

Manuel technique KNX Busch-priOn®

Busch-priOn®



innovant et intuitif

Des éléments de commande qui n'avaient jamais existé. A la fois joli et puissant, le nouvel écran TFT 8,9 cm se présente par exemple comme un élément d'information pour une combinaison d'appareils intégrés. Son menu peut être adapté à tous les bâtiments et permet d'obtenir à tout moment un aperçu des consommateurs électriques. On peut y régler le chauffage, faire varier la luminosité de l'éclairage ou appeler diverses scènes qui elles-mêmes déclenchent immédiatement de nombreuses actions prédéfinies. Des symboles clairs guident également l'utilisateur novice afin qu'il atteigne son objectif en quelques étapes. La répartition des fonctions en différents domaines (tels que l'éclairage, le chauffage ou les stores) rend le système très intuitif. Cependant, les possibilités du Busch-priOn® ne s'arrêtent pas à la technique de bâtiment classique. En effet, son écran peut également servir à la commande de la musique.

La combinaison d'un bouton de commande rotatif / à pression et d'un écran révèle une philosophie d'utilisation homogène. La définition d'une fonction primaire rend l'utilisation particulièrement simple. La fonction primaire est affichée lorsque l'on s'approche de l'écran (il existe pour cela un détecteur de présence spécial) ou lorsque l'on appuie sur le bouton rotatif. Chaque fonction de commutation, de variation, des scènes ou de séquence mémorisée dans l'appareil peut être définie comme fonction primaire. L'affichage passe au menu circulaire que lorsque la touche de menu est actionnée. Ici, jusqu'à 8 entrées peuvent être affichées par un symbole. En tournant le bouton de commande rotatif / à pression, l'utilisateur peut envoyer la fonction de son choix au premier-plan. Un texte adéquat apparaît en incrustation sous le symbole sélectionné (par ex. réglages du système, commande de la pièce Bureau, commande de la pièce Séjour, etc.). En appuyant sur le bouton de commande rotatif / à pression afin de valider son choix, l'utilisateur accède à l'affichage du menu de listes pouvant comprendre jusqu'à 15 fonctions différentes. Il peut parcourir ces fonctions en tournant le bouton de commande rotatif / à pression. La fonction est sélectionnée en appuyant afin de confirmer le choix.

Consignes de sécurité



Toute intervention sur l'alimentation électrique en 230 V doit être effectuée par des techniciens spécialisés.

Déconnecter la tension secteur avant tout montage ou démontage !

Le non-respect des consignes d'installation et d'utilisation peut entraîner un incendie ou être la source d'autres dangers.



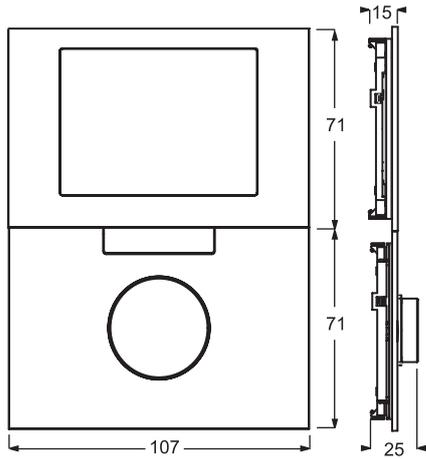
Exclusion de responsabilité

Malgré le contrôle de la cohérence du contenu de cette documentation avec le logiciel et matériel, il n'est pas possible d'exclure toute divergence. Nous ne pouvons donc offrir aucune garantie à ce sujet. Les corrections requises seront apportées aux versions suivantes du manuel.

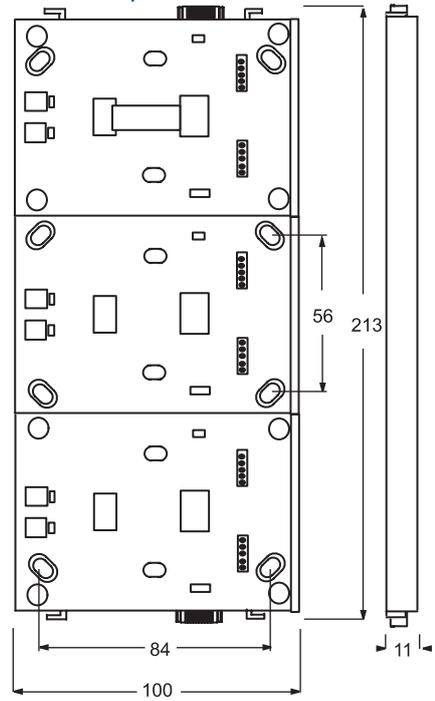
Veillez nous faire part de vos propositions d'amélioration.

Plans cotés

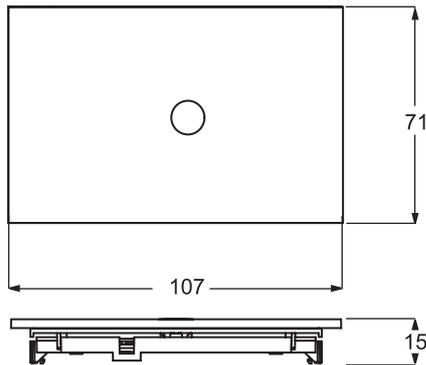
Ecran encastré 8,9 cm avec élément de commande, Busch-priOn®



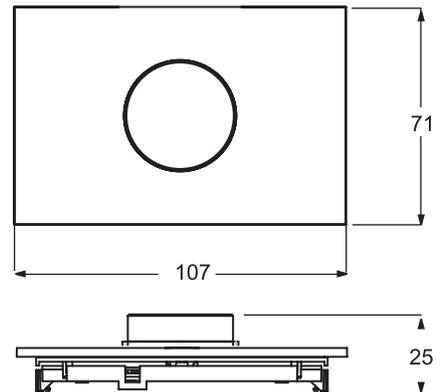
Châssis pour Busch-priOn® 6346/12-101-500



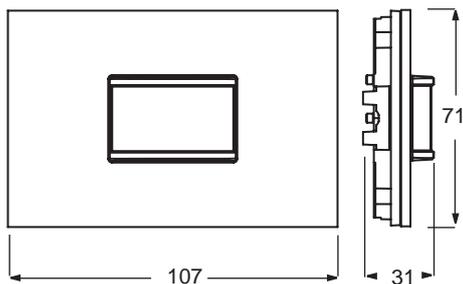
Élément de commande encastré Busch-priOn® 6340-xxx-101-500



Élément de commande rotatif encastré simple 6341-xxx-101-500



Détecteur de mouvement encastré Busch-priOn® 6345-xxx-101-500

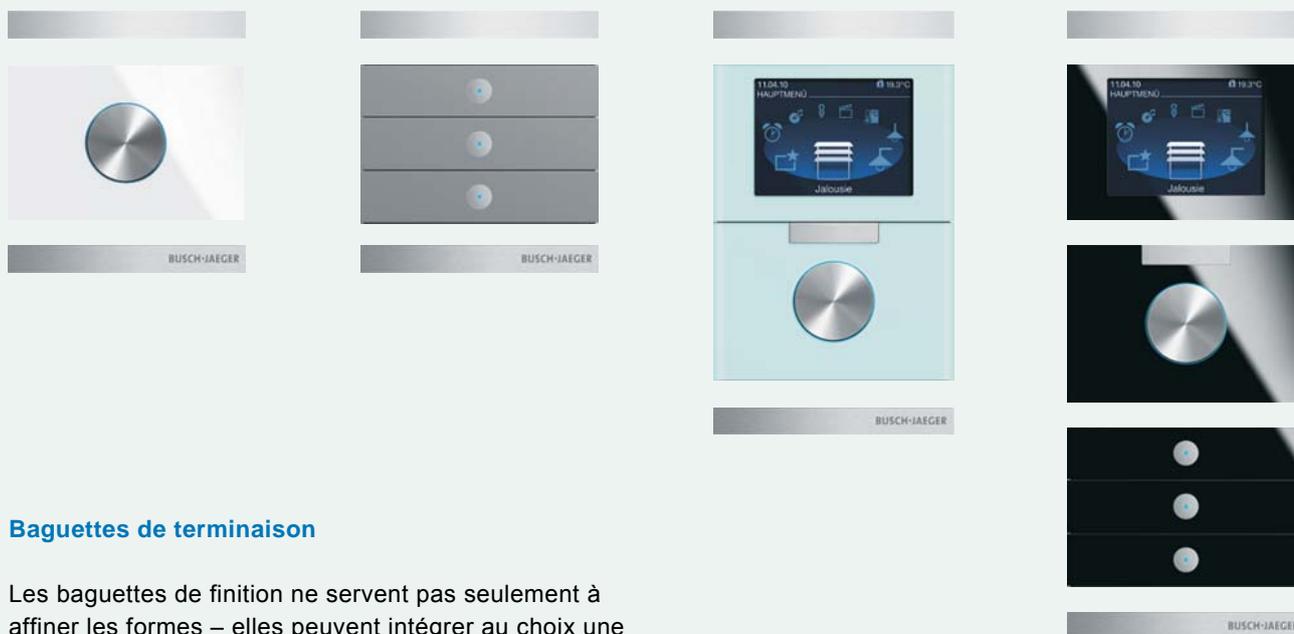


Une diversité sans bornes

Le **Busch-priOn®** se distingue par la personnalisation qu'il permet, mais pas uniquement lors de la programmation des différents boutons :

L'élaboration de combinaisons de **Busch-priOn®** peut difficilement être plus flexible. Car le **Busch-priOn®** ne se confine pas à un cadre – mieux, il est possible de fixer jusqu'à 3 éléments individuels sur un châssis sur lequel on ajoutera des baguettes de terminaison. 4 couleurs sont au choix pour les éléments de commande : blanc studio, verre blanc, verre noir et acier inoxydable. Les baguettes de terminaison sont également en grande partie disponibles dans ces tons. On peut choisir entre noir, bleu et argent pour les représentations à l'écran ("feuilles de style").

Concept modulaire



Baguettes de terminaison

Les baguettes de finition ne servent pas seulement à affiner les formes – elles peuvent intégrer au choix une sonde de température pour la régulation de la température ambiante, une interface infrarouge pour la télécommande et un capteur de proximité pour activer le visuel ou le témoin des éléments de commande à l'approche de l'utilisateur. La variante IR / proximité n'est cependant disponible qu'en verre noir – et non dans les autres couleurs. Consultez notre brochure Chauffage / Climatisation / Ventilation pour de plus amples informations sur la régulation de la température ambiante avec **Busch-priOn®**.

Des combinaisons libres

Les couleurs et fonctions des éléments de commande et des baguettes de finition du **Busch-priOn®** sont librement combinables. Des combinaisons de jusqu'à trois éléments sont possibles, pour lesquelles un seul coupleur de bus est nécessaire.

	Numéro d'article	Châssis		
		Simple	Double	Triple
Baguette de finition supérieure IR / proximité	6350-825-101-500	•	•	•
Baguette de finition supérieure avec écran, IR / proximité	6351-825-101-500	•	•	•
Baguette de finition supérieure standard	6348-101-500	•	•	•
Élément de commande 1x	6340-101-500	•	•	•
Élément de commande 3x	6342-101-500	•	•	•
Élément de commande rotatif 1x	6341-101-500	•	•	•
Système de détection de mouvement	6345-101-500	•	•	•
Écran 8,9 cm compr. un élément de commande	6344-101-500	-	•	•
Baguette de finition inférieure Température	6352-101-500	•	•	•
Baguette de finition inférieure standard	6349-101-500	•	•	•
Coupleur de bus	6120/12-500	•	-	-
Coupleur de bus Power et transformateur, AES	6120/13 + 6358-500	•	•	•
Coupleur de réseau	6920/12	•	-	-
Coupleur de réseau Power	6920/13	•	•	•
Actionneur de commutation encastré	6354-500	-	•	•
Actionneur de variateur encastré 1x	6355-500	-	•	•
Actionneur de store / actionneur série encastré	6356-500	-	•	•
Actionneur de store / actionneur série encastré	6920/40	•	•	-



Un élément de commande KNX qui se démarque

Chacune des touches du **Busch-priOn®** peuvent être programmées individuellement, comme ceci est usuel avec KNX. Les applications prises en charge ici recouvrent la commutation, la gradation et les stores jusqu'aux scènes. Des fonctions d'automatisation sont également possibles. L'utilisation d'un écran permet d'étendre les fonctionnalités. Il est alors par exemple possible d'intégrer des applications de commutateur hebdomadaire, de signalisation et multimédia. De plus, il est possible de réaliser d'autres applications par attribution d'adresses de groupe internes. Le menu utilisateur est configurable en 19 langues.

Applications

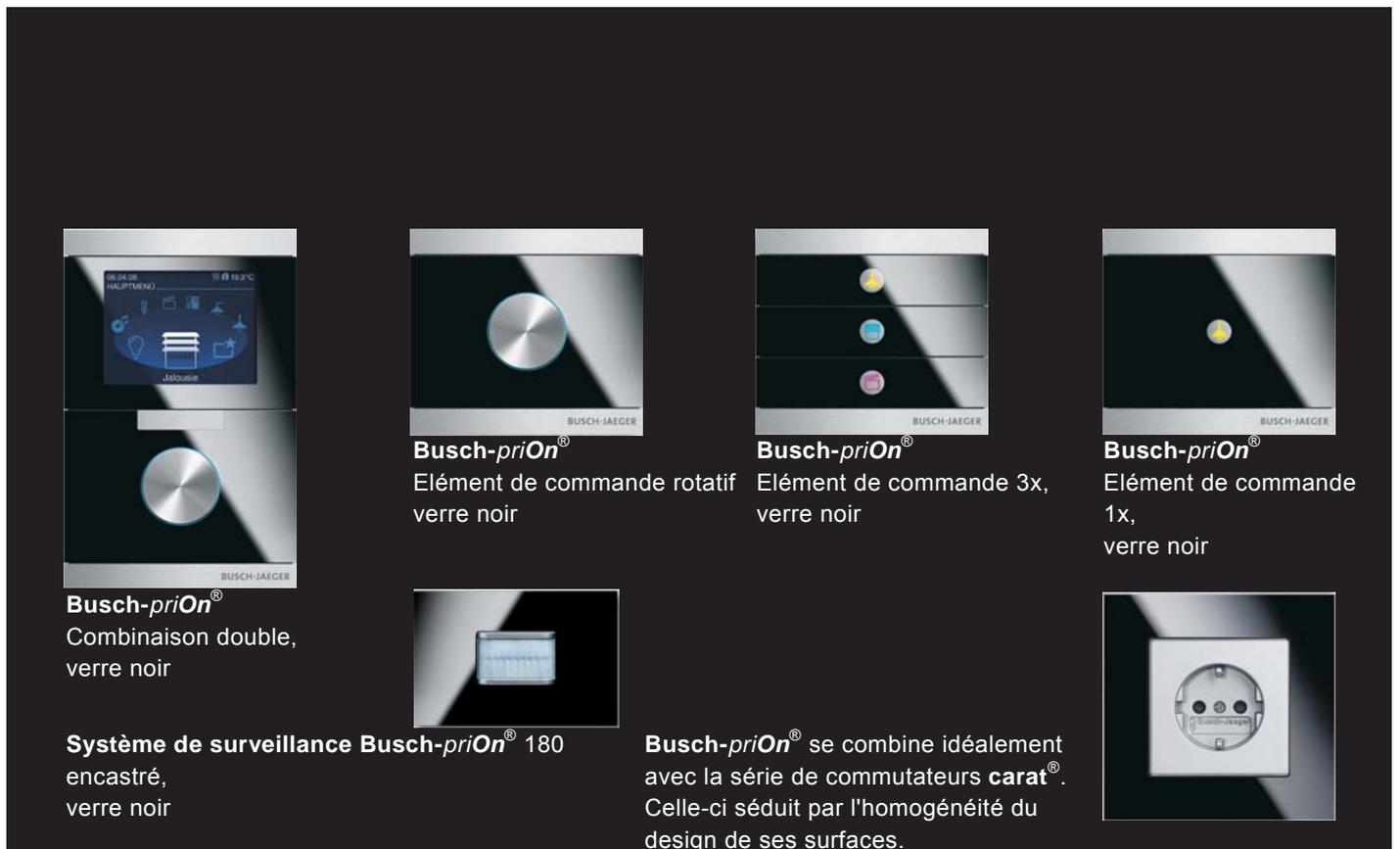
Application	Élément de commande plat	Élément de commande rotatif	Ecran TFT 8,9 cm avec élément de commande	Détecteur de mouvement	N° de page
Commutation de la manette générale	•	-	-	-	Page 21
Commutation de la manette côté gauche / côté droit	•	-	•	-	Page 21
Ensemble variateur et manette	•	-	-	-	Page 21
Variateur et manette côté gauche / côté droit	•	•	•	-	Page 22
Ensemble store et manette	•	-	-	-	Page 22
Store et manette côté gauche / côté droit	•	•	•	-	Page 22
Ensemble émetteur de valeur et manette	•	-	-	-	Page 23
Émetteur de valeur et manette côté gauche / côté droit	•	•	•	-	Page 23
Émetteur de valeur, 2 objets, manette côté gauche / droit	•	-	-	-	Page 24
Ensemble capteur de luminosité et manette	•	-	•	-	Page 24
Commande de la zone d'éclairage avec fonction de mémorisation	•	-	•	-	Page 25
Ensemble commutateur gradateur et manette	•	-	-	-	Page 25
Commutateur gradateur et manette côté gauche / droit	•	-	-	-	Page 26
Commande multiple, manette côté gauche / côté droit	•	-	-	-	Page 26
Commande courte / longue, manette côté gauche / droit	•	-	-	-	Page 28
Régler le mode RTR	•	-	•	-	Page 28
Commande multimédia du lecteur CD	-	-	•	-	Page 29
Commande multimédia de la radio	-	-	•	-	Page 30
Commande multimédia du lecteur vidéo	-	-	•	-	Page 31
Temporisateur de courte durée	-	-	•	-	Page 31
Commutateur hebdomadaire	-	-	•	-	Page 32
Réveil	-	-	•	-	Page 33
Messages	-	-	•	-	Page 34
Texte pour le titre	-	-	•	-	Page 34
Verrouillage de l'appareil	-	-	•	-	Page 35
Réglages RTR	-	-	• ¹	-	Page 35
Configuration de l'actionneur de séquences	-	-	•	-	Page 35
Application store	•	•	• ²	-	Page 36
Application actionneur de commutation	•	•	•	-	Page 36
Système de détection de mouvement	-	-	-	•	Page 37
Fonction DEL	•	•	•	-	Page 39
Fonction d'alarme	•	•	-	-	Page 39
Fonction d'enregistrement Scènes lumineuses	•	•	•	-	Page 39

