

Solární žaluzie ISOTRA ENERGY
Dálkový ovladač

Solar blinds ISOTRA ENERGY
Remote control

CZ

Obsah

1. Komfortní ovladač - seznámení	3
2. Stromová struktura přiřazování žaluzií	4
3. Vytvoření struktury pro přiřazení žaluzií	5 - 9
4. Přihlášení žaluzie	10 - 11
5. Kalibrace žaluzie	12 - 14
6. Základní ovládací funkce	15 - 16

en

Contents

1. Comfort controller - getting to know	17 - 18
2. Tree structure of blinds assignment	19
3. Creation of structure for blinds assignment	20 - 24
4. Blinds logg in	25 - 26
5. Initial blind setting	27 - 29
6. Basic control functions	30 - 31

1. Komfortní ovladač - seznámení

Komfortní ovladač poskytuje maximální možnosti obsluhy a nastavení žaluzií. Dá se také označit za centrální, protože může obsluhovat celý nainstalovaný systém. Výběr ovládané žaluzie je založen na logice hierarchické stromové struktury, kterou lze uživatelsky vytvářet tak, aby odpovídala logice umístění žaluzií v domě.

Ovládání je usnadněno barevným displejem, kde se navíc zobrazuje aktuální význam horních specifických tlačítek.

Tlačítka jsou členěna do dvou skupin. Horní skupina (7 tlačítek) slouží k výběru v menu a konfiguraci systému, druhá skupina (3 tlačítka) obsluhuje výhradně motorické funkce.

Dálkový ovladač



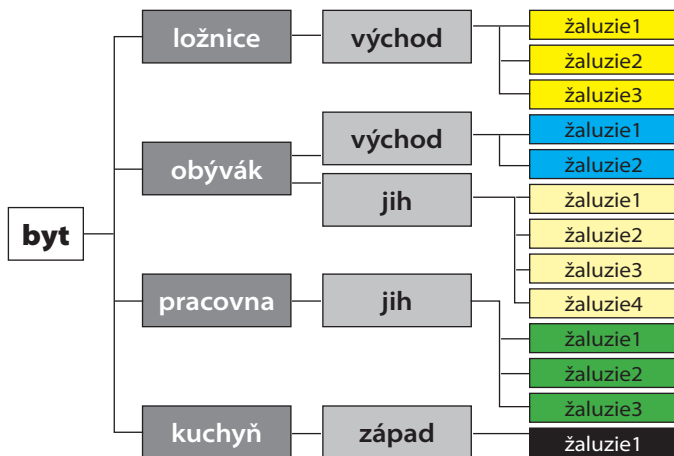
2. Stromová struktura přiřazování žaluzií

Předpokládá se, že jsou žaluzie v domě/bytě členěny podle následující logiky:

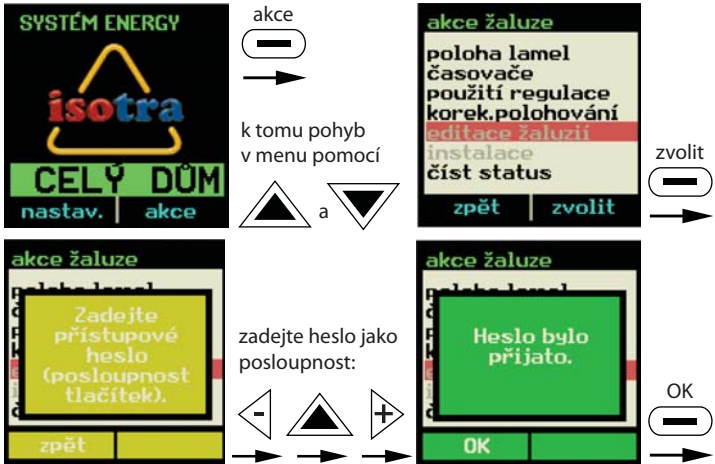
- 1) V domě/bytě jsou místnosti.
- 2) Místnost je rozdělena na skupiny (bloky oken, nebo světové strany).
- 3) Skupina obsahuje konečné žaluzie.

Proto se doporučuje realizovat strukturu v tomto duchu. Není ovšem vyloučeno nazývat úrovně jinak a podle toho je větvit.

