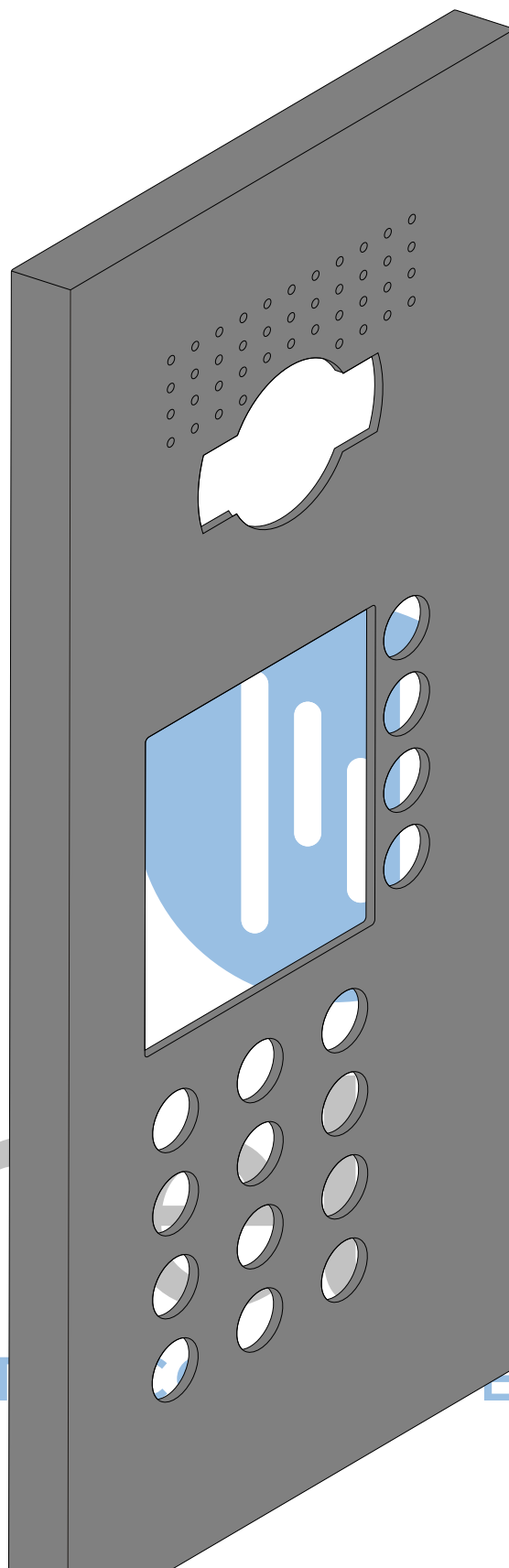


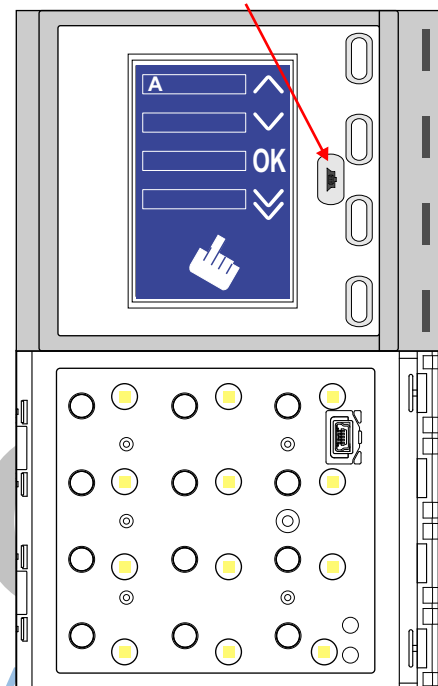
NewSfera modules 351300 352500 353000 keypad (scroll) video deurstation



Je kan de huisnummers en digitale adressen wijzigen met de numerieke toetsen of met een PC. Nelec adviseert de namen van bewoners niet in te voeren, omdat je dan bij iedere verhuizing ter plekke de boel moet bijwerken.

Het uploaden met PC is prima te doen, maar de namenlijst-software van BTicino is onbegrijpelijk, dus laat dat door Nelec doen. Stuur Nelec een excel lijst met huisnummers, N-waarden en als nodig voornamen & achternamen. Zorg dat de namen niet langer zijn dan 16 tekens en dat alle nummers kloppen. Nelec verwerkt alleen excel bestanden en corrigeert de gegevens niet. Voor het overtypen van lijsten kunnen kosten in rekening gebracht worden.

Binnenwerk achter front:
USB connector hier aansluiten en niet aan de achterkant



Rust stroomafname 85 mA

Actief stroomafname 235 mA

10 appartementen deurvideo

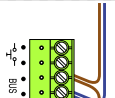
— = systeemkabel
Bij andere getwiste kabel 66% afstand!
Bij ongetwiste kabel max. 50 meter buitenpost naar videofoon.
UTP op aanvraag.

