

System D

Pulsantiera KNX Dynamic

Universale 1851/1.1a

Pulsante triplo 1854/1.1a

Pulsante doppio 1853/1.1a

Pulsante singolo 1852/1.1a

Descrizione dell'applicazione e bla

MTN6191-6010 / MTN6192-6010 / MTN6193-6010 / MTN6194-6010

12/22



Informazioni legali

Il marchio Schneider Electric e tutti i marchi commerciali di Schneider Electric SE e delle sue controllate menzionati nella presente guida appartengono a Schneider Electric SE o alle sue controllate. Tutti gli altri marchi possono essere marchi commerciali dei rispettivi proprietari.

La presente guida e il suo contenuto sono protetti dalle leggi sul copyright applicabili e forniti esclusivamente a scopo informativo. Nessuna parte della presente guida può essere riprodotta o trasmessa in alcuna forma o con qualsiasi mezzo (elettronico, meccanico, di fotocopiatura, di registrazione o altro) per qualsiasi finalità, senza previa autorizzazione scritta di Schneider Electric.

Schneider Electric non concede alcun diritto o licenza per l'utilizzo commerciale della guida o del suo contenuto, a eccezione di una licenza personale e non esclusiva per consultarla "così com'è". Le apparecchiature e i prodotti Schneider Electric devono essere installati, utilizzati, riparati e sottoposti a manutenzione solo da personale qualificato.

Dato che standard, specifiche e design sono soggetti a modifiche di tanto in tanto, le informazioni contenute nella presente guida possono essere soggette a modifiche senza preavviso.

Nella misura consentita dalla legge applicabile, Schneider Electric e le sue controllate non si assumono alcuna responsabilità per eventuali errori o omissioni nel contenuto informativo del presente materiale o per conseguenze derivanti o causate dall'utilizzo delle informazioni qui contenute.

Marchi

Altri nomi di marca o marchi registrati sono proprietà del rispettivo proprietario.

Avvertenze

Leggere attentamente le seguenti istruzioni e familiarizzarsi con il dispositivo prima dell'installazione, della messa in funzione e della manutenzione. Le avvertenze elencate di seguito sono presenti nella documentazione e indicano rischi e pericoli potenziali, o informazioni specifiche che chiariscono o semplificano una procedura.



L'aggiunta di un simbolo alle istruzioni di sicurezza in caso di "Pericolo" o di "Avvertenza" indica un pericolo elettrico che potrebbe causare lesioni gravi in caso di mancato rispetto delle istruzioni.



Questo simbolo rappresenta un avviso di sicurezza. Indica il rischio potenziale di lesioni personali. Seguire tutte le istruzioni di sicurezza contrassegnate con questo simbolo per evitare lesioni gravi o mortali.



PERICOLO

PERICOLO indica una situazione di pericolo imminente che inevitabilmente provocherà lesioni gravi o fatali, se le istruzioni non vengono rispettate.



AVVERTENZA

AVVERTENZA indica un possibile pericolo che potrebbe causare lesioni gravi o mortali se non viene evitato.



ATTENZIONE

ATTENZIONE indica un possibile pericolo che potrebbe causare lesioni di lieve entità se non viene evitato.

NOTA

NOTA fornisce informazioni su procedure che non presentano alcun rischio di lesioni fisiche.

Simboli



Impostazioni ETS



Informazioni aggiuntive



È necessario rispettare le informazioni fornite, altrimenti si potrebbero verificare errori del programma o dei dati.

Funzionamento ETS

Requisiti per un funzionamento sicuro

ETS è il **software del sistema KNX**. Non è specifico del produttore. È necessario conoscere il funzionamento di ETS. Ciò include anche la capacità di selezionare il sensore o l'attuatore corretto, trasferirlo sulla linea e metterlo in servizio.

Versione ETS idonea



L'applicazione è adatta per ETS5 o le versioni successive (di seguito chiamate "ETS").

Schede ETS, parametri e valori

Panoramica - funzioni di impostazione

La seguente panoramica permette di comprendere come accedere alle funzioni.



Pulsante	↪	Funzione pulsante di selezione	Scena
		Seleziona funzione scena	Esteso
	↪	Numero di oggetti	Due
Scena estesa	

Esempio

Significato:

1. Aprire prima la scheda *Pulsante* e impostare il parametro *Seleziona funzione pulsante* sul valore *Scena*.
2. Nella scheda appariranno altri parametri. È possibile utilizzarli per modificare le impostazioni.
3. Si apre anche una nuova scheda.

Funzioni speciali del software ETS

Ripristino delle impostazioni predefinite

Parametri predefiniti pulsante

Con i pulsanti di servizio *Default* e *Parametri di default* è possibile riportare tutti i parametri alle **impostazioni di fabbrica** (previa consultazione). In tal caso l'ETS cancella in modo definitivo tutte le impostazioni manuali.

Funzioni e parametri dipendenti

Molte funzioni variano a seconda di come sono impostate altre funzioni. Ciò significa che le funzioni dipendenti sono visibili e selezionabili in ETS **solo quando la funzione a monte è abilitata**.



- Se si deseleggono funzioni o si modificano i parametri, **gli indirizzi di gruppo precedentemente collegati possono essere rimossi** dal processo.
- I valori di alcuni parametri diventano attivi solo quando le funzioni influenzate da questi parametri sono attivate.

Interfaccia utente

In ETS, i parametri del dispositivo vengono aperti mediante il pulsante di servizio *Modifica parametri*. L'interfaccia utente è divisa in 2 sezioni: le schede si trovano a sinistra e i parametri a destra, insieme ai relativi valori.

1.1.4 KNX Push Button Dynamic Labeling, universal > Function 1 - Switching > Switching

The screenshot shows the ETS configuration interface for a KNX Push Button. On the left, there is a sidebar with a tree view containing 'General settings' (A), 'Extended settings', 'Function 1 - Switching' (B), 'Switching', and 'Logic functions'. The main area is titled 'Express settings for switching' and contains: 'Name of the channel' (input field), an information box (C) stating 'The text showing depends on the width of letter used. Please check the correct visualization in the display.', 'Locking function' (dropdown menu, D) set to 'Disable', and 'Extended settings for switching' with a checked checkbox.

A Nome del dispositivo

B Scheda

C Parametro

D Campi di immissione per i valori dei parametri

Componenti e ambiente di programmazione

Il dispositivo viene messo in servizio mediante un software certificato KNX. L'applicazione e le descrizioni tecniche sono aggiornate regolarmente e sono disponibili in Internet.



Questa applicazione può essere eseguita con il software ETS.

Oggetti di gruppo in ETS

N.	Nome	Funzione oggetto	Lun- ghezza	Proprietà	DPT ETS
1	Funzio- ne 1	Scena	1 byte	Invia	18.001 controllo scena
41	Funzio- ne 1	Oggetto ritorno stato	1 bit	Invio, Ricezione, Aggiornamenti	1.001 commuta- zione

I tipi di punti dati (DPT) in questa applicazione sono preimpostati.

Indirizzi di gruppo

Dato che l'indirizzo del gruppo è costituito solo da una **sequenza di numeri**, è molto importante descriverlo brevemente nell'ETS, per assegnare un nome (in genere la designazione del dispositivo e la funzione di base del dispositivo).

N.	Nome	Funzione oggetto	Descrizione	Indirizzi di gruppo
1	Ingresso A	Telegramma commu- tazione	Centrale ON	11/2/2

Indice

1	Per la vostra sicurezza	9
1.1	Personale qualificato	9
2	Visione d'insieme delle funzioni	10
3	Impostazioni generali	12
3.1	Funzione pulsante	12
3.2	Tipo di dispositivo	12
3.3	Abbinamento pulsanti con funzione	12
3.4	Campo centrale display	13
	Testo e/o icone	13
	Temperatura e testo	13
	Oggetti di gruppo	14
4	Impostazioni aggiuntive	15
4.1	Ritardo avvio	15
4.2	Stato del dispositivo	15
4.3	Modo notte	15
	Oggetti di gruppo	15
4.4	Modalità pulizia	16
4.5	Modalità di programmazione	16
4.6	Lingua interfaccia	16
4.7	Impostazioni del display	16
	Oggetti di gruppo	17
4.8	Indicatore orientamento	17
	Oggetti di gruppo	17
4.9	Funzione di prossimità	17
	Indicazione di stato ritardo off	18
	Tipo di oggetto di output	19
	Oggetti di gruppo	19
4.10	Sensore temperatura interna	19
	Oggetti di gruppo	20
5	Funzioni	21
5.1	Alterna	21
	Funzione disabilita	21
	Indicazione di stato	21
	Impostazioni estese per alterna	22
	Configurazione icona	22
	Oggetti di gruppo	22
5.2	Comando di commutazione	22
	Funzione disabilita	23
	Impostazioni estese per commutazione	23
	Indicazione di stato	23
	Configurazione icona	24
	Oggetti di gruppo	24
5.3	Dimming	24
	Funzione disabilita	25
	Indicazione di stato	25
	Impostazioni estese per dimming	26

	Configurazione icona	26
	Oggetti di gruppo	27
5.4	Veneziana	27
	Funzione disabilita	28
	Impostazioni aggiuntive per veneziana	28
	Indicazione di stato	29
	Configurazione icona	30
	Oggetti di gruppo	30
5.5	Fronti 1 bit, 2 bit (priorità), 4 bit, valori 1 byte	30
	Funzione disabilita	31
	Funzione fronti normale	31
	Funzione fronti estesa	35
	Configurazione icona	45
	Oggetti di gruppo	45
5.6	Fronti con valori 2 byte	46
	Funzione disabilita	46
	Funzione fronti normale	47
	Funzione fronti estesa	47
	Indicazione di stato	49
	Configurazione icona	49
	Oggetti di gruppo	50
5.7	Slider 8 bit	50
	Funzione disabilita	51
	Impostazione dello slider	51
	Indicazione di stato	56
	Configurazione icona	57
	Oggetti di gruppo	57
5.8	Scena	57
	Funzione scena normale	58
	Funzione disabilita	58
	Funzione estesa scena	58
	Indicazione di stato	60
	Configurazione icona	61
	Oggetti di gruppo	61
5.9	Luce RGB	61
	Funzione disabilita	62
	Azionamento breve e lungo	63
	Indicazione di stato	64
	Configurazione icona	64
	Oggetti di gruppo	64
5.10	Regolazione temperatura colore	65
	Funzione disabilita	65
	Azionamento breve e lungo	66
	Indicazione di stato	66
	Configurazione icona	66
	Oggetti di gruppo	67
5.11	Diminuzione/aumento temperatura	67
	Funzione disabilita	67
	Tipo oggetto	67
	Indicazione di stato	68
	Configurazione icona	68
	Oggetti di gruppo	69

6	Funzione logica	70
6.1	Porte AND, OR, XOR	70
	AND	70
	OR	71
	XOR	71
	Impostazione	71
	Comportamento output	72
6.2	Comparatore soglie	73
6.3	Converti formato	73
	Oggetti di gruppo	74
7	Tensione bus	75
7.1	Comportamento quando la tensione del bus è collegata/ripristinata	75
7.2	Comportamento in caso di guasto della tensione del bus	75
7.3	Modalità di configurazione	75
8	Struttura di visualizzazione degli oggetti	76
9	Panoramica degli oggetti gruppo	77
	Logica	77
	Funzioni	80
	Altri oggetti	83
10	Indice	86

1 Per la vostra sicurezza



PERICOLO

Rischio di folgorazione o arco elettrico.

L'installazione elettrica sicura deve essere eseguita solo da professionisti qualificati. I professionisti qualificati devono dimostrare di possedere conoscenze approfondite nei seguenti settori:

- collegamento di impianti elettrici in rete
- Collegamento di molteplici dispositivi elettrici
- Posa di cavi elettrici
- Collegamento e realizzazione di reti KNX
- Norme di sicurezza, regole e regolamenti locali per il cablaggio.

La mancata osservanza delle presenti istruzioni causerà lesioni gravi o morte.

1.1 Personale qualificato

Questo documento è destinato al personale responsabile di configurazione, installazione, messa in servizio e dell'utilizzo del dispositivo e del sistema in cui è installato.

Una competenza approfondita, acquisita tramite corsi di formazione sul sistema KNX, è un prerequisito.

2 Visione d'insieme delle funzioni

Il numero di pulsanti e funzioni varia in base al modulo. La seguente panoramica si riferisce al modulo universale.

Canale	Livello 2	Livello 3	
Impostazioni generali	Funzione pulsante	Funzione 1 – 8	
	Tipo di dispositivo	Tipo di dispositivo	
		Impostazione dispositivo per il lato sinistro e destro	
		Numero di pulsanti	
Abbinamento pulsante con funzione	Abbinamento pulsante con funzione	Funzione pulsante – Lato sinistro/destro	
		Pulsante 1 – 8	
Campo centrale display	Campo centrale display	Tipo indicazione linea 1 – 4	
Impostazioni aggiuntive	Ritardo avvio	Ritardo aggiuntivo avvio dell'applicazione	
	Stato del dispositivo	Invio ciclico segnale vita	
	Modo notte		
	Modalità pulizia	Impostazione ora per modalità pulizia	
	Lingua interfaccia		
	Impostazioni del display	Impostazioni del display	Livello di retroilluminazione modo normale/notte
			Modo standby
	Indicatore orientamento	Indicatore orientamento	Visibilità indicatore
			Colore e luminosità del LED
	Funzione di prossimità	Funzione di prossimità	Modalità di attivazione della funzione di prossimità
		Tipo di oggetto di output	
		Invio valore di uscita ciclicamente	
Sensore temperatura interna	Sensore temperatura interna	Compensazione sensore interno	
		Tipo di datapoint per l'oggetto temperatura	
		Invio temperatura quando il risultato cambia di	
		Invio ciclico temperatura	
Funzione 1 – 8	Impostazioni/Rapide per la funzione 1 – 8	Nessuna funzione	
	Configurazione icona	Configurazione icona	Alterna
			Commutare
			Dimming
			Veneziana
			Fronti 1 bit, 2 bit (priorità), 4 bit, 1 byte
			Fronti con valori 2 byte
			Slider 8 bit
			Scena
			Luce RGB
			Controllo temperatura colore
			Diminuzione temperatura
	Aumento temperatura		

Canale	Livello 2	Livello 3
Logica	Funzioni logiche	1a – 8a funzione logica

Indirizzi di gruppo, oggetti di gruppo

N. indirizzi di gruppo	250
N. massimo assegnazioni	250
Oggetti di gruppo	150

[Panoramica degli oggetti gruppo → 77.](#)

3 Impostazioni generali

Nella sezione *Impostazioni generali*, è possibile selezionare le funzioni e il numero di pulsanti a sinistra e a destra. È possibile assegnare funzioni specifiche ai pulsanti e selezionare le icone per il display centrale.

Azionamento lungo e breve

Gli azionamenti lunghi e brevi sono preimpostati:

- Per un azionamento breve, premere < 0,5 s.
- Per un azionamento lungo, premere ≥ 0,5 s.
- Per salvare una scena, premere ≥ 10 s.

3.1 Funzione pulsante

A seconda del tipo di dispositivo, è disponibile un certo numero di pulsanti (2 – 8). È possibile assegnare una funzione a ciascun pulsante.



Impostazioni generali	Funzione pulsante	
	Funzione 1 – 8	Nessuna funzione Alterna Commutare Dimming Veneziana Fronti 1 bit, 2 bit (priorità), 4 bit, valori 1 byte Fronti con valori 2 byte Slider 8 bit Scena Luce RGB Regolazione temperatura colore Diminuzione temperatura Aumento temperatura

3.2 Tipo di dispositivo

A seconda del tipo di prodotto, il diagramma prodotto viene visualizzato qui.

Per i modelli singoli/doppi/tripli, non è possibile modificare il numero di pulsanti a destra e a sinistra. Il tipo universale consente di selezionare il numero di pulsanti sinistro e destro da 1 a 4.



Impostazioni generali	Tipo di dispositivo	
	Tipo di dispositivo	Universale/singolo/doppio/triplo
	Impostazione dispositivo per	Lato sinistro/lato destro
	Numero di pulsanti	1 – 4

3.3 Abbinamento pulsanti con funzione

È possibile modificare l'assegnazione predefinita del numero della funzione per ogni pulsante.

Assegnazione funzione predefinita

Funzione pulsante	Lato sinistro	Lato destro
Pulsante 1&2	Funzione 1	Funzione 2

Assegnazione funzione predefinita

Funzione pulsante	Lato sinistro	Lato destro
Pulsante 3&4	Funzione 3	Funzione 4
Pulsante 5&6	Funzione 5	Funzione 6
Pulsante 7&8	Funzione 7	Funzione 8

3.4 Campo centrale display

Questa impostazione consente di scegliere cosa visualizzare al centro del display.



Impostazioni generali	Campo centrale display	
	Tipo indicazione linea 1 – 4	Solo testo Solo icona Icona + testo Solo temperatura Temperatura + testo Non utilizzato
Descrizione Anteprima icona Icona Colore per lo stato dell'icona	Bianco/Verde/Blu/Rosso/Arancione/Giallo	

Testo e/o icone

Se si sceglie di visualizzare il testo o le icone, nel passo successivo si seleziona l'icona desiderata dal menù e si immette il testo con una lunghezza massima di 10 caratteri.

La lunghezza del testo dipende dalla larghezza del carattere utilizzato. Controllare la visualizzazione corretta sul display.

Il numero di linee impostabili dipende dal tipo di dispositivo:

- Singolo → 1 linea
- Doppio → 2 linee
- Triplo → 3 linee
- Universale → 4 righe

Icona Dimming

Se si seleziona l'icona dimming, è anche possibile selezionare il livello di dimming. Se si seleziona il livello di dimming, è necessario impostare il parametro *Tempo di permanenza*. È l'intervallo di tempo per ricevere il valore di dimming dal bus tramite l'Oggetto feedback stato livello di luminosità. Se il valore viene ricevuto, il livello di dimming viene visualizzato nel campo centrale per il tempo impostato. Al termine dell'intervallo di tempo, viene visualizzata l'icona dimming.

Temperatura e testo

Se si sceglie di visualizzare la temperatura, è possibile selezionare il tipo di sensore, impostare l'intervallo di misurazione e il tempo necessario per tornare dal setpoint alla temperatura corrente.



Impostazioni generali	Campo centrale display	
	Solo temperatura Temperatura + Testo (Temperatura + Testo)	Temperatura reale da Descrizione del setpoint
		Interno/Esterno Max. 10 caratteri

(Temperatura + Testo)	Descrizione del sensore interno/ esterno	Max. 10 caratteri
(Sensore esterno)	Tempo intervallo del sensore esterno	1 - 255, unità = 1 min
	Tempo di ritorno dal setpoint alla tem- peratura effettiva	0.5 – 10 s
	Modalità di regolazione	Caldo Freddo Caldo e Freddo

Se si seleziona la funzione *Solo temperatura* o *Temperatura + Testo* in combinazione con la regolazione del setpoint (maggiori informazioni in [Diminuzione/aumento temperatura → 67](#)), la temperatura del setpoint viene visualizzata quando si preme il pulsante. In seguito a un rilascio, la temperatura attuale viene visualizzata dopo un intervallo preimpostato.

La temperatura effettiva proviene dal sensore interno o dal sensore esterno attraverso il bus.

Se si seleziona il sensore esterno, occorre impostare l'intervallo di invio della richiesta del valore di temperatura nel passo successivo. Se il dispositivo non riceve il valore nel tempo di intervallo, il display del campo centrale visualizza "-- °C".

Il colore del display del setpoint di temperatura può essere modificato anche in modalità Caldo o Freddo.

Modalità di regolazione Il modo di controllo è informazione a 1 bit. Se si seleziona Caldo, il colore del display diventa rosso. Con Freddo, il colore è blu. Se si seleziona Caldo e Freddo, il colore collegato con l'oggetto Modalità Caldo e Freddo cambia automaticamente in base al valore dal bus.

Oggetti di gruppo

Si rimanda al capitolo [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

4 Impostazioni aggiuntive

Nella scheda Impostazioni aggiuntive è possibile impostare altri parametri del dispositivo come:

- Ritardo avvio
- Invio segnale vita
- Modo notte
- Modalità pulizia
- Lingua
- Livello di retroilluminazione del display
- Ritardo Standby
- Indicatore orientamento
- Funzione di prossimità
- Sensore temperatura interna

4.1 Ritardo avvio

Il ritardo all'avvio è il tempo di ritardo all'avvio del dispositivo dopo l'accensione. Il tempo di inizializzazione del dispositivo non è incluso.

Impostare il valore da 0 (disattivato) – 30 secondi.

Durante il periodo di ritardo, il dispositivo non invia messaggi al bus e i canali non modificano lo stato.

Al termine del ritardo, i telegrammi vengono inviati e lo stato dei canali viene impostato in base ai parametri definiti.

Tutti i telegrammi ricevuti dagli oggetti di gruppo durante il periodo di ritardo vengono memorizzati. Le risposte a questi telegrammi vengono inviate dopo la scadenza del ritardo.

È possibile utilizzare il ritardo all'avvio per ridurre il carico sul bus e sul circuito di alimentazione dopo l'accensione. Può anche informare che il bus è pronto per la comunicazione e che i dispositivi sono alimentati.

4.2 Stato del dispositivo

Invio ciclico segnale vita

È possibile configurare l'**invio ciclico** dei messaggi dal proprio dispositivo. Quando non viene ricevuto alcun segnale, il dispositivo non funziona o non è presente.

Impostare il valore da 0 (disattivato) – 255 secondi.

4.3 Modo notte

Modo giorno e notte

È possibile impostare la commutazione dei modi giorno e notte tramite l'oggetto *Input modo notte* a 1 bit.

Per impostazione predefinita, la funzione modo notte è attiva.

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

4.4 Modalità pulizia

È possibile impostare l'ora di uscita dalla modalità di pulizia dopo averla accesa.

Tenere premuto un pulsante su ciascun lato del pannello per 10 secondi contemporaneamente per attivare il conto alla rovescia.

Sullo schermo viene visualizzato il conto alla rovescia. Tutti i pulsanti sono temporaneamente disattivati durante il conto alla rovescia.

Il dispositivo si accende automaticamente dopo il tempo impostato (5 s – 60 s).

Impostazione ora per modalità pulizia

4.5 Modalità di programmazione

È possibile attivare la modalità di programmazione in due modi:

- Premere il pulsante di programmazione KNX sul lato posteriore del dispositivo.
- Premere un pulsante sulla parte anteriore di ciascun lato contemporaneamente per avviare la modalità di pulizia e aggiungere altri 5 secondi (10 s + 5 s = 15 s).

