Machine Translated by Google

Sentido KNX v3.1

Manuel

basalte sprl
hundelgemsesteenweg 1a
9820 merelbeke
la Belgique

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Table des matières:

1. Introduction..... 3

2. Installation..... 4

2.1 Identification des pièces 5

3. Général 6

3.1 Fonctions générales ..... sept

3.2 Fonction..... 8

3.3 DEL centrale 12

3.4 Logique des thermostats..... 13

3.5 Contrôleur de scène 14

3.6 Calendrier 15

4. Thermostat interne 18

4.1 Fonctions (chauffage/refroidissement) 18

4.2 Modalités..... 19

4.3 Point de consigne 20

4.4 Méthode de contrôle de la température 22

4.5 Sortie de régulation de température..... 23

5. Paramétrage des paramètres..... 24

5.1 Général 24

5.2 Capteur 1ÿ4..... 27

5.3 Multi-touches..... 36

5.4 Rétroaction RVB 44

5.5 Sonde de température 48

5.6 Thermostat..... 50

5.7 Contrôleur de scène 56

5.8 Temporisation 59

5.9 Version..... 61

6. Annexe:..... 62

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

1. Interneproduction n

Le Sen commutateur tidopour KNX est un quatre façons de quel capteur.

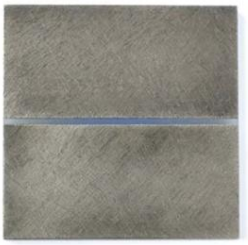
Au toucher chacun de les quatre tou très sensible domaines que vous e peut utiliser KNX à exécuter une gamme de fonctions e
y compris g commutation, obscurcissement, o aveugle nds, activation ng scènes, e etc.

Émouvant ga toucher se zone sensible donnera av retour visuel ack par moyen ns d'éclairage g le centime LED RVB
centrale.

Le centime LED RVB centrale peut également être contrôlé b par KNX à pr fournir une visu retour d'information de statuts. . La led
peut aussi être utilisé pour éclairer e il s'enclenche l'obscurité.

Le Sen tido change toi utilise le pat Tente Multit techno tactile ologie. Toucher plus que ça un seul toucher
h sensible e zone au en même temps active un n fonction de confort supplémentairection qu'un peut également être utilisé par
KNX.

Le Sen tido interrupteur ça doit être nous ed en combin nation avec t le Sentido et Enzo de des couvertures, soit ont
quatre chemins ou bidirectionnel



201- -06 – Sentid
2-w o façon classique
fer forgé



202-01 – Sén ntido 2
4 sium
aluminium 4 voies
braluminium pressénium



203-03 Enzo 2
voies b
manque de verre



204-14 – Fr cuir
blanc nzo 4
voies son

Machine Translated by Google

2. Mise en place

Utilisez un boîtier arrière européen standard avec des vis pour monter le commutateur Sentido. La distance entre les vis doit être de 60 mm. Les vis doivent être installées verticalement.

L'utilisation de vis trop grosses peut gêner le montage du capot avant sur le commutateur Sentido.
Une fois monté, le capot avant doit masquer complètement le commutateur Sentido. Si ce n'est pas le cas, la connexion au capot avant risque de ne pas fonctionner correctement, ce qui se traduira par une sensibilité réduite de l'interrupteurÿ!

Lors de la fixation des vis, n'appliquez pas trop de force car cela déformerait l'ouverture entourant le plastique G. Cela pourrait gêner l'installation du capot avant Sentido sur le commutateur Sentidoÿ!

La profondeur minimale requise pour l'interrupteur Sentido KNX est de 24 mm. Une profondeur supplémentaire doit être réservée pour connecter l'appareil.

Lors de la mise sous tension de l'appareil, via le bus KNX, l'appareil commencera à se calibrer.
Ce processus de calibrage consiste nécessairement à calibrer les capteurs du commutateur Sentido à l'environnement.
Au cours de ce processus d'étalonnage, la LED RVB centrale s'allume en bleu et s'estompe lentement de haut en bas.
Lorsque le calibrage est terminé, la led RBG centrale clignote en vert. Après cela, le commutateur est prêt à être utilisé.

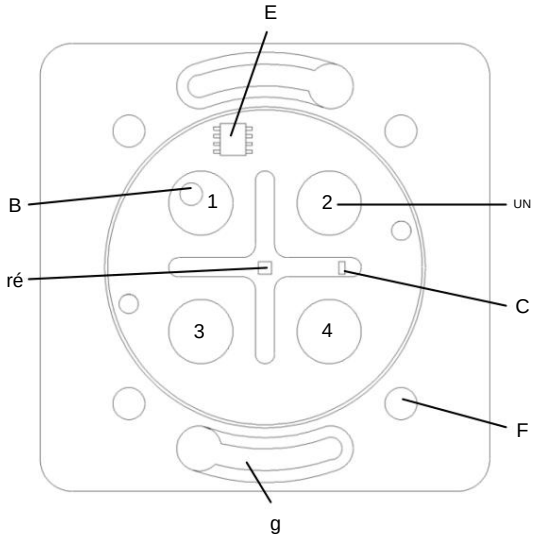
 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

2.1 Identification des pièces

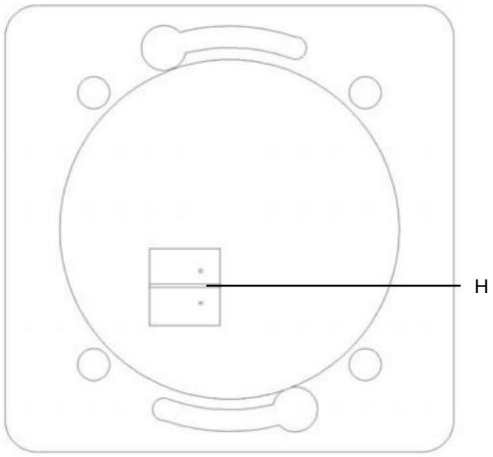
2.1.1 Vue de face

UN	Capteur tactile (avec le n° correspondant à programmer dans ETS)
B	Bouton de programmation
C	LED de programmation LED
ré	RVB
E	Capteur de température
F	Guide pour la couverture
g	Ouverture pour visser l'appareil dans la wallbox



2.1.2 Vue arrière

H	Connecteur KNX



 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

3. Général

Le Sentido KNX dispose de 4 zones tactiles.

Lorsque vous touchez une zone sensible au toucher, la led deviendra blanche.

Lorsque vous touchez plus d'une zone tactile simultanément, ce qui s'appelle le multitouch, la led deviendra orange.

Chaque zone tactile unique a une fonction définie. Ces fonctions peuvent être :

- Pas d'action
- Bord
- Commutation
- Dim
- Contrôle moteur
- Commande du moteur par simple pression
- Scène
- Valeur 1 octet
- Valeur 2 octets
- Registre à décalage
- Valeur RVB

Le multitouch peut avoir les fonctions suivantes :

- Pas d'action
- Bord
- Commutation
- Registre à décalage
- valeur 1 octet
- Contrôle moteur
- Commande du moteur par simple pression
- Basculement de chambre
- Basculement de pièce + commande de moteur à simple pression
- Basculement de pièce + séquenceur de scène
- Basculement de pièce + général marche/arrêt/scène
- Bascule RVB + séquenceur RVB

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

3.1 Fonctions générales

3.1.1 Calibrage du capteur tactile

Les capteurs tactiles doivent être calibrés pour compenser les changements d'environnement. Au démarrage, cet étalonnage est effectué automatiquement. La compensation de dérive interne suivra les variations lentes.

Des changements rapides dans l'environnement (installation ou retrait du capot avant) nécessiteront un recalibrage. Dans la plupart des cas, le recalibrage automatique est effectué sans intervention de l'utilisateur.

Lorsqu'un recalibrage manuel est requis, l'utilisateur peut le forcer en touchant le commutateur pendant 40 secondes. L'appareil redémarre et l'étalonnage est effectué.

Une autre possibilité consiste à utiliser un objet de communication pour déclencher le recalibrage.

Remarque:

Ne touchez pas le capot avant pendant le recalibrage car cela peut rendre les capteurs insensiblesÿ!

3.1.2 Nettoyer l'objet

L'objet de nettoyage permet à l'utilisateur de nettoyer la surface de l'appareil sans activer le bouton tactile.

Tant qu'il y a un 1 sur l'objet de communication correspondant, le commutateur est désactivé. Tant que le mode de nettoyage est activé, la LED s'allume en rouge.

Pour déverrouiller le commutateur, écrivez la valeur 0 sur l'objet de communication.

Remarque:

Au relâchement de l'interrupteur, l'interrupteur se calibrera.

3.1.3 Sondage d'État

Au démarrage, Sentido interroge tous les objets de communication pertinents pour connaître leur état. Pour réduire la charge du bus, un seul état est demandé par seconde. Tous les objets de communication non pertinents sont ignorés.

Remarque : Veuillez vous référer à l'annexe à la page 62 pour voir quels objets de communication seront interrogés pour leur état.

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

3.2 Fonction

3.2.1 Bord

Chaque capteur individuel et le multitouch peuvent être définis à la fonction edge.

Le front de configuration fait la différence entre le front montant et le front descendant d'un toucher. Chaque front peut envoyer une valeur de 1 bit (0, 1, basculer entre 0 et 1).

3.2.2 Commutation

Chaque capteur individuel et le multitouch peuvent être définis pour la commutation de fonction.

La commutation de configuration peut envoyer une valeur de 1 bit (0, 1, basculer entre 0 et 1) sur un événement d'appui court ou/et un événement d'appui long.

3.2.3 Atténuation

Chaque capteur individuel peut être défini pour la fonction dim.

L'événement d'appui court envoie une valeur de 1 bit (0, 1, basculer entre 0 et 1) pour allumer ou éteindre la lumière. L'événement d'appui long envoie une valeur de 4 bits qui atténuera la lumière vers le haut ou vers le bas.

3.2.4 Commande moteur

Chaque capteur individuel et le multitouch peuvent être définis pour la fonction commande moteur.

La commande motorisée permet de commander les stores, volets, rideaux, etc.
Chaque action motrice peut être réglée surÿ:

- Haut •
  Bas
- Basculer

3.2.5 Commande moteur mono-presse

Chaque capteur individuel et le multitouch peuvent être définis pour la fonction de commande de moteur à simple pression.

La fonction "commande de moteur à simple pression" est plus pratique pour contrôler les rideaux et les écrans. Il ne nécessite pas l'utilisation d'appuis longs et courts.

Toucher le capteur pour la première fois démarrera la commande du moteur vers le haut ou vers le bas. Toucher le capteur une deuxième fois dans le temps d'activation forcera le moteur à s'arrêter.

Pour un fonctionnement correct de cette fonction, le temps d'activation doit être réglé sur le temps nécessaire pour ouvrir/fermer complètement l'écran.

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

3.2.6 Scène

Chaque capteur individuel peut être défini pour la fonction scène.

En touchant la surface brièvement ou longuement, une scène peut être rappelée. Cette scène est enregistrée dans un actionneur ou un autre emplacement de mémoire externe.
L'événement d'appui long a la possibilité de charger une scène ou de sauvegarder la scène dans la mémoire externe.

Un objet de blocage supplémentaire peut être utilisé pour bloquer certaines fonctions externes pendant que la scène est activée.
L'objet de blocage est envoyé en même temps que le numéro de scène. Cela peut être utilisé par exemple pour bloquer un détecteur de mouvement.

3.2.7 Valeur 1 octet

Chaque capteur individuel et le multitouch peuvent être définis pour la valeur de la fonction 1 octet.

Chaque capteur peut envoyer une valeur de 1 octet sur l'événement appui court et appui long. Les valeurs pour les appuis courts et longs peuvent être définies dans ETS.

3.2.8 Valeur 2 octets

Chaque capteur individuel peut être défini sur la valeur 2 octets de la fonction.

Chaque capteur peut envoyer une valeur de 2 octets sur l'événement d'appui court et sur l'appui long. Les valeurs pour les appuis courts et longs peuvent être définies dans ETS.

3.2.9 Registre à décalage

Chaque capteur individuel et le multitouch peuvent être définis pour la fonction registre à décalage.

Le registre à décalage permet de parcourir des valeurs avec une valeur de départ et d'arrêt, en utilisant une direction et une valeur de pas.

Si le pas suivant dépasse la valeur d'arrêt, le pas suivant sera la valeur d'arrêt. Après avoir atteint la valeur d'arrêt, la valeur suivante sera la valeur de départ.

Si la valeur est envoyée par un dispositif externe, la valeur interne, utilisée pour calculer le pas suivant, sera arrondie à la valeur logique la plus proche.
Cela signifie que l'étape suivante dépend de la direction de l'étape. Si la direction du pas est "de la valeur la plus basse à la valeur la plus haute", le pas juste en dessous de la valeur externe sera utilisé comme dernier pas actif. Si la direction du pas est "de la valeur la plus basse à la valeur la plus haute", le pas juste au-dessus de la valeur externe sera utilisé comme dernier pas actif.

Il est possible de réinitialiser la valeur actuelle à la valeur de départ initiale en touchant le capteur plus longtemps, ce temps peut être réglé dans ETS.

Exemple 1:
Valeur 1ÿ: 5
Valeur 2ÿ: 10
Valeur de pas : 2
Sens : de la valeur la plus basse à la valeur la plus haute

Cela donnera 5 – 7 – 9 – 10 – 5 - 7 - …

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Valeur envoyée externe = 6, la prochaine étape en touchant le commutateur sera 7.

Exemple 2ÿ:
Valeur 1ÿ: 10
Valeur 2ÿ: 5
Valeur de pas : 3
Sensÿ: de la valeur la plus élevée à la valeur la plus faible

Cela donnera 10 – 7 – 5 – 10 – 7 - …

Valeur envoyée externe = 9, la prochaine étape en touchant le commutateur sera 7.

3.2.10 Valeur RVB

Chaque capteur individuel peut être défini sur la valeur RVB de la fonction.

La fonction de valeur RVB permet d'envoyer 3 valeurs de 1 octet en touchant un capteur court et/ou long.
Ces 3 valeurs de 1 octet sont les valeurs des couleurs rouge, vert et bleu.

De plus, un objet de 3 octets envoie les valeurs de couleur pour le rouge, le vert et le bleu.

Cette fonction permet d'envoyer une couleur prédéfinie avec une fonction tactile unique.

3.2.11 Basculement de pièce

Cette fonction n'est disponible que sur le multitouch.

La bascule de pièce est une fonction permettant de contrôler une pièce complète de manière simple.

Pour une utilisation correcte de la fonction de basculement de pièce, l'appareil doit connaître le retour des lumières.
Pour cela, il existe 8 objets de communication pour coupler le retour des lumières (objet de communication 122-129).

Lorsqu'un ou plusieurs objets de rétroaction sont actifs (1), la bascule de pièce enverra la commande "off".
Lorsque tous les objets de retour sont inactifs (0), la bascule de pièce enverra la commande "on".

La sortie pour la bascule de pièce peut être réglée sur un «ÿobjet 1ÿbitÿ», une «ÿscène activée et désactivéeÿ» ou une «ÿscène activée et désactivéeÿ».

De plus, un objet jour et nuit peut être utilisé. Cet objet jour/nuit est commandé par un objet de communication (objet de communication 107). Selon l'état de cet objet, la sortie de la bascule de pièce sera différente.

Cela permet de contrôler par exemple une scène différente le jour puis la nuit.

La logique de basculement de pièce peut également être déclenchée par un objet de communication (objet de communication 71).
Cette action ne montrera aucun aspect visuel sur le commutateur.

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

3.2.12 Séquenceur de scènes

Cette fonction n'est disponible que sur le multitouch en combinaison avec la bascule de pièce sur l'événement d'appui court.

L'événement d'appui long du multitouch est la fonction de séquenceur de scènes.

Tant que l'utilisateur touchera le multitouch, la couleur de la LED centrale changera. Si l'utilisateur relâche le commutateur, la scène correspondante pour cette couleur deviendra active.
Il est possible de définir 2 à 4 numéros de scène différents, les couleurs de chaque scène peuvent être définies dans ETS.

Remarque : La couleur de la LED centrale change toutes les 1,5 sec

3.2.13 Général on/off/scène

Cette fonction n'est disponible que sur le multitouch en combinaison avec la bascule de pièce sur l'événement d'appui court.

L'événement d'appui long du multitouch est la fonction générale marche/arrêt/scène.

Cette fonction peut envoyer un 0, un 1 ou un numéro de scène. Cette fonction est destinée, par exemple, à éteindre toutes les lumières de toute la maison.

3.2.14 Bascule RVB + séquenceur RVB

Cette fonction n'est disponible que sur le multitouch.

L'événement de pression courte est la bascule RVB, qui est une seule commande de 1 bit qui allume ou éteint le luminaire RVB.

Si l'utilisateur touche l'interrupteur pendant une longue période, la couleur de la LED centrale défilera dans la séquence de couleurs. La séquence de couleurs et le temps d'affichage de chaque couleur peuvent être ajustés avec les paramètres dans ETS.
Au relâchement enverra une valeur entre 0 et 255 ou entre 0 et 100 pour les 3 valeurs RVB correspondantes sur leurs objets de communication respectifs (objet de communication 77/78/79).

De plus, un objet de 3 octets envoie les valeurs de couleur pour le rouge, le vert et le bleu (objet de communication 64).

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

3.3 DEL centrale

L'interrupteur a plusieurs possibilités pour contrôler la couleur de la LED centrale.

Si l'interrupteur n'est pas touché, la LED centrale est réglée sur la veilleuse. La couleur et la luminosité de la veilleuse peuvent être définies dans ETS. La veilleuse peut être allumée/éteinte ou activée/désactivée via un objet de communication (objet de communication 108).

Il est également possible de fournir un retour via la LED centrale. Cette couleur est plus lumineuse que la veilleuse et peut être contrôlée par une palette fixe de couleurs (à l'aide d'un objet 1 bit ou d'un objet 1 octet).
La couleur de rétroaction remplace la couleur de la veilleuse.

Une autre option consiste à contrôler la LED centrale avec des valeurs RVB (3 valeurs de 1 octet). La veilleuse et les couleurs de rétroaction fixes ne sont pas disponibles si la couleur est contrôlée par des valeurs RVB.

La LED centrale devient blanche lorsque vous touchez un seul capteur pendant une courte période. La LED centrale devient orange lorsque plusieurs capteurs sont touchés simultanément. Lorsque vous touchez l'interrupteur pendant une longue période, la LED centrale devient d'une couleur différente qui peut être définie dans ETS.
La couleur tactile remplace la couleur de retour et la couleur de la veilleuse.

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

3.4 Logique du thermostat

Le commutateur Sentido a une logique de thermostat intégrée. Ce thermostat peut être utilisé séparément des autres fonctions de l'interrupteur.

Le thermostat contrôle le mode et le point de consigne pour le chauffage et/ou le refroidissement.