TWEEDRAADS BUS

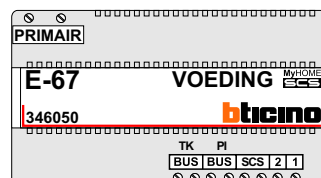
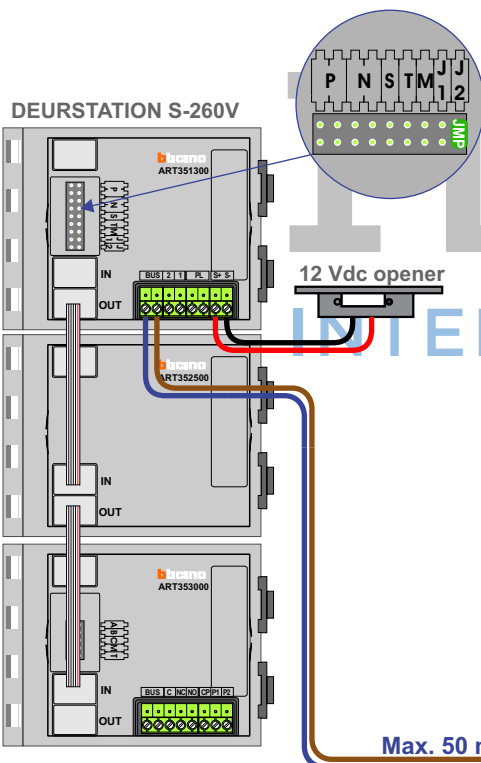
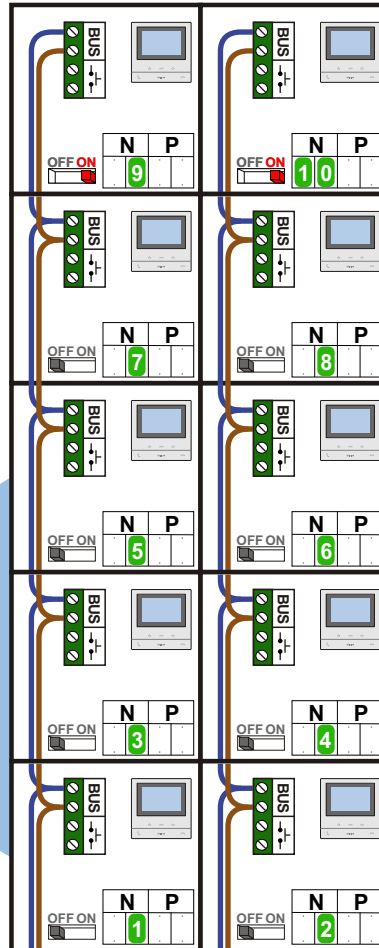


Bij monteren/demonteren spanning eraf voorkomt defecten!

M-50



De aders moeten echt OP de connector doorgelust worden!



Max. 100 meter systeemkabel tot laatste videofoon

Max. 50 meter



Nummerators

Het systeem van BTicino heeft maar twee aders nodig. BTicino heeft speciale (groene) nummerators met waarde 0 t/m 9 voor het maken van instellingen. Als er geen nummerator zit, is de waarde nul. Nelec zet altijd de nummerators in het schema. Nelec monteert bij ieder project alle nummerators.

De adressering werkt pas na een reset (spanning 90 sec. eraf).



P waarde

Een installatie met één deurstation krijgt geen nummerator voor de P. Deze deurstation heeft dan P=00. Bij meerdere deurstations moet ieder deurstation een unieke en oplopende P-waarde krijgen (tussen 0 en 39).



N waarden

De Serie 260 heeft een geheugen voor 500 N-waardes van videofoons en achternamen. Deze gegevens moeten geprogrammeerd worden en geupload naar de Serie 260. Het deurstation heeft zelf een N-waarde, maar die hoeft niet ingesteld te worden. De N-waarden moeten ook op de bijbehorende videofoons ingesteld worden.



S waarde

De S-waarde heeft twee functies:

- S=9 zorgt ervoor dat bij aanbellen alle videofoons overgaan.
- Als er meerdere deurstations zijn, kunnen alle videofoons en deurtelefoons (behalve M-40 en T-40) twee verschillende ringtones weergeven. Zet bij ieder deurstation de S-waarde op 0 of op 1.



T waarde

Als de deuropener bediend wordt, klinkt er een pieptoon en licht het icoon deuropener groen op. De T-waarde staat voor de tijd dat de deuropener bekrachtigd wordt. Zonder nummerator is die tijd 4 seconden.

T=0 betekent 4 seconden (bij geen nummerator geldt T=0)

T=1 betekent 1 seconde

T=2 betekent 2 seconden

T=3 betekent 3 seconden

T=4 zo lang als de knop op de videofoon ingedrukt wordt (maar max. 10 sec.)