1 Seulement en combinaison avec la baguette de finition intérieure "sonde de température" ou un autre capteur externe. **Busch-priOn®** dispose d'un thermostat d'ambiance interne.

2 Uniquement avec un actionneur de store / actionneur série encastré 6356.

Fonctions générales

Fonction	Elément de commande plat	Elément de commande rotatif	Ecran TFT 8,9 cm avec élément de commande	Détecteur de mouvement	N° de page
Temporisation	•	•	•	•	Page 40
Eclairage de cage d'escalier	•	•	•	•	Page 41
Réglages de l'actionneur de scène lumineuse	•	•	•	•	Page 42
Séquence	•	•	•	•	Page 42
Présélection	•	•	•	•	Page 43
Télégramme cyclique	•	•	•	•	Page 43
Clignotement	•	•	•	•	Page 44
Logique	•	•	•	•	Page 44
Portail	•	•	•	•	Page 45
Codeur min. / max.	•	•	•	•	Page 46
Valeur seuil / Hystérèse	•	•	•	•	Page 47
Convertisseur PWM	•	•	•	•	Page 47
Priorité	•	•	•	•	Page 47



Busch-priOn®
Combinaison double,
verre noir

Busch-priOn®
Elément de commande rotatif
verre noir

Busch-priOn®
Elément de commande 3x,
verre noir

Busch-priOn®
Elément de commande
1x,
verre noir

Système de surveillance Busch-priOn® 180
encastré,
verre noir

Busch-priOn® se combine idéalement
avec la série de commutateurs **carat®**.
Celle-ci séduit par l'homogénéité du
design de ses surfaces.

Le coupleur adéquat

Nombre maximal d'unités Busch-priOn® par ligne TP

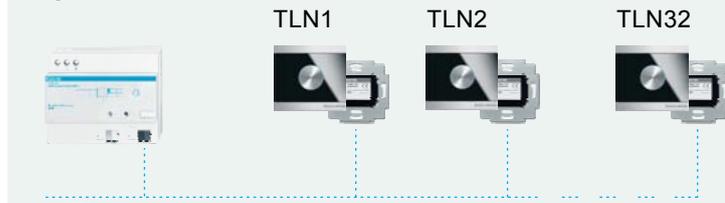
Nombre de combinaisons d'écrans par ligne	Nombre total de combinaisons ¹	Nombre total de BA/U TP-Power 6120/13 par ligne
0	0 + 60	60
1	1 + 59	60
2	2 + 58	60
3	3 + 57	60
4	4 + 56	60
5	5 + 55	60
6	6 + 54	60
7	7 + 53	60
8	8 + 52	60
9	9 + 51	60
10	10 + 45	55
11	11 + 37	48
12	12 + 30	42
13	13 + 22	35
14	14 + 15	29
15	15 + 7	22
16	16 + 0	16

¹ Composé de combinaisons d'écrans + 1 à 3 combinaisons sans écran avec des baguettes de terminaison

Un coupleur de bus seulement est monté derrière chaque combinaison **Busch-priOn®**. Un coupleur standard suffit à cet effet pour un châssis. A partir d'un châssis double, il faut utiliser le coupleur Power plus performant.

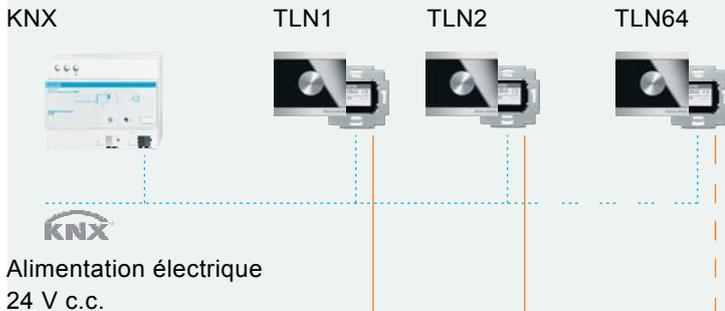
La variante « paire torsadée » nécessite dans ce cas un transformateur externe. Consulter le tableau ci-contre pour sélectionner des combinaisons correspondantes d'appareils possibles. La variante Powernet du coupleur Power ne nécessite pas un tel transformateur et dispose d'un raccordement 230 V pour l'alimentation électrique et la communication de données.

Coupleur TP standard



Coupleur Power TP

Alimentation électrique KNX



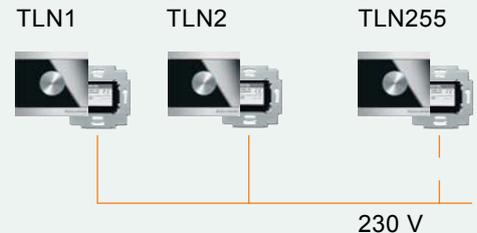
Alimentation électrique 24 V c.c.

Consulter le tableau ci-dessus pour connaître le nombre de combinaisons d'appareils.

Coupleur PN standard



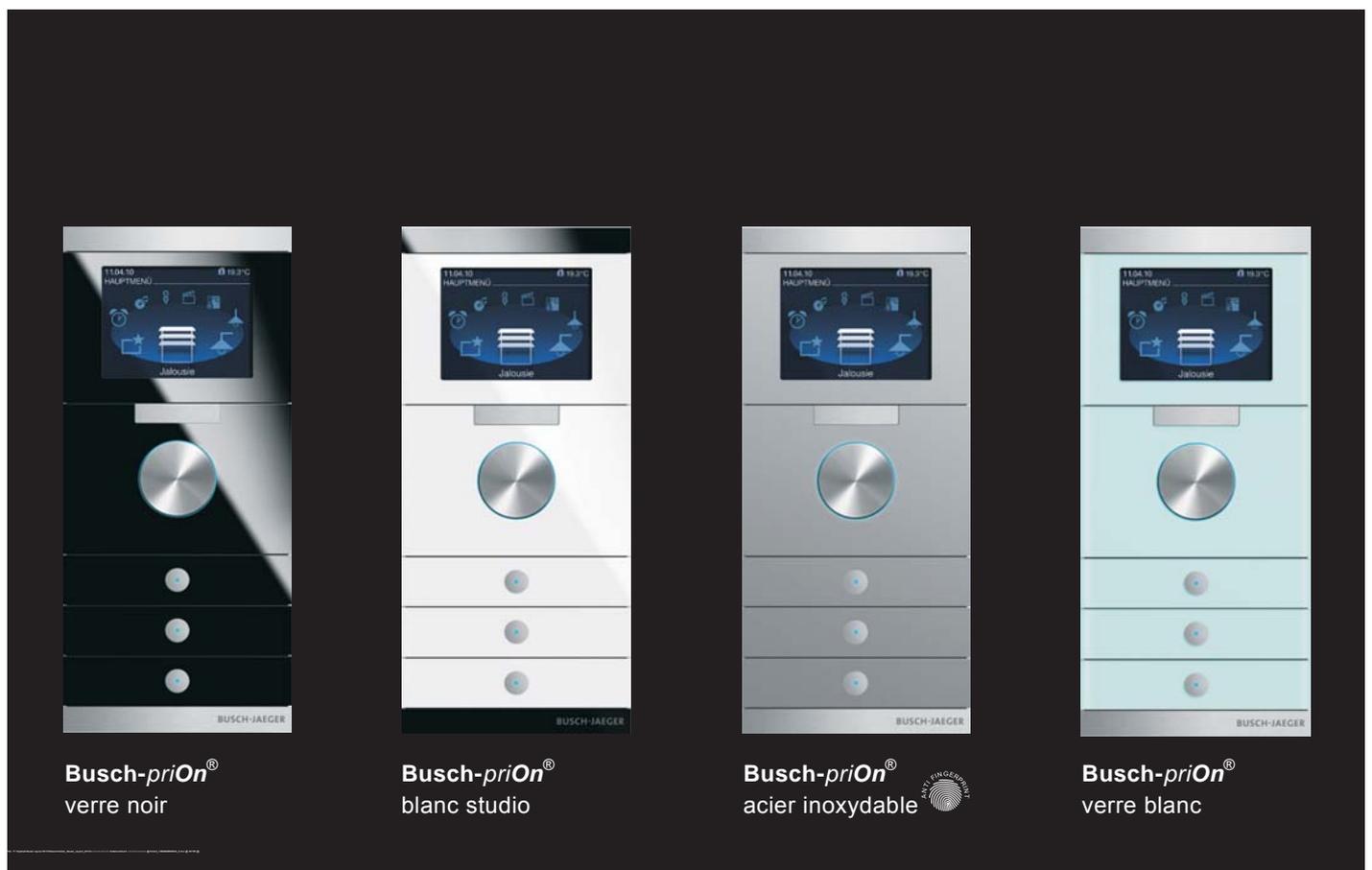
Coupleur Power PN



Un montage simple

Le châssis sert à accueillir et interconnecter les différents éléments de commande, l'écran TFT 8,9 cm, les baguettes de terminaison ainsi que le coupleur encastré. La position des éléments de commande pour les combinaisons multiples est libre. Pour la terminaison, il faut monter au dessus et en dessous une baguette spéciale. Le matériau dans lequel elles sont confectionnées peut différer de celui du module. Le montage du châssis s'effectue par vissage avec le coupleur encastré et, pour les combinaisons multiples, également sur le mur.

Grâce à la surface anti-traces de doigt, le **Busch-priOn®** en acier inoxydable est particulièrement insensible et conserve l'aspect raffiné de sa surface même en cas d'utilisation intensive. Les surfaces en verre et les baguettes de terminaison sont issues de la série **carat®**.



Thermostat d'ambiance

Affichage thermostat d'ambiance

Affichage standard



Température réelle et de consigne

L'affichage du thermostat d'ambiance indique la température ambiante actuelle ou la valeur de consigne pour la température, en fonction du paramétrage.

L'état de fonctionnement actuel est affiché dans la partie gauche de l'affichage, le mode de fonctionnement actuel dans la partie droite.

Valeurs de consigne



Les valeurs de consigne pour le chauffage et/ou le refroidissement peuvent être modifiées au niveau de réglage auquel on accède en appuyant une fois sur la touche d'état.

Les valeurs de consigne correspondantes se trouvent à droite du symbole correspondant pour le chauffage et le refroidissement.

La valeur sur fond clair peut être modifiée.

Le réglage se fait à l'aide de la manette supérieure de l'élément de commande. Un appui bref du côté gauche réduit la valeur de consigne, un appui bref du côté droit l'augmente. Un appui long sélectionne la valeur de consigne suivante. Celle-ci peut alors être également modifiée par un appui bref sur la touche.

L'affichage revient sur l'écran standard après un temps prédéfini.

<input type="radio"/> Température -	<input type="radio"/> Température +
<input checked="" type="radio"/> Valeur suivante	<input checked="" type="radio"/> Valeur précédente

<input type="radio"/> Confort/Standby	<input type="radio"/> FanCoil
<input checked="" type="radio"/> Mise en marche/ Mise hors marche	

- Appui bref Appui long

Modes de fonctionnement



Standby : Le mode Standby réduit la température en cas d'absence en dessous du niveau du mode Confort. Cela permet d'économiser de l'énergie tout en évitant que la pièce ne refroidisse en cas d'absence prolongée.



Confort : Le mode Confort régule la température en fonction de la valeur considérée comme confortable par l'utilisateur lorsqu'il est présent. Il peut être appelé en fonction de l'heure ou via un télégramme.



Point de rosée : Si un télégramme est reçu par un capteur du point de rosée, le thermostat d'ambiance affiche le symbole correspondant et arrête le refroidissement, mais protège contre les surchauffes.



Alarme : L'alarme peut être réglée librement. Elle peut par ex. être déclenchée si une sonde de température extérieure n'envoie pas de valeurs.



Abaissement nocturne : Pendant la nuit, la température peut être régulée en fonction d'une valeur inférieure. Cela permet d'économiser de l'énergie et assure un plus grand confort sonore. Le lendemain matin, le chauffage est automatiquement réactivé de manière que la température de confort soit de nouveau atteinte à l'heure du lever.



Protection antigel : Si cette fonction est activée, la protection antigel régule la température de manière que le système ne dépasse pas par le bas une valeur souhaitée. C'est la valeur de consigne la plus faible.



Protection contre les surchauffes : Si cette fonction est paramétrée, la protection contre les surchauffes régule la température de manière que le système ne dépasse pas une valeur souhaitée. C'est la valeur de consigne la plus élevée.



Condensat : En cas de fonctionnement d'un échangeur ventilé, de l'eau de condensation peut s'accumuler ; elle est alors collectée dans un récipient. Si l'échangeur ventilé envoie un télégramme car ce récipient est plein, le symbole de condensat s'affiche à l'écran. Le thermostat d'ambiance commute automatiquement en mode de protection contre les surchauffes.

