KIT HALO

O KIT HALO é um avançado equipamento de Vídeo-Porteiro Digital de instalação simplificada (sem fios de chamada), especialmente concebido para ser instalado em vivendas uni-familiares e escritórios. Inclui controlo de acessos por cartões de proximidade.

Halo é uma placa de vídeo-porteiro a cores e controlo de acessos monobloco com um perfil curvo côncavo de grande robustez e alta resistência.

A câmara com iluminação integrada inclui um sistema de regulação pan&tilt para orientar a objectiva nos quatro sentidos.

O teclado também conta com iluminação de fundo, para assegurar o seu uso com facilidade em quaisquer circunstância.

É fabricado em alumínio anodizado com acabamento esmerilado e polido.

O seu grande ecrã LCD (128 x 128 pixels) combina a tecnologia mais sofisticada com o uso mais intuitivo graças a uma interface com ícones, menús e animações gráficas que tornam o seu uso amigável e simples.

O seu KIT HALO é dotado de um leitor de cartões pessoais de proximidade, capaz de controlar até 350 cartões. O Kit é fornecido com 6 cartões.

Cada um destes cartões, que funcionam sem nenhum tipo de manutenção, possui um código electrónico único no mundo (não existem dois cartões com o mesmo código).

Uma vez registrados, poderá utilizá-los para a abertura da porta. Para isso, é unicamente necessário apresentar (aproximar momentaneamente) o cartão à placa.

«KIT HALO 199»

Publicação técnica de carácter informativo editada por FERMAX ELECTRÓNICA S.A.E.

FERMAX ELECTRÓNICA S.A.E., na sua política de melhoramento constante, reserva-se o direito de modificar o conteúdo deste documento assim como as características dos produtos que nele são referidos a qualquer momento e sem aviso prévio.
Qualquer modificação será apresentada em edições posteriores deste documento.

ÍNDICE

SECÇÃO I - MANUAL DO INSTALADOR 5
Instalação do Alimentador 6
Descrição da placa Halo 7
Ajustes da placa Halo 7
Instalação da placa da rua 8
Características Técnicas 9
Esquema de cablagem 10
Ampliações 18

- Monitores - Instalação -Programação 21
Instalação do monitor Loft 22
Programação do monitor Loft 22
Características Técnicas do monitor Loft 22
Instalação do monitor Citymax 23
Programação do monitor Citymax 23
Características Técnicas do monitor Citymax 23

- Programação Placa 25
Configuração da placa Halo 27
Configuração dos Parâmetros da placa Halo 28
Controlo de Acessos 30
Configuração Básica 36
Reset dos Parâmetros 41

- Anexo 43
Tabela de incidentes e soluções 44

SECÇÃO II - MANUAL DO UTILIZADOR 45
Descrição e Funcionamento do Monitor Loft 46
Funcionamento - Vídeo-porteiro 47

- Controlo de Acesso de Utilizador 49
Funcionamento - Controlo de Acessos 50

Secção I - Manual do Instalador

Monitores-Instalação-Programação

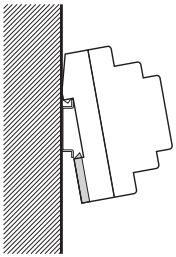
Programação da Placa

Anexo

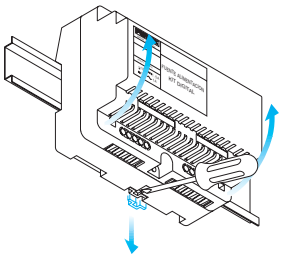
INSTALAÇÃO DO ALIMENTADOR

Instalação em carril DIN

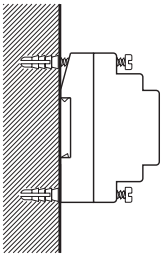
Montagem



Desmontagem



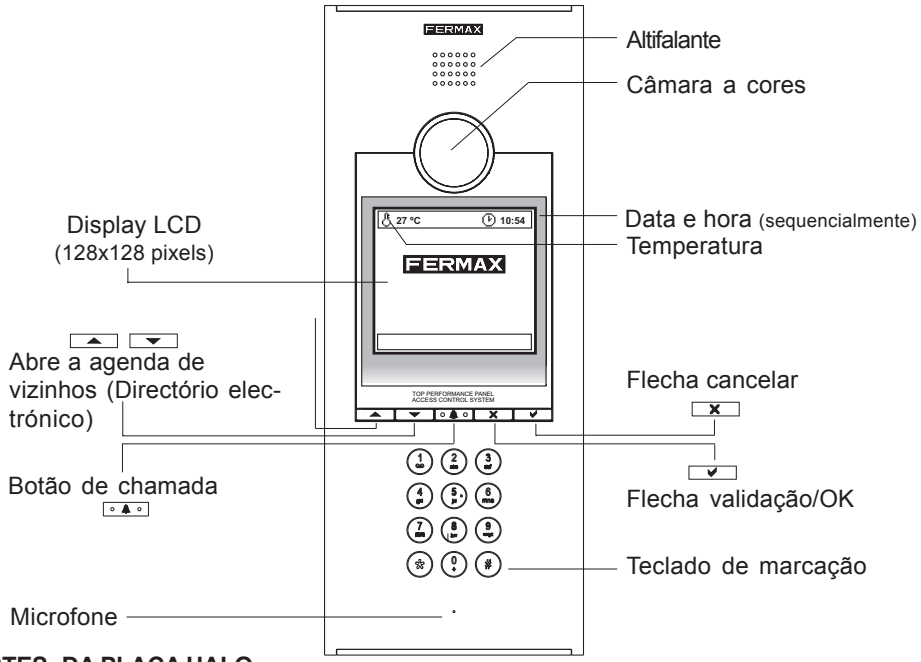
Fixação com parafusos



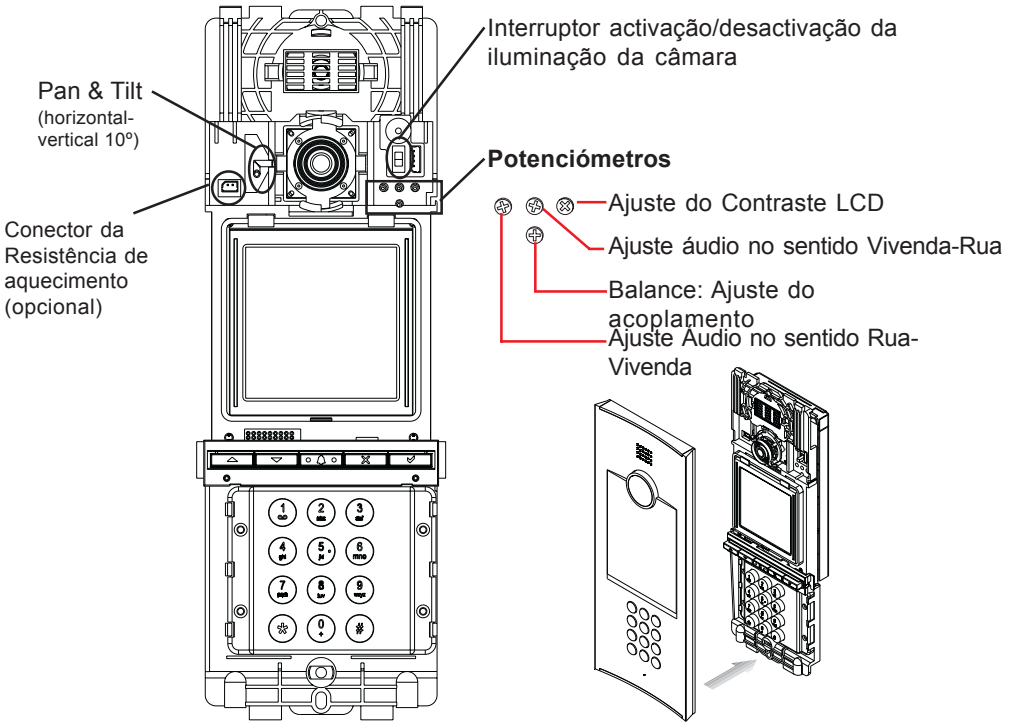
NOTAS:

FONTE DE ALIMENTAÇÃO (Leds)	
ON	**OVERLOAD**
Led de ligado	Led indicador máxima corrente excedida.
Led ON + OVERLOAD a apiscar indica curto-circuito.	

