Envoyer valeur 1 ou valeur 2 (pour 2 bits, 4 bits ou 1 octet) :
Vous pouvez indiquer deux valeurs et déterminer si elles doivent être envoyées et comment.
- Envoyer sa valeur :
L'objet envoie la valeur qu'il a actuellement. Ainsi, vous pouvez transmettre une valeur avec l'adresse de groupes d'émission qui a été reçue auparavant via une autre adresse de groupes.
- Commuter :
La valeur objet actuelle est inversée et ensuite envoyée. Il y a donc toujours une commutation ON et OFF en alternance (toggeln). Il est possible de modifier la valeur via le bus.
- aucune action

Registre	Paramètre
Touche X	Sélection de fonction
	Fonction à fronts
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie : détection longue durée d'actionnement à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)</i>
	Nombre d'objets

Fonction à fronts normale

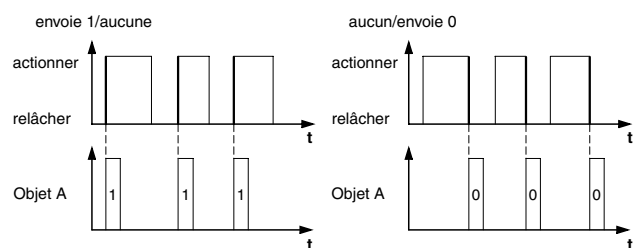
Avec la fonction à fronts normale, vous pouvez émettre par niveaux ou en continu 1 bit, 2 bits, 4 bits guidage forcé ou 1 octet.

Registre	Paramètre
Touche X - (objet A&B)	Objet A/B
	Action lors de l'actionnement
	Action en cas de relâchement
	<i>uniquement 2 bits et 4 bits (guidage forcé) : valeur 1/valeur 2</i>
	<i>uniquement en cas de 1 octet par niveaux 0 - 100 % : valeur 1/valeur 2</i>
	<i>uniquement 1 octet en continu 0 - 255 : valeur 1/valeur 2</i>

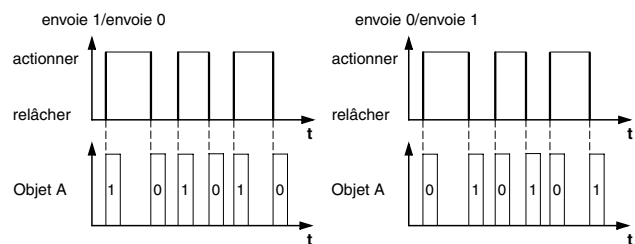
Principe de la fonction à fronts

À l'aide des diagrammes suivants, vous pouvez détecter quel est le comportement de la fonction à fronts en cas de fronts ascendants ou descendants.

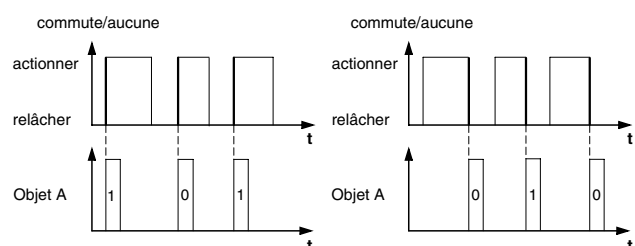
Objet A = 1 bit
Action lors de l'actionnement/du relâchement



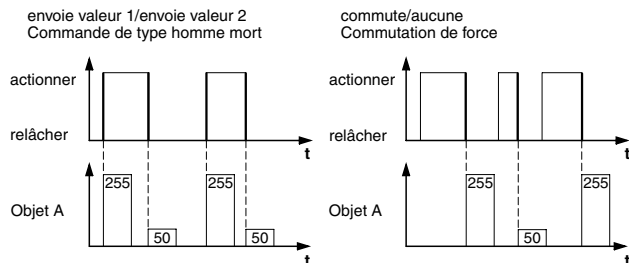
Objet A = 1 bit
Action lors de l'actionnement/du relâchement



Objet A = 1 bit
Action lors de l'actionnement/du relâchement

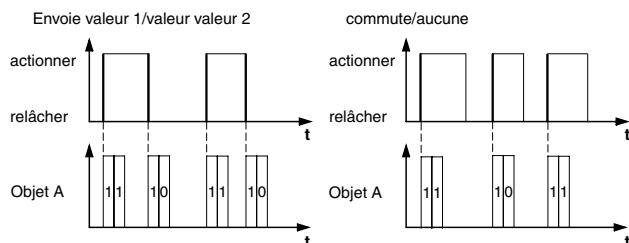


Objet A = 1 octet continu 0-255
valeur 1 = 255
valeur 2 = 50
Action lors de l'actionnement/du relâchement



Exemple : Fonction "Commutation de type homme mort" ou "Commutation de force"

Objet A = 2 bits (forçage de priorité)
valeur 1 = 11 (commutation de force)
valeur 2 = 10 (commutation de force)
Action lors de l'actionnement/du relâchement



Fonction à fronts élargie

Avec la fonction à fronts élargie, vous disposez d'une plus grande variété de fonctions. Ainsi, vous pouvez régler différentes actions en cas de durée d'actionnement brève et prolongée du poussoir (entrée), et ce, aussi bien lors de l'actionnement que du relâchement. En outre, vous pouvez régler une durée de cycle paramétrable pour chaque objet.

i Lors du paramétrage, n'oubliez pas que vous devez régler tous les quatre types d'actionnement (actionnement bref/prolongé, avec actionnement/relâchement de la touche), afin que le comportement du poussoir (entrée) fonctionne selon vos souhaits.

i Pour pouvoir sélectionner les valeurs objet, vous devez éventuellement fixer manuellement les flags de lecture.

Registre	Paramètre
Touche X - (objet A&B)	Objet A/B

Vous trouverez ci-après une description des actions les plus importantes :

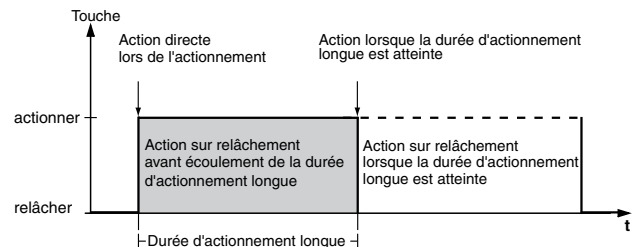
- envoie [valeur] :
envoie la valeur en question et arrête un envoi cyclique.
- envoie [valeur] immédiatement puis cyclique :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, [valeur] est immédiatement envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré. Si un temps de cycle est déjà en cours, celui-ci est interrompu, [valeur] est envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré.
- envoie [valeur] cycl. uniq. :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, [valeur] est immédiatement envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré. S'il y a déjà un temps de cycle en cours, celui-ci n'est **pas** interrompu, [valeur] est envoyée une fois le cycle actuel achevé, et un nouveau temps de cycle est démarré.
- fixe la valeur objet à [valeur] (lisible uniq.)
[valeur] est écrite dans l'objet et non envoyée. Un temps de cycle en cours est achevé.
- commute :
compare la valeur objet actuelle avec [valeur]. Si les deux sont identiques, valeur 1 ou valeur 2 est envoyée. Si elles sont différentes [valeur] est envoyée.
- commute, envoie immédiatement, puis cycl. :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, il y a une commutation (voir « commute ») et un nouveau temps de cycle est démarré. Si un temps de cycle est déjà en cours, celui-ci est interrompu, la valeur commutée est envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré. Il y a ci-après toujours envoi cyclique de la valeur commutée une fois.
- commute, envoi cyclique uniq. :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, la valeur commutée est immédiatement envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré. S'il y a déjà un temps de cycle en cours, celui-ci n'est **pas** interrompu, la valeur commutée est envoyée seulement une fois le cycle actuel achevé, et un nouveau temps de cycle est démarré. Il y a ci-après toujours envoi cyclique de la valeur commutée une fois.
- commute et n'est pas envoyé :
La valeur commutée est écrite dans l'objet et non envoyée. Un temps de cycle en cours est achevé.
- commute cycl., envoie immédiatement, puis de manière cyclique :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, il y a une commutation (voir « commute ») et un nouveau temps de cycle est démarré. Si un temps de cycle est déjà en cours, celui-ci est interrompu, la valeur commutée est envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré. Il y a ci-après toujours commutation cyclique et la nouvelle valeur est envoyée.
- commute cycl., envoi cycl. uniq. :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, la valeur commutée est immédiatement envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré. S'il y a déjà un temps de cycle en cours, celui-ci n'est **pas** interrompu, la valeur commutée est envoyée seulement une fois le cycle actuel achevé, et un nouveau