Prise en charge planificateur RTR

Modes de fonctionnement

Le thermostat d'ambiance comprend les quatre modes de fonctionnement suivants :

- Mode protection antigel (en cas de chauffage) : la régulation de la température ambiante est hors service ; le système ne chauffe que si la température ambiante a tellement chuté qu'il y a un risque de gel de l'installation de chauffage.
Mode protection contre les surchauffes (en cas de refroidissement) : la régulation de la température ambiante est hors service ; le système ne refroidit que si la température ambiante a tellement augmenté qu'il n'est presque plus possible d'utiliser la pièce.
- Mode confort (uniquement en cas de chauffage et refroidissement) : la valeur de consigne pour la température ambiante est réglée sur une valeur qui permet une "utilisation normale" de la pièce à une température agréable.
- Mode Standby (en cas de chauffage) : la température ambiante est abaissée (par ex. en cas d'absence temporaire) de manière à économiser sur les coûts de chauffage, mais de telle façon que la température de confort puisse être de nouveau rapidement atteinte.
Mode Standby (en cas de refroidissement) : la température ambiante est augmentée (par ex. en cas d'absence temporaire) de manière à économiser sur les coûts énergétiques, mais de telle façon que la température de confort puisse être de nouveau rapidement atteinte.
- Fonctionnement de nuit (en cas de chauffage et refroidissement) : au cours des heures nocturnes, des pièces ne sont pas utilisées pendant une durée prolongée ; la température ambiante est réglée sur une valeur suffisante pour la nuit et elle peut de nouveau être amenée relativement rapidement à la température de confort le matin.

Il est possible de passer d'un mode de fonctionnement à l'autre via des télégrammes de commutation (paramètre "Commutation du mode de fonctionnement" : "1 bit (3x)") ou via des télégrammes de valeur 1 octet (paramètre "Commutation du mode de fonctionnement" : "1 octet (2x)").

Commutation du mode de fonctionnement 1 bit

La protection antigel/contre les surchauffes a la priorité maximale, c'est-à-dire qu'il n'est alors pas possible de commuter sur un autre mode de fonctionnement. Il faut pour cela d'abord désactiver le mode de protection antigel/contre les surchauffes, par ex. en fermant une fenêtre ouverte. Le fonctionnement de nuit a le niveau de priorité suivant, puis vient le mode Confort. Si aucun des trois modes de fonctionnement n'est actif, le thermostat d'ambiance se trouve en mode Standby.

Commutation du mode de fonctionnement 1 octet

En cas de commutation du mode de fonctionnement via 1 octet, deux objets de communication 1 octet sont mis à disposition.

Les deux objets de communication 1 octet ont un comportement différent à la réception d'un télégramme. Un objet évalue les télégrammes "normal" en réception ("Commutation du mode de fonctionnement"). Cela signifie que, par ex., si un télégramme confort est reçu, le thermostat d'ambiance passe en mode de fonctionnement Confort. Si un télégramme Nuit est reçu, le thermostat d'ambiance passe en mode de fonctionnement Nuit. Cet objet est par ex. commandé par des programmeurs.

Le deuxième objet ("Commutation du mode de fonctionnement OMO") peut "écraser" le premier temporairement. Cela signifie que si par ex. un télégramme Protection antigel/contre les surchauffes est reçu, le thermostat d'ambiance bascule en mode de fonctionnement de la protection antigel/contre les surchauffes. Si la protection antigel/contre les surchauffes est réinitialisée par la réception d'un nouveau télégramme, alors le thermostat d'ambiance active le mode de fonctionnement qui se trouve sur l'objet "normal". Il est ainsi capable de mémoriser les modes de fonctionnement. Cet objet est par ex. commandé par des entrées binaires qui détectent les contacts de fenêtre.

Les éléments suivants s'appliquent aux deux objets de communication 1 octet :

- 0 = Auto (uniquement avec "Commutation du mode de fonctionnement OMO")
- 1 = Confort
- 2 = Standby
- 3 = Nuit
- 4 = Protection antigel/contre les surchauffes
- 5 – 255 = non autorisé

Mesure de la température

Le thermostat d'ambiance avec affichage peut déterminer la température via une sonde interne. De plus, des objets de communication permettent de recevoir des valeurs d'une sonde externe ou d'une sonde de température extérieure. La réception de ces valeurs peut être surveillée et, si nécessaire, ajustée. Les fonctions sont expliquées plus en détail ci-après.

Détection interne de la température

L'appareil comprend une sonde de température intégrée. La valeur mesurée est intégrée comme valeur réelle dans la régulation. Simultanément, la valeur peut également être représentée sur l'affichage.

De plus, la valeur mesurée peut être transmise sur le bus via l'objet de communication 2 octets "Envoyer la valeur réelle – Capteur de température" afin par ex. d'être affichée sur un système de visualisation. L'envoi se fait en fonction des paramètres "Envoyer la valeur réelle en cas de modification supérieure à" et "Envoyer la valeur réelle de manière cyclique". Par défaut, les deux paramètres sont désactivés. C'est-à-dire que si la température réelle doit être envoyée, il faut activer au moins un des réglages.

Le réglage "Envoyer la valeur réelle en cas de modification supérieure à" a l'avantage que les modifications les plus petites de la température mesurée, réglables entre 0,1 K et 1,0 K, sont transmises sur le bus. L'inconvénient est que, par ex., avec le réglage 0,1 K et un très grand nombre de thermostats d'ambiance dans une installation, la charge sur le bus augmente. Le paramètre "Envoyer la valeur réelle de manière cyclique" a l'avantage que la valeur actuelle est envoyée en continu, même lorsque la valeur mesurée ne devrait pas changer. L'inconvénient est que des modifications rapides peuvent ne pas être enregistrées en raison d'une durée de cycle choisie trop élevée. Pour éviter une charge excessive sur le bus, il convient également de ne pas sélectionner une valeur trop réduite.

Détection externe de la température

Dans certaines pièces comme les bureaux de grande taille, il peut être difficile d'obtenir une bonne régulation avec uniquement un thermostat d'ambiance pour toute la pièce. Dans de tels cas, il est possible de diviser la pièce en zones avec une sonde de température supplémentaire.

Afin que la valeur de température de la sonde de température supplémentaire puisse être intégrée dans la régulation de la température ambiante, le paramètre "Mesure de la température ambiante" doit être réglé sur "Interne et externe". De plus, il est également possible d'effectuer une pondération de la température mesurée en interne et en externe. Les réglages de pondération dépendent des conditions spécifiques du lieu. Si le thermostat d'ambiance et la sonde de mesure supplémentaire se trouvent à la même distance des chauffages, en cas de radiateurs panneaux, un réglage "50% / 50%" doit donner de bons résultats de régulation.

Surveillance

Le paramètre "Surveillance de la mesure de la température" définit si la sonde de température externe et la température extérieure doivent être surveillées. Cela signifie que le thermostat d'ambiance doit recevoir, au cours d'une durée définie ("Durée de surveillance température externe" et "Durée de surveillance température extérieure"), au moins un télégramme avec la température actuelle sur l'objet de communication correspondant.

Si aucun télégramme n'est reçu pendant la durée de surveillance, le thermostat d'ambiance considère que la sonde de mesure de la température extérieure ou de la température externe est défectueuse ou qu'elle n'est plus raccordée au bus. Le thermostat d'ambiance met alors à l'arrêt sa régulation et envoie une valeur calibrée prédéfinie ("Valeur calibrée en cas d'erreur de mesure de la température") afin que la pièce à réguler ne soit pas trop refroidie ou trop chauffée. Cette valeur calibrée continue à être envoyée jusqu'à ce que le thermostat d'ambiance reçoive de nouveau un télégramme de température via le bus et que la régulation soit de nouveau activée.

Equilibrage

Si la température mesurée est faussée, par ex. par la chaleur produite par le coupleur de bus, il est possible de régler une "Valeur de réglage pour la mesure de la température ambiante".

Si une détection externe supplémentaire de la température a été activée et que la valeur mesurée est faussée par des influences chaudes ou froides, il est également possible de saisir des valeurs d'équilibrage.

Régulateur

Le thermostat d'ambiance peut servir au chauffage uniquement, au refroidissement uniquement ou au chauffage et au refroidissement.

Si le thermostat d'ambiance doit se charger du chauffage et du refroidissement, la commutation du chauffage au refroidissement et du refroidissement au chauffage peut être effectuée automatiquement par le thermostat d'ambiance. Le thermostat détecte alors automatiquement s'il faut envoyer une valeur calibrée pour le chauffage ou le refroidissement. Si aucune commutation automatique n'est souhaitée, la commutation entre chauffage et refroidissement peut avoir lieu via une commande centralisée externe à l'aide de l'objet 1 bit "Commutation Chauffage/Refroidissement". Avec ce réglage, les symboles de chauffage et de refroidissement sont visibles en continu lorsque le mode de fonctionnement correspondant est activé. L'objet est libéré via le paramètre "Commutation entre chauffage et refroidissement".

La valeur calibrée qui est envoyée pour le chauffage et/ou le refroidissement, peut l'être sur un objet de communication commun "Valeur calibrée chauffage/refroidissement" ou sur deux objets de communication individuels "Valeur calibrée Chauffage" et "Valeur calibrée Refroidissement". En cas d'utilisation d'un objet commun, il est parfois nécessaire d'informer l'actionneur s'il s'agit d'une valeur calibrée pour le chauffage ou le refroidissement. Pour cela, il est possible d'activer un objet de communication 1 bit "Commutation Chauffage/Refroidissement" via le paramètre "Commutation entre le chauffage et le refroidissement" avec le réglage "Automatique et envoyer". En cas d'activation du mode de fonctionnement Chauffage, un "1" est envoyé sur le bus, en cas d'activation du mode Refroidissement c'est un "0".

Un objet de communication commun pour le chauffage et le refroidissement est nécessaire pour commander des systèmes à deux tuyaux, c'est-à-dire que le refroidissement et le chauffage se font via la même tuyauterie. Deux objets de communication individuels sont utilisés pour les systèmes à quatre tuyaux. Une tuyauterie spécifique existe alors pour le chauffage et le refroidissement.

Le paramètre "Nombre de canaux de sortie" définit si un objet ("1 canal (système deux tuyaux) pour le chauffage et le refroidissement") ou deux objets ("2 canaux (système quatre tuyaux) pour le chauffage et le refroidissement") doivent être affichés.

Il est possible de paramétrer un des types de régulation spécifiques pour le chauffage et le refroidissement. Un des types de régulation suivants peut être sélectionné :

- 2 points
- PWM
- Continue
- Echangeur ventilé

Les différents types de régulateur sont décrits en détail ci-après.

Régulateur 2 points

Un régulateur 2 points comprend deux états de sortie qui varient en fonction de la valeur réelle. Si la valeur réelle est supérieure à la valeur de consigne paramétrée, la valeur calibrée "0" est envoyée sur le bus. Si la valeur réelle est inférieure à la valeur de consigne paramétrée, la valeur calibrée "1" est envoyée.

Un régulateur 2 points devrait être utilisé si la valeur calibrée ne doit alterner qu'entre les deux états MARCHE et ARRÊT, comme par ex. une vanne électrothermique qui est raccordée à un actionneur de commutation. Un régulateur 2 points peut réguler rapidement les variations de régulation en cas de modifications importantes de la grandeur de commande, mais il n'est alors jamais à l'arrêt.

Afin d'éviter les oscillations rapides des états de sortie, les régulateurs 2 points comprennent toujours une hystérèse intégrée qui varie autour de la valeur de consigne. L'hystérèse peut être paramétrée sur des valeurs de différentes tailles. Si par ex. la valeur de consigne en mode chauffage est de 21°C et que l'hystérèse est de 1,0 K, alors le régulateur se met en marche en cas de température inférieure à 20,5°C et se met à l'arrêt en cas de température supérieure à 21,5°C. Le paramètre "Hystérèse" à régler doit être déterminé d'une part en fonction de la rapidité à laquelle le chauffage peut chauffer la pièce ou la rapidité à laquelle la climatisation peut refroidir la pièce, et d'autre part en fonction de la manière dont les gens ressentent la température dans la pièce. Il ne faut pas choisir une valeur trop faible pour l'hystérèse, car sinon un servomoteur de commutation s'ouvre et se ferme en permanence. L'hystérèse ne doit pas non plus être réglée sur une valeur trop élevée, car sinon les variations de température dans la pièce deviennent trop importantes.

Régulateur en continu

Un régulateur en continu comprend une valeur calibrée qui se modifie en permanence et peut avoir des valeurs comprises entre 0 et 100%. Avec KNX, ce signal de valeur calibrée est converti en une valeur 1 octet, c'est-à-dire que la valeur calibrée 0 % correspond à la valeur "0" et la valeur calibrée 100 % correspond à la valeur "255".

Un régulateur en continu avec une valeur calibrée 1 octet permet par exemple de commander des servomoteurs électromotorisés. Ceux-ci appliquent directement la valeur reçue à la position de la vanne via un moteur intégré. Cela permet une régulation optimale.

Cependant, la valeur calibrée 1 octet d'un régulateur en continu peut également être envoyée aux actionneurs de chauffage KNX qui convertissent le signal 1 octet en une valeur PWM. Cela permet de commander des vannes électro-thermiques. Il peut alors être intéressant de limiter la plage dynamique, car les vannes électro-thermiques ont besoin d'un temps donné pour s'ouvrir et se fermer. Cela est effectué via les paramètres "Valeur calibrée minimale" et "Valeur calibrée maximale". Si, par exemple, une valeur calibrée maximale de 80 % est réglée, le régulateur envoie toujours automatiquement la valeur 255 en cas de dépassement de la valeur calibrée de 204.

Afin d'éviter les charges inutiles sur le bus, il est possible de régler l'ampleur de la modification de la valeur calibrée requise pour qu'elle puisse être envoyée sur le bus. Ce réglage est exprimé en pourcentage. L'envoi de la valeur calibrée, dans la mesure où elle est restée inchangée, est paramétré via une durée cyclique. Cette durée cyclique ne doit pas être réglée sur une valeur trop faible (par ex. toutes les 10 min).

Régulateur PWM

Le régulateur PWM comprend la même régulation continue qu'un régulateur en continu. En revanche, sur un régulateur PWM, la valeur calibrée 1 octet (0...255) est convertie en un comportement marche/arrêt (0 et 1). Par ex. si une valeur calibrée de 70 % est générée, pour une durée de cycle prédéfinie de 10 min, la durée d'enclenchement est de 7 min et la durée d'arrêt de 3 min.

Cela permet de transférer les avantages de la régulation continue (régulation en fonction de la valeur de consigne souhaitée, pas de dépassement) sur des entraînements qui ne sont conçus que pour des signaux marche/arrêt, comme les entraînements électro-thermiques.

Afin d'optimiser les propriétés de régulation du système de chauffage et de refroidissement, il est possible de régler la "Durée de cycle Valeur calibrée PWM". Afin de régler la durée de cycle sur une valeur correcte, il faut prendre en compte le type de chauffage ou refroidissement ainsi que le servomoteur utilisé. Pour cela, les recommandations suivantes peuvent être appliquées :

- Servomoteur électro-thermique
L'ouverture complète d'un servomoteur électro-thermique dure env. 2-3 minutes. Il n'est donc pas indiqué d'utiliser une durée de cycle inférieure à 15 minutes.
- Chauffage au sol
La constante temps d'un chauffage au sol est très élevée. Une durée de cycle de 20 minutes est donc suffisante.
- Chauffage de l'eau chaude
Très souvent, on utilise pour cela des servomoteurs électro-thermiques. Une durée de cycle de 15 minutes donne de très bons résultats en termes de régulation.
- Chauffage par convecteur électrique
Il est recommandé d'utiliser des durées de cycle entre 10 et 15 minutes, en fonction du chauffage électrique et des conditions spécifiques à la pièce.

Echangeur ventilé

Lorsque l'on choisit Echangeur ventilé pour le paramètre "Types de régulation", la génération de la valeur calibrée se fait de la même façon que ce qui est décrit pour le régulateur en continu.

Avec l'échangeur ventilé, il est également possible de commander les vitesses de ventilateur d'un actionneur Echangeur ventilé via un objet de communication 1 octet ou via trois objets de communication 1 bit.

L'activation des vitesses de ventilateur permet de chauffer ou de refroidir la pièce plus rapidement selon le réglage choisi.