Attivazione della modalità di programmazione

4.6 Lingua interfaccia

Impostare la lingua dell'interfaccia.



Impostazioni aggiuntive	Lingua interfaccia	Inglese Tedesco Spagnolo Francese Italiano
-------------------------	--------------------	--

4.7 Impostazioni del display

Nella sezione *Impostazioni del display* è possibile impostare il livello di retroilluminazione del display in modalità normale, notturna e standby.



Impostazioni aggiuntive	Impostazioni del display	
	Livello di retroilluminazione modo normale	5 – 100 %
	Livello di retroilluminazione modo notte	5 – 100 %
	Modo standby	Seleziona/Deseleziona
	Unità visualizzazione temperatura	Celsius/Fahrenheit

È possibile impostare le unità per la visualizzazione della temperatura. Questa impostazione ha effetto su tutte le visualizzazioni della temperatura, compreso il campo centrale e la temperatura dello screen saver.

Se si permette il modo standby, è anche possibile personalizzare l'aspetto della visualizzazione standby.



Impostazioni aggiuntive	Impostazioni del display	
	Modo standby	✓
	Livello retroilluminazione in standby	5 – 100 %

	Visualizzazione standby	Annulla modifica Data e ora Temperatura Data, ora e temperatura
	Ritardo da normale a standby	1 - 255, unità = 1 s
	Tempo di ritardo dalla modalità standby alla modalità normale dopo la riattivazione	Disabilita/0,5 s - 3 s
	Visualizza temperatura ambiente	Interno/Esterno/Entrambi
	Descrizione del sensore interno/esterno	Max. 10 caratteri
	Tempo intervallo del sensore esterno	1 - 255, unità = 1 min.

Modalità *Visualizzazione standby*

Il dispositivo torna alla modalità normale con l'interruttore di prossimità o i pulsanti. Se si sceglie *Data e ora* e si attiva la funzione di prossimità, è possibile utilizzare questo parametro per impostare quando l'interfaccia ritorna automaticamente alla modalità normale durante la riattivazione.

Ritardo da normale a standby

Se si sceglie *Temperatura* o *Data, ora e temperatura*, è possibile selezionare la temperatura da visualizzare nella schermata di standby (interna/esterna/entrambe).

Se l'utente non aziona il dispositivo entro il tempo preimpostato, il dispositivo passa dalla modalità normale a quella di standby. L'intervallo di tempo può essere influenzato dal parametro *Ritardo Off*.

Tempo di ritardo dalla modalità standby alla modalità normale dopo la riattivazione
Annulla modifica
modalità visualizzazione standby

Il dispositivo si attiva prima in standby e poi entra in modalità normale con un ritardo preimpostato o se si preme un tasto qualsiasi.

Se si disattiva la funzione di prossimità e si seleziona *Annulla modifica* per la visualizzazione in standby, è necessario premere qualsiasi pulsante per tornare dalla modalità standby alla modalità normale.

Visualizza temperatura ambiente

Scopri di più in [Funzione di prossimità → 17](#).

È possibile scegliere di visualizzare la temperatura da sensori interni, esterni o entrambi e denominarli.

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

4.8 Indicatore orientamento

La luce di orientamento aiuta l'orientamento al buio. È possibile impostare il colore del LED e la sua luminosità.



Impostazioni aggiuntive	Indicatore orientamento	Disabilita/Visibile nel modo notte/Sempre visibile
	Colore del LED	Bianco caldo/freddo
	Luminosità del LED	0 – 100 %

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

4.9 Funzione di prossimità

Se ci si avvicina a 12 cm dal dispositivo, si attiva la *Funzione di prossimità*. Il display si accende e si spegne di nuovo una volta trascorso il ritardo off.

La *Funzione di prossimità* è attivata per impostazione predefinita. È possibile regolare l'attivazione della funzione di prossimità (impostazione predefinita: sensore di prossimità integrato):



Impostazioni aggiuntive	Modalità di attivazione della funzione di prossimità	Mai Oggetto prossimità Sensore Sensore o oggetto di prossimità
-------------------------	--	---

Valore: *Mai*

La funzione è disattivata.

La visualizzazione non viene influenzata.

Valore: *Oggetto prossimità*

La funzione di prossimità viene attivata tramite l'oggetto a 1 bit *Input prossimità*.

L'oggetto di prossimità ha la stessa funzione dell'interruttore di prossimità interno.

- Il telegramma 1 attiva lo stato di **prossimità**.
- Il telegramma 0 attiva lo stato **nessuna prossimità**.

Valore: *Sensore*

La funzione di prossimità è attivata tramite l'interruttore di prossimità interno. Il sensore interno invia un segnale a 1 bit o 1 byte al bus.

Gli stati **Prossimità** e **Nessuna prossimità** controllano l'indicazione di stato.

Valore: *Sensore o oggetto di prossimità*

La funzione di prossimità viene attivata tramite il sensore interno o l'oggetto di input esterno.

Il sensore e l'oggetto di prossimità sono collegati tra loro. Il risultato del collegamento corrisponde ad una relazione OR.

Se l'interruttore di prossimità **non rileva alcuna prossimità**, invia un telegramma 0 al bus.

Esempio

1 rilevatore di presenza

Indicazione di stato ritardo off

Le indicazioni di stato illuminate aiutano a trovare il pulsante e le sue funzioni più rapidamente. È possibile utilizzare un rilevatore di presenza per controllare l'indicazione di stato tramite l'oggetto di prossimità. Se è presente una persona, l'indicazione di stato si accende. Una volta lasciato l'ambiente e trascorso il ritardo off preimpostato, il display si spegne.

Indicazione di stato ritardo off

Questo parametro imposta l'ora di disattivazione dell'indicazione di stato e della retroilluminazione dello schermo.



Impostazioni aggiuntive	Indicazione di stato ritardo Off = base x fattore	
	Base	0,1 s/1 s/1 min
	Fattore	5 – 255

In caso di rilevamento di prossimità, lo stato viene indicato in base al valore o al funzionamento corrente dell'oggetto. Dopo l'uscita, l'indicazione di stato e la retroilluminazione dello schermo si spengono allo scadere del tempo di ritardo.

Quando lo schermo è spento, il valore dell'oggetto può essere aggiornato tramite il bus, ma non viene fornita alcuna indicazione.

Durante lo standby, se si seleziona *Annulla modifica* (vedere [Impostazioni del display → 16](#)), lo stato dell'icona viene aggiornato.

Se è presente una modalità di standby:

L'interruttore di prossimità non può accedere direttamente alla modalità normale dallo stato off-screen (occorre configurarla in base alla modalità standby).

Se non è presente la modalità standby:

Il rilevamento di prossimità può far passare lo schermo da spento alla modalità normale.

Tipo di oggetto di output

Se il *sensore* è utilizzato come trigger della *Funzione di prossimità*, gli stati di **prossimità** e **nessuna prossimità** controllano l'oggetto *Output prossimità*.

L'output prossimità può essere impostato come:

- Oggetto a 1 bit - invia i valori 1 e 0 (nessuna prossimità)
- Oggetto a 1 byte - invia un valore regolabile e 0 (nessuna prossimità)



Prossimità	Tipo di oggetto di output	Nessun oggetto
		1 bit
		1 byte

Invio valore di uscita ciclicamente

È possibile impostare l'invio ciclico dei valori output.

Dopo che il dispositivo è stato acceso per un ciclo, l'oggetto di output inizia a inviare ciclicamente il valore di output corrente.

Le modifiche relative all'invio e all'invio ciclici sono indipendenti e non interferiscono tra loro.

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

4.10 Sensore temperatura interna

Il dispositivo è dotato di un sensore di temperatura interno. È possibile impostare i parametri per la misurazione e l'invio di telegrammi.



Impostazioni aggiuntive	<i>Sensore temperatura interna</i>	
Compensazione sensore interno		0,1K * fattore (- 30 – +30)
Unità temperatura		Celsius/Fahrenheit
Selezione del tipo di oggetto		2 byte/4 byte/2 byte e 4 byte
Invio temperatura quando il risultato cambia di		Disabilita/0,1 - 2 K
Invio ciclico temperatura		0 – 255, unità = 1 min, 0 = inattivo

Compensazione sensore interno È possibile impostare un **valore di compensazione** per il sensore. Questa funzione è utile, ad esempio, se l'apparecchio è montato in una posizione svantaggiosa nella stanza. La registrazione della temperatura varia se vi sono correnti d'aria o fonti di calore vicine, ad esempio, rispetto ad altri punti della stanza.

Si applica quanto segue:

Temperatura attuale = temperatura misurata + valore di compensazione

Unità temperatura È possibile impostare l'unità di misura dei dati di temperatura. Quando si seleziona Fahrenheit, i dati interni vengono convertiti prima dell'invio.

È possibile impostare due parametri per inviare la temperatura misurata al bus:

Invio temperatura quando il risultato cambia di

- **Differenza di temperatura**

Il sensore confronta la temperatura attuale con l'ultimo valore trasmesso. Se la temperatura attuale misurata è superiore o inferiore allo scostamento selezionato, il sensore invia il valore al bus.

Invio ciclico temperatura

- **Intervallo di tempoll** sensore trasmette i valori di temperatura ciclicamente dopo l'intervallo di tempo preimpostato. (ad es. software di visualizzazione).

È possibile utilizzare uno o una combinazione di entrambi i parametri.

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

5 Funzioni

5.1 Alterna

Con la funzione *Alterna*, è possibile accendere e spegnere alternativamente con 1 pulsante. Ciò implica il funzionamento a un pulsante.

È possibile modificare ed estendere l'opzione *Inverti* con le seguenti funzioni.

- Invia contemporaneamente con 2 oggetti
- Accensione e spegnimento e invio di valori
- Attivazione dell'indicazione di stato



Funzione X – Alterna	Impostazioni rapide per alterna	
Alterna	Nome del canale	12 byte consentiti
	Funzione disabilita	Disabilita Blocco = 1/Sblocco = 0 Blocco = 0/Sblocco = 1
	Indicazione del comportamento durante il bloccaggio	No Icona disabilita display
	Come viene innescata l'indicazione di stato	Commutazione/valore oggetto A/B = On/Off Feedback di stato oggetto 1 bit Oggetto ritorno stato valore 1 byte Operazione = On / Rilascio = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On Sempre acceso = Off Sempre su = On
	Impostazioni estese per alterna	✓

Funzione disabilita

Nelle *Impostazioni rapide*, è possibile assegnare un nome al canale e impostare il blocco dei pulsanti.

Il pulsante è bloccato tramite l'*oggetto disabilita pulsante* a 1 bit con valori 1 (blocco) e 0 (sblocco). È possibile invertire l'invio di valori: 0 (blocco) e 1 (sblocco).

Il pulsante bloccato può essere indicato o meno da un'icona di blocco.

Se si seleziona *Disabilita*, la funzione di blocco diventa inattiva.

Indicazione di stato

Per impostazione predefinita, l'indicazione di stato viene attivata dall'*Oggetto commutazione/valore = On/Off*.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Commutazione/valore oggetto A/B = On/Off	Se l'oggetto è 1 byte, il valore > 0 = lo stato è On e il valore 0 = Off.
Feedback di stato oggetto 1 bit	1 = On 0 = Off in base al valore dell'oggetto feedback esterno a 1 bit.
Feedback di stato oggetto 1 byte	Se il valore di feedback dell'oggetto esterno è di 1 byte, il valore > 0 = On, e il valore 0 = Off.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Operazione = On / Rilascio = Off	Stato del pulsante premuto = On Stato del pulsante rilasciato = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On: Lo stato del pulsante premuto = Off e lo stato del pulsante rilasciato = On.
Sempre su = Off/On:	L'icona è sempre Off/On.

Impostazioni estese per alterna

Numero di oggetti	È possibile selezionare 2 oggetti. È possibile specificare il tipo di oggetto di ogni oggetto.
Invia ON e OFF	Con il tipo di oggetto a 1 bit, è possibile accendere e spegnere in modo alternato ad ogni pressione del pulsante. Il valore attuale dell'oggetto viene alternato e quindi inviato al bus. I valori "1" e "0" vengono inviati alternandoli.
Invia valori	Con il tipo di oggetto a 1 byte, è possibile inviare 2 valori in modo alternato ad ogni pressione del pulsante. È possibile selezionare i valori come assoluti (0 - 255) o come percentuale.

Configurazione icona

Nella sezione *Configurazione icona* è possibile impostare il tipo di indicazione sullo schermo. È inoltre possibile scegliere le icone per lo stato On e Off di ogni funzione e il colore della retroilluminazione delle icone.



Funzione X - Nome della funzione	Configurazione icona	
Nome della funzione	Tipo indicazione	Solo icona Icona + Nome del canale Nessuna icona
	Anteprima icona	
	Icona per stato ON	
	Colore per stato ON	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
	Anteprima icona	
	Icona per stato OFF	
	Colore per stato OFF	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

5.2 Comando di commutazione

Con la funzione *Comando di commutazione*, è possibile accendere o spegnere solo con 1 pulsante. Questa è un'operazione a due pulsanti.

È possibile modificare ed estendere il *Comando di commutazione* con le seguenti funzioni.

- Invia contemporaneamente con 2 oggetti
- Accendi e invia un valore
- Spegni e invia un valore
- Invia 2 valori
- Attivazione indicazione di stato



Funzione X - Commutare	Impostazioni rapide per commutazione	
Commutare	Nome del canale	12 byte consentiti
	Funzione disabilitata	Disabilita Blocco = 1/ Sblocco = 0 Blocco = 0/ Sblocco = 1
	Indicazione del comportamento durante il bloccaggio	No Icona disabilita display
	Come viene innescata l'indicazione di stato	Commutazione/valore oggetto A/B = On/Off Feedback di stato oggetto 1 bit Feedback di stato oggetto 1 byte Operazione = On / Rilascio = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On Sempre acceso = Off Sempre su = On
	Impostazioni estese per commutazione	✓

Funzione disabilitata

Nelle *Impostazioni rapide*, è possibile assegnare un nome al canale e impostare il blocco dei pulsanti.

Il pulsante è bloccato tramite l'*oggetto disabilita pulsante* a 1 bit con valori 1 (blocco) e 0 (sblocco). È possibile invertire l'invio di valori: 0 (blocco) e 1 (sblocco).

Il pulsante bloccato può essere indicato o meno da un'icona di blocco.

Se si seleziona *Disabilita*, la funzione di blocco diventa inattiva.

Impostazioni estese per commutazione

1 bit, 1 byte funzioni dei pulsanti
Numero di oggetti

È possibile selezionare 2 oggetti. È possibile specificare il tipo di oggetto di ciascun oggetto (1 bit o 1 byte).

Il tipo di oggetto a 1 bit viene utilizzato per la commutazione normale.

È possibile utilizzare il tipo di oggetto a 1 byte per inviare un valore. È possibile selezionare un valore assoluto (da 0 a 255) o una percentuale.

Indicazione di stato

Per impostazione predefinita, l'indicazione di stato viene attivata dal *Feedback di stato oggetto 1 bit*.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Commutazione/valore oggetto A/B = On/Off	Se l'oggetto è 1 byte, il valore > 0 = lo stato è On e il valore 0 = Off.
Feedback di stato oggetto 1 bit	1 = On 0 = Off in base al valore dell'oggetto feedback esterno a 1 bit.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Feedback di stato oggetto 1 byte	Se il valore di feedback dell'oggetto esterno è di 1 byte, il valore > 0 = On, e il valore 0 = Off.
Operazione = On / Rilascio = Off	Stato del pulsante premuto = On Stato del pulsante rilasciato = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On: Lo stato del pulsante premuto = Off e lo stato del pulsante rilasciato = On.
Sempre su = Off/On:	L'icona è sempre Off/On.

Configurazione icona

Nella sezione *Configurazione icona* è possibile impostare il tipo di indicazione sullo schermo. È inoltre possibile scegliere le icone per lo stato On e Off di ogni funzione e il colore della retroilluminazione delle icone.



Funzione X - Nome della funzione	Configurazione icona	
Nome della funzione	Tipo indicazione	Solo icona Icona + Nome del canale Nessuna icona
	Anteprima icona	
	Icona per stato ON	
	Colore per stato ON	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
	Anteprima icona	
	Icona per stato OFF	
	Colore per stato OFF	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo](#) → 77.

5.3 Dimming

Con *Regolazione* è possibile commutare e regolare le lampade dimmerabili con 1 o 2 pulsanti.

L'impostazione predefinita è la regolazione a due pulsanti. Una pressione breve del pulsante accende o spegne. Una pressione lunga del pulsante aumenta o diminuisce la luminosità. Il rilascio dopo aver premuto e tenuto premuto il pulsante termina il processo di regolazione.

È possibile modificare ed estendere la funzione dimming con le seguenti funzioni:

- Regolare aumentando o diminuendo alternativamente la luminosità con un solo pulsante (funzionamento a un pulsante)

- Solo regolare aumentando o diminuendo la luminosità con ogni pulsante (funzionamento a due pulsanti)
- Tempo di funzionamento per la pressione lunga del pulsante
- Regolare in passi con più comandi di regolazione
- Invia ciclicamente comando smorzamento
- Attivazione indicazione di stato



Funzione X – Dimming	Impostazioni rapide per dimming	
Dimming	Nome del canale	12 byte consentiti
	Funzione disabilita	Disabilita Blocco = 1/Sblocco = 0 Blocco = 0/Sblocco = 1
	Indicazione del comportamento durante il bloccaggio	No Icona disabilita display
	Come viene innescata l'indicazione di stato	Commutazione/valore oggetto A = On/Off Feedback di stato oggetto 1 bit Oggetto ritorno stato valore 1 byte Operazione = On / Rilascio = Off Funzionamento = OFF / Rilascio = ON Operazione lunga = On / Rilascio = Off Sempre acceso = Off Sempre su = On
	Impostazioni estese per dimming	✓

Funzione disabilita

Nelle *Impostazioni rapide*, è possibile assegnare un nome al canale e impostare il blocco dei pulsanti.

Il pulsante è bloccato tramite l'*oggetto disabilita pulsante* a 1 bit con valori 1 (blocco) e 0 (sblocco). È possibile invertire l'invio di valori: 0 (blocco) e 1 (sblocco).

Il pulsante bloccato può essere indicato o meno da un'icona di blocco.

Se si seleziona *Disabilita*, la funzione di blocco diventa inattiva.

Indicazione di stato

Per impostazione predefinita, l'indicazione di stato viene attivata da *Commutazione/valore oggetto A = On/Off*.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Commutazione/valore oggetto A = On/Off	Se l'oggetto è 1 byte, il valore > 0 = lo stato è On e il valore 0 = Off.
Feedback di stato oggetto 1 bit	1 = On 0 = Off in base al valore dell'oggetto feedback esterno a 1 bit.
Oggetto ritorno stato valore 1 byte	Se il valore di feedback dell'oggetto esterno è di 1 byte, il valore > 0 = On, e il valore 0 = Off.
Operazione = On / Rilascio = Off	Stato del pulsante premuto = On Stato del pulsante rilasciato = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On: Lo stato del pulsante premuto = Off e lo stato del pulsante rilasciato = On.
Operazione lunga = On / Rilascio = Off	Stato azionamento lungo = On Stato rilascio pulsante (o azionamento breve) = Off
Sempre su = Off/On:	L'icona è sempre Off/On.

Impostazioni estese per dimming



Funzione X – Dimming	Impostazioni estese per dimming	✓
Dimming	Tempo per azionamento lungo	4 – 250, unità = 100 ms
	Direzione dimming	Attenuazione più luminoso Attenuazione meno luminoso Attenuazione più luminoso/ meno luminoso
	Livelli dimming	1/2 a 1/64
	Invia telegramma di stop dopo il rilascio	
	Invia ciclicamente comando smorzamento	✓
	Base	0,1 s 1 s 1 min
	Fattore	3 – 255

Regolazione a un pulsante

Per impostazione predefinita, è sufficiente un singolo comando per attraversare la gamma di regolazione. Tenere premuto il tasto fino a raggiungere il livello di luminosità desiderato.

Quando si rilascia il pulsante, l'*Oggetto dimming* invia un telegramma di arresto e termina il processo di regolazione.

Livelli dimming Se lo si desidera, è possibile suddividere il processo di dimming in passi di dimming (da 1/2 a 1/64 più chiaro o più scuro).

Se si seleziona *aumenta 1/4*, è possibile aumentare la luminosità al massimo del 25 % ad ogni pressione del pulsante. Anche in questo caso, il processo di regolazione termina quando si rilascia il pulsante.

Invia ciclicamente È possibile inviare comandi di attenuazione ciclicamente. Il processo di attenuazione termina quando si rilascia il pulsante.

Regolazione a due pulsanti

Le impostazioni per il funzionamento a pulsante singolo e a due pulsanti sono in gran parte simili.

Per la regolazione in passi, è possibile utilizzare il parametro *Invia telegramma di stop dopo il rilascio*.

Invia telegramma di stop dopo il rilascio

Per impostazione predefinita, come per il funzionamento a un pulsante, un telegramma di stop termina il processo di regolazione quando viene rilasciato il pulsante. Se, tuttavia, non viene inviato alcun telegramma di stop, il processo di regolazione continua anche dopo il rilascio del pulsante. La pressione lunga del pulsante è quindi sufficiente per aumentare o diminuire di un passo la luminosità.

Se si seleziona il passo di regolazione *aumenta 1/4*, è possibile regolare la luminosità dal minimo al massimo con 4 azionamenti lunghi del pulsante.

Configurazione icona

Nella sezione *Configurazione icona* è possibile impostare il tipo di indicazione sullo schermo. È inoltre possibile scegliere le icone per lo stato On e Off di ogni funzione e il colore della retroilluminazione delle icone.



Funzione X - Nome della funzione	Configurazione icona	
Nome della funzione	Tipo indicazione	Solo icona Icona + Nome del canale Nessuna icona
	Anteprima icona	
	Icona per stato ON	
	Colore per stato ON	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
	Anteprima icona	
	Icona per stato OFF	
	Colore per stato OFF	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

5.4 Veneziana

Con la funzione *Veneziane* è possibile alzare e abbassare una veneziana e regolare le lamelle.

Per impostazione predefinita, si solleva una veneziana e si regolano le lamelle. Per abbassare la veneziana, è necessario una seconda funzione del pulsante. È possibile scegliere tra i seguenti concetti di funzionamento.

- Sollevare e abbassare alternativamente le veneziane e regolare le lamelle con ciascun pulsante (funzionamento delle veneziane a un pulsante).
- Solo sollevare o solo abbassare le veneziane e regolare le lamelle con ciascun tasto (funzionamento delle veneziane a due pulsanti).
- Spostare la veneziana in una posizione specificata in precedenza e regolare le lamelle.
- Spostare la veneziana avanti e indietro tra 2 posizioni precedentemente specificate e regolare le veneziane.