temps de cycle est démarré. Il y a ci-après toujours commutation cyclique et la nouvelle valeur est envoyée.

- commute cycl. et n'est pas envoyé :
La valeur commutée est écrite dans l'objet et **non** envoyée. Il y a ci-après toujours commutation cyclique et la nouvelle valeur est écrite dans l'objet.
- envoie sa valeur :
La valeur objet momentanée est envoyée. Un temps de cycle en cours est achevé.
- envoie sa valeur immédiatement puis de manière cyclique :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, la valeur objet actuelle est immédiatement envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré. Si un temps de cycle est déjà en cours, celui-ci est interrompu, la valeur objet actuelle est envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré. Il y a ci-après toujours envoi cyclique de la valeur objet actuelle.
- augmente la val. objet actuelle de [valeur] cycl. :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, la valeur objet actuelle est envoyée additionnée de [valeur], et un nouveau temps de cycle est démarré. Si un temps de cycle est déjà en cours, celui-ci n'est **pas** interrompu, la valeur objet actuelle est envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré.
- réduit la val. objet actuelle de [valeur] cycl. :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, la valeur objet actuelle est retranchée de [valeur] et un nouveau temps de cycle est démarré. Si un temps de cycle est déjà en cours, celui-ci n'est **pas** interrompu, la valeur objet actuelle est diminuée de [valeur] et un nouveau temps de cycle est démarré.
- envoie [valeur A] et après un temps de cycle [valeur B] :
[Valeur A] est envoyée immédiatement et après écoulement d'un temps de cycle, [valeur B], qu'il y ait ou non un temps de cycle déjà en cours (minuterie de cage d'escalier).
- aucune (stoppe l'envoi cyclique) :
Aucune action n'est exécutée, et un temps de cycle éventuellement en cours est stoppé.
- aucune modif. :
L'action momentanément en cours est conservée (par ex. « envoi valeur 1 et après un temps de cycle valeur 2 »).
- aucune (arrêt après écoulement durée de cycle actuelle) :
Aucune action n'est actuellement exécutée, mais un temps de cycle éventuellement en cours n'est **pas** achevé. Il s'écoule jusqu'à la fin et envoi alors la valeur correspondante.

Exemples d'application de la fonction à fronts

L'organigramme de déroulement d'actionnement ci-après vous permet de reconnaître en quelles phases la fonction à fronts est divisée :



Exemple : Minuterie de cage d'escalier avec fonction éclairage nettoyage

En cas de bref actionnement de la touche, l'actionneur de commutation allume la lumière. Un actionnement prolongé de la touche allonge la minuterie de cage d'escalier (= fonction d'éclairage nettoyage) jusqu'à ce qu'un deuxième actionnement prolongé de la touche désactive l'actionneur. Pour cette fonction, l'actionneur de commutation nécessite une minuterie de cage d'escalier et une fonction verrouillage.

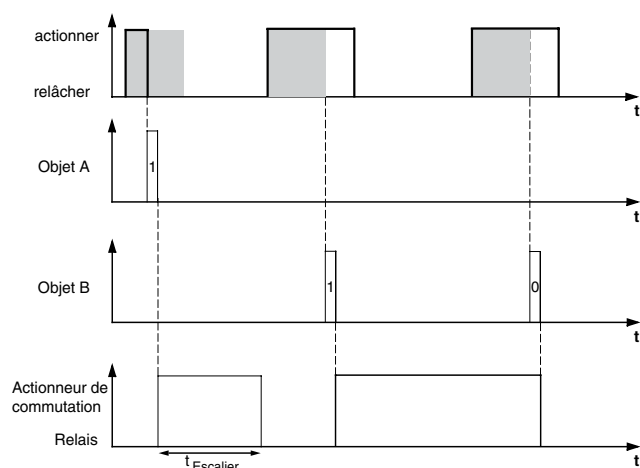
Nombre des objets = 2 (objet A/B)

Objet A/B = 1 bit

Objet A : Action lors du relâchement avant écoulement de la durée d'actionnement prolongée = envoi 1

Objet B : Action lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte = commute

Pour cela, relier l'objet A à l'objet de commutation, et l'objet B à l'objet de verrouillage de l'actionneur de commutation.



Exemple : Minuterie d'escalier courte et longue

Cette fonction vous permet de réaliser une minuterie de cage d'escalier courte et longue avec le poussoir. Pour cette exigence, l'actionneur de commutation n'a pas besoin de minuterie de cage d'escalier.

Avec un bref actionnement de la touche, l'actionneur de commutation allume la lumière, et l'éteint après un temps de cycle paramétré (par ex. 3 minutes). En cas d'actionnement prolongé de la touche, la même fonctionnalité est exécutée, mais avec un temps de cycle plus long par ex. 6 minutes).

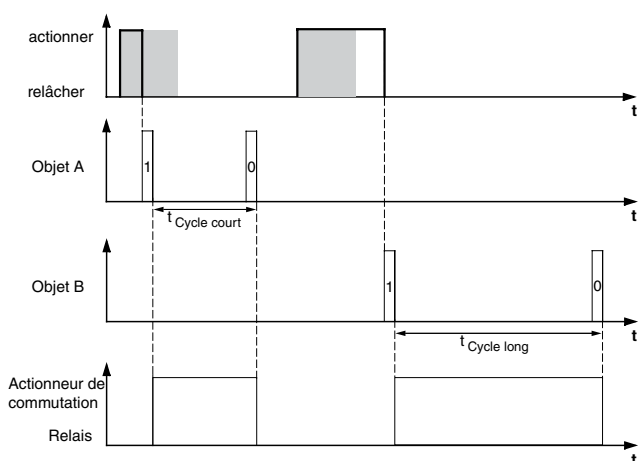
Nombre des objets = 2 (objet A/B)

Objet A/B = 1 bit

Objet A : Action en cas de relâchement avant écoulement de la durée d'actionnement prolongée = envoie 1, après écoulement d'un temps de cycle (ici 3 minutes) = envoie 0

Objet B : Action en cas de relâchement après écoulement de la durée d'actionnement prolongée = envoie 1, après écoulement d'un temps de cycle (ici 6 minutes) = envoie 0

Pour cela, relier l'objet A et l'objet B avec l'objet de commutation de l'actionneur de commutation.