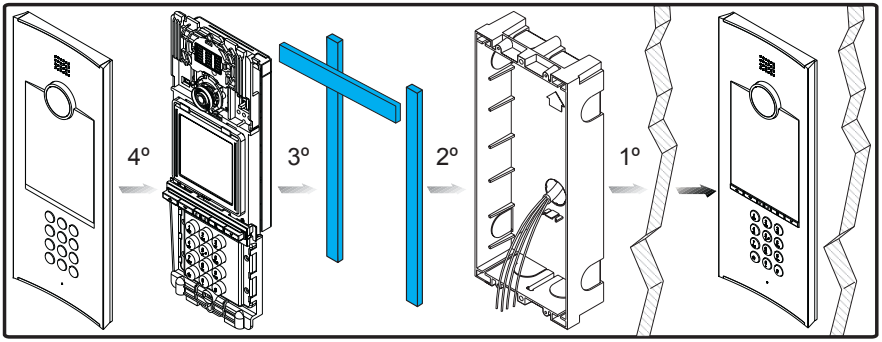
DESCRIÇÃO DA PLACA HALO

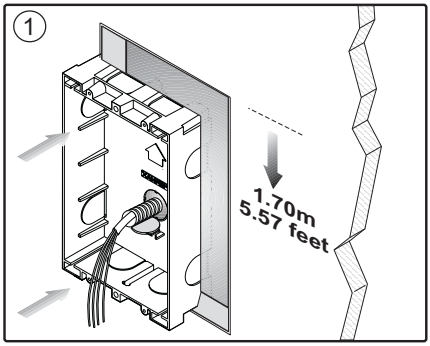


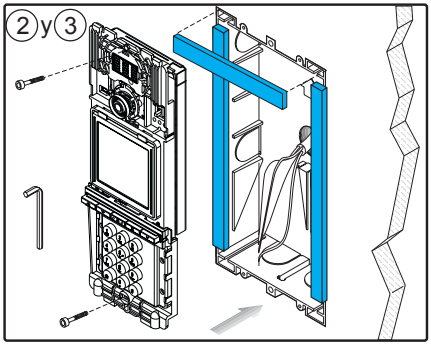
AJUSTES DA PLACA HALO

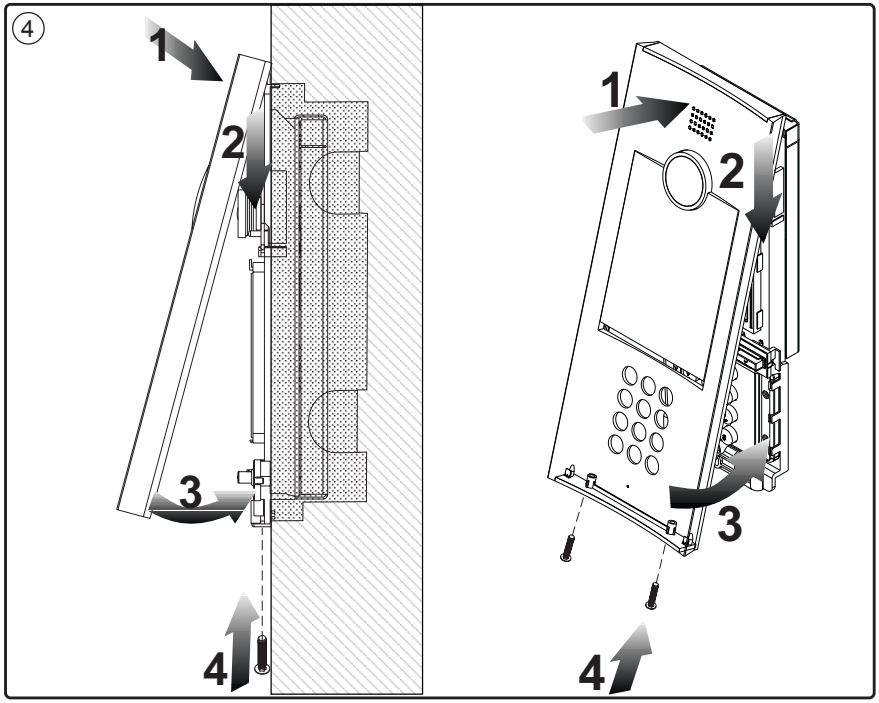


INSTALAÇÃO DA PLACA DE RUA



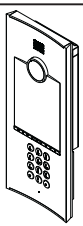






CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Placa Halo



IP44 - IK7

Alimentação	18 Vdc
Consumo	
Em repouso + backlight Off	200 mA
Em repouso + backlight On	370 mA
Chamada	50 mA (adicionais)
Áudio activo	60 mA (adicionais)
Síntese de voz activa	140 mA (adicionais)
Teclade iluminado	50 mA (adicionais)
Temperatura de funcionamento	[-10 , +60 °C] / [14 , +140 °F]
Potência de áudio máxima no sentido vivenda-rua	1 W
Potência de áudio máximo no sentido rua-vivenda	0,15 W
Volume regulável em ambos sentidos	
Relógio em tempo real (RTC). Estabilidade ± 20 ppm	

Sensor da Temperatura

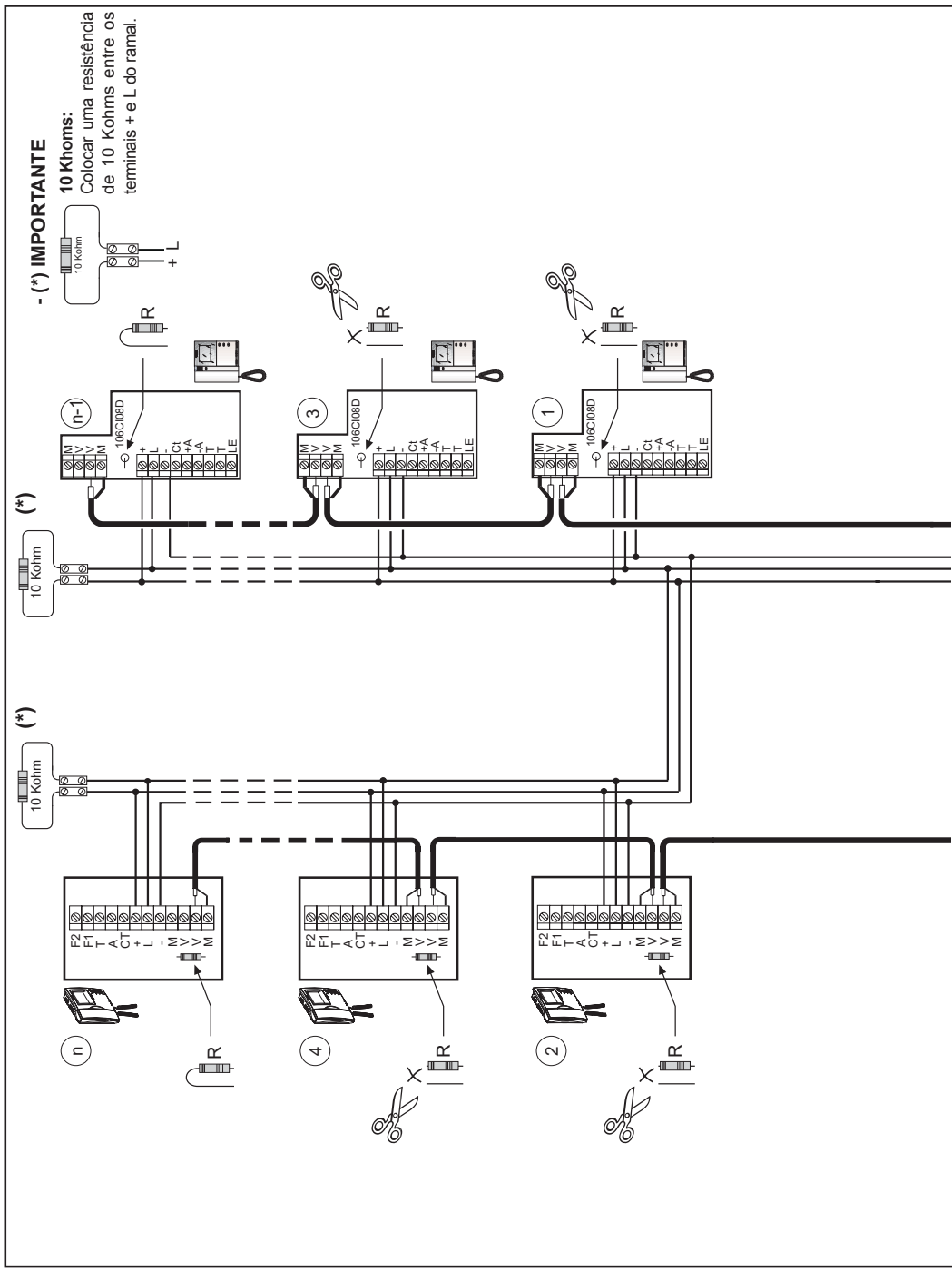
O cabo pode ser prolongado até 3 metros / 9 pés.

É recomendável instalar o sensor fora da caixa da placa. Não instalar no seu interior, senão a temperatura indicada não será a real.