3.4.1 Modalités

Pour chaque mode, il existe un objet de communication 1 bit. Le mode est également disponible via un objet de communication 1 octet, où la valeur représente le mode : 1 : Confort 2 : Veille 3 : Économie 4 : Protection du bâtiment

Toute entrée sur l'objet de communication d'entrée écrase les paramètres de mode actuels.

Lorsqu'une transition de 0 à 1 est reçue sur l'objet de protection du bâtiment (objet de communication 97), le mode de protection du bâtiment annule le mode actuel, même si le mode actuel est modifié, le mode de protection du bâtiment reste actif.

Après réception d'une transition de 1 à 0 sur l'objet de protection du bâtiment (objet de communication 97), le dernier mode actif devient actif.

Lorsque le mode est commandé par l'objet d'entrée de mode 1 octet (objet de communication 93), la dernière valeur active est le mode actuel.

3.4.2 Consigne

La consigne peut être contrôlée de 2 manières différentes, par « Consigne basée sur le confort » ou par « Consigne réelle ».

La consigne basée sur le confort calcule la consigne pour les modes « veille » et « économie ». Le décalage pour calculer le point de consigne pour le mode "veille" et "économie" peut être défini dans ETS.

A la réception d'une mise à jour sur l'objet consigne actuel (objet de communication 82), le Sentido écrasera la consigne actuelle. Si le mode actif est différent du mode « confort », une nouvelle consigne de confort sera calculée. Cette nouvelle consigne sera envoyée sur l'objet de communication 85.

A réception d'une mise à jour sur l'objet consigne confort (objet de communication 84), le Sentido calculera une nouvelle consigne réelle, en fonction du mode actif.

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

3.5 Contrôleur de scène

Le commutateur Sentido dispose d'un contrôleur de scène intégré. Ce contrôleur de scène peut être utilisé séparément des autres fonctions du commutateur.

Le contrôleur de scène peut stocker 6 scènes différentes avec jusqu'à 8 objets lumineux pour chaque scène. Chaque objet lumière peut être une valeur de 1 bit ou de 1 octet.

Chaque objet possède un objet de retour d'information qui est utilisé pour enregistrer les valeurs réelles dans les scène.

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

3.6 Calendrier

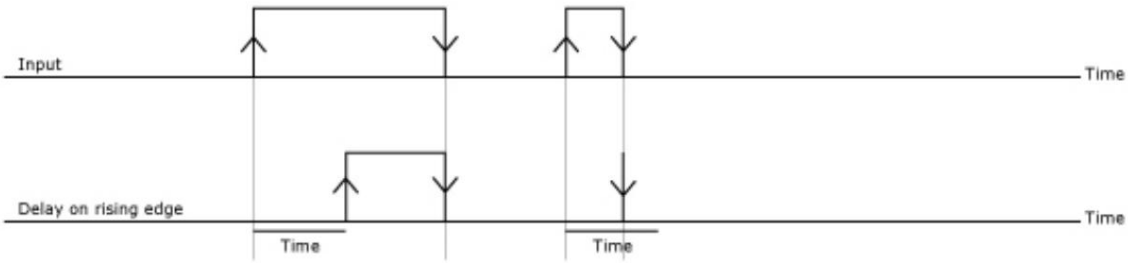
Le commutateur Sentido dispose de 4 fonctions de synchronisation intégrées. Ces fonctions peuvent être utilisées séparément du reste des fonctions de commutation.

Chaque fonction de temporisation possède son propre objet de communication d'entrée et de sortie. Les fonctions de temporisation peuvent êtreÿ:

- temporisation sur front montant
- temporisation sur front descendant
- impulsion de temporisation
- monocoup déclenché par front montant
- monocoup déclenché par front descendant
- impulsion temporisée inversée
- filtre front montant (retardé)
- filtre front descendant (retardé)

3.6.1 Retard sur front montant

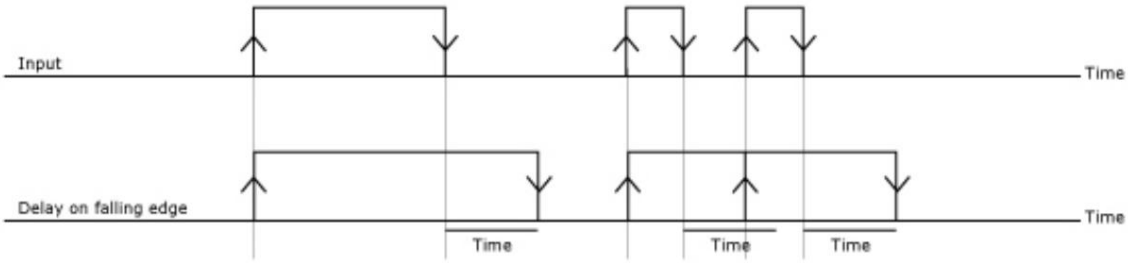
La fonction de temporisation "retard sur front montant" retarde le front montant d'une impulsion.
Si l'impulsion est plus courte que le temps de retard, seul le front descendant sera envoyé sur le bus.



Remarque : Seules les transitions 0 à 1 et les transitions 1 à 0 ont un effet.

3.6.2 Retard sur front descendant

La fonction de temps "retard sur front descendant" retarde le front descendant d'une impulsion.
Si une nouvelle impulsion démarre pendant le temps de retard, le front descendant précédent sera ignoré.



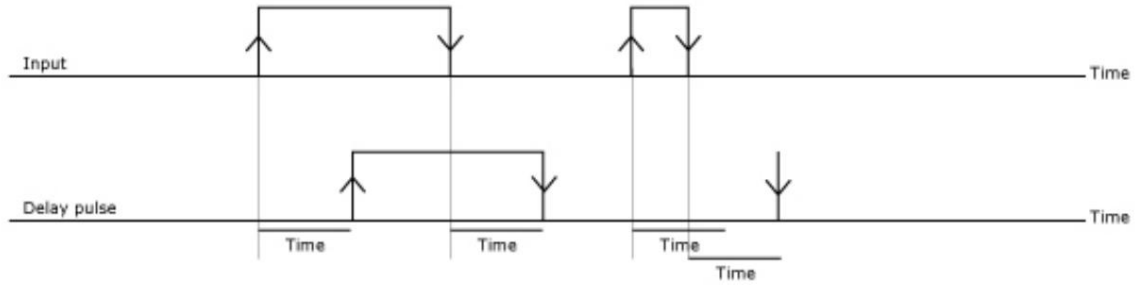
Remarque : Seules les transitions 0 à 1 et les transitions 1 à 0 ont un effet.

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

3.6.3 Impulsion de retard

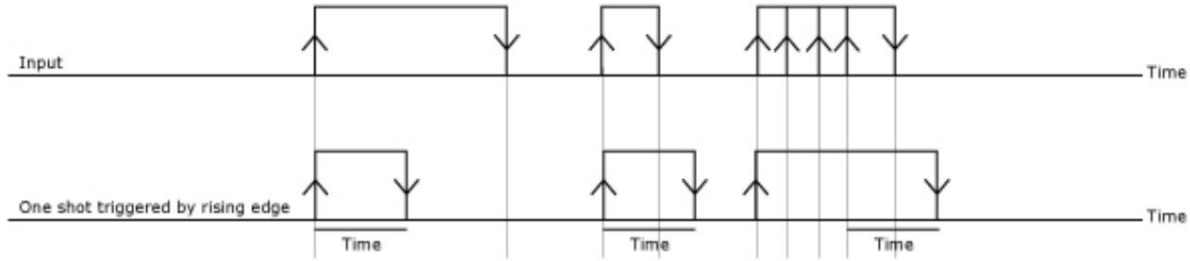
La fonction de temporisation « retarder l'impulsion » retarde une impulsion complète.
Si une impulsion est plus courte que le temps de retard, le front montant sera ignoré.



Remarque : Seules les transitions 0 à 1 et les transitions 1 à 0 ont un effet.

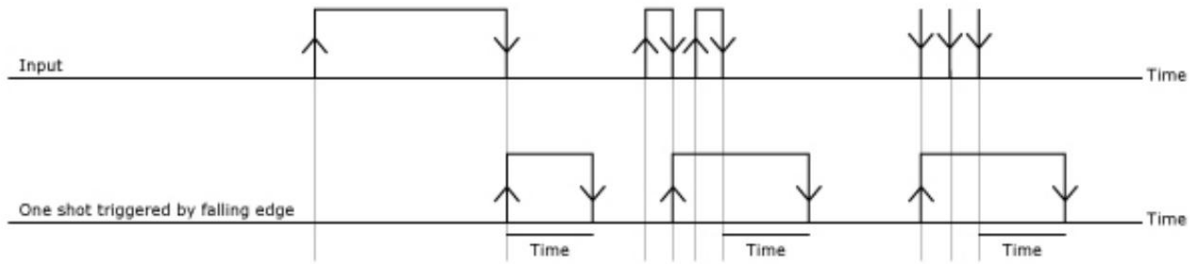
3.6.4 One shot déclenché par front montant

La fonction de temps « un coup déclenché par front montant » lancera une impulsion d'une durée fixe.
Chaque front montant redémarre la temporisation.



3.6.5 One shot déclenché par front descendant

La fonction de temps "un coup déclenché par front descendant" démarrera une impulsion avec une longueur fixe.
Chaque front descendant redémarre la temporisation.

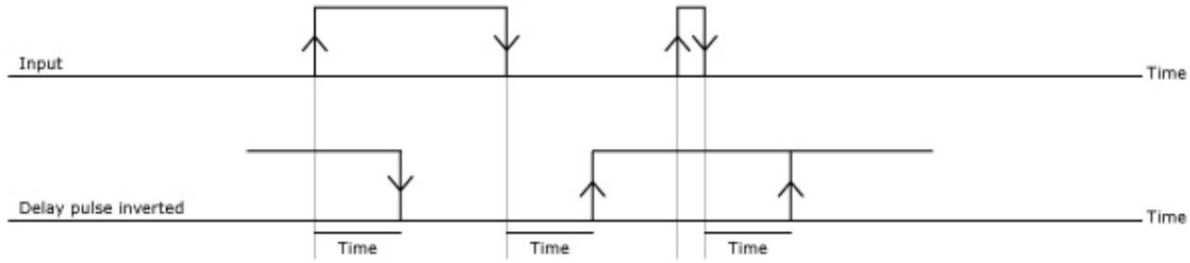


 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

3.6.6 Impulsion de retard inversée

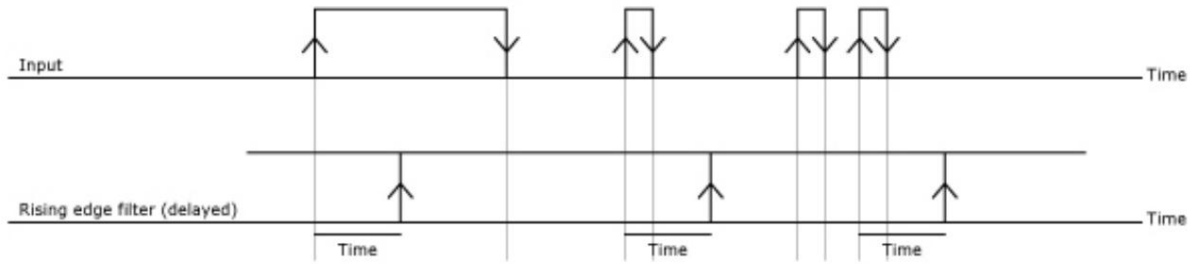
La fonction de temps « impulsion retardée inversée » retarde une impulsion complète et inverse le signal.
Si une impulsion est plus courte que le temps de retard, le front montant/descendant sera ignoré.



Remarque : Seules les transitions 0 à 1 et les transitions 1 à 0 ont un effet.

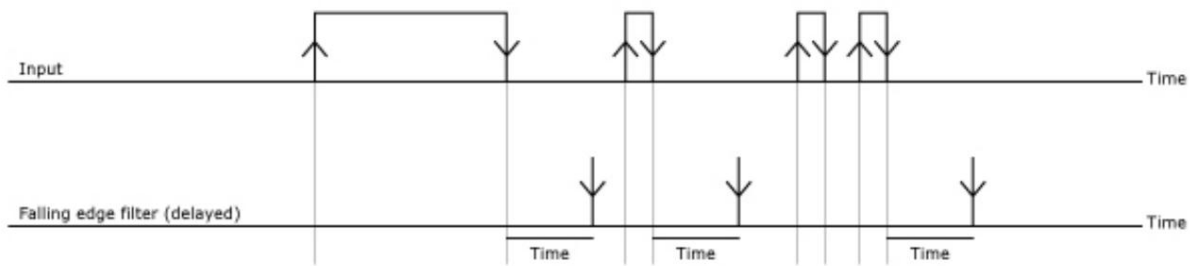
3.6.7 Filtre front montant (retardé)

La fonction de temps "Filtre de front montant (retardé)" filtre tous les fronts montants du signal d'entrée.
La sortie peut être retardée avec le temps défini. Chaque front montant redémarre la temporisation.



3.6.8 Filtre front descendant (retardé)

La fonction temporelle "Filtre de front descendant (retardé)" filtre tous les fronts descendants du signal d'entrée.
La sortie peut être retardée avec le temps défini. Chaque front descendant redémarre la temporisation.



 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

4. Thermostat interne

4.1 Fonctions (chauffage/refroidissement)

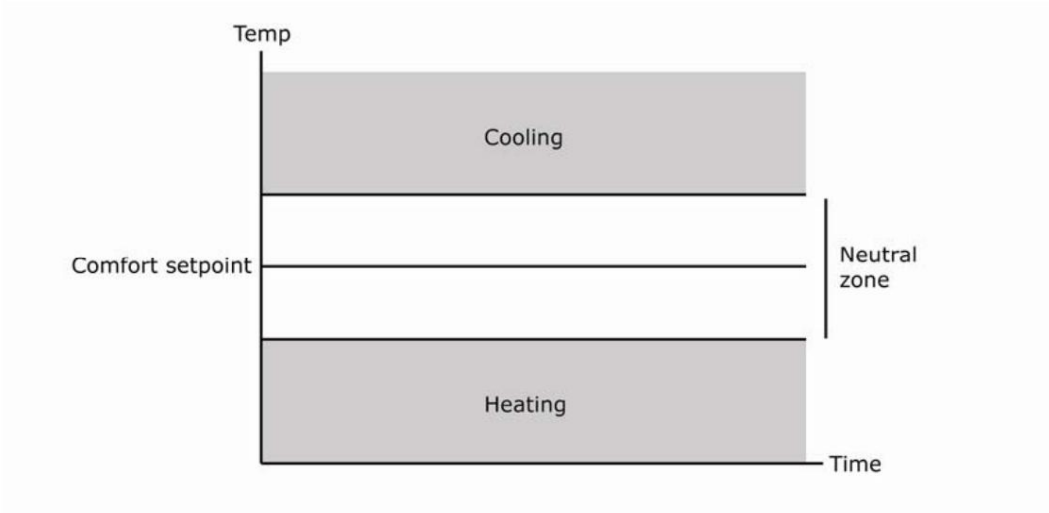
Le contrôleur de température ambiante interne peut contrôler la température d'une pièce. L'appareil prend en charge 4 options de fonctionnementÿ:

- Chauffage •
  Refroidissement
- Chauffage et refroidissement manuels
- Chauffage et refroidissement automatiques

En mode manuel, la fonction est commandée par un objet de communication

En mode automatique, la fonction est automatiquement définie par le contrôleur.
Le mode chauffage est activé si la température descend en dessous de la consigne confort – zone neutre / 2.
Le mode rafraîchissement est activé si la température dépasse la consigne confort + zone neutre / 2.

Cette zone neutre peut être réglée entre 2 et 6.



 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

4.2 Modes

Dans chaque option, le contrôleur peut fonctionner en 4 modes. Chaque mode a un point de consigne qui lui est assigné.

- Confort : A activer lorsque des personnes sont présentes dans la pièce. La température est réglée sur une valeur confortable. Cette valeur est une référence pour le calcul de toutes les autres valeurs de consigne.
- Veille : À activer lorsque la pièce n'est pas utilisée. La température est mise en veille valeur qui permet des économies d'énergie.
- Économie : À activer lorsqu'une pièce n'est pas utilisée pendant une longue période (par exemple la nuit). La température est réglée sur une valeur basse.
- Protection du bâtiment : Lorsqu'une fenêtre est ouverte, le fonctionnement normal est suspendu. La température est maintenue entre des valeurs critiques, empêchant le gel et/ou la surchauffe.

Remarque : « Protection » est un mode qui s'activera automatiquement à l'ouverture d'une fenêtre (si activé).

4.2.1 Sélection du mode manuel et automatique

Les modes de fonctionnement normaux : « confort », « veille » et « économie » peuvent être sélectionnés par les objets de communication correspondants.

S'il est activé, le mode peut être remplacé par "protéger" si une fenêtre est ouverte.

Le mode peut également être défini automatiquement à l'aide d'un objet de présence.

4.2.1.1 Objet Présence

L'objet de présence permet à l'utilisateur de basculer automatiquement sur le mode approprié, en fonction de la présence dans une pièce.
Lorsque l'objet de présence est actif, le mode est réglé sur confort.

Lorsque l'objet de présence est inactif, le mode passe en veille ou en économie selon les réglages.

4.2.1.2 Objet fenêtre

Lorsque l'objet fenêtre est activé, le fonctionnement normal du thermostat est suspendu si l'objet est actif. Le mode passe automatiquement à Protéger.
En mode protection bâtiment, seules la protection antigel et/ou la protection contre la surchauffe sont actives, maintenant la température ambiante entre des valeurs critiques.

Si l'objet fenêtre redevient bas, le thermostat reprend son fonctionnement normal avec les réglages précédemment actifs.

L'objet fenêtre peut être configuré pour être activé en haut ou en bas.