Exemple : Éteindre/allumer la lumière en permanence ou éteindre après écoulement d'un temps de cycle

En cas de bref actionnement de la touche, l'actionneur de commutation allume ou éteint la lumière en permanence. En cas d'actionnement prolongé de la touche la lumière s'allume, et après un temps de cycle paramétré (par ex. 6 minutes), elle s'éteint à nouveau. Du fait du temps de cycle paramétrable dans le poussoir, l'actionneur de commutation n'a pas besoin de minuterie de cage d'escalier pour cette fonction.

Nombre des objets = 2 (objet A/B)

Objet A/B = 1 bit

Objet A : Action lors du relâchement avant écoulement de la durée d'actionnement prolongée = commute

Objet B : Action lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte = envoie 1, après écoulement d'un temps de cycle (ici 6 minutes) = envoie 0. Action lors

du relâchement après écoulement de la durée d'actionnement = pas de modification.

Pour cela, relier l'objet A et l'objet B avec l'objet de commutation de l'actionneur de commutation.

Exemple : Protection antivol électronique

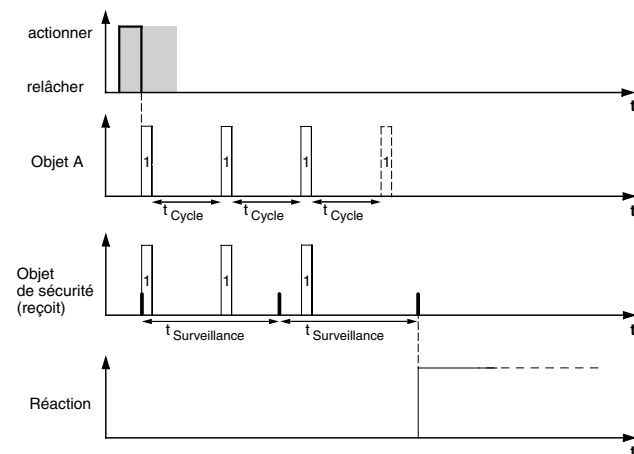
Dans cet exemple, vous apprenez comment programmer une protection antivol électronique pour le poussoir. Elle est activée par un bref actionnement de la touche et envoie ensuite de manière cyclique. Dès que le poussoir est coupé, ceci peut être affiché ou une alarme peut être déclenchée.

Nombre des objets = 1 (objet A)

Objet A = 1 bit

Objet A : Action lors du relâchement avant écoulement de la durée d'actionnement prolongée = envoie 1 immédiatement et ensuite de manière cyclique. Action lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte = pas de modification. Action en cas de relâchement lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte = pas de modification. Temps de cycle = par ex. 10 minutes.

Pour cela, relier l'objet A avec un objet attendant des télégrammes cycliques (par ex. objet de sécurité). La durée de surveillance réglée sur l'objet de sécurité doit être supérieure à la durée de cycle du poussoir. Si l'objet de sécurité ne reçoit pas de télégramme du poussoir dans ce laps de temps, une réaction paramétrable est activée (par ex. canal est activé).



Exemple : Éclairage à effets spéciaux

Avec cet exemple, vous pouvez programmer un éclairage à effets spéciaux, par ex. pour une devanture. Un actionnement prolongé de la touche provoque un va et vient entre deux différentes ambiances d'éclairage. Un bref actionnement de la touche stoppe la commutation et envoie une ambiance (le module d'ambiance de l'actionneur activé est utilisé pour l'activation d'ambiance) qui éteint tout.

Nombre des objets = 2 (objet A/B)

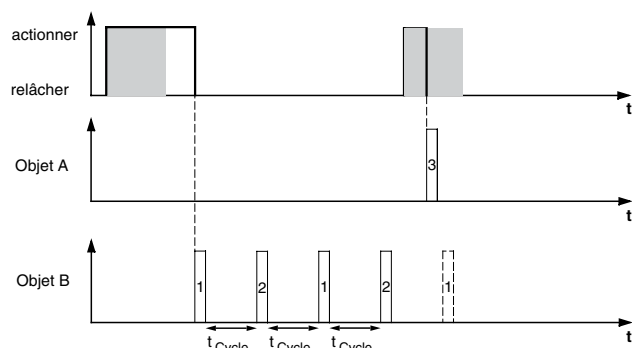
Objet A/B = 1 octet en continu 0 - 255

Objet A : Action directement en cas d'actionnement = aucune (stoppe l'émission cyclique). Action en cas de relâchement avant écoulement de la durée d'actionnement prolongée = envoie valeur 1. Action lorsque la du-

rée d'actionnement prolongée est atteinte = aucune (stoppe envoi cyclique). Action en cas de relâchement après écoulement de la durée d'actionnement prolongée = aucune (stoppe envoi cyclique). Valeur 1 = 3.

Objet B : Action directement en cas d'actionnement = aucune (stoppe l'émission cyclique). Action en cas de relâchement avant écoulement de la durée d'actionnement prolongée = aucune (stoppe envoi cyclique). Action lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte = aucune (stoppe envoi cyclique). Action en cas de relâchement après écoulement de la durée d'actionnement prolongée = commute de manière cyclique, envoi immédiatement, ensuite cyclique. Valeur 1 = 1, valeur 2 = 2. temps de cycle = par ex. 1 minute.

Pour cela, relier l'objet A et l'objet B avec l'objet poste secondaire de la fonction d'ambiance.



Objets de communication

Vous pouvez sélectionner les objets de communication suivants :

Fonction	Nom d'objet	Type	Prio	Flags	Comportement
Touche X	Objet A/B	1 bit	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir
Touche X	Objet A/B	2 bits	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir
Touche X	Objet de val. A/B	1 octet	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir

Envoyer commandes de fronts 2 octets par un objet

Cette fonction de fronts vous permet de même de paramétrer différentes actions d'objet. Mais, contrairement à la fonction de fronts avec 1 bit, 2 bits, 4 bits ou 1 octet, vous ne pouvez envoyer qu'un objet.

Vous pouvez envoyer des commandes de fronts normales ou élargies. En cas de commandes de fronts normales, vous pouvez régler quelles actions doivent se produire lors d'actionnement et de relâchement d'une touche. En cas de commandes de fronts élargies, vous pouvez régler en outre les actions avant et après l'écoulement de l'actionnement prolongé de la touche.

Vous pouvez envoyer des chiffres à virgule flottante ainsi que des chiffres à virgule flottante avec ou sans signe.

Registre	Paramètre
Touche X	Sélection de fonction
	Fonction à fronts
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> Détection longue durée d'actionnement à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)
	Action lors de l'actionnement
	Action en cas de relâchement <i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i>
	Action lors du relâch. av. écoulement durée d'actionnement prolongée
	Action lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte
	Action en cas de relâchement après écoulement de la durée d'actionnement prolongée
	Base temps de cycle
	Facteur temps de cycle (3 - 255)

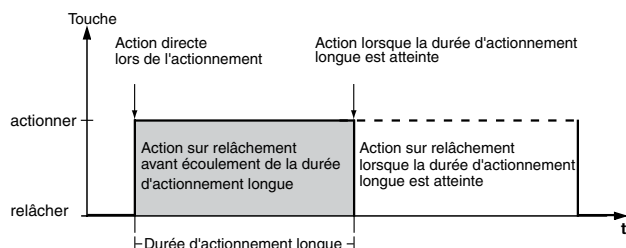
Explication des actions : voir fronts 1 bit.

