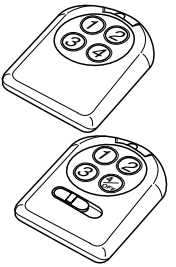
zeptrion -

BEAMIT®

Bedienungsanleitung

IR-Handsender, 3504.F ....
IR-Szenen-Handsender, 3504.S ...



Mode d'emploi

Emmetteur IR mobile, 3504.F ...
Emmetteur IR mobile scène, 3504.S ...

Istruzioni per l'uso

Trasmettitiore IR mobile, 3504.F ...
Trasmettitiore IR mobile scena, 3504.S ...

Bitte diese Betriebsanleitung vor Inbetriebnahme dieses Feller Produktes genau durchlesen und jederzeit zugänglich aufbewahren.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi de ce produit Feller avant la mise en service et le conserver dans un endroit accessible.

Si prega di leggere attentamente queste istruzioni per l'uso prima di prendere in esercizio questo prodotto Feller e di conservarle in modo che restino sempre accessibili.

© FELLER AG 2003

Alle Rechte vorbehalten. Tous droits réservés. Tutti i diritti riservati.

Inhaltsverzeichnis

1 Verwendungszweck 3
2 Sicherheitsvorschriften 4
3 Begriffsdefinitionen 4
4 Installation 5
5 Tastatur und Funktionen 6
6 Bedienung 7
7 Handsender 7
8 Szenen-Handsender 9
9 Funktionskontrolle 12
10 Reinigung, Pflege 12
11 Lagerung 12
12 Entsorgung 13
13 Fehlersuche 13
14 Technische Daten 14

Table des matières

1 Domaine d`application 15
2 Prescriptions de sécurité 16
3 Définitions des notions 16
4 Installation 17
5 Clavier et fonctions 18
6 Utilisation 19
7 Emetteur mobile 19
8 Emetteur mobile de scène 21
9 Contrôle de fonctionnement 24
10 Nettoyage et entretien 25
11 Stockage 25
12 Elimination 25
13 Recherche des pannes 25
14 Données techniques 26

Indice

1 Campo d’impiego 27
2 Prescrizioni di sicurezza 28
3 Terminologia 28
4 Installazione 29
5 Tastiera e funzioni 30
6 Impiego 31
7 Trasmettitore manuale 31
8 Trasmettitore manuale per scena 33
9 Verifica di funzionamento 36
10 Pulizia e manutenzione 36
11 Immagazzinamento 37
12 Smaltimento 37
13 Ricerca dei guasti 37
14 Dati tecnici 38

1 Verwendungszweck

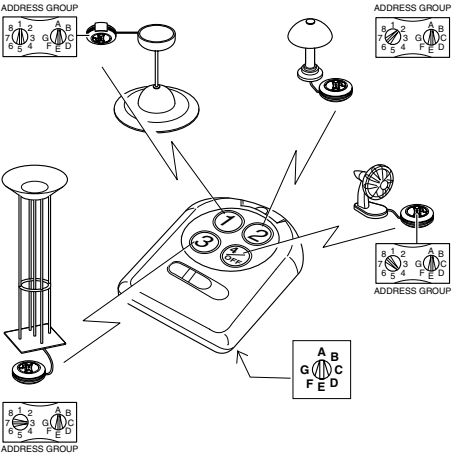


Abb. 1: Verwendungszweck IR-(Szenen-)Handsender

Mit dem Handsender und dem Szenen-Handsender können elektrische Geräte (Lampen, Storen (Jalousie), Vorhänge etc.), welche über **zeptrion**-/Beamit Infrarot(IR)-Empfänger mit dem aufgedruckten Zeichen ®R an das elektrische Hausinstallationsnetz angeschlossen sind, individuell gesteuert werden. Dazu müssen die Empfänger entsprechend dem Sender adressiert sein.

Es können einzelne Verbraucher ein-, ausgeschaltet und gedimmt oder in einen gewünschten Zustand geschaltet werden.

Mit dem Szenen-Handsender können zusätzlich für mehrere Verbraucher zusammen beliebige vordefinierte Einstellungen mit einem Tastendruck eingeschaltet werden (sogenannte Szenen). Sie können z.B. beim Betreten eines Raumes mit einem Knopfdruck gleichzeitig die Storen (Jalousie) herunterlassen, die Lampe via Dimmer auf halbe Helligkeit regeln und den Fernseher einschalten.

Das Infrarotsignal kann mit einem unsichtbaren Lichtstrahl verglichen werden, welcher auf die Empfänger gerichtet wird. Es ist für Auge und Körper unschädlich. Das Infrarotsignal wird von hellen Wänden reflektiert. Somit muss der Sender beim Betätigen nicht immer direkt auf die IR-Empfänger gerichtet sein.

Um optimale Funktion und eine Reichweite von 10 m zu gewährleisten, empfehlen wir, den Sender und den Empfänger so zu platzieren, dass möglichst gute Sichtverbindung zwischen Sender und Empfänger besteht.

VORSICHT: Es gibt verschiedene Typen von Empfängern. Lesen Sie vor der Inbetriebnahme auch die Betriebsanleitung des verwendeten IR-Empfängers aufmerksam durch. Stellen Sie insbesondere sicher, dass bei Verwendung eines Dimmer-Empfängers die Dimmbarkeit der angeschlossenen Produkte vom Hersteller gewährleistet ist.

VORSICHT: Stereoanlagen oder sonstige elektrische Geräte dürfen nur mit einem ON/OFF-Empfänger betrieben werden.

Hinweis: Plasma-Bildschirme können die Funktionalität von IR-Systemen (u.a. Beamit/**zeptrion**IR) einschränken.

2 Sicherheitsvorschriften

Beachten Sie zur Vermeidung von Gefahren und Schäden stets die Angaben und Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung.

GEFAHR

Die mit diesen Sendern angesteuerten IR-Empfänger werden an das elektrische Hausinstallationsnetz (230 VAC) angeschlossen. Diese Spannung kann beim Berühren tödlich wirken.

Die IR-Empfänger dürfen nur von qualifiziertem Personal an das elektrische Hausinstallationsnetz angeschlossen und von diesem getrennt werden (Ausnahme: Kabelempfänger, Art. Nr. 352...).

3 Begriffsdefinitionen

Geräteadresse

Jeder Empfänger besitzt eine Geräteadresse. Für eine korrekte Funktion müssen die Geräteadressen von Sender und Empfänger identisch sein.

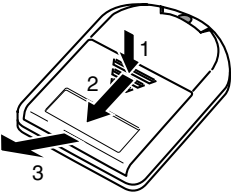
Die Geräteadresse wird mittels Adress- und Gruppenschalter eingestellt.

- **Gruppe:** Buchstabe von A bis G
- **Adresse:** Nummer von 1 bis 8
- **Beispiele**: A1, B6, C8

Einzelsteuerung	Eine Taste mit Einzelfunktion kann nur eine einzelne Geräteadresse (z. B. C3) ansteuern.
Szenensteuerung	Eine Taste mit Szenenfunktion kann alle einer Szene zugeordneten Empfänger, unabhängig von deren Geräteadresse, gemeinsam bedienen.