 © 2012 basalte

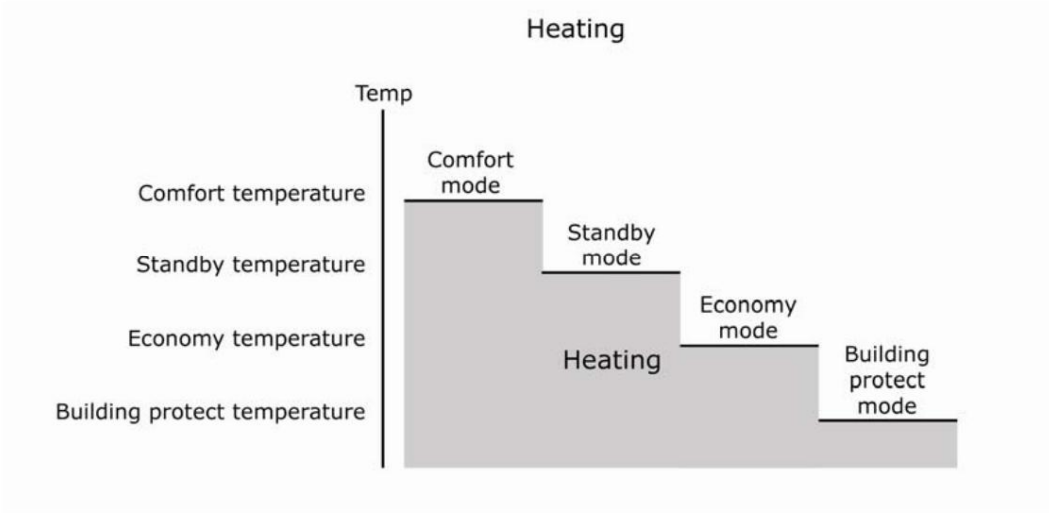
Machine Translated by Google

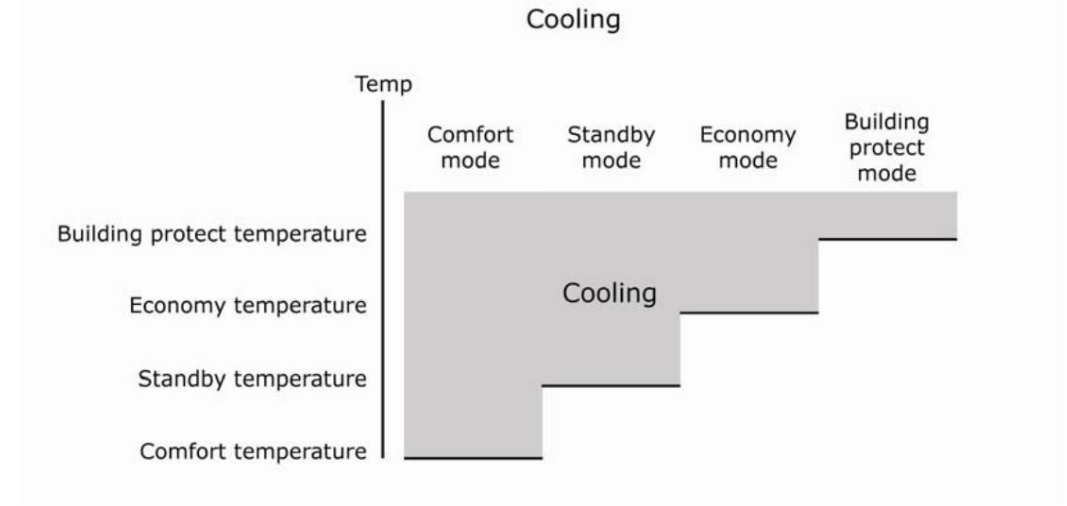
4.3 Consigne

Pour chaque fonction, une consigne est affectée à chaque mode.
La fonction "chauffage et rafraîchissement automatique" partage la même consigne de "chauffage confort" et de "rafraîchissement confort".
La fonction "chauffage et rafraîchissement manuel" a 2 valeurs de consigne différentes, une pour le "chauffage confort" et une pour le "rafraîchissement confort".

Les consignes des modes « veille » et « économie » sont dérivées de la consigne « confort ».
Cet écart, appelé décalage, pour «ÿveilleÿ» et «ÿéconomieÿ» peut être défini dans les paramètres d'ETS. Cet écart est maintenu constant face à l'évolution de la consigne de confort.

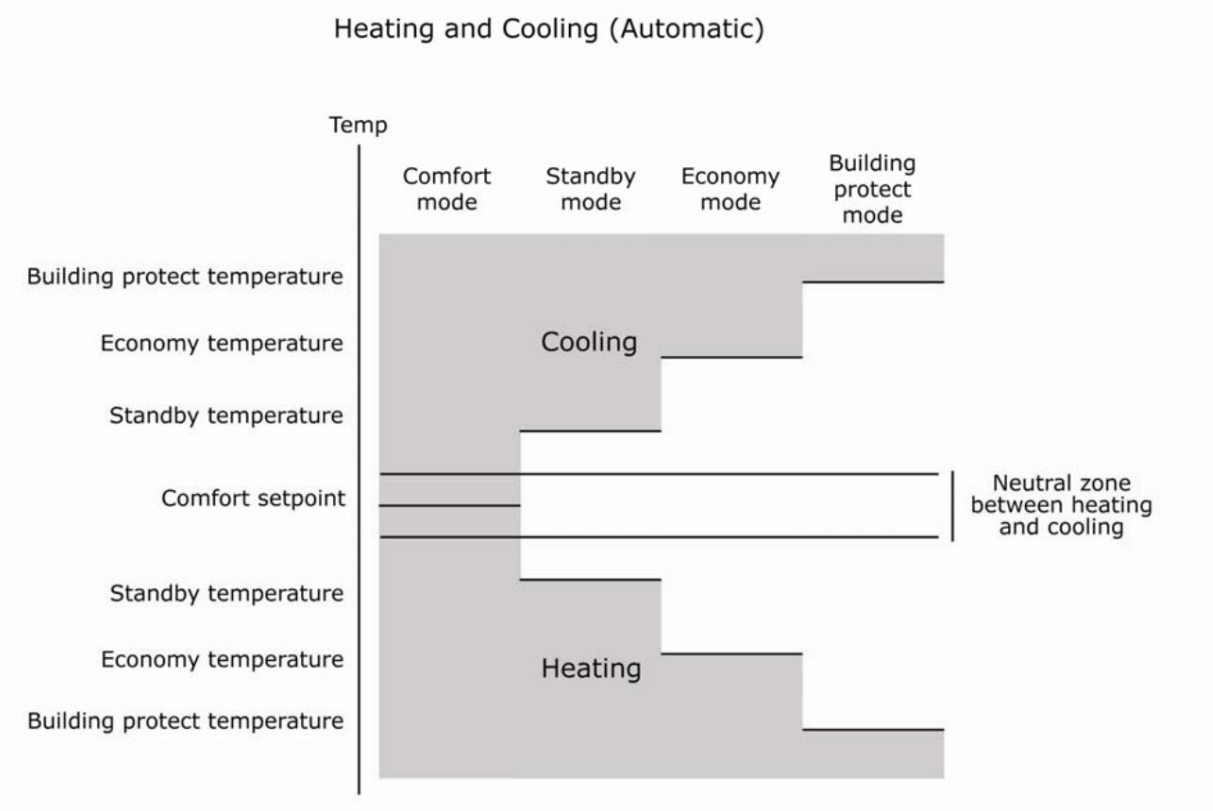
Le point de consigne pour la «ÿprotection du bâtimentÿ» est un point de consigne fixe pour le mode de chauffage et de refroidissement.

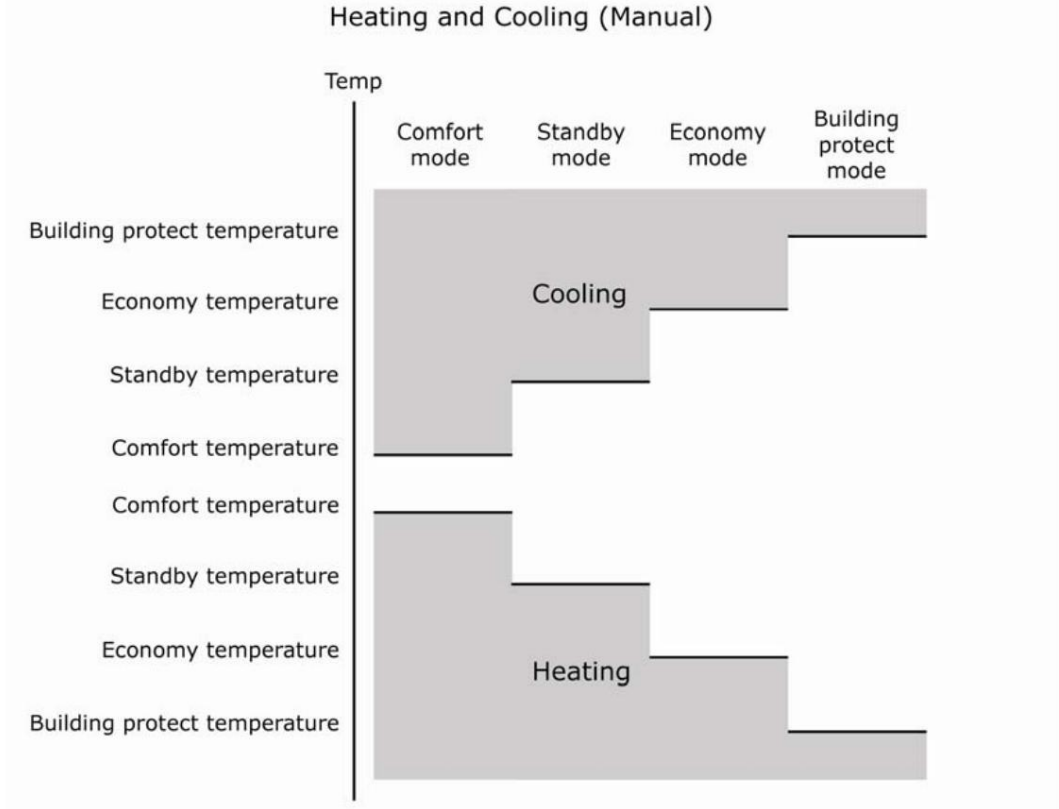




 © 2012 basalte

Machine Translated by Google





© 2012 basalte

Machine Translated by Google

4.4 Méthode de contrôle de la température

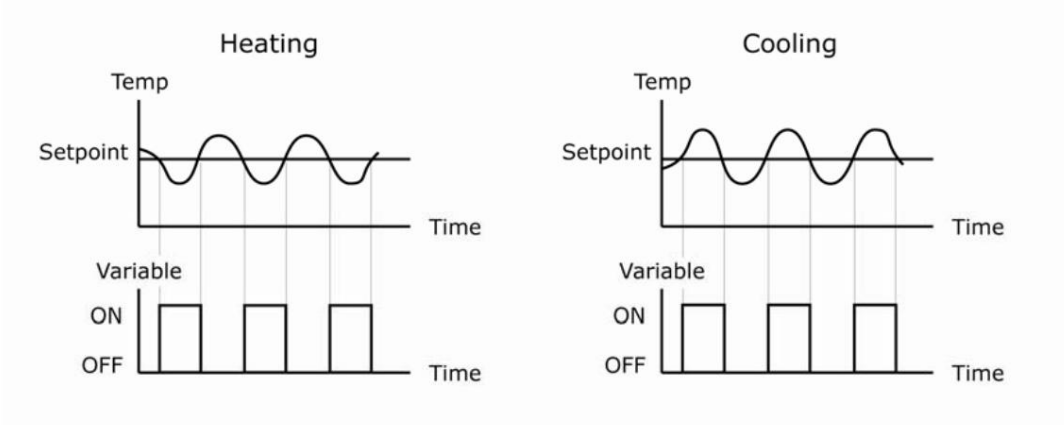
4.4.1 Méthode de contrôle à 2 points

Il s'agit d'une méthode de contrôleur très simple, adaptée aux systèmes de refroidissement et de chauffage à réponse lente.
Il adresse l'actionneur avec une variable de sortie 1 bit. Aucune valeur proportionnelle n'est calculée.

Ce type de méthode entraîne une fluctuation de température importante.

Pour le
chauffage : Lorsque la température dépasse la consigne, l'actionneur est désactivé.
Lorsque la température descend en dessous du point de consigne - hystérésis, l'actionneur est activé.
L'hystérésis est une valeur réglable entre 10 et 60.

Pour le
refroidissement : Lorsque la température descend en dessous de la valeur de consigne, l'actionneur est désactivé.
Lorsque la température descend en dessous de la consigne + hystérésis, l'actionneur est activé.
L'hystérésis est une valeur réglable entre 10 et 60.



4.4.2 Régulation PI

Le contrôle PI est une méthode de contrôle par rétroaction qui combine des actions proportionnelles et intégrales.

L'action proportionnelle offre un contrôle en douceur sans dépassement ni oscillation. La sortie de cette action est proportionnelle à l'écart de température. Lorsque l'écart de température est égal à la bande proportionnelle, la sortie est de 100 %.

La sortie de l'action intégrale est proportionnelle au temps pendant lequel l'écart s'est produit. Cette sortie d'action atteint le même niveau que l'action proportionnelle après un temps spécifié : le temps de réinitialisation. L'action intégrale corrige automatiquement l'offset créé par l'action proportionnelle.

Lorsque la sortie sature en raison d'un grand écart de température, le fonctionnement normal est suspendu et la sortie est maintenue à 100 %. Une fois la consigne atteinte, le fonctionnement normal reprend et l'action I est réinitialisée pour éviter un dépassement de température.

La bande proportionnelle et le temps de réinitialisation sont réglables dans ETS.

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

4.5 Sortie contrôle de température

Dans le cas d'un régulateur à 2 points, il existe une seule sortie 1 bit pour l'actionneur. Aucun paramétrage n'est nécessaire.

Dans le cas d'un contrôleur PI, le type de sortie du contrôleur peut être réglé sur PWM ou Continu.

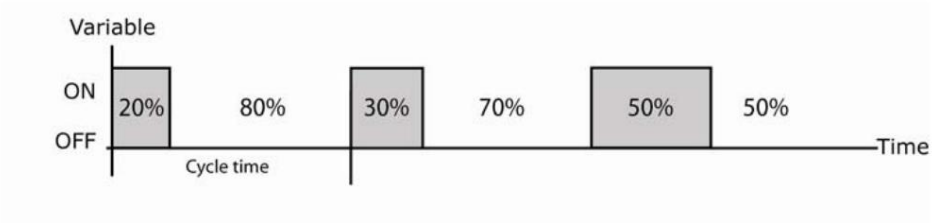
4.5.1 PWM

Une sortie PWM utilise une seule sortie 1 bit. En ajustant le rapport impulsion/pause, moyenné dans le temps, il se comporte comme une sortie proportionnelle.

Les valeurs de sortie inférieures à 10 % sont rejetées et les valeurs supérieures à 90 % entraînent un rapport impulsion/pause de 100 %.

À cet égard, veuillez garder à l'esprit que la vanne a besoin d'un certain temps pour s'ouvrir ou se fermer.
Le temps d'ouverture ou de fermeture de la vanne doit être d'au moins 10 % du temps de cycle.

La période PWM (durée de 1 impulsion + 1 pause) est paramétrable.



Lorsque la sortie PWM est à 0 %, seul le front descendant est envoyé à chaque cycle.
Lorsque la sortie PWM est à 100 %, seul le front montant est envoyé à chaque cycle.

4.5.2 Continu

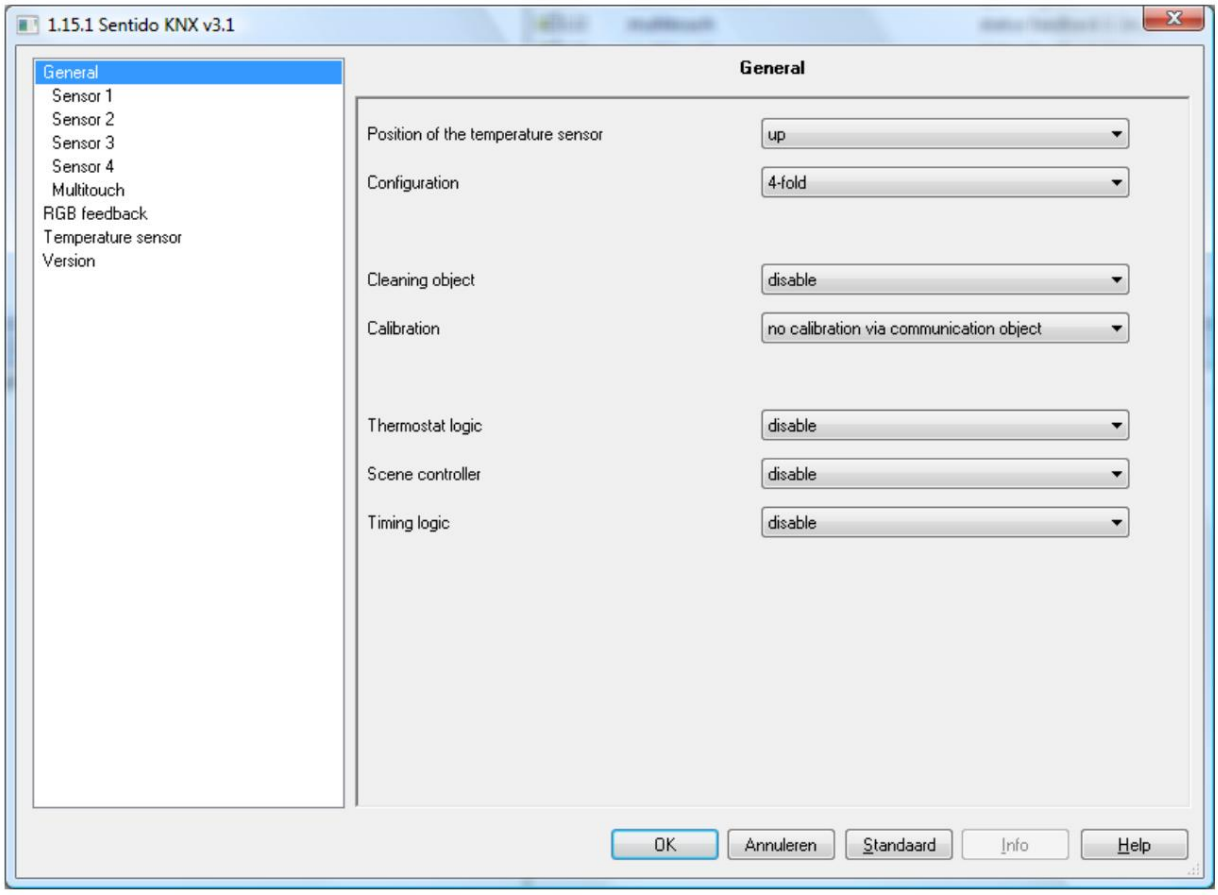
Une sortie continue utilise une sortie non signée de 1 octet et reflète directement la sortie proportionnelle du régulateur PI. La valeur de sortie est mise à jour toutes les 20 secondes ou lorsque la valeur est modifiée de plus de 5 %.

