

## Émetteur IR multiple 3515.F.60



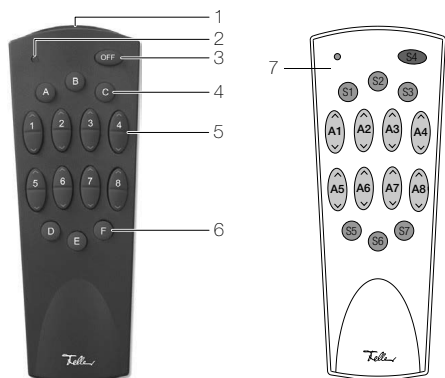
### Mode d'emploi

### Domaine d'utilisation

L'émetteur IR multiple permet de commander des consommateurs (lampes, stores, etc.) raccordés à un récepteur IR Feller (KNX ou zeptrion). Les consommateurs peuvent être commutés au moyen de touches doubles à commande double.

Il est en outre possible d'enregistrer et d'appeler jusqu'à 6 scènes pour un ou plusieurs consommateurs. La touche «OFF» est prévue pour être utilisée au choix pour l'ordre "Tout décl." (éteindre tous les consommateurs ou revenir dans la position initiale) ou pour une septième scène quelconque.

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



- 1 Diodes émettrices IR
- 2 LED indicatrice
- 3 Touche «OFF» (S4) (pour l'ordre "Tout décl.")<sup>1)</sup>
- 4 Touches de scène «A» à «C» (S1 à S3)
- 5 Touches doubles «1» à «8» à commande double
- 6 Touches de scène «D» à «F» (S5 à S7)
- 7 Adressage des touches à la livraison (réglage d'usine)

<sup>1)</sup> "Tout décl." n'est pas préprogrammé. Il doit être programmé manuellement comme une scène quelconque (voir [3]).

### 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.**

La présente notice fait partie du produit et doit être remis au client final.

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

### Données techniques

Alimentation électrique	2 piles 1,5 V alcalines (micro, LR 03, AAA, AM4)
Fréquence porteuse IR	447,5 kHz
Portée	10 m max.
Dimensions	65 x 170 x 25 mm

### Mise en service

1. Insérez les piles (voir [5]).
2. Affectez l'adresse IR d'émission aux touches (voir [1]) ou programmez l'adresse IR de réception sur les appareils IR (voir [2]).
3. Notez l'adresse IR et les consommateurs affectés dans le tableau prévu à cet effet.
4. Enregistrez l'ordre "Tout décl." pour la touche «OFF» (voir [3]). Pour cela, éteignez tous les consommateurs concernés et ramenez tous les stores concernés dans la position initiale.
5. Enregistrez d'autres scènes, le cas échéant (voir [3]).

### Utilisation

	appui bref sur la touche	appui long sur la touche
Commuter	ENCL DECL	ENCL DECL
Variation	ENCL DECL	Plus clair Plus sombre
Stores	Monter-Stop Descendre-Stop	monter lamelles descendre lamelles

### 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.

### [1] Adressage des touches

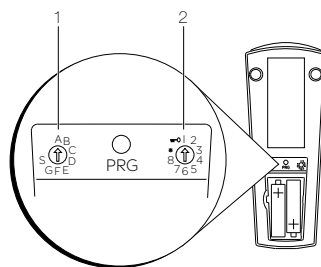
À la livraison, les touches sont adressées comme montré ci-contre (7).

Notes:

- > L'affectation d'adresses est effectuée pour la commande double. Elle ne concerne que les touches doubles. Les autres touches sont affectées aux scènes 1-7.
- > L'émetteur IR multiple permet de réunir plusieurs appareils dans un groupe et de les commander en commun avec une seule touche.
- > Les réglages effectués peuvent être notés sur l'étiquette fournie. Cette étiquette peut être apposée, par exemple, au dos de l'émetteur multiple.
- > Si aucune touche n'est pressée pendant 2 minutes, le mode de programmation est automatiquement abandonné. Notez par conséquent les adresses IR des appareils désirés avant de commencer la programmation.

