

Émetteur IR mobile

Émetteur IR mobile de scènes 3504.F / 3504.S



Mode d'emploi

Domaine d'utilisation

L'émetteur IR mobile et l'émetteur IR mobile de scènes permettent de commander individuellement des consommateurs électriques (lampes, stores, etc.) raccordés au réseau domestique via des récepteurs IR zeption ou BEAMIT. Pour cela, il faut que les consommateurs soient adressés conformément à l'émetteur.

Il est possible d'enclencher / déclencher, faire varier ou mettre dans un état souhaité différents consommateurs. L'émetteur IR mobile de scènes permet en outre d'enregistrer et d'appeler jusqu'à quatre scènes (voir ③).

i Les écrans plasma peuvent limiter la fonctionnalité des systèmes IR.

Consignes de sécurité

Les indications et consignes du présent mode d'emploi doivent être strictement observées pour réduire au mieux les risques de dommages matériels et corporels.

⚡ Les consommateurs raccordés à cet émetteur sont branchés sur le réseau électrique domestique (230 V AC). Un contact avec cette tension peut avoir des conséquences fatales.

Seul du personnel qualifié est habilité à connecter les consommateurs au secteur domestique et à les déconnecter de celui-ci.

- Retirez toujours les piles lorsque l'émetteur IR ne doit pas servir pendant une durée prolongée.
- L'émetteur IR est prévu pour une utilisation dans des locaux fermés. Attention à proximité des plantes!

Mise en service

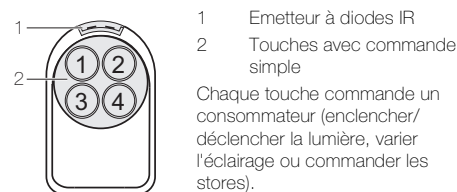
- Insérez une pile (voir ⑤).
- Paramétrez l'adresse d'appareil sur les récepteurs IR (voir ②).
- Pour l'émetteur IR mobile de scènes: enregistrez des scènes (voir ③).

Données techniques

Alimentation électrique	1 pile 1,5 V alcaline (micro, LR 03, AAA, AM4)
Fréquence porteuse IR	447,5 kHz
Portée	10 m max.
Dimensions	52 x 80 x 15 mm

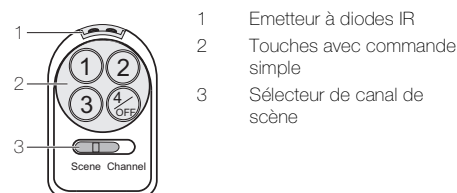
Émetteur IR mobile

L'émetteur IR mobile permet de commander jusqu'à 4 consommateurs au sein d'un groupe (voir ①).



Émetteur IR mobile de scènes

L'émetteur IR mobile de scènes permet de commander jusqu'à 4 consommateurs au sein d'un groupe (voir ①). En plus, vous pouvez mettre tous les consommateurs regroupés dans une scène à l'état défini.



- Sélecteur en position «Channel»
Chaque touche commande un consommateur (enclencher/déclencher la lumière, varier l'éclairage ou commander les stores).
- Sélecteur en position «Scene»
Chaque touche permet d'appeler une scène préalablement définie (voir ③). Vous pouvez mémoriser au maximum 4 scènes (y compris la scène "Tout DECL").

Utilisation

	appui bref sur la touche	appui long sur la touche
Commuter	ENCL / DECL	ENCL /DECL
Variar	ENCL / DECL	plus clair / plus sombre
Stores	MONT-stop / DESC-stop	basculer les lamelles
«Scene»	appeler	mémoriser

① Adresse IR

Chaque consommateur reçoit une adresse IR. Celle-ci se compose d'un élément **groupe** (lettre A à G) et d'une **adresse** (chiffre 1 à 8).