T=5 betekent 6 seconden

T=6 betekent 8 seconden

T=7 betekent 10 seconden



Uitgang deuropener

Het BTicino deurstation heeft een uitgang voor een 12 Vdc deuropener op klemmen S+ en S-. Plaats een blusdiode als er een spoel geschakeld wordt. Meestal werken 12 Vac openers ook, **max. 250 mA**.

Als-ie bediend wordt, geeft het deurstation een puls van 18 Vdc met 4 A om de opener in beweging te krijgen en geeft daarna 250 mA bij 12 Vdc gedurende 10 sec. Vervolgens gaat het deurstation zich automatisch opladen om opnieuw beide spanningen te kunnen leveren.

Bij herhaald bedienen, heeft het deurstation zich niet opgeladen en is er niet genoeg power om de deur te openen. De enige oplossing is de DZ-Rel (346250) op S+ en S- aan te sluiten en hiermee een aparte voeding voor de deuropener te schakelen.



Jumpers J1 en J2

Jumper 1 heeft voor dit deurstation geen functie en moet er af.

Laat **jumper J2 zitten** als het deurstation door de bus gevoed wordt. Jumper 2 moet er alleen af als het deurstation een hulpvoeding heeft op klem 1 en 2.



Extra voeding E-63 of E-65

Het aantal videofoons en videoverdelers binnen een systeem-vak is beperkt doordat de voeding genoeg stroom moet kunnen leveren voor alle componenten. Als het deurstation een extra voeding E-63 of E-65 krijgt, telt de stroomafname van dat deurstation niet meer. Sluit de voeding aan op klem 1 en 2 en verwijder jumper J2. De voedingsaders zijn gepolariseerd.



Pot.meters

De bovenste module heeft **aan de voorkant** (achter het front) twee potmeters om het geluid buiten en binnen af te stellen. Als het geluid te hard staat, gaat het systeem rondzingen.



Uitloopknop/toegangscontrole

In sommige gevallen moet de deur ook geopend kunnen worden door een andere installatie (bijvoorbeeld toegangscontrole) of door een knop waar de bewoners op moeten drukken als ze naar buiten gaan. Het deurstation bedient de deuropener als de twee klemmen PI worden kortgesloten. Deze kortsluiting kan gemaakt worden met een gewone drukker of met een potentiaalvrij contact van een andere installatie. De deuropener wordt dan net zolang bekrachtigd als er op de knop wordt gedrukt, dus onafhankelijk van de T-waarde.



USB aansluiten

Sluit de mini-USB-connector aan op de voorkant van de middelste module (scroll-module 352500). Je moet het front demonteren om bij de voorkant te komen.



M-waarde

Je kan instellen of het deurstation een bevestigingstoon moet geven als je aanbelt en/of als de deuropener bediend wordt en of de verlichting van de toetsen aan moet staan. Standaard zorgt de lichtsensor aan de voorzijde van de camera dat de verlichting van de toetsen aangaat als het donker wordt.

- M=0: alle tonen ingeschakeld, verlichting werkt op de sensor
- M=1: toon deuropener uitgeschakeld, verlichting werkt op de sensor
- M=2: toon aanbellen uitgeschakeld, verlichting werkt op de sensor
- M=3: alle tonen uitgeschakeld, verlichting werkt op de sensor
- M=4: alle tonen ingeschakeld, verlichting altijd aan
- M=5: toon deuropener uitgeschakeld, verlichting altijd aan
- M=6: toon aanbellen uitgeschakeld, verlichting altijd aan
- M=7: alle tonen uitgeschakeld, verlichting altijd aan