Registre	Paramètre
Touche X - valeurs	Valeur type objet
	<i>uniquement en cas de virgule flottante :</i> Valeur 1/2 Valeur de base, plage de valeur réglable entre parenthèses
	<i>uniquement en cas de nombres entiers avec signe :</i> Valeur 1/2 (-32768 - 32767)
	<i>uniquement en cas de virgule flottante :</i> Valeur 1/2 (0 - 65535)

Objets de communication

Vous pouvez sélectionner les objets de communication suivants :

Fonction	Nom d'objet	Type	Prio	Flags	Comportement
Touche X	Objet de valeur A	2 octets	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir



Paramétrer régulateur à coulisse 8 bits

Avec la fonction régulateur à coulisse 8 bits, vous pouvez programmer une touche (entrée) comme régulateur à coulisse. Vous pouvez paramétrer toutes les quatre actions en cas d'actionnement/relâchement pour chaque durée d'actionnement brève et prolongée. Vous pouvez configurer la fonction avec ou sans valeurs limites (valeur initiale/finale).

Registre	Paramètre
Touche X	Sélection de fonction
	Détection longue durée d'actionnement à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)
Touche X (2)	Fonction régulateur à coulisse
	Action directe lors de l'actionnement
	Action lors du relâch. av. écoulement de la durée d'actionnement prolongée
	Action lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte
	Action en cas de relâchement après écoulement de la durée d'actionnement prolongée
	<i>uniquement en cas de « valeur initiale et valeur finale »</i> : Valeur initiale
	Valeur de pas
	<i>uniquement en cas de « valeur initiale et valeur finale »</i> : valeur finale
	Base temps de cycle
	Facteur temps de cycle (3 - 255)

Vous trouverez ci-après une description des actions :

- Envoie valeur initiale, puis augmente cycl. par pas :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, la valeur initiale est immédiatement envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré. Si un temps de cycle est déjà en cours, celui-ci est interrompu, la valeur initiale est envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré.
- Envoie valeur finale, puis réduit cycl. par pas :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, la valeur finale est immédiatement envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré. Si un temps de cycle est déjà en cours, celui-ci est interrompu, la valeur finale est envoyée et un nouveau temps de cycle est démarré.
- Val. objet actuelle augmentée cycl :
Augmente la valeur objet actuelle du pas paramétré de manière cyclique.
- Val. objet actuelle augmentée une fois :
Augmente la valeur objet actuelle du pas paramétré de manière cyclique une fois. Un temps de cycle en cours est achevé.
- Réduit val. objet act. de manière cyclique :
Réduit la valeur objet actuelle du pas paramétré de manière cyclique.
- Réduit valeur objet actuelle une fois :
Augmente la valeur objet actuelle du pas paramétré une fois. Un temps de cycle en cours est achevé.
- Inverser sens de poussée et envoyer de manière cyclique :
S'il n'y a aucun temps de cycle en cours, est immédiatement déplacé dans la direction opposée (de ce poussoir) et un nouveau temps de cycle est démarré. S'il y a déjà un temps de cycle en cours, celui-ci est interrompu, immédiatement déplacé dans la direction opposée (de ce poussoir) et un nouveau temps de cycle est démarré.
- Étape par étape jusqu'aux limites et retour :
Les limites se rapprochent à chaque fois d'un pas. Lorsqu'une limite est atteinte, le sens de poussée est inversé lors de l'action suivante.
- aucune (stoppe l'envoi cyclique) :
Aucune action n'est exécutée, et un temps de cycle éventuellement en cours est stoppé.
- aucune modif. :
Aucune action n'est exécutée, et un temps de cycle éventuellement en cours est poursuivi.

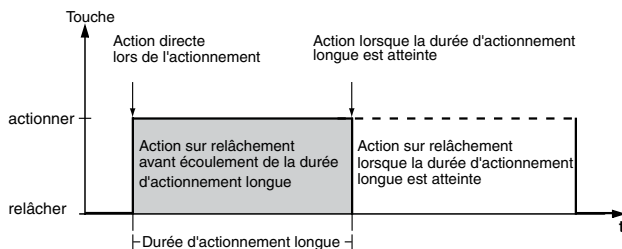


Vous ne pouvez réaliser le respect des limites ainsi que la commutation dans un nouveau sens de poussée qu'en cas d'une commande sur place !

Objets de communication

Vous pouvez sélectionner les objets de communication suivants :

Fonction	Nom d'objet	Type	Prio	Flags	Comportement
Touche X	Objet de valeur A	1 octet	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir



Activer ambiances

L'activation d'ambiance n'intervient pas sur des modules d'ambiance internes, mais uniquement extérieurs via des objets de communication sur le bus.

Il existe deux types de fonction d'ambiance :

- normal
- élargi

En cas de fonction d'ambiance normale, une ambiance est activée par un bref actionnement de la touche, et est mémorisée par un actionnement prolongé de la touche. Vous ne réglez que la durée pour la détection de l'actionnement prolongé de la touche, l'activation LED d'état et l'adresse d'ambiance.

Registre	Paramètre
Touche X	Sélection de fonction
	Détection longue durée d'actionnement à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)
	Fonction ambiance
	<i>uniquement en cas de fonction « élargie »</i>
	Nombre d'objets
	<i>uniquement en cas de « fonction d'ambiance normale »</i>
	adresse d'ambiance (0 - 63)

En cas de fonction d'ambiance élargie, vous disposez d'une plus grande variété de fonctions. Vous pouvez régler les actions pour une brève et longue durée d'actionnement, à chaque fois pour l'actionnement et le relâchement de la touche. En outre, vous pouvez programmer un temps de cycle.

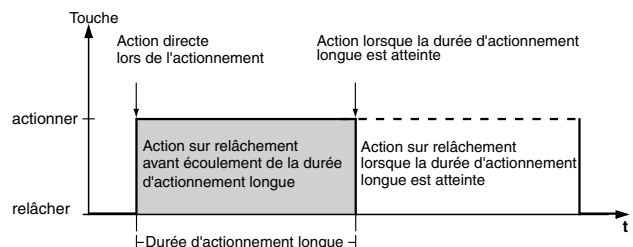
En fonction du nombre d'objets que vous avez réglés dans la fonction d'ambiance, vous devez effectuer des réglages dans d'autres cartes (« Touche X - objet A ») ou (« Touche X - objet B ») :

Registre	Paramètre
Touche X - (objet A/B)	Action directe lors de l'actionnement
	Action lors du relâch. av. écoulement durée d'actionnement prolongée
	Action lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte
	Action en cas de relâchement après écoulement de la durée d'actionnement prolongée
	Valeur 1 adresse d'ambiance (0 - 63)
	Adresse d'ambiance de consigne
	Valeur 2 adresse d'ambiance (0 - 63)
	Adresse d'ambiance de consigne
	Base temps de cycle
	Facteur temps de cycle (3 - 255)

Objets de communication

Vous pouvez sélectionner les objets de communication suivants :

Fonction	Nom d'objet	Type	Prio	Flags	Comportement
Touche X	Objet A/B	1 octet	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir



Activer la fonction de verr. pour les entrées

Vous pouvez verrouiller les entrées de différentes façons :

1. Séparément pour chaque entrée
2. Toutes les entrées fonctionnent comme entrée maître
3. Comm. entre deux ambiances sur place

Vous pouvez déterminer s'il doit y avoir verrouillage, en cas d'objet de verrouillage = 0 ou = 1.