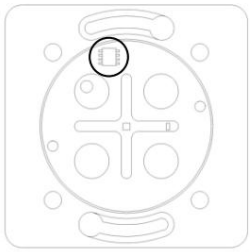
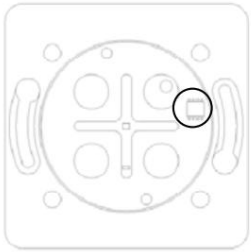
 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

5. Configuration des paramètres

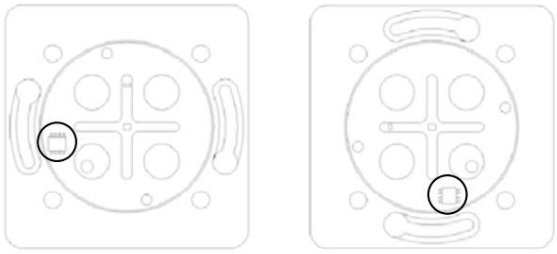
5.1 Général



Paramètre	Description
Position du capteur de température	Ce paramètre définit la position de l'interrupteur installé. Réglages:  En haut  Droit

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

	 La gauche Fond
Configuration	Ce paramètre définit la configuration du commutateur. Réglages: 4 fois 2 fois 1 fois Multitouch uniquement Comportement: • Un interrupteur quadruple utilise les capteurs 1 à 4 + multitouch. • Un interrupteur double utilise les capteurs 1 et 2 + multitouch. • Un interrupteur simple utilise uniquement le capteur 1 sans multitouch, chaque pression sur l'interrupteur aura le comportement du capteur 1. • Le multitouch n'utilise que le multitouch, chaque touche du switch aura le comportement du multitouch.
Objet de nettoyage	Ce paramètre permet d'activer/désactiver le capteur tactile avec un objet de communication. Réglages: Désactiver Activer Objets de communication : 120ÿ: objet de nettoyage - tant que l'objet est 1 (entrée) Comportement: Tant qu'il y a un 1 sur l'objet de communication correspondant, le bouton est désactivé. Pour relâcher le bouton, écrire la valeur 0 sur l'objet de communication. Après le relâchement, le commutateur commence à se calibrer. *Remarque : La LED centrale de l'interrupteur s'allume en rouge tant que l'objet de nettoyage est actif.*

 © 2012 basalte

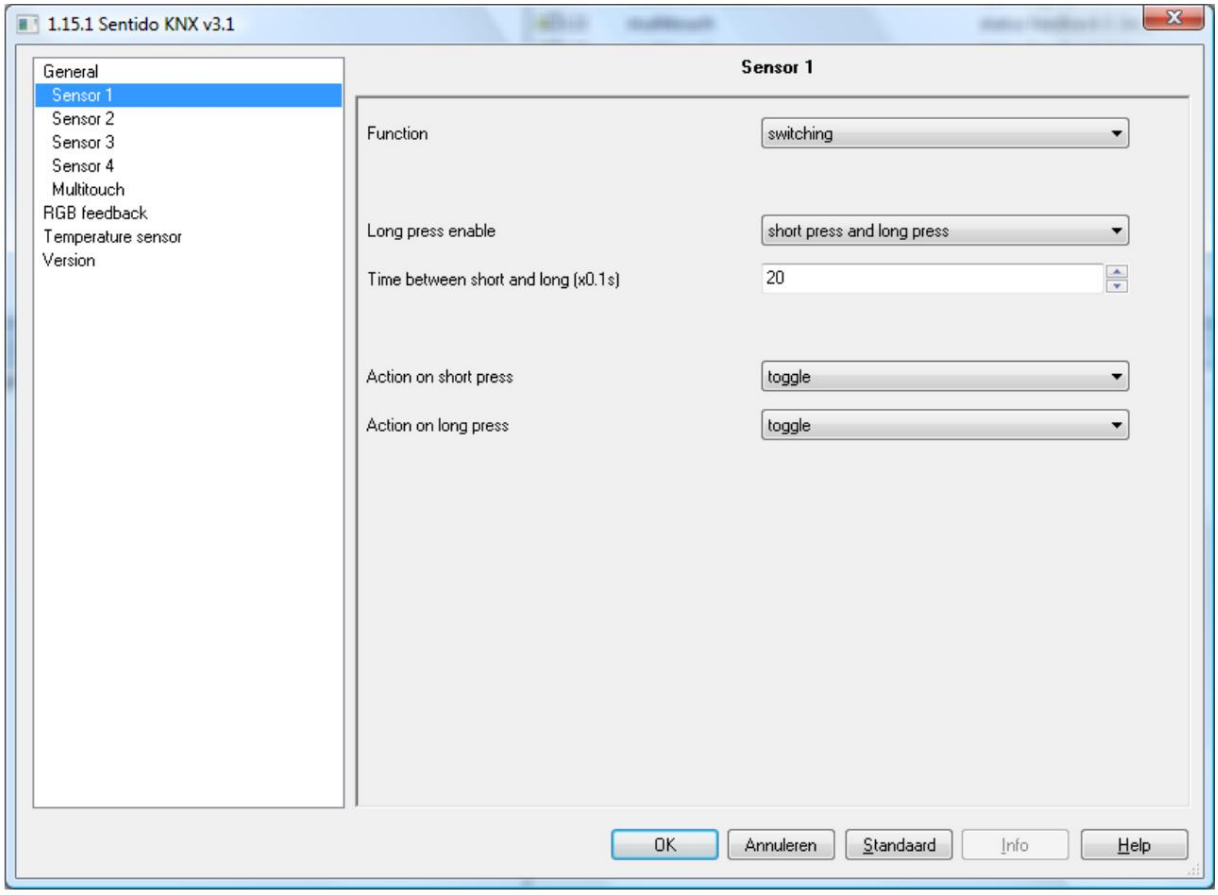
Machine Translated by Google

Étalonnage	Ce paramètre permet de calibrer le capteur de l'appareil avec un objet de communication externe. Réglages: Pas d'étalonnage par adresse de groupe Étalonnage par adresse de groupe Objets de communication : 119 : calibration – sur front montant (entrée) Comportement: Le capteur tactile de l'appareil commence à se calibrer sur un front montant de l'objet de communication. *Remarque : Ne touchez pas le capot avant pendant le recalibrage car cela peut rendre les capteurs insensibles !*
Logique du thermostat	Ce paramètre active/désactive la logique du thermostat. Réglages: Désactiver Activer
Contrôleur de scène	Ce paramètre active/désactive le contrôleur de scène. Réglages: Désactiver Activer Objets de communication : 130 : contrôleur de scène – numéro de scène (entrée)
Logique de synchronisation	Ce paramètre active/désactive les fonctions de temporisation. Réglages: Désactiver (par défaut) Activer

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

5.2 Capteur 1-4



Paramètre	**Description** Ce
Fonction	paramètre définit la fonction de ce capteur. Réglages: Pas d'action Bord Commutation Faible Contrôle moteur Commande de moteur par simple pression Scène Valeur 1 octet Valeur 2 octets Registre à décalage Valeur RVB

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Bord	
Action sur front montant	Ce paramètre définit la commande d'envoi pour le front montant. Réglages: Pas de fonction Envoyer 1 Envoyer 0 Basculer Objets de communication : 01 : capteur 1 – front – on/off (sortie) 17 : capteur 2 – front – on/off (sortie) 33 : capteur 3 – front – on/off (sortie) 49 : capteur 4 – front – on/off (production)
Action sur front descendant	Ce paramètre définit la commande d'envoi pour le front descendant. Réglages: Pas de fonction Envoyer 1 Envoyer 0 Basculer Objets de communication : 01 : capteur 1 – front – on/off (sortie) 17 : capteur 2 – front – on/off (sortie) 33 : capteur 3 – front – on/off (sortie) 49 : capteur 4 – front – on/off (production)

Commutation	
Appuyez longuement sur activer	Ce paramètre active/désactive l'action d'appui long pour ce capteur. Réglages: Appuyez brièvement seulement Appui court et appui long
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50 *Remarque : Ce paramètre n'est disponible que lorsque l'option « appui long activé » est réglée sur « appui court et appui long ».*

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Action sur appui court	Ce paramètre définit le sens de commutation pour l'événement d'appui court. Réglages: Pas de fonction Envoyer 1 Envoyer 0 Basculer Objets de communication : 01 : capteur 1 – appui court – marche/arrêt (sortie) 17 : capteur 2 – appui court – marche/arrêt (sortie) 33 : capteur 3 – appui court – marche/arrêt (sortie) 49 : capteur 4 – appui court – marche/arrêt (sortie)
Action sur appui long	Ce paramètre définit le sens de commutation pour l'événement d'appui long. Réglages: Pas de fonction Envoyer 1 Envoyer 0 Basculer Objets de communication : 02 : capteur 1 – appui long – marche/arrêt (sortie) 18 : capteur 2 – appui long – marche/arrêt (sortie) 34 : capteur 3 – appui long – marche/arrêt (sortie) 50 : capteur 4 – appui long – marche/arrêt (sortie)

Faible	
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50
Action sur appui court	Ce paramètre définit le sens de commutation pour l'événement d'appui court. Réglages: Pas de fonction Envoyer 1 Envoyer 0 Basculer Objets de communication : 03 : capteur 1 – interrupteur – marche/arrêt (sortie) 19 : capteur 2 – interrupteur – marche/arrêt (sortie) 35 : capteur 3 – interrupteur – marche/arrêt (sortie) 51 : capteur 4 – interrupteur – marche/arrêt (production)

© 2012 basalte

Machine Translated by Google

Sens dim en appuyant longuement	Ce paramètre définit la direction d'atténuation pour l'événement d'appui long. Réglages: Pas de fonction Envoyer 1 Envoyer 0 Basculer Objets de communication : 04 : capteur 1 – dim – on/off (sortie) 20 : capteur 2 – dim – on/off (sortie) 36 : capteur 3 – dim – on/off (sortie) 52 : capteur 4 – dim – on/off (production)

Contrôle moteur	
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50
Sens du moteur en cas d'appui court	Ce paramètre définit le sens du moteur lors de l'événement d'appui court. Réglages: Pas de fonction En haut Vers le bas Basculer Objets de communication : 05 : capteur 1 – appui court – moteur ouvert/fermé (sortie) 21 : capteur 2 – appui court – moteur ouvert/fermé (sortie) 37 : capteur 3 – appui court – moteur ouvert/fermé (sortie) 53 : capteur 4 – appui court - moteur ouvert/fermé (sortie)
Sens du moteur sur appui long	Ce paramètre définit la direction du moteur lors de l'événement d'appui long. Réglages: Pas de fonction En haut Vers le bas Basculer Objets de communication : 06 : capteur 1 – appui court – moteur ouvert/fermé (sortie) 22 : capteur 2 – appui court – moteur ouvert/fermé (sortie) 38 : capteur 3 – appui court – moteur ouvert/fermé (sortie) 54 : capteur 4 – appui court - moteur ouvert/fermé (sortie)

Commande de moteur par simple pression	
Temps d'ouverture à fermeture (sec)	Ce paramètre définit le temps nécessaire pour ouvrir/fermer complètement le filtrer. Réglages: Valeur entre 1 et 255

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Direction du moteur	Ce paramètre définit le sens du moteur. Réglages: En haut Vers le bas Basculer Objets de communication : 07 : capteur 1 – moteur – moteur ouvert/fermé (sortie) 08 : capteur 1 – moteur – moteur pas à pas d'ouverture/fermeture (sortie) 23 : capteur 2 – moteur – moteur ouvert/fermé (sortie) 24 : capteur 2 – moteur – pas d'ouverture/fermeture du moteur (sortie) 39 : capteur 3 – moteur – moteur d'ouverture/fermeture (sortie) 40 : capteur 3 – moteur – pas d'ouverture/ fermeture du moteur (sortie) 55 : capteur 4 – moteur – moteur d'ouverture/ fermeture (sortie) 56 : capteur 4 – moteur – pas d'ouverture/fermeture du moteur (sortie)

Scène	
Appuyez longuement sur activer	Ce paramètre active/désactive l'action d'appui long pour ce capteur. Réglages: Appuyez brièvement seulement Appui court et appui long
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50 *Remarque : Ce paramètre n'est disponible que lorsque l'option « appui long activé » est réglée sur « appui court et appui long ».*
Numéro de scène sur appui court	Ce paramètre définit le numéro de scène pour l'événement d'appui court. Réglages: Valeur entre 1 et 64 Objets de communication : 09 : capteur 1 – scène – numéro de scène (sortie) 25 : capteur 2 – scène – numéro de scène (sortie) 41 : capteur 3 – scène – numéro de scène (sortie) 57 : capteur 4 – scène – numéro de scène (sortie)
Objet de blocage sur appui court	Ce paramètre désactive ou règle la fonction de blocage pour l'événement d'appui court. Réglages: Aucun objet bloquant Objet bloquant = 1 Objet bloquant = 0 Objets de communication : 10 : capteur 1 – scène – blocage (sortie) 26 : capteur 2 – scène – blocage (sortie) 42 : capteur 3 – scène – blocage (sortie) 58 : capteur 4 – scène – blocage (sortie)

© 2012 basalte

Machine Translated by Google

Action sur appui long	Ce paramètre définit le comportement de l'événement d'appui long. Réglages: Scène d'appel Enregistrer la scène
Numéro de scène sur appui long	Ce paramètre définit le numéro de scène pour l'événement d'appui court. Réglages: Valeur entre 1 et 64
Bloquer un objet en appuyant longuement	Ce paramètre désactive ou définit la fonction de blocage pour l'événement d'appui long. Réglages: Aucun objet bloquant Objet bloquant = 1 Objet bloquant = 0

valeur 1 octet	
Appuyez longuement sur activer	Ce paramètre active/désactive l'action d'appui long pour ce capteur. Réglages: Appuyez brièvement seulement Appui court et appui long
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50 *Remarque : Ce paramètre n'est disponible que lorsque l'option « appui long activé » est réglée sur « appui court et appui long ».*
Valeur en appuyant brièvement	Ce paramètre définit la valeur de l'événement d'appui court. Réglages: Valeur entre 0 et 255 Objets de communication : 11 : capteur 1 – 1 octet – valeur (sortie) 27 : capteur 2 – 1 octet – valeur (sortie) 43 : capteur 3 – 1 octet – valeur (sortie) 59 : capteur 4 – 1 octet – valeur (sortie)
Valeur sur appui long	Ce paramètre définit la valeur de l'événement d'appui long. Réglages: Valeur entre 0 et 255

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

valeur de 2 octets	
Appuyez longuement sur activer	Ce paramètre active/désactive l'action d'appui long pour ce capteur. Réglages: Appuyez brièvement seulement Appui court et appui long
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50 *Remarque : Ce paramètre n'est disponible que lorsque l'option « appui long activé » est réglée sur « appui court et appui long ».*
Valeur en appuyant brièvement	Ce paramètre définit la valeur de l'événement d'appui court. Réglages: Valeur entre 0 et 65535 Objets de communication : 12 : capteur 1 – 2 octets – valeur (sortie) 28 : capteur 2 – 2 octets – valeur (sortie) 44 : capteur 3 – 2 octets – valeur (sortie) 60 : capteur 4 – 2 octets – valeur (sortie)
Valeur sur appui long	Ce paramètre définit la valeur de l'événement d'appui long. Réglages: Valeur entre 0 et 65535

Registre à décalage	
Valeur 1	Ce paramètre définit la valeur 1 pour le registre à décalage. Réglages: Valeur entre 0 et 255
Valeur 2	Ce paramètre définit la valeur 2 pour le registre à décalage. Réglages: Valeur entre 0 et 255
Valeur de pas	Ce paramètre définit la valeur de pas pour parcourir le registre à décalage. Réglages: Valeur entre 0 et 255

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Inscrire la direction	Ce paramètre définit le sens de passage dans le registre à décalage. Réglages: de la valeur la plus basse à la valeur la plus haute de la valeur la plus haute à la valeur la plus basse Objets de communication : 11 : capteur 1 – registre – valeur (sortie) 27 : capteur 2 – registre – valeur (sortie) 43 : capteur 3 – registre – valeur (sortie) 59 : capteur 4 – registre – valeur (sortie)
Activer la réinitialisation	Ce paramètre active/désactive la réinitialisation de la valeur réelle à la valeur de départ du registre à décalage. La valeur de départ du registre à décalage dépend de la direction. Si la direction du registre est "de la valeur la plus basse à la valeur la plus élevée", la valeur de départ est la valeur la plus basse. Si la direction du registre est "de la valeur la plus élevée à la valeur la plus faible", la valeur de départ est la valeur la plus élevée. Réglages: Pas de réinitialisation Réinitialiser sur appui long
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50 *Remarque : Ce paramètre n'est disponible que lorsque l'option "activer la réinitialisation" est définie sur "réinitialiser sur appui long".*

Valeur RVB	
Appuyez longuement sur activer	Ce paramètre active/désactive l'action d'appui long pour ce capteur. Réglages: Appuyez brièvement seulement Appui court et appui long
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50 *Remarque : Ce paramètre n'est disponible que lorsque l'option « appui long activé » est réglée sur « appui court et appui long ».*

 © 2012 basalte

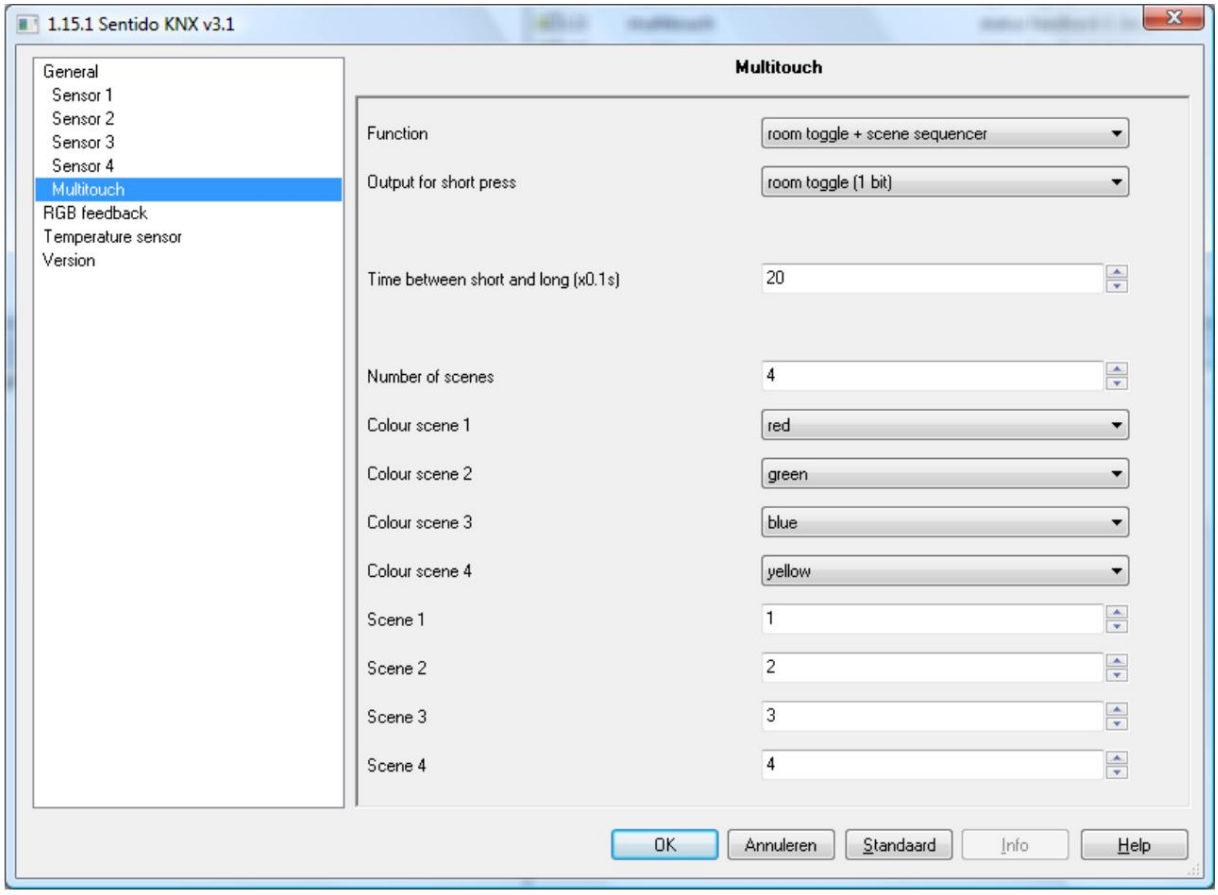
Machine Translated by Google

Valeur R/G/B sur appui court/ long	Ce paramètre définit l'intensité de la couleur rouge/vert/bleu sur l'événement d'appui court/long. Réglages: Valeur entre 0 et 255 Objets de communication : 00 : capteur 1 – RVB – couleur RVB (sortie) 13 : capteur 1 – 1 octet – valeur rouge (sortie) 14 : capteur 1 – 1 octet – valeur vert (sortie) 15 : capteur 1 – 1 octet – valeur bleu (sortie) 16 : capteur 2 – RVB – couleur RVB (sortie) 29 : capteur 2 – 1 octet – valeur rouge (sortie) 30 : capteur 2 – 1 octet – valeur vert (sortie) 31 : capteur 2 – 1 octet – valeur bleu (sortie) 32 : capteur 3 – RVB – couleur RVB (sortie) 45 : capteur 3 – 1 octet – valeur rouge (sortie) 46 : capteur 3 – 1 octet – valeur vert (sortie) 47 : capteur 3 – 1 octet – valeur bleu (sortie) 48 : capteur 4 – RVB – couleur RVB (sortie) 61 : capteur 4 – 1 octet – valeur rouge (sortie) 62 : capteur 4 – 1 octet – valeur vert (sortie) 63 : capteur 4 – 1 octet – valeur bleu (sortie))