La vitesse de ventilateur à activer pour chaque valeur calibrée est définie sur des onglets distincts "Echangeur ventilé Chauffage" et "Echangeur ventilé Refroidissement". Il faut prendre en compte le fait que la valeur seuil Vitesse 1 doit toujours être inférieure à la valeur seuil Vitesse 2, qui, à son tour, doit être inférieure à la valeur seuil Vitesse 3.

Paramètre de régulation en cas de régulateur en continu et PWM (échangeur ventilé)

En cas de comportement de régulation continu et de régulateur PWM à commutation, les paramètres de régulation prédéfinis via le type d'installation de chauffage ou de climatisation peuvent être utilisés. Si d'autres paramètres de régulation sont nécessaires, les régler individuellement via le paramétrage libre. Le paramétrage libre ne doit être utilisé que si vous disposez de suffisamment d'expérience en matière de technique de régulation.

Le réglage "Paramétrage libre" permet de régler la "plage proportionnelle (Xp)" et le "temps de compensation (Tn)". La plage proportionnelle se trouve en dessous et au dessus de la valeur de consigne réglée et détermine la vitesse de la régulation. Le temps de compensation correspond à trois fois le temps de retard. Le temps de retard est déterminé à l'aide de la tangente d'inflexion de la courbe de chauffage de la pièce. Par principe, pour les deux réglages, plus le système complet est lent, plus les valeurs paramétrées doivent être élevées.

Chauffage / Refroidissement deux niveaux

Dans des cas précis (chauffage au sol), il peut être nécessaire d'installer un niveau supplémentaire à action instantanée pour la régulation de chauffage afin de pouvoir chauffer rapidement la pièce. Avec le pré-réglage "Niveau supplémentaire Chauffage actif", le thermostat d'ambiance dispose d'un deuxième système de chauffage avec une régulation à commutation qui commande avec les valeurs 1 octet 0 % et 100 %.

Le paramètre "Ecart du niveau supplémentaire" et "Hystérèse unilatérale" permettent de déterminer quand le niveau supplémentaire est mis en marche et quand il est mis à l'arrêt. Si, par exemple, la valeur de consigne est définie sur 18 °C et l'hystérèse sur 0,5 K (unilatérale) pour le niveau supplémentaire, alors le régulateur se met en marche à 18 °C et se remet à l'arrêt à 18,5 °C.

Pour le niveau supplémentaire Refroidissement, les mêmes réglages que pour le niveau supplémentaire Chauffage s'appliquent, sauf qu'en cas de refroidissement, un refroidissement supplémentaire est activé en cas de dépassement d'une température déterminée de manière à refroidir plus rapidement la pièce.

Etant donné que certains servomoteurs se ferment avec une valeur 1 bit de "1" ou une valeur 1 octet de "255" (ouvert hors tension) et s'ouvrent en conséquence avec "0", le sens d'application de la valeur calibrée peut être modifié via "Inverser la valeur calibrée".

Valeurs de consigne

Le thermostat d'ambiance peut travailler avec des valeurs de consigne relatives ou individuelles. Les deux variantes sont expliquées en détail ci-après.

Valeurs de consigne relatives

Avec des valeurs de consigne relatives, il y a deux valeurs de consigne de base, une pour le chauffage ("Chauffage Valeur de consigne Mode Confort") et une pour le refroidissement ("Refroidissement Valeur de consigne Mode Confort").

Les réglages "... Abaissement Standby/Fonctionnement de nuit" et "... Augmentation Standby/Fonctionnement de nuit" se basent sur ces valeurs de consigne de base. Cela signifie que si par ex. le paramètre "Chauffage Valeur de consigne Mode Confort" est réglé sur 21 °C et que "Chauffage Valeur de consigne Abaissement Standby" est réglé sur 2 K, la valeur de consigne Chauffage en mode Standby est réduite de 2 K, à 19 °C. Si le paramètre "Chauffage Valeur de consigne Abaissement Fonctionnement de nuit" est réglé sur 4 K, la valeur de consigne Chauffage en fonctionnement de nuit est de 17 °C.

Le lien entre les valeurs de consigne est conservé même après un réglage manuel des valeurs de consigne. Si par ex. l'utilisateur a effectué un réglage manuel en augmentant la température de consigne paramétrée pour "Chauffage Valeur de consigne Mode Confort" de 1 K à 22 °C, cette valeur est abaissée de 2 K à 20 °C à l'activation du mode Standby. En cas d'appel du fonctionnement de nuit, la valeur est réduite de 4 K pour que la valeur de consigne soit de 18 °C.

Une modification manuelle des valeurs de consigne paramétrées peut être effectuée par l'utilisateur via les deux touches "Augmenter la température" ou "Réduire la température". Le passage entre "Chauffage Valeur de consigne Mode Confort" et "Refroidissement Valeur de consigne Mode Confort" se fait via un appui long sur la touche (env. 1 s) - sur la touche "Température haut" pour la valeur de consigne Chauffage et sur la touche "Température bas" pour la valeur de consigne Refroidissement.

Même sans ETS, les deux valeurs de consigne réglées pour le chauffage et le refroidissement peuvent être modifiées aussi souvent que souhaité via le bus. Pour cela, il faut envoyer une valeur de température 2 octets à l'objet de communication "Valeur de consigne de base – Régulation". Selon que le chauffage ou le refroidissement est activé, la valeur est mémorisée comme "Chauffage Valeur de consigne Mode Confort" ou "Refroidissement Valeur de consigne Mode Confort". Les valeurs reçues sont inscrites dans la mémoire de l'appareil et sont conservées même en cas de coupure temporaire de la tension de bus. Il est ainsi possible d'envoyer de nouvelles valeurs de consigne de base à l'appareil en cas de modification de l'utilisation de la pièce, par ex. via un système de visualisation.

Il n'est pas nécessaire de procéder à un nouveau paramétrage. En cas de réglage manuel et de valeurs de consigne relatives, la valeur de référence que représente la valeur de consigne de base est prise en compte. Cela permet de définir si la valeur de consigne de base se réfère à la température de confort pour le chauffage, à la température de confort pour le refroidissement ou à la température moyenne entre le chauffage et le refroidissement.

"Valeur de consigne Chauffage" est réglé par défaut ; dans les régions où la fonction de refroidissement est la plus utilisée, il est utile de modifier le paramètre sur "Valeur de consigne Refroidissement". Cela facilite le réglage du thermostat d'ambiance pour l'augmentation des valeurs de consigne de refroidissement (température Standby Refroidissement et Abaissement nocturne Refroidissement).

Valeurs de consigne individuelles

Si des valeurs de consigne individuelles sont utilisées, des valeurs de consigne spécifiques sont paramétrées pour chaque mode de fonctionnement ("Chauffage Valeur de consigne Mode Confort", "Chauffage Valeur de consigne Standby", "Chauffage Valeur de consigne Fonctionnement de nuit", "Refroidissement Valeur de consigne Mode Confort", "Refroidissement Valeur de consigne Standby" et "Refroidissement Valeur de consigne Fonctionnement de nuit").

Contrairement aux valeurs de consigne relatives, les valeurs de consigne individuelles sont conservées même après un réglage manuel des valeurs de consigne. Si par ex. l'utilisateur a effectué un réglage manuel en augmentant ou réduisant la température de consigne paramétrée pour "Chauffage Valeur de consigne Mode Confort", la valeur paramétrée "Chauffage Valeur de consigne Standby" est toujours appelée en cas d'activation du mode Standby. C'est-à-dire que seules les valeurs de consigne enregistrées pour les différents modes de fonctionnement sont appelées.

Une modification manuelle des valeurs de consigne paramétrées peut être effectuée par l'utilisateur via les deux touches "Augmenter la température" ou "Réduire la température". Le passage entre "Chauffage Valeur de consigne Mode Confort" et "Refroidissement Valeur de consigne Mode Confort" se fait via un appui long sur la touche (env. 1 s) - sur la touche "Température haut" pour la valeur de consigne Chauffage et sur la touche "Température bas" pour la valeur de consigne Refroidissement.

Les valeurs de consigne réglées peuvent être modifiées aussi souvent que souhaité via le bus pour chaque mode de fonctionnement, même sans l'ETS. Pour cela, une valeur de température 2 octets doit être envoyée à l'objet de communication correspondant "Valeur de consigne Chauffage Confort", "Valeur de consigne Chauffage Standby", "Valeur de consigne Chauffage Fonctionnement de nuit", "Valeur de consigne Protection antigel", "Valeur de consigne Refroidissement Confort", "Valeur de consigne Refroidissement Standby", "Valeur de consigne Refroidissement Fonctionnement de nuit" ou "Valeur de consigne Protection contre les surchauffes". Les valeurs reçues sont inscrites dans la mémoire de l'appareil et sont conservées même en cas de coupure temporaire de la tension de bus. Il est ainsi possible d'envoyer de nouvelles valeurs de consigne à l'appareil en cas de modification de l'utilisation de la pièce, par ex. via un système de visualisation. Il n'est pas nécessaire de procéder à un nouveau paramétrage.

Ecart minimal

Le paramètre réglable "Ecart minimal entre le chauffage et le refroidissement" est activé pour les valeurs de consigne relatives comme pour les valeurs de consigne individuelles.

L'écart minimal est toujours compris entre "Chauffage Valeur de consigne Mode Confort" et "Refroidissement Valeur de consigne Mode Confort". Il sert de zone tampon afin que les deux valeurs de consigne ne puissent pas se chevaucher.

Exemple :

Les valeurs de consigne individuelles sont sélectionnées. Le paramètre "Chauffage Valeur de consigne Mode Confort" est réglé sur 21 °C et le paramètre "Refroidissement Valeur de consigne Mode Confort" est réglé sur 26 °C. La zone morte entre le chauffage et le refroidissement est de 3 K. En cas de modification de la valeur de consigne Chauffage sur une valeur supérieure, la zone morte est également déplacée sur des valeurs supérieures. Si ce réglage dépasse une température de 23 °C, le paramètre "Refroidissement Valeur de consigne Mode Confort" évolue également sur une valeur supérieure de manière à toujours garantir un écart minimal de 3 K entre le chauffage et le refroidissement.

En cas de modification de la valeur de consigne Refroidissement sur une valeur inférieure, la zone morte est également déplacée sur des valeurs inférieures. Si ce réglage dépasse une température de 24 °C, la valeur "Chauffage Valeur de consigne Mode Confort" est également déplacée sur une valeur inférieure de manière à conserver également dans ce cas l'écart minimal.

Généralités Echangeur ventilé

Les ventilo-convecteurs, appelés également convecteurs soufflants ou échangeurs ventilés, sont utilisés pour le chauffage et le refroidissement décentralisés. Ils sont montés dans la pièce et alimentés via un système de chauffage et de refroidissement centralisé. Ils se distinguent entre des systèmes à deux tuyaux et des systèmes à quatre tuyaux. Un échangeur ventilé comprend des ventilateurs à plusieurs vitesses qui permettent d'adapter rapidement la température ambiante aux souhaits individuels. L'échangeur ventilé avec thermostat d'ambiance et affichage permet de commander jusqu'à trois vitesses de ventilateur, manuellement ou automatiquement.

La commande des vitesses de ventilateur peut se faire de trois façons :

- via des valeurs 1 bit,
c'est-à-dire que pour chaque vitesse de ventilateur, un objet de communication 1 bit "Commuter Vitesse ... échangeur ventilé" spécifique est mis à disposition. Cela est nécessaire pour les actionneurs de commutation "normaux" (en cas d'utilisation d'actionneurs de commutation KNX et d'échangeurs ventilés, il faut prendre en compte les remarques sur le raccordement de l'échangeur ventilé).
- via un objet 1 octet comme valeur compteur 0-3
c'est-à-dire qu'il y a un objet de communication 1 octet "Vitesse de ventilateur manuelle 1 octet" qui est relié à un objet de communication correspondant d'un actionneur échangeur ventilé. Signification des valeurs dans ce cas : 0 = ARRET 1 = Vitesse 1 2 = Vitesse 2 3 = Vitesse 3
- via un objet 1 octet comme valeur continue 0-100 %,
c'est-à-dire qu'il y a un objet de communication 1 octet "Vitesse de ventilateur manuelle 1 octet" qui est relié à un objet de communication correspondant d'un actionneur échangeur ventilé. En cas de commutation manuelle de la vitesse, les valeurs seuils de vitesse réglées sur l'onglet Chauffage ou Refroidissement sont envoyées. En mode Chauffage les valeurs seuils pour le chauffage, en mode Refroidissement les valeurs seuils pour le refroidissement. Afin qu'un échangeur ventilé commute également les vitesses de ventilateur, les paramètres de l'actionneur échangeur ventilé correspondant doivent être réglés en conséquence.

Le paramètre "Evaluer octet d'état Vitesse de ventilateur" permet d'activer un objet de communication 1 octet "Etat de fonctionnement Echangeur ventilé" qui est relié à un objet correspondant d'un actionneur échangeur ventilé. Ainsi, l'échangeur ventilé à thermostat d'ambiance peut évaluer quelle vitesse de ventilateur est réellement activée sur l'actionneur échangeur ventilé. L'affichage correspond à la valeur de l'objet de communication (0 = ARRET, 1 = Vitesse 1, 2 = Vitesse 2, 3 = Vitesse 3).

Le paramètre "Evaluer octet d'état Fonctionnement" active un objet de communication 1 bit "Recevoir en fonctionnement – Surveillance actionneur". Des télégrammes cycliques de l'actionneur échangeur ventilé peuvent être reçus et évalués sur cet objet. Ainsi, le thermostat d'ambiance peut vérifier si l'actionneur échangeur ventilé est encore en fonctionnement et peut être commandé. Si l'actionneur échangeur ventilé indique un problème et qu'il n'est plus possible d'envoyer des télégrammes cycliques, le thermostat d'ambiance indique cela par un symbole "Défaut" sur l'affichage. Lorsque le défaut est résolu sur l'actionneur échangeur ventilé et que des télégrammes cycliques sont de nouveau reçus, le "Défaut" disparaît de l'affichage et le thermostat d'ambiance fonctionne de nouveau "normalement".

Lors du réglage de la durée de cycle "En fonctionnement" dans l'actionneur échangeur ventilé, il faut veiller à ce qu'elle corresponde à au moins deux fois la durée de surveillance dans le thermostat d'ambiance ("Durée de cycle d'envoi de l'actionneur en s"). Une durée de cycle raisonnable pour l'actionneur est d'env. 60 s, avec une durée de surveillance de 120 s pour le thermostat d'ambiance.

Afin d'éviter par ex. un niveau sonore trop élevé dans les chambres d'hôtel la nuit, il est possible de régler une "Limitation de la vitesse en fonctionnement de nuit". Cela signifie que la vitesse ne peut être augmentée en fonctionnement de nuit que sur la vitesse de ventilateur réglée. En cas de passage dans un autre mode de fonctionnement, toutes les vitesses de ventilateur peuvent de nouveau être commandées.

Le paramètre "Limitation de la vitesse en fonctionnement de nuit" permet d'effectuer une limitation sur la "Vitesse 2" ou la "Vitesse 1", ou de désactiver complètement la ventilation.

Compensation

L'échangeur ventilé à thermostat d'ambiance avec affichage comprend les deux types de compensation, compensation estivale et hivernale. Ces deux compensations sont expliquées en détail ci-après.

Compensation estivale

A des fins d'économies d'énergie et afin de maintenir la différence de température dans des limites confortables lorsque l'on entre dans un bâtiment climatisé, il convient, en été, d'effectuer une augmentation de la température ambiante en fonction de la température extérieure (compensation estivale selon DIN 1946). L'augmentation de la température ambiante se fait en adaptant le paramètre "Refroidissement Valeur de consigne Mode Confort".

Une augmentation de la température ambiante ne signifie cependant pas chauffer la pièce, mais laisser la température ambiante atteindre une valeur réglée spécifique sans refroidissement. Cela permet d'éviter, par ex. en cas de température extérieure de 35 °C, que la climatisation présente tente d'abaisser la température ambiante à 24 °C.