Registre	Paramètre
Fonction verrouillage	Fonction verrouillage
	Verrouillage
	Type de verrouillage

Séparément pour chaque entrée

Avec cette action, vous pouvez verrouiller individuellement chacune des deux ou quatre entrées. Si une entrée est verrouillée, elle n'exécute aucune fonction. Vous pouvez paramétrer le comportement de fonctions cycliques via un autre paramètre.

Registre	Paramètre
Fonction de verrouillage/touches X : Verrouiller	Touche X
	Devenir actions cycliques

Toutes les touches fonctionnent comme entrée maître

Cette action vous permet de déterminer une entrée maître parmi les deux ou quatre entrées. L'actionnement d'une touche quelconque lance l'exécution de l'action paramétrée pour l'entrée maître.

Registre	Paramètre
Fonction verrouillage	Fonction verrouillage
	Verrouillage
	Type de verrouillage
	Touche maître

Comm. entre deux ambiances sur place

Avec cette action, vous pouvez commuter entre deux ambiances qui sont paramétrées dans l'actionneur (sur place) ou dans le module d'ambiance.

Registre	Paramètre
Fonction verrouillage	Fonction verrouillage
	Verrouillage
	Type de verrouillage
	Commutation entre adr. d'ambiance
	et adresse d'ambiance

Objets de communication

Vous pouvez sélectionner les objets de communication suivants :

Fonction	Nom d'objet	Type	Prio	Flags	Comportement
Fonction de verrouillage	Objet de verrouillage	1 bit	Réduit	SK	Reçu

i En cas d'activation d'une fonction de verrouillage via l'objet de verrouillage, toutes les fonctions de touche momentanées sont réinitialisées ou interrompues.

● Paramétrer des ambiances dans le module d'ambiance

Le poussoir est équipé d'un module d'ambiance qui lui est propre et qui vous offre la possibilité de mémoriser jusqu'à huit ambiances en permanence. Les ambiances mémorisées peuvent être écrasées si vous avez paramétré une autorisation à cet effet.

L'objet poste secondaire (1 octet) commande la totalité de la fonctionnalité d'ambiance. En plus, vous disposez d'un objet pour l'autorisation de programmation, ainsi que de sept objets 1/8 bits et d'un objet pour des valeurs jusqu'à 16 bits pour envoyer des valeurs d'ambiance sur le bus.

Vous pouvez régler la durée entre les télégrammes de lecture actionneur. Ceci est intéressant par ex. lorsque la réponse attendue peut durer longtemps (coupleur de lignes, coupleur de secteurs).

Lorsqu'une demande de lecture se perd ou qu'elle ne reçoit pas de réponse, la valeur objet actuelle est mémorisée dans l'ambiance (écrite soit par une demande de lecture ou par une sortie). Pour le contrôle de l'opération de mémorisation correcte, vous devez activer l'ambiance mémorisée en dernier au poussoir. Si elle ne change pas, la mémorisation individuelle s'est bien déroulée. En cas de différence, il n'y a pas eu de réponse correcte à une demande de lecture.

Lorsqu'un poussoir traite une ambiance jusqu'à terme et qu'une autre ambiance est activée, le traitement actuel est interrompu et l'ambiance activée en dernier est traitée jusqu'à terme.

Registre	Paramètre
Fonction ambiance	Fonction ambiance
	Uniquement si fonction ambiance ON : Mémoriser des ambiances
	Temps entre deux télégrammes de lecture actionneur 100 ms * facteur (2 - 255)

Ce registre, ainsi que les registres d'ambiance suivants, apparaît uniquement en cas de fonction d'ambiance activée.

i Dans cette carte, vous pouvez fixer le type de données de huit objets de sortie maximum. Le groupe d'actionneurs 7 représente une particularité car il vous permet d'envoyer également des valeurs supérieures à 8 bits.

i Lorsque la fonction d'alarme est activée, le groupe d'actionneurs huit est supprimé puisqu'il est réservé à la fonction d'alarme.

Registre	Paramètre
Groupes d'actionneurs ambiances	Groupe d'actionneurs 1 - 8
Ambiance X	L'ambiance est activée avec la valeur suivante (0 - 63)
	Temps entre les télégr. d'ambiance 100 ms * facteur (2 - 255)
	<i>uniquement en cas de type de données « objet de commutation » :</i> valeur 1 à valeur 8
	<i>uniquement en cas de type de données « Objet valeur (8 bits par niveaux) » :</i> valeur 1 à valeur 8
	<i>uniquement en cas de type de données « Objet valeur (8 bits en continu) » :</i> valeur 1 à valeur 8
	<i>uniquement en cas de type de données « objet de guidage forcé » :</i> valeur 1 à valeur 8
	<i>uniquement en cas de valeur objet 16 bits :</i> Valeur 7

Pour chaque ambiance, vous déterminez par quelle adresse d'ambiance l'ambiance doit être activée sur l'objet d'entrée d'ambiance. En outre, vous déterminez le temps entre les différents télégrammes d'ambiance.

i Veillez à toujours attribuer des adresses d'ambiance sans équivoque pour cet appareil, c'est-à-dire ne pas attribuer plusieurs fois une adresse d'ambiance.

Fixer finalement les groupes d'actionneurs nécessaires à cette ambiance ou leurs valeurs. Celles-ci ne restent valables que jusqu'à la première mémorisation d'ambiance.

La plage de valeurs réglable dépend du type de données réglé en cas de « Groupes d'actionneurs ambiances ».

Objets de communication

Vous pouvez sélectionner les objets de communication suivants :

Fonction	Nom d'objet	Type	Prio	Flags	Comportement
Fonction ambiance	Objet poste secondaire	1 octet	Réduit	SK	Reçu
Envoyer valeur	Groupe d'actionneurs 1 - 8	1 octet	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir
Envoyer valeur	Groupe d'actionneurs 7	2 octets	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir
Commuter	Groupe d'actionneurs 1 - 8	1 bit	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir
Guidage forcé	Groupe d'actionneurs 1 - 8	2 bits	Réduit	SKÜ	Émettre/recevoir
Mémoriser des ambiances	Objet de validation	1 bit	Réduit	SK	Reçu

Comportement en cas de branchement/retour et panne de la tension de bus

Comportement en cas de branchement/retour de la tension de bus

En cas de branchement ou de retour de la tension de bus, des télégrammes peuvent être envoyés en fonction du réglage.

Comportement en cas de panne de la tension de bus

Des LED d'état éventuellement allumées sont éteintes.