4 Installation

1.
Drücken Sie den Batteriedeckel nach unten (1) und schieben Sie ihn nach vorne weg (2 und 3).



2.
Setzen Sie die Batterie (nicht im Lieferumfang enthalten) ein.
VORSICHT:
Beachten Sie die korrekte Polung!

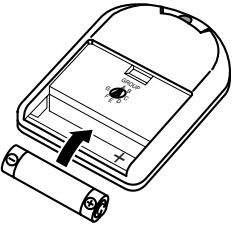


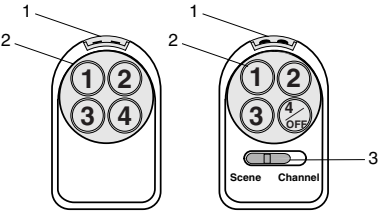
Abb. 2: Batterie einbauen (wechseln)

3.
Setzen Sie den Batteriedeckel wieder auf.

5 Tastatur und Funktionen

Handsender:
1 IR-Sender
2 Tastaturfeld

Szenen-Handsender:
1 IR-Sender
2 Tastaturfeld
3 Schiebeschalter



Handsender Szenen-Handsender

Abb. 3: Tastaturfeld der Sender

5.1 Funktion des Handsenders

- Es können maximal 4 Geräte innerhalb einer Gruppe angesteuert werden.
- Mit jeder Bedientaste (2) kann ein Empfänger mit 1-Tasten-Bedienung (z.B. Licht ein/aus oder Dimmen heller/dunkler) betrieben werden.

5.2 Funktion des Szenen-Handsenders

Schiebeschalter in Position «Channel»:

- Der Sender bietet dieselben Möglichkeiten wie der Handsender (s. o.)

Schiebeschalter in Position «Scene»:

- Es können alle Geräte, die zu einer Szene zusammengefasst wurden, eingeschaltet und in den vordefinierten Zustand gesetzt werden.
- Es können maximal 4 verschiedene Szenen (eine pro Bedientaste) abgespeichert werden.

6 Bedienung

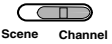
6.1 Tasten

Handsender

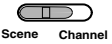
Szenen-Handsender

Verbraucher	Betätigung kurz	Betätigung lang
Licht	Ein/Aus	Ein/Aus
Dimmer	Ein/Aus	dimmen heller dimmen dunkler
Storen (Jalousie)	Auf/Stop Ab/Stop	Lamelle auf Lamelle ab

6.2 Szenen-Kanal-Wahlschalter



In der Betriebsart «**Channel**» wird der Szenen-Handsender identisch bedient wie ein Handsender (vgl. Kapitel 6.1).



In der Betriebsart «**Szene**» wird durch kurzes Drücken einer Bedientaste eine zuvor definierte, dieser Taste des Szenen-Handsenders zugeordnete Szene aktiviert.

7 Handsender

VORSICHT: Die Adressen 5 bis 8 der IR-Empfänger (vgl. Bedienungsanleitung der Empfänger) können nicht angesteuert werden (Adressen fix 1 bis 4) und dürfen daher bei den Empfängern nicht definiert werden.

7.1 Empfänger-Sender-Abstimmung

Um die gewünschten Empfänger mit dem Handsender bedienen zu können, müssen die Geräteadressen (vgl. Kapitel 3), bestehend aus Gruppe (Buchstabe) und Adresse (Nummer), am Sender und an den Empfängern identisch eingestellt werden.

WICHTIG: **Die Bedientasten der Sender sind entsprechend ihrer Beschriftung fix mit den Adressen 1 bis 4 belegt.**

Daher müssen die Empfänger an die werksseitige Programmierung des Senders angepasst werden:

Empfänger-Sender-Abstimmung beim Handsender:

1.
Gruppe am Sender einstellen

- Nehmen Sie den Batteriedeckel des Senders ab (vgl. Abb. 2, Seite 5).
- Stellen Sie mit einem feinen Schraubendreher am Gruppenschalter (1) die Gruppe (z. B. **A**) der gewünschten Geräteadresse ein.
- Montieren Sie die Abdeckung wieder.

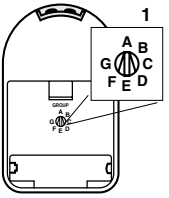


Abb. 4: Gruppenadresse einstellen

2.
Gruppe am Empfänger einstellen

- Drehen Sie an allen Empfängern (maximal 4 Stück) den Gruppenschalter auf denselben Buchstaben wie am Sender (z. B. **A**).

3.
Adresse am Empfänger einstellen

- An den Empfängern müssen nun noch die Adressschalter – entsprechend der gewünschten Zuordnung zu den Bedientasten 1 bis 4 – auf die Adressen 1 bis 4 eingestellt werden (vgl. Betriebsanleitung "IR-Empfänger").

  Beispiel:
  Deckenlampe: A**1** = Bedientaste **1**
  Tischlampe: A**2** = Bedientaste **2**
  Stehlampe: A**3** = Bedientaste **3**
  Lüftungsmotor: A**4** = Bedientaste **4**
  (vgl. auch Abb. 1, Seite 3)

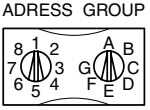


Abb. 5: Empfänger abstimmen

4.
Sender günstig platzieren

- Platzieren Sie den Sender so, dass er möglichst guten Sichtkontakt mit den Empfangsfenstern aller zu steuernden IR-Empfänger hat.

  Hinweis: Die Reichweite beider Sendertypen beträgt maximal 10 Meter.

8 Szenen-Handsender

8.1 Empfänger-Sender-Abstimmung

WICHTIG: Wenn der Schiebeschalter des Szenen-Handsenders in der Position «**Channel**» steht, funktioniert der Szenen-Handsender wie ein Handsender ohne Szenenfunktion.

Die Gruppeneinstellung am Szenen-Handsender und die Abstimmung der Empfänger auf die Adressprogrammierung des Senders erfolgt entsprechend analog wie beim normalen Handsender (vgl. Kapitel 7.1).

8.2 Arbeiten mit Szenen

Der Szenen-Handsender kann zusätzlich, in der Betriebsart «**Scene**», vier unterschiedliche Szenen aktivieren, wobei jeder Bedientaste eine bestimmte Szene zugeordnet werden kann.

Dabei ist zu beachten:

- Jedes Gerät innerhalb des Raumes kann – unabhängig von seiner Geräteadresse – in eine Szene eingebunden werden.
- Die Taste «**4/OFF**» ist vorgesehen zur wahlweisen Verwendung für eine beliebige Szene oder für den Befehl "Alles Aus" (alle Geräte ausschalten, bzw. zurück in die Ausgangsposition).

Hinweis: Der Befehl **OFF** ist nicht standardmässig eingestellt. Er muss wie eine Szene manuell programmiert werden.

Hinweis: Die Szenen werden mittels sogenannter Szenenummern abgelegt.

Die Szenenummern sind beim Szenen-Handsender den Tasten (1, 2, 3 und 4/OFF) fest zugeordnet.

Die Stellung des Gruppenschalters hat darauf keinen Einfluss. Sie dient nur der Gruppeneinstellungen für die Betriebsart «Channel».

Falls mehrere Szenen-Handsender im gleichen Raum eingesetzt werden, können max. 4 gleiche Szenen von den einzelnen Sendern aus programmiert und abgerufen werden.

Hinweis: Alle Empfänger mit der Funktion Impuls (Art-Nr. 3308-1.IR..., 3542..., 3552...) sind nicht szenenfähig.

Die Beamit-EIB-Schnittstelle (Art.-Nr. 3575-1.EIB) kann nur inividuell angesteuert werden. Eine Einbindung in eine Szene ist jedoch möglich.

8.3 Szenen programmieren

1.
Betriebsart wählen

- Schieben Sie den Schiebeschalter auf «**Channel**».