Funzione X – Veneziana	Impostazioni Express per veneziana	
Veneziana	Nome del canale	12 byte consentiti
	Funzione disabilita	Disabilita Blocco = 1/Sblocco = 0 Blocco = 0/Sblocco = 1
	Indicazione del comportamento durante il bloccaggio	No Icona disabilita display
	Direzione della corsa della veneziana	Spostamento su/giù

	Come viene innescata l'indicazione di stato	Feedback di stato oggetto 1 bit Oggetto ritorno stato valore 1 byte Operazione = On / Rilascio = Off Funzionamento = OFF / Rilascio = ON Operazione lunga = On / Rilascio = Off Sempre acceso = Off Sempre su = On
	Impostazioni aggiuntive per veneziana	✓

Funzione disabilita

Nelle *Impostazioni rapide*, è possibile assegnare un nome al canale e impostare il blocco dei pulsanti.

Il pulsante è bloccato tramite l'*oggetto disabilita pulsante* a 1 bit con valori 1 (blocco) e 0 (sblocco). È possibile invertire l'invio di valori: 0 (blocco) e 1 (sblocco). Il pulsante bloccato può essere indicato o meno da un'icona di blocco. Se si seleziona *Disabilita*, la funzione di blocco diventa inattiva.

Impostazioni aggiuntive per veneziana



Funzione X – Veneziana	Impostazioni aggiuntive per veneziana	✓
Veneziana	Direzione della corsa della veneziana	Spostamento su Spostamento giù Spostamento su/giù Spostamento con valori di posizionamento
	Tempo per azionamento lungo	4 – 250, unità = 100 ms

Funzionamento a due pulsanti della veneziana

A questo punto, è possibile alzare o abbassare la veneziana tenendo premuto il relativo pulsante. Una pressione breve del pulsante interrompe la corsa. Con una pressione breve del pulsante è possibile anche regolare gradualmente le lamelle. È possibile impostare il tempo di funzionamento per la pressione del pulsante.



Funzione X – Veneziana	Impostazioni aggiuntive per veneziana	✓
Veneziana	Direzione della corsa della veneziana	Spostamento su o Spostamento giù
	Tempo per azionamento lungo	4 – 250, unità = 100 ms

Le veneziane si muovono verso l'alto o verso il basso tramite l'*Oggetto movimento*, mentre l'arresto e la regolazione delle lamelle vengono controllati tramite l'*Oggetto Stop/p*. Sono necessarie 2 funzioni pulsante, ognuna delle quali si collega agli stessi indirizzi di gruppo.

Funzionamento a un pulsante delle veneziane

La pressione lunga del pulsante solleva o abbassa alternativamente le veneziane. La direzione del movimento attuale della veneziana dipende sempre dall'azione precedente. È possibile impostare il tempo di funzionamento per la pressione del pulsante.

È possibile regolare le lamelle nella stessa direzione in più passi. Per farlo, premere brevemente il tasto ripetutamente fino a raggiungere la posizione desiderata. Le lamelle si regolano nella stessa direzione, a condizione che l'azione successiva

Pausa per modifica direzione lamelle

del pulsante segua entro un tempo di pausa regolabile. Una volta trascorsa questa *pausa*, cambia la direzione di rotazione delle lamelle.



Funzione X – Veneziana	Impostazioni aggiuntive per veneziana	✓
Veneziana	Direzione della corsa della veneziana	Spostamento su/giù
	Pausa per modifica direzione lamelle	5 – 50, unità = 100 ms
	Tempo per azionamento lungo	4 – 250, unità = 100 ms

La veneziana viene spostata alternativamente verso l'alto e il basso tramite l'*Oggetto movimento*, mentre l'arresto e la regolazione delle lamelle vengono controllati tramite l'*Oggetto Stop/pass*.

Spostamento veneziana con valori di posizione

Se l'attuatore delle veneziane supporta l'attivazione delle posizioni, è possibile utilizzare questa funzione per impostare 1 o 2 posizioni. È possibile selezionare i valori di posizionamento come assoluti (0-255) o come percentuale.

Posizione veneziane e posizione lamelle

Se il posizionamento è attivato, quando si preme il pulsante vengono inviati i valori impostati per la posizione delle veneziane e della posizione delle lamelle.

Numero di posizioni

Se è stata impostata 1 posizione, i valori delle veneziane e delle lamelle vengono inviati quando si preme brevemente il pulsante.

Se sono state impostate 2 posizioni, si specifica un totale di 4 valori. Si inviano i valori per la posizione 1 con un azionamento breve del pulsante ed i valori per la posizione 2 con un azionamento lungo del pulsante.



Funzione X – Veneziana	<i>Impostazioni estese per dimming</i>	
Veneziana	Direzione della corsa della veneziana	Spostamento con valori di posizionamento
	Numero di posizioni	1 (operazione breve) 2 (funzionamento breve/lungo)
	Tipo di valori di posizione	Spostamento veneziana con valori di posizione
	Numero di posizioni	0 – 100% 0 – 255
	Posizione 1/2 della veneziana	
	Posizione 1/2 delle lamelle	

I valori delle posizioni vengono inviati tramite gli oggetti a 1 byte *Regola veneziana* e *Posizione lamelle*.

L'oggetto movimento e l'Oggetto Stop/step non sono disponibili se si spostano le veneziane con i valori di posizionamento.

Indicazione di stato

Per impostazione predefinita, l'indicazione di stato viene attivata premendo il pulsante.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Feedback di stato oggetto 1 bit	1 = On 0 = Off in base al valore dell'oggetto feedback esterno a 1 bit.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Feedback di stato oggetto 1 byte	Se il valore di feedback dell'oggetto esterno è di 1 byte, il valore > 0 = On, e il valore 0 = Off.
Operazione = On / Rilascio = Off	Stato del pulsante premuto = On Stato del pulsante rilasciato = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On: Lo stato del pulsante premuto = Off e lo stato del pulsante rilasciato = On.
Operazione lunga = On / Rilascio = Off	Stato azionamento lungo = On Stato rilascio pulsante (o azionamento breve) = Off
Sempre su = Off/On:	L'icona è sempre Off/On.



Se l'attuatore delle veneziane restituisce un feedback per la posizione corrente delle veneziane, è possibile visualizzare se le veneziane sono completamente aperte. Il feedback di stato può essere valutato tramite il *Stato feedback valore oggetto* per la funzione del pulsante.

Configurazione icona

Nella sezione *Configurazione icona* è possibile impostare il tipo di indicazione sullo schermo. È inoltre possibile scegliere le icone per lo stato On e Off di ogni funzione e il colore della retroilluminazione delle icone.



Funzione X - Nome della funzione	Configurazione icona	
Nome della funzione	Tipo indicazione	Solo icona Icona + Nome del canale Nessuna icona
	Anteprima icona	
	Icona per stato ON	
	Colore per stato ON	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
	Anteprima icona	
	Icona per stato OFF	
	Colore per stato OFF	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

5.5 Fronti 1 bit, 2 bit (priorità), 4 bit, valori 1 byte

La funzione *Fronti* per 1 bit, 2 bit, 4 bit e 1 byte dispone di un'ampia gamma di opzioni di regolazione per diverse applicazioni individuali. Per impostazione predefinita, si accende 1 utenza quando si aziona il pulsante e la si spegne rilasciando il pulsante.

È possibile scegliere tra le funzioni fronti normale ed estesa e impostare le seguenti funzioni.

- Invia con 2 oggetti
- Tipo per oggetto: 1 bit, 2 bit (comandi forzatura), 4 bit (comandi regolazione), 1 byte (0-100 %) o (0-255)
- Valori per oggetto
- Azione alla pressione e al rilascio
- Inoltre, azioni per pressione lunga e breve (funzione fronti estesa)
- Inoltre, inviare ciclicamente e con ritardo (funzione fronti estesa)
- Attivazione indicazione di stato

Un elenco di applicazioni con la funzione fronti è disponibile nel capitolo [Esempi applicativi della funzione fronti → 39](#).



Funzione X – Fronti	<i>Impostazioni rapide per fronti a 1 bit, 2 bit, 4 bit, 1 byte</i>	
Fronti 1 bit, 2 bit, 4 bit, 1 byte	Nome del canale	12 byte consentiti
	Funzione disabilita	Disabilita Blocco = 1/Sblocco = 0 Blocco = 0/Sblocco = 1
	Indicazione del comportamento durante il bloccaggio	No Icona disabilita display
	Tipo di oggetto A	1 bit 2 bit (controllo di priorità) 4 bit 1 byte (0 - 100 %) 1 byte (0 - 255)
	Azione alla pressione	Invia valore 1 Invia valore 2
	Azione al rilascio	Alterna Invia proprio valore Nessuno
	Come viene innescata l'indicazione di stato	Commutazione/valore oggetto A/B = On/Off Feedback di stato oggetto 1 bit Feedback di stato oggetto 1 byte Operazione = On / Rilascio = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On Sempre acceso = Off Sempre su = On
	Impostazioni aggiuntive per veneziana	

Funzione disabilita

Nelle *Impostazioni rapide*, è possibile assegnare un nome al canale e impostare il blocco dei pulsanti.

Il pulsante è bloccato tramite l'*oggetto disabilita pulsante* a 1 bit con valori 1 (blocco) e 0 (sblocco). È possibile invertire l'invio di valori: 0 (blocco) e 1 (sblocco).

Il pulsante bloccato può essere indicato o meno da un'icona di blocco.

Se si seleziona *Disabilita*, la funzione di blocco diventa inattiva.

Funzione fronti normale

Con la funzione fronti normale, è possibile specificare quali azioni devono essere eseguite quando si preme un pulsante e quali devono essere eseguite quando si rilascia un pulsante.

È possibile impostare 2 oggetti indipendentemente l'uno dall'altro.

- 1 bit
- 2 bit (comandi forzatura)

- 4 bit (comandi dimming)
- 1 byte (0-100 %)
- 1 byte (0-255)

È possibile selezionare 2 valori per ogni oggetto.

Tipo oggetto	Selezione 1 [valore]	Selezione 2 [valore]
1 bit	1	0
> 1 bit	Valore 1	Valore 2

Azioni per la "Funzione fronti normale"

È possibile impostare le azioni seguenti.

Valore: *Invia [valore]*

Invia il valore in questione una volta e interrompe l'invio ciclico.

Valore: *Invia proprio valore*

Viene inviato il valore corrente dell'oggetto. È quindi possibile, ad esempio, inviare un valore con l'indirizzo del gruppo di invio precedentemente ricevuto tramite un altro indirizzo di gruppo. In questo modo si salva un valore nel pulsante e questo valore viene inviato quando necessario.

Valore: *Alterna*

Con un oggetto a 1 bit, il valore dell'oggetto alternato viene sempre inviato. Se l'oggetto ha inviato o ricevuto l'ultimo Telegramma On, viene inviato un Telegramma Off. Di conseguenza, dopo un Telegramma Off, viene inviato un Telegramma On.

Per gli altri tipi di oggetto, viene inviato il valore 1 o il valore 2. I valori non impostati possono essere ricevuti anche tramite il bus. Se l'oggetto ha inviato per ultimo il valore 1, il valore 2 viene inviato per ultimo; in caso contrario, viene inviato il valore 1.

Nel caso di un circuito a due vie o centralizzato, impostare gli stessi valori per tutti gli oggetti di invio, ad esempio 70 % per il valore 1 e 0 % per il valore 2.

Valore: *Nessuno*

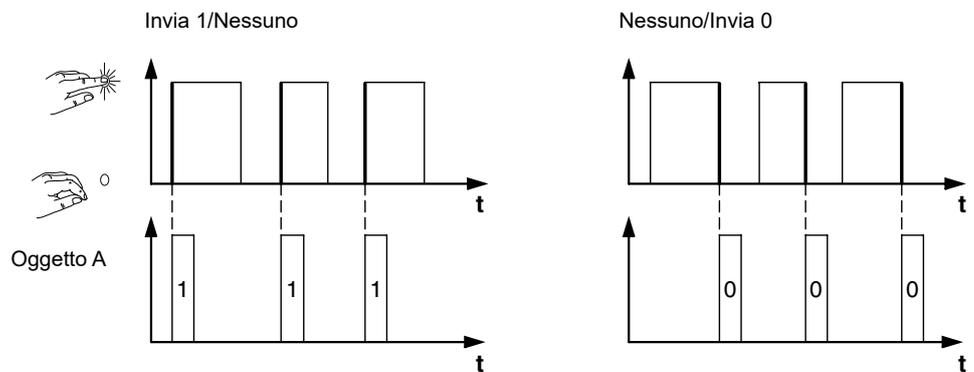
Non viene eseguita alcuna azione

Principio della funzione fronti normale

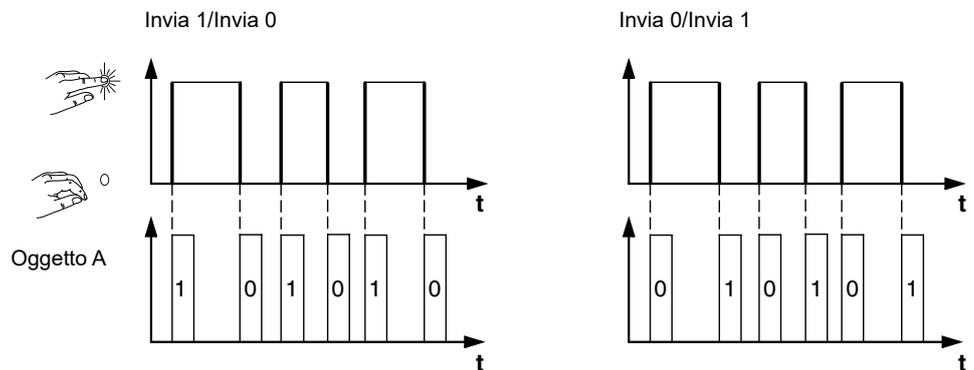
Gli schemi seguenti mostrano il comportamento della funzione fronti quando si preme e si rilascia un pulsante.

	Pressione pulsante
	Rilascio pulsante
Oggetto A	Invia telegrammi
Invia 1/ Nessuno	Azione alla pressione/azione al rilascio

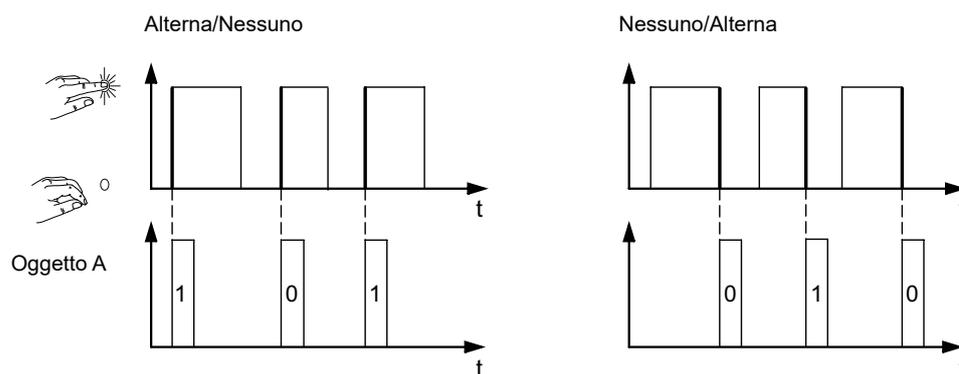
Esempio 1 Oggetto A = 1 bit



Esempio 2 Oggetto A = 1 bit

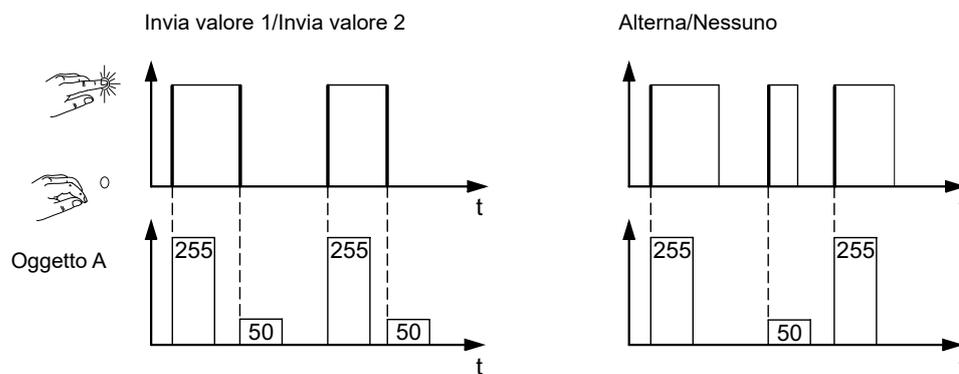


Esempio 3 Oggetto A = 1 bit



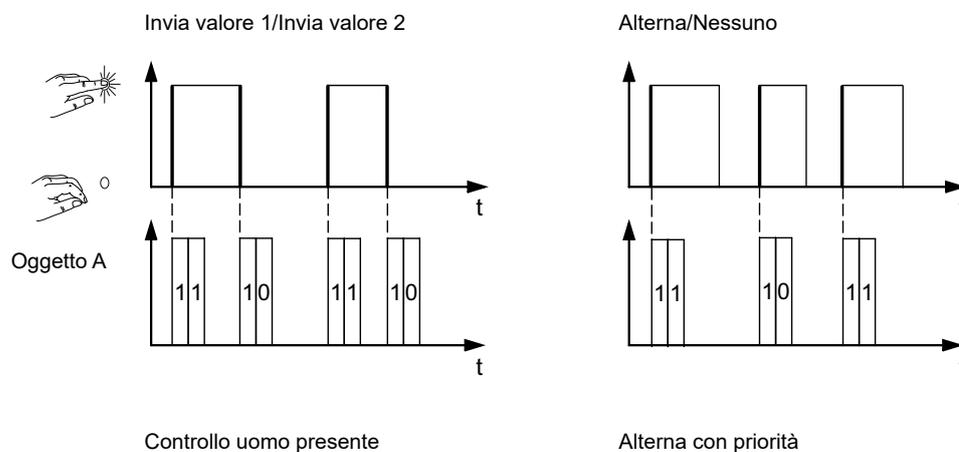
Esempio 4 Oggetto A = 1 byte continuamente 0-255

Valore 1 = 255
 Valore 2 = 50



Esempio 5
 Controllo uomo presente
 Alterna controllo priorità

Oggetto A = 2 bit (forzatura)
 Valore 1 = 11 (accensione con priorità)
 Valore 2 = 10 (disattivazione con priorità)



Funzione fronti estesa

Con la funzione estesa fronte, è disponibile una gamma più ampia di funzioni. Oltre alla funzione fronti normale, la funzione estesa distingue tra pressione breve e prolungata. In totale sono state impostate 4 azioni per la pressione e il rilascio.



Funzione X – Fronti Fronti 1 bit, 2 bit, 4 bit, 1 byte Fronti oggetto A	Impostazioni estese per i fronti Tipo di oggetto A/B Azione al comando diretto Azione su rilascio prima che il tempo di pressione lunga sia scaduto Azione su raggiungimento del tempo di pressione lunga Azione su rilascio dopo il raggiungimento del tempo lungo di funzionamento Valore 1/2	✓ 1 bit 2 bit (controllo di priorità) 4 bit 1 byte (0 – 100%) 1 byte (0 – 255) Vedi Azioni per la Funzione fronti estesa → 36 ON forzato (11) OFF forzato (10) Rimuovi forzatura (00) oppure Scurisce - stop Alla minima intensità attenua 1/2 attenua 1/4 attenua 1/8 attenua 1/16 attenua 1/32 attenua 1/64 Rischiara-stop Alla massima intensità aumenta 1/2 aumenta 1/4 aumenta 1/8 aumenta 1/16 aumenta 1/32 aumenta 1/64 oppure 100% 90% 80% 75% 70% 60% 50% 40% 30% 25% 20% 10% 0% oppure 0..255
	Tempo di ciclo	Base * fattore

- Azione al comando diretto**
L'azione viene eseguita ogni volta che si aziona il pulsante.
- Azione su rilascio prima che il tempo lungo di funzionamento sia scaduto**
L'azione viene eseguita solo dopo un breve azionamento.

3. **Azione su raggiungimento del tempo lungo di funzionamento**
 L'azione viene eseguita direttamente quando si tiene premuto il pulsante. Si preme il tasto finché non viene eseguita l'azione (ad es. commutare la luce).
4. **Azione su rilascio dopo il raggiungimento del tempo lungo di funzionamento**
 L'azione viene eseguita anche al rilascio dopo aver tenuto premuto.



È necessario impostare l'azione appropriata per ogni fase di funzionamento. Oltre alla funzione fronti normale, è possibile impostare un tempo di ciclo per ogni oggetto. È possibile inviare una volta o ciclicamente.

Ad esempio, è possibile utilizzare l'azione *Commuta ciclicamente, invia immediatamente, poi ciclicamente* per alternare ciclicamente le scene di illuminazione. È possibile utilizzare l'azione *Invia valore 1 e quindi valore 2 dopo un tempo ciclo* per eseguire una funzione luce scala. Nel capitolo [Esempi applicativi della funzione fronti → 39](#) sono riportati esempi della funzione fronti estesa.



- Quando si impostano i parametri, tenere presente che occorre impostare tutte e 4 le fasi operative affinché il pulsante funzioni come richiesto.
- Per poter leggere i valori degli oggetti, è necessario impostare manualmente il flag **Letture**.

È possibile impostare 2 oggetti indipendentemente l'uno dall'altro.

- 1 bit
- 2 bit (comandi forzatura)
- 4 bit (comandi dimming)
- 1 byte (0-100 %)
- 1 byte (0-255)

È possibile selezionare 2 valori per ogni oggetto.

Tipo oggetto	Selezione 1 [valore]	Selezione 2 [valore]
1 bit	1	0
> 1 bit	Valore 1	Valore 2

Azioni per la Funzione fronti estesa

È possibile impostare le azioni seguenti.

Valore: *Invia [valore]*

Invia il valore in questione.

Valore: *Invia [valore] immediatamente e quindi ciclicamente*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il valore viene inviato immediatamente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in esecu-

zione, viene interrotto, il valore viene inviato e si avvia un nuovo tempo di ciclo. Il valore continua quindi ad essere inviato ciclicamente. È possibile utilizzare questa funzione per regolare in passi (ad es. aumenta 1/8).