Paramètres et valeurs de réglage

Général	
Paramètre	Réglage
Module de poussoirs	simple
	double
	quadruple
	IR quadruple
LED de fonctionnement	allumée
	éteinte
Secteurs IR télécommande Mer-ten	oui
	non
secteur IR	a - b,

Touche X	
Paramètre	Réglage
Sélection de fonction	Commuter
	Commuter
	Varier l'intensité
	Store
	Fronts 1 bit, 2 bits (g. forcé), 1 octet valeurs
	Fronts avec valeurs 2 octets
	Régulateur à coulisse 8 bits
	Ambiance

Lorsque « Sélection de fonction » dans le registre « Touche X » est réglé sur « Commuter » :

Touche X	
Paramètre	Réglage
Sélection de fonction	Commuter
Nombre d'objets	un deux
Activation LED d'état	allumée
	éteinte
	de l'objet de valeur/de comm. A
	de l'objet de valeur/de comm. B
	de l'objet d'acquiescement
	lors de l'act. ON/relâch. OFF
	lors de l'act. prolongé ON/relâch. OFF
	clignote
	clignote lorsque objet de val./comm. A diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. B diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. A égal à 0
	clignote lorsque objet de val./comm. B égal à 0
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 1
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 0
	clignoter lors de l'actionnement/rel. OFF
	clignoter lors de l'act. prolongé/rel. OFF

Touche X	
Paramètre	Réglage
Objet A/B	1 bit
	1 octet par niveaux 0 % - 100 % 1 octet continu 0 - 255
Valeur	100 %
	réglable par étape de dix ainsi que de 25 % et 75 %
Valeur	0 - 255, 255 pré-réglage

Lorsque « Sélection de fonction » dans le registre « Touche X » est réglé sur « Commuter » :

Touche X	
Paramètre	Réglage
Sélection de fonction	Commuter
Nombre d'objets	un deux
Activation LED d'état	allumée
	éteinte
	de l'objet de valeur/de comm. A
	de l'objet de valeur/de comm. B
	de l'objet d'acquiescement
	lors de l'act. ON/relâch. OFF
	lors de l'act. prolongé ON/relâch. OFF
	clignote
	clignote lorsque objet de val./comm. A diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. B diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. A égal à 0
	clignote lorsque objet de val./comm. B égal à 0
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 1
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 0
	clignoter lors de l'actionnement/rel. OFF
	clignoter lors de l'act. prolongé/rel. OFF
Objet A/B	1 bit
	1 octet par niveaux 0 % - 100 % 1 octet continu 0 - 255
Valeur	Télégramme ON
	Télégramme OFF
Valeur	100 %
	réglable par étape de dix ainsi que de 25 % et 75 %
Valeur	0 - 255, 255 pré-réglage

Lorsque « Sélection de fonction » dans le registre « Touche X » est réglé sur « Varier » :

Touche X	
Paramètre	Réglage
Sélection de fonction	Varier l'intensité
Détection actionnement prolongé à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)	4 - 250, 6 pré-réglage

Touche X	
Paramètre	Réglage
Activation LED d'état	allumée
	éteinte
	de l'objet de valeur/de comm. A
	de l'objet de valeur/de comm. B
	de l'objet d'acquiescement
	lors de l'act. ON/relâch. OFF
	lors de l'act. prolongé ON/relâch. OFF
	clignote
	clignote lorsque objet de val./comm. A diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. B diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. A égal à 0
	clignote lorsque objet de val./comm. B égal à 0
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 1
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 0
	clignoter lors de l'actionnement/rel. OFF
	clignoter lors de l'act. prolongé/rel. OFF
Sens de variation d'intensité	plus clair
	plus sombre
	plus claire et plus sombre
Niveaux de variation (plus clairs)	sur la luminosité max.
	1/2 plus clair
	1/4 plus clair
	1/8 plus clair
	1/16 plus clair
	1/32 plus clair
	1/64 plus clair
Niveaux de variation (plus sombres)	sur luminosité min.
	1/2 plus sombre
	1/4 plus sombre
	1/8 plus sombre
	1/16 plus sombre
	1/32 plus sombre
	1/64 plus sombre
Envoi cyclique des niveaux de variation	oui
	non
Base temps de cycle	0,1 seconde
	1 seconde
	1 minute
	1 heure
	1 jour
Facteur temps de cycle (3 - 255)	3 - 255, 8 pré-réglage
Télégramme d'arrêt après relâchement	libéré
	verrouillé

Lorsque « Sélection de fonction » dans le registre « Touche X » est réglé sur « Store » :

Touche X	
Paramètre	Réglage
Sélection de fonction	Store

Touche X	
Paramètre	Réglage
Détection longue durée d'actionnement à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)	4 - 250, 6 Pré-réglage
Activation LED d'état	allumée
	éteinte
	de l'objet de valeur/de comm. A
	de l'objet de valeur/de comm. B
	de l'objet d'acquiescement
	lors de l'act. ON/relâch. OFF
	lors de l'act. prolongé ON/relâch. OFF
	clignote
	clignote lorsque objet de val./comm. A diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. B diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. A égal à 0
	clignote lorsque objet de val./comm. égal à 0
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 1
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 0
	clignoter lors de l'actionnement/rel. OFF
	clignoter lors de l'act. prolongé/rel. OFF
Direction de déplacement	ouvrir.
	ferm.
	ouv. et ferm.
	avec valeurs de pos.
Chang. direction orientation lamelles à partir de 100 ms * facteur (5 - 50)	5 - 50, 10 pré-réglage
Choix de positionnement	une pos. (actionnement bref)
	deux pos. (différenciation actionnement court/prolongé)
Valeur de position 1 (bref actionnement)	par niveaux 0 % - 100 %
Valeur de position du store	continu 0 - 255
	en cas de « par niveaux » : 0 % - 100 % par pas de 10, 100 % pré-réglage
Valeur de position des lamelles	en cas de « Continu » : 0 - 255 par incréments, 255 pré-réglage
	en cas de « par niveaux » : 0 % - 100 % par pas de 10, 0 % pré-réglage
Valeur de position 2 (actionnement prolongé)	en cas de « Continu » : 0 - 255 par incréments, 0 pré-réglage
	par niveaux 0 % - 100 %
	continu 0 - 255

En cas de réglage de « Sélection de fonction » dans le registre « Touche X » sur « Fronts 1 bit, 2 bits (g. forcé), 1 octet valeurs » :

Touche X	
Paramètre	Réglage
Sélection de fonction	Fronts 1 bit, 2 bits (g. forcé), 1 octet valeurs
Fonction à fronts	normal (actionné, relâché)
	élargi (actionnement prolongé et bref)

Touche X	
Paramètre	Réglage
Détection longue durée d'actionnement à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)	4 - 250, 6 Préréglage
Nombre d'objets	un deux
Activation LED d'état	allumée éteinte de l'objet de valeur/de comm. A de l'objet de valeur/de comm. B de l'objet d'acquiescement lors de l'act. ON/relâch. OFF lors de l'act. prolongé ON/relâch. OFF clignote clignote lorsque objet de val./comm. A diff. de 0 clignote lorsque objet de val./comm. B diff. de 0 clignote lorsque objet de val./comm. A égal à 0 clignote lorsque objet de val./comm. B égal à 0 clignote lorsque objet acquiescement égal à 1 clignote lorsque objet acquiescement égal à 0 clignoter lors de l'actionnement/rel. OFF clignoter lors de l'act. prolongé/rel. OFF
Objet A/B	1 bit 2 bits (guidage forcé) 1 octet par niveaux 0 % - 100 % 1 octet continu 0 - 255
Action lors de l'actionnement	<i>uniquement en cas de 1 bit :</i> envoi 1 <i>uniquement en cas de 1 bit :</i> envoi 0 <i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet :</i> envoi valeur 1 <i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet :</i> envoi valeur 2 commute envoi sa valeur aucune
Action en cas de relâchement	<i>uniquement en cas de 1 bit :</i> envoi 1 <i>uniquement en cas de 1 bit :</i> envoi 0 <i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet :</i> envoi valeur 1 <i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet :</i> envoi valeur 2 commute envoi sa valeur aucune
valeur 1/valeur 2	allumer par guidage forcé (11) éteindre par guidage forcé (10) éteindre guidage forcé (00)