2.
Empfänger in den gewünschten Szene-Zustand versetzen

- Versetzen Sie mit den Bedientasten alle zur Szene gehörenden Empfänger in den gewünschten Zustand.
- **Beispiel:**

Lampe A1	=	Ein
Stereoanlage A2	=	Ein
Dimmer A3	=	40 % hell
Storen A4	=	70% unten, Lamellen waagrecht (siehe Hinweis unten)

3.
Szene speichern

- Schieben Sie den Schiebeschalter auf «**Scene**», wenn alle Empfänger entsprechend der gewünschten Szene eingestellt sind.
- Drücken Sie die gewünschte Szenentaste (1,2,3,4/OFF) 4 Sekunden.
- Die Anzeige-LED beginnt nach dieser Zeit zu leuchten und erlischt mit dem Loslassen der Taste.
- Die Szene ist nun gespeichert.

Hinweis: (nur für Storen mit einstellbaren Lamellenlagen): Storenposition und Lamellenlage können in eine Szene integriert werden:
Drücken Sie hierzu **kurz** die Bedientaste, welche der Store (Jalousie) zugeordnet ist, um in die gewünschte Position zu fahren. Stoppen Sie mit erneutem **kurzem** Tastendruck an der gewünschten Position. Mit **langem** Tastendruck können Sie nun die Lamellenlage einstellen.

8.4 Taste «Alles Aus» programmieren

Die Funktion "Alles Aus" der Taste «**4/OFF**» muss wie eine Szene programmiert werden (nicht ab Werk vorprogrammiert).

1.
«Alles AUS» programmieren

- Gehen Sie wie in Kapitel 8.3 beschrieben vor und setzen Sie bei Punkt **2.** alle Geräte auf «AUS».

Hinweis: Wird die Funktion "Alle Geräte in den Ausgangszustand bzw. auf Aus stellen" nicht benötigt, kann der Taste «**4/OFF**» eine beliebige andere Szene zugewiesen werden.

8.5 Szene abrufen (einschalten)

1.
Betriebsart wählen

- Schieben Sie den Schiebeschalter auf «**Scene**».

2.
Szene aufrufen

- Drücken Sie **kurz** die Bedientaste, der die gewünschte Szene zugeordnet ist.
- Die Szene wird aktiviert.

8.6 Szenen nachbearbeiten, überschreiben

Falls Sie bei einer programmierten Szene den Zustand eines oder mehrerer Empfänger verändern wollen, gehen Sie wie folgt vor:

1.
Szene aufrufen

- Schieben Sie den Schiebeschalter auf «**Scene**».
- Drücken Sie **kurz** die Bedientaste, der die gewünschte Szene zugeordnet ist.

2.
Szene verändern

- Schieben Sie den Schiebeschalter auf «**Channel**».
- Versetzen Sie mit den Bedientasten alle Empfänger, deren Zustand verändert werden soll, in den neu gewünschten Zustand.
- Belassen Sie die anderen Empfänger unverändert.
- **Beispiel:**
  Lampe A1 = Aus
  Dimmer A3 = 80 % hell

3.
Szene speichern

- Schieben Sie den Schiebeschalter auf «**Scene**».
- Drücken Sie die Bedientaste, der die gewünschte Szene zugeordnet ist für 4 Sekunden.
- Die Anzeige-LED beginnt nach dieser Zeit zu leuchten und erlischt mit dem Loslassen der Taste.
- Die Szene ist nun gespeichert.

8.7 Szenen löschen

Es können einzelne Szenen gelöscht werden (nur **zeptrion**-IR-Geräte):

1.
Betriebsart wählen

- Schieben Sie den Schiebeschalter auf «**Scene**».

2.
Einzelne Szene löschen

- Drücken Sie die Bedientaste der zu löschenden Szene während mindestens 10 Sekunden.
  - Die Anzeige-LED beginnt nach 4 Sekunden zu leuchten und erlischt nach Ablauf von 10 Sekunden.
  - Die Szene ist nun gelöscht.

9 Funktionskontrolle

1.
Sender prüfen

- Drücken Sie **nacheinander** alle Bedientasten 1 bis 4.
  - Die Anzeige-LED muss beim Drücken jeder Taste aufleuchten.

2.
Datenübertragung prüfen

- Richten Sie den Handsender auf einen Empfänger und drücken Sie die entsprechende Bedientaste.
  - Die programmierte Funktion muss am Empfänger ausgelöst werden (Aus/ Ein, Auf/Ab, Dimmen etc.).

10 Reinigung, Pflege

Um ein einwandfreies Funktionieren zu gewährleisten, empfiehlt sich eine regelmässige Reinigung:

Oberflächen: mit feuchtem Lappen reinigen. Zum Entfernen hartnäckiger Flecken einige Tropfen eines nicht scheuernden Spülmittels auf den feuchten Lappen geben.

VORSICHT: **Nicht** verwendet werden dürfen **Verdünner**, **Aceton** und **Toluol**. Ihre Anwendung kann zu Versprödung und Rissbildung führen.

11 Lagerung

Hinweis: Entfernen Sie stets die Batterien, wenn Sie den Sender längere Zeit nicht benützen wollen.

VORSICHT: Ausgelaufene Batteriesäure kann den Sender schwer beschädigen.

12 Entsorgung

Entsorgen Sie Feller Erzeugnisse gemäss den örtlichen Bestimmungen für Elektro-/Elektronikmaterial.

Entsorgen Sie gebrauchte Batterien umweltgerecht.

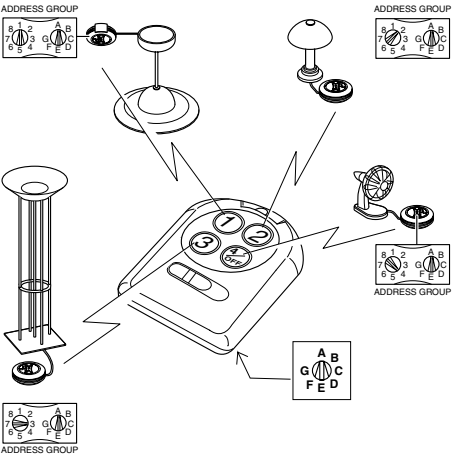
13 Fehlersuche

Fehler	**Ursache**	**Behebung**
Verbraucher (Lampe, etc.) leuchtet nicht oder reagiert nicht.	Verbraucher defekt.	Sicherung des Verbrauchers prüfen, Verbraucher prüfen.
	LED-Funktionsanzeige des Senders leuchtet bei Betätigung einer Taste nicht auf. Batterie im Sender ist leer.	Batterie ersetzen.
Verbraucher funktioniert nur über Lokalbedientaste und nicht über IR-Datenübertragung.	IR-Empfangsfenster ist für IR-Strahl nicht erreichbar.	Sender so platzieren, dass der IR-Strahl das Empfangsfenster des IR-Empfängers direkt erreichen kann.
	Sender- und Empfängeradressen stimmen nicht überein.	Sender- und Empfängeradressen prüfen.
Szene kann nicht aufgerufen werden.	Es wurde keine Szene abgespeichert.	Szene korrekt programmieren.
	Die Bedientaste wurde zu lange gedrückt (max. 400 ms).	Bedientaste kürzer betätigen.
	Beim Speichern der Szene wurde die falsche Szenentaste gedrückt.	Szene nochmals programmieren.
Empfänger einer Szene reagiert nicht auf Szenen abruf.	Empfänger wurde beim Szenenabruf nicht erreicht.	Abruf einer Szene in Richtung des Empfängers erneut durchführen.
	Empfänger wurde beim Programmieren nicht erreicht.	Szene neu programmieren.
In Szene gespeicherte Storenposition und Lamellenlage stimmen nicht mit ursprünglicher Einstellung überein.	Toleranz der Storensteuerung.	Storen müssen über zugehörige Bedientaste in die Endposition **AUF** gefahren werden oder neu gespeichert werden (siehe Kapitel 8.3 Hinweis).