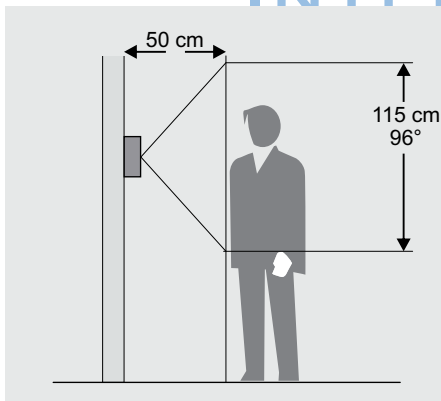
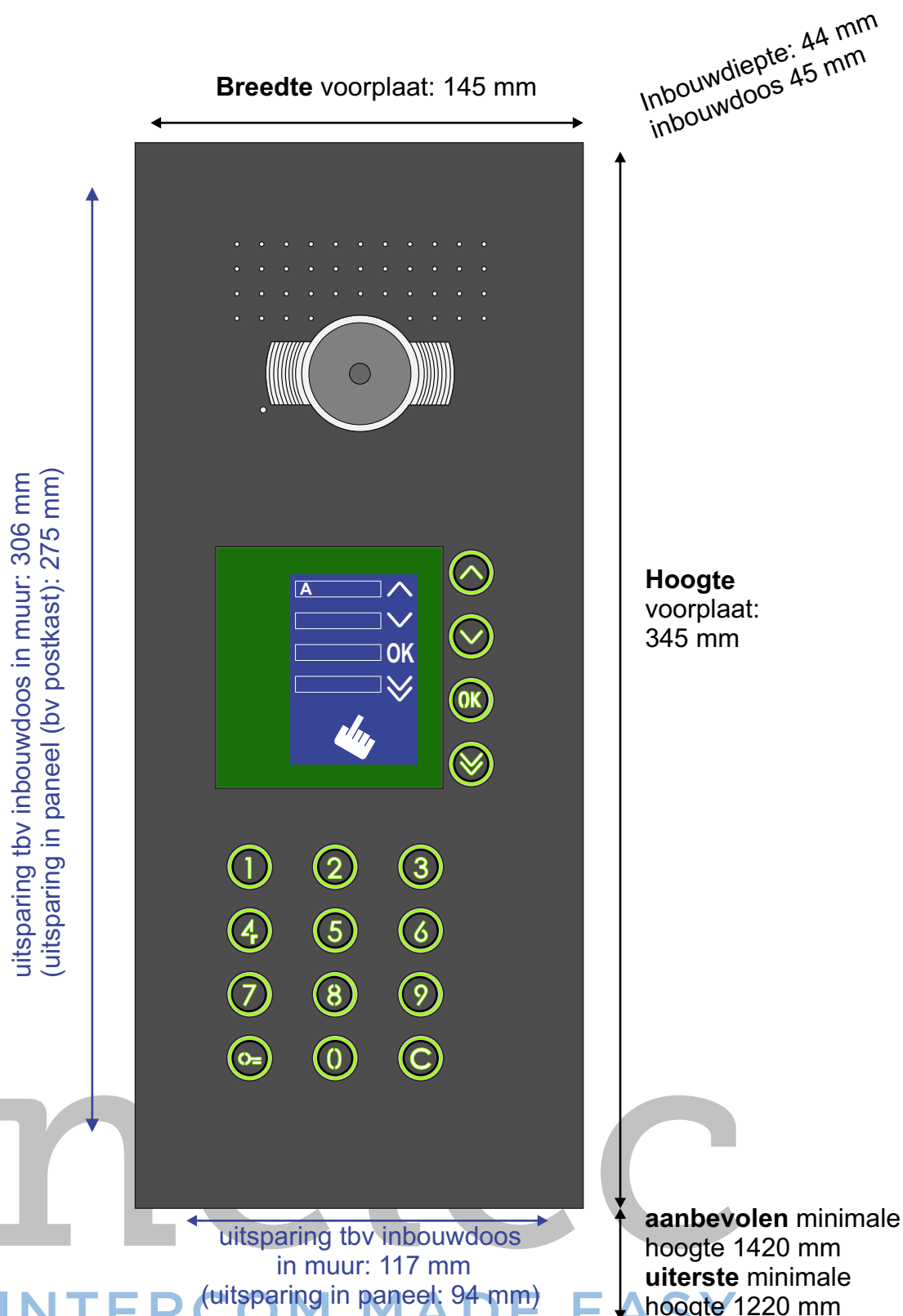
Belichting colorcamera

Als de camera overdag tegen een heel verlicht vlak kijkt, kan dit een overbelicht beeld veroorzaken. De enige oplossing is de camera hoger te plaatsen en verder naar beneden te richten. Als het donker is, registreert een kleurencamera minder of geen kleuren, en geeft zwart/wit beeld. Voor een optimale beeldkwaliteit moet een donkere entree voorzien worden van extra verlichting.

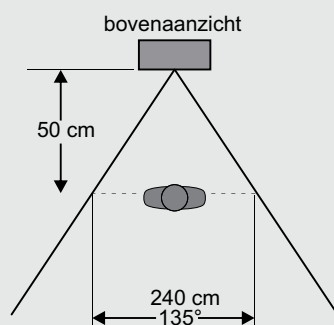


Potentiaalvrij contact

Sluit de DZ-Rel (346250, niet bijgeleverd) op klemmen S+ en S- aan. Deze schakelt dan een potentiaalvrij wisselcontact tijdens het openen van de deur. Plaats een blusdiode als de DZ-rel een spoel schakelt!