Valore: *Invia [valore] solo ciclicamente*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il valore viene inviato immediatamente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in corso, non viene interrotto; il valore viene inviato allo scadere del tempo di ciclo corrente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Il valore continua quindi ad essere inviato ciclicamente. È possibile utilizzare questa funzione, ad esempio per monitorare la funzione dei pulsanti.

Valore: *Imposta il valore dell'oggetto su [valore] (sola lettura)*

Il valore viene scritto nell'oggetto e non viene inviato. Qualsiasi tempo di ciclo attivo viene terminato. Se, ad esempio, si desidera che il valore venga letto da una visualizzazione, è necessario impostare il flag **Lettura** per l'oggetto.

Valore: *Alterna*

Invia alternativamente i valori impostati. L'attivazione/disattivazione è controllata anche tramite il bus.

Con un oggetto a 1 bit, il valore dell'oggetto alternato viene sempre inviato. Se l'oggetto ha inviato o ricevuto l'ultimo Telegramma On, viene inviato un Telegramma Off. Di conseguenza, dopo un Telegramma Off, viene inviato un Telegramma On.

Per gli altri tipi di oggetto, viene inviato il valore 1 o il valore 2. I valori non impostati possono essere ricevuti anche tramite il bus. Se l'oggetto ha inviato o ricevuto il valore 1 per ultimo, il valore 2 viene inviato per l'azione successiva; in caso contrario viene inviato il valore 1.

Nel caso di un circuito a due vie o centralizzato, impostare gli stessi valori per tutti gli oggetti di invio, ad esempio 70 % per il valore 1 e 0 % per il valore 2.

Valore: *Alterna, invio immediato, poi ciclico*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il valore viene commutato una volta, inviato immediatamente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in esecuzione, viene interrotto, il valore commutato una volta viene inviato e si avvia un nuovo tempo di ciclo. Quindi, il valore continua ad essere inviato ciclicamente, ma senza ulteriori commutazioni (vedere *Alterna*).

Valore: *Alterna, solo invio ciclico*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il valore viene commutato una volta, inviato immediatamente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in esecuzione, questo non viene interrotto, il valore commutato una volta viene inviato una volta trascorso il tempo di ciclo corrente, dopodiché viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Quindi, il valore continua ad essere inviato ciclicamente, ma senza ulteriori commutazioni (vedere *Alterna*).

Valore: *Alterna e non inviato*

Il valore commutato viene scritto nell'oggetto e non viene inviato. Qualsiasi tempo di ciclo attivo viene terminato (vedere *Alterna*). Se, ad esempio, si desidera che il valore venga letto da una visualizzazione, è necessario impostare il flag **Lettura** per l'oggetto.

Valore: *Commuta ciclicamente, invia immediatamente, poi ciclicamente*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il valore viene commutato, inviato immediatamente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in esecuzione, viene interrotto, il valore commutato viene inviato e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Dopodiché il valore viene commutato e inviato ciclicamente (vedere *Alterna*).

È possibile utilizzare questa funzione ad esempio per passare ciclicamente da una scena all'altra.

Valore: *Alterna ciclicamente e invio solo ciclico*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il valore commutato viene inviato immediatamente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in corso, non viene interrotto; il valore commutato viene inviato al termine del tempo di ciclo corrente, dopodiché viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Dopodiché il valore viene commutato e inviato ciclicamente (vedere *Alterna*).

Valore: *Alterna ciclicamente e non inviare*

Il valore commutato viene scritto nell'oggetto e non viene inviato. Successivamente il valore viene sempre commutato ciclicamente e il nuovo valore viene scritto nell'oggetto (vedere *Alterna*). Se, ad esempio, si desidera che il valore venga letto da una visualizzazione, è necessario impostare il flag **Lettura** per l'oggetto.

Valore: *Invia proprio valore (non per la forzatura 2 bit)*

Viene inviato il valore corrente dell'oggetto. Qualsiasi tempo di ciclo attivo viene terminato. È quindi possibile, ad esempio, inviare un valore con l'indirizzo del gruppo di invio precedentemente ricevuto tramite un altro indirizzo di gruppo. In questo modo si salva un valore nel pulsante e questo valore viene inviato quando necessario.

Valore: *Invia proprio valore subito e poi ciclicamente (non per la forzatura a 2 bit)*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il valore dell'oggetto corrente viene inviato immediatamente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in esecuzione, viene interrotto, il valore corrente dell'oggetto viene inviato e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Successivamente, il valore corrente dell'oggetto continua a essere inviato ciclicamente.

Valore: *Aumenta ciclicamente valore oggetto corrente di valore 1 (solo per 1 byte)*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il *valore 1* viene aggiunto al valore dell'oggetto corrente, il valore dell'oggetto viene inviato e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in corso, non viene interrotto; viene inviato il valore corrente dell'oggetto con l'aggiunta del *il valore 1* e si avvia un nuovo tempo di ciclo. È possibile utilizzare questa funzione per aumentare e inviare più valori in successione, ad esempio tenendo premuto il pulsante. Quando viene superato il valore 255, il valore viene reimpostato a 0.

Esempio

- Valore oggetto corrente = 255
- Valore 1 = 5
- Valore successivo inviato = 4

Se, ad esempio, si aumenta il valore corrente dell'oggetto di 255 del valore 5, viene inviato il valore 4.

Se si desidera inviare sempre gli stessi valori, selezionare un valore compreso tra 0-255 o tra 0-100 %. Tuttavia, il bus può sovrascrivere i valori e spostarli. I valori vengono sempre aumentati dal valore corrente dell'oggetto.

Se si desidera aumentare i valori solo in 1 direzione e solo fino a un valore massimo, selezionare la funzione *Regolatore 8 bit* con valori limite.

Valore: *Riduci ciclicamente valore oggetto corrente di valore 2 (solo per 1 byte)*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il *valore 2* viene sottratto dal valore dell'oggetto corrente, il valore dell'oggetto viene inviato e si avvia un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in corso, non viene interrotto; il valore corrente dell'oggetto sottratto del *valore 2* viene inviato e si avvia un nuovo tempo di ciclo. È possibile ad esempio utilizzare questa funzione per sottrarre e inviare più valori in successione, tenendo premuto il pulsante. Se il valore scende al di sotto di 0, viene reimpostato a 255.

- Valore oggetto corrente = 0
- Valore 1 = 5
- Valore successivo inviato = 250

Se si desidera inviare sempre gli stessi valori, selezionare un valore compreso tra 0-255 o tra 0-100 %. Tuttavia, il bus può sovrascrivere i valori e spostarli. I valori vengono sempre sottratti dal valore corrente dell'oggetto.

Se si desidera ridurre i valori solo in 1 direzione e solo fino a un valore minimo, selezionare la funzione *Regolatore 8 bit* con valori limite.

Valore: *Invia valore 1 e quindi valore 2 dopo un tempo ciclo*

Il valore 1 viene inviato immediatamente e il valore 2 viene inviato dopo un tempo di ciclo, indipendentemente dal fatto che un tempo di ciclo sia già in esecuzione o meno. Per un oggetto da 1 bit, 1 viene inviato immediatamente e, trascorso un tempo di ciclo, viene inviato 0. Con questa funzione luce scala è possibile richiamare la modalità comfort per un'unità di controllo della temperatura ambiente, ad esempio, e tornare alla modalità standby al termine del tempo di ciclo. La durata viene impostata tramite il tempo di ciclo.

Valore: *Nessuna (stop invio ciclico)*

Nessuna azione eseguita e il tempo di ciclo attivo viene interrotto. Selezionare questa funzione per fermare anche l'invio ciclico.

Valore: *Nessuna (stop dopo termine intervallo corrente)*

Al momento non viene eseguita nessuna azione, ma nessun tempo di ciclo attivo viene interrotto. Il ciclo dura fino alla fine, dopodiché il valore corrispondente viene inviato una volta.

Valore: *Nessuna modifica*

L'azione corrente viene mantenuta e qualsiasi invio ciclico attivo viene mantenuto. Selezionare questa azione per il rilascio se, ad esempio, è stata attivata l'azione *Invia valore 1 e quindi valore 2 dopo un tempo ciclo*.

Parametri per oggetto

Esempi applicativi della funzione fronti

Il grafico della sequenza di attivazione seguente mostra le fasi nelle quali viene divisa la funzione fronti.

Grafico della sequenza Funzione fronti estesa

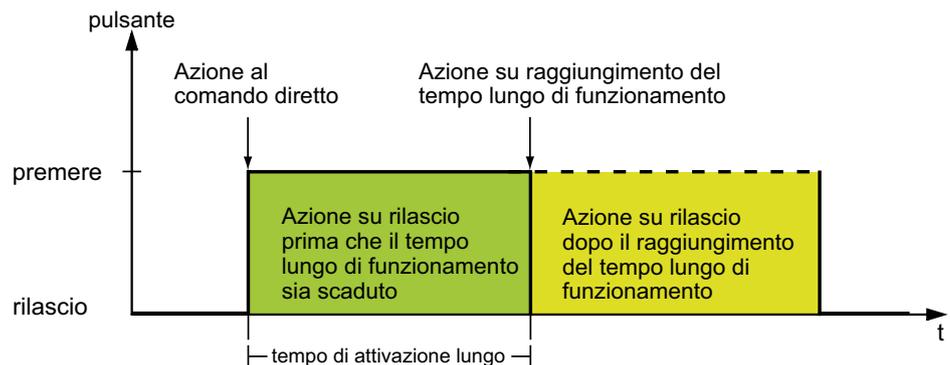
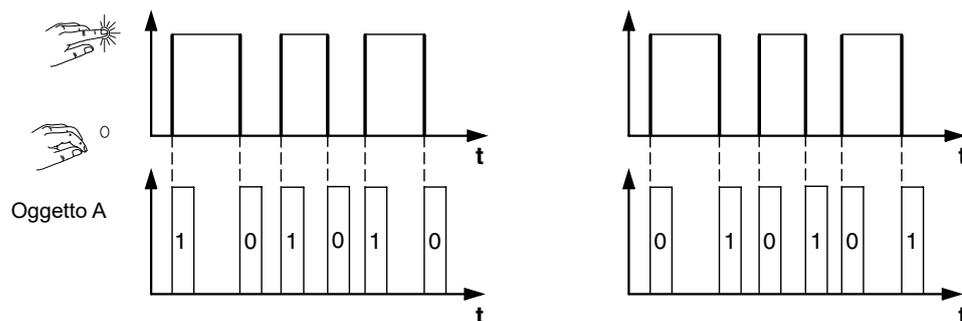


Grafico della sequenza Funzione fronti normale

Oggetto A = 1 bit

Invia 1/Invia 0

Invia 0/Invia 1



	Pressione pulsante
	Rilascio pulsante
Oggetto A	Invia telegrammi
Invia 1/ Invia 0	Azione alla pressione/azione al rilascio

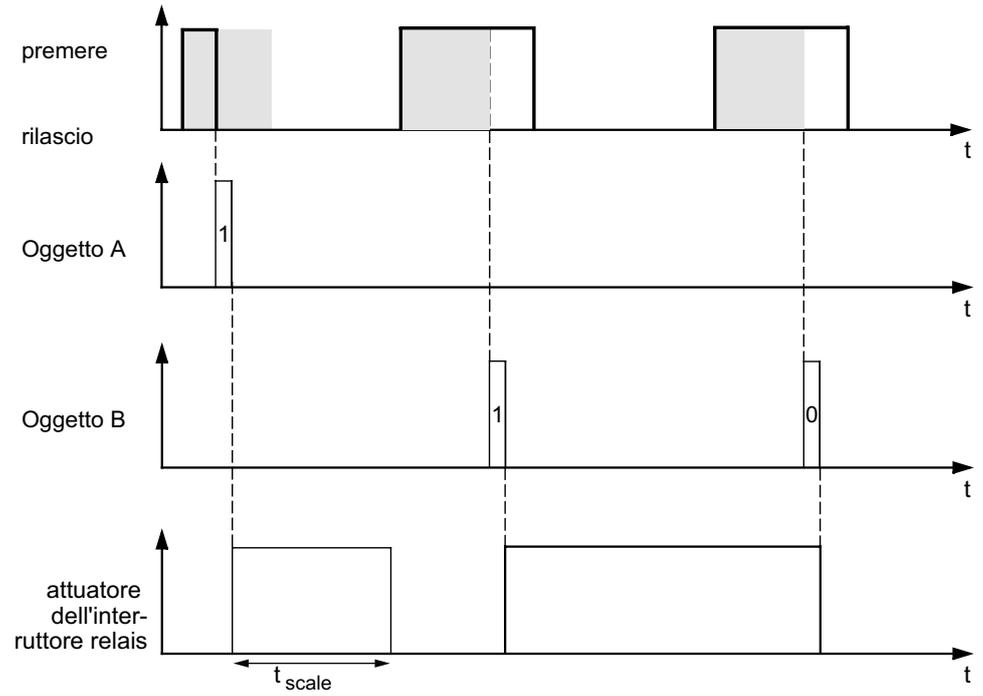
Esempio di applicazione per la pulizia delle scale

Funzione luce scala con funzione luce pulizia

Con una pressione breve del pulsante l'attuatore di commutazione accende la luce. Una pressione prolungata del pulsante estende la funzione luce scala (= funzione luce pulizia) fino a quando l'attuatore viene disattivato con una seconda pressione prolungata del pulsante. Per questa funzione, l'attuatore di commutazione richiede una funzione luce scala e una funzione di blocco.

- Numero di oggetti = 2 (oggetto A/B)
- Oggetto A/B = 1 bit
- Oggetto A:
 - Azione su rilascio prima che il tempo di pressione lunga sia scaduto = Invia 1
 - Altre azioni = Nessuna (stop invio ciclico)
- Oggetto B:
 - Azione su raggiungimento del tempo di pressione lunga = Alterna.
 - Altre azioni = Nessuna (stop invio ciclico)

A tal fine, collegare l'oggetto A all'oggetto commutazione e l'oggetto B all'oggetto disabilita dell'attuatore di commutazione.



Esempio di applicazione per l'impostazione del tempo di luce scale

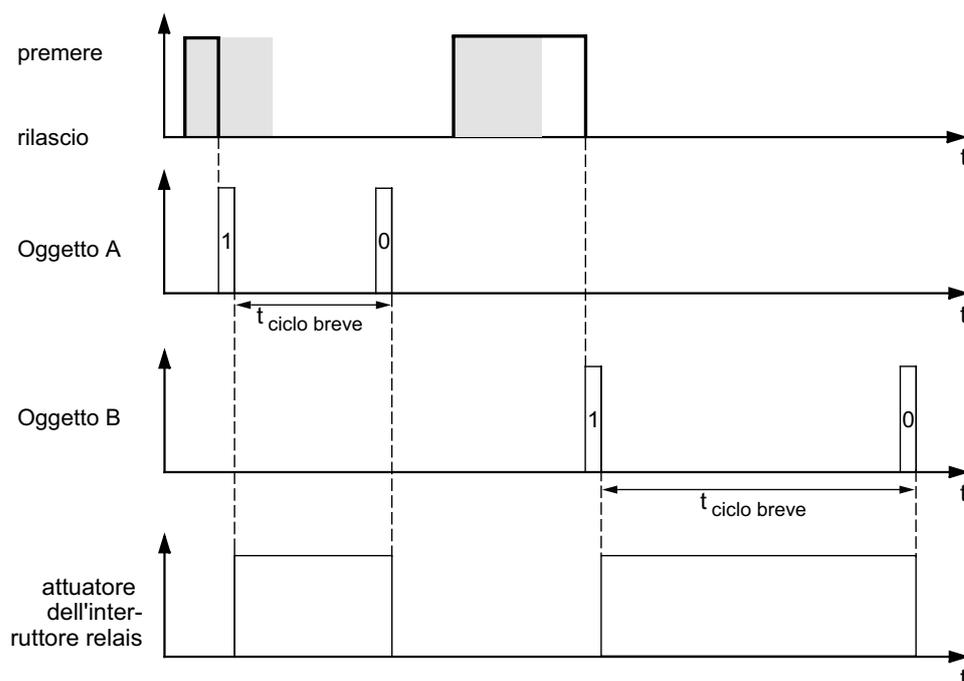
Tempo di illuminazione scale breve e lungo

È possibile utilizzare questa funzione per implementare un tempo di illuminazione scale breve e lungo con il pulsante. L'attuatore di commutazione non necessita di una funzione luce scala per questo requisito.

Con una pressione breve del pulsante, l'attuatore di commutazione accende la luce e dopo un tempo di ciclo impostato (ad es. 3 minuti) la spegne nuovamente. Con una pressione prolungata del pulsante viene eseguita la stessa funzione, ma con un tempo di ciclo più lungo (ad es. 6 minuti).

- Numero di oggetti = 2 (oggetto A/B)
- Oggetto A/B = 1 bit
- Oggetto A:
 - Azione su rilascio prima che il tempo di pressione lunga sia scaduto = Invia 1 e quindi 0 dopo un tempo ciclo (3 min)
 - Altre azioni = Nessuna modifica
- Oggetto B:
 - Azione su rilascio dopo il raggiungimento del tempo lungo di funzionamento = Invia 1 e quindi 0 dopo un tempo ciclo (6 min)
 - Altre azioni = Nessuna modifica

A tal fine, collegare l'Oggetto A e l'Oggetto B all'Oggetto commutazione dell'attuatore di commutazione.



Esempio di applicazione per la commutazione della luce definita

Accensione/spengimento permanente dell'illuminazione o spegnimento al termine del tempo di ciclo

Con una pressione prolungata del pulsante, l'attuatore di commutazione accende o spegne permanentemente la luce. Una pressione prolungata del pulsante accende la luce e, dopo un tempo di ciclo impostato (ad es. 6 minuti), questa si spegne nuovamente. A causa del tempo di ciclo regolabile nel pulsante, l'attuatore di commutazione per questa funzione non richiede una funzione luce scale.

- Numero di oggetti = 2 (oggetto A/B)
- Oggetto A/B = 1 bit
- Oggetto A:

- Azione su rilascio prima che il tempo lungo di funzionamento sia scaduto = *Alterna*
- Altre azioni = *Nessuna (stop invio ciclico)*
- Oggetto B:
 - Azione su raggiungimento del tempo di pressione lunga = *Invia 1 e quindi 0 dopo un tempo ciclo (6 min)*
 - Altre azioni = *Nessuna modifica*

A tal fine, collegare l'Oggetto A e l'Oggetto B all'Oggetto commutazione dell'attuatore di commutazione.

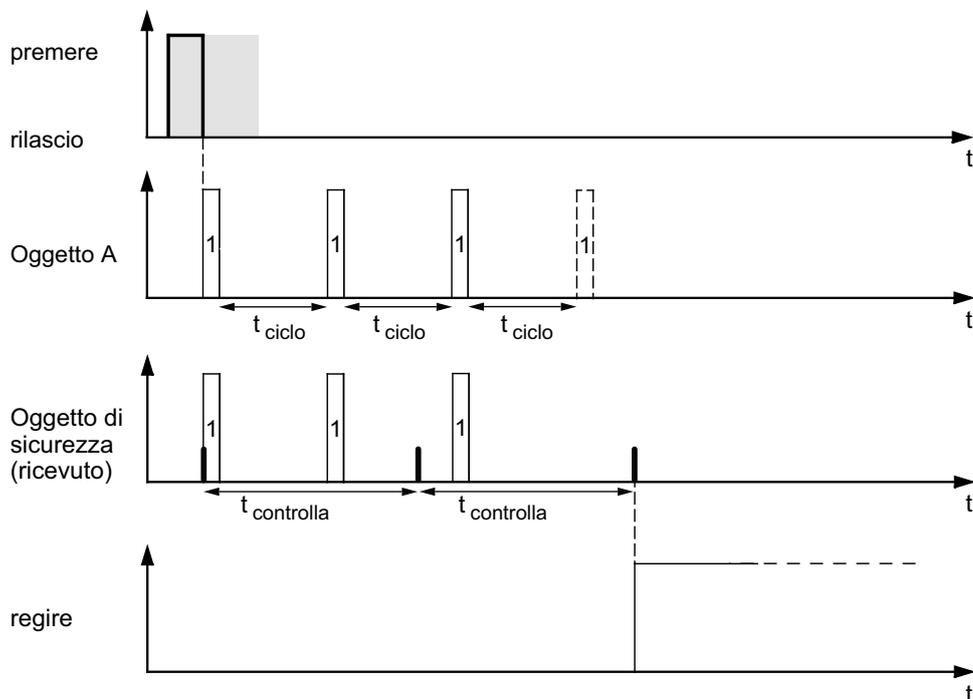
Esempio di applicazione per l'impostazione della protezione contro i furti

Protezione elettronica contro i furti

Questo esempio mostra come programmare la protezione elettronica contro i furti del pulsante. Viene attivato da una pressione breve del pulsante e quindi inviato ciclicamente. Una volta separato il pulsante, questo può essere visualizzato su un display.

- Numero di oggetti = 1 (oggetto A)
- Oggetto A = 1 bit
- Oggetto A:
 - Azione su rilascio prima che il tempo di pressione lunga sia scaduto = *Invia 1 subito e poi ciclicamente (10 min)*
 - Altre azioni: *Nessuna modifica*

Collegare l'oggetto A a un oggetto che rileva ciclicamente i telegrammi (ad es. un Oggetto sicurezza). Il tempo di monitoraggio impostato sull'Oggetto sicurezza deve essere superiore al tempo di ciclo del pulsante. Se durante questo periodo l'Oggetto sicurezza non riceve alcun messaggio dal pulsante, viene attivata una reazione regolabile (ad es. viene acceso il canale).



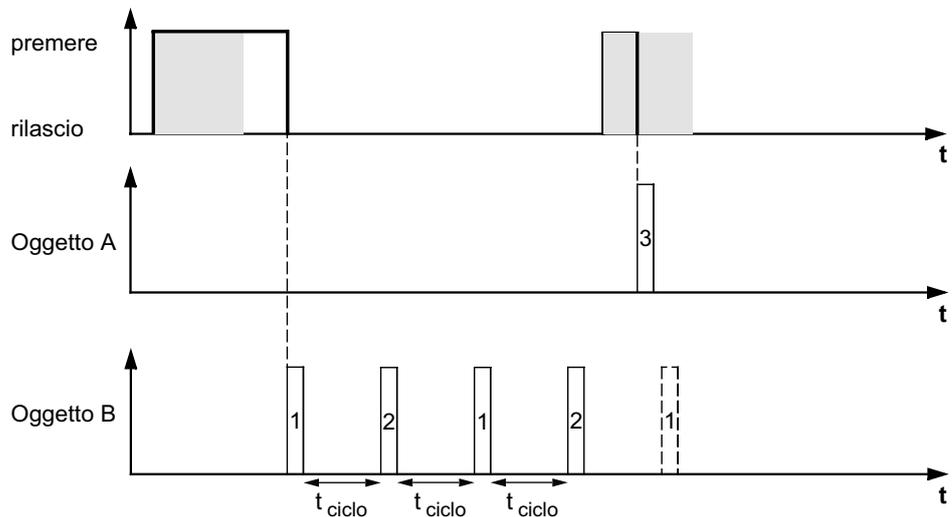
Esempio di applicazione per l'illuminazione ad effetti

Illuminazione ad effetto

In questo esempio viene illustrato come programmare l'illuminazione ad effetto, ad esempio per una vetrina. Una pressione lunga del pulsante alterna tra 2 diverse scene di illuminazione. Una pressione breve del pulsante arresta la commutazione e invia un indirizzo di scena che spegne tutto. Il modulo di scena dell'attuatore attivato viene utilizzato per recuperare la scena.