Zásadní omezení spočívá v počtu úrovní: celý dům, místnost, skupina, žaluzie. První úroveň obsahuje vždy jediný objekt (byt/dům) a ten zahrnuje všechny žaluzie.



3. Vytvoření struktury pro přiřazení žaluzií



Nyní můžete změnit název centrální položky „CELÝ DŮM“, pokud Vám nevyhovuje:

Úprava názvu



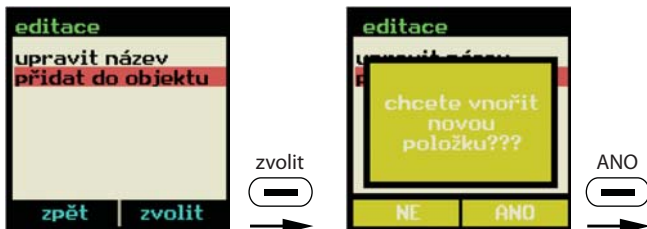
vyberte písmo v názvu které chcete změnit a potvrďte ho tlačítkem

Nyní pomocí tlačítek vyberte vhodný znak a opět stiskněte

Opakováním tohoto postupu nadefinujete celý název.

Pro uložení změn použijte tlačítko uložit pro zrušení zpět

Nyní přidáme do položky „CELÝ DŮM“ místnost:



Vznikla místnost, která má zatím dočasný název N231, proto ji přejmenujeme tak, aby to vyhovovalo větvi „Ložnice“ z předchozí kapitoly 2.



Upravíme název tak, aby zde byla „Ložnice“.



uložit



Vytvořili jsme „Ložnici“. Nyní do ní přidáme skupinu „východ“.



zvolit



ANO



Opět toto přejmenujeme a sice na „východ“.



Nyní na východní stranu ložnice (do položky východ) přidáme tři koncové žaluzie.

akce

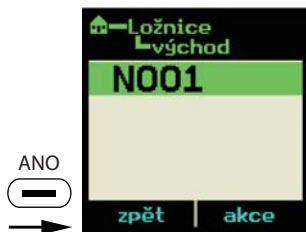


zvolit



zvolit





Přejmenujeme na „žaluzie1“.



Přidáme
sousední
žaluzie.



Přejme-
nujeme
na
„žaluzie2“.



Stejným způsobem vytvoříme třetí „žaluzii“.



Vytvořili jsme strukturu místnosti „Ložnice“ odpovídající struktuře v kapitole 2.

Mezi vytvořenými položkami lze přepínat tlačítky

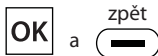


(v rámci obrazovky) a tlačítky



(v rámci zpět úrovní).

Alternativně lze pro přepínání mezi úrovněmi použít i tlačítka



Pokud se opět vrátíme na položku „CELÝ DŮM“, můžeme obdobným postupem, jakým jsme vytvořili „Ložnici“, vytvořit další místnost.



Poznámka: symbol na displeji před názvem položky indikuje, že položka obsahuje vnoření a jedná se tedy o skupinu jedné, nebo více položek.

4. Přihlášení žaluzie

Připravte si žaluzii, kterou chcete přihlásit k ovladači. Připojte do ní akumulátor, odkryjte desku s tlačítkem a kontrolkou a ověřte, že se kontrolka po stisknutí tlačítka rozsvítí (elektronika je aktivní). Zvolte v ovladači položku, která má sloužit k ovládání výhradně dané žaluzie, například takto:



Pokud nemáte speciální záměr, nepoužívejte k přihlašování položky se symbolem (skupina). Následující postup popisuje přihlášení žaluzie k položce „okno1“:



(skupina)






zadejte heslo jako posloupnost:



Nyní stiskněte na žaluzii miniaturní tlačítko (pod levou krytkou). Jakmile se rozsvítí kontrolka,

stiskněte na ovladači tlačítko  objeví se hláška. Kontrolka zabliká a zhasne. Žaluzie byla tímto postupem přihlášena k položce „okno1“. Toto přihlášení však zruší přihlášení této žaluzie k jakémukoliv předchozímu ovladači/tlačítku. Jak toto obejít popisuje kapitola 13.1. v kompletním návodu na CD.