14 Technische Daten

Merkmale:	Handsender/Szenen-Handsender
Abmessungen:	80 x 52 x 15 mm
Spannungsversorgung:	Batterie: 1,5 V Alkaline (Micro, LR 03, AAA, AM4)
Batteriebetriebsdauer:	ca. 2 bis 3 Jahre
IR-Trägerfrequenz:	447,5 kHz
Reichweite:	max. 10 m
Codierung:	28 Möglichkeiten (7 Gruppen à 4 Adressen)

1 Domaine d’application



ill. 1: Domaine d’application d'émetteur IR mobile (scénario)

Avec l'émetteur mobile et l'émetteur mobile de scénario, on peut commander individuellement des appareils électriques (lampes, stores, rideaux, etc.) qui sont raccordés au réseau électrique domestique par l'intermédiaire de récepteurs infrarouges (IR) **zeptrion**-/Beamit munis du signe ®. A cet effet, les récepteurs doivent être adressés en fonction de l'émetteur.

Les différents appareils peuvent être enclenchés, déclenchés et régulés ou commutés dans l'état voulu.

Avec l'émetteur mobile de scénario, il suffit en outre d’appuyer sur une touche pour activer des réglages quelconques mais préalablement définis pour un groupe d'appareils. Vous pouvez par exemple, en entrant dans une pièce, d’une seule pression de touche, simultanément baisser les stores, régler la lampe par variateur à une luminosité moindre et enclencher le téléviseur.

Le signal infrarouge peut être comparé à un rayon lumineux invisible, dirigé sur le récepteur. Il est inoffensif pour le corps comme pour les yeux. Comme la lumière visible, les rayons infrarouges sont réfléchis par les surfaces claires, si bien que l'émetteur ne doit pas être toujours dirigé directement sur le récepteur IR. Pour garantir toutefois une fonc-

tion optimale et une portée de 10 m, nous recommandons de placer l'émetteur en vue directe du récepteur IR.

ATTENTION: il existe divers types de récepteurs. Avant la mise en service, lisez attentivement le mode d'emploi du récepteur IR utilisé. Assurez-vous en particulier que l'aptitude au fonctionnement en réglage continu des produits raccordés soit garantie si vous utilisez un récepteur à variateur.

ATTENTION: des chaînes stéréo et d'autres appareils électriques doivent être commandés uniquement avec un récepteur ON/OFF.

Remarque: les écrans plasma peuvent inhiber le fonctionnement des systèmes IR (entre autres Beamit/zeptrionIR).

2 Prescriptions de sécurité

Les indications et instructions contenues dans le présent mode d'emploi doivent être constamment observées pour éviter des dangers et des dégâts.

DANGER

Les récepteurs IR commandés avec ces émetteurs sont raccordés au réseau électrique domestique (230 VAC). Cette tension peut être mortelle en cas de contact.

Les récepteurs IR ne doivent être branchés et débranchés du réseau électrique domestique que par du personnel qualifié (sauf le récepteur mobile de prise, no art. 352...).

3 Définition des notions

Adresse d'appareil

Chaque récepteur possède une adresse d'appareil. Les adresses de l'émetteur et du récepteur doivent être identiques afin que leur fonctionnement soit correct.

L'adresse d'appareil est définie au moyen des commutateurs de groupe et d'adresse.

- groupe: caractère de A à G
- adresse: chiffre de 1 à 8
- exemple: A1, B6, C8

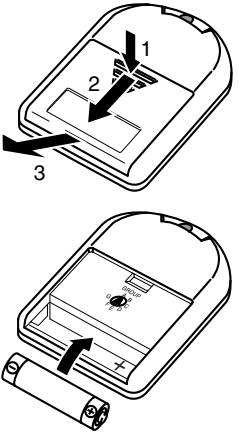
Commande isolée	Une touche avec fonction unique ne peut commander qu'une seule adresse d'appareil (p.ex. C3).
Commande scénario	Une touche avec la fonction scénario peut commander ensemble tous les récepteurs attribués à une scène, et ce indépendamment de leur adresse d'appareil.

4 Installation

1.
Pousser vers le bas le couvercle de la pile (1) et le déplacer vers l'avant (2 et 3).

2.
Insérer la pile (non fournie).
ATTENTION:
Respecter la polarité correcte!

3.
Remettre en place le couvercle de la pile.

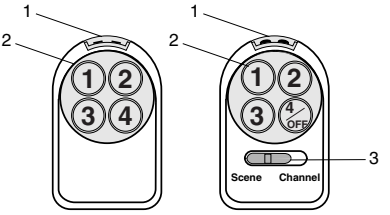


ill. 2: Installer (remplacer) la pile

5 Clavier et fonctions

Emetteur mobile:
1 émetteur IR
2 clavier

Emetteur mobile de scénario:
1 émetteur IR
2 clavier
3 interrupteur à coulisse



Emetteur mobile Emetteur mobile de scénario

ill. 3 Clavier de l'émetteur

5.1 Fonctionnement de l'émetteur mobile

- On peut commander 4 unités au maximum par groupe.
- Chaque touche de commande (2) peut activer un récepteur avec une pression sur la touche (p.ex. allumer/éteindre la lumière ou variateur plus clair/plus sombre).

5.2 Fonctionnement de l'émetteur mobile de scénario

Interrupteur à coulisse en position «Channel»:
- L'émetteur de scénario offre les mêmes possibilités que l'émetteur mobile (voir ci-dessus).

Interrupteur à coulisse en position «Scène»:
- Tous les appareils qui ont été rassemblés en un scénario, peuvent être enclenchés et amenés à l'état préalablement défini.
- On peut enregistrer 4 scénarios différents au maximum (un par touche de commande).

6 Utilisation

6.1 Touches

Emetteur mobile

Emetteur mobile de scénario

Appareil	Pression courte	Pression longue
Lumière	Encl./décl.	Encl./décl.
Variateur	Encl./décl.	réglage plus clair réglage plus sombre
Stores	Montée/ stop Descente/ stop	Lamelles en haut Lamelles en bas

6.2 Sélecteur du canal de scénario

En mode de fonctionnement «**Channel**», l'émetteur mobile de scénario est commandé de la même manière qu'un émetteur mobile normal (voir 6.1).

En mode de fonctionnement «**Scène**», un scénario définie préalablement est activé par une pression courte de la touche de commande correspondante de l'émetteur mobile de scénario.

7 Emetteur mobile

ATTENTION: Les adresses 5 à 8 des récepteurs IR (voir le mode d'emploi des récepteurs) ne peuvent pas être commandées (adresses fixes 1 à 4) et ne doivent pas par conséquent être définies sur les récepteurs.

7.1 Réglage récepteurs-émetteur

Afin de pouvoir utiliser les récepteurs souhaités avec l'émetteur mobile, les adresses d'appareils se composant d'un groupe (lettre) et d'une adresse (chiffre) (voir paragraphe 3) doivent être réglées de manière identique sur l'émetteur et sur les récepteurs.

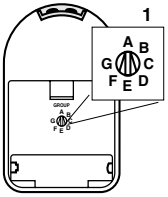
IMPORTANT: **Les touches de commande de l'émetteur sont définies de façon fixe pour les adresses 1 à 4, selon l'inscription correspondante.**

Pour cette raison, les récepteurs doivent être adaptés à la programmation de l'émetteur effectuée en usine:

Réglage récepteurs-émetteur pour l'émetteur mobile:

1.
Régler le groupe sur l'émetteur

- Enlever le couvercle de la pile sur l'émetteur (voir ill. 2, page 17).
- Régler avec un tournevis fin sur le commutateur de groupe (1), le groupe (p.ex. **A**) de l'adresse d'appareil voulu.
- Replacer le couvercle.



ill. 4: Réglage de l'adresse de groupe

2.
Régler le groupe sur les récepteurs

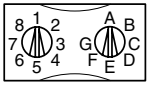
- Tourner le commutateur de groupe sur tous les récepteurs (4 pièces max.) sur la même lettre que l'émetteur (p.ex. **A**).