Camera openingshoek

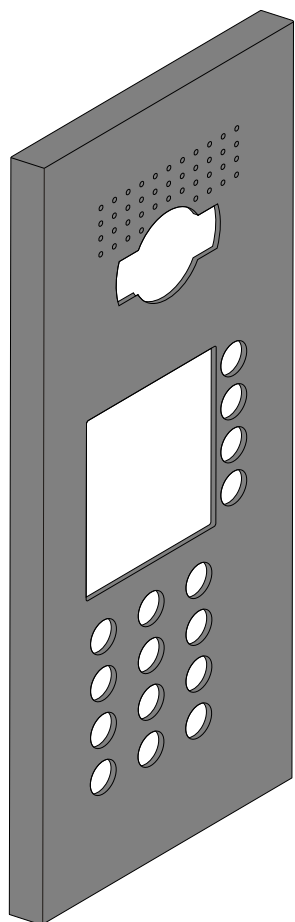


grond

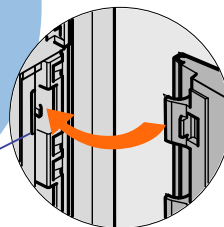
aanbevolen minimale
hoogte 1420 mm
uiterste minimale
hoogte 1220 mm

Dit BTicino deurstation bestaat uit een module, die in de houder wordt geklikt en een frontje krijgt. Het geheel kan ingebouwd worden in een paneel of in een muur met behulp van een inbouwdoos. De frontplaat ligt over de sparring in het paneel heen en wordt niet ingebouwd.

Zorg ervoor dat het deurstation niet nat kan worden aan de binnenkant.



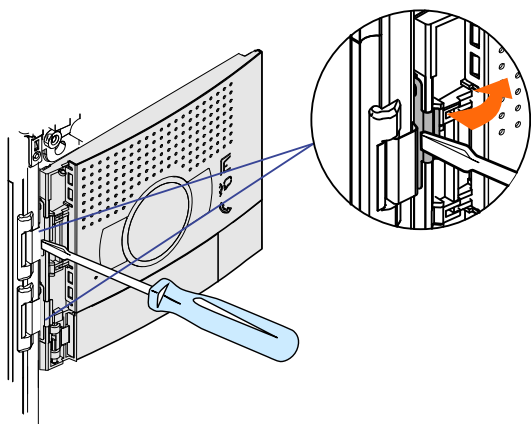
Draai het klepje open



Klik de modules in de houder

Zet de 4 lipjes rechts van het front in de module

Kantel het front tegen de module aan



Vergrendel ieder front op zijn module met de twee metalen clipjes

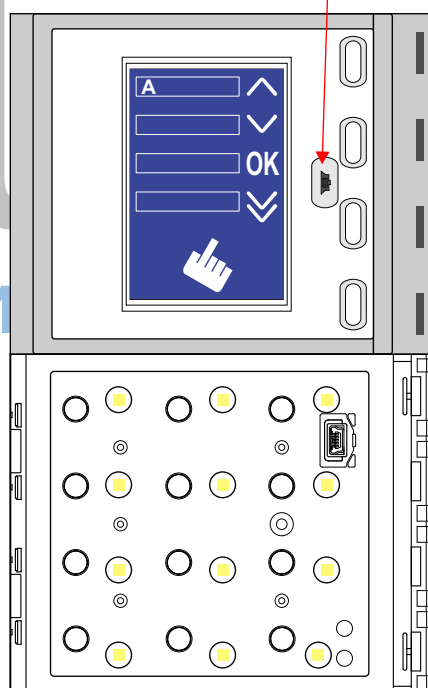
Zet de afdekplaatjes erin, eerst de rechterkant en dan de linkerkant

Klepje dicht en draai de schroefjes vast met de bijgeleverde imbus



nelec
INTERCOM M

mini-USB connector
hier aansluiten
en niet aan de
achterkant



de programmeerstand ingaan

Normaal gesproken staat het deurstation in de arbeidsstand. De display toont het beginscherm zoals hiernaast.

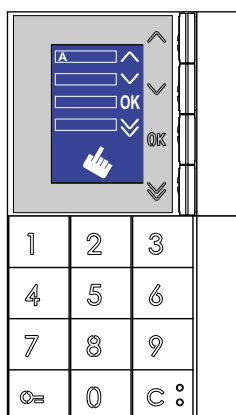
Druk minstens 10 seconden de $\vee$ en $\wedge$ toets tegelijk in.
 Toets het wachtwoord in op de keypad.

Het wachtwoord is af fabriek 12345, maar kan gewijzigd zijn. Als dat zo is, kan je het alleen met een PC via USB opnieuw instellen.

Na het goede wachtwoord komt het programmeermenu.