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

5.3 Multitouch



Paramètre	**Description** Ce
Fonction	paramètre définit la fonction du multitouch. Réglages: Pas d'action Bord Commutation Registre à décalage valeur 1 octet Contrôle moteur Commande de moteur par simple pression Basculement de pièce Basculement de pièce + commande de moteur à simple pression Basculement de pièce + séquenceur de scène Basculement de pièce + général on/off/scène Bascule RVB + séquenceur RVB

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Bord	
Action sur front montant	Ce paramètre définit la commande d'envoi pour le front montant. Réglages: Pas de fonction Envoyer 1 Envoyer 0 Basculer Objets de communication : 64 : Multitouch – bord – marche/arrêt (sortie)
Action sur front descendant	Ce paramètre définit la commande d'envoi pour le front descendant. Réglages: Pas de fonction Envoyer 1 Envoyer 0 Basculer Objets de communication : 64 : Multitouch – bord – marche/arrêt (sortie)

Commutation	
Appuyez longuement sur activer	Ce paramètre active/désactive l'action d'appui long pour le multitouch. Réglages: Appuyez brièvement seulement Appui court et appui long
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50 *Remarque : Ce paramètre n'est disponible que lorsque l'option « appui long activé » est réglée sur « appui court et appui long ».*
Action sur appui court	Ce paramètre définit la commande de commutation pour une pression courte. Réglages: Pas de fonction Envoyer 1 Envoyer 0 Basculer Objets de communication : 65 : Multitouch – appui court – marche/arrêt (sortie)

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Action sur appui long	Ce paramètre définit la commande de commutation pour un appui long. Réglages: Pas de fonction Envoyer 1 Envoyer 0 Basculer Objets de communication : 66 : Multitouch – appui long – marche/arrêt (sortie)

Registre à décalage	
Valeur 1	Ce paramètre définit la valeur 1 pour le registre à décalage. Réglages: Valeur entre 0 et 255
Valeur 2	Ce paramètre définit la valeur 2 pour le registre à décalage. Réglages: Valeur entre 0 et 255
Valeur de pas	Ce paramètre définit la valeur de pas pour parcourir le registre à décalage. Réglages: Valeur entre 0 et 255
Inscrire la direction	Ce paramètre définit le sens de passage dans le registre à décalage. Réglages: de la valeur la plus basse à la valeur la plus haute de la valeur la plus haute à la valeur la plus basse Objets de communication : 67 : Multitouch – registre – valeur (sortie)
Activer la réinitialisation	Ce paramètre active/désactive la réinitialisation de la valeur réelle à la valeur de départ du registre à décalage. La valeur de départ du registre à décalage dépend de la direction. Si la direction du registre est "de la valeur la plus basse à la valeur la plus élevée", la valeur de départ est la valeur la plus basse. Si la direction du registre est "de la valeur la plus élevée à la valeur la plus faible", la valeur de départ est la valeur la plus élevée. Réglages: Pas de réinitialisation Réinitialiser sur appui long
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50 *Remarque : Ce paramètre n'est disponible que lorsque l'option "activer la réinitialisation" est définie sur "réinitialiser sur appui long".*

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

valeur 1 octet	
Appuyez longuement sur activer	Ce paramètre active/désactive l'action d'appui long pour le multitouch. Réglages: Appuyez brièvement seulement Appui court et appui long
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50 *Remarque : Ce paramètre n'est disponible que lorsque l'option « appui long activé » est réglée sur « appui court et appui long ».*
Valeur en appuyant brièvement	Ce paramètre définit la valeur de l'événement d'appui court. Réglages: Valeur entre 0 et 255 Objets de communication : 67 : Multitouch – 1 octet – valeur (sortie)
Valeur sur appui long	Ce paramètre définit la valeur de l'événement d'appui long. Réglages: Valeur entre 0 et 255 Objets de communication : 67 : Multitouch – 1 octet – valeur (sortie)

Contrôle moteur	
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50
Sens du moteur en cas d'appui court	Ce paramètre définit le sens du moteur lors de l'événement d'appui court. Réglages: Pas de fonction En haut Vers le bas Basculer Objets de communication : 72 : Multitouch – moteur – moteur ouvert/fermé (sortie) 73 : Multitouch – moteur – pas d'ouverture/fermeture du moteur (sortie)

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Sens du moteur sur appui long	Ce paramètre définit la direction du moteur lors de l'événement d'appui long. Réglages: Pas de fonction En haut Vers le bas Basculer

Commande de moteur par simple pression	
Temps d'ouverture à fermeture (sec)	Ce paramètre définit le temps nécessaire pour ouvrir/fermer complètement le filtrer. Réglages: Valeur entre 1 et 255
Direction du moteur	Ce paramètre définit le sens du moteur. Réglages: En haut Vers le bas Basculer Objets de communication : 72 : Multitouch – moteur – moteur ouvert/fermé (sortie) 73 : Multitouch – moteur – pas d'ouverture/fermeture du moteur (sortie)

Basculement de pièce	
Production	Ce paramètre définit le type de commande pour le basculement de scène. Réglages: Basculement de pièce (1 bit) Basculer entre la scène 1 (activée) et la scène 2 (désactivée) Basculer entre la scène 1 (activée) et toutes désactivées Objets de communication : 68 : multitouch – bascule de pièce – marche/arrêt (sortie) 69 : multitouch – bascule de pièce – numéro de scène (sortie) 70 : multitouch – bascule de pièce – tout désactivé (sortie) 71 : bascule de pièce – déclencheur (entrée) 122 : multitouch – retour d'état 1 (entrée) 123 : multitouch – retour d'état 2 (entrée) 124 : multitouch – retour d'état 3 (entrée) 125 : multitouch – retour d'état 4 (entrée) 126 : multitouch – retour d'état 5 (entrée) 127 : multitouch – retour d'état 6 (entrée) 128 : multitouch – retour d'état 7 (entrée) 129 : multitouch – retour d'état 8 (entrée)

© 2012 basalte

Machine Translated by Google

Objet jour/nuit	Ce paramètre désactive ou règle la fonction jour/nuit. Réglages: Pas d'objet jour/nuit Jour = 1, nuit = 0 Jour = 0, nuit = 1 Objets de communication : 107 : Jour / Nuit – marche/arrêt (entrée) *Remarque : Cette option n'est disponible que si le paramètre 'basculement de scène' est défini sur 'basculer entre la scène 1 (on) et la scène 2 (off)' ou 'basculer entre la scène 1 (on) et tout éteint'.*
Scène n	Ce paramètre définit le numéro de scène pour la scène n. Réglages: Valeur entre 1 et 64
Scène n pendant la journée	Ce paramètre définit le numéro de scène pour la scène n pendant la journée. Réglages: Valeur entre 1 et 64
Scène n pendant la nuit	Ce paramètre définit le numéro de scène pour la scène n pendant la nuit. Réglages: Valeur entre 1 et 64

Basculement de pièce + commande de moteur à simple	
	pression Une pression courte correspond au comportement décrit dans « Basculement de pièce ».
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50
	L'appui long correspond au comportement décrit dans la section "Commande du moteur par simple appui".

Basculement de pièce + séquenceur de scène	
	Une pression courte correspond au comportement décrit dans « basculement de pièce ».
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50
Nombre de scènes	Ce paramètre définit le nombre de scènes pour le séquenceur de scènes. Réglages: Valeur entre 2 et 4

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Scène de couleur n	Ce paramètre définit la couleur de la scène correspondante. Réglages: Rouge Vert Bleu Jaune Magenta cyan
Scène n	Ce paramètre définit le numéro de scène pour chaque couleur correspondante. Réglages: Valeur entre 1 et 64 Objets de communication : 74 : multitouch – séquenceur de scènes – numéro de scène (sortie)

Basculement de pièce + général on/off/scène	
	Une pression courte correspond au comportement décrit dans « basculement de pièce ».
Temps entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50
Production	Ce paramètre définit la commande de sortie pour la fonction d'arrêt général. Réglages: Envoyer 1 Envoyer 0 Numéro de scène Objets de communication : 75 : multitouch – général désactivé – tout désactivé (sortie) 76 : multitouch – général désactivé – numéro de scène (sortie)
Numéro de scène	Ce paramètre définit le numéro de scène pour l'arrêt général. Réglages: Valeur entre 1 et 64

 © 2012 basalte

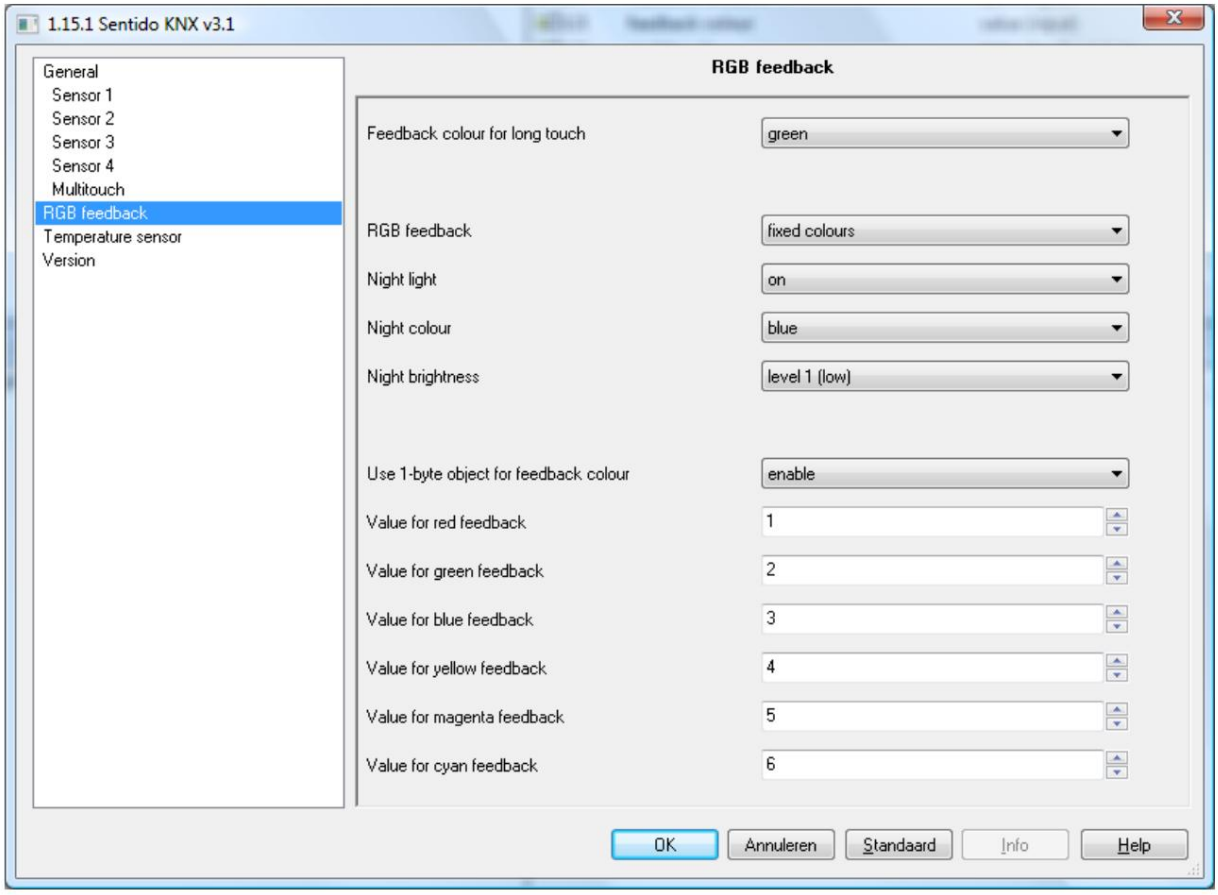
Machine Translated by Google

Bascule RVB + séquenceur RVB Temps	
entre court et long (x0.1s)	Ce paramètre définit le temps entre les appuis courts et longs. Réglages: Valeur entre 15 et 50
Commutateur de séquence	Ce paramètre active/désactive l'objet de commutation pour le comportement d'appui court. Réglages: Pas de fonction Basculer Objets de communication : 121ÿ: Commutateur RVB – marche/arrêt (sortie) *Remarque : si ce paramètre est réglé sur "pas de fonction", l'appui court du multitouch est désactivé.*
Séquence RVB	Ce paramètre décrit la séquence de couleurs. Réglages: RYGCBMR WYRMBCGYW Objets de communication : 64 : multitouch – séquenceur RVB – couleur RVB (sortie) 77 : multitouch – séquenceur RVB – valeur rouge (sortie) 78 : multitouch – séquenceur RVB – valeur vert (sortie) 79 : multitouch – séquenceur RVB – valeur bleu (sortie)
Valeur du séquenceur	Ce paramètre définit le type de sortie pour les objets RVB correspondants. Réglages: Valeur de 0 à 255 Valeur de 0 à 100
Temps du séquenceur	Ce paramètre définit le temps de défilement des couleurs Réglages: Lent (2 sec / couleur) Moyen (1 sec / couleur) Rapide (0.5sec / couleur)

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

5.4 Rétroaction RVB



Paramètre	Description
Couleur de retour pour un appui long	Ce paramètre définit la couleur de retour pour un appui long. ~~Réglages:~~ Rouge Vert Bleu Jaune Magenta cyan

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Rétroaction RVB	Ce paramètre définit comment contrôler la LED de retour. Réglages: Couleurs fixes Contrôlé par les valeurs RVB Objets de communication : 109 : couleur de retour 1 – rouge (entrée) 110 : couleur de retour 2 – vert (entrée) 111 : couleur de retour 3 – bleu (entrée) 112 : couleur de retour 4 – jaune (entrée) 113 : couleur de retour 5 – magenta (entrée) 114 : couleur de retour 6 – cyan (entrée) 116 : couleur de retour R – valeur rouge (entrée) 117 : couleur de retour G – valeur vert (entrée) 118 : couleur de retour B – valeur bleu (entrée) Comportement: A la réception d'un 1 sur les objets de communication 41 à 47 s'allumera la couleur de retour, la réception d'un 0 éteindra la couleur de retour.
Veilleuse	Ce paramètre désactive ou définit la façon dont la veilleuse est contrôlée. Réglages: À l'arrêt Sur Contrôlé par l'adresse de groupe Objets de communication : 108 : veilleuse – marche/arrêt (entrée) Comportement: A la réception d'un 1, la veilleuse s'allumera. A la réception d'un 0, la veilleuse s'éteindra.
Couleur de nuit	Ce paramètre définit la couleur nocturne. Réglages: Rouge Vert Bleu Jaune Magenta cyan Orange Bleu blanc Rose clair Vert clair Orange clair
Luminosité nocturne	Ce paramètre définit la luminosité de la veilleuse. Réglages: Niveau 1 (faible) Niveau 2 Niveau 3 (élevé)

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Utiliser un objet 1 octet pour la couleur de retour	Ce paramètre active/désactive le contrôle du retour RVB central avec un objet de 1 octet. Réglages: Désactiver Activer Objets de communication : 115ÿ: couleur de retour – valeur (entrée) Comportement: Lors de la réception d'une valeur entre 1 et 7, la couleur respective sera affichée : 1 : rouge 2 : vert 3 : bleu 4 : jaune 5 : magenta 6 : cyan Dans le cas d'un autre numéro, la couleur de retour s'éteindra.
Valeur pour le retour rouge	Ce paramètre définit le numéro qui doit être reçu sur l'objet de communication 115 pour que la LED centrale passe à la couleur rouge. Réglages: Valeur entre 0 et 255
Valeur pour la rétroaction verte	Ce paramètre définit le numéro qui doit être reçu sur l'objet de communication 115 pour que la LED centrale passe au vert. Réglages: Valeur entre 0 et 255
Valeur pour le retour bleu	Ce paramètre définit le numéro qui doit être reçu sur l'objet de communication 115 pour que la LED centrale passe à la couleur bleue. Réglages: Valeur entre 0 et 255
Valeur pour le retour jaune	Ce paramètre définit le numéro qui doit être reçu sur l'objet de communication 115 pour que la LED centrale passe à la couleur jaune. Réglages: Valeur entre 0 et 255
Valeur pour le retour magenta	Ce paramètre définit le nombre, qui doit être reçu sur l'objet de communication 115, pour faire passer la LED centrale à la couleur magenta. Réglages: Valeur entre 0 et 255