5. Kalibrace žaluzie

Vyberte žaluzii, která je přihlášená k ovladači. Na ovladači zvolte položku, která je s ní spojena. To je ta, která byla zvolena během přihlašování, například:

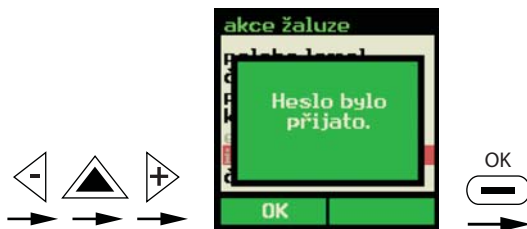




Dále postupujte následovně:



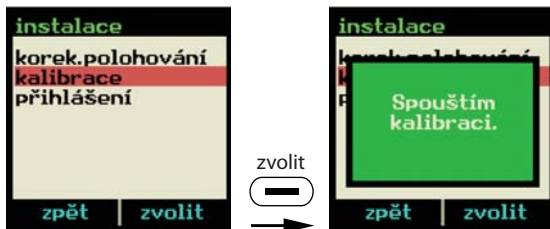


zadejte heslo jako posloupnost:



Nyní použijte tlačítka   ke stažení žaluzie do spodní polohy, která bude definována jako koncová. Předpokládá se, že žaluzie není zkalibrována, proto se musí tlačítka šipek použít následujícím způsobem: tlačítko daného směru stisknete a držete tak dlouho, dokud není dosaženo požadované polohy. Prvních několik sekund po stisknutí tlačítka se žaluzie po hybuje pomalu (možnost přesnějšího polohování), následně zrychlí.

Pokud jste již nastavili pozici žaluzie, která bude sloužit jako koncová, postupujte následovně:



Žaluzie se uvede do pohybu směrem vzhůru a zastaví se až po úplném vytažení a stlačení lamel. Tím došlo k tomu, že se žaluzie přizpůsobila výšce okna (kalibrace). Od této chvíle bude sama zastavovat na jeho spodním okraji a umožní tedy používat komfortní povely.

6. Základní ovládací funkce



K ovládání žaluzie je nutné, aby byla tato žaluzie přihlášena k ovladači (kapitola 2) podle vhodné struktury (kapitola 1), správně zkalibrována (kapitola 3) a na displeji ovladače musí být aktivní položka, která ji definuje, nebo položka nadřazená.

Příklad:





Každý obrázek znázorňuje situaci, kdy lze ovládat žaluzii definovanou jako „okno1“. Poslední obrázek představuje situaci, kdy ovládáte pouze „okno1“, předposlední obrázek popisuje ovládání všech oken na jižní straně pokoje (žaluzie reagují hromadně) a první obrázek s kořenovou položkou „CELÝ DŮM“ ukazuje, jak lze naráz ovládat všechny žaluzie přihlášené k ovladači.

Pro pohyb ve s traktuře platí následující:

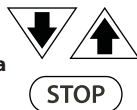
Krok do podúrovně (větší lokalizace výběru):  nebo alternativně 

Krok do nadřazené úrovně (větší globalizace výběru):

 nebo alternativně  zpět

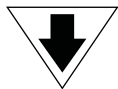
Vybírání/listování položek v úrovni: (nahoru) a (dolů)

Pro ovládání zvolené žaluzie/skupiny se používají tlačítka následovně:



Jednoduchý krátký stisk – žaluzie otevře lamely (v závislosti na stažení žaluzie).

Rychlý opakovaný stisk (dvojklik) – žaluzie vyjede zcela nahoru.
Trvalé držení tlačítka – žaluzie se pohybuje nahoru, dokud neuvolníte tlačítko.



Jednoduchý krátký stisk – žaluzie zavře lamely (v závislosti na stažení žaluzie).

Rychlý opakovaný stisk (dvojklik) – žaluzie sjede dolů a zavře lamely.

Trvalé držení tlačítka – žaluzie se pohybuje dolů, dokud neuvolníte tlačítko.



Zastaví žaluzii.