- Numero di oggetti = 2 (oggetto A/B)
- Oggetto A/B = 1 byte continuamente 0-255
- Oggetto A (Valore 1 = 3):
 - Azione su rilascio prima che il tempo di pressione lunga sia scaduto = Invia valore 1
 - Altre azioni = Nessuna (stop invio ciclico)
- Oggetto B (Valore 1 = 1, Valore 2 = 2):
 - Azione su rilascio dopo il raggiungimento del tempo di pressione lunga = Commuta ciclicamente, invia immediatamente, poi ciclicamente (1 min)
 - Altre azioni = Nessuna (stop invio ciclico)

Per farlo, collegare l'oggetto A e l'oggetto B a un modulo di scena.



Indicazione di stato

Per impostazione predefinita, l'indicazione di stato viene attivata da *Commutazione/valore oggetto A = On/Off*.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Commutazione/valore oggetto A/B = On/Off	Se l'oggetto è 1 byte, il valore > 0 = lo stato è On e il valore 0 = Off.
Feedback di stato oggetto 1 bit	1 = On 0 = Off in base al valore dell'oggetto feedback esterno a 1 bit.
Oggetto ritorno stato valore 1 byte	Se il valore di feedback dell'oggetto esterno è di 1 byte, il valore > 0 = On, e il valore 0 = Off.
Operazione = On / Rilascio = Off	Stato del pulsante premuto = On Stato del pulsante rilasciato = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On: Lo stato del pulsante premuto = Off e lo stato del pulsante rilasciato = On.
Sempre su = Off/On:	L'icona è sempre Off/On.

Configurazione icona

Nella sezione *Configurazione icona* è possibile impostare il tipo di indicazione sullo schermo. È inoltre possibile scegliere le icone per lo stato On e Off di ogni funzione e il colore della retroilluminazione delle icone.



Funzione X - Nome della funzione	Configurazione icona	
Nome della funzione	Tipo indicazione	Solo icona Icona + Nome del canale Nessuna icona
	Anteprima icona	
	Icona per stato ON	
	Colore per stato ON	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
	Anteprima icona	
	Icona per stato OFF	
	Colore per stato OFF	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).



Funzionamento a un pulsante

Nel caso di un circuito a due vie o centralizzato, la funzione del pulsante è controllata anche da un altro sensore. Con il funzionamento a un pulsante, è possibile adattare il sistema allo stato corrente. A questo scopo, è necessario caricare l'ultimo valore inviato sul pulsante. Per gli Oggetti commutazione (1 bit), questo comprende i valori 1 e 0.

In caso di commutazione con attuatori di commutazione, è possibile utilizzare la funzione feedback di stato dell'attuatore di commutazione.

- Collegare anche l'indirizzo di gruppo dell'Oggetto ritorno stato per il canale collegato all'Oggetto commutazione (1 bit) per la funzione pulsante.

Il caricamento dei valori è possibile per tutti i tipi di oggetto. Impostare gli stessi valori per tutti i pulsanti, ad esempio 70 % per il valore 1 e 0 % per il valore 2. Se l'ultimo valore inviato o ricevuto è uguale al valore 1, il valore 2 viene inviato dopo l'azione successiva, altrimenti viene inviato il valore 1.

- Per un circuito a due vie, verificare che gli oggetti per i 2 pulsanti siano collegati allo stesso indirizzo di gruppo.
- Nel caso di un pulsante centrale, collegare anche l'indirizzo del gruppo centrale agli oggetti degli altri pulsanti.

5.6 Fronti con valori 2 byte

Con la funzione Fronte, è possibile inviare un oggetto a 2 byte in formato in virgola mobile o in formato intero (con o senza segno). Per impostazione predefinita, durante l'azionamento si invia il valore 10 in formato in virgola mobile.

È possibile scegliere tra le funzioni fronti normale ed estesa e impostare le seguenti funzioni.

- Inviare valori in formato virgola mobile
- Invia valori in formato intero con o senza segno
- Valori per oggetto
- Azione alla pressione e al rilascio
- Inoltre, azioni per pressione lunga e breve (funzione fronti estesa)
- Inoltre, inviare ciclicamente e con ritardo (funzione fronti estesa)
- Attivazione indicazione di stato



Funzione X – Fronti	Impostazioni rapide per fronti 2 byte	
Fronti 2 byte	Nome del canale	12 byte consentiti
	Funzione disabilita	Disabilita Blocco = 1/Sblocco = 0 Blocco = 0/Sblocco = 1
	Indicazione del comportamento durante il bloccaggio	No Icona disabilita display
	Azione alla pressione	Invia valore 1 Invia valore 2
	Azione al rilascio	Invia proprio valore Nessuno
	Come viene innescata l'indicazione di stato	Feedback di stato oggetto 1 bit Oggetto ritorno stato valore 1 byte Operazione = On / Rilascio = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On Sempre acceso = Off Sempre su = On
	Impostazioni estese per i fronti 2 byte	

Funzione disabilita

Nelle *Impostazioni rapide*, è possibile assegnare un nome al canale e impostare il blocco dei pulsanti.

Il pulsante è bloccato tramite l'*oggetto disabilita pulsante* a 1 bit con valori 1 (blocco) e 0 (sblocco). È possibile invertire l'invio di valori: 0 (blocco) e 1 (sblocco).

Il pulsante bloccato può essere indicato o meno da un'icona di blocco.

Se si seleziona *Disabilita*, la funzione di blocco diventa inattiva.

Sotto la scheda Funzione è disponibile una scheda aggiuntiva per i valori a 2 byte.



Fronti 2 byte Valori fronti	Tipo di oggetto	Virgola mobile Numero intero con segno (-32768...32767) Numero intero senza segno (0-65535)
[Virgola mobile]	Base 1/2 (valori possibili tra parentesi) Fattore 1/2 (0-2047)	0,01...32768 0 – 20,47
[Intero con segno]	Valore 1/2 (-32768...32767)	-32768...32767

[Intero senza segno]	Valore 1/2 (0-65535)	0 – 65535
----------------------	----------------------	-----------

Funzione fronti normale

Con la funzione fronti normale, è possibile specificare quali azioni devono essere eseguite quando si preme un pulsante e quali devono essere eseguite quando si rilascia un pulsante.

Azioni per la Funzione fronti normale

È possibile impostare le azioni seguenti.

Valore: *Invia valore 1*

Invia il valore 1 e interrompe l'invio ciclico.

Valore: *Invia valore 2*

Invia il valore 2 e interrompe l'invio ciclico.

Valore: *Invia proprio valore*

Viene inviato il valore corrente dell'oggetto. È quindi possibile, ad esempio, inviare un valore con l'indirizzo del gruppo di invio precedentemente ricevuto tramite un altro indirizzo di gruppo. In questo modo si salva un setpoint nel pulsante e questo valore viene inviato quando necessario.

Valore: *Nessuno*

Non viene eseguita alcuna azione

Funzione fronti estesa

Con la funzione fronti estesa è disponibile una gamma ancora più ampia di funzioni. Oltre alla funzione fronti normale, la funzione estesa distingue tra pressione breve e prolungata. In totale sono state impostate 4 azioni per la pressione e il rilascio.



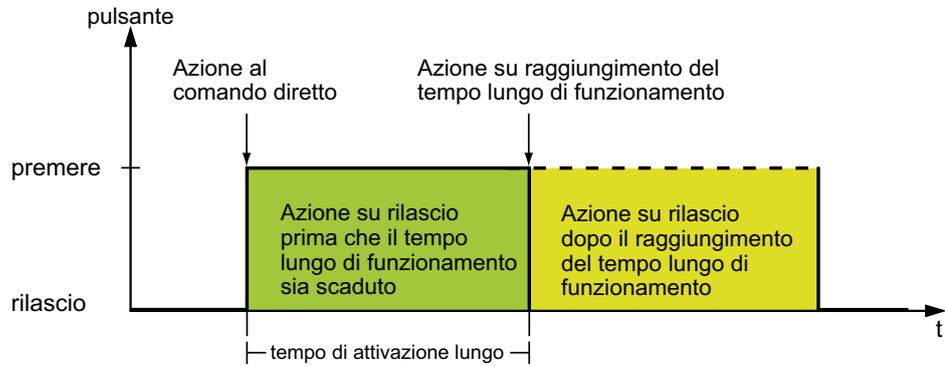
Funzione X – Fronti	Impostazioni estese per i fronti	✓
Fronti 2 byte	Tempo per azionamento lungo	4 – 250, unità = 100 ms
Fronti oggetto A	Azione al comando diretto	Invia valore 1 Invia valore 1 subito e poi ciclicamente
	Azione su rilascio prima che il tempo di pressione lunga sia scaduto	Invia valore 1 solo ciclicamente Imposta valore oggetto a valore 1 (solo lettura) Invia valore 2
	Azione su raggiungimento del tempo di pressione lunga	Invia valore 2 subito e poi ciclicamente Invia valore 2 solo ciclicamente
	Azione su rilascio dopo il raggiungimento del tempo lungo di funzionamento	Imposta valore oggetto a valore 2 (solo lettura) Invia proprio valore
	Tempo di ciclo	Invia valore 1 e quindi valore 2 dopo un tempo ciclo Nessuna (stop invio ciclico) Nessuna modifica
		Base * fattore

- Azione al comando diretto**
L'azione viene eseguita ogni volta che si aziona il pulsante.
- Azione su rilascio prima che il tempo lungo di funzionamento sia scaduto**
L'azione viene eseguita solo dopo un breve azionamento.
- Azione su raggiungimento del tempo lungo di funzionamento**
L'azione viene eseguita direttamente quando si tiene premuto il pulsante.

Si preme il pulsante fino a quando non viene eseguita l'azione (ad es. invio setpoint).

4. Azione su rilascio dopo il raggiungimento del tempo lungo di funzionamento

L'azione viene eseguita anche al rilascio dopo aver tenuto premuto.



È necessario impostare l'azione appropriata per ogni fase di funzionamento. Oltre alla funzione fronti normale, è possibile impostare un tempo di ciclo per ogni oggetto. È possibile inviare una volta o ciclicamente. È possibile utilizzare l'azione *Invia valore 1 e quindi valore 2 dopo un tempo ciclo*, per inviare un secondo valore con un ritardo.



- Quando si impostano i parametri, tenere presente che occorre impostare tutte e 4 le fasi operative affinché il pulsante funzioni come richiesto.
- Per poter leggere i valori degli oggetti, è necessario impostare manualmente i flag **Lettura**.

Azioni per la Funzione fronti estesa

È possibile inviare fino a 2 valori.

Selezione 1 [valore]	Selezione 2 [valore]
Valore 1	Valore 2

È possibile impostare le azioni seguenti.

Valore: *Invia [valore]*

Invia il valore in questione una volta e interrompe l'invio ciclico.

Valore: *Invia [valore] immediatamente e quindi ciclicamente*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il valore viene inviato immediatamente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in esecuzione, viene interrotto, il valore viene inviato e si avvia un nuovo tempo di ciclo. Il valore continua quindi ad essere inviato ciclicamente.

Valore: *Invia [valore] solo ciclicamente*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il valore viene inviato immediatamente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in corso, non viene interrotto; il valore viene inviato allo scadere del tempo di ciclo corrente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Il valore continua quindi ad essere inviato ciclicamente.

Valore: *Imposta il valore dell'oggetto su [valore] (sola lettura)*

Il valore viene scritto nell'oggetto e non viene inviato. Qualsiasi tempo di ciclo attivo viene terminato. Se, ad esempio, si desidera che il valore venga letto da una visualizzazione, è necessario impostare il flag **Lettura** per l'oggetto.

Valore: *Invia proprio valore*

Viene inviato il valore corrente dell'oggetto. Qualsiasi tempo di ciclo attivo viene terminato. È quindi possibile, ad esempio, inviare un valore con l'indirizzo del gruppo di invio precedentemente ricevuto tramite un altro indirizzo di gruppo. In questo modo si salva un setpoint nel pulsante e questo valore viene inviato quando necessario.

Valore: *Invia valore 1 e quindi valore 2 dopo un tempo ciclo*

Il valore 1 viene inviato immediatamente e il valore 2 viene inviato dopo un tempo di ciclo, indipendentemente dal fatto che un tempo di ciclo sia già in esecuzione o meno. È possibile utilizzare questa funzione ad es. per inviare un secondo setpoint con un ritardo. La durata viene impostata tramite il tempo di ciclo.

Valore: *Nessuna (stop invio ciclico)*

Nessuna azione eseguita e il tempo di ciclo attivo viene interrotto. Selezionare questa funzione per fermare anche l'invio ciclico.

Valore: *Nessuna modifica*

L'azione corrente viene mantenuta e qualsiasi invio ciclico attivo viene mantenuto. Selezionare questa azione per il rilascio se, ad esempio, è stata attivata l'azione *Invia valore 1 e quindi valore 2 dopo un tempo ciclo*.

Indicazione di stato

Per impostazione predefinita, l'indicazione di stato viene attivata premendo e rilasciando il pulsante.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Feedback di stato oggetto 1 bit	1 = On 0 = Off in base al valore dell'oggetto feedback esterno a 1 bit.
Oggetto ritorno stato valore 1 byte	Se il valore di feedback dell'oggetto esterno è di 1 byte, il valore > 0 = On, e il valore 0 = Off.
Operazione = On / Rilascio = Off	Stato del pulsante premuto = On Stato del pulsante rilasciato = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On: Lo stato del pulsante premuto = Off e lo stato del pulsante rilasciato = On.
Sempre su = Off/On:	L'icona è sempre Off/On.

Configurazione icona

Nella sezione *Configurazione icona* è possibile impostare il tipo di indicazione sullo schermo. È inoltre possibile scegliere le icone per lo stato On e Off di ogni funzione e il colore della retroilluminazione delle icone.



Funzione X - Nome della funzione	Configurazione icona	
Nome della funzione	Tipo indicazione	Solo icona Icona + Nome del canale Nessuna icona
	Anteprima icona	

Icona per stato ON	
Colore per stato ON	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
Anteprima icona	
Icona per stato OFF	
Colore per stato OFF	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

5.7 Slider 8 bit

Con la funzione *slider* è possibile inviare i valori in modo graduale o ciclico con 1 pulsante. I valori vengono aumentati o ridotti gradualmente. Il pulsante può essere azionato in 2 modi.

- Inviare un valore ad ogni azionamento del pulsante. Premere il pulsante 5 volte per inviare 5 valori.

Invio ciclico dei valori tenendo premuto il pulsante. Se si desidera inviare più valori, tenere premuto il pulsante finché non viene inviato l'ultimo valore.

Per impostazione predefinita, il valore dell'oggetto viene aumentato del valore 10 se si rilascia il pulsante prima che sia trascorso il tempo di funzionamento lungo.

Parametro È possibile selezionare le seguenti funzioni.

- Slider con o senza valori limite
- Larghezza passo dello slider
- Aumentare o ridurre i valori per pressione del pulsante
- Aumentare o ridurre i valori fino al rilascio
- Aumentare o ridurre ciclicamente i valori a partire dal valore di partenza
- Prima aumentare e poi ridurre i valori per pressione del pulsante
- Inverti direzione e invia valori ciclicamente



Funzione X – Slider 8 bit	<i>Impostazioni per lo slider 8 bit</i>	
Nome del canale	12 byte consentiti	
Funzione disabilita	Disabilita Blocco = 1/Sblocco = 0 Blocco = 0/Sblocco = 1	
Indicazione del comportamento durante il bloccaggio	No Icona disabilita display	
Tempo per azionamento lungo	4 – 250, unità = 100 ms	
Funzione cursore	Con valori limite	Senza valori limite

Azione al comando diretto	Invia valore 1, quindi aumenta ciclic. per larghezza passo	Aumentare il valore attuale oggetto ciclicamente
Azione su rilascio prima che il tempo di pressione lunga sia scaduto	Invia valore 2, quindi riduci ciclic. per larghezza passo Aumentare il valore attuale oggetto ciclicamente Aumentare il valore attuale oggetto una volta	Aumentare il valore attuale oggetto a una volta Ridurre il valore attuale oggetto ciclicamente
Azione su raggiungimento del tempo di pressione lunga	Ridurre il valore attuale oggetto una volta Inverti cursore e invia ciclicamente Gradualmente fino al limite e ritorno	Ridurre il valore attuale oggetto una volta Inverti cursore e invia ciclicamente
Azione su rilascio dopo il raggiungimento del tempo lungo di funzionamento	Aumenta gradualmente dentro i limiti Diminuisce gradualmente entro i limiti Nessuna (stop invio ciclico) Nessuna modifica	Nessuna (stop invio ciclico) Nessuna modifica
Valore limite 1	0 – 255	
Valore limite 2	0 – 255	
Valore della larghezza passo	1 – 255	
Tempo di ciclo	Base × fattore	
Come viene innescata l'indicazione di stato?		

Funzione disabilita

Nelle *Impostazioni rapide*, è possibile assegnare un nome al canale e impostare il blocco dei pulsanti.

Il pulsante è bloccato tramite l'*oggetto disabilita pulsante* a 1 bit con valori 1 (blocco) e 0 (sblocco). È possibile invertire l'invio di valori: 0 (blocco) e 1 (sblocco).

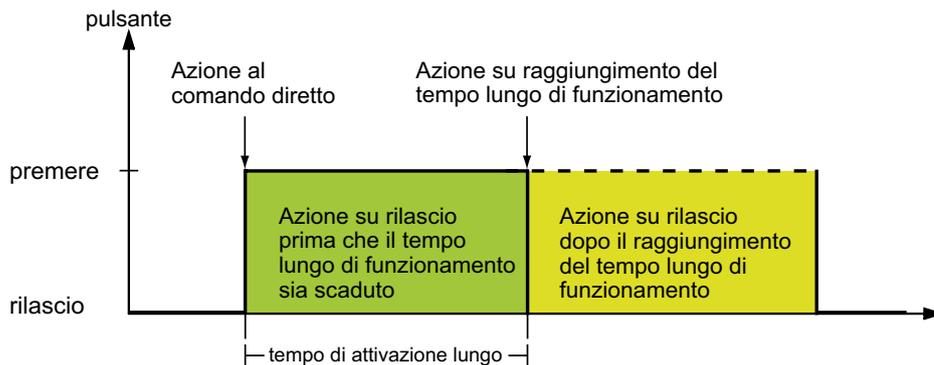
Il pulsante bloccato può essere indicato o meno da un'icona di blocco.

Se si seleziona *Disabilita*, la funzione di blocco diventa inattiva.

Impostazione dello slider

Per lo slider si utilizza sempre la funzione fronti estesa. Le azioni differenziano tra pressione breve e prolungata. In totale sono state impostate 4 azioni per la pressione e il rilascio.

1. **Azione al comando diretto**
L'azione viene eseguita ogni volta che si aziona il pulsante.
2. **Azione su rilascio prima che il tempo lungo di funzionamento sia scaduto**
L'azione viene eseguita solo dopo un breve azionamento.
3. **Azione su raggiungimento del tempo lungo di funzionamento**
L'azione viene eseguita direttamente quando si tiene premuto il pulsante. Si preme il pulsante finché l'azione viene eseguita.
4. **Azione su rilascio dopo il raggiungimento del tempo lungo di funzionamento**
L'azione viene eseguita anche al rilascio dopo aver tenuto premuto.



È necessario impostare l'azione appropriata per ogni fase di funzionamento. È possibile scegliere tra azioni eseguite una volta e azioni ripetute ciclicamente.



- Quando si impostano i parametri, tenere presente che occorre impostare tutte e 4 le fasi operative affinché il pulsante funzioni come richiesto.

È possibile utilizzare lo slider **con e senza valori limite**.

Senza valori limite

Se non si selezionano valori limite per un'azione, il valore ritorna al valore 0 quando viene superato il valore massimo di 255. Se il valore scende sotto il valore minimo di 0, il valore ritorna al valore 255.

Con valori limite

Se si selezionano i valori limite per un'azione, il comportamento al limite superiore e inferiore dipende dall'azione in questione. Con l'azione *Aumentare il valore attuale oggetto ciclicamente*, i valori vengono aumentati fino al *valore limite 2* e il valore non torna al *valore limite 1* per questa azione. Con l'azione *Aumenta gradualmente dentro i limiti*, una volta raggiunto il valore del limite superiore, il valore continua ad aumentare di 1 passo rispetto al valore del limite inferiore. Alcune azioni possono essere selezionate solo insieme ai valori limite.



- Il valore limite 1 è sempre il limite inferiore e il valore limite 2 è il limite superiore. Accertarsi che il valore limite 1 sia sempre inferiore al valore limite 2.
- Se si desidera aumentare o ridurre i valori in modo coerente in base allo stesso intervallo, selezionare valori coordinati. La differenza tra il valore limite superiore e quello limite inferiore deve essere un multiplo della larghezza del passo.
 - Esempio: Valore limite 1 = 5, valore limite 2 = 50, larghezza passo = 5.

Azioni per lo slider

È possibile impostare le azioni seguenti.

Valore: *Invia valore 1, quindi aumenta ciclic. per larghezza passo*

È possibile selezionare questa azione solo con valori limite. Il *valore limite 1* viene inviato immediatamente e inizia un nuovo tempo di ciclo. Successivamente, il valore viene aumentato e inviato ciclicamente fino al raggiungimento del *valore limite 2*. Viene inviato anche il *valore limite 2* se l'ultimo passo è inferiore alla larghezza del passo.

Esempio

- Valore limite 1 = 10
- Valore limite 2 = **55**
- Larghezza passo = 10
- Valori inviati: 10, 20, 30, 40, 50, **55**, 10, 20, ...