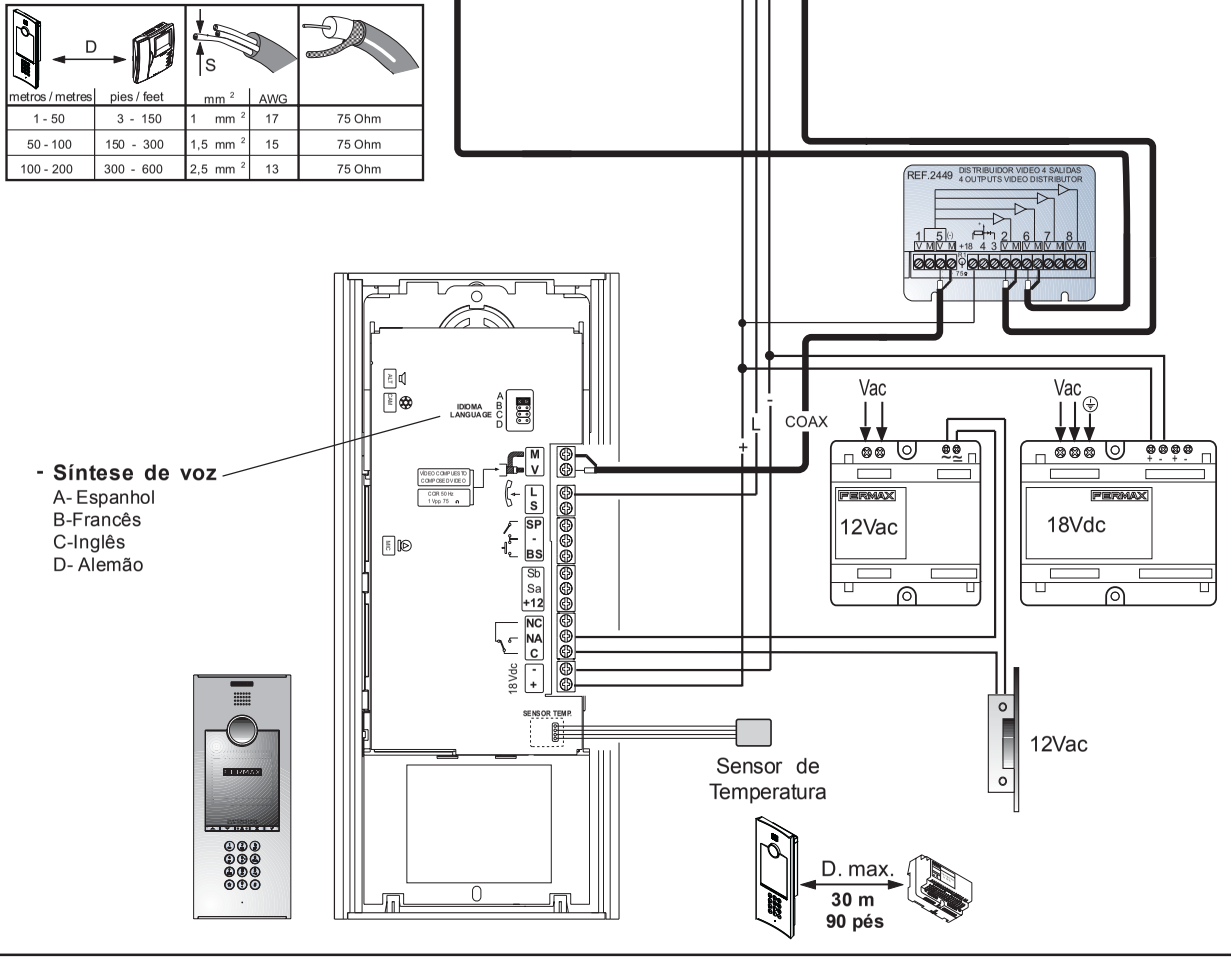
Conectores da Placa:

- **CN1:** Ligação do altifalante.
- **CN2:** Ligação do PC (através do programador decoders).
- **CN3:** Ligação da resistência de aquecimento da tele-câmara.
- **CN4:** Ligação do microfone.
- **CN5:** Ligação do teclado de funções com fundo iluminado (5 teclas).
- **CN6:** Ligação tele-câmara-circuito de iluminação.
- **CN7:** Terminais de vídeo, (coaxial).
  - **- V:** vivo
  - **- M:** malha
- **CN8:** Conector da antena de proximidade.
- **CN9:** Terminais de ligação do sistema:
  - **- "+, -"**: alimentação (18 Vdc).
  - **- C, NA, NC:** contactos de relé (ligação do trinco)
  - **- "+12":** 12 Vdc
  - **- Sa, Sb:** ligação para copiar placas.
  - **- BS, -:** Botão do Hall de entrada.
  - **- SP, - :** sensor de porta aberta.
  - **- S:** activação do comutador
  - **- L:** bus de dados.
- **CN10:** Conector de programação.
- **CN11:** Ligação do teclado alfanumérico com fundo iluminado (12 teclas).
- **CN12:** Ligação do Sensor de Temperatura.

ESQUEMA DE CABLAGEM (Exemplo Geral)

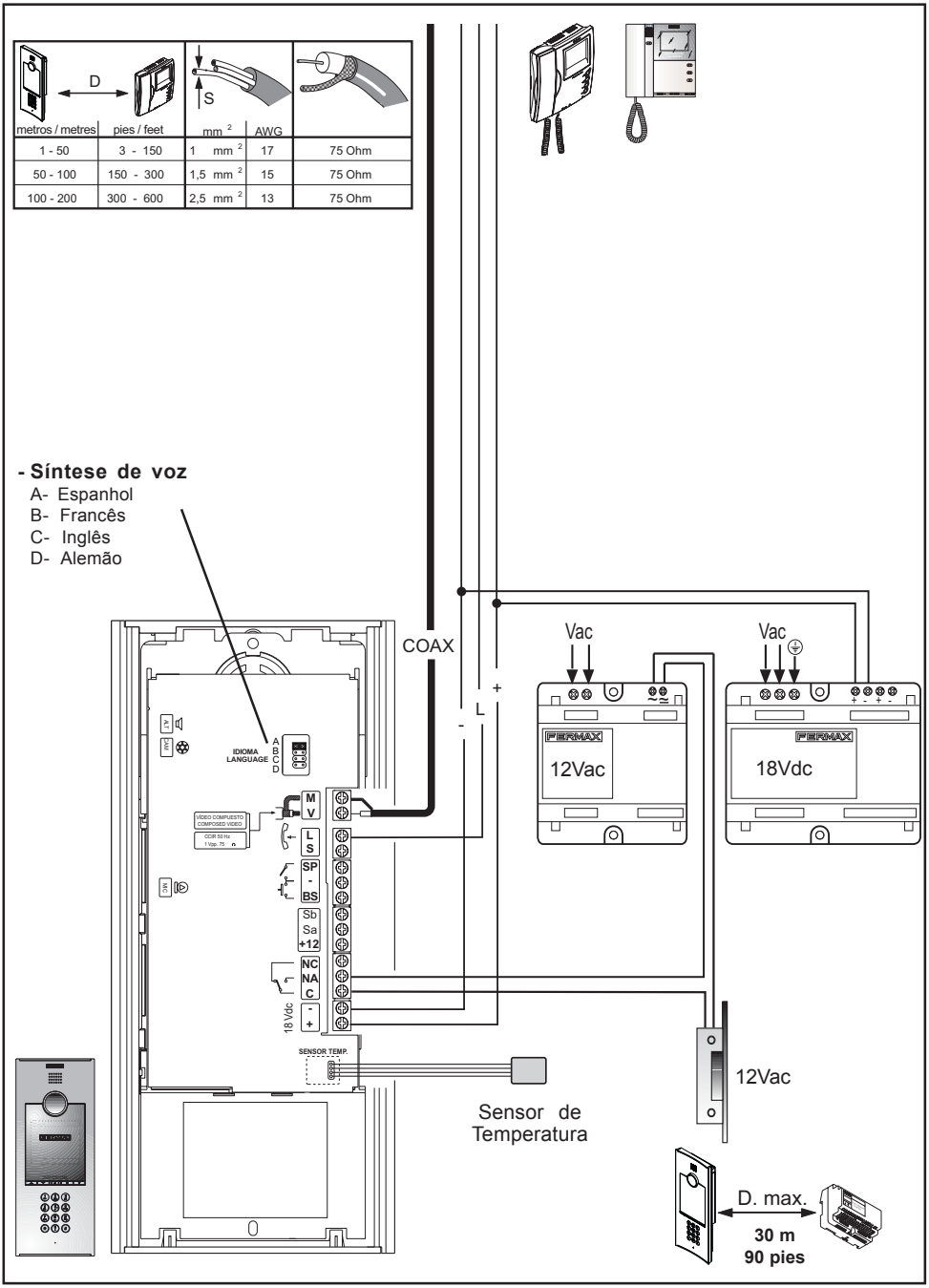


metros / metres	pies / feet	mm²	AWG	
1 - 50	3 - 150	1 mm²	17	75 Ohm
50 - 100	150 - 300	1,5 mm²	15	75 Ohm
100 - 200	300 - 600	2,5 mm²	13	75 Ohm