L'activation de la compensation estivale nécessite cependant une sonde de température extérieure qui envoie la valeur mesurée au KNX et peut ainsi être évaluée par le thermostat d'ambiance avec affichage.

Les paramètres suivants sont disponibles pour la compensation estivale :

- "Compensation estivale Valeur de température extérieure inférieure",
- "Compensation estivale Valeur de température extérieure supérieure",
- "Compensation estivale Décalage de valeur de consigne inférieur"
- "Compensation estivale Décalage de température de consigne supérieur"

Les valeurs de température inférieure et supérieure définissent à partir de quelle température et jusqu'à quelle température une correction de la valeur de consigne est effectuée.

Les décalages de température de consigne supérieur et inférieur déterminent de combien de kelvins la valeur de consigne, définie dans les paramètres ou par l'utilisateur via un décalage manuel, doit être modifiée pendant la compensation estivale.

Valeurs types pour la compensation estivale :

- 20 °C : valeur de température extérieure inférieure
- 32 °C : valeur de température extérieure supérieure
- 0 K : décalage de valeur de consigne inférieur
- 4 K : décalage de valeur de consigne supérieur

Cela signifie qu'une augmentation fluide de la valeur de consigne de 0 à 4 K a lieu si la température extérieure passe de 20 °C à 32 °C.

Exemple :

Dans le diagramme ci-dessous, 25 °C est paramétré pour le paramètre "Refroidissement Valeur de consigne Confort". En cas d'augmentation de la température extérieure, la valeur de consigne paramétrée sera augmentée progressivement de 25 °C à 29 °C à partir d'une température extérieure de 20 °C. Les 29 °C sont atteints avec une température extérieure de 32 °C. Si la température extérieure continue à augmenter, la valeur de consigne n'est plus accrue.

Nota :

Lorsque la compensation est activée, CO apparaît sur l'affichage du thermostat d'ambiance.

Compensation hivernale

Pour un gain de confort et afin de maintenir la différence de température dans des limites confortables lorsque l'on entre dans une pièce avec de grandes surfaces vitrées, il convient, en hiver, d'effectuer une augmentation de la température ambiante en fonction de la température extérieure (compensation hivernale). L'augmentation de la température ambiante se fait en adaptant le paramètre "Chauffage Valeur de consigne Mode Confort".

Comme pour la compensation estivale, l'activation de la compensation hivernale nécessite cependant une sonde de température extérieure qui envoie la valeur mesurée au KNX et peut ainsi être évaluée par le thermostat d'ambiance avec affichage.

Les paramètres suivants sont disponibles pour la compensation hivernale :

- "Compensation hivernale Valeur de température extérieure inférieure",
- "Compensation hivernale Valeur de température extérieure supérieure",
- "Compensation hivernale Décalage de valeur de consigne inférieur"
- "Compensation hivernale Décalage de température de consigne supérieur".

Les valeurs de température inférieure et supérieure définissent à partir de quelle température et jusqu'à quelle température une correction de la valeur de consigne est effectuée.

Les décalages de température de consigne supérieur et inférieur déterminent de combien de kelvins la valeur de consigne, définie dans les paramètres ou par l'utilisateur via un décalage manuel, doit être modifiée pendant la compensation hivernale.

Valeurs types pour la compensation hivernale :

- 0 °C : valeur de température extérieure inférieure
- 10 °C : valeur de température extérieure supérieure
- 4 K : décalage de valeur de consigne inférieur
- 0 K : décalage de valeur de consigne supérieur

Cela signifie qu'une augmentation progressive de la valeur de consigne de 0 à 4 K a lieu si la température extérieure chute de 10°C à 0°C.

Exemple :

Dans le diagramme ci-dessous, 21 °C est paramétré pour le paramètre "Chauffage Valeur de consigne Confort". En cas de chute de la température extérieure, la valeur de consigne paramétrée sera augmentée progressivement de 21 °C à 25 °C à partir d'une température extérieure de 10 °C. Les 25 °C sont atteints avec une température extérieure de 0°C. Si la température extérieure continue de chuter, la valeur de consigne n'est plus augmentée.

Nota :

Lorsque la compensation est activée, CO apparaît sur l'affichage.

Description des applications

Commutation de la manette générale

L'application "Commutation de la manette générale" permet de transmettre un télégramme de commutation lorsque le côté droit ou gauche de la manette est actionné.

L'application "Commutation de la manette générale" distingue si la manette est actionnée sur la gauche ou sur la droite.

Objets Commutation de la manette générale

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Commutation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A

Commutation de la manette côté gauche / côté droit

L'application "Commutation de la manette côté gauche / côté droit" permet de transmettre un télégramme de commutation lorsque la manette est actionnée et / ou relâchée. "Commutation de la manette côté gauche / côté droit" ne distingue pas si la manette est actionnée sur la gauche ou sur la droite. L'application met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté droit et gauche de la manette.

L'application permet de réaliser une fonction de commutation via un côté de la manette et d'affecter une autre fonction "commandée par touche" pour l'autre côté de la manette.

Commutation de la manette côté gauche / côté droit

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Commutation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A

Ensemble variateur et manette

Grâce à l'application "Ensemble variateur et manette", une manette comprend des objets de communication pour les fonctions commutation et variateur. Une différence est faite entre un appui court et un appui long sur la touche.

L'application "Ensemble variateur et manette" distingue si la manette est actionnée sur la gauche ou sur la droite. Les paramètres "Mode de fonctionnement de la manette pour ..." permet de définir si un actionnement du côté droit ou gauche entraîne une mise en marche ou à l'arrêt, une luminosité plus faible ou supérieure.

Objets Ensemble variateur et manette

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Commutation	1 Bit EIS2 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
1	Luminosité relative	4 Bit EIS2 / DPT 3.007	K, Ü

Variateur et manette côté gauche / côté droit

Grâce à l'application "Variateur et manette côté gauche / côté droit", une manette comprend des objets de communication pour les fonctions commutation et variateur. Une différence est faite entre un appui court (commutation) et long (variation de la luminosité).

L'application "Variateur et manette côté gauche / côté droit" ne distingue pas si la manette est actionnée sur la gauche ou sur la droite. L'application met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté droit et gauche de la manette.

L'application permet de faire varier la luminosité d'une lampe via un côté de la manette et d'affecter une autre fonction "commandée par touche" pour l'autre côté de la manette.

Objets Variateur et manette côté gauche / côté droit

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Commutation	1 Bit EIS2 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
1	Luminosité relative	4 Bit EIS2 / DPT 3.007	K, Ü

Ensemble store et manette

L'application "Ensemble store et manette" permet d'envoyer à des actionneurs de store connectés des commandes de déplacement des lamelles et / ou des stores en actionnant brièvement ou longuement la manette. Un appui court déclenche toujours une commande de déplacement des lamelles ou d'arrêt, et un appui long déclenche toujours une commande de déplacement du store.

Pour la commande, le côté de la manette affecté à l'application "Ensemble store et manette" enregistre toujours la dernière action effectuée. Exemple : si un store est fermé et maintenu à mi-hauteur par un appui bref sur la touche, le store est alors ouvert en cas de nouvel appui long sur la touche.

Objets Ensemble store et manette

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Ajustage (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, Ü
0	Ajustage (1 Byte)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü
1	Déplacement (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.007	K, Ü
1	Déplacement (1 Byte)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü

Store et manette côté gauche / côté droit

L'application "Store et manette côté gauche / côté droit" permet d'envoyer à des actionneurs de store connectés des commandes de déplacement des lamelles et / ou des stores en actionnant brièvement ou longuement la manette. Un appui court déclenche toujours une commande de déplacement du store et un appui long déclenche toujours une commande de déplacement des lamelles ou d'arrêt.

L'application "Store et manette côté gauche / côté droit" met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté droit ou gauche de la manette. Il est ainsi possible de commander un store via un côté de la manette et d'affecter une autre fonction "Manette côté gauche / côté droit" à l'autre côté de la manette.

Pour la commande, le côté de la manette affecté à l'application "Store et manette côté gauche / côté droit" enregistre toujours la dernière action effectuée. Exemple : si un store est fermé et maintenu à mi-hauteur par un appui long sur la touche, le store est alors ouvert en cas de nouvel appui bref sur la touche.

Objets Store et manette côté gauche / côté droit

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Ajustage (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.007	K, S, Ü, A
0	Ajustage (1 Byte)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A
1	Déplacement (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, S, Ü, A
1	Déplacement (1 Byte)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A

Ensemble émetteur de valeur et manette

L'application "Ensemble émetteur de valeur et manette" permet de transmettre un télégramme avec une valeur prédéfinie lorsque la manette est actionnée côté droit ou gauche.

L'application "Ensemble émetteur de valeur et manette" distingue si la manette est actionnée côté gauche ou côté droit.

Objets Ensemble émetteur de valeur et manette

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Valeur de commutation (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
0	Valeur de commutation (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A
0	Valeur de commutation (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, Ü, A
0	Valeur de commutation (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S, Ü, A
0	Valeur de commutation (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, Ü, A
0	Valeur de commutation (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S, Ü, A
0	Valeur de commutation (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S, Ü, A
0	Valeur de commutation (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S, Ü, A
0	Valeur de commutation (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S, Ü, A

Emetteur de valeur et manette côté gauche / côté droit

L'application "Emetteur de valeur et manette côté gauche / côté droit" permet de transmettre un télégramme avec une valeur prédéfinie lorsque la manette est actionnée et / ou relâchée.

L'application "Emetteur de valeur et manette côté gauche / côté droit" ne distingue pas si la manette est actionnée sur la gauche ou sur la droite. L'application met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté droit et gauche de la manette.

L'application permet de réaliser une fonction de commutation via un côté de la manette et d'affecter une autre fonction "commandée par touche" pour l'autre côté de la manette.

Objets Emetteur de valeur et manette côté gauche / côté droit

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Commutation (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
0	Commutation (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A
0	Commutation (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, Ü, A
0	Commutation (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S, Ü, A
0	Commutation (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S, Ü, A
0	Commutation (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, Ü, A
0	Commutation (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S, Ü, A
0	Commutation (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S, Ü, A
0	Commutation (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S, Ü, A

Emetteur de valeur, 2 objets, manette côté gauche / côté droit

L'application "Emetteur de valeur, 2 objets, manette côté gauche / côté droit" permet, en cas d'actionnement et / ou de relâchement de la manette, d'envoyer deux télégrammes avec des valeurs prédéfinies provenant de deux objets de communication différents.

L'application "Emetteur de valeur, 2 objets, manette côté gauche / côté droit" met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté droit et gauche de la manette.

L'application permet par ex. de réaliser une fonction de commutation et d'envoyer une valeur en virgule flottante lorsqu'un côté de la manette est actionné, et d'affecter une autre fonction "commandée par touche" pour l'autre côté de la manette.

Objets Emetteur de valeur, 2 objets, manette côté gauche / côté droit

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Commutation (flanc ascendant) (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
0	Commutation (flanc ascendant) (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A
0	Commutation (flanc ascendant) (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, Ü, A
0	Commutation (flanc ascendant) (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 1.xxx	K, S, Ü, A
0	Commutation (flanc ascendant) (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S, Ü, A
0	Commutation (flanc ascendant) (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, Ü, A
0	Commutation (flanc ascendant) (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S, Ü, A
0	Commutation (flanc ascendant) (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S, Ü, A
0	Commutation (flanc ascendant) (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S, Ü, A
1	Commutation (flanc descendant) (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
1	Commutation (flanc descendant) (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A
1	Commutation (flanc descendant) (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, Ü, A
1	Commutation (flanc descendant) (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S, Ü, A
1	Commutation (flanc descendant) (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, Ü, A
1	Commutation (flanc descendant) (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S, Ü, A
1	Commutation (flanc descendant) (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S, Ü, A
1	Commutation (flanc descendant) (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S, Ü, A
1	Commutation (flanc descendant) (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S, Ü, A

Ensemble capteur de luminosité et manette

L'application "Ensemble capteur de luminosité et manette" permet d'envoyer des télégrammes de valeurs 1 octet lorsque la manette est actionnée.

Chaque actionnement du côté gauche ou droit de la manette augment ou réduit alors une valeur 1 octet (pourcentage ou valeurs de 0 à 255). La valeur 1 octet peut être reliée à des objets de valeur de luminosité 1 octet des variateurs. Ainsi, la manette permet, via des télégrammes de valeur, de faire varier la luminosité d'un variateur.

Objets Ensemble capteur de luminosité et manette

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Valeur	1 Byte / EIS6/14 / DPT 5.001 / DPT 5.010	K, S, Ü, A

Commande de la zone d'éclairage avec fonction de mémorisation

L'application "Commande de la zone d'éclairage avec fonction de mémorisation" permet d'appeler un numéro de scène lumineuse prédéfini lorsque la manette est actionnée.

L'application "Commande de la zone d'éclairage avec fonction de mémorisation" met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté droit et gauche de la manette.

L'application permet d'appeler une scène lumineuse via un côté de la manette et d'affecter une autre fonction "commandée par touche" pour l'autre côté de la manette.

L'utilisateur peut déclencher une commande de mémorisation de la scène lumineuse par un appui long sur une touche.

Objets Commande de la zone d'éclairage avec fonction de mémorisation

N°	Fonction	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Commutation		1 Byte EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A

Ensemble commutateur gradateur et manette

L'application "Ensemble commutateur gradateur et manette" permet une commutation progressive. Cela signifie que l'utilisateur peut déclencher différentes procédures de commutation à chaque nouvel actionnement d'une touche du côté gauche ou droit de la manette.

Exemple :

Le premier actionnement (côté droit de la manette) allume la lampe 1.

Le deuxième actionnement (côté droit de la manette) éteint la lampe 1 et allume la lampe 2.

Le troisième actionnement (côté droit de la manette) éteint la lampe 2 et allume la lampe 3.

Le quatrième actionnement (côté gauche de la manette) éteint la lampe 3 et allume la lampe 2.

Le cinquième actionnement (côté gauche de la manette) éteint la lampe 2 et allume la lampe 1.

etc.

L'application distingue si la manette est actionnée côté gauche ou côté droit. Selon le réglage, cela permet de commuter d'une étape vers le haut ou vers le bas.

Un maximum de cinq étapes de commutation peuvent être activées.

Objets Ensemble commutateur gradateur et manette

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Commutation d'étape 1	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
1	Commutation d'étape 2	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
2	Commutation d'étape 3	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
3	Commutation d'étape 4	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
4	Commutation d'étape 5	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü

Commutateur gradateur et manette côté gauche / côté droit

L'application "Commutateur gradateur et manette côté gauche / côté droit" permet une commutation progressive. Cela signifie que l'utilisateur peut déclencher différentes procédures de commutation à chaque nouvel actionnement de la manette.

Exemple :

Le premier actionnement allume la lampe 1.

Le deuxième actionnement éteint la lampe 1 et allume la lampe 2.

Le troisième actionnement éteint la lampe 2 et allume la lampe 3.

Le quatrième actionnement éteint la lampe 3 et allume la lampe 1.

etc.

Un maximum de cinq étapes de commutation peuvent être activées.

L'application "Commutateur gradateur commandé par touche" met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté droit ou gauche de la manette.

L'application permet de réaliser des fonctions de commutation via un côté de la manette et d'affecter une autre fonction "commandée par touche" pour l'autre côté du bouton à bascule.

Objets Commutateur gradateur et manette côté gauche / côté droit

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Commutation d'étape 1	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
1	Commutation d'étape 2	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
2	Commutation d'étape 3	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
3	Commutation d'étape 4	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
4	Commutation d'étape 5	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü

Commande multiple, manette côté gauche / côté droit

L'application "Commande multiple, manette côté gauche / côté droit" permet de faire la différence entre un actionnement simple, double, triple, quadruple ou quintuple de la manette. Pour chaque actionnement (simple, double, triple, quadruple ou quintuple), différentes valeurs peuvent être transmises.