L'invio ciclico può essere interrotto. Nel successivo invio ciclico, il valore ricomincia al *valore limite 1*. I valori non vengono sovrascritti dal bus anche se è impostato il flag **Scrittura**.

Valore: *Invia valore 2, quindi riduci ciclic. per larghezza passo*

È possibile selezionare questa azione solo con valori limite. Il *valore limite 2* viene inviato immediatamente e inizia un nuovo tempo di ciclo. Successivamente, il valore viene ridotto e inviato ciclicamente fino al raggiungimento del *valore limite 1*. Viene inviato anche il *valore limite 1* se l'ultimo passo è inferiore alla larghezza del passo.

Esempio

- Valore limite 1 = **15**
- Valore limite 2 = 50
- Larghezza passo = 10
- Valori inviati: 50, 40, 30, 20, **15**, 50, 40, ...

L'invio ciclico può essere interrotto. Nel successivo invio ciclico, il valore ricomincia al *valore limite 2*. I valori non vengono sovrascritti dal bus anche se è impostato il flag **Scrittura**.

Valore: *Aumentare il valore attuale oggetto ciclicamente*

Il valore corrente dell'oggetto viene aumentato ciclicamente della larghezza del passo impostata.

Con valori limite, il valore viene incrementato e inviato ciclicamente fino al raggiungimento del *valore limite 2*. Viene inviato anche il *valore limite 2* se l'ultimo passo è inferiore alla larghezza del passo.

Esempio

- Valore limite 1 = 10
- Valore limite 2 = **55**
- Larghezza passo = 10
- Valori inviati: 10, 20, 30, 40, 50, **55**, 10, 20, ...



Se si utilizzano valori limite per questa azione, è necessario impostare il flag **Scrittura**. Per ridurre nuovamente i valori, è necessaria anche una seconda azione. L'azione *Ridurre il valore attuale oggetto ciclicamente* è un complemento adeguato. Per garantire che i valori non cambino, selezionare la stessa larghezza del passo e gli stessi valori limite per entrambe le azioni.

In alternativa, è possibile utilizzare l'azione *Inverti direzione scorrimento e invia ciclicamente* per aumentare e ridurre alternativamente i valori.

Senza valori limite, il valore viene incrementato e inviato ciclicamente finché non viene raggiunto il valore massimo possibile. Successivamente, il valore 0 viene inviato e aumentato ciclicamente di nuovo.

Esempio

- Larghezza passo = 10
- Valori inviati: ... 230, 240, 250, **0**, 10, 20 ...

Il valore 255 viene inviato solo se viene raggiunto con la larghezza del passo selezionata.

Valore: *Aumentare il valore attuale oggetto una volta*

Il valore corrente dell'oggetto viene aumentato una volta della larghezza del passo impostata. Qualsiasi tempo di ciclo attivo viene terminato.

Con valori limite, l'azione può essere ripetuta fino al raggiungimento del *valore limite 2*. Viene inviato anche il *valore limite 2* se l'ultimo passo è inferiore alla larghezza del passo.

- Valore limite 1 = 10
- Valore limite 2 = **55**
- Larghezza passo = 10
- Valori inviati: 10, 20, 30, 40, 50, **55**



Se si utilizzano valori limite per questa azione, è necessario impostare il flag **Scrittura**. Per ridurre nuovamente i valori, è necessaria anche una seconda azione. L'azione *Ridurre il valore attuale oggetto una volta* è un complemento adeguato. Per garantire che i valori non cambino, selezionare la stessa larghezza del passo e gli stessi valori limite per entrambe le azioni.

In alternativa, è possibile utilizzare l'azione *Gradualmente fino al limite e ritorno*, per aumentare e ridurre i valori gradualmente.

Senza valori limite, l'azione può essere ripetuta finché non viene raggiunto il valore massimo possibile. Nelle azioni successive, il valore 0 viene inviato e aumentato nuovamente in modo graduale.

Esempio

- Larghezza passo = 10
- Valori inviati: ... 230, 240, 250, **0**, 10, 20 ...

Il valore 255 viene inviato solo se viene raggiunto con la larghezza del passo selezionata.

Valore: *Ridurre il valore attuale oggetto ciclicamente*

Il valore corrente dell'oggetto viene ridotto ciclicamente della larghezza del passo impostata.

Con valori limite, il valore viene inviato fino al raggiungimento del *valore limite 1*. Viene inviato anche il *valore limite 1* se l'ultimo passo è inferiore alla larghezza del passo.



Se si utilizzano valori limite per questa azione, è necessario impostare il flag **Scrittura**. Per aumentare nuovamente i valori, è necessaria anche una seconda azione. L'azione *Aumentare il valore attuale oggetto ciclicamente* è un complemento adeguato. Per garantire che i valori non cambino, selezionare la stessa larghezza del passo e gli stessi valori limite per entrambe le azioni.

In alternativa, è possibile utilizzare l'azione *Inverti direzione scorrimento e invia ciclicamente* per aumentare e ridurre alternativamente i valori.

Senza valori limite, il valore viene ridotto finché non viene raggiunto il valore più piccolo possibile. Successivamente, il valore 255 viene inviato e ridotto di nuovo ciclicamente.

Esempio

- Larghezza passo = 10
- Valori inviati: ... 25, 15, 5, **255**, 245, 235 ...

Il valore 0 viene inviato solo se viene raggiunto con la larghezza del passo selezionata.

Valore: *Ridurre il valore attuale oggetto una volta*

Il valore corrente dell'oggetto viene ridotto una volta dalla larghezza del passo impostata. Qualsiasi tempo di ciclo attivo viene terminato.

Con valori limite, l'azione può essere ripetuta finché non viene raggiunto il valore minimo (valore 1). Viene inviato anche il *valore limite 1* se l'ultimo passo è inferiore alla larghezza del passo.



Se si utilizzano valori limite per questa azione, è necessario impostare il flag **Scrittura**. Per aumentare nuovamente i valori, è necessaria anche una seconda azione. L'azione *Aumentare il valore attuale oggetto una volta* è un complemento adeguato. Per garantire che i valori non cambino, selezionare la stessa larghezza del passo e gli stessi valori limite per entrambe le azioni.

In alternativa, è possibile utilizzare l'azione *Gradualmente fino al limite e ritorno*, per aumentare e ridurre i valori gradualmente.

Senza valori limite, l'azione può essere ripetuta finché non viene raggiunto il valore più piccolo possibile. Nelle azioni successive, il valore 255 viene inviato e ridotto di nuovo gradualmente.

Esempio

- Larghezza passo = 10
- Valori inviati: ... 25, 15, 5, **255**, 245, 235 ...

Il valore 0 viene inviato solo se viene raggiunto con la larghezza del passo selezionata.

Valore: *Inverti cursore e invia ciclicamente*

La direzione del cursore viene invertita e viene aumentata o ridotta ciclicamente nella direzione opposta rispetto alla larghezza del passo impostata.

Con valori limite, il valore viene inviato ciclicamente finché non viene raggiunto un valore limite. Il valore limite viene sempre inviato alla fine. L'invio ciclico può anche essere interrotto prima del raggiungimento dei limiti. Prima dell'invio ciclico successivo, la direzione viene invertita e il valore viene aumentato o ridotto di 1 passo di larghezza.

Esempio

- Valore limite 1 = 0
- Valore limite 2 = 250
- Larghezza passo = 50
- Invio ciclico: 50, 100, 150, 200, 250
- Invio ciclico successivo: 200, 150, 100, 50, 0

Senza valori limite, il valore viene aumentato ciclicamente in 1 direzione finché non viene raggiunto il valore più alto possibile, il valore 0 viene inviato e ulteriormente incrementato ciclicamente in modo graduale. Nell'altra direzione, il valore viene ridotto ciclicamente finché non viene raggiunto il valore più piccolo possibile, il valore 250 viene inviato e ridotto ciclicamente in modo graduale.

L'invio ciclico può anche essere interrotto prima del raggiungimento dei valori finali. Prima dell'invio ciclico successivo, la direzione viene invertita e il valore viene aumentato o ridotto di 1 passo di larghezza.

Esempio

Larghezza passo 50

Invio ciclico: 50, 100, 150, 200

Invio ciclico successivo: 150, 100, 50

Quando aumenta, il valore 255 viene inviato solo se viene raggiunto con la larghezza del passo selezionata. Quando si riduce, il valore 0 viene inviato solo se viene raggiunto esattamente con la larghezza del passo selezionata.

Valore: *Gradualmente fino al limite e ritorno*

È possibile selezionare questa azione solo con valori limite. Il valore corrente dell'oggetto viene modificato di 1 passo alla volta. Quando viene raggiunto un valore limite, la direzione dello scorrimento viene invertita per l'azione successiva.

Esempio

- Valore limite 1 = 0
- Valore limite 2 = **55**
- Larghezza passo = 10
- Valori inviati: 0, 10, 20, 30, 40, 50, **55**, 45, 35, 25, ...

Valore: *Aumenta gradualmente dentro i limiti*

È possibile selezionare questa azione solo con valori limite. Il valore corrente dell'oggetto viene aumentato di 1 passo alla volta. Una volta raggiunto il massimo valore possibile, il valore minimo (valore 1) viene inviato al successivo azionamento del pulsante. Se il valore massimo non può essere raggiunto con la larghezza del passo specificata, non viene inviato.

Esempio

- Valore limite 1 = 10
- Valore limite 2 = **55**
- Larghezza passo = 10
- Valori inviati: 10, 20, 30, 40, **50**, 10, 20 ...

Valore: *Diminuisce gradualmente entro i limiti*

È possibile selezionare questa azione solo con valori limite. Il valore corrente dell'oggetto viene ridotto di 1 larghezza del passo alla volta. Una volta raggiunto il valore più piccolo possibile, il valore massimo (valore 2) viene inviato al successivo azionamento del pulsante. Se il valore minimo non può essere raggiunto con la larghezza del passo specificata, non viene inviato.

Esempio

- Valore limite 1 = **15**
- Valore limite 2 = 50
- Larghezza passo = 10
- Valori inviati: 50, 40, 30, **20**, 50, 40 ...

Valore: *Nessuna (stop invio ciclico)*

Nessuna azione eseguita e il tempo di ciclo attivo viene interrotto.

Valore: *Nessuna modifica*

Non viene eseguita alcuna azione e il tempo di ciclo attivo continua.

Indicazione di stato

Per impostazione predefinita, l'indicazione di stato viene attivata da *Commutazione/valore oggetto A = On/Off*.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger

Commutazione/valore oggetto A = On/Off

Nota

Se l'oggetto è 1 byte, il valore > 0 = lo stato è On e il valore 0 = Off.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Feedback di stato oggetto 1 bit	1 = On 0 = Off in base al valore dell'oggetto feedback esterno a 1 bit.
Oggetto ritorno stato valore 1 byte	Se il valore di feedback dell'oggetto esterno è di 1 byte, il valore > 0 = On, e il valore 0 = Off.
Operazione = On / Rilascio = Off	Stato del pulsante premuto = On Stato del pulsante rilasciato = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On: Lo stato del pulsante premuto = Off e lo stato del pulsante rilasciato = On.
Operazione lunga = On / Rilascio = Off	Stato azionamento lungo = On Stato rilascio pulsante (o azionamento breve) = Off
Sempre su = Off/On:	L'icona è sempre Off/On.

Configurazione icona

Nella sezione *Configurazione icona* è possibile impostare il tipo di indicazione sullo schermo. È inoltre possibile scegliere le icone per lo stato On e Off di ogni funzione e il colore della retroilluminazione delle icone.



Funzione X - Nome della funzione	Configurazione icona	
Nome della funzione	Tipo indicazione	Solo icona Icona + Nome del canale Nessuna icona
	Anteprima icona	
	Icona per stato ON	
	Colore per stato ON	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
	Anteprima icona	
	Icona per stato OFF	
	Colore per stato OFF	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

5.8 Scena

È possibile utilizzare la funzione scena per richiamare e salvare scene negli attuatori e nei moduli scena. In alternativa alla normale funzione di scena, è possibile selezionare una funzione estesa. Per impostazione predefinita, è possibile richiamare l'indirizzo della scena 0 con una pressione breve del pulsante e salvare i valori della scena con una pressione lunga del pulsante.

Funzione scena normale

Una pressione breve del pulsante richiama una scena. Una pressione prolungata del pulsante salva i valori correnti della scena.

- Richiama funzioni stanza È possibile utilizzare una scena per modificare più funzioni stanza premendo un pulsante. Il caricamento di una scena consente, ad esempio, di regolare l'illuminazione della stanza fino a un valore specifico, di spostare le veneziane nella posizione desiderata e di dare alimentazione alle prese elettriche della stanza.
- Salva funzioni stanza È possibile modificare i valori delle singole funzioni stanza di una scena. A questo scopo, utilizzare altre funzioni dei pulsanti, ad esempio la commutazione, la regolazione o il movimento delle veneziane. È possibile utilizzare queste funzioni dei pulsanti per modificare i valori delle funzioni stanza in modo consecutivo. Successivamente, tenere premuto il pulsante per salvare i nuovi valori nel pulsante scena.



Funzione X – Scena	Impostazioni rapide per scena	
Scena	Nome del canale	12 byte consentiti
	Funzione disabilita	Disabilita Blocco = 1/Sblocco = 0 Blocco = 0/Sblocco = 1
	Indicazione del comportamento durante il bloccaggio	No Icona disabilita display
	Indirizzo scena	0 – 63
	Come viene rilevata l'indicazione di stato	Feedback di stato oggetto 1 bit Oggetto ritorno stato valore 1 byte Operazione = On / Rilascio = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On Operazione lunga = On / Rilascio = Off Sempre acceso = Off Sempre su = On
	Impostazioni estese per scena	

- Impostazioni Nelle impostazioni rapide per la scena, appare il parametro *Indirizzo scena* (0 – 63). È possibile utilizzare questo valore per richiamare una scena negli attuatori e nei moduli scena. I valori di salvataggio vengono assegnati automaticamente. È possibile regolare la durata di pressione lunga del pulsante. L'impostazione predefinita prevede una durata di 600 ms.

Funzione disabilita

Nelle *Impostazioni rapide*, è possibile assegnare un nome al canale e impostare il blocco dei pulsanti.

Il pulsante è bloccato tramite l'*oggetto disabilita pulsante* a 1 bit con valori 1 (blocco) e 0 (sblocco). È possibile invertire l'invio di valori: 0 (blocco) e 1 (sblocco).

Il pulsante bloccato può essere indicato o meno da un'icona di blocco. Se si seleziona *Disabilita*, la funzione di blocco diventa inattiva.

Funzione estesa scena

Grazie alla funzione estesa scena, è disponibile una gamma ancora più ampia di funzioni. È possibile regolare la durata di pressione lunga del pulsante. L'impostazione predefinita prevede una durata di 600 ms.

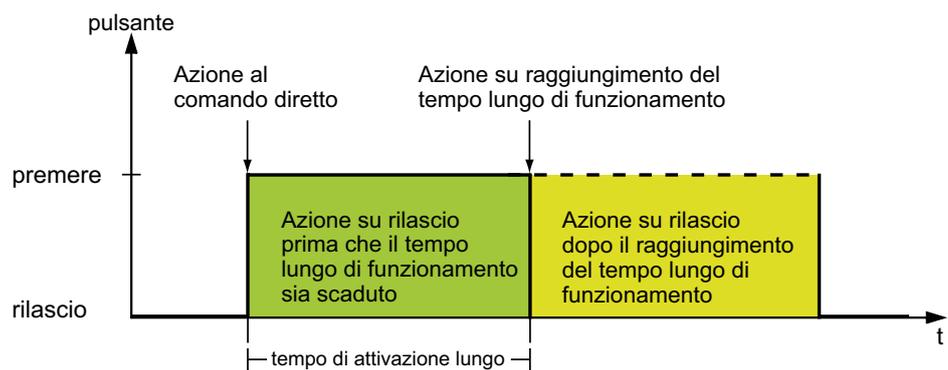


Funzione X – Scena	Impostazioni estese per i fronti	✓
--------------------	----------------------------------	---

 Scena oggetto A/B	Tempo per azionamento lungo	4 – 250, unità = 100 ms
	Numero di oggetti	1 2
	Azione al comando diretto	
	Azione su rilascio prima che il tempo di pressione lunga sia scaduto	Invia valore 1 Invia valore 2 Alterna
	Azione su raggiungimento del tempo di pressione lunga	Alterna, invio immediato, poi ciclico Invia valore 1 e quindi valore 2 dopo un tempo ciclo
	Azione su rilascio dopo il raggiungimento del tempo lungo di funzionamento	Nessuna (stop invio ciclico) Nessuna modifica
	Valore 1/2 Indirizzo scena (0 – 63)	0 – 63
	Valore 1/2 per richiamare/salvare la scena	Richiama Salva
	Tempo di ciclo	Base × fattore

In totale sono state impostate 4 azioni per la pressione e il rilascio.

- Azione al comando diretto**
L'azione viene eseguita ogni volta che si aziona il pulsante.
- Azione su rilascio prima che il tempo lungo di funzionamento sia scaduto**
L'azione viene eseguita solo dopo un breve azionamento.
- Azione su raggiungimento del tempo lungo di funzionamento**
L'azione viene eseguita direttamente quando si tiene premuto il pulsante. Si preme il pulsante finché l'azione viene eseguita.
- Azione su rilascio dopo il raggiungimento del tempo lungo di funzionamento**
L'azione viene eseguita anche al rilascio dopo aver tenuto premuto.



È necessario impostare l'azione appropriata per ogni fase di funzionamento. È possibile impostare 2 valori per l'indirizzo della scena per ogni oggetto scena. Per entrambi i valori, è possibile impostare se la scena viene richiamata o salvata. Il valore appropriato per salvare una scena viene ricavato automaticamente dall'indirizzo della scena.

Oltre alla normale funzione scena, è possibile impostare un tempo di ciclo. È possibile inviare una volta o ciclicamente. È possibile utilizzare l'azione *Invia valore 1 e*

quindi valore 2 dopo un tempo ciclo, per inviare un secondo indirizzo di scena con un ritardo.

È possibile impostare le azioni per 1 o 2 Oggetti scena.



- Quando si impostano i parametri, tenere presente che occorre impostare tutte e 4 le fasi operative affinché il pulsante funzioni come richiesto.

Azioni per la funzione Scena estesa

È possibile impostare le azioni seguenti.

Valore: *Invia valore 1*

Invia una volta il valore 1 in questione e interrompe l'invio ciclico.

Valore: *Invia valore 2*

Invia una volta il valore 2 in questione e interrompe l'invio ciclico.

Valore: *Alterna*

Invia alternativamente i valori impostati. La commutazione non è controllata tramite il bus. I telegrammi ricevuti non vengono valutati.

Valore: *Commuta ciclicamente, invia immediatamente, poi ciclicamente*

Se non è in esecuzione alcun tempo di ciclo, il valore viene commutato una volta, inviato immediatamente e viene avviato un nuovo tempo di ciclo. Se un tempo di ciclo è già in esecuzione, viene interrotto, il valore commutato una volta viene inviato e si avvia un nuovo tempo di ciclo. Quindi, il valore continua ad essere inviato ciclicamente, ma senza ulteriore commutazione. La commutazione non è controllata tramite il bus. I telegrammi ricevuti non vengono valutati.

Valore: *Invia valore 1 e quindi valore 2 dopo un tempo ciclo*

Invia immediatamente l'indirizzo di scena 1 e l'indirizzo di scena 2 dopo un tempo di ciclo, indipendentemente dal fatto che un tempo di ciclo sia già in esecuzione o meno. Con questa azione, è possibile richiamare una scena per una durata regolabile e tornare a un'altra scena.

Valore: *Nessuna (stop invio ciclico)*

Nessuna azione eseguita e il tempo di ciclo attivo viene interrotto.

Valore: *Nessuna modifica*

Non viene eseguita alcuna azione e il tempo di ciclo attivo continua.

Per ogni Oggetto scena, è disponibile un'ulteriore scheda sotto la scheda Funzione:

Indicazione di stato

Per impostazione predefinita, l'indicazione di stato viene attivata premendo il pulsante.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Commutazione/valore oggetto A = On/Off	Se l'oggetto è 1 byte, il valore > 0 = lo stato è On e il valore 0 = Off.
Commutazione/valore oggetto B = On/Off	Se l'oggetto è 1 byte, il valore > 0 = lo stato è On e il valore 0 = Off.
Feedback di stato oggetto 1 bit	1 = On 0 = Off in base al valore dell'oggetto feedback esterno a 1 bit.
Oggetto ritorno stato valore 1 byte	Se il valore di feedback dell'oggetto esterno è di 1 byte, il valore > 0 = On, e il valore 0 = Off.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Operazione = On / Rilascio = Off	Stato del pulsante premuto = On Stato del pulsante rilasciato = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On: Lo stato del pulsante premuto = Off e lo stato del pulsante rilasciato = On.
Operazione lunga = On / Rilascio = Off	Stato azionamento lungo = On Stato rilascio pulsante (o azionamento breve) = Off
Sempre su = Off/On:	L'icona è sempre Off/On.

Configurazione icona

Nella sezione *Configurazione icona* è possibile impostare il tipo di indicazione sullo schermo. È inoltre possibile scegliere le icone per lo stato On e Off di ogni funzione e il colore della retroilluminazione delle icone.



Funzione X - Nome della funzione	Configurazione icona	
Nome della funzione	Tipo indicazione	Solo icona Icona + Nome del canale Nessuna icona
	Anteprima icona	
	Icona per stato ON	
	Colore per stato ON	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
	Anteprima icona	
	Icona per stato OFF	
	Colore per stato OFF	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

5.9 Luce RGB

La funzione *Luce RGB* consente di impostare un colore specifico dei LED RGB o RGBW. In ETS, si imposta il valore RGB/W e lo si collega a un pulsante specifico. L'utente richiama il colore della luce impostato premendo il pulsante.

È possibile modificare le seguenti impostazioni:

- Valore Tipo di oggetto
- Distinzione tra azionamento lungo e breve
- Valore RGB/W
- Controllo della temperatura del colore bianco regolabile



Funzione 1 – Luce RGB	<i>Impostazioni per luce RGB</i>	
Luce RGB	Nome del canale	12 byte consentiti
	Funzione disabilita	Disabilita Blocco = 1/Sblocco = 0 Blocco = 0/Sblocco = 1
	Indicazione del comportamento durante il bloccaggio	No Icona disabilita display
	Tipo striscia RGB	RGB RGBW
	Tipo oggetto	1 × 3 byte 1 × 6 byte 3 × 1 byte 4 × 1 byte
	Numero di operazioni	1 (operazione breve) 2 (funzionamento breve/lungo)
	Tempo per azionamento lungo	4 – 250, unità = 100 ms
	<i>Invio valore (azionamento breve)</i>	
	Valore RGB 1	
	Valore del bianco 1	
	<i>Invio valore (azionamento lungo)</i>	
	Valore RGB 1	
	Valore del bianco 1	
	Come viene innescata l'indicazione di stato	Feedback di stato oggetto 1 bit Oggetto ritorno stato valore 1 byte Operazione = On / Rilascio = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On Operazione lunga = On / Rilascio = Off Sempre acceso = Off Sempre su = On

È possibile dimmerare ciascun colore con byte separati o dimmerare tutti i colori insieme attraverso un oggetto di gruppo.