Touche X	
Paramètre	Réglage
valeur 1/valeur 2	0 - 100 % par pas de 10 %, 100 % préréglage valeur 1, 0 % préréglage valeur 2
valeur 1/valeur 2	0- 255, 255 préréglage valeur 1, 0 préréglage valeur 2

Touche X - (objet A/B)	
Paramètre	Réglage
Objet A/B	1 bit 2 bits (guidage forcé) 1 octet par niveaux 0 % - 100 % 1 octet continu 0 - 255

Touche X - (objet A/B)	
Paramètre	Réglage
Action directe lors de l'actionnement	<i>uniquement en cas de 1 bit</i> : envoie 1
Action lors du relâch. av. écoulement durée d'actionnement prolongée	<i>uniquement en cas de 1 bit</i> : envoie 1 immédiatement puis cycl.
Action lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte	<i>uniquement en cas de 1 bit</i> : envoie 1 cycl. uniq.
Action lors de relâchement après écoulement de la durée d'actionnement prolongée	<i>uniquement en cas de 1 bit</i> : définit valeur objet sur 1 (lisible uniq.)
	<i>uniquement en cas de 1 bit</i> : envoie 0
	<i>uniquement en cas de 1 bit</i> : envoie 0 immédiatement puis cycl.
	<i>uniquement en cas de 1 bit</i> : envoie 0 cycl. uniq.
	<i>uniquement en cas de 1 bit</i> : définit valeur objet sur 0 (lisible uniq.)
	<i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet</i> : envoie valeur 1
	<i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet</i> : envoie valeur 1 immédiatement puis cycl.
	<i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet</i> : envoie valeur 1 cycl. uniq.
	<i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet</i> : définit valeur objet sur valeur 1 (lisible uniq.)
	<i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet</i> : envoie valeur 2
	<i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet</i> : envoie valeur 2 immédiatement puis cycl.
	<i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet</i> : envoie valeur 2 cycl. uniq.
	<i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet</i> : définit valeur objet sur valeur 2 (lisible uniq.)
	commute
	commute, envoie immédiatement, puis cycl.
	commute, envoi cyclique uniq.
	commute et n'est pas envoyé
	commute cycl., envoie immédiatement, puis cycl.
	commute cycl., envoi cyclique uniq.
	commute cycl. et n'est pas envoyé
	<i>uniquement en cas de 1 bit</i> : envoie sa valeur
	<i>uniquement en cas de 1 bit</i> : envoie sa valeur immédiatement puis de manière cyclique
	<i>uniquement en cas de 1 bit</i> : envoie 1 et après une durée de cycle 0
	<i>uniquement en cas de 2 bits/1 octet</i> envoie val. 1 et après une durée de cycle val. 2
	<i>uniquement en cas de 1 octet</i> augmente la val. objet actuelle de la valeur 1 cycl.
	<i>uniquement en cas de 1 octet</i> réduit la valeur objet actuelle de la val. 2 cyclique

Touche X - (objet A/B)	
Paramètre	Réglage
valeur 1/valeur 2	allumer par guidage forcé (11) éteindre par guidage forcé (10) éteindre guidage forcé (00)
valeur 1/valeur 2	0 - 100 % par pas de 10 %, 100 % préréglage valeur 1, 0 % préréglage valeur 2
valeur 1/valeur 2	0- 255, 255 préréglage valeur 1, 0 préréglage valeur 2
Base temps de cycle	0,1 seconde 1 seconde 1 minute 1 heure 1 jour
Facteur temps de cycle (3 - 255)	3-255, 10 préréglage

Lorsque « Sélection de fonction » dans le registre « Touche X » est réglé sur « Fronts avec valeurs 2 octets » :

Touche X	
Paramètre	Réglage
Sélection de fonction	Fronts avec valeurs 2 octets
Activation LED d'état	allumée éteinte de l'objet de valeur/de comm. A de l'objet de valeur/de comm. B de l'objet d'acquiescement lors de l'act. ON/relâch. OFF lors de l'act. prolongé ON/relâch. OFF clignote clignote lorsque objet de val./comm. A diff. de 0 clignote lorsque objet de val./comm. B diff. de 0 clignote lorsque objet de val./comm. A égal à 0 clignote lorsque objet de val./comm. B égal à 0 clignote lorsque objet acquiescement égal à 1 clignote lorsque objet acquiescement égal à 0 clignoter lors de l'actionnement/rel. OFF clignoter lors de l'act. prolongé/rel. OFF
Fonction à fronts	normal (actionné, relâché) élargi (actionnement prolongé et bref)
Détection longue durée d'actionnement à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)	4 - 250, 6 préréglage

Touche X	
Paramètre	Réglage
Action lors de l'actionnement	envoi valeur 1 <i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> envoi valeur 1 immédiatement puis cycl.
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> envoi valeur 1 cycl. uniq.
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> définit valeur objet sur valeur 1 (lisible uniq.)
	envoi valeur 2
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> envoi valeur 2 immédiatement puis cycl.
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> envoi valeur 2 cycl. uniq.
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> définit valeur objet sur valeur 2 (lisible uniq.)
	envoi sa valeur
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> envoi val. 1 et après une durée de cycle val. 2
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> aucune (stoppe l'envoi cyclique)
Action en cas de relâchement Action lors du relâch. av. écoulement durée d'actionnement prolongée Action lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte Action lors de relâchement après écoulement de la durée d'actionnement prolongée	envoi valeur 1
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> envoi valeur 1 immédiatement puis cycl.
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> envoi valeur 1 cycl. uniq.
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> définit valeur objet sur valeur 1 (lisible uniq.)
	envoi valeur 2
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> envoi valeur 2 immédiatement puis cycl.
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> envoi valeur 2 cycl. uniq.
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> définit valeur objet sur valeur 2 (lisible uniq.)
	envoi sa valeur
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> envoi val. 1 et après une durée de cycle val. 2
	<i>uniquement en cas de fonction à fronts élargie :</i> aucune (stoppe l'envoi cyclique)
	aucune

Touche X - valeurs	
Paramètre	Réglage
Valeur type objet	Virgule flottante Nombre entier avec signe (-32768 ... 32767) Nombre entier sans signe (0 ... 65535)
Valeur (1/2) Valeur de base, plage de valeur réglable entre parenthèses	différentes valeurs de 0,01 à 327,68 dans différents pas, 0,01 (0 à 20,47) pré-réglage
Valeur 1/2 (-32768 - 32767)	-32768 - 32767
Valeur 1/2 (0 - 65535)	0 - 65535

Lorsque « Sélection de fonction » dans le registre « Touche X » est réglé sur « Régulateur à coulisse 8 bits » :