3.
Régler l'adresse sur un récepteur

- Sur les récepteurs, le commutateur d'adresse doit encore être réglé – en fonction de l'attribution souhaitée des touches de commande 1 à 4 – sur les adresses 1 à 4 (voir le mode d'emploi "Récepteurs IR").

  Exemple:

  Plafonnier: A**1** = touche **1**
  Lampe: A**2** = touche **2**
  Lampadaire: A**3** = touche **3**
  Ventilation: A**4** = touche **4**
  (voir aussi ill. 1, page 15)



ill. 5: Réglage d'un récepteur

4.
Placer l'émetteur de façon favorable

- Placer l'émetteur de manière que le meilleur contact visuel soit assuré vers les fenêtres de réception de tous les récepteurs IR à commander.

  Remarque: La portée des deux types d'émetteur se monte à 10 mètres au maximum.

8 Emetteur mobile de scénario

8.1 Réglage récepteurs-émetteur

IMPORTANT: Lorsque l'interrupteur à coulisse de l'émetteur mobile de scénario se trouve en position «**Channel**», ce dernier fonctionne comme un émetteur mobile sans fonction de scénario.

Le réglage du groupe sur l'émetteur mobile de scénario et l'accord des récepteurs sur la programmation d'adresse de l'émetteur s'effectuent de manière analogue aux réglages d'un émetteur mobile normal (voir paragraphe 7.1).

8.2 Travailler avec des scénarios

L'émetteur mobile de scénario peut en plus activer, en mode de fonctionnement «**Scène**», quatre scénarios différentes, chaque touche de commande pouvant être attribuée à un scénario particulier.

A cet égard, il faut savoir:

- que chaque appareil placé à l'intérieur de la pièce peut être lié à un scénario quelconque indépendamment de son adresse d'appareil.
- que la touche «**4/OFF**» est prévue pour un emploi de n'importe quel scénario au choix ou pour l'ordre "tout déclenché" (déclencher tous les appareils, respectivement les ramener en position initiale).

Remarque: L'ordre **OFF** n'est pas réglé en version standard. Il doit être programmé manuellement comme un scénario.

Remarque: Les scénarios sont classés au moyen des dits numéros de scénario.

Les numéros de scénario sont attribués fix aux touches (1, 2, 3 et 4/OFF) de l'émetteur mobile de scénario.

La position du commutateur de groupe n'a à cet égard aucune influence. Elle sert uniquement aux réglages des groupes pour le mode de fonctionnement «Channel».

Au cas où plusieurs émetteurs mobile de scénario sont utilisés dans la même pièce, on peut programmer et appeler au maximum 4 scénarios identiques depuis chacun des émetteurs.

Remarque: Tous les récepteurs avec la fonction impulsion (art. N°. 3308-1.IR..., 3542..., 3552...) ne peuvent pas être inclus dans un scénario.

L'interface Beamit-EIB (art. n° 3575-1.EIB) peut uniquement être commandé individuellement. Son intégration dans un scénario est cependant possible.

8.3 Programmation des scénarios

1.
Choisir le mode de fonctionnement

- Placer l'interrupteur à coulisse sur la position «**Channel**».

2.
Mettre les récepteurs dans l'état scénario voulu

- A l'aide des touches de commande, mettre tous les récepteurs appartenant à le scénario dans l'état voulu.

- **Exemple:**

Lampe A1	=	enclenchée
Chaîne stéréo A2	=	enclenchée
Variateur A3	=	40% clair
Store A4	=	70% en bas, lamelles horizontales (voir les remarques ci-après)

3.
Enregistrer le scénario

- Placer l'interrupteur à coulisse sur la position «**Scène**», lorsque tous les récepteurs sont réglés en fonction du scénario voulu.
- Presser une touche de scénarios (1,2,3,4/OFF) pendant 4 secondes.

- La LED s'allume après ce laps de temps et s'éteint lorsqu'on relâche la touche.
- Le scénario est dès lors enregistré.

Remarque: (seulement pour les stores avec lamelles ajustables): La position des stores et le positionnement des lamelles peuvent être intégrées dans un scénario:

Pressez **brièvement** sur la touche de commande auquelle le store est affecté pour choisir la position voulue des lamelles. Stoppez avec une impulsion **courte** sur la position voulue. Vous pouvez ajuster les lamelles du store avec une **longue** pression sur la touche.

8.4 Programmation de la touche «tout déclenché»

La fonction "tout déclenché" de la touche «**4/OFF**» doit être programmée comme pour un scénario (sans préprogrammation d'usine).

1.
Programmer "tout déclenché"

- Procéder comme décrit au paragraphe 8.3 et mettre tous les appareils concernant le point **2.** sur «DECL.».

Remarque: Si la fonction "mettre tous les appareils dans l'état initial, resp. sur déclenché " n'est pas nécessaire, la touche «**4/OFF**» peut être attribuée à un autre scénario.

8.5 Appeler la scène (enclencher)

1.
Choisir le mode de fonctionnement

- Placer l'interrupteur à coulisse sur la position «**Scène**».

2.
Appeler le scénario

- Presser **brièvement** la touche de commande qui est attribuée au scénario voulu.
- Le scénario est dès lors activé.

8.6 Retoucher les scénarios, ecraser

Si pour un scénario programmé, vous souhaitez changer l'état d'un ou de plusieurs récepteurs, procédez de la manière suivante :

1.
Appeler le scénario

- Placer l'interrupteur à coulisse sur la position «**Scène**».
- Presser **brièvement** la touche de commande qui est attribuée au scénario voulu.

2.
Changer le scénario

- Placer l'interrupteur à coulisse sur la position «**Channel**».
- A l'aide des touches de commande, mettre tous les récepteurs dont l'état doit être changé dans le nouvel état désiré.
- Ne pas modifier les autres récepteurs.
- **Exemple:**
  Lampe A1 = déclenchée
  Variateur A3 = 80% clair

3.
Enregistrer le scénario

- Placer l'interrupteur à coulisse sur la position «**Scène**».
- Presser la touche de commande qui est attribuée au scénario voulu pour 4 secondes.
- La LED s'allume après ce laps de temps et s'éteint lorsqu'on relâche la touche.
- Le scénario est dès lors enregistré.

8.7 Effacer un scénario

Un scénario isolé peut être effacé (seulement des appareils **zeptrion** IR):

1.
Choisir le mode de fonctionnement

- Placer l'interrupteur à coulisse sur la position «**Scène**».

2.
Effacer un scénario isolé

- Presser la touche de commande du scénario à effacer pendant au moins dix secondes.
- La LED d'affichage commence à clignoter après 4 secondes et s'éteint au bout de 10 secondes.
- Le scénario est effacé.

9 Contrôle de fonctionnement

1.
Vérification de l'émetteur

- Presser **l'une après l'autre** toutes les touches de commande 1 à 4.
- L'indicateur LED doit s'allumer à chaque pression sur les touches.

2.
Vérification de la transmission de données

- Diriger l'émetteur mobile sur un récepteur et presser la touche de commande correspondante.
- La fonction programmée doit être activée sur le récepteur (encl./décl., en haut/en bas, variation, etc.).