Funzione disabilita

Nelle *Impostazioni rapide*, è possibile assegnare un nome al canale e impostare il blocco dei pulsanti.

Il pulsante è bloccato tramite l'*oggetto disabilita pulsante* a 1 bit con valori 1 (blocco) e 0 (sblocco). È possibile invertire l'invio di valori: 0 (blocco) e 1 (sblocco).

Il pulsante bloccato può essere indicato o meno da un'icona di blocco.

Se si seleziona *Disabilita*, la funzione di blocco diventa inattiva.

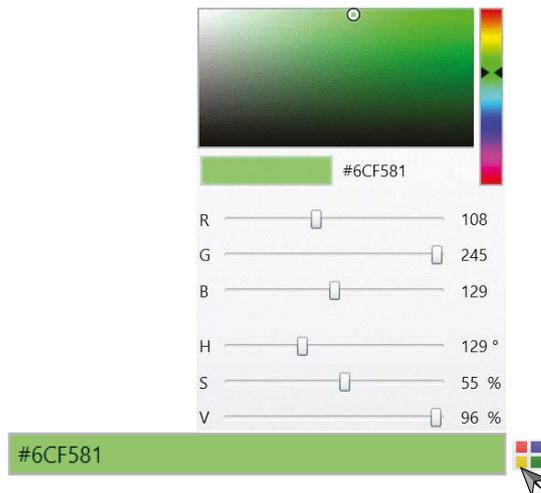
Codici colore RGB

RGB Su ciascuna scala cromatica (Rosso, Verde, Blu) è possibile selezionare 256 livelli o sfumature del colore appropriato (da 0 a 255). Mescolandoli tra loro è possibile generare oltre 16 milioni di combinazioni di colori diversi.

Valore RGB Se si conosce il **codice colore** specifico, è possibile immetterlo direttamente nella casella *Valore RGB*. La casella viene immediatamente colorata in base al valore inserito.



La seconda opzione consiste nel fare clic sull'icona della finestra dei colori in basso a destra e utilizzare il cursore per selezionare un colore sulla **scala cromatica**.



Colori RGB

La tabella seguente mostra i valori dei colori RGB di base.

Rosso	Verde	Blu	Colore
255	0	255	Rosa
255	0	0	Rosso
255	127	0	Arancio
255	255	0	Giallo
127	255	0	Verde-giallo
0	255	0	Verde
0	255	255	Blu-verde
0	0	255	Blu
255	255	255	Bianco



Notare che i colori potrebbero essere visualizzati in modo diverso, a seconda del dispositivo di controllo del colore e delle lampade utilizzate.

Azionamento breve e lungo

È possibile impostare la distinzione tra azionamento breve e lungo e scegliere i valori di risposta per la pressione lunga e breve.

Indicazione di stato

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Feedback di stato oggetto 1 bit	1 = On 0 = Off in base al valore dell'oggetto feedback esterno a 1 bit.
Feedback di stato oggetto 1 byte	Se il valore di feedback dell'oggetto esterno è di 1 byte, il valore > 0 = On, e il valore 0 = Off.
Operazione = On / Rilascio = Off	Stato del pulsante premuto = On Stato del pulsante rilasciato = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On: Lo stato del pulsante premuto = Off e lo stato del pulsante rilasciato = On.
Operazione lunga = On / Rilascio = Off	Stato azionamento lungo = On Stato rilascio pulsante (o azionamento breve) = Off
Sempre su = Off/On:	L'icona è sempre Off/On.

Configurazione icona

Nella sezione *Configurazione icona* è possibile impostare il tipo di indicazione sullo schermo. È inoltre possibile scegliere le icone per lo stato On e Off di ogni funzione e il colore della retroilluminazione delle icone.



Funzione X - Nome della funzione	Configurazione icona	
Nome della funzione	Tipo indicazione	Solo icona Icona + Nome del canale Nessuna icona
	Anteprima icona	
	Icona per stato ON	
	Colore per stato ON	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
	Anteprima icona	
	Icona per stato OFF	
	Colore per stato OFF	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo

Oggetti di gruppo

È possibile impostare ogni uscita singolarmente con un valore a 1 byte per ciascun colore, oppure scegliere l'opzione in cui tutti i colori sono contenuti in un oggetto di gruppo inviato al bus.

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

5.10 Regolazione temperatura colore

Con la funzione di *Regolazione temperatura colore*, è possibile inviare la percentuale di luminosità preimpostata e il valore della temperatura del colore espresso in Kelvin (K).

Valori temperatura colore

È possibile selezionare i valori minimi e massimi della temperatura colore. L'intervallo di valori utilizzabili dipende dal dispositivo di controllo e dalle lampade. Il dispositivo di controllo deve supportare il tipo di punto dati a 2 byte 7.600.



Funzione X – Temperatura colore	<i>Impostazioni regolazione temperatura colore</i>	
Temperatura colore	Nome del canale	12 byte consentiti
	Funzione disabilita	Disabilita Blocco = 1/Sblocco = 0 Blocco = 0/Sblocco = 1
	Indicazione del comportamento durante il bloccaggio	No Icona disabilita display
	Numero di operazioni	1 (operazione breve) 2 (funzionamento breve/lungo)
	Tempo per azionamento lungo	4 – 250, unità = 100 ms
	<i>Invio valore (azionamento breve)</i>	
	Valore luminosità 1	
	Valore temperatura colore 1	
	<i>Invio valore (azionamento lungo)</i>	
	Valore luminosità 1	
	Valore temperatura colore 1	
	Come viene innescata l'indicazione di stato	Feedback di stato oggetto 1 bit Oggetto ritorno stato valore 1 byte Operazione = On / Rilascio = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On Sempre acceso = Off Sempre su = On

Nel caso dell'illuminazione, le temperature colore variano a seconda del tipo di sorgente:

- Luce di candela: 1500K
- Lampada a incandescenza: 2600K – 2700K
- Lampada alogena: 2700K – 3000K
- Luce fluorescente: 4500K – 6500K
- Luce diurna: 5500K – 7000K

Più alto è il numero di Kelvin, più fredda e bianca è la luce. Più il numero di Kelvin è basso, più la luce è calda e gialla.



Funzione disabilita

Nelle *Impostazioni rapide*, è possibile assegnare un nome al canale e impostare il blocco dei pulsanti.

Il pulsante è bloccato tramite l'*oggetto disabilita pulsante* a 1 bit con valori 1 (blocco) e 0 (sblocco). È possibile invertire l'invio di valori: 0 (blocco) e 1 (sblocco).

Il pulsante bloccato può essere indicato o meno da un'icona di blocco.

Se si seleziona *Disabilita*, la funzione di blocco diventa inattiva.

Azionamento breve e lungo

È possibile impostare la distinzione tra azionamento breve e lungo e scegliere i valori di risposta per la pressione lunga e breve.

Indicazione di stato

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Feedback di stato oggetto 1 bit	1 = On 0 = Off in base al valore dell'oggetto feedback esterno a 1 bit.
Oggetto ritorno stato valore 1 byte	Se il valore di feedback dell'oggetto esterno è di 1 byte, il valore > 0 = On, e il valore 0 = Off.
Operazione = On / Rilascio = Off	Stato del pulsante premuto = On Stato del pulsante rilasciato = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On: Lo stato del pulsante premuto = Off e lo stato del pulsante rilasciato = On.
Operazione lunga = On / Rilascio = Off	Stato azionamento lungo = On Stato rilascio pulsante (o azionamento breve) = Off
Sempre su = Off/On:	L'icona è sempre Off/On.

Configurazione icona

Nella sezione *Configurazione icona* è possibile impostare il tipo di indicazione sullo schermo. È inoltre possibile scegliere le icone per lo stato On e Off di ogni funzione e il colore della retroilluminazione delle icone.



Funzione X - Nome della funzione	Configurazione icona	
Nome della funzione	Tipo indicazione	Solo icona Icona + Nome del canale Nessuna icona
	Anteprima icona	
	Icona per stato ON	
	Colore per stato ON	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
	Anteprima icona	
	Icona per stato OFF	
	Colore per stato OFF	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo

Oggetti di gruppo

I valori di luminosità e temperatura del colore vengono trasmessi tramite gli oggetti valore.

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

5.11 Diminuzione/aumento temperatura

La funzione *Diminuzione temperatura* consente di modificare il setpoint di temperatura. Quando si assegna questa funzione al pulsante e la si preme, il setpoint di temperatura viene visualizzato nel campo centrale se si seleziona *Solo temperatura* o *Temperatura + testo* nelle Impostazioni generali ([Campo centrale display → 13](#)).

La funzione *Aumento temperatura* è identica a Diminuzione temperatura. L'unica differenza è che viene utilizzata per aumentare il valore del setpoint di temperatura.

È possibile modificare le seguenti impostazioni:



Funzione X – Diminuzione/aumento della temperatura	<i>Impostazioni per diminuzione/aumento temperatura</i>	
Diminuzione/aumento temperatura	Nome del canale	12 byte consentiti
	Funzione disabilita	Disabilita Blocco = 1/Sblocco = 0 Blocco = 0/Sblocco = 1
	Tipo oggetto	Setpoint temperatura (DPT 9.001) Scostamento temperatura (DPT 9.002) Scostamento temperatura (DPT 6.010)
	Passo regolazione temperatura	0,1 – 0,5 K
<i>Diminuzione temperatura</i>	Setpoint minimo	10 – 32, unità = 1°C
<i>Diminuzione temperatura</i>	Scostamento minimo del setpoint	- 10 – 0, unità = 1 K
<i>Aumento temperatura</i>	Setpoint massimo	10 – 32, unità = 1°
	Come viene innescata l'indicazione di stato	Feedback di stato oggetto 1 bit Oggetto ritorno stato valore 1 byte Operazione = On / Rilascio = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On Sempre acceso = Off Sempre su = On

Funzione disabilita

Nelle *Impostazioni rapide*, è possibile assegnare un nome al canale e impostare il blocco dei pulsanti.

Il pulsante è bloccato tramite l'*oggetto disabilita pulsante* a 1 bit con valori 1 (blocco) e 0 (sblocco). È possibile invertire l'invio di valori: 0 (blocco) e 1 (sblocco).

Il pulsante bloccato può essere indicato o meno da un'icona di blocco.

Se si seleziona *Disabilita*, la funzione di blocco diventa inattiva.

Tipo oggetto

È possibile inviare al bus i valori tramite i seguenti oggetti, premendo un tasto:

Tipo oggetto	Opzioni di regolazione	Dispositivi
Setpoint temperatura (DPT 9.001)	Setpoint temperatura Valore setpoint assoluto Valore setpoint relativo	MT6730-0002 o la maggior parte dei pannelli di controllo della temperatura.
Scostamento temperatura (DPT 9.002)	Differenza di temperatura di riferimento 2 byte	MT6215-5910 MT6730-0003

Per visualizzare il valore del setpoint di temperatura nel campo centrale, è necessario impostare l'ingresso *setpoint* del display del campo centrale nello stesso gruppo con l'oggetto per l'impostazione della temperatura della valvola.

Indicazione di stato

Per impostazione predefinita, l'indicazione di stato viene attivata premendo e rilasciando il pulsante.

Come viene innescata l'indicazione di stato?

Trigger	Nota
Feedback di stato oggetto 1 bit	1 = On 0 = Off in base al valore dell'oggetto feedback esterno a 1 bit.
Oggetto ritorno stato valore 1 byte	Se il valore di feedback dell'oggetto esterno è di 1 byte, il valore > 0 = On, e il valore 0 = Off.
Operazione = On / Rilascio = Off	Stato del pulsante premuto = On Stato del pulsante rilasciato = Off Funzionamento = Off / Rilascio = On: Lo stato del pulsante premuto = Off e lo stato del pulsante rilasciato = On.
Sempre su = Off/On:	L'icona è sempre Off/On.

Configurazione icona

Nella sezione *Configurazione icona* è possibile impostare il tipo di indicazione sullo schermo. È inoltre possibile scegliere le icone per lo stato On e Off di ogni funzione e il colore della retroilluminazione delle icone.



Funzione X - Nome della funzione	Configurazione icona	
Nome della funzione	Tipo indicazione	Solo icona Icona + Nome del canale Nessuna icona
	Anteprima icona	
	Icona per stato ON	
	Colore per stato ON	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
	Anteprima icona	
	Icona per stato OFF	

	Colore per stato OFF	Bianco Verde Blu Rosso Arancione Giallo
--	-------------------------	--

Oggetti di gruppo

Esistono due oggetti per questa funzione:

- Oggetto *Uscita setpoint*: premendo il pulsante si diminuisce/aumenta il setpoint di temperatura dell'oggetto input setpoint.
- Oggetto *Ingresso setpoint*: riceve il valore del setpoint di temperatura dal bus dopo l'invio della richiesta di scrittura.

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

6 Funzione logica

Nelle installazioni KNX complesse, la funzione logica serve a stabilire operazioni logiche speciali tra sensori e attuatori. Esiste un'ampia gamma di impostazioni possibili per l'esecuzione di numerose funzioni logiche per i dispositivi KNX controllati (ad esempio, attuatori di regolazione o di commutazione, vari sensori ecc.).

La funzione logica è particolarmente utile per riassumere messaggi (ad esempio lo stato di illuminazione dei locali), collegare condizioni (ad esempio il sensore di pioggia o di vento attiva una funzione di sicurezza) o programmare una commutazione aggiuntiva tra manuale e automatico (ad esempio disattivare il controllo dell'illuminazione in funzione della luminosità per una presentazione video).

Grazie al gran numero di impostazioni possibili, il modulo logico è particolarmente adatto ai settori della sicurezza, del comfort e del risparmio energetico.

Gli output possono essere visualizzati anche sul dispositivo di visualizzazione.

Per impostazione predefinita, tutte le 8 possibili funzioni/blocchi logici sono disattivati. È necessario attivare la quantità desiderata di funzioni.



Funzioni logiche	1a funzione logica	✓
1a logica		

Per ogni blocco logico è possibile scegliere una delle seguenti operazioni logiche.



1a logica	Funzione del canale	AND
		OR
		XOR
		Comparatore soglie
		Converti formato

La porta ha il valore 1 o 0. Il comportamento può anche essere invertito.



Impostare sempre tutti i parametri del primo blocco prima di parametrizzare il blocco successivo.



Non collegare mai l'uscita e l'ingresso dello stesso blocco logico tra loro, per evitare il malfunzionamento del dispositivo.

6.1 Porte AND, OR, XOR

Le operazioni hanno valore 1 o 0. Gli ingressi e le uscite possono anche essere invertiti.

AND

L'output della funzione logica AND è **vero** solo quando **tutti i suoi input sono veri**, altrimenti l'output è falso.

A	B	AND
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

OR

L'output della funzione logica OR è **vero** solo se **uno o più dei suoi input** sono veri, altrimenti l'output è falso.

A	B	OR
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

XOR

La funzione logica exclusive-OR o XOR dà un output vero quando il numero di input veri è dispari.

A	B	XOR
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

La differenza tra OR e XOR

La differenza tra le operazioni logiche OR e XOR è che l'output della porta XOR è 1 logico, se e solo se esiste un numero ineguale di input 1 e 0.

Nel caso semplice di un'operazione XOR con due input, ciò significa che gli input devono essere diversi l'uno dall'altro per ottenere l'output 1. 1 deve essere presente esattamente su uno dei due input.

A	B	OR	XOR
0	0	0	0
0	1	1	1
1	0	1	1
1	1	1	0

A differenza di una semplice operazione logica OR, la condizione è considerata non soddisfatta se è presente un 1 su entrambi gli input.

Con un'operazione XOR, il risultato in questo caso è uno 0. Ogni input aggiuntivo sulla porta modifica il comportamento di conseguenza

A	B	C	OR	XOR
0	0	0	0	0
0	0	1	1	1
0	1	0	1	1
0	1	1	1	0
1	0	0	1	1
1	0	1	1	0
1	1	0	1	0
1	1	1	1	1

Impostazione

Il primo blocco di funzioni viene descritto insieme, perché tutte e tre le operazioni hanno gli stessi parametri e valori.

Comportamento in ingresso

È possibile utilizzare fino a 8 input (a - h). Per impostazione predefinita, tutti gli input sono scollegati.

I telegrammi di input possono essere invertiti per ciascun input. Inoltre, è possibile assegnare un valore fisso (0 o 1).



1a logica	Funzione del canale	AND
	Ingresso a-h	Scollegato Normale Invertito
	Valore predefinito	0 1

Comportamento output

È possibile definire i criteri per il comportamento di invio in uscita.



1a logica	Il risultato è invertito	No/Sì
	Leggere il valore dell'oggetto input dopo il ripristino della tensione del bus	No/Sì
	Invia uscita se	Ricezione di un nuovo telegramma (sull'input) Ogni modifica dell'oggetto di uscita
	<i>Invio tempo di ritardo = base x fattore</i>	Nessuno – 25 s
	Base	
	Fattore	

Esempio 1

Se si fa clic su *Sì* per *Leggere il valore dell'oggetto di input dopo il ripristino della tensione del bus*, il modulo logico invia un telegramma di lettura a tutti gli input chiedendo il loro valore.

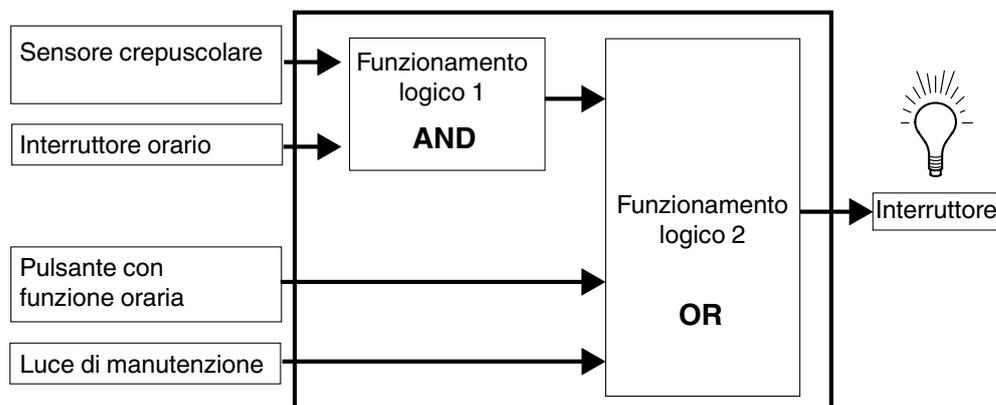
Se uno o più input non rispondono, il bus continua a cercare di raccogliere le risposte mancanti.

L'opzione *Invia uscita se* consente di impostare se l'output deve essere inviato dopo la ricezione di un nuovo telegramma sull'input o a ogni modifica dell'oggetto di output.

Questa impostazione è consigliabile se si prevede una risposta rapida (ad es. allarme meteo sull'attuatore della veneziana). Questa funzione aiuta anche a prevenire il sovraccarico del bus.

Esempio

- Un interruttore sensibile alla luce accende automaticamente l'illuminazione.
- La luce si spegne tra le 23:00 e le 06:00.
- Al mattino, la luce si accende dalle 06:00 quando è buio.
- Inoltre, la luce può essere accesa in qualsiasi momento per 5 minuti tramite un pulsante.
- È possibile una funzione di illuminazione continua per scopi di manutenzione.



6.2 Comparatore soglie

Il *comparatore soglie* confronta il valore di input con la soglia.



1a logica	Funzione del canale	Comparatore soglie
	Tipo dati valore soglia	4 bit, 1/2/4 byte
	Valore soglia	0 – 255
	Se Valore oggetto < Valore soglia	Non inviare telegramma/Invio valore 1/0
	Se Valore oggetto = Valore soglia	
	Se Valore oggetto != Valore soglia	
	Se Valore oggetto > Valore soglia	
	Se Valore oggetto ≤ Valore soglia	
	Se valore oggetto ≥ Valore soglia	

È possibile impostare una soglia, selezionare il tipo di confronto e scegliere quale valore inviare dopo il confronto:

- 0
- 1
- Non inviare telegramma

L'opzione *Invia uscita se* consente di impostare se l'output deve essere inviato dopo la ricezione di un nuovo telegramma sull'input o a ogni modifica dell'oggetto di output.

Questa impostazione è consigliabile se si prevede una risposta rapida. Inoltre, aiuta a prevenire il sovraccarico del bus.

6.3 Converti formato

Il convertitore di formato consente di scomporre o combinare diversi tipi di dati. Si utilizza in genere quando il mittente e il destinatario non supportano lo stesso formato di dati o quando è necessario risolvere requisiti particolari.



1a logica	Funzione del canale	Converti formato
	Funzione	2 × 1 Bit → 1 × 2 Bit
		8 × 1 Bit → 1 × 1 Byte
		1 × 1 Byte → 1 × 2 Byte
		2 × 1 Byte → 1 × 2 Byte
		2 × 2 Byte → 1 × 4 Byte
		1 × 1 Byte → 8 × 1 Bit
		1 × 2 Byte → 2 × 1 Byte
		1 × 4 Byte → 2 × 2 Byte
		1 × 3 Byte → 3 × 1 Byte
		3 × 1 Byte → 1 × 3 Byte

Applicazione di base

1 × 1 byte → 8 × 1 bit: Questa funzione può essere utilizzata per scomporre le informazioni orientate ai bit inviate come 1 byte in singoli bit, ad esempio:

- Stato dei regolatori di temperatura ambiente
- Stato di guasto di gruppi DALI e ECG

1 × 3 byte → 3 × 1 byte

Converte il valore combinato RGB a 3 byte in tre valori separati a 1 byte per rosso, verde e blu.

3 × 1 byte → 1 × 3 byte

Combina tre valori a 1 byte (rosso, verde, blu) in un valore combinato RGB a 3 byte.

Oggetti di gruppo

Vedi [Panoramica degli oggetti gruppo → 77](#).

7 Tensione bus

7.1 Comportamento quando la tensione del bus è collegata/ripristinata

A seconda delle impostazioni dell'applicazione, i LED di stato sono accesi, spenti o lampeggianti.