Na een fout wachtwoord kom je weer terug in de arbeidsstand.

wat je moet weten over het programmeren



Een adres is als volgt opgebouwd:

Voornaam: max 16 karakters.
 Achternaam: max 16 karakters (verplicht invullen).
 Beschrijving: max 16 karakters (wordt niet gebruikt)
 = kort bericht, zichtbaar tijdens de oproep
 Logische code: het huisnummer (verplicht invullen).
 Code slot: Pincode (wordt niet gebruikt)
 hiermee kun je elke adres een eigen deurcode geven om de deur te openen
 Adres: de N-waarde (verplicht invullen)
 de N-waarde van de videofoon of deurtelefoon bestaat altijd uit 4 cijfers

Je moet zowel een achternaam, een logische code als een adres invullen anders wordt het adres niet opgeslagen. Als er geen achternaam bekend is of als het niet de bedoeling is namen te gebruiken, vul dan het huisnummer in als achternaam.

Als je na het invoeren van een letter of getal op de OK toets drukt, dan kun je de volgende letter of getal gaan invoeren. Je kunt een spatie invoeren door twee keer op de OK te drukken.

Als je tijdens het invoeren van een letter of getal de $\vee$ of C toets gebruikt, dan zal hij de vorige letter of getal wissen.

Als je in het menu zit en je wilt eruit, scroll dan naar "Afsluiten" en druk op OK.

Als je met de $\vee$ toets het menu uit gaat, dan slaat hij de gewijzigde gegevens **niet** op!!!

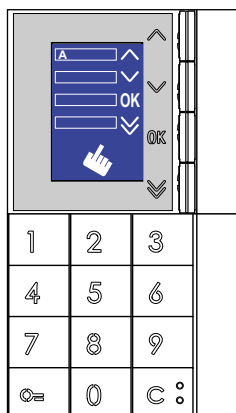
Als je tussen de stappen te lang wacht (langer dan 10 seconden) dan ga je automatisch het menu uit **zonder** gegevens op te slaan.

Software voor de PC

Als je veel namen moet invoeren/wijzigen dan kun je dit ook met een laptop doen. Download de gratis software en gebruik een USB naar mini-USB kabel. Dit mag een universele kabel met mini-USB zijn. Sluit de mini-USB connector aan op de **voorkant** van de scroll-module (achter het front).

Downloadlink: http://www.nelec.com/LKz/TiSferaDesign_030003.exe

Nieuw adres toevoegen



Ga met $\vee$ of $\wedge$ naar "Lijst" en druk op OK.

Ga met $\vee$ of $\wedge$ naar "Invoeren" en druk op OK.

Je staat nu op "Voornaam" invoeren. Kies met de $\vee$ $\wedge$ toetsen de eerste letter van de naam en druk op OK om je keuze vast te leggen. Je gaat vanzelf naar de volgende letter. Ga door met de overige letters tot de voornaam compleet is. Druk de OK toets 3 seconden in en je gaat naar het volgende scherm.

Als er geen voornaam ingevoerd moet worden, druk dan meteen de OK toets 3 seconden in.

Je staat nu bij "Achternaam", vul de achternaam op dezelfde manier in zoals de voornaam. Er moet hier iets ingevuld worden: als er geen achternaam is, vul dan het huisnummer in. Druk de OK toets 3 seconden in.

Je staat nu bij "Beschrijving", maar dit gebruiken we niet. Vul hier niks in en druk de OK toets 3 seconden in.

Je staat nu bij "Logische code" en dit is het nummer dat een bezoeker moet intoetsen om aan te bellen bij deze bewoner. Toets dit nummer op de keypad en druk de OK toets 3 seconden in.

Je staat nu bij "Code slot", maar dit gebruiken we niet. Vul hier niks in en druk de OK toets 3 seconden in.

Je staat nu bij "Adres". Dit moet de N-waarde zijn van de videofoon van deze bewoner en het moet uit vier cijfers bestaan. Dus N=34 wordt 0034. Toets het nummer op de keypad en druk de OK toets 3 seconden in.

In het display moet je nu een keuze maken tussen "Bevestigen", "Annuleren" of "Herhalen". Normaal gesproken wil je de bewoner opslaan en kies je "Bevestigen". Ga met $\vee$ $\wedge$ naar "Bevestigen" en druk op OK. Het display geeft de melding "Lijst ordenen" en de bewoner is nu toegevoegd.

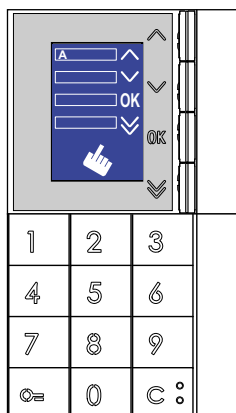
Als je je invoer wilt wissen, kies je voor "Annuleren" en druk op OK.

Als je een foutje hebt gemaakt of twijfelt, kies dan met $\vee$ $\wedge$ "Herhalen" en druk op OK. Je invoer blijft staan, je komt weer bij "Voornaam" en je kunt alle stappen opnieuw doorlopen.