10 Nettoyage et entretien

Un nettoyage régulier est recommandé pour assurer une portée utile constante et un fonctionnement impeccable:

Surfaces: à nettoyer avec un chiffon humide. Pour enlever des taches tenaces, mettre quelques gouttes de détergent non abrasif sur le chiffon humide.

ATTENTION: on ne doit utiliser ni **diluants**, ni **acétone** ni **toluène**. Leur utilisation peut provoquer des fissures et des craquelures.

11 Stockage

Remarque: Enlever toujours la pile lorsque vous n'utilisez pas l'émetteur pendant un temps prolongé.

ATTENTION: Un écoulement de l'acide de la pile peut endommager gravement l'émetteur.

12 Elimination

Les produits Feller doivent être éliminés dans le respect des dispositions locales régissant l'élimination du matériel électrique et électronique.

Eliminer les piles usées de manière écologique.

13 Recherche des pannes

Défaut	Cause	Solution
Le consommateur (lampe, etc.) ne s'allume pas ou ne réagit pas.	Consommateur défectueux.	Contrôler le fusible du consommateur, contrôler la lampe.
	Si le témoin de fonction LED de l'émetteur ne s'allume pas quand on presse une touche, la pile est vide.	Remplacer la pile.

Défaut	Cause	Solution
Le consommateur ne réagit qu'avec la touche de commande locale, pas par infrarouge.	La fenêtre de réception IR n'est pas atteinte par le rayon IR.	Placer l'émetteur de manière que le rayon IR atteigne directement la fenêtre de réception du récepteur IR.
	Les adresses de l'émetteur et du récepteur et les groupes ne correspondent pas.	Contrôler les adresses de l'émetteur et du récepteur.
L'appel de scénario est impossible.	Le scénario n'a pas été mémorisé.	Programmer correctement le scénario.
	La touche de commande a été pressée trop longtemps (max. 400 ms).	Presser moins longtemps sur la touche de commande.
	Lors de la mémorisation du scénario, une fausse touche de scénario a été pressée.	Programmer à nouveau le scénario.
Le récepteur d'un scénario ne réagit pas à l'appel de ce scénario.	L'appel de scénario n'a pas atteint le récepteur.	Effectuer à nouveau l'appel de scénario en direction du récepteur.
	Le récepteur n'a pas été atteint lors de la programmation.	Programmer à nouveau le scénario.
L'ajustage des lamelles ne correspond pas au scénario enregistré.	Tolérance du système de commande du store.	Le positionnement de fin de course des stores doit être affilié sur la touche correspondante ou à nouveau mémorisé (voir chapitre 8.3)

14 Données techniques

Caractéristiques	Emetteur mobile et émetteur mobile de scène
Dimensions	80 x 52 x 15 mm
Alimentation électrique	Pile: 1,5 V alcaline (type Micro, LR 03, AAA, AM4)
Durée de vie de la pile	env. 2 à 3 ans
Fréquence porteuse IR	447,5 kHz
Portée	max. 10 m
Codage	28 possibilités (7 groupes à 4 adresses)

1 Campo d’impiego

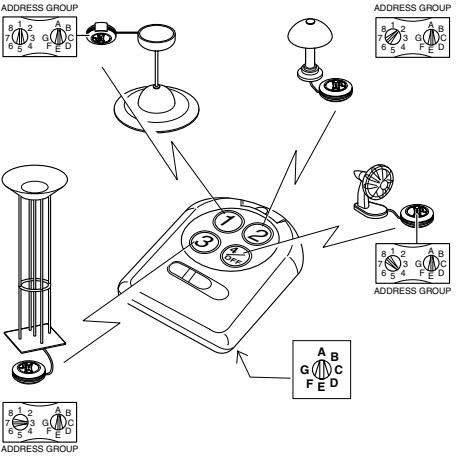


Fig 1: Campo d`impiego di trasmettitori IR mobile (scena)

I trasmettitori manuali e i trasmettitori manuali per scena consentono di comandare a distanza individualmente apparecchi elettrici (lampade, tapparelle, tende, ecc.) collegati alla rete elettrica domestica tramite ricevitori a infrarossi **zeptrion**-/Beamit IR dotati del contrassegno ®. A tal fine gli indirizzi dei ricevitori devono corrispondere a quelli regolati nel trasmettitore.

È possibile inserire, disinserire e variare singoli utilizzatori oppure commutarli nello stato voluto.

Inoltre, con i trasmettitori manuali per scena, mediante pressione di un solo tasto è possibile inserire qualsiasi regolazione predefinita per un gruppo di apparecchi. Per esempio, quando si entra in un locale, con la semplice pressione di un pulsante è possibile svolgere contemporaneamente le seguenti operazioni: abbassare le tapparelle, dimezzare l'intensità luminosa di una lampada mediante dimmer e accendere il televisore.

Il segnale a raggi infrarossi è comparabile ad un fascio di luce invisibile di una lampadina tascabile che viene orientato verso il ricevitore. Tale fascio di luce è del tutto innocuo per gli occhi e il corpo umano. Il segnale a raggi infrarossi viene riflesso dalle pareti chiare per cui quando viene azionato il trasmettitore non deve essere orientato diretta-

mente verso il ricevitore IR. Per garantire un funzionamento ottimale ed una portata fino a 10 m si raccomanda di disporre il ricevitore IR a contatto visivo con il trasmettitore e possibilmente ben schermato da altre sorgenti di luce.

***ATTENZIONE**:* esistono diversi tipi di ricevitori. Prima della messa in funzione si raccomanda di leggere anche le istruzioni per l'uso del ricevitore IR impiegato. In particolare, ci si deve assicurare che quando si utilizza un ricevitore DIMMER il costruttore garantisca la capacità di regolazione dei prodotti collegati.

***ATTENZIONE**:* gli impianti stereofonici o altri apparecchi elettrici possono essere utilizzati solo con un ricevitore ON/OFF.

Osservazione: Gli schermi al plasma possono limitare la funzionalità dei sistemi a IR (tra l'altro del Beamit/ zeptrionIR).

2 Prescrizioni di sicurezza

Per evitare pericoli e danni si devono osservare in ogni caso le indicazioni e avvertenze contenute nelle presenti istruzioni per l'uso.

PERICOLO

I ricevitori IR comandati con questi trasmettitori vengono collegati alla rete elettrica domestica che ha una tensione di 230 V. In caso di contatto, questa tensione può causare la morte.

Questi ricevitori IR devono essere collegati alla rete elettrica domestica, o separati da essa, esclusivamente da personale qualificato. (Eccezione: ricevitore mobile, art. no. 352 ...).

3 Terminologia

Indirizzo apparecchio	Ogni apparecchio ha un proprio indirizzo. Per il corretto funzionamento, gli indirizzi di trasmettitore e ricevitore devono essere identici. L'indirizzo dell'apparecchio viene impostato mediante i tasti indirizzo e l'interruttore di gruppo.

	- Gruppo: dalla lettera A – G **- Indirizzo:** dal numero 1 - 8 **- Esempi**: A1, B6, C8
Comando singolo:	Un tasto con funzione singola può pilotare soltanto un unico indirizzo d'apparecchio (per es. C3).
Comando di scena	Un tasto con funzione di scena può comandare insieme tutti i ricevitori attribuiti a una scena, indipendentemente dal loro indirizzo di apparecchio.