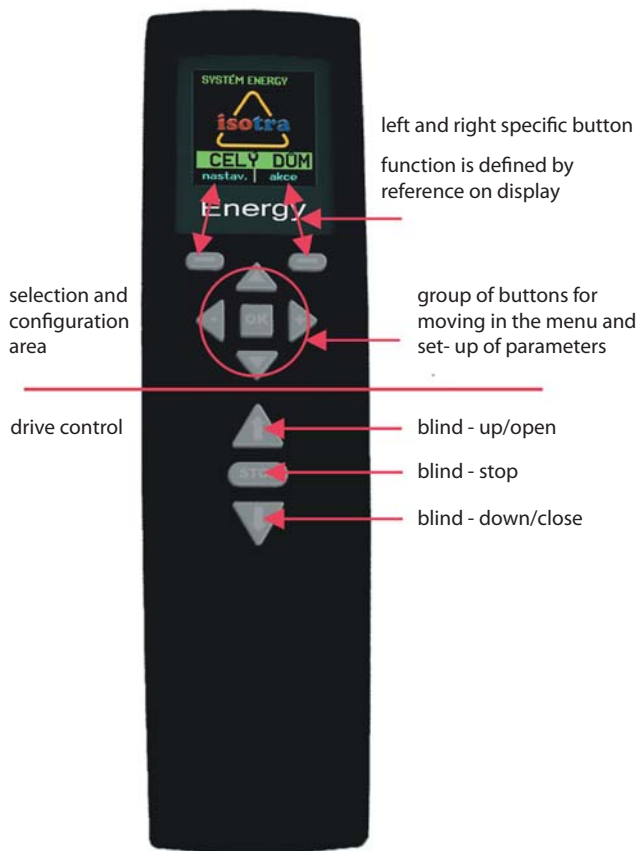
Comfort controller - getting to know

Comfort controller provides maximum possibilities for blinds control and set-up. It can also be labeled central, as it can control the entire installed system. Selection of controlled blind is based on hierarchical tree structure logic, which can be customized so that it corresponds to the logic of displacement of blinds in the house.

The control is simplified thanks to colour display, which further displays actual meaning of the upper specific buttons.

The buttons are divided in two groups. Top group (7 buttons) serves for selecting in the menu and system configuration, the second group (3 buttons) controls motor functions only.

Remote control

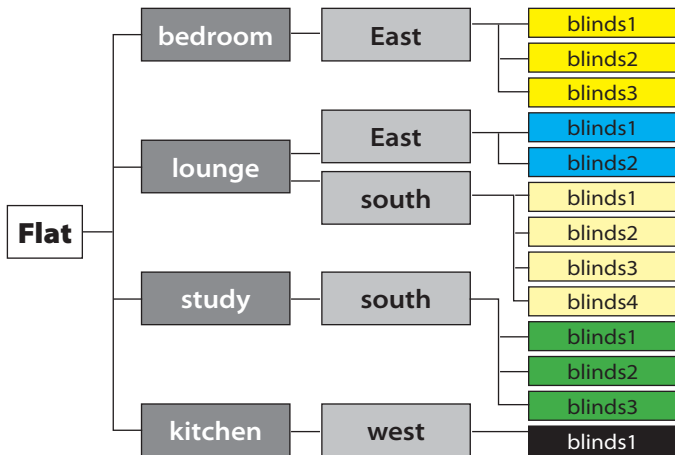


2. Tree structure of blinds assignment

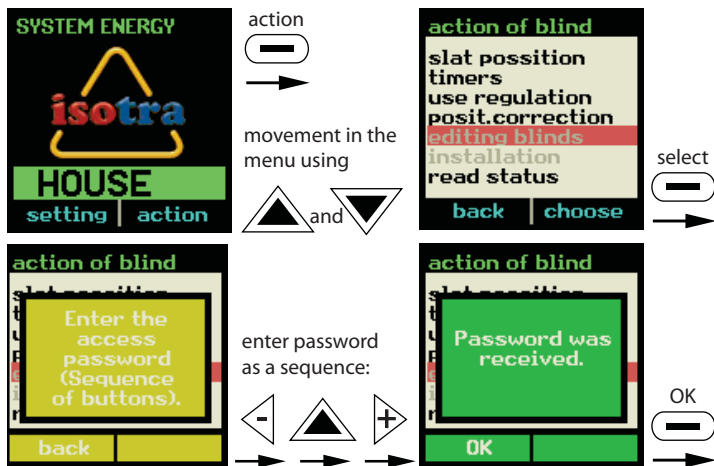
It is assumed that the blinds in a house or flat are classified according to the following logic:

- 1) There are rooms in the house/flat.
- 2) The room is divided in groups (window blocks or quarters).
- 3) The group contains final blinds.