 © 2012 basalte

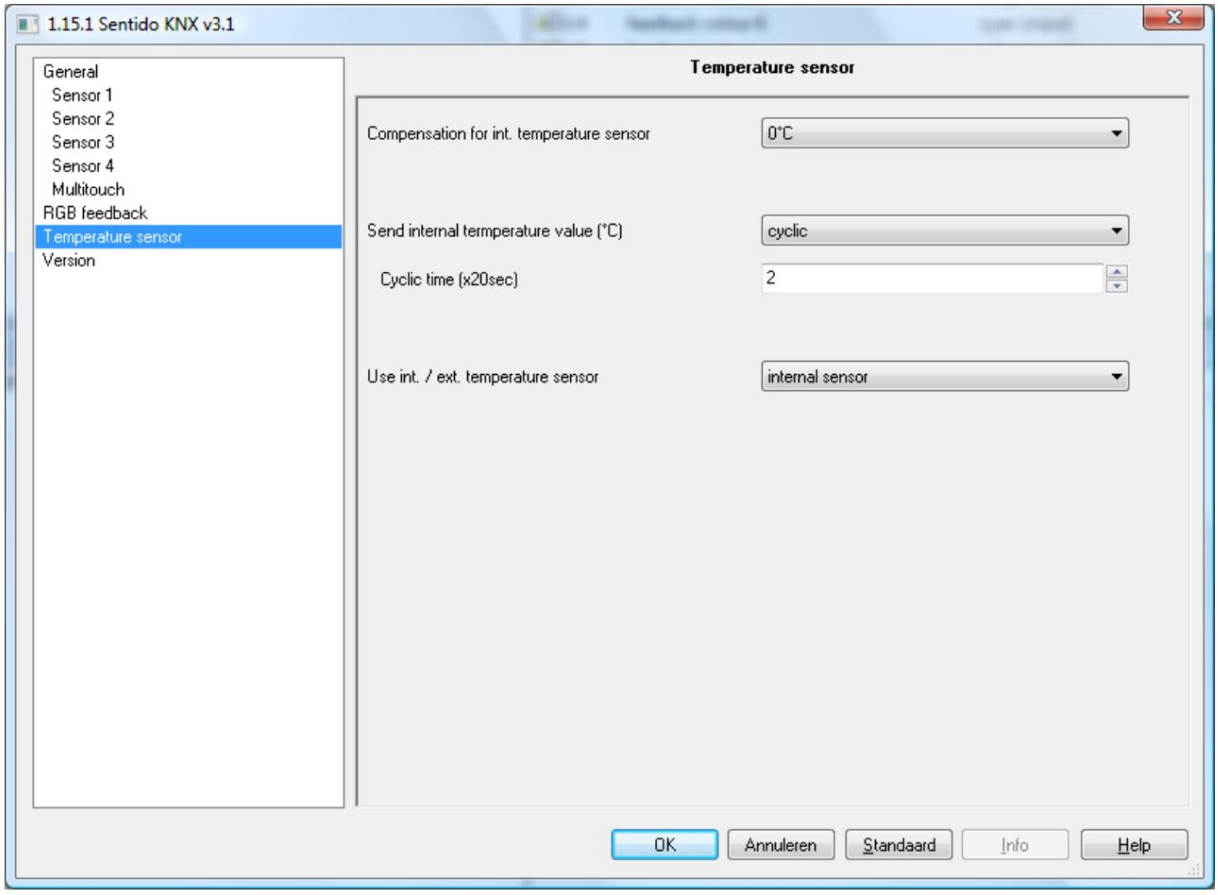
Machine Translated by Google

Valeur pour le retour cyan	Ce paramètre définit le numéro qui doit être reçu sur l'objet de communication 115 pour que la LED centrale passe à la couleur cyan. Réglages: Valeur entre 0 et 255

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

5.5 Capteur de température



Paramètre	Description
Compensation pour int. Capteur de température	Ce paramètre permet de compenser la température mesurée. Réglages: De -5°C à +5°C par pas de 0,5°C Comportement: La température affichée sur l'appareil ou réglée sur le bus est la température compensée.

 © 2012 basalte

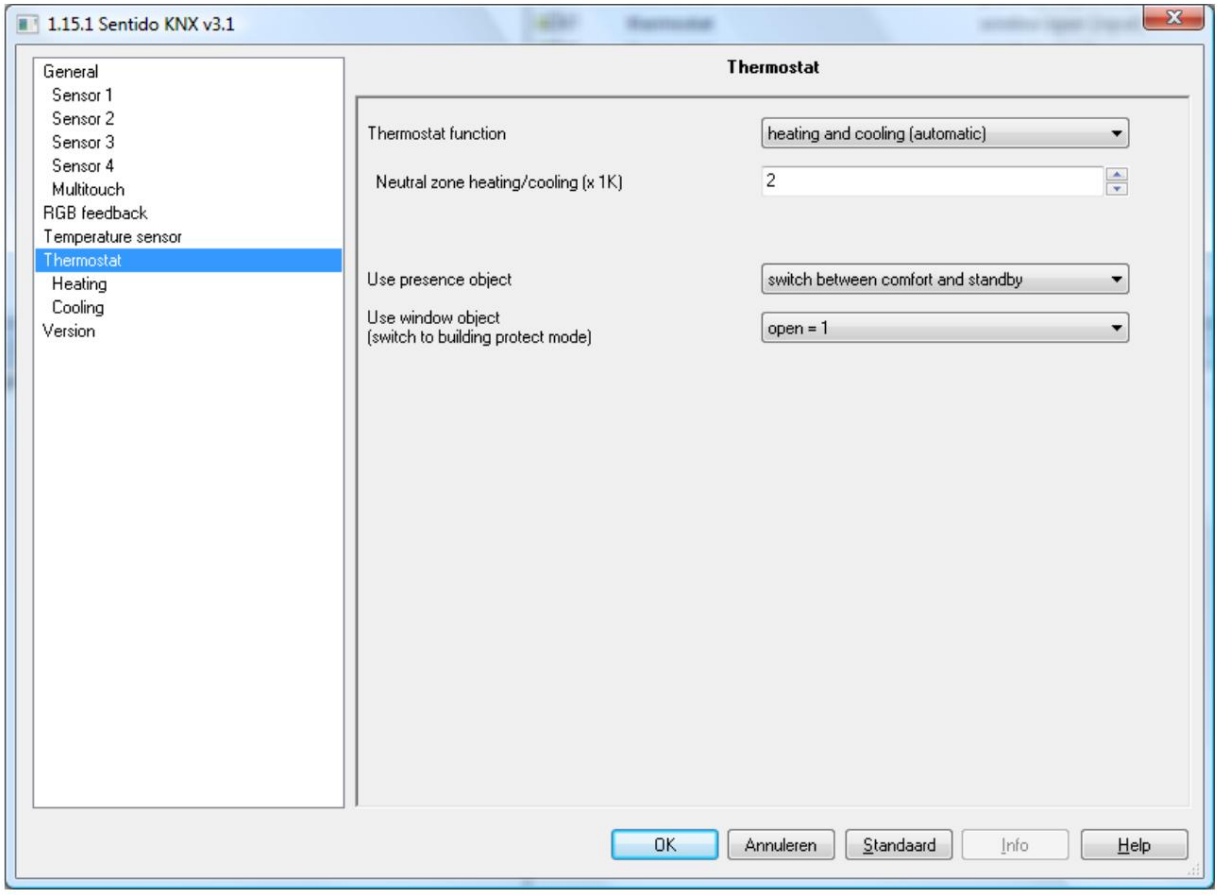
Machine Translated by Google

Envoyer la valeur de la température interne (°C)	Avec ce paramètre, il est possible d'activer ou de désactiver l'envoi de la température sur le bus. Lorsqu'il est activé, il existe 2 façons d'envoyer la température sur le bus, cyclique par le temps ou lors d'un changement de température. Réglages: Désactiver (par défaut) Cyclique Delta de température Objets de communication : 80 : température - valeur interne (sortie) *Remarque:* *Veuillez considérer un délai d'environ 20 minutes jusqu'à ce que vous ayez la valeur correcte.* *Après 20 minutes, vous pouvez comparer la valeur mesurée avec une mesure dans la pièce avec un capteur de température numérique pour obtenir la valeur de compensation.*
Temps cyclique (x20sec)	Ce paramètre définit la base de temps pour envoyer la température sur le bus. Réglages: Valeur entre 1 et 16
Delta température (x0.5°C)	Ce paramètre fixe la différence de température pour envoyer la température sur le bus. Réglages: Valeur entre 1 et 16
Utilisez int. / poste Température capteur	Avec ce paramètre, il est possible de définir la manière de mesurer la température. L'appareil peut utiliser le capteur de température interne ou un capteur de température externe d'un autre appareil. Il est également possible de combiner le capteur de température interne et externe. (Cela peut être utilisé par exemple pour mesurer la température moyenne du Sentido et d'un autre appareil) Réglages: Capteur interne (par défaut) 80 % capteur interne + 20 % capteur externe 60 % capteur interne + 20 % capteur externe 50 % capteur interne + 20 % capteur externe 40 % capteur interne + 20 % capteur externe 20 % capteur interne + 20 % capteur externe capteur externe Objets de communication : 80 : température - valeur interne (sortie) 81 : température - capteur externe (entrée)

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

5.6 Calorstat



Paramètre	**Description** Ce
Fonction thermostat	paramètre définit le type de thermostat. Réglages: Chauffage Refroidissement Chauffage et refroidissement (manuel) Chauffage et refroidissement (automatique) Objets de communication : 082 : thermostat – point de consigne réel (entrée) 083 : thermostat – point de consigne réel (sortie) 084 : thermostat – point de consigne (confort) (entrée) 085 : thermostat – point de consigne (confort) (sortie) 088 : thermostat – mode (entrée) 089 : thermostat – mode – confort (sortie) 090 : thermostat – mode – veille (sortie 091 : thermostat – mode – économie (sortie) 092 : thermostat – mode – protégé (sortie) 093 : thermostat – mode (entrée) 094 : thermostat – mode – confort (entrée) 095 : thermostat – mode – veille (entrée) 096 : thermostat – mode – économie (entrée) 097 : thermostat – mode – protégé (entrée)

 © 2012 basalte

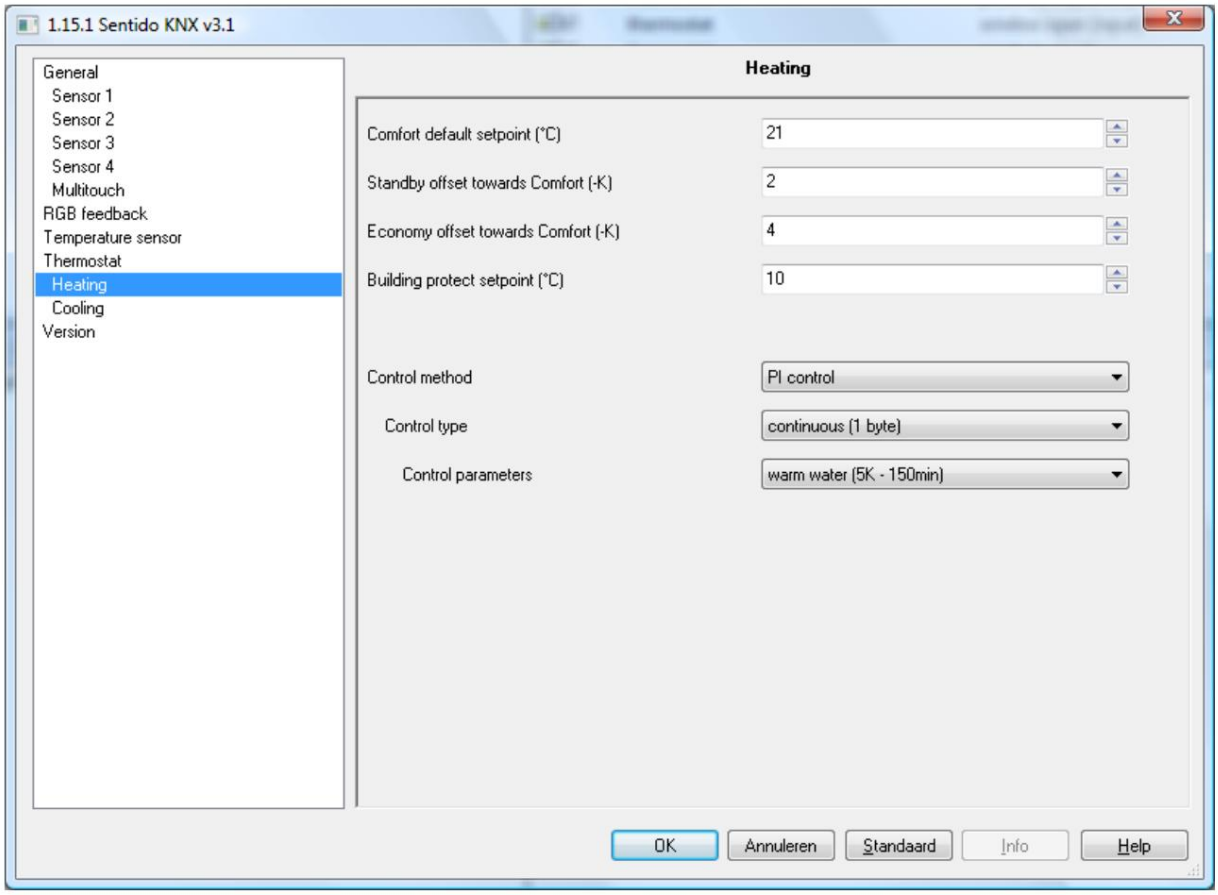
Machine Translated by Google

	098 : thermostat – mode refroidissement/chauffage (entrée) 099 : thermostat – mode chauffage (sortie) 100 : thermostat – mode refroidissement (sortie) 101 : thermostat – chauffage actif (sortie) 102 : thermostat – refroidissement actif (sortie)
Utiliser l'objet de présence	Ce paramètre active ou désactive l'objet de présence. Réglages: Désactiver Basculer entre confort et veille Basculer entre confort et économie Objet communicantÿ: 86 : thermostat – objet présence (entrée) Comportement: L'objet de présence permet à l'utilisateur de basculer automatiquement sur le mode approprié, en fonction de la présence dans une pièce.
Utiliser l'objet fenêtre (passer en mode de protection du bâtiment)	Ce paramètre active ou désactive l'objet fenêtre. Réglages: Désactiver Ouvert =1 Ouvert = 0 Objet communicantÿ: 87 : thermostat – fenêtre ouverte (entrée) Comportement: A la réception d'un 1 sur cet objet de communication, le chauffage passera en mode 'protection bâtiment'.

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Chauffage



Paramètre	**Description** Ce
Consigne confort par défaut (°C)	paramètre définit la consigne de confort par défaut. Réglages: Valeur entre 15 et 30
Décalage de veille vers Confort (-K)	Ce paramètre fixe le décalage de la consigne de veille vers la consigne de confort en degrés Kelvin. Réglages: Valeur entre 1 et 6
Économie compensée vers Confort (-K)	Ce paramètre fixe le décalage de la consigne d'économie vers la consigne de confort en degrés Kelvin. Réglages: Valeur entre 1 et 6
Consigne de protection du bâtiment (°C)	Ce paramètre définit le décalage de la consigne de protection du bâtiment vers la consigne de confort en degrés Kelvin. Réglages: Valeur entre 5 et 10

 © 2012 basalte

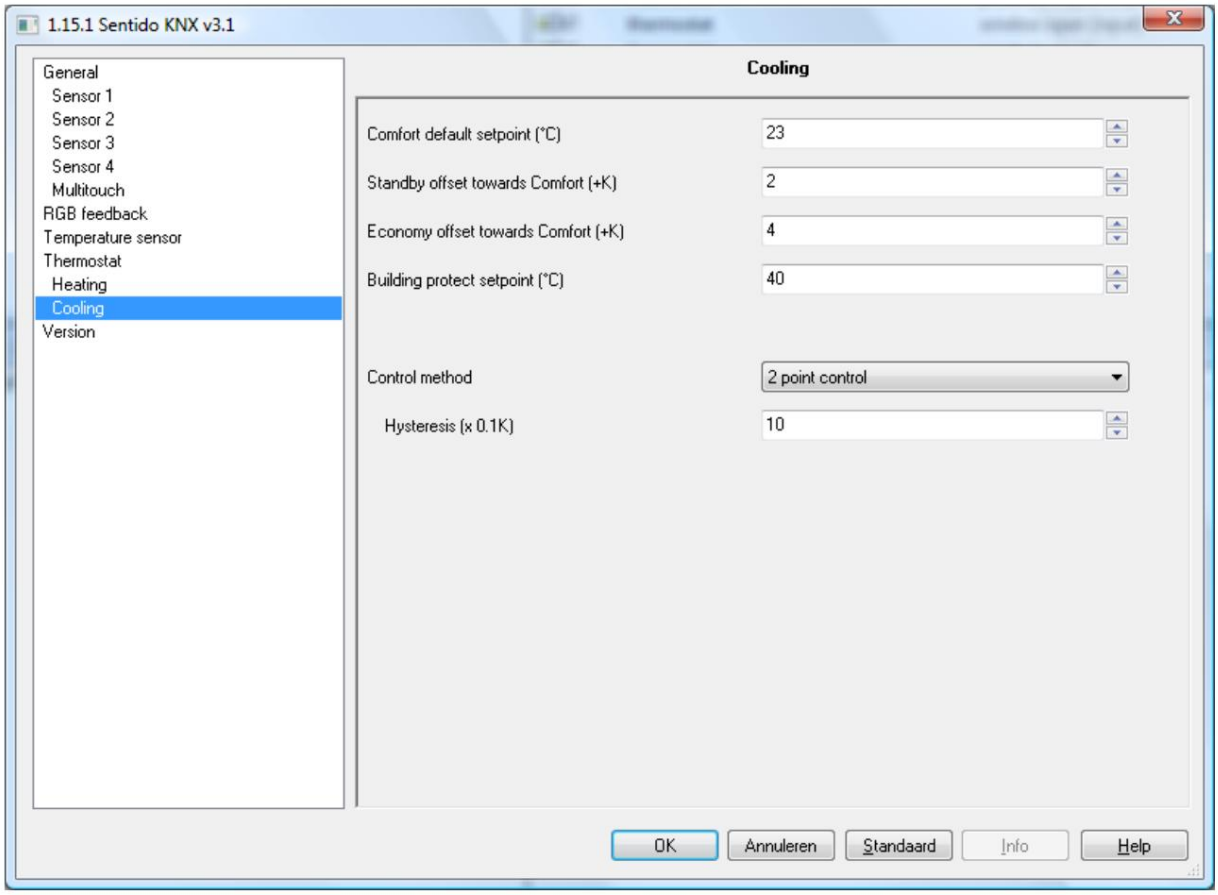
Machine Translated by Google

Methode de CONTROLE	Ce paramètre définit le type de méthode de contrôle du chauffage. Réglages: contrôle 2 points Contrôle PI
Hystérésis (x 0,1 K)	Ce paramètre définit la valeur d'hystérésis en degrés Kelvin. Réglages: Valeur entre 10 et 60
Type de contrôle	Ce paramètre définit le type de système de contrôle pour le système de chauffage. Réglages: Continu (1 octet) PWM (1 bit) Objets de communication : 103 : thermostat – chauffage PWM (sortie) 104 : thermostat – chauffage continu (sortie)
Temps de cycle PWM (min)	Ce paramètre définit la durée du cycle PWM en minutes. Réglages: Valeur entre 5 et 40
Paramètres de contrôle	Ce paramètre définit le type de système de chauffage. Réglages: Eau chaude (5K – 150min) Chauffage au sol (5K – 240min) Chauffage électrique (4K – 100min) Convecteur soufflant (4K – 90min) Split A/C (4K – 90min) Paramètres personnalisés
Bande proportionnelle (x0,1 K)	Ce paramètre définit la bande dans laquelle la sortie est proportionnelle à l'écart entre la température réelle et la valeur de consigne. Réglages: Valeur entre 10 et 50
Temps intégral (min)	Ce paramètre définit le temps nécessaire pour obtenir la même grandeur de sortie que pour l'action proportionnelle en utilisant uniquement une action intégrale. Réglages: Valeur entre 5 et 240