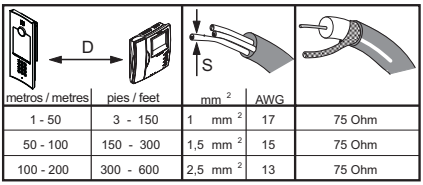


ESQUEMA DE CABLAGEM - PLACA DA RUA

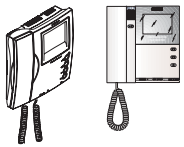
Placa da rua com TRINCO DE ALTERNA



Placa da rua com TRINCO DE CONTÍNUA

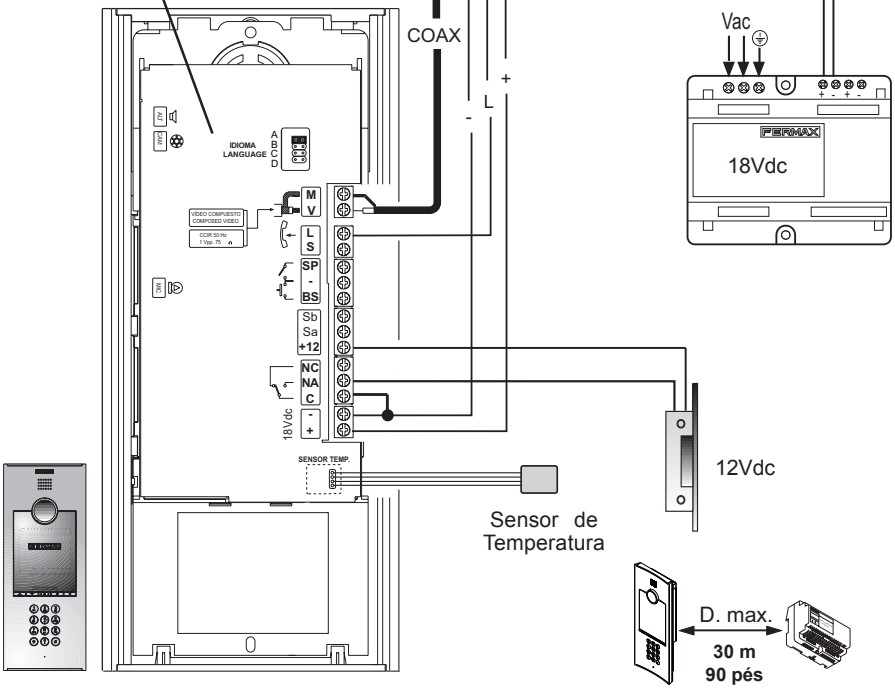


metros / metres	pies / feet	mm ²	AWG	
1 - 50	3 - 150	1 mm ²	17	75 Ohm
50 - 100	150 - 300	1,5 mm ²	15	75 Ohm
100 - 200	300 - 600	2,5 mm ²	13	75 Ohm



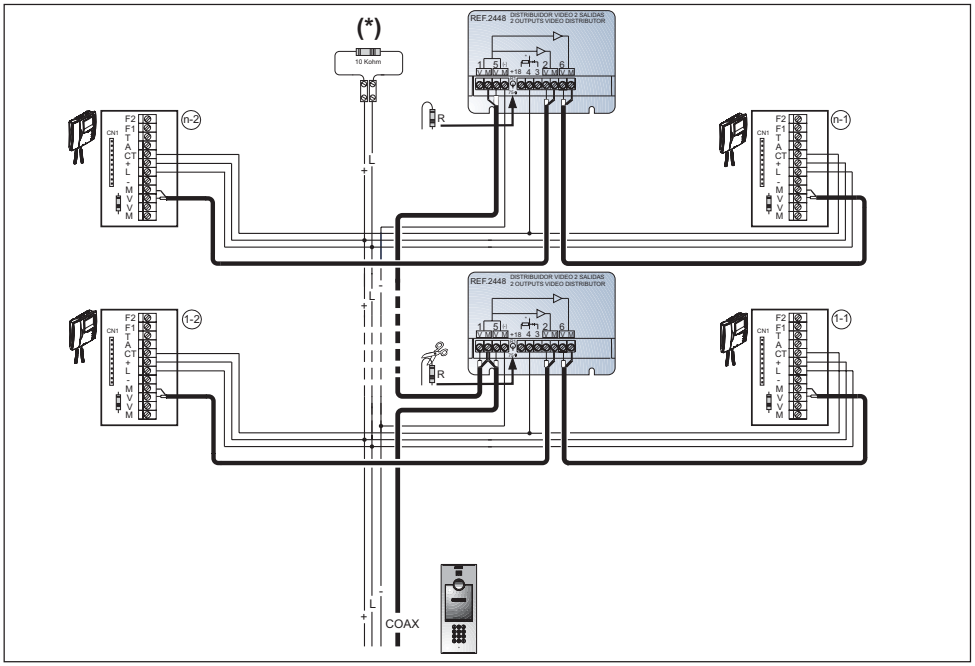
- Síntese de voz

A- Espanhol
B- Francês
C- Inglês
D- Alemão

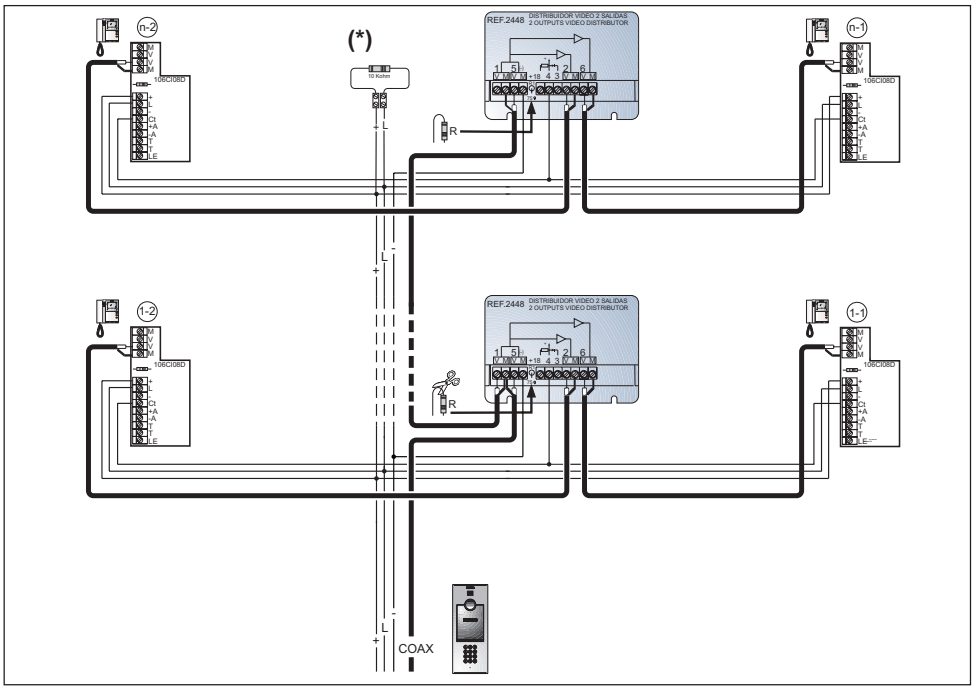


ESQUEMA DE CABLAGEM - MONITORES EM DISTRIBUIÇÃO

Con Monitores LOFT

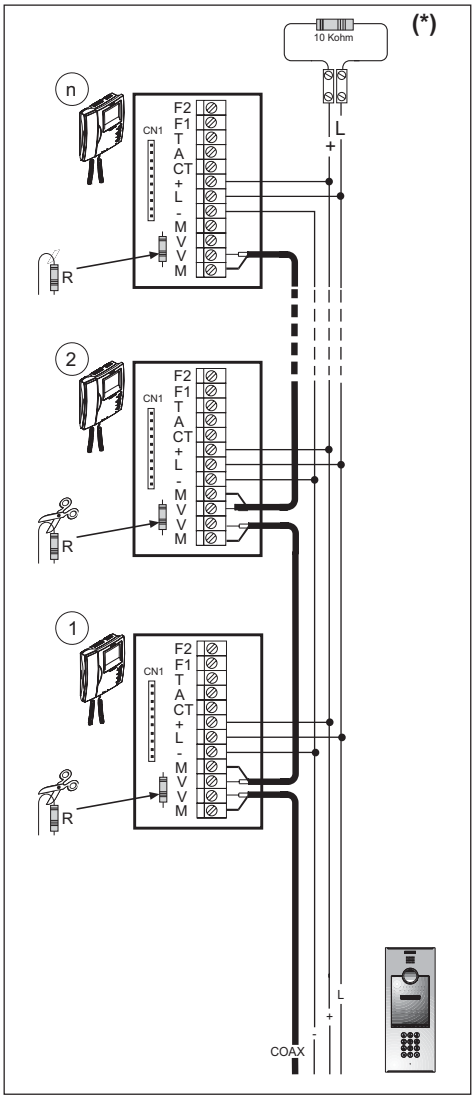


Com Monitores CITYMAX

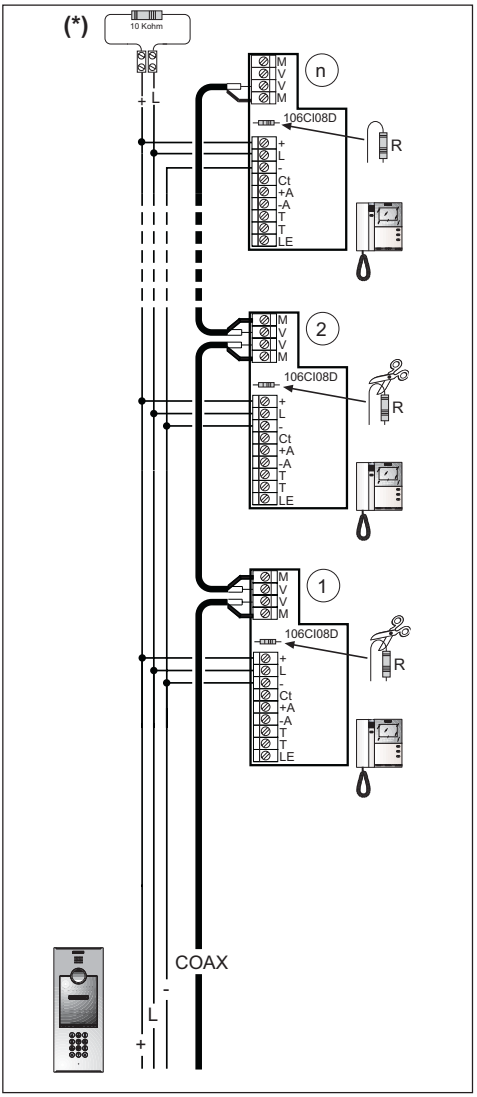


ESQUEMA DE CABLAGEM - MONITORES EM CASCATA

Com Monitores LOFT

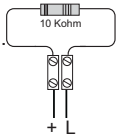


Com Monitores CITYMAX



(*) IMPORTANTE:

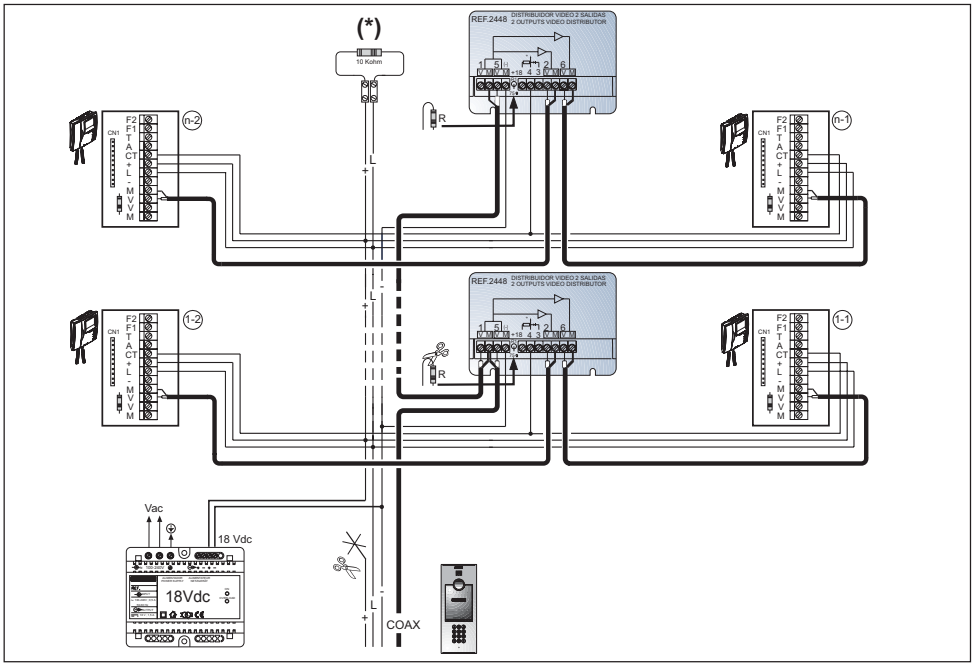
É necessário colocar uma resistência de 10 Kohm entre os terminais + e L do ramal.



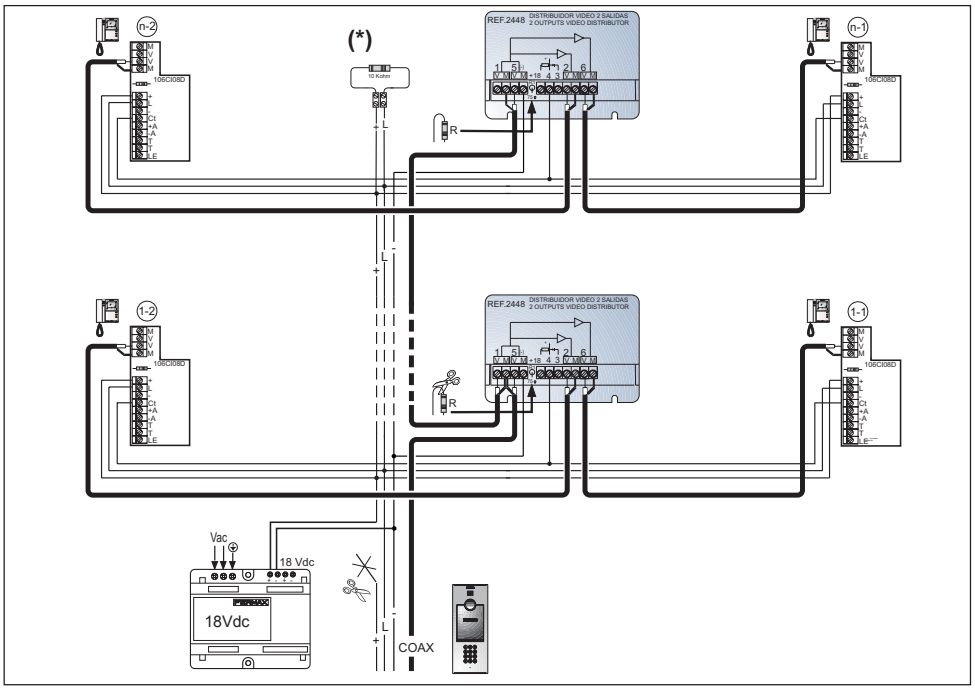
Este kit permite conectar até 40 monitores, (1 monitor por vivenda).