### Programmation

1. Ouvrez le couvercle du compartiment à piles (voir [5]).



2. Avec un tournevis de taille 0, mettez le codeur de groupe (1) dans une position **différente de S**.
3. Pressez brièvement la touche de programmation **PRG**. La LED indicatrice s'allume, le mode de programmation est activé.

4. Programmer une adresse IR
  - Réglez l'adresse IR du récepteur (p. ex. B1) sur le codeur de groupe (1) et sur le codeur d'adresse (2).**ou** régler la fonction de groupe
  - Réglez le groupe souhaité (p. ex. A) sur le codeur de groupe (1) et mettez le codeur d'adresse (2) dans la position \* (étoile).
5. Pressez la touche double choisie jusqu'à ce qu'une brève extinction de la LED indicatrice confirme la programmation (env. 2 secondes).
6. Répétez les points 4 et 5 pour d'autres affectations.
7. Pressez de nouveau la touche de programmation **PRG** pour quitter le mode de programmation. La LED indicatrice s'éteint.
8. Réfermez le couvercle du compartiment à piles.

### Réinitialisation (réglage d'usine)

Vous pouvez remettre l'émetteur IR multiple dans l'état de livraison (réglage d'usine). Procédez de la manière suivante:

1. Ouvrez le couvercle du compartiment à piles (voir [5]).
2. Avec un tournevis de taille 0, pressez la touche de programmation **PRG** jusqu'à ce que (après env. 10 secondes) la LED indicatrice commence à clignoter. La LED indicatrice clignote très rapidement pendant 5 secondes, l'état de livraison est rétabli.
3. Refermez le couvercle du compartiment à piles.

### [2] Synchronisation émetteur-récepteurs

Sur les récepteurs IR (zeptrion), vous pouvez programmer l'adresse IR à l'aide de l'émetteur IR sur le set de recouvrement. Sur les récepteurs BEAMIT (zeptrion), l'adresse a été paramétrée à l'aide des sélecteurs de groupe et d'adresse sur l'appareil modulaire. Sur les capteurs IR KNX l'affectation est assurée par l'intégrateur système.

### Capteurs IR KNX

Chaque capteur IR (cellule IR, Poussoir IR KNX) s'est vu attribué jusqu'à 8 adresses IR auxquelles «répond» le capteur IR. Pour pouvoir commander le consommateur affecté aux adresses IR, l'émetteur IR doit envoyer les adresses IR correspondantes.

**i** Si vous avez des questions ou si vous souhaitez modifier l'adressage IR, merci de vous adresser à votre intégrateur système.

### Récepteur IR (zeptrion)

Lorsque les consommateurs à commander par les récepteurs IR sont connectés à des mécanismes zeptrion, 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, A2 → A3 ... A8 → B1, B1 → B2 etc.).

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

1. Pressez la touche de programmation (env. 5 secondes) jusqu'à ce que la LED de programmation clignote en vert.
2. 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.

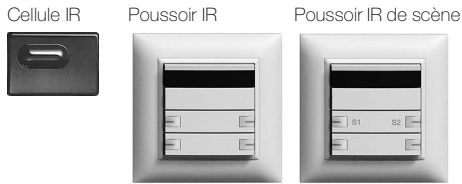


**Note:**

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 (zeption)

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.

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

## [3] Scènes (zeption)

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.

L'émetteur IR multiple peut appeler sept scènes différentes, une scène pouvant être affectée à chaque touche «A» à «F» / «OFF».

### Important

Chaque récepteur situé à portée de l'émetteur IR 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 enregistrée, qu'ils aient été commandés ou non lors de l'enregistrement de la scène.

Exemples:

- A1 Plafonnier
  - A2 Luminaire encastré au plafond
  - A3 Prise branchée du lampadaire
  - A4 Stores à lamelles
- Lors de l'enregistrement 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 l'enregistrement 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 l'enregistrement, c'est-à-dire de enregistrer 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 l'enregistrement, adressez-vous à votre électricien.