7.2 Comportamento in caso di guasto della tensione del bus

Tutti i LED di stato accesi sono spenti. Gli oggetti di gruppo non vengono salvati, tranne l'oggetto disabilita, se la funzione di blocco è attivata. L'oggetto disabilita verrà richiamato dopo il ciclo di alimentazione.

7.3 Modalità di configurazione

Dopo il download, il dispositivo passa in modalità di configurazione per alcuni secondi. Durante questo periodo, il LED lampeggia.

8 Struttura di visualizzazione degli oggetti

Canale principale	Rango oggetto	Nota
	125-131	Impostazioni aggiuntive Oggetti associati al canale
Funzione 1 - Alterna/...	73-78	
Funzione 2 - Alterna/...	79-84	
Funzione 3 - Alterna/...	85-90	
Funzione 4 - Alterna/...	91-96	
Funzione 5 - Alterna/...	97-102	I nomi degli oggetti e dei canali {{0}} variano a seconda del parametro. La descrizione e i canali vengono visualizzati in base alla funzione.
Funzione 6 - Alterna/...	103-108	
Funzione 7 - Alterna/...	109-114	
Funzione 8 - Alterna/...	115-120	
Campo centrale display	121-124	
1a logica	1-9	Gli oggetti da 1 a 8 vengono visualizzati indipendentemente dal canale.
2a logica	10-18	
3a logica	19-27	
4a logica	28-36	
5a logica	37-45	
6a logica	46-54	
7a logica	55-63	
8a logica	64-72	
Funzioni ausiliarie	133-137	

9 Panoramica degli oggetti gruppo

Questo elenco fornisce i numeri per l'identificazione univoca di un oggetto gruppo. I tipi di punti dati (DPT) in questa applicazione sono preimpostati.

Logica

N.	Nome	Funzione oggetto	Lun- ghezza	Proprietà	Nota	Descrizione della funzione	DPT
1	1a Logica	Ingresso A	1 bit	C,W,T,U	visibile se non scol- legato	AND, OR, XOR	1.002 booleano
2	1a Logica	Ingresso b	1 bit	C,W,T,U			
3	1a Logica	Ingresso c	1 bit	C,W,T,U			
4	1a Logica	Ingresso d	1 bit	C,W,T,U			
5	1a Logica	Ingresso e	1 bit	C,W,T,U			
6	1a Logica	Ingresso f	1 bit	C,W,T,U			
7	1a Logica	Ingresso g	1 bit	C,W,T,U			
8	1a Logica	Ingresso h	1 bit	C,W,T,U			
9	1a Logica	Risultato logico	1 bit	C,T			
1	1a Logica	Ingresso valore soglia	4bit 1byte 2byte 4byte	C,W,U	Lunghezza in base al parametro selezionato	Comparatore soglie	3.007 dimming 5.010 impulsi contatore 7.001 impulsi 12.001 impulsi contatore
9	1a Logica	Risultato logico	1 bit	C,T			1.002 booleano

N.	Nome	Funzione oggetto	Lun- ghezza	Proprietà	Nota	Descrizione della funzione	DPT
1	1a Logica	Ingresso 1bit-bit0	1 bit	C,W,U			1.002 booleano
2	1a Logica	Ingresso 1bit-bit1	1 bit	C,W,U	2 x 1bit → 1 x 2bit		1.002 booleano
9	1a Logica	Uscita 2bit	2bit	C,T			2.001 controllo commuta- zione
1	1a Logica	Ingresso 1bit-bit0	1 bit	C,W,U			1.002 booleano
2	1a Logica	Ingresso 1bit-bit1	1 bit	C,W,U			
3	1a Logica	Ingresso 1bit-bit2	1 bit	C,W,U			
4	1a Logica	Ingresso 1bit-bit3	1 bit	C,W,U			
5	1a Logica	Ingresso 1bit-bit4	1 bit	C,W,U	8 x 1bit → 1 x 1byte		
6	1a Logica	Ingresso 1bit-bit5	1 bit	C,W,U			
7	1a Logica	Ingresso 1bit-bit6	1 bit	C,W,U			
8	1a Logica	Ingresso 1bit-bit7	1 bit	C,W,U			
9	1a Logica	Uscita 1byte	1 byte	C,T			5.010 impulsi contatore
1	1a Logica	Ingresso 1byte	1 byte	C,W,U	1 x 1byte → 1 x 2byte		5.010 impulsi contatore
9	1a Logica	Uscita 2byte	2byte	C,T			7.001 impulsi
1	1a Logica	Ingresso 1byte-basso	1 byte	C,W,U	2 x 1byte → 1 x 2byte		5.010 impulsi contatore
2	1a Logica	Ingresso 1byte-alto	1 byte	C,W,U			5.010 impulsi contatore
9	1a Logica	Uscita 2byte	2byte	C,T			7.001 impulsi
1	1a Logica	Ingresso 2byte-basso	2byte	C,W,U	2 x 2byte → 1 x 4byte		7.001 impulsi
2	1a Logica	Ingresso 2byte-alto	2byte	C,W,U			
9	1a Logica	Uscita 4byte	4byte	C,T			12.001 impulsi contatore
1	1a Logica	Ingresso 1byte	1 byte	C,W,U	1 x 1byte → 8 x 1bit		5.010 impulsi contatore
2	1a Logica	Uscita 1bit-bit0	1 bit	C,T			1.002 booleano
3	1a Logica	Uscita 1bit-bit1	1 bit	C,T			
4	1a Logica	Uscita 1bit-bit2	1 bit	C,T			
5	1a Logica	Uscita 1bit-bit3	1 bit	C,T			
6	1a Logica	Uscita 1bit-bit4	1 bit	C,T			
7	1a Logica	Uscita 1bit-bit5	1 bit	C,T			
8	1a Logica	Uscita 1bit-bit6	1 bit	C,T			
9	1a Logica	Uscita 1bit-bit7	1 bit	C,T			

Converti formato

N.	Nome	Funzione oggetto	Lun- ghezza	Proprietà	Nota	Descrizione della funzione	DPT
1	1a Logica	Ingresso 2byte	2byte	C,W,U	1 x 2byte → 2 x 1byte		7.001 impulsi
8	1a Logica	Uscita 1byte-basso	1 byte	C,T			5.010 impulsi contatore
9	1a Logica	Uscita 1byte-alto	1 byte	C,T			
1	1a Logica	Ingresso 4byte	4byte	C,W,U	1 x 4byte → 2 x 2byte		12.001 impulsi contatore
8	1a Logica	Uscita 2byte-basso	2byte	C,T			7.001 impulsi
9	1a Logica	Uscita 2byte-alto	2byte	C,T			
1	1a Logica	Ingresso 3byte	3byte	C,W,U	1 x 3byte → 3 x 1byte	Convertiti formato	232.600 Valore RGB 3 x (0..255)
7	1a Logica	Uscita 1byte-basso	1 byte	C,T			5.010 impulsi contatore
8	1a Logica	Uscita 1byte-medio	1 byte	C,T			
9	1a Logica	Uscita 1byte-alto	1 byte	C,T			
1	1a Logica	Ingresso 1byte-basso	1 byte	C,W,U	3 x 1byte → 1 x 3byte		5.010 impulsi contatore
2	1a Logica	Ingresso 1byte-medio	1 byte	C,W,U			
3	1a Logica	Ingresso 1byte-alto	1 byte	C,W,U			
9	1a Logica	Uscita 3byte	3byte	C,T			232.600 Valore RGB 3 x (0..255)
10 – 18	2a logica						
19 – 27	3a logica						
28 – 36	4a logica						
37 – 45	5a logica						
46 – 54	6a logica						
55 – 63	7a logica						
64 – 72	8a logica						

Funzioni

N.	Nome	Funzione oggetto	Lun- ghezza	Proprietà	Nota	Descrizio- ne della funzione	DPT
73	Funzione 1 Il nome dell'og- getto si riferisce al parametro	Oggetto commuta A	1 bit	C,T	I valori degli interrut- tori vengono inviati in modo alternato du- rante l'azionamento.	Alterna: Disabilita	1.001 commu- tazione
75	<i>Nome del</i> canale della funzione.	Commuta stato oggetto A	1 bit	C,W		Impostazioni aggiuntive	
73	Il nome della funzione cambia con la descrizione del parametro. Se la descrizione del parametro è vuota, la fun- zione 1 viene visualizzata di default.	Oggetto commuta A Oggetto valore A	1bit 1byte	C,T	visibile in base al tipo di oggetto	Alterna: Impostazioni aggiuntive	1.001 commu- tazione
74		Oggetto commuta B Oggetto valore B	1bit 1byte	C,T	visibile in base al tipo di oggetto&2 oggetti		5.001 percen- tuale (0..100%)
75		Commuta stato oggetto A Stato valore oggetto A	1bit 1byte	C,W	visibile in base al tipo di oggetto		5.010 contato- re impulsi
76		Commuta stato oggetto B Stato valore oggetto B	1bit 1byte	C,W	visibile in base al tipo di oggetto&2 oggetti		

N.	Nome	Funzione oggetto	Lun- ghezza	Proprietà	Nota	Descrizio- ne della funzione	DPT	
73		Oggetto commuta A	1 bit	C,T	Comando di commutazione: Disabilita Impostazioni aggiuntive		1.001 commutazione	
73		Oggetto commuta A Oggetto valore A	1bit 1byte	C,T	Visibile in base al tipo di oggetto	Comando di commutazione: Impostazioni aggiuntive	1.001 commutazione	
74		Oggetto commuta B Oggetto valore B	1bit 1byte	C,T	Visibile in base al tipo di oggetto e agli oggetti		5.001 percentuale(0..100%) 5.010 contatore impulsi	
73		Oggetto commutazione	1 bit	C,T		Dimming	1.001 commutazione	
74		Oggetto dimming	4 bit	C,T			3.007 dimming	
75		Commuta stato oggetto	1 bit	C,W	Visibile solo se si seleziona Attenuazione più luminoso/meno luminoso		1.001 commutazione	
73		Oggetto movimento	1 bit	C,T	Sollevamento veneziana	Veneziana	1.008 su/giù	
74		Stop/passaggio	1 bit	C,T	Abbassamento veneziana Abbassamento/sollevamento veneziana		1.007 Passo	
75	Funzione 1 Il nome dell'oggetto si riferisce al parametro <i>Nome del canale</i> della funzione. Il nome della funzione cambia con la descrizione del parametro. Se la descrizione del parametro è vuota, la funzione 1 viene visualizzata di default.	Ultima direzione	1 bit	C,W	Visibile solo se si seleziona Sollevamento/abbassamento veneziana	Impostazioni aggiuntive veneziana	1.008 su/giù	
73		Regola veneziana	1 byte	C,T	Spostamento veneziana con valori di posizione		5.001 percentuale (0...100%) 5.010 impulsi contatore	
74		Posizione lamelle	1 byte	C,T				
73		Oggetto commuta A Oggetto forzatura A Attenuazione oggetto A Oggetto valore A	1bit 2bit	C,T	Visibile in base al tipo di oggetto		Fronti valori a 1bit, 2bit (priorità), 4bit, 1byte	1.001 commutazione 2.001 controllo commutazione 3.007 dimming 5.010 impulsi contatore
74		Oggetto commuta B Oggetto forzatura B Attenuazione oggetto B Oggetto valore B	4bit 1byte	C,T	visibile in base al tipo di oggetto e agli oggetti	5.001 percentuale (0..100%)		
75		Commuta stato oggetto A Comando forzato stato oggetto A Oggetto stato dimming A Stato valore oggetto A	1bit 2bit	C,W	visibile in base al tipo di oggetto	1.001 commutazione 2.001 controllo commutazione 3.007 dimming		
76		Commuta stato oggetto B Comando forzato stato oggetto B Oggetto stato dimming B Stato valore oggetto B	4bit 1byte	C,W	visibile in base al tipo di oggetto&2 oggetti	5.010 impulsi contatore 5.001 percentuale (0..100%)		
73		Oggetto valore A		C,T		Fronti con valori 2 byte		9.004 lux(Lux) 7,001 impulsi 8,001 impulsi di differenza
75		Stato valore oggetto A	2byte	C,W	visibile in base al tipo di oggetto			
73		Oggetto valore A		C,T		Regolatore 8 bit	5.004 percentuale (0-255 %)	
75		Impostare valore oggetto A	1 byte	C,W				
73		Scena oggetto A	1 byte	C,T		Scena	18.001 controllo scena	

N.	Nome	Funzione oggetto	Lun- ghezza	Proprietà	Nota	Descrizio- ne della funzione	DPT
74		Scena oggetto B	1 byte	C,T	Impostazioni aggiuntive scena		18.001 control- lo scena
73		Valore di dimming RGB	3byte	C,T	RGB: Opzione 3byte	Luce RGB	232.600 Va- lore RGB 3 x (0..255)
73		Valore dimming RGBW	6byte	C,T	RGBW: Opzione 6byte		251.600 DPT_ Colour_RGBW
73		Valore dimming rosso	1 byte	C,T	Opzione 1byte		5.001 percentu- ale(0..100%)
74		Valore dimming verde	1 byte	C,T			
75		Valore dimming blu	1 byte	C,T			
76		Valore dimming bianco	1 byte	C,T			
73		Valore luminosità	1 byte	C,T		Regolazione temperatura colore	5.001 percentu- ale(0..100%)
74	Funzione 1 Il nome dell'og- getto si riferisce al parametro	Valore temperatura colore	2byte	C,T		Diminuzione temperatura	7.600 tempe- ratura colore assoluta
73	<i>Nome del canale</i> della funzione. Il nome della funzione cambia con la descrizione del parametro. Se la descrizione del parametro è vuota, la fun- zione 1 viene visualizzata di default.	Uscita setpoint	2byte	C,T	Quando si aziona il pulsante, il setpoint di temperatura viene abbassato.		9,001 tempera- tura (°C)
74		Ingresso setpoint	2byte	C,W,T,U	Il setpoint della temperatura viene ricevuto dal bus e viene inviata una richiesta di lettura all'accensione.		
73		Uscita setpoint	2byte	C,T	Azionando il pulsante, la differenza della temperatura di riferi- mento si abbassa.		9.002 differen- za di tempera- tura (K)
74		Ingresso setpoint	2byte	C,W,T,U	Il valore della diffe- renza di temperatura di riferimento viene ricevuto dal bus e all'accensione viene inviata una richiesta di lettura		
73		Uscita setpoint	2byte	C,T	Quando si aziona il pulsante, il setpoint di temperatura au- menta.		9,001 tempera- tura (°C)
74		Ingresso setpoint	2byte	C,W,T,U	Il setpoint della temperatura viene ricevuto dal bus e viene inviata una richiesta di lettura all'accensione.	Aumento temperatura	

N.	Nome	Funzione oggetto	Lun- ghezza	Proprietà	Nota	Descrizio- ne della funzione	DPT
73		Uscita setpoint	2byte	C,T	Azionando il pulsante, la differenza di temperatura di riferimento viene regolata verso l'alto.	Aumento temperatura	9.002 diferen-za di tempera-tura (K)
74		Ingresso setpoint	2byte	C,W,T,U	Il valore della differenza di temperatura di riferimento viene ricevuto dal bus e all'accensione viene inviata una richiesta di lettura.		
77		Oggetto disabilita pulsante	1 bit	C,W	Visibile quando la funzione di blocco è attivata. In caso di blocco, i pulsanti non sono operativi e il valore specifico dell'oggetto è definito dal parametro	Blocco	1.003 abilita
78		Oggetto ritorno stato Stato feedback valore oggetto	1bit 1byte	C,W,T,U	tipo di oggetto a 1bit visibile se l'opzione è <i>Oggetto ritorno stato = On/Off</i> Tipo di oggetto a 1byte visibile se l'opzione è <i>Stato feedback valore oggetto = On/Off</i>		1.001 commu-tazione 5.004 percen-tuale (0..255%)
79 – 84	Funzione 2	Come la funzione 1					
85 – 90	Funzione 3						
91 – 96	Funzione 4						
97 – 102	Funzione 5						
109 – 108	Funzione 6						
109 – 114	Funzione 7						
115 – 120	Funzione 8						

Altri oggetti

N.	Nome	Funzione oggetto	Lun- ghezza	Proprietà	Nota	Descrizione della funzione	DPT
121	Riga 1 campo centrale display		1 byte	C,W			
122	Riga 2 campo centrale display	Oggetto feedback stato livello di luminosità	1 byte	C,W	Visibile se il livello di dimming è abilitato		5.001 percentuale (0-100%)
123	Riga 3 campo centrale display		1 byte	C,W			
124	Riga 4 campo centrale display		1 byte	C,W			
125	Modo notte	Input modo notte	1 bit	C,W,T,U	Visibile quando il parametro <i>Modo notte</i> è abilitato		1.024 giorno/notte

N.	Nome	Funzione oggetto	Lun- ghezza	Proprietà	Nota	Descrizione della funzione	DPT
126		Input prossimità	1 bit	C,W	Visibile quando l'opzione parametro <i>Modalità di attivazione della funzione di prossimità</i> comprende l'oggetto prossimità		1.001 commutazione
127	Funzione di prossimità	Output prossimità	1bit 1byte	C,T	Visibile in base all'opzione del parametro		1.001 commutazione 5.010 impulsi contatore
128	Misura temperatura	Temperatura reale 2Byte	2byte	C,R,T	Visualizzato in base all'opzione del parametro.		9.001 temperatura (°C) 9.027 temperatura (°F)
129	Misura temperatura	Temperatura reale 4Byte	4byte	C,R,T			
130		Segnale vita	1 bit	C,T			1.001 commutazione
131		Data	3byte	C,W			11.001 data
132	Generale	Ora	3byte	C,W			10.001 ora del giorno
138		Sonda temperatura esterna	2byte	C,W,T,U	Riceve le misure della sonda di temperatura esterna, invia richieste di lettura periodiche e invia accensioni.		9.001 temperatura
139		Temperatura esterna reale	2byte	C,W,T,U	Riceve le misure della sonda di temperatura esterna, invia richieste di lettura periodiche e invia accensioni.		9.001 temperatura
140		Modo Caldo e Freddo	1 bit	C,W,T,U	La modalità Caldo/Freddo viene ricevuta dal bus e viene inviata una richiesta di lettura all'accensione.		1.100 Freddo/Caldo
141	Riga 1 campo centrale display	Ingresso setpoint	2byte	C,W	Riceve il setpoint di temperatura del bus. In caso di ricezione dei dati, lo schermo passa immediatamente a visualizzare la temperatura impostata. Dopo il ritardo, passa alla temperatura ambiente.		9.001 temperatura
142		Temperatura esterna reale	2byte	C,W,T,U			9.001 temperatura
143	Riga 2 campo centrale display	Modo Caldo e Freddo	1 bit	C,W,T,U			1.100 Freddo/Caldo
144		Ingresso setpoint	2byte	C,W			9.001 temperatura
145		Temperatura esterna reale	2byte	C,W,T,U			9.001 temperatura
146	Riga 3 campo centrale display	Modo Caldo e Freddo	1 bit	C,W,T,U			1.100 Freddo/Caldo
147		Ingresso setpoint	2byte	C,W			9.001 temperatura
148		Temperatura esterna reale	2byte	C,W,T,U			9.001 temperatura
149	Riga 4 campo centrale display	Modo Caldo e Freddo	1 bit	C,W,T,U			1.100 Freddo/Caldo
150		Ingresso setpoint	2byte	C,W			9.001 temperatura
	Funzione ausiliaria	I seguenti oggetti sono nascosti					

Lo stesso della Riga 1 campo centrale display

10 Indice

D

Differenza di temperatura → 20

Dimming

Due pulsanti → 26

Pulsante singolo → 26

Display

Campo centrale display → 13

Impostazioni del display → 16

F

Formato in virgola mobile → 46

Fronti

Funzione fronti estesa

Comando prioritario → 36

Commutazione (1 bit) → 36

Regolazione (4 bit) → 36

Scene (1 byte) → 58

Slider (8 bit) → 51

Valori (1 byte) → 36

Valori (2 byte) → 46

Funzione fronti normale

Commutazione (1 bit) → 31

Forzatura (2 bit) → 31

Regolazione (4 bit) → 32

Scene (1 byte) → 58

Valori (1 byte) → 32

Valori (2 byte) → 46

Funzionamento

Corto → 12

Lungo → 12

Funzione di prossimità → 17

Input prossimità (oggetto) → 18

Sensore di prossimità → 18

Funzione logica → 70

AND → 70

Comparatore soglie → 73

Comportamento in ingresso → 71

Converti formato → 73

OR → 71

XOR → 71

Funzioni

Visione d'insieme delle funzioni → 10

I

Icona

Icona Dimming → 13

Illuminazione ad effetto → 44

Indirizzi → *See* Indirizzi di gruppo

Indirizzi di gruppo → 11

Invia valori ciclicamente → *See* Oggetto di controllo prioritario

L

Lingua → *See* Lingua interfaccia

Lingua interfaccia → 16

Livelli dimming → 26

Luce di orientamento → 17

Luce scala → 39, 40, 42

M

Modalità → *See* Modalità pulizia; *See* Modalità di regolazione; *See* Modo notte; *See* Modo standby

Modalità di regolazione

Caldo → 14

Caldo e Freddo → 14

Freddo → 14

Modalità pulizia → 16

Modo notte → 15

Modo standby → 17, 19

O

Oggetti → *See* Oggetti di gruppo

Oggetti di gruppo → 77

Oggetto di controllo prioritario → 31, 36

Oggetto ingresso setpoint → 69

Oggetto uscita setpoint → 69

R

RGB

Colori RGB → 63

Valore RGB → 62

S

Salva funzioni stanza → 58

Scena

Indirizzo scena → 58

Sensore temperatura

Esterno → 14

Interno → 14, 19

Compensazione → 20

T

Temperatura colore

Valori → 65

Tensione bus

Interruzione della tensione del bus → 75

Tensione bus ristabilita → 75

U

Unità → *See* Unità temperatura

Unità temperatura → 16, 20

V

Valori di posizione → 29

Veneziana

Funzionamento a due pulsanti → 28

Funzionamento a un pulsante → 28

Funzionamento con valori di posizionamento → 28

Schneider Electric SA

35 rue Joseph Monier
92500 Rueil Malmaison - Francia
Telefono: +33 (0) 1 41 29 70 00
Fax: +33 (0) 1 41 29 71 00

Per domande di natura tecnica, contattare il Centro di assistenza clienti del proprio Paese.
[schneider-electric.com/contact](https://www.schneider-electric.com/contact)

© 2022 Schneider Electric, tutti i diritti riservati