Overzicht

Voornaam
 Achternaam (invullen verplicht)
 Beschrijving
 Logische code (invullen verplicht)
 Code slot
 Adres (invullen verplicht)
 Bevestigen - annuleren - herhalen

Bestaand adres wijzigen



Ga met ∇ of $\wedge$ naar "Lijst" en druk op OK.

Ga met ∇ of $\wedge$ naar "Wijzigen" en druk op OK.

Scroll met de ∇ $\wedge$ toetsen naar de bewoner die je wilt wijzigen en druk op OK. Je staat nu op de eerste letter van de voornaam. Kies eventueel met de ∇ $\wedge$ toetsen een andere letter en druk op OK om je keuze vast te leggen. Je gaat vanzelf naar de volgende letter. Ga door met de overige letters tot de voornaam compleet is. Druk de OK toets drie seconden in en je gaat naar het volgende scherm.

Als de voornaam niet gewijzigd moet worden, druk dan meteen de OK toets drie seconden in.

Je staat nu bij "Achternaam", vul de achternaam op dezelfde manier in zoals de voornaam. Er moet hier iets ingevuld worden: als er geen achternaam is, vul dan het huisnummer in. Druk de OK toets 3 seconden in.

Je staat nu bij "Beschrijving", maar dit gebruiken we niet. Vul hier niks in en druk de OK toets 3 seconden in.

Je staat nu bij "Logische code" en dit is het nummer dat een bezoeker moet intoetsen om aan te bellen bij deze bewoner. Toets dit nummer op de keypad en druk de OK toets 3 seconden in.

Je staat nu bij "Code slot", maar dit gebruiken we niet. Vul hier niks in en druk de OK toets 3 seconden in.

Je staat nu bij "Adres". Dit moet de N-waarde zijn van de videofoon van deze bewoner en het moet uit vier cijfers bestaan. Dus N=34 wordt 0034. Toets het nummer op de keypad en druk de OK toets 3 seconden in.

In het display moet je nu een keuze maken tussen "Bevestigen", "Annuleren" of "Herhalen". Normaal gesproken wil je de bewoner opslaan en kies je "Bevestigen". Ga met ∇ $\wedge$ naar "Bevestigen" en druk op OK. Het display geeft de melding "Lijst ordenen" en de bewoner is nu toegevoegd.

Als je je invoer wilt wissen, kies je voor "Annuleren" en druk op OK.

Als je een foutje hebt gemaakt of twijfelt, kies dan met ∇ $\wedge$ "Herhalen" en druk op OK. Je invoer blijft staan, je komt weer bij "Voornaam" en je kunt alle stappen opnieuw doorlopen.

Overzicht

Voornaam
 Achternaam (invullen verplicht)
 Beschrijving
 Logische code (invullen verplicht)
 Code slot
 Adres (invullen verplicht)
 Bevestigen - annuleren - herhalen

bestaand adres wissen

Ga met $\vee$ of $\wedge$ naar "Lijst" en druk op OK.
Ga met $\vee$ of $\wedge$ naar "Wissen" en druk op OK.

Scroll met de $\vee$ $\wedge$ toetsen naar het adres dat je wilt wissen en druk op OK.
Ga met de $\vee$ toets naar "Bevestigen" en druk op OK, display geeft nu aan "Lijst ordenen". Het adres is nu gewist.

Als je "Annuleren" selecteert en op OK drukt, dan ga je het menu uit zonder het adres te wissen.

het menu verlaten

Scroll met de $\vee$ $\wedge$ toetsen naar "Afsluiten" en druk op OK.

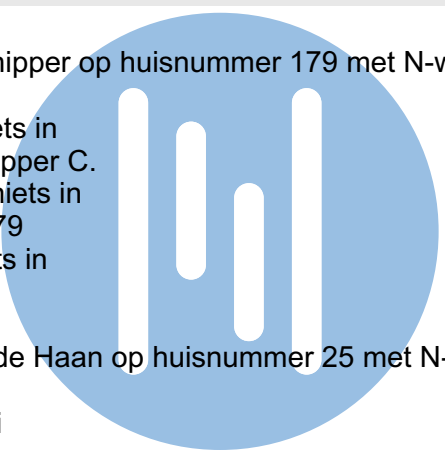
voorbeelden

Voorbeeld: C. Schipper op huisnummer 179 met N-waarde 8

Voornaam: vul niets in
Achternaam: Schipper C.
Beschrijving: vul niets in
Logische code: 179
Code slot: vul niets in
Adres: 0008

Voorbeeld: Kees de Haan op huisnummer 25 met N-waarde 10

Voornaam: Dimitri
Achternaam: Meijer
Beschrijving: vul niets in
Logische code: 25
Code slot: vul niets in
Adres: 0010



nelec
INTERCOM MADE EASY



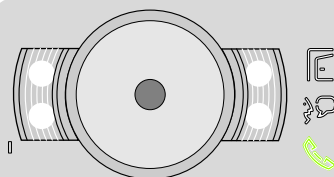
Het deurstation heeft een keypad om het huisnummer in te toetsen. Om aan te bellen moet je op OK drukken.