ALIMENTADOR PARA MONITORES ADICIONAIS - MONITORES EM DISTRIBUIÇÃO

Com Monitores LOFT

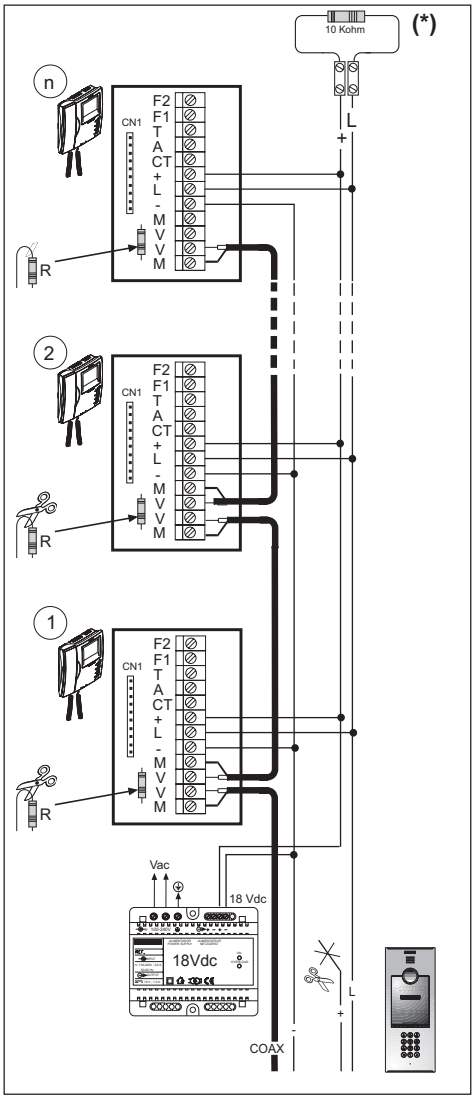


Com Monitores CITYMAX

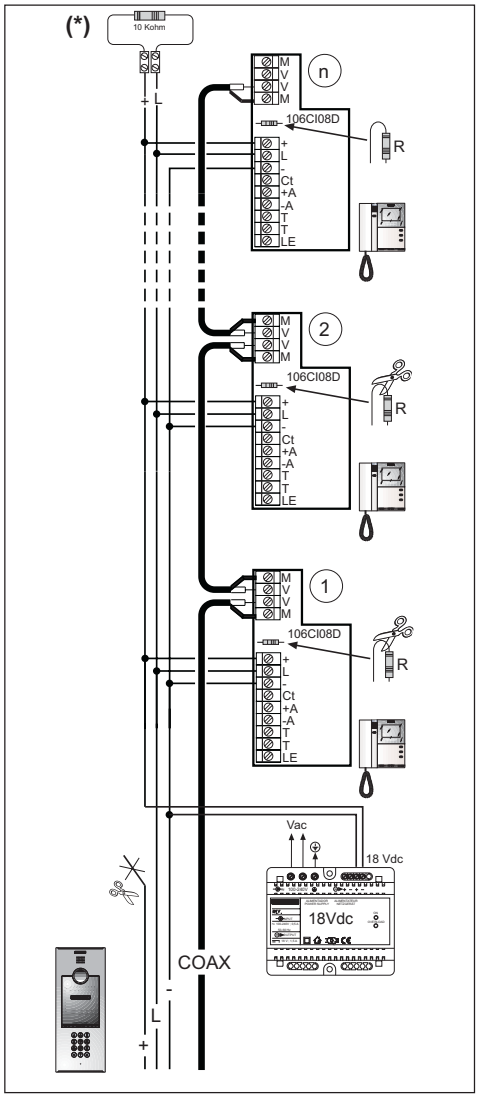


ALIMENTADOR PARA MONITORES ADICIONAIS - MONITORES EN CASCATA

Com Monitores LOFT

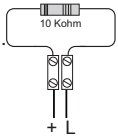


Com Monitores CITYMAX



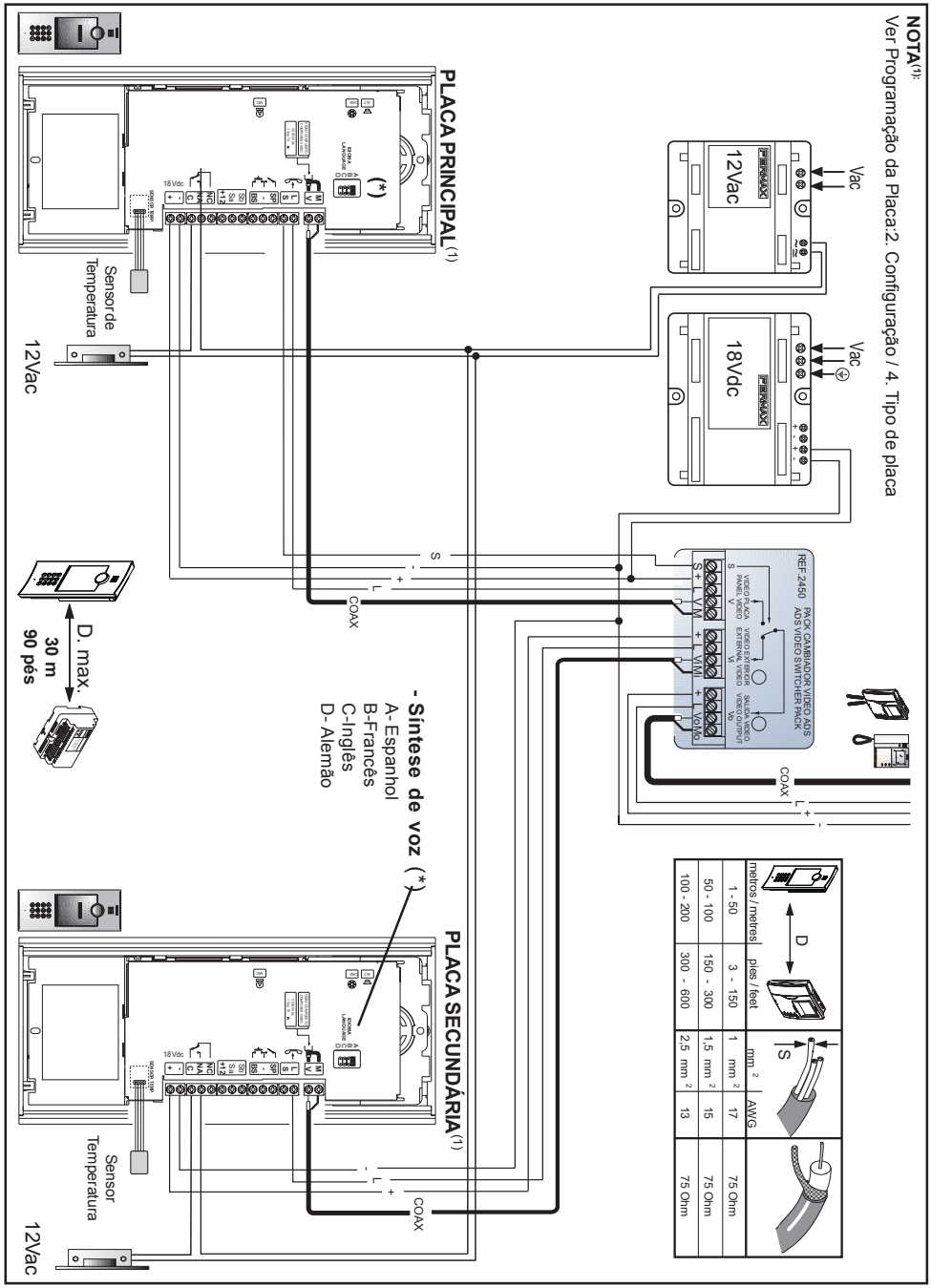
(*) IMPORTANTE:

É necessário colocar uma resistência de 10 Kohm entre os terminais + e L do ramal.

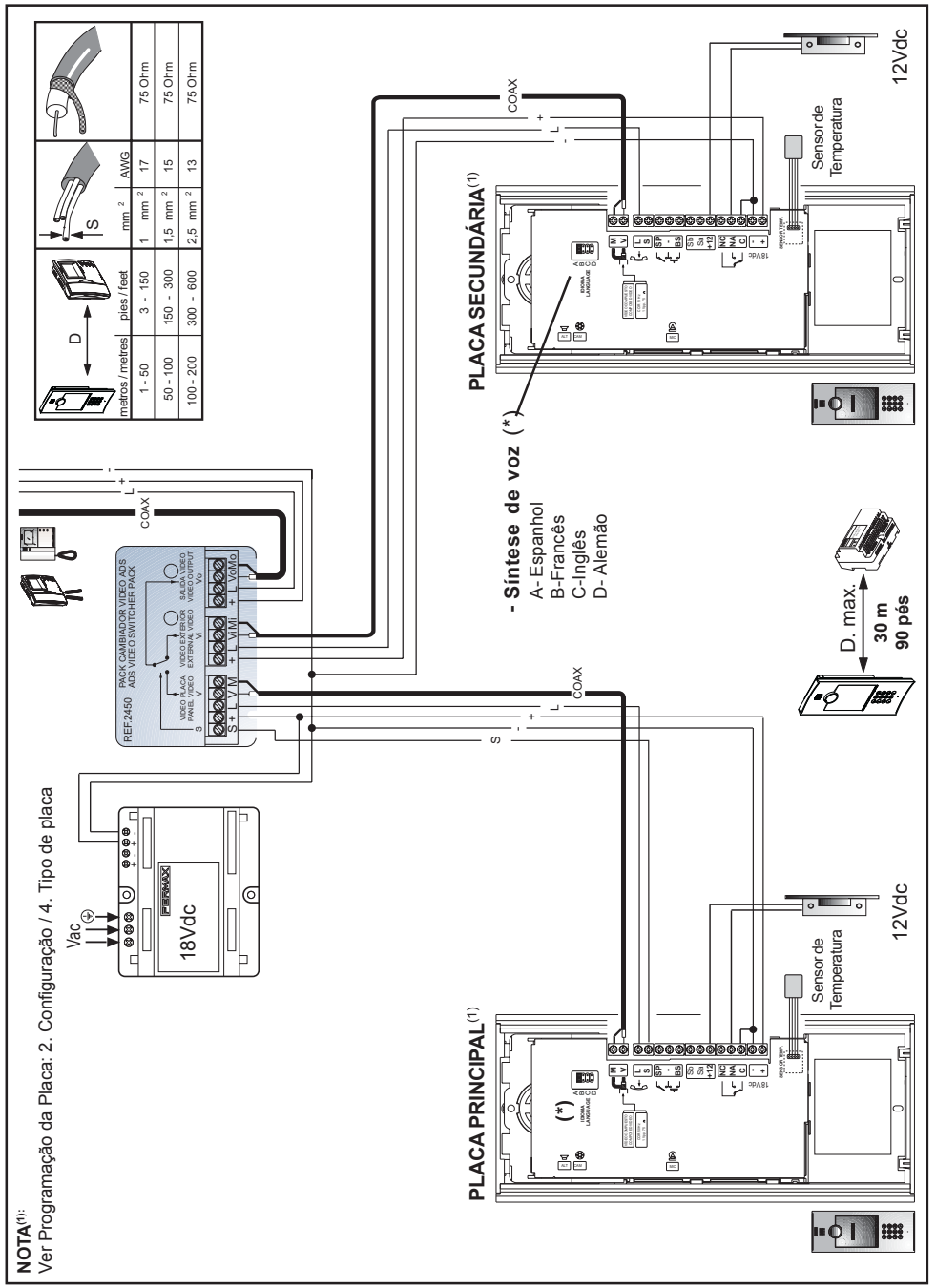


AMPLIAÇÕES

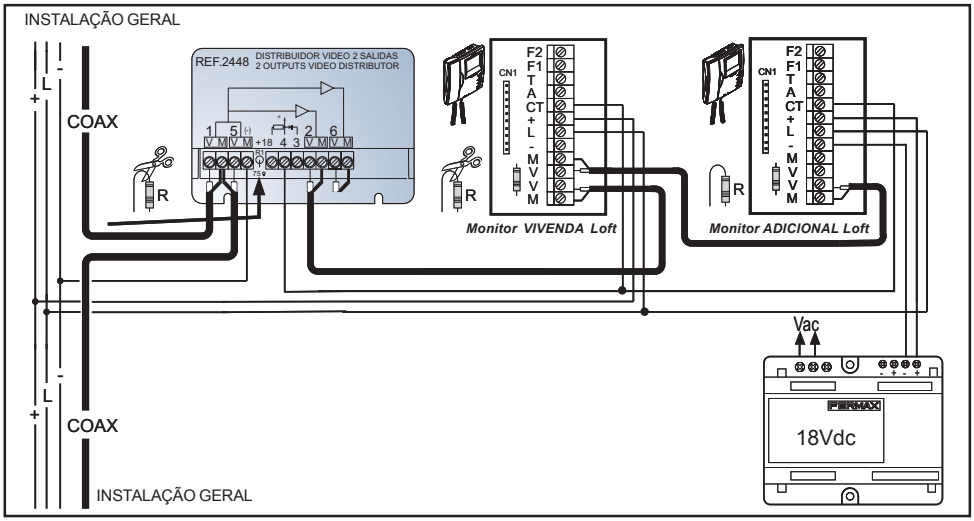
Forma de conectar uma PLACA ADICIONAL (com TRINCO DE ALTERNA)