Therefore it is recommended to establish the structure in this manner. It is however not excluded to call the levels differently and branch them accordingly. Essential limit consists in the number of levels: entire house, room, group, blind. The first level always contains a single object (flat/house) and it includes all the blinds.



3. Creation of structure for blinds assignment



You can now change the name of central item "ENTIRE HOUSE", if it does not suit you:

Modification of name

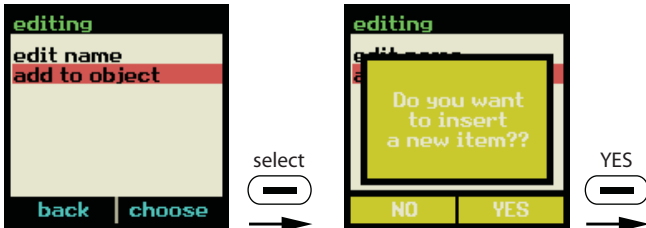


buttons select the letter in the name that you want to change and confirm with

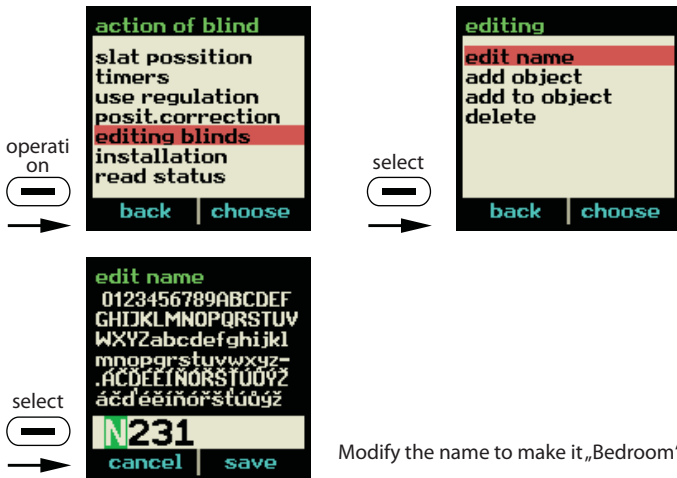
Now using the buttons select suitable sign and press

Define the entire name by repeating this procedure. To store the changes use store button, to cancel press back

We can now add a room to the "ENTIRE HOUSE" item:



We created a room that has a temporary name N231, therefore we rename it to make it suit the "Bedroom" branch from the previous chapter 2.



Modify the name to make it „Bedroom“.



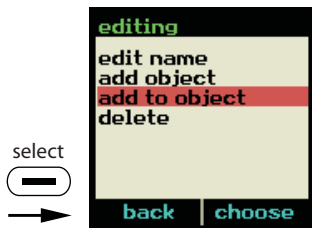
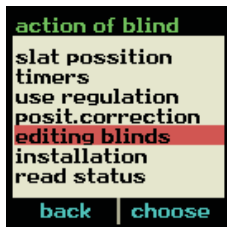
Modify name for there is a "Bedroom" at this position.



Rename this to „east“.



Now add three end blinds on eastern side of bedroom (into the item „east“).

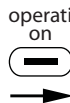
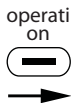
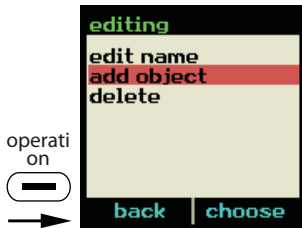
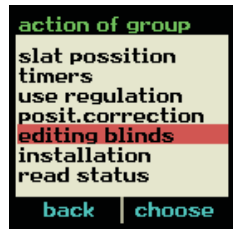




„Rename to
„blind 1“.



Add adjacent
blind.



Rename to
„blind2“.