4 Installazione

1.
Premere verso il basso il coperchio del vano batteria (1) e spingerlo in avanti (2 e 3).

2.
Inserire la batteria (non inclusa nella fornitura).
ATTENZIONE:
Badare alla giusta polarità!

3.
Rimettere il coperchio del vano batteria.

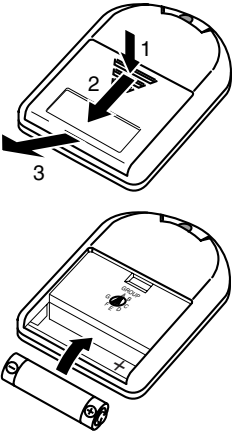
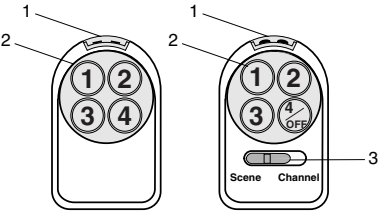


Fig. 2: Installazione della batteria (cambio)

5 Tastiera e funzioni

Trasmettitore manuale:
1 Trasmettitore IR
2 Tastiera

Trasmettitore manuale per scena:
1 Trasmettitore IR
2 Tastiera
3 Interruttore a cursore



Trasmettitore manuale | Trasmettitore manuale per scena

Fig. 3: Tastiere dei trasmettitori

5.1 Funzionamento del trasmettitore manuale

- Si possono comandare al massimo 4 apparecchi nell' ambito di un gruppo.
- Con ogni tasto di comando (2) si può usare un ricevitore con comando a 1 tasto (p. es. per luce accesa/spenta o luminosità più chiara/più scura).

5.2 Funzionamento del trasmettitore manuale per scena

Interruttore a cursore su posizione «Channel»:

- Il trasmettitore offre le stesse possibilità del trasmettitore manuale (vedi sopra).

Interruttore a cursore su posizione «Scene»:

- Si possono inserire e commutare sullo stato predefinito tutti gli apparecchi che sono stati riuniti in una scena.
- Al massimo si possono memorizzare quattro scene diverse (una per ciascun tasto di comando).

6 Impiego

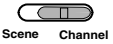
6.1 Tasti

Trasmett. man.

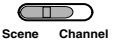
Trasmett. man. per scena

Utilizzatore	Azionam. breve	Azionam. lungo
Luce	Ins/Dis	Ins/Dis
Dimmer	Ins/Dis	regolare più chiaro regolare più scuro
Tapparelle	Su/Stop Giù/Stop	Tappar. su Tappar. giù

6.2 Selettore di canale per scena



Nel modo operativo «**Channel**», il trasmettitore manuale per scena è usato come trasmettitore manuale (cfr. cap. 6.1).



Nel modo operativo «**Scene**», azionando brevemente un tasto di comando, si attiva una scena predefinita a questo tasto del trasmettitore manuale per scena.

7 Trasmettitore manuale

ATTENZIONE: Gli indirizzi da 5 a 8 del ricevitore IR (cfr. istruzioni per l'uso del ricevitore) non possono essere pilotati (indirizzi fissi da 1 a 4 e) e perciò non devono essere definiti sui ricevitori.

7.1 Sintonizzazione ricevitore-trasmettitore

Per poter comandare i ricevitori desiderati per mezzo del trasmettitore manuale, occorre impostare a trasmettitore e ai ricevitori gli identici indirizzi di apparecchio (cfr. cap. 3), composti dal gruppo (lettera) e dall'indirizzo (numero).

IMPORTANTE: **I tasti di comando dei trasmettitori sono configurati fissi con gli indirizzi da 1 a 4, in modo corrispondente alla loro iscrizione.**

Di conseguenza, occorre adattare i ricevitori alla programmazione effettuata in fabbrica del trasmettitore:

Sintonizzazione ricevitore-trasmettiore sul trasmettitore manuale:

1.
Regolazione del gruppo al trasmettitore

- Rimuovere il coperchio del vano batteria del trasmettitore (cfr. Fig. 2, pagina 29).
- Con un giraviti adatto, regolare l'interruttore di gruppo (1) sul gruppo (per es. **A**) dell'indirizzo di apparecchio desiderato.
- Montare di nuovo il coperchio.

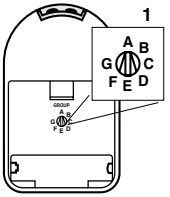


Fig. 4: Regolazione dell'indirizzo di gruppo

2.
Regolazione del gruppo al ricevitore

- Su tutti i ricevitori (massimo 4) portare l'interruttore di gruppo sulla stessa lettera impostata sul trasmettitore (per es. **A**).

3.
Regolazione dell' indirizzo al ricevitore

- Ai ricevitori, ora bisogna regolare gli interruttori indirizzi sugli indirizzi da 1 a 4, corrispondentemente all' attribuzione voluta per i tasti da 1 a 4 (cfr. istruzioni per l'uso "Ricevitore IR").

  Esempio:
  Plafoniera A**1** = tasto com. **1**
  Lamp. da tavolo: A**2** = tasto com. **2**
  Lamp. a stelo: A**3** = tasto com. **3**
  Motore ventilaz: A**4** = tasto com. **4**
  (cfr. anche Fig. 1, pagina 27)

ADRESS GROUP

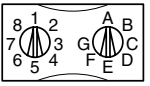


Fig. 5: Sintonizzare il ricevitore

4.
Sistemare il trasmettitore in luogo adatto

- Sistemare il trasmettitore in modo che abbia il miglior contatto visivo possibile con le finestre di ricezione di tutti i ricevitori IR da comandare.

  Nota: La portata di entrambi i tipi di trasmettitori è di 10 metri al massimo.

8 Trasmettitore manuale per scena

8.1 Sintonizzazione ricevitore-trasmettitore

IMPORTANTE: Se l'interruttore a cursore del trasmettitore manuale per scena è sulla posizione «**Channel**», il trasmettitore in questione funziona come un trasmettitore manuale senza funzione scema.

La regolazione dei gruppi al trasmettitore manuale per scena e la sintonizzazione dei ricevitori sulla programmazione a indirizzi del trasmettitore avvengono in modo analogo a quelli per il normale trasmettitore manuale (cfr. cap. 7.1).

8.2 Il lavoro con le scene

Nel modo operativo «**Scene**», il trasmettitore manuale per scena può inoltre attivare quattro diverse scene. In questo caso, a ogni tasto di comando viene attribuita una determinata scena.

È importante badare a quanto segue:

- ogni apparecchio situato nel locale può essere riunito ad altri in una scena, indipendentemente dal suo indirizzo.
- Il tasto «**4/OFF**» è previsto per l'impiego a scelta di una scena qualsiasi oppure per il comando "Spegnere tutto" (disinserire tutti gli apparecchi o ritorno alla posizione iniziale).

Nota: Il comando **OFF** non è impostato come standard, esso deve invece essere programmato manualmente come una scena.

Nota: Le scene sono memorizzate mediante i cosiddetti numeri di scena.

Sul trasmettitore manuale per scena, i numeri di scena sono attribuiti fissi ai tasti (1, 2, 3 e 4/OFF).

La posizione dell'interruttore di gruppo non ha alcun influsso su questo. Essa serve soltanto alle regolazioni dei gruppi per il modo operativo «Channel».

Se nello stesso locale si impiegano più trasmettitori mobili per scena, su ogni singolo trasmettitore possono essere programmate e richiamate al massimo 4 scene uguali.

Nota: Tutti i ricevitori con la funzione Impulso (art. no. 3308-1.IR..., 3542..., 3552...) non possono gestire scene.

L'interfaccia Beamit-EIB (art.n° 3575-1.EIB) può essere gestita solo individualmente. L'integrazione in una scena è invece possibile.

8.3 Programmazione di scene

1.
Selezionare il mode operativo

- Portare l'interruttore a cursore su «**Scene**».