Nelec raadt aan alleen de huisnummers in te voeren en niet de achternamen, omdat anders bij iedere verhuizing het deurstation opnieuw geprogrammeerd moet worden.

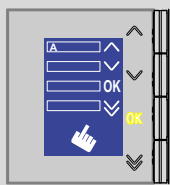
Bij bedienen gaat de verlichting van de toetsen aan en een sensor zorgt ervoor dat de toetsen 's nachts verlicht zijn.

In rust staan alle icoontjes en de witte LED verlichting uit.

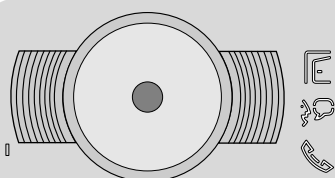
Gebruik een vochtige doek zonder agressieve middelen om het deurstation te reinigen. Gebruik geen hogedrukreiniger.



De bezoeker belt aan door het huisnummer in te toetsen en op OK te drukken. Of door met de pijltjes te scrollen naar huisnummer plus OK. Er klinkt een toon ter bevestiging. Het icoontje met de hoorn knippert groen, de witte verlichting LED's gaan aan en de bewoner binnen kan zien wie er aanbelt.

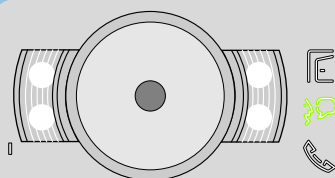


Met de pijltoetsen ^ en v kan je bladeren door de huisnummers of door de alfabetische lijst met achternamen van de bewoners als deze erin geprogrammeerd zijn. Met de dubbele pijl kan je versneld bladeren. Druk op OK om aan te bellen.

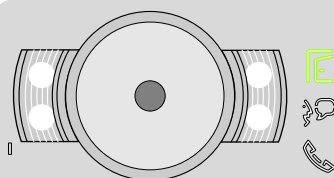


De bewoner heeft 30 seconden de tijd om op te nemen en gebeurt dat niet, dan klinken er vijf tuut-tonen, dooft de verlichting en gaat het hoorn-icoontje uit.

Door op de dubbele pijl te drukken kan de bezoeker de oproep stoppen. Het beeld bij de bewoner gaat uit.

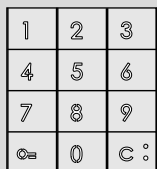


Als de bewoner opneemt, licht het gespreksicoon groen op en kan er 45 seconden een gesprek gevoerd worden. Na 45 seconden of als de bewoner ophangt, stopt het gesprek en gaat alles uit. Door op de dubbele pijl te drukken kan de bezoeker het gesprek stoppen. Het beeld bij de bewoner gaat uit.



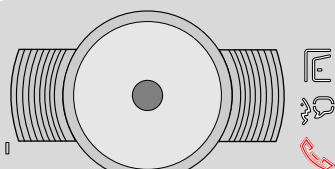
Als de bewoner de deur opent klinkt een pieptoon, wordt het icoontje met de deur groen en wordt de spraak 4 tellen gedempt. Het gesprek wordt hiermee niet beëindigd en ook het beeld blijft aan.

De bewoners kunnen de deur ook openen als er geen oproep, beeld of gesprek gaande is.

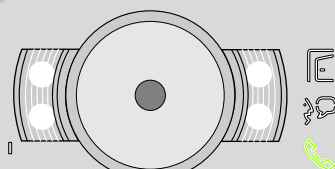


Als de bezoeker bij een niet bestaand huisnummer belt, klinkt er een lange pieptoon en staat er: "niet aanwezig". Met de C kan de bezoeker zijn invoer corrigeren.

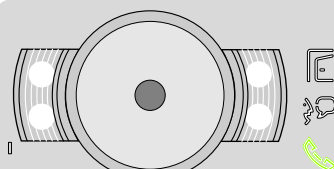
Het deurstation geeft geen terugkoppeling of de gebelde videofoon overgaat of zelfs überhaupt bestaat.



Als een installatie meerdere deurstations heeft, kan een andere gesprek het systeem in gesprek houden. Als er dan aangebeld wordt, klinkt de snelle ingesprektoon en gaat het icoontje met de hoorn rood knipperen.



Als een bewoner de bewakingsfunctie activeert, knippert het groene icoon met de hoorn, gaat de verlichting aan en is er binnen beeld. Door op de gespreksknop te drukken kan de bewoner een gesprek voeren. Als er iemand aanbelt, stopt het gesprek en werkt de bewakingsfunctie even niet meer.



Als er meerdere deurstations zijn kan de bewoner van deurstation switchen door opnieuw op de bewakingstoets van de videofoon te drukken.