Create third „blind“ in the same manner“.



„Bedroom“ structure correspondent to structure of chapter 2 was created.

It is possible to toggle between created items by means of keys



(within display) and



(within frame of levels).

You can use keys



and



to toggle between levels alternatively.

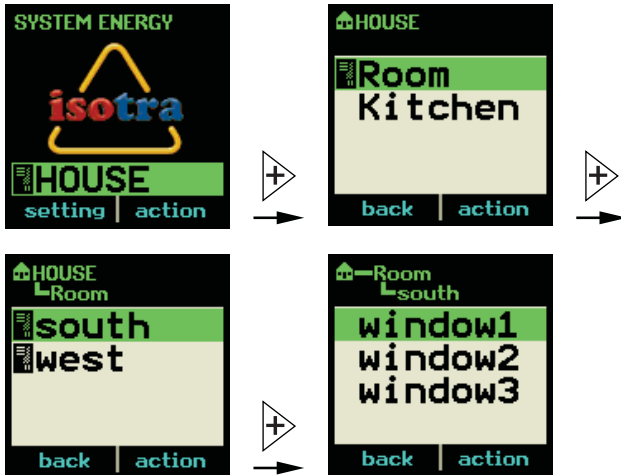
Turning back to item „WHOLE HOUSE“ you can create another room in the same manner as you created „Bedroom“.



Note: symbol on display in front of name of item indicates this item contains nesting, thus it's group of one or more items.

4. Blind's log in

Prepare the blind that you want to log in (to remote control). Insert battery into this blind and uncover plastic desk with button and control light. Then check if the control light is on after pushing the button. If yes the blind's electronics is active. Choose item in the remote control that will be used only for control of this blind. See below an example:

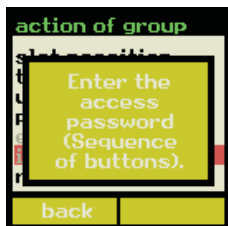


Only if you have special purpose use item with symbol (group) to log in the blind. Following procedure describes how to connect blind to item „window1“:

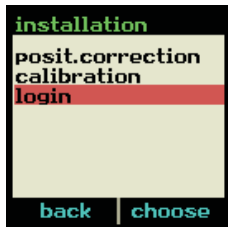
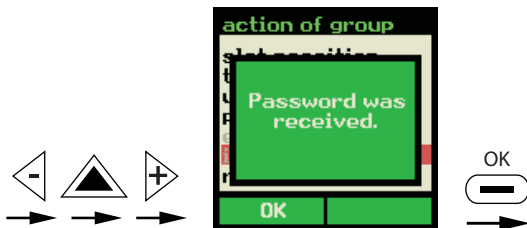


(group)






enter password in following order:



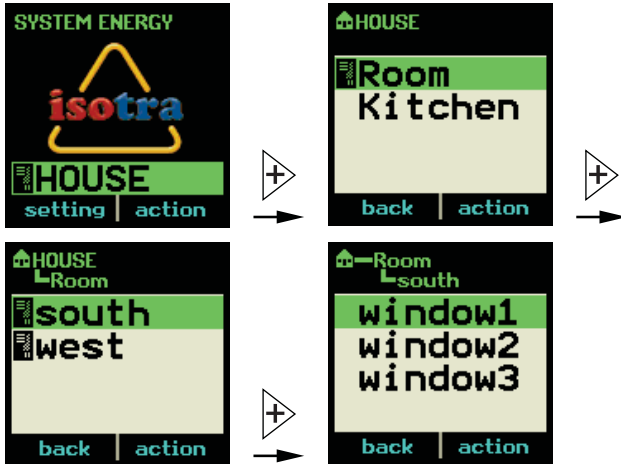
Now push the very little button (under left plastic cover). When the control light is on.

push button  on the remote control and you will see. Control light will blind and turn off. Blind will be logged in to item „window1“.



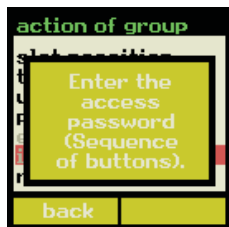
5. Initial blind setting

Choose the blind that is logged in to the remote control. Choose item that is connected to it. It is the one that was chosen during logging, for example: (symbols among pictures represent buttons on the remote control).