2.
Impostare il ricevitore nello stato di scena desiderato

- Con i tasti di comando, impostare tutti i ricevitori facenti parte della scena nello stato desiderato.

- **Esempio:**
  Lampadina A1 = Inserita
  Impianto stereo A2 = Inserito
  Dimmer A3 = 40 % chiaro
  Tapparella A4 = 70% giù, tapparelle posizionate orizzontalmente (vedere la nota sotto)

3.
Memorizzare la scena

- Portare l'interruttore a cursore su «**Scene**», non appena tutti i ricevitori sono stati regolati sulla scena voluta.
- Premere e tenere premuto un tasto per scene (1,2,3,4/OFF) per 4 secondi.

- Trascorso questo periodo, il LED d'indicazione si accende dopo aver rilasciato il tasto.
- La scena è memorizzata.

Nota: (solo per tapparelle aggiustabili): Le posizioni delle tapparelle possono essere integrate in una scena:

Premere **brevemente** il tasto di comando (quale e destinato alle tapparelle) per definire la posizione desiderata. Per fermare le tapparelle in posizione desiderata premere di nuovo **brevemente** il tasto. Con un tasto **lungo** la posizione delle tapperelle può essere aggiustata.

8.4 Programmare il tasto «Spegnere tutto»

La funzione "Spegnere tutto" del tasto «**4/OFF**» va programmata come una scena (non è programmata in fabbrica).

1.
Programmare “Spegnere tutto”

- Procedere come descritto al cap. 8.3 e al punto **2.** commutare tutti gli apparecchi su « Disinserito ».

Nota: Se non è necessaria la funzione "Mettere tutti gli apparecchi in stato iniziale oppure su disinserito", il tasto «**4/OFF**» può essere attribuito a un’altra scena.

8.5 Richiamare una scena (inserire)

1.
Selezionare il mode operativo

- Portare l’interruttore a cursore su «**Scene**».

2.
Richiamare la scena

- Premere **brevemente** il tasto di comando al quale è attribuita la scena desiderata.
- La scena è attivata.

8.6 Modifica di scene, sovrascrivere

Per modificare lo stato di uno o più ricevitori di una determinata scena, procedere nel modo seguente:

1.
Richiamare la scena

- Portare l’interruttore a cursore su «**Scene**».
- Premere **brevemente** il tasto di comando al quale è attribuita la scena desiderata.

2.
Modifica di scena

- Portare l’interruttore a cursore su «**Channel**».
- Con i tasti di comando, portare allo stato nuovo tutti i ricevitori il cui stato deve essere modificato.
- Lasciare invariati tutti gli altri ricevitori.
- **Esempio:**
  Lampadina A1 = Disinserita
  Dimmer A3 = 80 % chiaro

3.
Memorizzare la scena

- Portare l'interruttore a cursore su «**Scene**».
- Premere il tasto di comando al quale è attribuita la scena desiderata per 4 secondi.
- Trascorso questo periodo, il LED d'indicazione si accende dopo aver rilasciato il tasto.
- La scena è memorizzata.

8.8 Cancellare tutte le scene

Possono essere cancellate una singola scena (solamente dagli apparecchi **zeptrion**-IR):

1.
Selezionare il mode operativo

- Portare l'interruttore a cursore su «**Scene**».

2.
Cancellare una singola scena

- Premere il tasto di comando al quale è attribuita la scena cancellare per almeno dieci secondi.
- Dopo 4 secondi, il LED d'indicazione si accende e si spegne dopo 10 secondi.
- Sono cancellate la scena.

9 Verifica di funzionamento

1.
Testare il trasmettitore

- Azionare **successivamente** tutti i tasti di comando da 1 a 4.
- Il LED deve accendersi ogni volta che si aziona un tasto.

2.
Testare la trasmissione dei dati

- Puntare il trasmettitore manuale su un ricevitore e azionare il tasto di comando corrispondente.
- La funzione programmata deve essere attivata al ricevitore (Dis/ Ins, Su/Giù, attenuare le luci, ecc.).

10 Pulizia e manutenzione

Per garantire il corretto funzionamento si raccomanda di eseguire una regolare pulizia.

Superfici: pulire con un panno umido. Per rimuovere macchie tenaci si consiglia di spruzzare alcune gocce di un detergente non abrasivo sul panno umido.

ATTENZIONE: **non** è consentito l'uso di **solventi**, **acetone** e **toluolo**. Il loro uso può causare incrinature e spaccature.

11 Immagazzinamento

Nota: Togliere sempre le batterie quando il trasmettitore non viene usato per lunghi periodi di tempo.

ATTENZIONE: L'acido di batteria fuoriuscito può danneggiare gravemente le batterie.

12 Smaltimento

Lo smaltimento dei prodotti Feller deve essere eseguito conformemente alle norme locali sullo smaltimento dei materiali elettrici/elettronici.

Le batterie esauste vanno smaltite nel rispetto dell' ambiente.

13 Ricerca dei guasti

Guasto	Causa	Eliminazione
L'unità collegata (lampadina, ecc.) non si accende o non reagisce.	Unità collegata difettosa.	Controllare il fusibile dell'unità collegata. Controllare la lampadina.
	L'indicatore di funzione LED del trasmettitore non si accende quando viene azionato un tasto. La batteria del trasmettitore è scarica.	Sostituire la batteria.
L'unità collegata funziona solo tramite tasti di comando locali, ma non a infrarossi.	La finestra di ricezione IR non può essere raggiunta dai raggi IR.	Collocare il trasmettitore in modo che i raggi IR possano giungere direttamente alla finestra di ricezione del ricevitore IR.
	Gli indirizzi del trasmettitore e del ricevitore non corrispondono.	Controllare gli indirizzi del trasmettitore e del ricevitore.
Non è possibile richiamare la scena.	Non è stata memorizzata alcuna scena.	Programmare una scena.
	Il tasto di comando è stato premuto troppo a lungo (max. 400 ms).	Azionare il tasto di comando per un tempo più breve.
	Durante la memorizzazione della scena, è stato premuto il tasto sbagliato.	Programmare nuovamente la scena.

Guasto	Causa	Eliminazione
Il ricevitore di una scena non reagisce al richiamo della scena.	Durante il richiamo di una scena, il ricevitore non è stato raggiunto.	Eseguire nuovamente il richiamo di una scena in direzione di un ricevitore.
	Durante la programmazione, il ricevitore non è stato raggiunto.	Programmare nuovamente la scena.
La posizione delle tapperelle non corrisponde alla scena memorizzata.	Tolleranza del comando del motore delle tapparelle.	Attivare il motore con il tasto di comando dedicato in posizione finale in alto oppure devono essere nuovamente memorizzate (vedere al capitolo 8.3).

14 Dati tecnici

Caratteristiche	Trasmettitore manuale e trasmettitore manuale per scena
Dimensioni	80 x 52 x 15 mm
Alimentazione	Batteria alcalina tensione 1,5 V (micro, LR 03, AAA, AM4)
Durata di funzionamento della batteria	ca. 2 - 3 anni
Frequenza portante IR	447,5 kHz
Portata	max. 10 m
Codificazione	28 possibilità (7 gruppi di 4 indirizzi)

Feller AG
Bergstrasse 70
Postfach
CH-8810 Horgen
Tel.: 01 728 77 77
www.feller.ch
info@feller.ch

Verkauf
Tel.: 01 728 72 72
Fax: 01 728 72 99

Feller SA
Agence Suisse Romande
En Budron H14
CH-1052 Le Mont-sur-Lausanne
Tél.: 021 653 24 45
Fax: 021 653 24 51

M21049400-C/08.03/d,f,i