L'application "Commande multiple, manette côté gauche / côté droit" met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté droit ou gauche de la manette. Ainsi, il est possible de réaliser une commande multiple via un côté du bouton à bascule et d'affecter une autre fonction "commandée par touche" pour l'autre côté du bouton à bascule.

Objets Commande multiple, manette côté gauche / côté droit

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Commutation 1 Commande multiple (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
0	Commutation 1 Commande multiple (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü
0	Commutation 1 Commande multiple (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, Ü
0	Commutation 1 Commande multiple (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S, Ü
0	Commutation 1 Commande multiple (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S, Ü
0	Commutation 1 Commande multiple (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, Ü
0	Commutation 1 Commande multiple (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S, Ü
0	Commutation 1 Commande multiple (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S, Ü
0	Commutation 1 Commande multiple (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S, Ü

Objets Commande multiple, manette côté gauche / côté droit, suite

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
1	Commutation 2 Commande multiple (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
1	Commutation 2 Commande multiple (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü
1	Commutation 2 Commande multiple (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, Ü
1	Commutation 2 Commande multiple (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S, Ü
1	Commutation 2 Commande multiple (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S, Ü
1	Commutation 2 Commande multiple (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, Ü
1	Commutation 2 Commande multiple (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S, Ü
1	Commutation 2 Commande multiple (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S, Ü
1	Commutation 2 Commande multiple (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S, Ü
2	Commutation 3 Commande multiple (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
2	Commutation 3 Commande multiple (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü
2	Commutation 3 Commande multiple (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, Ü
2	Commutation 3 Commande multiple (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S, Ü
2	Commutation 3 Commande multiple (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S, Ü
2	Commutation 3 Commande multiple (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, Ü
2	Commutation 3 Commande multiple (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S, Ü
2	Commutation 3 Commande multiple (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S, Ü
2	Commutation 3 Commande multiple (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S, Ü
3	Commutation 4 Commande multiple (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
3	Commutation 4 Commande multiple (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü
3	Commutation 4 Commande multiple (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, Ü
3	Commutation 4 Commande multiple (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S, Ü
3	Commutation 4 Commande multiple (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S, Ü
3	Commutation 4 Commande multiple (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, Ü
3	Commutation 4 Commande multiple (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S, Ü
3	Commutation 4 Commande multiple (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S, Ü
3	Commutation 4 Commande multiple (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S, Ü
4	Commutation 5 Commande multiple (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
4	Commutation 5 Commande multiple (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü
4	Commutation 5 Commande multiple (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, Ü
4	Commutation 5 Commande multiple (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S, Ü
4	Commutation 5 Commande multiple (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S, Ü
4	Commutation 5 Commande multiple (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, Ü
4	Commutation 5 Commande multiple (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S, Ü
4	Commutation 5 Commande multiple (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S, Ü
4	Commutation 5 Commande multiple (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S, Ü

Commande courte / longue, manette côté gauche / côté droit

L'application "Commande courte / longue, manette côté gauche / côté droit" permet de transmettre différentes valeurs lors d'une commande courte et / ou longue sur la manette.

L'application "Commande courte / longue, manette côté gauche / côté droit" ne distingue pas si la manette est actionnée sur la gauche ou sur la droite. L'application met à disposition un jeu de paramètres et d'objets de communication spécifique pour le côté droit et gauche de la manette.

L'application met à disposition deux fonctions séparées via un côté de la manette, qui sont appelées par un appui court ou long sur la touche, et permet d'affecter une autre fonction "commandée par touche" pour l'autre côté de la manette.

Objets Commande courte / longue, manette côté gauche / côté droit

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Ajustage (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.007	K, S, Ü, A
0	Ajustage (1 Byte)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A
1	Déplacement (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, S, Ü, A
1	Déplacement (1 Byte)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A

Régler le mode RTR

L'application "Régler le mode RTR" permet, lorsque des thermostats d'ambiance sont reliés, de commuter le mode de fonctionnement en actionnant un côté de la manette.

Pour cela, l'application propose, en fonction du réglage du paramètre "Type d'objet pour la sortie", trois objets de communication 1 bit ("Mode Confort", "Mode Nocturne" et "Mode Gel") ou un objet de communication 1 octet "Mode de fonctionnement".

Le choix "1 bit" sert à commander des thermostats d'ambiance qui comprennent des objets de communication 1 bit pour la commutation du mode de fonctionnement. Le choix "1 octet" sert à commander des thermostats d'ambiance qui comprennent un objet de communication 1 octet pour la commutation du mode de fonctionnement KNX. Dans ce cas, les valeurs ont les significations suivantes :

0 = Auto

1 = Confort

2 = Standby

3 = Nuit

4 = Protection antigel / contre les surchauffes

La fonction peut être temporairement verrouillée via un objet de communication 1 bit "Validation".

Objets Régler le mode RTR

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Validation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
1	Mode de fonctionnement Confort (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
2	Mode de fonctionnement Nuit (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
3	Mode de fonctionnement Protection antigel (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
4	Mode de fonctionnement (1 Byte)	1 Byte / DPT 20.102	K, Ü

Commande multimédia du lecteur CD

L'application "Commande multimédia du lecteur CD" permet de commander un lecteur CD à distance via le bus.

Pour cela, des symboles "Marche / Arrêt", "Sélection CD", "Commande du lecteur" et "Volume" sont incrustés à l'écran.

L'utilisateur utilise le bouton de commande rotatif / à pression pour accéder à un sous-menu ("Sélection CD", "Commande du lecteur" et "Volume") ou allume / éteint directement en appuyant sur le bouton.

Les symboles pour le démarrage et l'arrêt de la lecture, l'avance rapide, etc. sont affichés dans le sous-menu "Commande du lecteur". L'utilisateur peut sélectionner (mettre en surbrillance) la fonction souhaitée en tournant le bouton de commande rotatif / à pression et la déclencher en appuyant sur le bouton. Le sous-menu "Sélection CD" fonctionne de manière similaire.

Si le volume doit être modifié, un symbole de volume spécial apparaît sur l'écran et indique à l'utilisateur : un tour vers la droite augmente le volume, un tour vers la gauche réduit le volume. Aucune confirmation de l'actionneur relié ne peut être indiquée.

Selon la fonction, les télégrammes sont transmis à la commande du lecteur CD sur les objets de communication pour "Insertion / Ejection du CD", "Sélection CD", "Lecture CD", "Arrêt CD", "Pause CD", "CD Titre précédent", "CD Titre suivant" et "Volume CD".

De plus, le fonctionnement peut être temporairement verrouillé via un objet de communication 1 bit "Validation" supplémentaire.

Nota :

Cette fonction n'est utile que si un appareil supplémentaire adapté, tel que le boîtier multimédia Coldewey, est utilisé comme récepteur des télégrammes transmis pour la commande du lecteur CD.

Objets Commande multimédia du lecteur CD

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Validation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
1	Insertion, éjection du CD	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
2	Sélection du CD	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
3	Lecture du CD	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
4	Arrêt du CD	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
5	Pause du CD	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
6	Titre précédent du CD	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
7	Titre suivant du CD	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
8	Volume du CD	4 Bit EIS2 / DPT 3.007	K, Ü

Commande multimédia de la radio

L'application "Commande multimédia de la radio" permet de commander une radio à distance via le bus.

Pour cela, des symboles "Marche / Arrêt", "Sélection de station" et "Volume" sont incrustés à l'écran. L'utilisateur utilise le bouton de commande rotatif / à pression pour accéder à un sous-menu ("Sélection de station" et "Volume") ou allume / éteint directement en appuyant sur le bouton.

Les stations pouvant être appelées sont répertoriées dans le sous-menu "Sélection de station". En tournant le bouton de commande rotatif / à pression, l'utilisateur peut sélectionner (mettre en surbrillance) la station souhaitée et l'appeler en appuyant sur le bouton.

Si le volume doit être modifié, un symbole de volume spécial apparaît sur l'écran et indique à l'utilisateur : un tour vers la droite augmente le volume, un tour vers la gauche réduit le volume. Aucune confirmation de l'actionneur relié ne peut être indiquée.

Selon la fonction, les télégrammes sont transmis à la commande de la radio sur les objets de communication pour "Marche / arrêt de la radio", "Sélection de station" et "Volume de la radio".

De plus, le fonctionnement peut être temporairement verrouillé via un objet de communication 1 bit "Validation" supplémentaire.

Nota :

Cette fonction n'est utile que si un actionneur adapté (actionneur audio) est utilisé comme récepteur des télégrammes transmis pour la commande de la radio.

Objets Commande multimédia de la radio

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Validation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
0	Marche, arrêt de la radio	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
0	Sélection de station	1 Bit EIS14 / DPT 5.010	K, Ü
0	Volume de la radio	4 Bit EIS2 / DPT 3.007	K, Ü

Commande multimédia du lecteur vidéo

L'application "Commande multimédia du lecteur vidéo" permet de commander un lecteur vidéo à distance via le bus. Pour cela, des symboles "Marche / Arrêt", "Commande du lecteur" et "Volume" sont incrustés à l'écran. L'utilisateur utilise le bouton de commande rotatif / à pression pour accéder à un sous-menu ("Commande du lecteur" et "Volume") ou allume / éteint directement en appuyant sur le bouton.

Les symboles pour le démarrage et l'arrêt de la lecture, l'avance rapide, etc. sont affichés dans le sous-menu "Commande du lecteur". L'utilisateur peut sélectionner (mettre en surbrillance) la fonction souhaitée en tournant le bouton de commande rotatif / à pression et la déclencher en appuyant sur le bouton.

Si le volume doit être modifié, un symbole de volume spécial apparaît sur l'écran et indique à l'utilisateur : un tour vers la droite augmente le volume, un tour vers la gauche réduit le volume.

Aucune confirmation de l'actionneur relié ne peut être indiquée.

Selon la fonction, les télégrammes sont transmis à la commande du lecteur vidéo sur les objets de communication "Vidéo marche, arrêt", "Lecture de la vidéo", "Arrêt de la vidéo", "Pause de la vidéo", "Rembobiner la vidéo", "Avancer la vidéo" et "Volume vidéo". De plus, le fonctionnement peut être temporairement verrouillé via un objet de communication 1 bit "Validation" supplémentaire.

Nota :

Cette fonction n'est utile que si un actionneur adapté (actionneur vidéo) est utilisé comme récepteur des télégrammes transmis pour la commande vidéo.

Objets Commande multimédia du lecteur vidéo

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Validation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
1	Vidéo marche, arrêt	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
2	Lecture de la vidéo	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
3	Arrêt de la vidéo	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
4	Pause de la vidéo	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
5	Avancer la vidéo (rembobiner la vidéo)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
6	Rembobiner la vidéo (avancer la vidéo)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
7	Volume vidéo	4 Bit EIS2 / DPT 3.007	K, Ü

Temporisateur de courte durée

La fonction réveil et temporisateur permet de déclencher un signal acoustique à une heure précise ou une fois une durée donnée écoulée, via le panneau de commande de la pièce.

L'application "GUI_Temporisateur de courte durée" est une fonction de temporisateur. Elle permet de déclencher un signal acoustique via les haut-parleur internes une fois une durée donnée écoulée. Cette durée (jusqu'à 12 h 59 m) est réglée par l'utilisateur via le bouton de commande rotatif / à pression. Une fois la durée réglée écoulée, un signal d'alarme est déclenché sur l'appareil. Il peut être acquitté en appuyant sur le bouton de commande rotatif / à pression.

La "valeur au démarrage du temporisateur" réglée (MARCHE ou ARRET) est envoyée au démarrage du temporisateur via un objet de communication 1 bit "Etat du temporisateur". Une fois la durée de temporisation écoulée, la "valeur une fois la durée de temporisation écoulée" réglée (MARCHE ou ARRET) est envoyée.

Objets Temporisateur de courte durée

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Ajustage (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.007	K, S, Ü, A
0	Ajustage (1 Byte)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A
1	Déplacement (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, S, Ü, A
1	Déplacement (1 Byte)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A

Commutateur hebdomadaire

L'application "GUI_Commutateur hebdomadaire" permet d'appeler des heures de commutation définies enregistrées dans l'appareil. Grâce au bouton de commande rotatif / à pression, l'utilisateur peut appeler et modifier jusqu'à quatre programmes différents sur l'écran.

Pour la commande de différents actionneurs, la grandeur des objets de communication "Valeur" peut être réglée pour chaque programme individuel au paramètre "Type d'objet".

Jusqu'à quatre blocs d'heures peuvent être définis pour chaque programme. C'est-à-dire quatre heures de commutation (heures de commande) pour lesquelles des valeurs prédéfinies sont envoyées sur l'objet de communication "Valeur" correspondant.

Pour déterminer les différentes heures de commutation, l'application se base sur l'heure système de l'appareil. L'heure actuelle peut être synchronisée via l'objet de communication 3 octets "Heure" des paramètres de l'appareil (voir Paramètres de l'appareil).

Objets Commutateur hebdomadaire

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Absence	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
1...4	Valeur 1 [2...4] (1 bit Commutation)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
1...4	Valeur 1 [2...4] (1 bit Déplacement)	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, Ü
1...4	Valeur 1 [2...4] (1 octet Numéro de scène lumineuse)	1 Byte / DPT 18.001	K, Ü
1...4	Valeur 1 [2...4] (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü
1...4	Valeur 1 [2...4] (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, Ü
1...4	Valeur 1 [2...4] (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, Ü
1...4	Valeur 1 [2...4] (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, Ü

Réveil

L'application "réveil" permet de définir des alarmes (heures de réveil). Ces heures sont réglées par l'utilisateur via le bouton de commande rotatif / à pression. Lorsque l'heure définie est atteinte, un signal d'alarme est déclenché sur l'appareil. Il peut être confirmé via le bouton de commande rotatif / à pression.

Un objet de communication permet d'intégrer d'autres fonctions à la fonction réveil lorsque l'heure de réveil est atteinte. De plus, il est possible d'envoyer un télégramme à action avancée, c'est-à-dire un télégramme qui est expédié avant que l'heure de réveil ne soit atteinte. Pour la commande de différents actionneurs, la grandeur des objets de communication "Commutation" et "Commutation à action avancée" peut être réglée avec le paramètre "Type d'objet".

Objets Réveil

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Acquittement	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
1	Snooze	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
2	Commutation (1 bit Commutation)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
2	Commutation (1 bit Déplacement)	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, Ü
2	Commutation (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü
2	Commutation (appel de scène)	1 Byte / DPT 18.001	K, Ü
2	Commutation (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 1.010	K, Ü
2	Commutation (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, Ü
2	Commutation (température relative)	2 Byte EIS5 / DPT 9.001	K, Ü
2	Commutation (température absolue)	2 Byte EIS5 / DPT 9.001	K, Ü
3	Commutation à action avancée (1 bit Commutation)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
3	Commutation à action avancée (1 bit Déplacement)	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, Ü
3	Commutation à action avancée (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü
3	Commutation à action avancée (appel de scène)	1 Byte / DPT 18.001	K, Ü
3	Commutation à action avancée (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, Ü
3	Commutation à action avancée (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, Ü
3	Commutation à action avancée (température relative)	2 Byte EIS5 / DPT 9.001	K, Ü
3	Commutation à action avancée (température absolue)	2 Byte EIS5 / DPT 9.001	K, Ü

Messages

Des messages peuvent être affichés sur l'écran et signalé de manière sonore via le haut-parleur intégré. Il peut s'agir de messages système prédéfinis, par ex. "Le support de stockage a été retiré" ou de messages définis librement. Un maximum de dix messages (textes de message) peuvent être enregistrés. Le texte de message affiché est limité à 48 caractères. Chaque message est affecté à une priorité (niveau d'avertissement) qui définit l'apparence de la fenêtre du message. Les remarques et messages de réveil sont identifiés par une barre verte. Les avertissements comprennent une barre rouge et les messages d'alarme s'affichent entièrement en rouge.