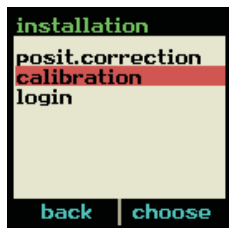
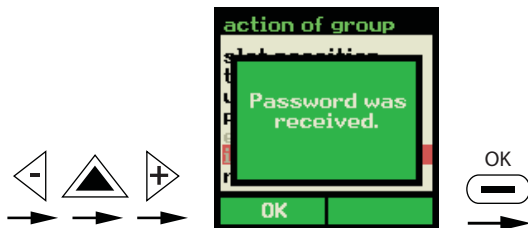




Proceed subsequently:



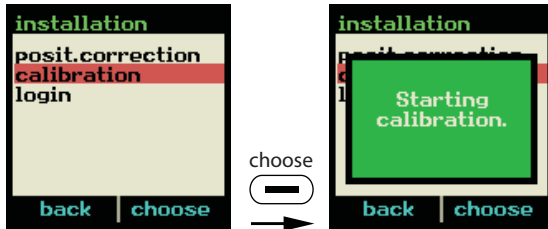


enter password in following order:



Use buttons   required upper position and then release. For information, first few seconds blind is moving slowly and then it accelerates. When you are finished with setting bottom end (stop) continue subsequently.

It is presumed that the blind is not initially set, so blind has not bottom and upper end (stop).

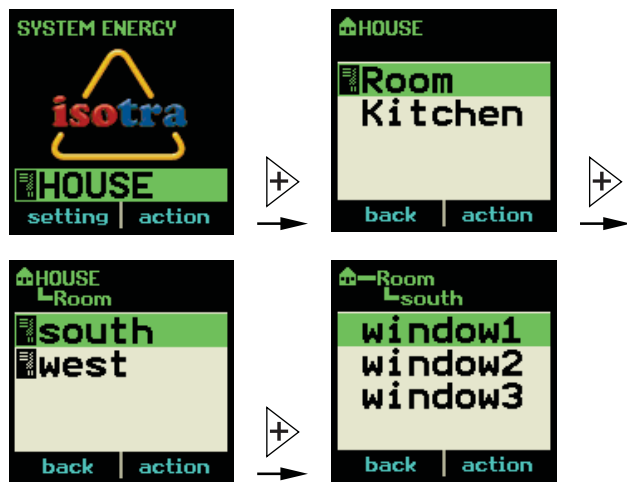


Blind will be lifting up and will stop after reaching it's upper end (stop); slats will be pressed. Upper end (stop) was set, blind addepted to the hight of the window.(Initial blind setting). From now blinds will stop at bottom itself and enable to use comfortable orders.

6. Basic control functions

To control the blind it is needed to connect the blind with the remote control (see chapter 2) according to suitable structure (see chapter 1), to be correctly initially set (see chapter 3). Further, the active item or the superior item, that defines the blind, has to be shown on display.

Example:






Each picture represents situation when it is possible to operate blind defined as „window1“. Last pictures refelects situation when you operate only „window1“, next to last picture describes operation of all windows in south part of the room (blinds react as a one blind) and first picture with root item „WHOLE HOUSE“ shows how to operate all blinds connected to the remote control.

To move in structure do following :

Step to lower level :  or alternatively 

Step do higher level:

 or alternatively  back

Choosing/going through items in level:  (up) and  (down).

To operate chosen blinds/groups use buttons   



Quick short push – blind opens the slats (depending in what height the blind is).

Quick double push – blind is pulled up to the highest position

Constant holding of button – blind is lifted slowly up unless you release the button.



Quick short push – blind closes the slats (depending in what height the blind is).

Quick double push – blind is pulled down to the lowest position

and closes slat. Constant holding of button – blind is pulled down slowly unless you release the button.



Stop blinds.



Isotra a.s.

Bílovecká 2411/1, 746 01 Opava

Česká republika

Tel.: +420 553 685 111

Fax: +420 553 685 110

E-mail: isotra@isotra.cz

www.isotra.cz

Verze 054 / version 054

(3-01777-CZEN-0054)