Exemples:

- A1** Plafonnier
- A2** Luminaire encastré au plafond
- A3** Prise branchée du lampadaire
- A4** Stores à lamelles

Pour pouvoir commander le consommateur souhaité à l'aide de l'émetteur IR, les adresses IR doivent être identiques sur l'émetteur ainsi que sur les consommateurs.

i Les touches de l'émetteur IR sont affectées de manière fixe aux adresses 1 à 4 conformément à leur marquage.

Un interrupteur rotatif permet de modifier le groupe sur l'émetteur IR.

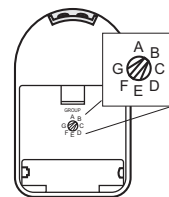
Sur les récepteurs IR, vous pouvez programmer l'adresse IR à l'aide de l'émetteur IR sur le set de recouvrement. Sur les récepteurs BEAMIT, l'adresse a été paramétrée à l'aide des sélecteurs de groupe et d'adresse sur l'appareil modulaire.

② Synchronisation émetteur-récepteur

Modifier le groupe

En usine, chaque émetteur IR est réglé sur le groupe **A**. Si vous voulez le modifier, procédez comme suit:

- Retirez le couvercle du compartiment à pile de l'émetteur IR (voir ⑤).
- Avec un tournevis de taille 0, placez le sélecteur de groupe sur l'adresse IR souhaitée (par ex. B).
- Remontez le couvercle du compartiment à pile.



Récepteur IR

Lorsque les consommateurs à commander par les récepteurs IR sont connectés à des mécanismes zeption, vous pouvez programmer l'adresse IR à l'aide de l'émetteur IR.

En usine, chaque récepteur IR reçoit l'adresse IR **A1**. Pour les récepteurs IR qui commandent deux consommateurs (2 canaux), l'adresse IR du second consommateur est supérieure de 1 à celle du premier consommateur (A1 → A2 etc.).

Vous pouvez programmer l'adresse IR sur chaque récepteur IR comme suit:

- Si nécessaire, modifiez le groupe sur l'émetteur IR (voir plus haut).
- Allez au récepteur IR.
- Pressez la touche de programmation (env. 5 secondes) jusqu'à ce que la LED de programmation clignote en vert.
- Sur l'émetteur IR, appuyez sur la touche correspondante pour affecter l'adresse. Le récepteur IR enregistre l'adresse IR, la LED de programmation verte s'éteint.



Avec un récepteur IR à deux canaux séparés (utilisateurs), la touche suivante commande désormais le 2nd canal.

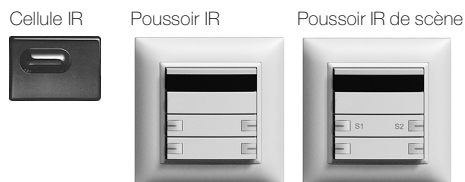
i Si vous programmez un récepteur IR 2 canaux sur la touche «4», il n'est plus possible de commander le 2nd canal avec l'émetteur IR.

Note:

La possibilité de programmer individuellement l'adresse IR sur chaque récepteur IR vous permet d'affecter la même adresse à des récepteurs IR situés dans des pièces différentes. Ainsi, vous pourrez utiliser sans problème votre émetteur IR dans plusieurs pièces.

Récepteurs BEAMIT

Les récepteurs BEAMIT commandent un ou plusieurs consommateurs raccordés à des appareils modulaires. Les appareils modulaires sont installés dans des sous-répartiteurs ou des boîtes d'encastrement.



L'affectation de l'adresse IR à chaque appareil modulaire a été effectuée lors de l'installation par votre électricien. Les groupes de votre émetteur IR ont également été définis.

i Si vous avez des questions ou si vous souhaitez modifier votre configuration, merci de vous adresser à votre électricien.

S'il faut installer plusieurs groupes, vous pouvez modifier le paramétrage des groupes sur l'émetteur IR comme indiqué ci-dessous.