Un ou plusieurs messages actifs sont affichés à l'écran dès que l'utilisateur appelle le menu circulaire. Le menu circulaire ne s'affiche qu'une fois tous les messages présents acquittés avec "OK". Il est possible de régler la séquence selon laquelle les messages sont émis.

Si un message est activé en cours d'utilisation de l'appareil, celui-ci est immédiatement affiché. Lorsque la fonction primaire est active, les messages présents sont indiqués par un symbole clignotant dans la barre d'état. En fonction de la priorité du message, un autre symbole est utilisé. Si plusieurs messages sont actifs, le symbole de message ayant la priorité la plus élevée est toujours affiché.

Objets Messages

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Message	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
1	Acquittement	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü

Texte pour le titre

L'affichage des valeurs / textes doit être accompagné d'une description pertinente afin que l'utilisateur puisse voir sur l'écran de quel message il s'agit. Par exemple : "Température extérieure", "Vitesse du vent", "Fenêtre de la chambre ouverte", etc. La description est affichée à l'écran en faisant défiler le texte et apparaît en haut à gauche si la fonction est sélectionnée.

Objets Texte pour le titre

N°	Fonction	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Texte / Valeur		1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
0	Texte / Valeur		1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, A
0	Texte / Valeur		1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A
0	Texte / Valeur		1 Byte EIS14 / DPT 6.010	K, S, A
0	Texte / Valeur		2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S, A
0	Texte / Valeur		2 Byte EIS10 / DPT 8.018	K, S, A
0	Texte / Valeur		2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, A
0	Texte / Valeur		1 Bit EIS9 / DPT 14.xxx	K, S, A
0	Texte / Valeur		1 Bit EIS6 / DPT 5.001	K, S, A
0	Texte / Valeur		1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A
0	Texte / Valeur		1 Byte EIS14 / DPT 6.010	K, S, A
0	Texte / Valeur		2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S, A
0	Texte / Valeur		2 Byte EIS10 / DPT 8.018	K, S, A
0	Texte / Valeur		2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, A
0	Texte / Valeur		1 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S, A

Verrouillage de l'appareil

A l'aide d'un code secret, il est possible de protéger contre tout accès non autorisé l'utilisation de l'écran depuis le menu circulaire ou l'appel des différentes fonctions. L'appareil peut de nouveau être utilisé en saisissant le code secret adéquat. Lorsqu'une fonction est pourvue d'une protection par code secret, cela est indiqué à l'écran par un symbole en forme de cadenas devant la description de la fonction.

Nota :

Seul un code secret peut être défini par appareil. Suite à la saisie d'un code secret erroné, il est possible de le saisir à nouveau autant de fois que nécessaire.

Réglages RTR

L'application "Réglages RTR" permet d'effectuer les pré-réglages du thermostat d'ambiance interne. Le thermostat d'ambiance peut être utilisé pour "le chauffage", "le refroidissement" ou pour "le chauffage et le refroidissement". Il est également possible de commander des actionneurs Fan-Coil.

Configuration de l'actionneur de séquences

L'application "Configuration de l'actionneur de séquences" permet, en actionnant le bouton de commande rotatif / à pression, d'envoyer successivement, via le même objet, plusieurs télégrammes ayant des valeurs différentes selon une séquence prédéfinie (séquence).

La représentation d'une séquence à l'écran s'appuie sur la représentation d'une scène. Contrairement à une scène, l'application "Configuration de l'actionneur de séquences" ne comprend qu'un objet de communication sur lequel un maximum de douze valeurs individuelles sont envoyées successivement à douze intervalles fixes prédéfinis. Ces intervalles peuvent être réglés librement entre 1 s et 12 h. L'application "Configuration de l'actionneur de séquences" est par exemple utile pour commander des salles d'exposition.

Si des séquences sont configurées, elles se trouvent, avec les scènes, sous l'option de menu "Scènes" et peuvent y être lancées.

L'édition de valeurs et de temporisations se fait via l'option de menu "Scènes".

La fonction "Balayage rapide" permet d'atteindre rapidement les valeurs de luminosité. La temporisation est alors constamment de 3 s entre chaque valeur.

Objets Configuration de l'actionneur de séquences

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Validation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
1	Valeur de la séquence (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
1	Valeur de la séquence (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü
1	Valeur de la séquence (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, Ü
1	Valeur de la séquence (1 octet Numéro de scène lumineuse)	1 Byte / DPT 18.001	K, Ü
1	Valeur de la séquence (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, Ü
1	Valeur de la séquence (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, Ü
2	Démarrage / Arrêt de la séquence	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
3	Etat de séquence	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü

Actionneur de store

L'application "Actionneur de store" permet de commander l'actionneur de store (actionneur de commutation encastré double).

Pour cela, l'application dispose de deux objets de communication 1 bit "Déplacement" et "Ajustage". De plus, le store peut être déplacé à une position définie via les objets de communication 1 octet "Position" et "Lamelle Position".

Le comportement peut être réglé afin d'éviter tout état indéfini après rétablissement de la tension de bus.

De plus, il est possible d'activer un "Message d'état". L'actionneur de store peut alors l'utiliser pour envoyer son état actuel.

Objets Actionneur de store

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Déplacement	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, S
1	Ajustage	1 Bit EIS7 / DPT 1.007	K, S
1	Arrêt	1 Bit / DPT 1.017	K, S
2	Position	1 Byte EIS5 / DPT 5.001	K, S
3	Position des lamelles	1 Byte EIS5 / DPT 5.001	K, S
4	Alarme Vent	1 Bit / DPT 1.005	K, S
5	Alarme Pluie	1 Bit / DPT 1.005	K, S
6	Alarme Gel	1 Bit / DPT 1.005	K, S
7	Etat du déplacement	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, L, Ü
8	Etat de position	1 Byte EIS5 / DPT 5.001	K, L, Ü
9	Etat de position des lamelles	1 Byte EIS5 / DPT 5.001	K, L, Ü

Application actionneur de commutation

L'application "Actionneur de commutation" permet de commander l'actionneur de commutation encastré.

Pour cela, l'application comprend un objet de communication 1 bit "Objet de commutation". En fonction du réglage du paramètre "Relais Caractéristique", le relais de contact est ouvert ou fermé suite à la réception d'un télégramme MARCHE ou ARRET.

Le comportement peut être réglé afin d'éviter tout état indéfini après une coupure suivie d'un rétablissement de la tension de bus.

De plus, il est possible d'activer un autre objet de communication 1 bit "Message d'état". L'actionneur de commutation peut alors l'utiliser pour envoyer son état actuel. Selon le réglage des paramètres "Relais Caractéristique" et "Inverser message d'état", un télégramme MARCHE ou ARRET est déclenché avec le relais de contact fermé ou ouvert.

Objets Application actionneur de commutation

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Objet de commutation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S
1	Message d'état	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü

Détecteur de mouvement

L'application du système de détection de mouvement peut émettre un télégramme sur le bus si un mouvement est détecté dans la zone de détection. En outre, des télégrammes peuvent être envoyés sur le bus lors de la réception de télégrammes sur l'objet de communication de 1 bit "entrée interrupteur externe". Ainsi, le dispositif peut être commandé par d'autres dispositifs KNX si un mouvement est détecté. Le mode de fonctionnement programmé définit quand un télégramme est émis.

Le système de détection de mouvement peut fonctionner en mode « Indicateur », « Automatisation », « Semi-automatique » ou « Automatique ».

Dans le mode de fonctionnement « Indicateur », le détecteur de mouvement est en mesure d'envoyer des télégrammes de manière cyclique sur l'objet de communication de 1 bit « Démarrer le mouvement ».

Dans le mode de fonctionnement « Automatisation », le détecteur de mouvement doit être activé manuellement, via la réception d'un télégramme de marche sur l'objet « entrée interrupteur externe ». Il s'éteint une fois le temps de marche par inertie défini dépassé après la dernière détection ou manuellement.

Dans le mode de fonctionnement « Semi-automatique », le détecteur de mouvement se met automatiquement en marche lors de la détection d'un mouvement. Il s'éteint lorsqu'un télégramme d'arrêt est reçu sur l'objet « entrée interrupteur externe ». Remarque : Après 6 h, le détecteur de mouvement s'éteint automatiquement.

Dans le mode de fonctionnement « Automatique », le détecteur de mouvement se met automatiquement en marche lors de la détection d'un mouvement. Il s'éteint une fois le temps de marche par inertie défini dépassé après la dernière détection ou lorsqu'un télégramme d'arrêt est reçu sur l'objet « entrée interrupteur externe ». En cas de désactivation manuelle, le capteur interne empêche la détection de mouvement pendant le temps mort paramétré.

Via l'objet de communication de 1 bit « Commutation de l'entrée interrupteur externe », le détecteur de mouvement peut rester actif en permanence. La fonction peut être utilisée pour des travaux de nettoyage par ex. afin d'amener tous les détecteurs de mouvement à se mettre en marche, même quand aucun mouvement n'est détecté.

Si le détecteur de mouvement fonctionne dans un mode de fonctionnement avec un temps de marche par inertie, celui-ci peut être ajusté pendant le fonctionnement via un objet de communication séparé. Ainsi, il serait possible d'utiliser des temps de marche par inertie différents le matin et le soir.

Le comportement après le retour de tension de bus peut être réglé afin d'éviter tout état indéfini après une coupure suivie d'un rétablissement de la tension de bus.

Le détecteur de mouvement peut être bloqué via un objet de validation.

Le détecteur de mouvement peut varier en fonction ou non de la luminosité. Le réglage du seuil de commutation du capteur de lumière peut être effectué à l'aide des paramètres de réglage. De plus, il est possible de modifier le seuil de commutation de la luminosité via des objets de communication sur le bus.

Objets Détecteur de mouvement

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Validation	1 bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
1	Temps de fonctionnement	2 octets / DPT 7.005	K, S, A
2	Entrée de commande supplémentaire	1 bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
3	Entrée de l'état de l'actionneur	1 bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
4	Saisie indépendante de la luminosité	1 bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
5	Luminosité externe	2 octets EIS 5 / DPT 9.004	K, S, A
6	Seuil de luminosité externe	2 octets EIS 5 / DPT 9.004	K, S, A
7	Seuil de luminosité interne	1 octet EIS 5 / DPT 9.004	K, S, A
8	DEL de sortie	1 bit EIS 1 / DPT 1.001	K, S, A
9	Commuter le mouvement	1 bit EIS 1 / DPT 1.001	K, Ü
9	Commuter le mouvement	1 octet EIS 5 / DPT 5.001	K, Ü
9	Commuter le mouvement	1 octet EIS 6 / DPT 5.010	K, Ü
10	Démarrer le mouvement	1 octet EIS 1 / DPT 1.001	K, Ü
11	Commutation de l'entrée interrupteur externe	1 bit EIS 1 / DPT 1.001	K, S, A
13	Entrée interrupteur externe	1 bit EIS 1 / DPT 1.001	K, S, A

Fonction DEL

L'application "Fonction DEL" permet d'utiliser la DEL de la manette comme éclairage d'orientation, pour l'affichage de l'état ou pour l'affichage de la fonction. La DEL peut s'allumer dans différentes couleurs. La DEL peut également clignoter pour l'affichage des alarmes et / ou pour l'affichage de l'enregistrement des scènes.

Objets Fonction DEL

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Etat (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
0	Etat (1 Byte 0..100 %)	1 Bit EIS6 / DPT 5.001	K, S, A
1	Mode Diurne / Nocturne (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
2	Proximité (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
3	Alarme (DPT_Alarm)	1 Bit / DPT_Alarm	K, S, A
4	Enregistrement de scène (DPT_Scene_Control)	1 Byte / DPT 18.001	K, S, A

Fonction d'alarme

Si la fonction d'alarme est activée, le clignotement de la DEL (1 Hz) peut être activé via un objet de communication 1 bit "Alarme" pendant l'affichage de l'état ou de la fonction.

Si un télégramme MARCHE est reçu sur l'objet de communication 1 bit "Alarme", la DEL clignote. Si l'objet reçoit un télégramme ARRET, la DEL ne clignote plus.

La DEL clignote alors toujours avec la même couleur et la même luminosité qui a été définie via la fonction d'état ou l'affichage de la fonction.

La fonction d'alarme peut par ex. servir à afficher à l'utilisateur une alarme de vent de manière à ce qu'il sache qu'il n'est momentanément pas possible d'actionner les stores. Autre utilisation possible : la signalisation d'une porte ouverte si l'utilisateur souhaite fermer un store.

Nota :

Lorsque la DEL sert déjà d'éclairage d'orientation, elle ne clignote pas. Cela s'applique également si, alors que la DEL clignote, l'utilisateur décide de s'en servir comme éclairage d'orientation (c'est-à-dire que la DEL arrête immédiatement de clignoter).

Fonction de mémorisation des scènes lumineuses

Si la fonction "Fonction de mémorisation Scènes lumineuses" est activée, le clignotement de la DEL (3 Hz) peut être activé via un objet de communication 1 octet "Mémorisation de scène" pendant l'affichage de l'état ou de la fonction.

Si un télégramme d'enregistrement de scène est reçu sur l'objet de communication 1 octet "Enregistrement de scène", la DEL clignote pendant 3 s, puis elle s'arrête automatiquement de clignoter.

La DEL clignote alors toujours avec la même couleur et la même luminosité définies via la fonction d'état ou l'affichage de la fonction.

Nota :

Lorsque la DEL sert déjà d'éclairage d'orientation, elle ne clignote pas. Cela s'applique également si, alors que la DEL clignote, le système passe en éclairage d'orientation.

Temporisation

L'application "Temporisation" permet de recevoir des télégrammes via l'objet "Entrée". Les télégrammes reçus sont transmis sur l'objet "Sortie" selon une temporisation réglée.

Les types d'objet pour "Entrée" et "Sortie" peuvent être paramétrés ensemble pour les différents cas d'utilisation.

Objets Temporisation

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Entrée (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S
0	Entrée (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, S
0	Entrée (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.007	K, S
0	Entrée (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S
0	Entrée (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S
0	Entrée (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S
0	Entrée (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S
0	Entrée (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S
0	Entrée (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S
0	Entrée (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S
0	Entrée (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S
1	Sortie (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
1	Sortie (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, Ü
1	Sortie (1 Bit)	1 Bit EIS7 / DPT 1.007	K, Ü
1	Sortie (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü
1	Sortie (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, Ü
1	Sortie (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, Ü
1	Sortie (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, Ü
1	Sortie (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, Ü
1	Sortie (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, Ü
1	Sortie (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, Ü
1	Sortie (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, Ü
2	Temps de temporisation (2 Byte)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, L, S

Eclairage de cage d'escalier

L'application "Eclairage de la cage d'escalier" permet d'ajouter un temps de marche par inertie aux télégrammes de commutation ou de valeur.

Pour cela, l'application représente différents objets de communication en fonction du paramétrage :

- un objet 1 bit pour l'entrée et la sortie

Si un télégramme MARCHE est reçu via l'objet "Entrée / Sortie", le temps de marche par inertie commence immédiatement. Il est possible de régler un temps de marche par inertie compris entre 00:10 min et 88:45 min, réglable par incréments de 0,1 s. Une fois le temps de marche par inertie écoulé, l'objet "Entrée / Sortie" envoie un télégramme ARRET.

- deux objets 1 bit pour l'entrée et la sortie

- et deux objets 1 octet pour l'entrée et la sortie

Si un télégramme est reçu via l'objet "Entrée", le temps de marche par inertie commence immédiatement et un télégramme portant la même valeur que celle du télégramme reçu sur l'entrée est transmis sur l'objet "Sortie". Il est possible de régler un temps de marche par inertie compris entre 00:10 min et 88:45 min, réglable par incréments de 0,1 s. Une fois le temps de marche par inertie écoulé, l'objet "Sortie" envoie un télégramme ARRET (1 bit) ou un télégramme avec la valeur "0" (1 octet).

Via deux objets de communication supplémentaires, il est possible de définir le temps de marche par inertie et le temps de mise en garde de mise à l'arrêt. Les valeurs reçues sont inscrites dans la mémoire de l'appareil et sont conservées même en cas de coupure temporaire de l'alimentation électrique.