Touche X (2)	
Paramètre	Réglage
Fonction régulateur à coulisse	avec val. initiale et valeur finale sans valeur initiale et valeur finale
Activation LED d'état	allumée
	éteinte
	de l'objet de valeur/de comm. A
	de l'objet de valeur/de comm. B
	de l'objet d'acquiescement
	lors de l'act. ON/relâch. OFF
	lors de l'act. prolongé ON/relâch. OFF
	clignote
	clignote lorsque objet de val./comm. A diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. B diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. A égal à 0
	clignote lorsque objet de val./comm. B égal à 0
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 1
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 0
	clignoter lors de l'actionnement/rel. OFF
	clignoter lors de l'act. prolongé/rel. OFF

Touche X (2)	
Paramètre	Réglage
Action directe lors de l'actionnement	<i>uniquement en cas de « valeur initiale et valeur finale »</i>
Action lors du relâch. av. écoulement durée d'actionnement prolongée	Envoie valeur initiale, puis augmente cycl. par pas
Action lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte	<i>uniquement en cas de « valeur initiale et valeur finale »</i>
Action lors de relâchement après écoulement de la durée d'actionnement prolongée	Envoie valeur finale, puis réduit cycl. par pas
	Val. objet actuelle augmentée cycl.
	Val. objet actuelle augmentée une fois
	Réduit val. objet act. de manière cyclique
	Réduit valeur objet actuelle une fois
	Inverser sens de poussée et envoyer de manière cyclique
	Pas à pas jusqu'aux limites et retour
	aucune (stoppe l'envoi cyclique)
	aucune modif.
Valeur initiale	0 -255 par incréments
Valeur de pas	0 - 255 par incréments
Valeur finale	0 - 255 par incréments
Base temps de cycle	0,1 seconde
	1 seconde
	1 minute
	1 heure
	1 jour
Facteur temps de cycle (3 - 255)	3 - 255 par incréments, 5 pré-réglage

Lorsque « Sélection de fonction » dans le registre « Touche X » est réglé sur « Ambiance » :

Touche X	
Paramètre	Réglage
Sélection de fonction	Ambiance
Détection longue durée d'actionnement à partir de 100 ms * facteur (4 - 250)	4 - 250 par incréments, 30 pré-réglage
Fonction ambiance	normal (bref = éditer/long = enregistrer)
	élargi
Nombre d'objets	un
	deux

Touche X	
Paramètre	Réglage
Activation LED d'état	allumée
	éteinte
	de l'objet de valeur/de comm. A
	de l'objet de valeur/de comm. B
	de l'objet d'acquiescement
	lors de l'act. ON/relâch. OFF
	lors de l'act. prolongé ON/relâch. OFF
	clignote
	clignote lorsque objet de val./comm. A diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. B diff. de 0
	clignote lorsque objet de val./comm. A égal à 0
	clignote lorsque objet de val./comm. B égal à 0
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 1
	clignote lorsque objet acquiescement égal à 0
	clignoter lors de l'actionnement/rel. OFF
	clignoter lors de l'act. prolongé/rel. OFF
adresse d'ambiance (0 - 63)	0 - 63 par incréments

Touche X - (objet A/B)	
Paramètre	Réglage
Action lors de l'actionnement	envoie valeur 1
	envoie valeur 2
	commute
	commute cycl., envoie immédiatement, puis cycl.
	envoie val. 1 et après une durée de cycle val. 2
	aucune (stoppe l'envoi cyclique)
	aucune modif.
Action lors du relâch. av. écoulement durée d'actionnement prolongée	envoie valeur 1
	envoie valeur 2
	commute
	commute cycl., envoie immédiatement, puis cycl.
	envoie val. 1 et après une durée de cycle val. 2
	aucune (stoppe l'envoi cyclique)
	aucune modif.
Action lorsque la durée d'actionnement prolongée est atteinte	envoie valeur 1
	envoie valeur 2
	commute
	commute cycl., envoie immédiatement, puis cycl.
	envoie val. 1 et après une durée de cycle val. 2
	aucune (stoppe l'envoi cyclique)
	aucune modif.

Touche X - (objet A/B)	
Paramètre	Réglage
Action lors de relâchement après écoulement de la durée d'actionnement prolongée	envoi valeur 1
	envoi valeur 2
	commute
	commute cyl., envoi immédiatement, puis cycl.
	envoi val. 1 et après une durée de cycle val. 2
	aucune (stoppe l'envoi cyclique)
	aucune modif.
adresse d'ambiance 1 (0 - 63) adresse d'ambiance 2 (0 - 63)	0 - 63 par incréments
Adresse d'ambiance 1 de consigne	activer (préréglage en cas de valeur 1)
Adresse d'ambiance 2 de consigne	mémoriser (préréglage en cas de valeur 2)
Base temps de cycle	0,1 seconde
	1 seconde
	1 minute
	1 heure
	1 jour
Facteur temps de cycle (3 - 255)	3 - 255 par incréments, 10 préréglage

Fonction verrouillage	
Paramètre	Réglage
Fonction verrouillage	verrouillé
	libéré
Verrouillage	en cas de valeur objet « 0 »
	en cas de valeur objet « 1 »
Comportement au début du verrouillage	séparément pour chaque entrée
	toutes les entrées fonctionnent comme entrée maître
Entrée maître	Entrée 1... 4

Touche 1-X : verrouiller	
Paramètre	Réglage
Touche X	verrouiller
	ne pas verrouiller

Fonction ambiance	
Paramètre	Réglage
Fonction ambiance	allumée
	éteinte
<i>Uniquement si fonction ambiance ON :</i> Mémoriser des ambiances	libéré
	si objet de libération est égal à « 1 »
	verrouillé
Temps entre deux télégrammes de lecture actionneur 100 ms * facteur (2 - 255)	2 - 255 par incréments, 10 préréglage

Groupes d'actionneurs ambiances	
Paramètre	Réglage
Groupe d'actionneurs X	Objet de commutation
	Objet valeur (8 bits par niveaux)
	Objet valeur (8 bits en continu)
	Objet guidage forcé
	<i>uniquement en cas de groupe d'actionneurs 7 :</i> Objet valeur (nombre entier 16 bits sans signe)
	<i>uniquement en cas de groupe d'actionneurs 7 :</i> Objet valeur (nombre entier 16 bits avec signe)
	<i>uniquement en cas de groupe d'actionneurs 7 :</i> Objet val. (val. avec virgule flottante 16 bits)

Ambiance X	
Paramètre	Réglage
L'ambiance est activée avec la valeur suivante (0 - 63)	0 - 63 par incréments
Temps entre les télégr. d'ambiance 100 ms * facteur (2 - 255)	2 - 255 par incréments

Ambiance X valeurs	
Paramètre	Réglage
<i>uniquement en cas de type de données « objet de commutation » :</i> valeur 1 à valeur 8	Télégramme ON
	Télégramme OFF
	n'envoyer aucun télégramme
<i>uniquement en cas de type de données « Objet valeur (8 bits par niveaux) » :</i> valeur 1 à valeur 8	n'envoyer aucun télégramme
	0 - 100 % par pas de 10 %
<i>uniquement en cas de type de données « Objet valeur (8 bits en continu) » :</i> valeur 1 à valeur 8	n'envoyer aucun télégramme
	0 - 254 par incréments
<i>uniquement en cas de type de données « objet de guidage forcé » :</i> valeur 1 à valeur 8	allumer par guidage forcé (11)
	éteindre par guidage forcé (10)
	annuler guidage forcé (00)
	n'envoyer aucun télégramme
<i>uniquement en cas de valeur objet 16 bits :</i> Valeur 7	Envoyer télégr.
	n'envoyer aucun télégramme