③ Scènes

(uniquement pour les émetteurs mobile de scènes)

Les scènes vous permettent d'activer des ambiances lumineuses différentes ou de placer dans une position donnée des dispositifs de protection solaire (stores) tels que stores à lamelles, volets roulants et marquises, etc. Vous pouvez ainsi réaliser d'une manière simple des situations d'éclairage individuelles pour toutes les circonstances, par exemple pour les repas, pour regarder la télévision ou pour lire.

En mode «Scène», l'émetteur IR mobile de scènes peut appeler quatre scènes différentes, chaque touche pouvant être affectée à une scène.

Important

Chaque récepteur situé à portée de l'émetteur IR mobile de scène est intégré à une scène, **quelle que soit** son adresse IR. C'est-à-dire que lors de l'appel d'une scène, tous les consommateurs (contrôlés par des récepteurs BEAMIT ou IR) passent à l'état dans lequel ils étaient lorsque la scène a été mémorisée, qu'ils aient été commandés ou non lors de la mémorisation de la scène.

Exemples :

- A1 Plafonnier
- A2 Luminaire encastré au plafond
- A3 Prise branchée du lampadaire
- A4 Stores à lamelles
- Lors de la mémorisation d'une ambiance lumineuse (A1 = luminosité à 20%, A2 = luminosité 40% et A3 = éteint), les stores à lamelles sont relevés. Si vous appelez cette ambiance lumineuse alors que les stores à lamelles sont fermés, ils vont s'ouvrir.
- Lors de la mémorisation d'une scène de stores (A4 = 80% en bas, lamelles basculées), le plafonnier se trouve par hasard allumé. A chaque fois que vous appellerez la scène, le plafonnier va s'allumer.

Il est possible de bloquer les récepteurs IR pour la mémorisation, c'est-à-dire de mémoriser des scènes de manière sélective (voir ④). Avec les récepteurs BEAMIT, tous les consommateurs sont toujours intégrés dans la scène.

i Si vous voulez bloquer des récepteurs BEAMIT pour la mémorisation, adressez-vous à votre électricien.

Notes:

- > Les scènes sont mémorisées au moyen de numéros. Pour l'émetteur IR mobile de scènes, elles sont affectées de manière fixe aux touches «1», «2», «3» et «4/OFF».
- > La touche «4/OFF» est prévue pour l'utilisation au choix d'une scène quelconque ou pour la commande "Tout DECL" (couper ou ramener à la position de départ tous les consommateurs). "Tout DECL" n'est **pas** programmé en standard. Il doit être programmé manuellement comme une scène.
- > Si plusieurs émetteurs IR mobiles de scènes sont utilisés dans la même pièce, les mêmes scènes sont mémorisées dans **tous** les émetteurs IR mobiles de scènes. Si d'autres émetteurs IR compatibles scènes sont utilisés, des chevauchements peuvent se produire.
- > Les scènes que vous mémorisez dans des récepteurs IR compatibles scènes ou des poussoirs IR sont **indépendants** des scènes de l'émetteur IR mobile de scènes. Si le récepteur IR et l'émetteur IR mobile de scènes doivent appeler la même scène, celle-ci doit être enregistrée deux fois, une fois dans l'émetteur IR mobile de scènes et une fois dans le récepteur IR (attention: bloquer les récepteurs IR non participants (voir ④)).
- > Scènes de stores
Placez tout d'abord les stores en butée supérieure (position de référence). Ensuite, amenez-les à la position souhaitée par une brève pression sur la touche (démarrer/arrêter) et réglez la position des lamelles par une longue pression (basculer).

Mémoriser la scène

1. Placez le sélecteur en position «Channel».
2. Amenez tous les consommateurs souhaités à l'état désiré à l'aide de l'émetteur IR mobile de scènes ou directeur sur le consommateur. (respectez les remarques sur les scènes de stores).
3. Le cas échéant, bloquez les récepteurs IR non participants (voir ④).
4. Placez le sélecteur en position «Scene».
5. Pressez la touche souhaitée (env. 4 secondes) jusqu'à ce que la LED s'allume.
6. Relâchez la touche. La LED s'éteint et la scène est mémorisée.
7. Remettez le sélecteur en position «Channel».