Objets Eclairage de cage d'escalier

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Entrée (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S
0	Entrée (1 Byte)	1 Bit EIS14 / DPT 5.010	K, S
0	Entrée_Sortie (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
1	Temps de marche par inertie (2 Byte)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, L, S
2	Mise en garde de mise à l'arrêt (2 Byte)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, L, S
3	Sortie (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
3	Sortie (1 Byte)	1 Bit EIS14 / DPT 5.010	K, Ü

Actionneur de scène lumineuse

L'application "Actionneur de scène lumineuse" permet d'appeler des scènes mémorisées dans l'appareil via la réception d'un numéro de scène sur l'objet de communication 1 octet "Appel de scène". Il est possible de créer un maximum de huit scènes avec jusqu'à huit objets actionneurs.

Pour la commande de différents actionneurs, la grandeur des objets de communication des groupes d'actionneurs peut être réglée avec le paramètre "Type groupe d'actionneurs".

L'utilisateur a la possibilité de mémoriser lui-même des scènes. Pour cela, un télégramme de mémorisation correspondant doit être reçu (voir la description des différents paramètres).

Objets Actionneur de scène lumineuse

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Appel de scène lumineuse (1 Byte)	1 Byte / DPT18.001	K, S, A
1...10	Groupe d'actionneurs A [B...J] (1 Bit Commutation)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
1...10	Groupe d'actionneurs A [B...J] (1 Bit Store)	1 Bit EIS7 / DPT 1.008	K, S, Ü, A
1...10	Groupe d'actionneurs A [B...J] (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A
1...10	Groupe d'actionneurs A [B...J] (1 octet Numéro de scène lumineuse)	1 Byte / DPT 18.001	K, S, Ü, A
1...10	Groupe d'actionneurs A [B...J] (Valeur de température absolue)	2 Byte EIS5 / DPT 9.001	K, S, Ü, A
10...19	Validation Scène 1 [Scène 2 ... Scène 10]	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü

Séquence

L'application "Séquence" permet de transmettre plusieurs télégrammes ayant des valeurs différentes selon un ordre prédéfini (séquence) les uns après les autres, via le même objet.

Contrairement à l'application "Scène", l'application "Séquence" ne comprend qu'un objet de communication sur lequel un maximum de douze valeurs individuelles peuvent être envoyées successivement selon douze intervalles fixes prédéfinis. Ils peuvent être réglés librement entre 1 s et 12 h. L'application "Séquence" permet par ex. de commander des salles d'exposition.

La fonction peut être temporairement verrouillée via un objet de validation.

Objets Séquence

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Valeur Séquence (1 bit Commutation)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü, A
0	Valeur Séquence (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S, Ü, A
0	Valeur Séquence (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, Ü, A
0	Valeur Séquence (1 octet Numéro de scène lumineuse)	1 Byte / DPT 18.001	K, S, Ü, A
0	Valeur Séquence (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S, Ü, A
0	Valeur Séquence (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S, Ü, A
1	Démarrage de la séquence	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S
2	Etat de séquence	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
4	Validation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S

Présélection

L'application "Présélection" met à disposition un objet de communication Entrée et Sortie. Lorsqu'un télégramme de commutation est reçu sur l'objet d'entrée 1 bit, un télégramme est immédiatement envoyé sur l'objet de sortie 1 octet. Cela permet d'envoyer une valeur en pourcentage prédéfinie ou bien un numéro de scène lumineuse.

Objets Présélection

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Entrée (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S
0	Sortie (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü
0	Sortie (1 octet Numéro de scène lumineuse)	1 Byte / DPT 18.001	K, Ü

Télégramme cyclique

L'application "Télégramme Cyclique" permet, après la réception d'un télégramme sur l'objet "Entrée", d'envoyer de manière cyclique un télégramme avec le même contenu sur l'objet "Sortie".

Les types d'objet pour "Entrée" et "Sortie" peuvent être paramétrés ensemble pour les différents cas d'utilisation.

Les intervalles pour l'envoi cyclique sur l'objet "Sortie" sont réglables.

Un objet "Validation" supplémentaire permet de verrouiller immédiatement la fonction.

Objets Télégramme cyclique

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Entrée (1 Bit Commutation)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S
0	Entrée (1 Bit Alarme)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S
0	Entrée (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S
0	Entrée (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S
0	Entrée (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S
0	Entrée (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S
0	Entrée (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S
0	Entrée (2 octets Température)	2 Byte EIS5 / DPT 9.001	K, S
0	Entrée (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S
0	Entrée (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S
0	Entrée (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S
1	Sortie (1 Bit Commutation)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
1	Sortie (1 Bit Alarme)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
1	Sortie (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü
1	Sortie (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, Ü
1	Sortie (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, Ü
1	Sortie (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, Ü
1	Sortie (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, Ü
1	Sortie (2 octets Température)	2 Byte EIS5 / DPT 9.001	K, Ü
1	Sortie (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, Ü
1	Sortie (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, Ü
1	Sortie (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, Ü
2	Validation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S

Clignotement

Afin de déclencher une séquence clignotante sur l'objet de sortie, un télégramme doit tout d'abord être reçu sur l'objet d'entrée.

Le paramètre "Clignotement" permet de définir si la séquence clignotante est démarrée sur l'objet d'entrée avec un télégramme MARCHE ou ARRET. La séquence clignotante peut également être démarrée lors d'un "changement d'état", c'est-à-dire si le signal d'entrée passe de "0" à "1" ou de "1" à "0".

Objets Clignotement

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Entrée	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S
1	Sortie	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü

Logique

Objets Logique

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Sortie (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, Ü
0	Sortie (1 Byte)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, Ü
1	Entrée 1 (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
1	Entrée 1 (1 Byte)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A
2	Entrée 2 (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
2	Entrée 2 (1 Byte)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A
3	Entrée 3 (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
3	Entrée 3 (1 Byte)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A
4	Entrée 4 (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
4	Entrée 4 (1 Byte)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A
5	Entrée 5 (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
5	Entrée 5 (1 Byte)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A
6	Entrée 6 (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
6	Entrée 6 (1 Byte)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A
7	Entrée 7 (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
7	Entrée 7 (1 Byte)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A
8	Entrée 8 (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
8	Entrée 8 (1 Byte)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A
9	Entrée 9 (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
9	Entrée 9 (1 Byte)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A
10	Entrée 10 (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S, A
10	Entrée 10 (1 Byte)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S, A

Portail

L'application "Portail" permet de filtrer certains signaux et de verrouiller immédiatement le flux de signaux. La fonction comprend trois objets de communication : "entrée de commande", "entrée" et "sortie".

L'objet d'entrée et de sortie peut prendre différentes grandeurs.

Le réglage "non affecté" permet d'affecter librement la grandeur de bit. Cela signifie que la première action / adresse de groupes interne ou externe qui est affectée et qui est déjà associée à un autre objet de communication définit la grandeur.

La commande peut se faire "de l'entrée vers la sortie" ou "de la sortie vers l'entrée" dans la mesure où l'entrée de commande le permet. L'activation via l'entrée de commande peut avoir lieu via un télégramme MARCHE ou ARRET.

Par exemple, si le réglage "Entrée de commande" est défini sur "Télégramme MARCHE", les télégrammes sont uniquement transférés de l'entrée à la sortie, si, auparavant, l'entrée de commande a reçu un télégramme MARCHE.

De plus, il est possible de bloquer des signaux via le réglage "Fonction filtre". Soit "rien n'est filtré" ou le filtre s'applique au signal "MARCHE" ou "ARRET". Cette fonction est par ex. toujours nécessaire si seul le télégramme MARCHE d'un capteur est intéressant et que le programme d'application de celui-ci ne propose pas de fonction de filtrage.

Objets Portail

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Entrée	-	K, S, Ü
1	Sortie	-	K, S, Ü
2	Entrée de commande	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S

Codeur min. / max.

L'application "Codeur min. / max." permet de comparer entre elles jusqu'à huit valeurs d'entrée. L'application peut transmettre sur la sortie la valeur d'entrée la plus élevée, la valeur d'entrée la plus faible ou la moyenne de toutes les valeurs d'entrée.

Il est possible d'adapter la grandeur des objets d'entrée et ainsi la grandeur de l'objet de sortie pour les applications les plus diverses. Il est possible de choisir parmi les types d'objet suivants :

- 1 Byte 0..100 %, pour comparer des valeurs en pourcentage
- 1 Byte 0..255, pour comparer des valeurs décimales entre 0 et 255
- 2 Byte Float, pour comparer des valeurs à virgule flottante 2 octets (valeurs physiques comme la température, la luminosité, etc.)
- 2 Byte Signed, pour comparer des valeurs décimales entre -32.768 et +32.767
- 2 Byte Unsigned, pour comparer des valeurs décimales entre 0 et 65.535
- 4 Byte Float, pour comparer des valeur à virgule flottante 4 octets (valeurs physiques comme l'accélération, l'intensité électrique, l'énergie développée, etc.)
- 4 Byte Signed, pour comparer des valeurs décimales entre -2.147.483.648 et 2.147.483.647
- 4 Byte Unsigned, pour comparer des valeurs décimales entre 0 et 4.294.967.295

Nota :

Pour les nombres entiers, la valeur moyenne est arrondie.

Objets Codeur min. / max.

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Sortie (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü
0	Sortie (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, Ü
0	Sortie (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, Ü
0	Sortie (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, Ü
0	Sortie (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, Ü
0	Sortie (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, Ü
0	Sortie (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, Ü
0	Sortie (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, Ü
1...10	Entrée 1 [2...10] (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S
1...10	Entrée 1 [2...10] (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S
1...10	Entrée 1 [2...10] (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S
1...10	Entrée 1 [2...10] (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S
1...10	Entrée 1 (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S
1...10	Entrée 1 [2...10] (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S
1...10	Entrée 1 [2...10] (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S
1...10	Entrée 1 [2...10] (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S

Valeur seuil / Hystérèse

L'application "Valeur seuil / Hystérèse" permet de recevoir des télégrammes de valeurs sur un objet de communication d'entrée et de les comparer avec les valeurs seuils définies dans l'appareil.

En cas de dépassement par le haut de la valeur seuil supérieure ou de dépassement par le bas de la valeur seuil inférieure, les valeurs prédéfinies sont transmises sur l'objet de communication "Sortie". La grandeur de l'objet peut être réglée pour les applications les plus diverses.

La fonction peut être temporairement verrouillée via un objet de validation.

Si la valeur seuil inférieure est supérieure à la valeur seuil supérieure, la fonction n'est pas exécutée.

Objets Valeur seuil / Hystérèse

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Entrée (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, S
0	Entrée (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, S
0	Entrée (2 Byte Float)	2 Byte EIS5 / DPT 9.xxx	K, S
0	Entrée (2 Byte Signed)	2 Byte EIS10 / DPT 8.001	K, S
0	Entrée (2 Byte Unsigned)	2 Byte EIS10 / DPT 7.001	K, S
0	Entrée (4 Byte Float)	4 Byte EIS9 / DPT 14.xxx	K, S
0	Entrée (4 Byte Signed)	4 Byte EIS11 / DPT 12.001	K, S
0	Entrée (4 Byte Unsigned)	4 Byte EIS11 / DPT 13.001	K, S
1	Sortie (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
1	Sortie (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü
1	Sortie (1 Byte 0..255)	1 Byte EIS14 / DPT 5.010	K, Ü
2	Validation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S

Convertisseur PWM

L'application "Convertisseur PWM" permet de convertir un signal d'entrée 1 octet en un signal 1 bit ou en un signal 1 octet via une modulation d'impulsions en largeur équivalente. Cette fonction est par ex. nécessaire si un thermostat d'ambiance émet une grandeur de commande constante qui commande un actionneur de chauffage à commutation (pour un servomoteur électrothermique).

La fonction de la commande 1 octet est nécessaire si le thermostat d'ambiance ne peut transmettre que des grandeurs de commande constantes, ou si une grandeur de commande constante est nécessaire pour d'autres fonctions (comme une régulation centrale de la température de départ).

Il est possible d'activer une position forcée. La position forcée sert, lors d'événements spécifiques comme par ex. l'ouverture d'une fenêtre ou en cas d'alarme de point de rosée, à déplacer un actionneur de chauffage à commuter dans une position déterminée.

Si "Message de défaut" est activé, un autre objet de communication "Défaut" est disponible. Un défaut se produit alors si l'objet "Entrée" ne reçoit plus de télégrammes pendant un intervalle donné. Les raisons possibles peuvent être par ex. que le thermostat d'ambiance correspondant est tombé en panne ou que les télégrammes ne passent plus le coupleur en cas de fonction chevauchant plusieurs lignes. Dans ce cas, un télégramme MARCHE est transmis sur l'objet de communication "Défaut" et l'objet "Entrée" prend la "valeur en cas de défaut".

Un objet "Validation" supplémentaire permet de verrouiller temporairement la fonction.

Objets Convertisseur PWM

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Entrée (1 Byte)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S
1	Sortie (1 Bit)	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
1	Sortie (1 Byte 0..100 %)	1 Byte EIS6 / DPT 5.001	K, Ü
2	Validation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S
3	Défaut	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü
4	Position forcée	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S

Priorité

L'application "Priorité" dispose de 3 objets de communication, un objet 1 bit "Entrée Commutation", un objet 2 bits "Entrée Priorité" et un objet 1 bit "Sortie". Les télégrammes reçus sur "Entrée Commutation" sont, en fonction de l'état de l'objet "Entrée Priorité", transmis à la "Sortie".

L'objet 2 bits "Entrée Priorité" peut recevoir et distinguer quatre valeurs différentes (0, 1, 2 et 3). Ainsi l'objet "Sortie" est guidé de manière forcée. Cela permet de faire la différence entre trois états différents :

- "Entrée Priorité" a la valeur "3" : la valeur présente sur "Entrée Commutation" n'a aucune signification. La "Sortie" est actionnée de manière forcée et a la valeur "1".
- "Entrée Priorité" a la valeur "2". La valeur présente sur "Entrée Commutation" n'a aucune signification. La "Sortie" est désactivée de manière forcée et a la valeur "0".
- "Entrée Priorité" a la valeur "1" ou "0". La "Sortie" n'est pas guidée de manière forcée. L'objet "Entrée Commutation" est associé au bit d'état de l'objet Priorité OU et transféré à la "Sortie".

Lors d'un guidage forcé, les modifications de l'objet "Entrée Commutation" sont mémorisées, même si l'état actuel sur l'objet "Sortie" ne change pas immédiatement. Lorsque le guidage forcé est terminé, un envoi de télégramme se produit sur la "Sortie" en fonction de la valeur actuelle de l'objet "Entrée Commutation".

Objets Priorité

N°	Nom d'objet	Type de données	Indicateurs
0	Entrée Commutation	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, S
1	Entrée Priorité	2 Bit EIS8 / DPT 2.001	K, S
2	Sortie	1 Bit EIS1 / DPT 1.001	K, Ü

Contact

Une entreprise du groupe ABB

Busch-Jaeger Elektro GmbH

Case postale
58505 Lüdenscheid

Freisenbergstraße 2
58513 Lüdenscheid
Allemagne

www.BUSCH-JAEGER.de

info.bje@de.abb.com

Service commercial centralisé :

Tél. : +49 (2351) 956-0

Fax : +49 (2351) 956-1380

Nota

Nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les spécifications techniques ou le contenu de ce document, sans avis préalable.

Les commandes sont soumises aux conditions détaillées conclues. ABB décline toute responsabilité pour les erreurs ou oublis éventuels concernant ce document.

Nous nous réservons tous les droits liés à ce document ainsi qu'aux thèmes et illustrations qu'il contient. Toute reproduction, communication à un tiers ou utilisation du contenu, même partiel, est interdite sans l'accord écrit préalable d'ABB.

Copyright© 2010 Busch-Jaeger Elektro GmbH
Tous droits réservés