### Notes:

- > Les scènes sont enregistrées au moyen de numéros. Ceux-ci sont affectés de manière fixe comme décrit sur la première page.
- > La touche «OFF» est prévue pour être utilisée au choix pour une scène quelconque ou pour l'ordre "Tout décl." (éteindre tous les consommateurs ou revenir dans la position initiale). "Tout décl." n'est **pas** programmé en standard. Il doit être programmé manuellement comme une scène.
- > Si plusieurs émetteurs IR sont utilisés dans la même pièce, les mêmes scènes sont enregistrées dans **tous** les émetteurs IR. Si d'autres émetteurs IR compatibles scènes sont utilisés, des chevauchements peuvent se produire.
- > Les scènes que vous enregistrez dans des récepteurs IR compatibles scènes ou des pousoirs IR sont **indépendants** des scènes de l'émetteur IR. Si le récepteur IR et l'émetteur IR doivent appeler la même scène, celle-ci doit être enregistrée deux fois, une fois dans l'émetteur IR et une fois dans le récep-

teur 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 (bascule).

### Enregistrer une scène

1. Mettez tous les consommateurs souhaités dans l'état désiré à l'aide de l'émetteur IR multiple ou directeur sur le récepteur. (Respectez la note sur les scènes de stores).
2. Le cas échéant, bloquez les récepteurs IR non participants (voir [4]).
3. Annulez la protection en écriture (voir "Protéger des scènes", codeur d'adresse dans une position différente de **0** (clé)).
4. Pressez la touche de scène souhaitée (env. 4 secondes) jusqu'à ce que la LED indicatrice s'allume.
5. Relâchez la touche. La LED s'éteint et la scène est enregistrée.

### Appeler une scène

1. Appuyez brièvement sur la touche de scène souhaitée. Les consommateurs prennent la position programmée dans la scène.

### Modifier une scène

1. Appuyez brièvement sur la touche de scène souhaitée. Les consommateurs prennent la position programmée dans la scène.
2. Amenez les consommateurs dont l'état doit être modifié dans la nouvelle position souhaitée, à l'aide de l'émetteur IR multiple ou directement sur le récepteur.
3. Le cas échéant, bloquez les récepteurs IR non participants (voir [4]).
4. Annulez la protection en écriture (voir "Protéger des scènes", codeur d'adresse dans une position différente de **0** (clé)).
5. Pressez la touche de scène souhaitée (env. 4 secondes) jusqu'à ce que la LED indicatrice s'allume.
6. Relâchez la touche. La LED s'éteint et la scène est enregistrée.

### Effacer une scène

1. Annulez la protection en écriture (voir "Protéger des scènes", codeur d'adresse dans une position différente de **0** (clé)).
2. Pressez la touche de scène 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.

### Protéger des scènes

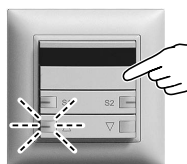
Pour protéger des scènes enregistrées contre un remplacement ou un effacement involontaire, procédez comme suit:

1. Ouvrez le compartiment à piles (voir [5]).
2. Avec un tournevis de taille 0, mettez le codeur d'adresse (codeur droit) dans la position **0** (clé). A présent, il n'est plus possible de enregistrer ou effacer des scènes.
3. Refermez le couvercle du compartiment à piles.

## [4] Blocage de scènes (zeption)

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 enregistrée dans un délai de 3 minutes ou si vous pressez à nouveau brièvement la touche de blocage.

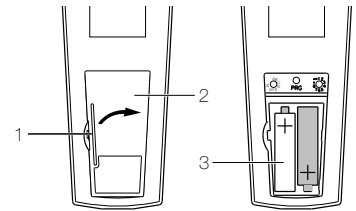
## [5] Mise en place et remplacement des piles

Si vous mettez en service votre émetteur pour la première fois ou si la LED indicatrice ne s'allume pas quand vous actionnez une touche, commencez par mettre des piles neuves.

Piles: 2x 1,5 V alcalines (micro, LR 03, AAA, AM4).

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

1. Poussez la languette (1) du couvercle du compartiment à pile (2) vers l'intérieur et détachez le couvercle du support.



2. Mettez les piles 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.

## 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 nettoyant léger, non abrasif, par exemple du liquide vaisselle.



### ATTENTION:

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

## Elimination



### Pas à la poubelle

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

### Adresses IR

Touche	Adr.	Consommateur
A	—	
B	—	
C	—	
OFF	—	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
D	—	
E	—	
F	—	