Appeler une scène

1. Placez le sélecteur en position «Scene».
2. Appuyez brièvement sur la touche souhaitée. Les consommateurs prennent la position programmée dans la scène.
3. Remettez le sélecteur en position «Channel».

Modifier une scène

1. Placez le sélecteur en position «Scene».
2. Appuyez brièvement sur la touche souhaitée. Les consommateurs prennent la position programmée dans la scène.
3. Placez le sélecteur en position «Channel».
4. Le cas échéant, bloquez les récepteurs IR non participants (voir ④).
5. Amenez les consommateurs dont l'état doit être modifié à la position souhaitée, à l'aide de l'émetteur IR mobile de scènes ou directement sur le consommateur.
6. Placez le sélecteur en position «Scene».
7. Pressez la touche souhaitée (env. 4 secondes) jusqu'à ce que la LED s'allume.
8. Relâchez la touche. La LED s'éteint et la scène est mémorisée.
9. Remettez le sélecteur en position «Channel».

Supprimer une scène

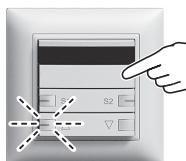
1. Placez le sélecteur en position «Scene».
2. Pressez la touche de la scène à effacer pendant au moins 10 secondes. La LED indicatrice s'allume au bout de 4 secondes et s'éteint après expiration de 10 secondes. La scène est à présent effacée.
3. Remettez le sélecteur en position «Channel».

④ Blocage de scènes

Pour exclure un récepteur IR d'une scène, procédez comme suit:

1. Allez au récepteur IR.
2. Pressez la touche de blocage (env. 5 secondes) jusqu'à ce que la LED de programmation clignote en rouge. Le blocage de scène est enclenché.

Le blocage de scène est désactivé automatiquement si aucune scène n'est mémorisée dans un délai de 3 minutes ou si vous pressez à nouveau brièvement la touche de blocage.



Nettoyage et entretien

Nettoyer la surface avec un chiffon à peine humide (de préférence en microfibre). Pour les taches particulièrement tenaces, vous pouvez utiliser un nettoyeur léger, non abrasif, par exemple du liquide vaisselle.

i ATTENTION:

Ne pas utiliser des **diluants**, de l'**acétone** ni du **toluène**. Leur utilisation peut provoquer une fragilisation et des fissures.

⑤ Mise en place et remplacement de la pile

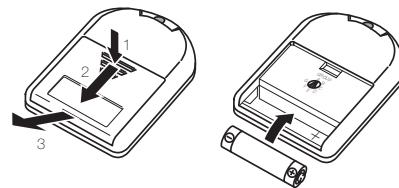
Si vous mettez en service votre émetteur pour la première fois ou si la LED d'émission ne s'allume pas quand vous actionnez une touche, vous devez changer la pile.

Pile:

1x 1,5 V alcaline (micro, LR 03, AAA, AM4).

Le compartiment à piles se trouve à l'arrière de l'émetteur.

1. Pressez le couvercle du compartiment à pile vers le bas (1) et faites-le glisser vers l'avant pour le retirer (2 et 3).



2. Mettez la pile en place (non comprise dans la fourniture).

Respectez la polarité des piles lors de leur mise en place!

3. Remontez le couvercle du compartiment à pile.



Rapportez les piles et batteries

Merci d'éliminer les piles usagées dans le respect de l'environnement. Ne jetez pas les piles usagées à la poubelle, rapportez-les à un point de collecte.

Elimination



Pas à la poubelle

Éliminez les produits Feller conformément aux dispositions locales en vigueur pour le matériel électrique et électronique.