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Refroidissement



Paramètre	**Description** Ce
Consigne confort par défaut (°C)	paramètre définit la consigne de confort par défaut. Réglages: Valeur entre 15 et 30
Décalage de veille vers Confort (+K)	Ce paramètre fixe le décalage de la consigne de veille vers la consigne de confort en degrés Kelvin. Réglages: Valeur entre 1 et 6
Économie compensée vers Confort (+K)	Ce paramètre fixe le décalage de la consigne d'économie vers la consigne de confort en degrés Kelvin. Réglages: Valeur entre 1 et 6
Consigne de protection du bâtiment (°C)	Ce paramètre définit le décalage de la consigne de protection du bâtiment vers la consigne de confort en degrés Kelvin. Réglages: Valeur entre 30 et 45

 © 2012 basalte

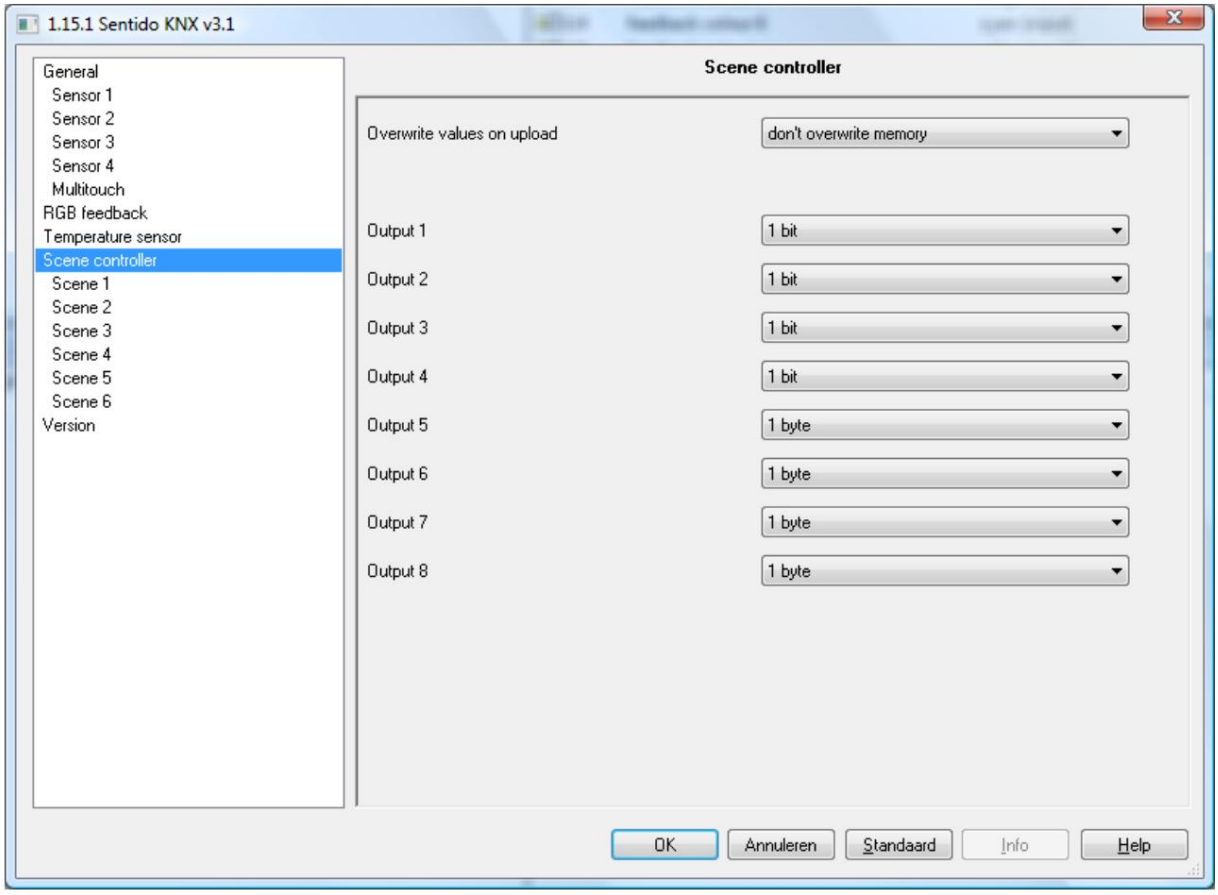
Machine Translated by Google

Methode de CONTROLE	Ce paramètre définit le type de méthode de contrôle pour le refroidissement. Réglages: contrôle 2 points Contrôle PI
Hystérésis (x 0,1 K)	Ce paramètre définit la valeur d'hystérésis en degrés Kelvin. Réglages: Valeur entre 10 et 60
Type de contrôle	Ce paramètre définit le type de système de contrôle du système de refroidissement. Réglages: Continu (1 octet) PWM (1 bit) Objets de communication : 105 : thermostat – refroidissement PWM (sortie) 106 : thermostat – refroidissement continu (sortie)
Temps de cycle PWM (min)	Ce paramètre définit la durée du cycle PWM en minutes. Réglages: Valeur entre 5 et 40
Paramètres de contrôle	Ce paramètre définit le type de système de refroidissement. Réglages: Plafond rafraîchissant (5K – 240min) Split A/C (4K – 90min) Paramètres personnalisés
Bande proportionnelle (x0,1 K)	Ce paramètre définit la bande dans laquelle la sortie est proportionnelle à l'écart entre la température réelle et la valeur de consigne. Réglages: Valeur entre 10 et 50
Temps intégral (min)	Ce paramètre définit le temps nécessaire pour obtenir la même grandeur de sortie que pour l'action proportionnelle en utilisant uniquement une action intégrale. Réglages: Valeur entre 5 et 240

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

5.7 Contrôleur de scène



Paramètre	**Description** Ce
Remplacer les valeurs lors du téléchargement	paramètre définit si les valeurs définies dans ETS doivent écraser les valeurs dans le commutateur ou si les valeurs dans le commutateur doivent être enregistrées. Ce paramètre définit si les valeurs par défaut, définies dans ETS, doivent écraser les valeurs enregistrées dans le commutateur. Les valeurs par défaut peuvent être définies comme indiqué dans 4.7.1. Réglages: Ne pas écraser la mémoire Remplacer la mémoire *Remarque : Si l'utilisateur est autorisé à modifier et sauvegarder des scènes, nous conseillons de mettre ce paramètre sur « ne pas écraser la mémoire ».*

 © 2012 basalte

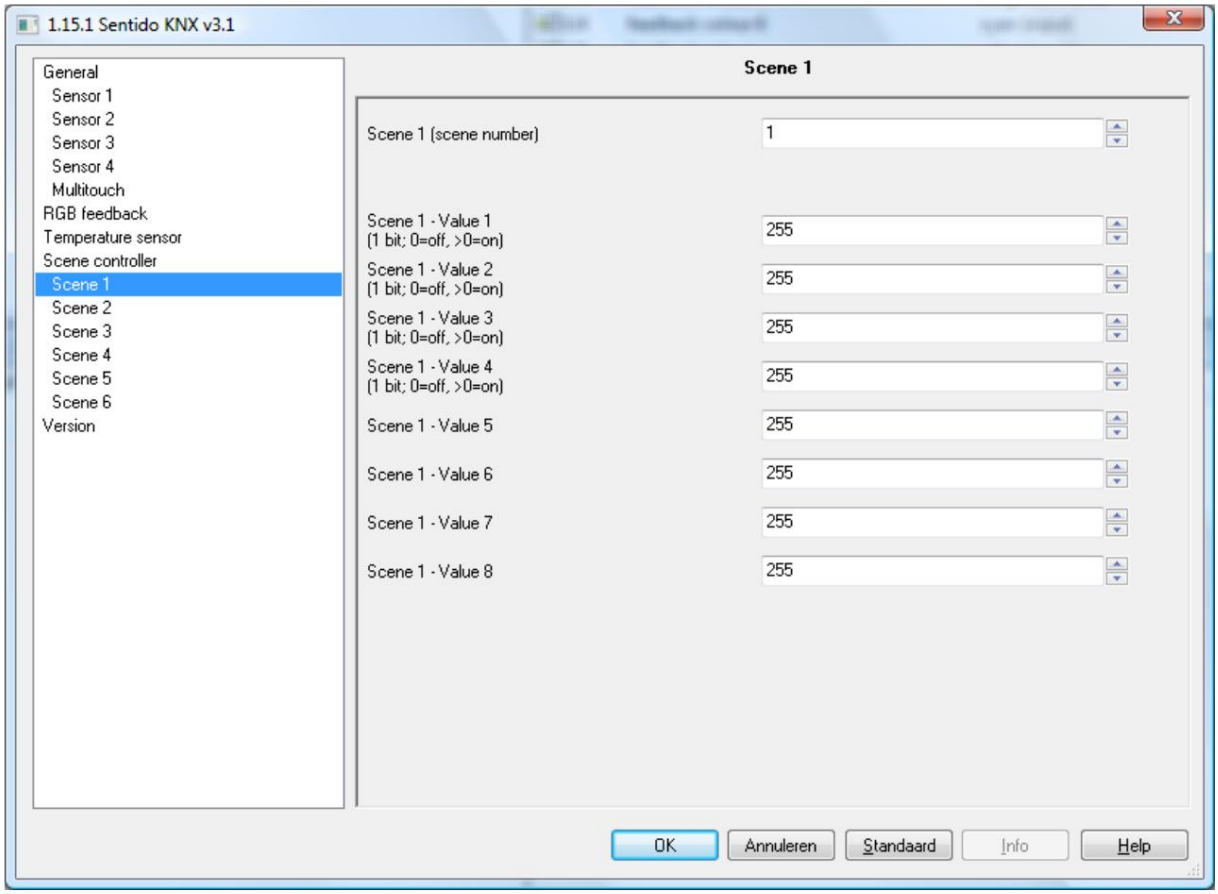
Machine Translated by Google

Sortie n	Ce paramètre désactive ou définit le type de sortie. Réglages: Non utilisé 1 bit 1 octet Objets de communication : 131 : contrôleur de scène - sortie 1 – marche/arrêt (sortie) 132 : contrôleur de scène - sortie 2 – marche/arrêt (sortie) 133 : contrôleur de scène - sortie 3 – marche/arrêt (sortie) 134 : contrôleur de scène - sortie 4 – on/off (sortie) 135 : contrôleur de scène - sortie 5 – on/off (sortie) 136 : contrôleur de scène - sortie 6 – on/off (sortie) 137 : contrôleur de scène - sortie 7 – on/off (sortie) 138 : contrôleur de scène - sortie 8 – on/off (sortie) 139 : contrôleur de scène - sortie 1 – valeur (sortie) 140 : contrôleur de scène - sortie 2 – valeur (sortie) 141 : contrôleur de scène - sortie 3 – valeur (sortie) 142 : contrôleur de scène - sortie 4 – valeur (sortie) 143 : contrôleur de scène - sortie 5 – valeur (sortie) 144 : contrôleur de scène - sortie 6 – valeur (sortie) 145 : contrôleur de scène - sortie 7 – valeur (sortie) 146 : contrôleur de scène - sortie 8 – valeur (sortie) 147 : contrôleur de scène - sortie 1 – retour d'état (entrée) 148 : contrôleur de scène - sortie 2 – retour d'état (entrée) 149 : contrôleur de scène - sortie 3 – retour d'état (entrée) 150 : contrôleur de scène - sortie 4 – retour d'état (entrée) 151 : contrôleur de scène - sortie 5 – retour d'état (entrée) 152 : contrôleur de scène - sortie 6 – retour d'état (entrée) 153 : contrôleur de scène - sortie 7 – retour d'état (entrée) 154 : contrôleur de scène - sortie 8 – état rétroaction (entrée) 155 : contrôleur de scène - sortie 1 – retour de valeur (entrée) 156 : contrôleur de scène - sortie 2 – retour de valeur (entrée) 157 : contrôleur de scène - sortie 3 – retour de valeur (entrée) 158 : contrôleur de scène - sortie 4 – retour de valeur (entrée) 159 : contrôleur de scène - sortie 5 – retour de valeur (entrée) 160 : contrôleur de scène - sortie 6 – retour de valeur (entrée) 161 : contrôleur de scène - sortie 7 – retour de valeur (entrée) 162 : contrôleur de scène - sortie 8 – valeur rétroaction (entrée)

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

5.7.1 Scène n

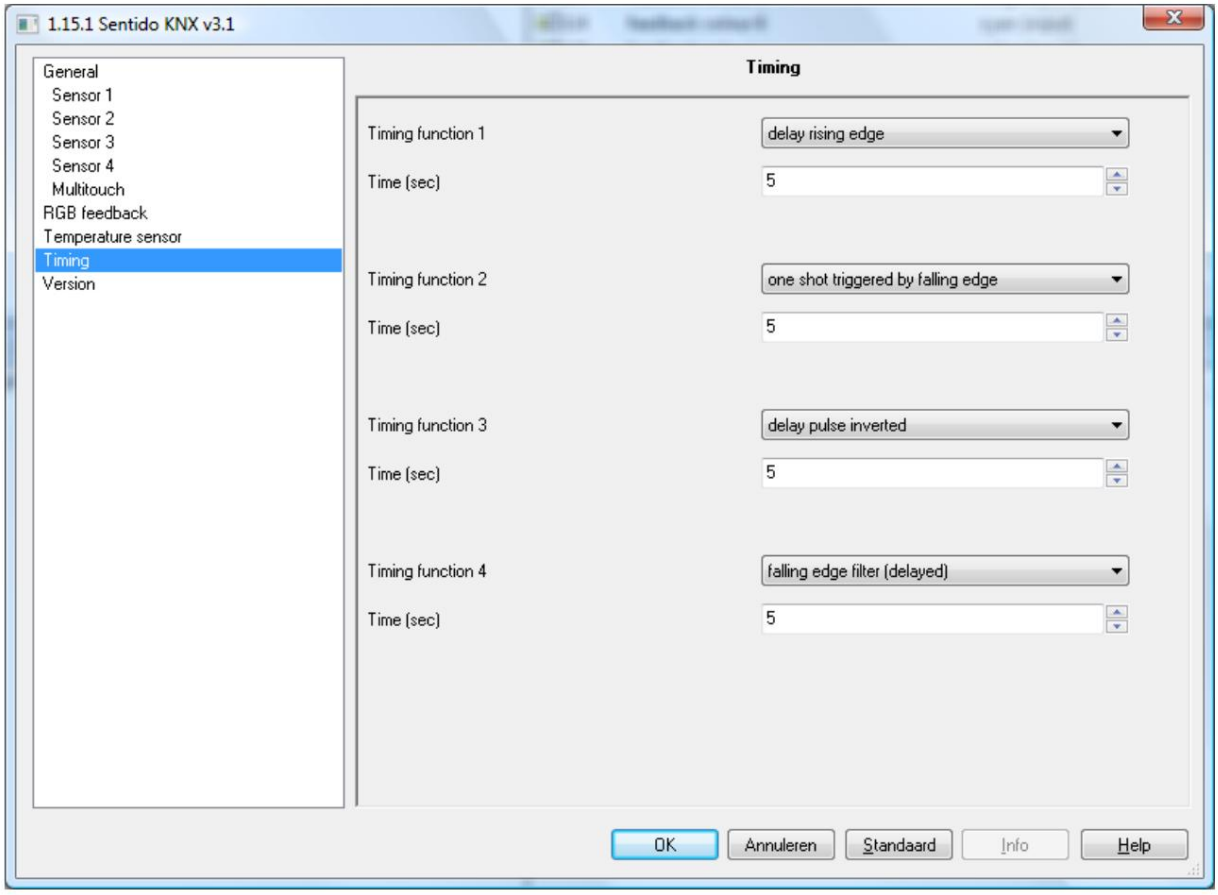


Paramètre	Description
Scène n (numéro de scène)	Ce paramètre définit le numéro de scène. Réglages: Valeur entre 1 et 64 Objets de communication : 130 : contrôleur de scène – numéro de scène (entrée)
Scène n – valeur n	Ce paramètre définit la valeur par défaut de chaque sortie pour un scène. Réglages: Valeur entre 1 et 255 *Remarque : Si le type de données est défini sur 1 bit, chaque valeur supérieure à 0 deviendra un 1.*

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

5.8 Chronométrage



Paramètre	Description Ce
Fonction de temporisation n	paramètre désactive ou règle la fonction de temporisation. Réglages: Aucun Retarder le front montant Retarder le front descendant Impulsion de retard Un tir déclenché par front montant Un tir déclenché par le bord tombant Impulsion de retard inversée Filtre de front montant (retardé) Filtre front descendant (retardé) Objets de communication : 163 : temporisation 1 – 1 bit (entrée) 164 : temporisation 1 – 1 bit (sortie) 165 : temporisation 2 – 1 bit (entrée) 166 : temporisation 2 – 1 bit (sortie) 167 : temporisation 3 – 1 bit (entrée) 168 : temporisation 3 – 1 bit (sortie) 169 : temporisation 4 – 1 bit (entrée) 170 : temporisation 4 – 1 bit (sortie)