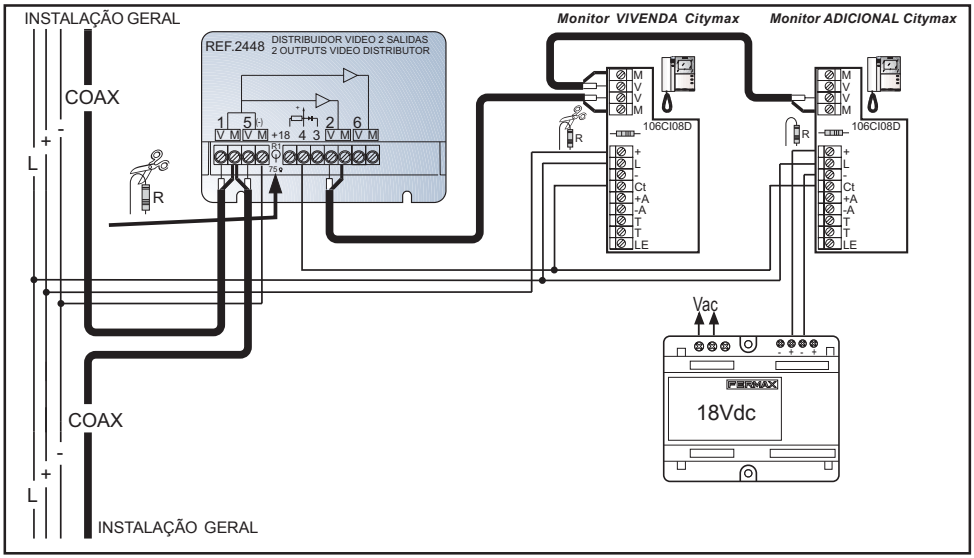


Forma de conectar uma PLACA ADICIONAL (com TRINCO DE CONTÍNUA)

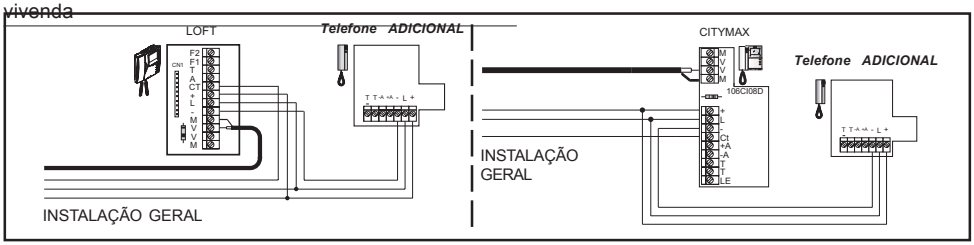


Forma de instalar um MONITOR ADICIONAL na vivenda





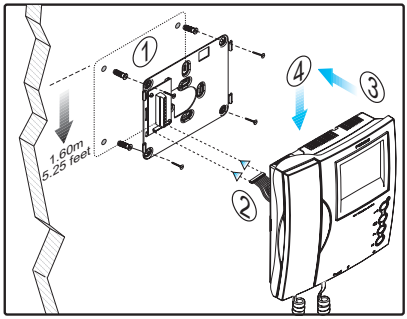
Forma de conectar um TELEFONE ADICIONAL na vivenda



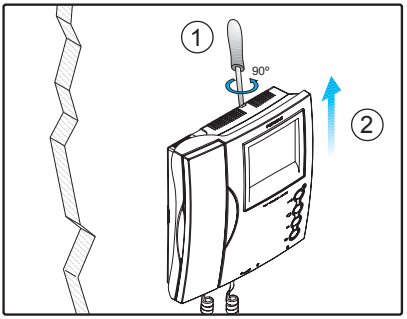
Monitores - Instalação - Programação

INSTALAÇÃO DO MONITOR LOFT

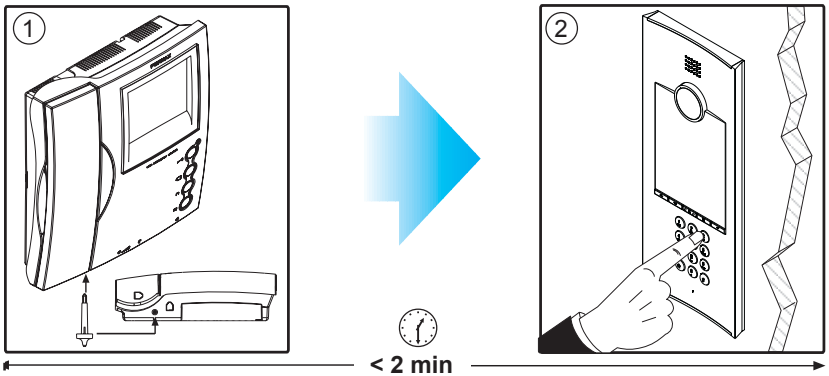
Montagem



Desmontagem



PROGRAMAÇÃO DO MONITOR LOFT

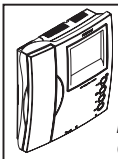


1. Com o monitor ligado prima o botão de programação. Ouve-se um som de confirmação.

2. Prima o botão de chamada da vivenda (nº de vivenda + 🔔). Novamente produz-se um som de confirmação.

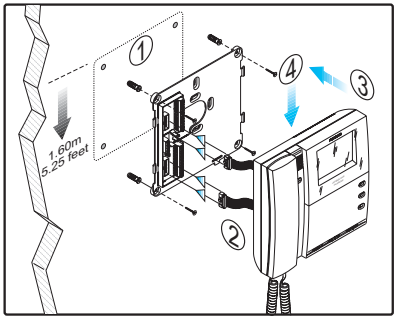
*** O monitor não funciona enquanto não tiver sido programado.**

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

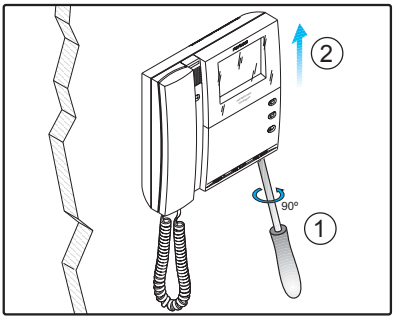
 *Loft a Cores*	Alimentação	18 Vdc
	Consumo em repouso	8 mA
	Consumo áudio + vídeo	400 mA
Temperatura de funcionamento / Humidade		[5, +60 °C] / [41, +140 °F] - [0 - 90%]
Tubo de imagem TFT 4" a cores		
Resolução		Hor.: 480 Line TV / Ver.: 234 Line TV
Sinal de vídeo composto 1 Vpp 75 Ω, 7 Mhz.		
Dimensões (Altura x Largura x Prof.)		221x203x61 (mm) / 8,7" x 7,9" x 2,4"