 © 2012 basalte

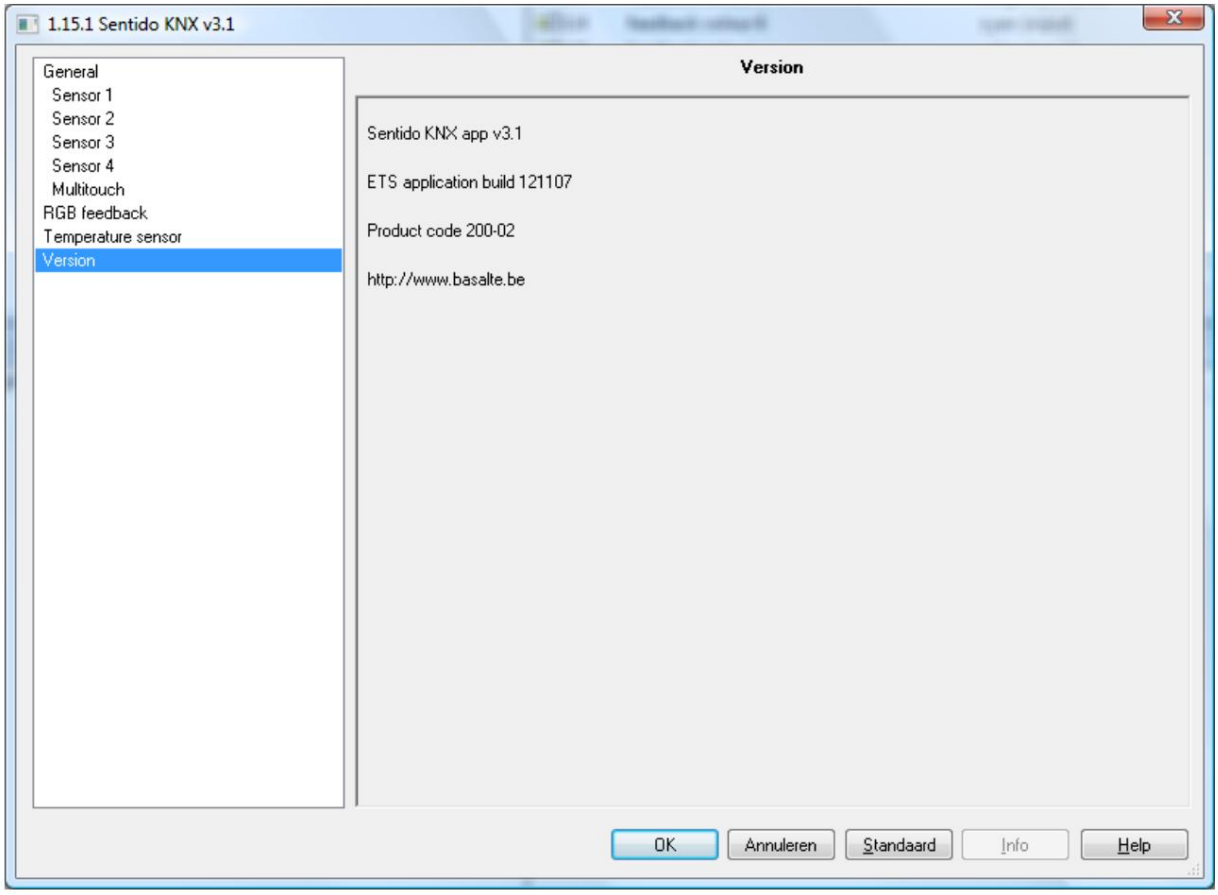
Machine Translated by Google

Temps (sec)	Ce paramètre définira le retard de la fonction de temporisation. Réglages: Valeur entre 0 et 255

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

Version 5.9



Paramètre	La description
Application Sentido KNX 3.0	La version logicielle de l'application Dans ce cas : v3.1
Création d'applications ETS	Ceci est le numéro de build de l'application Dans ce cas : 121107
Code produit	Le code produit du Sentido KNX Dans ce cas : 200-02
http://www.basalte.be	Le site de basalte

 © 2012 basalte

Machine Translated by Google

6. Annexe :

Communi -objet cation 0 1	Nom	Fonction	Saisir/ Production	Données longueur	Type de données	Drapeaux	Interrogé à Commencez
	Capteur 1 – RVB	Couleur RVB	Production	3 octets	Couleur RVB	TDM	
	Capteur 1 – bord Capteur 1 – appui court	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
2	Capteur 1 – appui long	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
3	Capteur 1 – interrupteur	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
4	Capteur 1 – faible	Allumé éteint	Production	4 bits	Faible	TDM	
	Capteur 1 – appui court	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
5 6	Capteur 1 – appui long	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
sept	Capteur 1 – moteur	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
8	Capteur 1 – moteur	Étape d'ouverture/fermeture du moteur	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
9	Capteur 1 – scène	Numéro de scène	Production	1 octet	Non signé	TDM	
dix	Capteur 1 – blocage	Blocage de scène	Production	1 bit 1	Changer	TDM	
11	Capteur 1 – 1 octet Capteur 1 – registre	Évaluer	Production	octet	Décompter	CWTU V	
12	Capteur 1 – 2 octets	Évaluer	Production	2 octets	Décompter	TDM	
13	Capteur 1 – 1 octet	Valeur rouge	Production	1 octet	Non signé	TDM	
14	Capteur 1 – 1 octet	Valeur verte	Production	1 octet	Non signé	TDM	
15	Capteur 1 – 1 octet	Valeur bleu	Production	1 octet	Non signé	TDM	
16	Capteur 2 – RVB	Couleur RVB	Production	3 octets	Couleur RVB	TDM	
17	Capteur 2 – bord Capteur 2 – appui court	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
18	Capteur 2 – appui long	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
19	Capteur 2 – interrupteur	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
20	Capteur 2 – faible	Allumé éteint	Production	4 bits	Faible	TDM	
21	Capteur 2 – appui court	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
22	Capteur 2 – appui long	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
23	Capteur 2 – moteur	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
24	Capteur 2 – moteur	Étape d'ouverture/fermeture du moteur	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
25	Capteur 2 – scène	Numéro de scène	Production	1 octet	Non signé	TDM	

© 2012 basalte

Machine Translated by Google

26	Capteur 2 – blocage	Blocage de scène	Production	1 bit	Changer	TDM	
27	Capteur 2 – 1 octet Capteur 2 – enregistrer	Évaluer	Production	1 octet	Décompter	CWTU V	
28	Capteur 2 – 2 octets	Évaluer	Production	2 octets	Décompter	TDM	
29	Capteur 2 – 1 octet	Valeur rouge	Production	1 octet	Non signé	TDM	
30	Capteur 2 – 1 octet	Valeur verte	Production	1 octet	Non signé	TDM	
31	Capteur 2 – 1 octet	Valeur bleu	Production	1 octet	Non signé	TDM	
32	Capteur 3 – RVB	Couleur RVB	Production	3 octets	Couleur RVB	TDM	
33	Capteur 3 – bord Capteur 3 – appui court	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
34	Capteur 3 – appui long	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
35	Capteur 3 – interrupteur	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
36	Capteur 3 – faible	Allumé éteint	Production	4 bits	Faible	TDM	
37	Capteur 3 – appui court	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
38	Capteur 3 – appui long	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
39	Capteur 3 – moteur	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
40	Capteur 3 – moteur	Étape d'ouverture/fermeture du moteur	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
41	Capteur 3 – scène	Numéro de scène	Production	1 octet	Non signé	TDM	
42	Capteur 3 – blocage	Blocage de scène	Production	1 bit 1	Changer	TDM	
43	Capteur 3 – 1 octet Capteur 3 – enregistrer	Évaluer	Production	octet	Décompter	CWTU V	
44	Capteur 3 – 2 octets	Évaluer	Production	2 octets	Décompter	TDM	
45	Capteur 3 – 1 octet	Valeur rouge	Production	1 octet	Non signé	TDM	
46	Capteur 3 – 1 octet	Valeur verte	Production	1 octet	Non signé	TDM	
47	Capteur 3 – 1 octet	Valeur bleu	Production	1 octet	Non signé	TDM	
48	Capteur 4 – RVB	Couleur RVB	Production	3 octets	Couleur RVB	TDM	
49	Capteur 4 – bord Capteur 4 – appui court	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
50	Capteur 4 – appui long	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
51	Capteur 4 – interrupteur	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
52	Capteur 4 – faible	Allumé éteint	Production	4 bits	Faible	TDM	
53	Capteur 4 – appui court	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
54	Capteur 4 – appui long	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
55	Capteur 4 – moteur	Moteur ouvert/fermé	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
56	Capteur 4 – moteur	Étape d'ouverture/fermeture du moteur	Production	1 bit	Ouvrir fermer	CWT	
57	Capteur 4 – scène	Numéro de scène	Production	1 octet	Non signé	TDM	
58	Capteur 4 – blocage	Blocage de scène	Production	1 bit	Changer	TDM	

© 2012 basalte

Machine Translated by Google

59	Capteur 4 – 1 octet Capteur 4 – registre	Évaluer	Production	1 octet	Décompter	CWTU V	
60	Capteur 4 – 2 octets	Évaluer	Production	2 octets	Décompter	TDM	
61	Capteur 4 – 1 octet	Valeur rouge	Production	1 octet	Non signé	TDM	
62	Capteur 4 – 1 octet	Valeur verte	Production	1 octet	Non signé	TDM	
63	Capteur 4 – 1 octet	Valeur bleu	Production	1 octet	Non signé	TDM	
64	Multitouch – Séquenceur RVB	Allumé éteint	Production	1 bit 3	Changer	CWTU V	
65	Multitouch – bord Multitouch – appui court	Couleur RVB	Production	octets	Couleur RVB	TDM	
66	Multitouch – appui long	Allumé éteint	Production	1 bit	Changer	CWTU V	
67	Multitouch – s'inscrire Multitouch – 1 octet	Évaluer	Production	1 octet	Décompter	CWTU V	
68	Multitouch - bascule de pièce	Allumé éteint	Production	1 bit		CWT	
69	Multitouch - bascule de pièce	Numéro de scène	Production	Commutateur 1 octet	Non signé 1	TDM	
70	Multitouch - bascule de pièce	Tout éteint	Production	bit		TDM	
71	Basculement de pièce	Gâchette	Saisir	Commutateur 1 bit		CW	
72	Multitouch – moteur	Moteur ouvert/fermé	Production	Commutateur 1 bit	Ouvrir/Fermer	CWT	
73	Multitouch – moteur	Étape d'ouverture/fermeture du moteur	Production	1 bit	Ouvrir/fermer	CWT	
74	Multitouch – séquenceur de scènes Numéro de scène		Production	1 octet	Non signé 1	TDM	
75	Multitouch - général désactivé	Tout éteint	Production	bit		TDM	
76	Multitouch - général désactivé	Numéro de scène	Production	Commutateur 1 octet	Non signé 1	TDM	
77	Multitouch – Séquenceur RVB	Valeur rouge	Production	octet	Non signé 1	TDM	
78	Multitouch – Séquenceur RVB	Valeur verte	Production	octet	Non signé 1	TDM	
79	Multitouch – Séquenceur RVB	Valeur bleu	Production	octet	Non signé	TDM	
80	Température	Valeur interne	Production	2 octets Temp 2 octets		CRT	
81	Température	Valeur externe	Saisir	Temp 2 octets Temp 2		CWTU V	
82	Thermostat	Point de consigne réel	Saisir	octets Temp 2 octets Temp		CWTU V	
83	Thermostat	Point de consigne réel	Production	2 octets Temp 1 bit		CRT	
84	Thermostat	Consigne (confort)	Saisir			CWTU V	
85	Thermostat	Consigne (confort)	Production			CRT	
86	Thermostat	Objet de présence	Saisir			CWTU V	
87	Thermostat	Fenêtre ouverte	Saisir	Commutateur 1 bit		CWTU V	
88	Thermostat	Mode	Production	Commutateur 1 octet	Non signé 1	CRT	
89	Thermostat	Mode – confort	Production	bit		CRT	
90	Thermostat	Mode – veille	Production	Commutateur 1 bit		CRT	
91	Thermostat	Mode – économie	Production	Commutateur 1 bit		CRT	
92	Thermostat	Mode – protégé	Production	Commutateur 1 bit	Changer	CRT	

© 2012 basalte

Machine Translated by Google

93	Thermostat	Mode	Saisir	1 octet	Non signé	CWTU V	
94	Thermostat	Mode – confort	Saisir	1 bit 1	Changer	CWTU V	
95	Thermostat	Mode – veille	Saisir	bit 1 bit	Changer	CWTU V	
96	Thermostat	Mode – économie	Saisir	1 bit 1	Changer	CWTU V	
97	Thermostat	Mode – protégé	Saisir	bit 1 bit	Changer	CWTU V	
98	Thermostat	Mode refroidissement/chauffage	Saisir	1 bit 1	Changer	CW	
99	Thermostat	Mode chauffage	Production	bit 1 bit	Changer	CRT	
100	Thermostat	Mode de refroidissement	Production	1 bit 1	Changer	CRT	
101	Thermostat	Chauffage actif	Production	octet 1	Changer	CRT	
102	Thermostat	Refroidissement actif	Production	bit 1	Changer	CRT	
103	Thermostat	Chauffage PWM	Production	octet 1	Changer	CRT	
104	Thermostat	Chauffage continu	Production	bit 1 bit	Mise à l'échelle	CRT	
105	Thermostat	PWM de refroidissement	Production	1 bit 1	Changer	CRT	
106	Thermostat	Refroidissement continu	Production	bit 1 bit	Mise à l'échelle	CRT	
107	Jour Nuit	Allumé éteint	Saisir	1 bit 1	Changer	CWTU V	
108	Veilleuse	Allumé éteint	Saisir	bit 1 bit	Changer	CWTU V	
109	Couleur de retour 1	Rouge	Saisir	1 octet	Changer	CWTU V	
110	Couleur de retour 2	Vert	Saisir	1 octet	Changer	CWTU V	
111	Couleur de retour 3	Bleu	Saisir	1 octet	Changer	CWTU V	
112	Couleur de rétroaction 4	Jaune	Saisir	1 octet	Changer	CWTU V	
113	Couleur de rétroaction 5	Magenta	Saisir	1 bit 1	Changer	CWTU V	
114	Couleur de retour 6	Valeur	Saisir	bit 1 bit	Changer	CWTU V	
115	Couleur des commentaires	cyan	Saisir	1 bit 1	Non signé	CWTU V	
116	Couleur de retour R	Valeur rouge	Saisir	bit 1 bit	Non signé	CWTU V	
117	Couleur de rétroaction G	Valeur verte	Saisir	1 bit 1	Non signé	CWTU V	
118	Couleur de rétroaction B	Valeur bleu	Saisir	bit 1 bit	Non signé	CWTU V	
119	Étalonnage	Sur front montant	Saisir	1 bit 1	Changer	CW	
120	Objet de nettoyage	Tant que l'objet est 1	Saisir	bit	Changer	CWTU V	
121	Commutateur RVB	Allumé éteint	Production		Changer	CWTU V	
122	Multi-touches	Retour d'état 1	Saisir		Changer	CWTU V	
123	Multi-touches	Retour d'état 2	Saisir		Changer	CWTU V	
124	Multi-touches	Retour d'état 3	Saisir		Changer	CWTU V	
125	Multi-touches	Retour d'état 4	Saisir		Changer	CWTU V	
126	Multi-touches	Retour d'état 5	Saisir		Changer	CWTU V	
127	Multi-touches	Retour d'état 6	Saisir		Changer	CWTU V	
128	Multi-touches	Retour d'état 7	Saisir		Changer	CWTU V	
129	Multi-touches	Retour d'état 8	Saisir		Changer	CWTU V	

© 2012 basalte

Machine Translated by Google

130	Contrôleur de scène	Numéro de scène	Saisir	1 octet	Non signé	CW	
131	Contrôleur de scène – sortie 1	Allumé éteint	Production	1 bit 1	Changer	TDM	
132	Contrôleur de scène – sortie 2	Allumé éteint	Production	bit 1 bit	Changer	TDM	
133	Contrôleur de scène – sortie 3	Allumé éteint	Production	1 bit 1	Changer	TDM	
134	Contrôleur de scène – sortie 4	Allumé éteint	Production	bit 1 bit	Changer	TDM	
135	Contrôleur de scène – sortie 5	Allumé éteint	Production	1 bit 1	Changer	TDM	
136	Contrôleur de scène – sortie 6	Allumé éteint	Production	bit 1	Changer	TDM	
137	Contrôleur de scène – sortie 7	Allumé éteint	Production	octet 1	Changer	TDM	
138	Contrôleur de scène – sortie 8	Allumé éteint	Production	octet 1	Changer	TDM	
139	Contrôleur de scène – sortie 1	Évaluer	Production	octet 1	Mise à l'échelle	TDM	
140	Contrôleur de scène – sortie 2	Évaluer	Production	octet 1	Mise à l'échelle	TDM	
141	Contrôleur de scène – sortie 3	Évaluer	Production	octet 1	Mise à l'échelle	TDM	
142	Contrôleur de scène – sortie 4	Évaluer	Production	octet 1	Mise à l'échelle	TDM	
143	Contrôleur de scène – sortie 5	Évaluer	Production	octet 1	Mise à l'échelle	TDM	
144	Contrôleur de scène – sortie 6	Évaluer	Production	octet 1	Mise à l'échelle	TDM	
145	Contrôleur de scène – sortie 7	Évaluer	Production	bit 1 bit	Mise à l'échelle	TDM	
146	Contrôleur de scène – sortie 8	Évaluer	Production	1 bit 1	Mise à l'échelle	TDM	
147	Contrôleur de scène – sortie 1	Retour d'état	Saisir	bit 1 bit	Changer	CWTU V	
148	Contrôleur de scène – sortie 2	Retour d'état	Saisir	1 bit 1	Changer	CWTU V	
149	Contrôleur de scène – sortie 3	Retour d'état	Saisir	bit 1 bit	Changer	CWTU V	
150	Contrôleur de scène – sortie 4	Retour d'état	Saisir	1 octet	Changer	CWTU V	
151	Contrôleur de scène – sortie 5	Retour d'état	Saisir	1 octet	Changer	CWTU V	
152	Contrôleur de scène – sortie 6	Retour d'état	Saisir	1 octet	Changer	CWTU V	
153	Contrôleur de scène – sortie 7	Retour d'état	Saisir	1 octet	Changer	CWTU V	
154	Contrôleur de scène – sortie 8	Retour d'état	Saisir	1 octet	Changer	CWTU V	
155	Contrôleur de scène – sortie 1	Évaluation de la valeur	Saisir	1 octet	Mise à l'échelle	CWTU V	
156	Contrôleur de scène – sortie 2	Évaluation de la valeur	Saisir	1 octet	Mise à l'échelle	CWTU V	
157	Contrôleur de scène – sortie 3	Évaluation de la valeur	Saisir	1 octet	Mise à l'échelle	CWTU V	
158	Contrôleur de scène – sortie 4	Évaluation de la valeur	Saisir	1 bit 1	Mise à l'échelle	CWTU V	
159	Contrôleur de scène – sortie 5	Évaluation de la valeur	Saisir	bit 1 bit	Mise à l'échelle	CWTU V	
160	Contrôleur de scène – sortie 6	Évaluation de la valeur	Saisir	1 bit	Mise à l'échelle	CWTU V	
161	Contrôleur de scène – sortie 7	Évaluation de la valeur	Saisir		Mise à l'échelle	CWTU V	
162	Contrôleur de scène – sortie 8	Retour de valeur 1	Saisir		Mise à l'échelle	CWTU V	
163	Calendrier 1	bit 1 bit 1 bit 1 bit	Saisir		Changer	CW	
164	Calendrier 1		Production		Changer	TDM	
165	Calendrier 2		Saisir		Changer	CW	
166	Calendrier 2		Production		Changer	TDM	

© 2012 basalte

Machine Translated by Google

167	Calendrier 3	1 bit	Saisir	1 bit	Changer	CW	
168	Calendrier 3	1 bit	Production	1 bit	Changer	TDM	
169	Calendrier 4	1 bit	Saisir	1 bit	Changer	CW	
170	Calendrier 4	1 bit	Production	1 bit	Changer	TDM	

© 2012 basalte