INSTALAÇÃO DO MONITOR CITYMAX

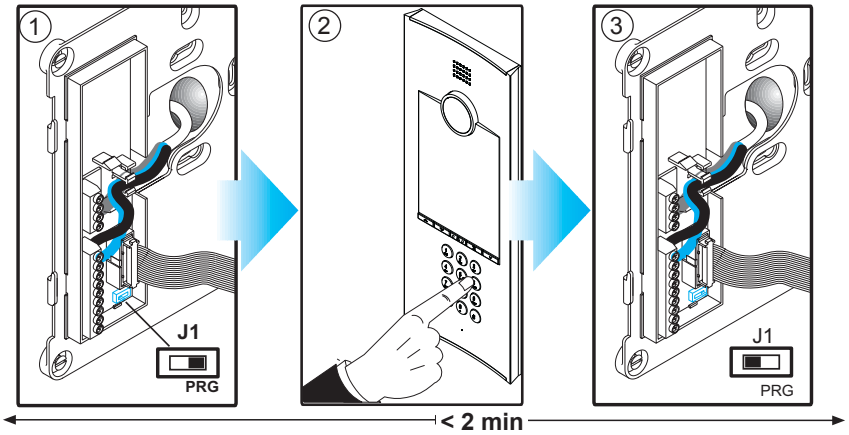
Montagem



Desmontagem



PROGRAMAÇÃO DO MONITOR CITYMAX



1. Com o monitor ligado coloque o comutador **«J1»** na posição «**PRG**» . Ouve-se um som de confirmação.

2. Prima o botão de chamada da vivenda. Novamente produz-se um som de confirmação.

3. Volte a colocar o comutador **«J1»** na sua posição original.

*** O monitor não funciona enquanto não tiver sido programado.**

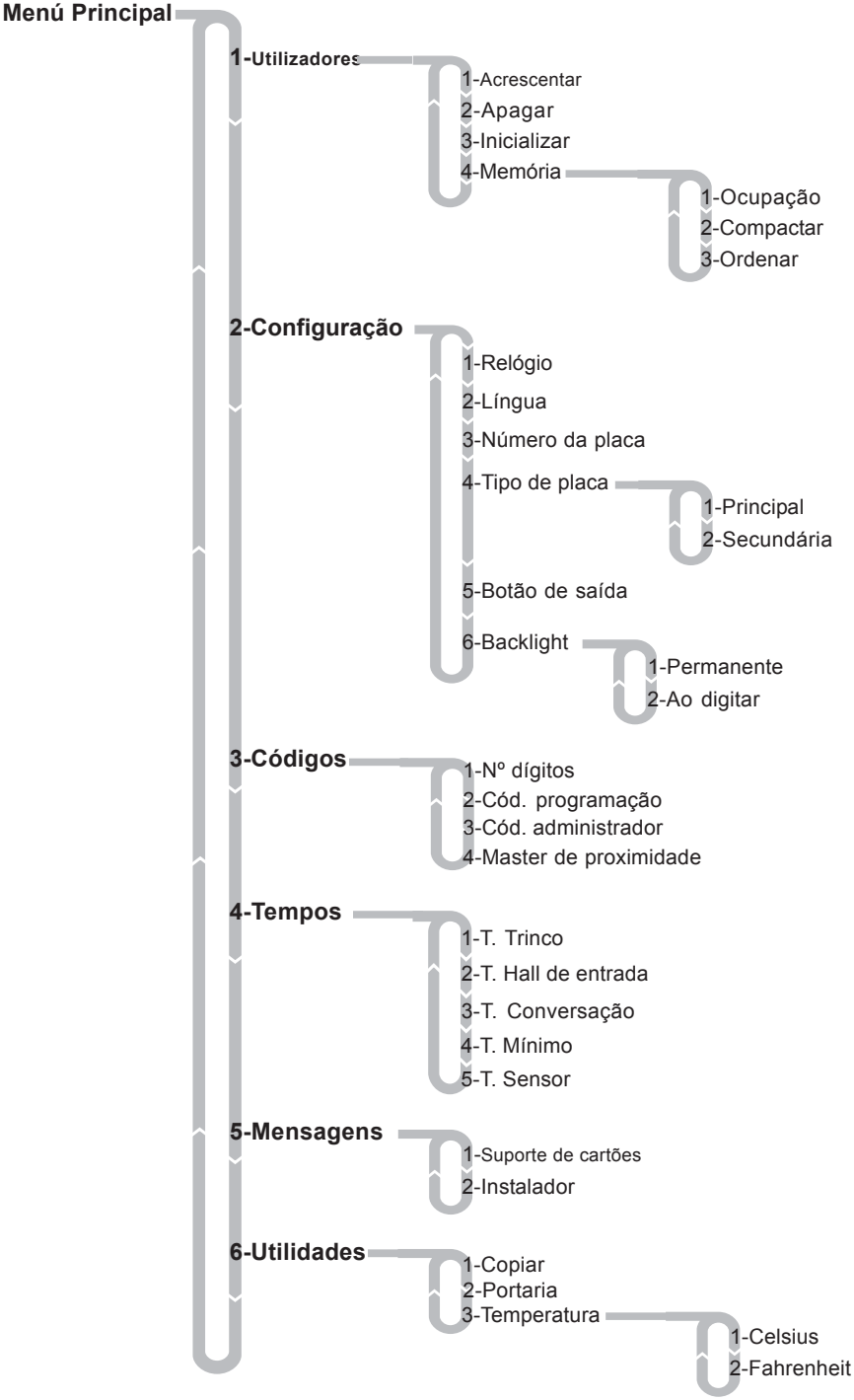
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Citymax a cores	Alimentação	18 Vdc
	Consumo em repouso	15 mA
	áudio + vídeo	450 mA
Temperatura de funcionamento / Humidade		[5, +60 °C] / [41, +140 °F] - [0 - 90%]
Tubo de imagem TFT 4” a cores		
Resolução		Hor.: 480 Line TV / Ver.: 234 Line TV
Sinal de vídeo composto 1 Vpp 75 Ω, 7 Mhz.		
Dimensões (Altura x Largura x Prof.)		211x195x60 (mm) / 8,7” x 7,7” x 2,4”

Programação da Placa

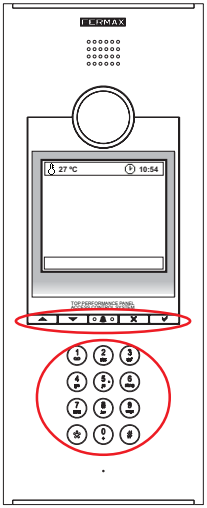
FERMAX
27 ºC
10:54
1.Utilizadores
2.Configuração
3.Códigos
4.Tempos
5.Mensagem
6.Utilidades
TOP PERFORMANCE PANEL
ACCESS CONTROL SYSTEM

CONFIGURAÇÃO DA PLACA HALO



CONFIGURAÇÃO DOS PARÂMETROS DA PLACA HALO

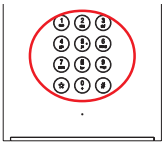
Funcionalidade das teclas



A funcionalidade pode ser para
- Introdução de Dados
- Selecção do Menú de Opções

- Introducção de Dados:

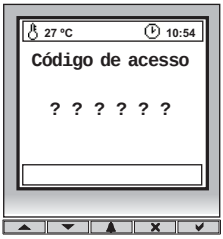
- ▲ Abre a agenda de vizinhos.
- ▼ Abre a agenda de vizinhos.
- ✔ Tecla de confirmação. Em repouso abre o menú de ajuda.
- ✘ Tecla cancelar.
- 🔔 Serve para chamar:
  - Em estado de repouso chama à Portaria (se existe).
  - Para chamar a vivenda:
    - Marcando número de vivenda + 🔔
    - Na "agenda de vizinhos" seleccionar a um utilizador e prer 🔔



Teclado de marcação: funções de marcação similares ao de um tele-móvil

Exemplo: Introduziremos o código de administrador (instalador) -> **24797**

Teclar: **0**



Teclar Código Acesso na Programação:

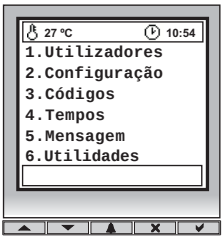
*** # 2 1 * #**

Teclar Código do Instalador:

2 4 7 9 7

....

2 4 7 9 7



Menú de programação

- Selecção do Menú de Opções:

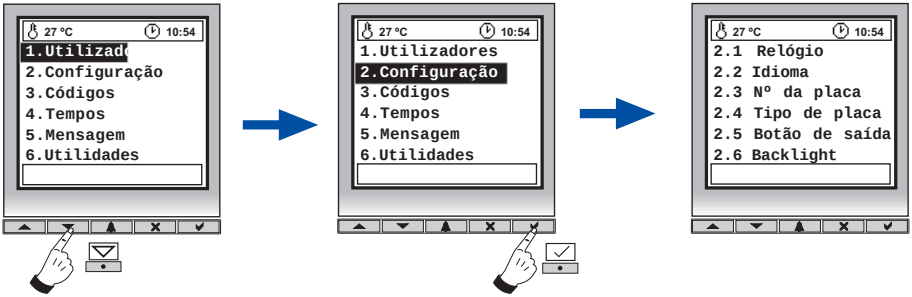
▲ Tecla Seta para cima: para se deslocar de forma ascendente no menú.

▼ Tecla Seta para baixo: para se deslocar de forma descendente no menú.

✔ Tecla de confirmação: premir após seleccionar o menú desejado.

✘ Tecla para voltar ao Menú anterior ou cancelar

Exemplo: Seleccionar Menú de Configuração.

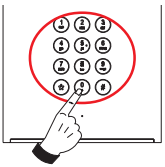


Entrar na Programação

Pode-se entrar na Programação por código / por cartão master (previamente programado)

- Por Código:

1. Premir: **0**

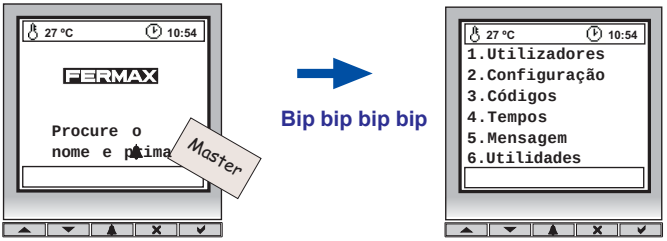


2. Após esta operação a placa nos pedirá um código
Código Administrador (Instalador)[1]**: 24797** (permite o acesso a todas as opções do menú)
Código Programação do Utilizador[1]**: 19025** (permite acrescentar, Apagar, Modificar e Ordenar cartões de utilizadores).

[1] Pode ser modificado, ver o capítulo correspondente (opção: **3.Códigos**)

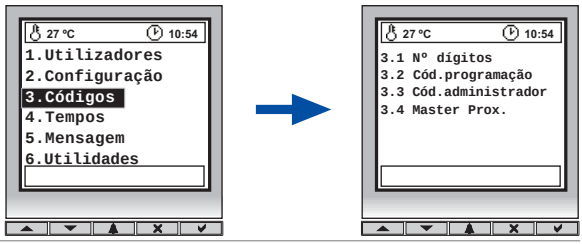
.

- Por Cartão Master (previamente programado, ver o capítulo correspondente, opção: **3.4 Master Prox.**)



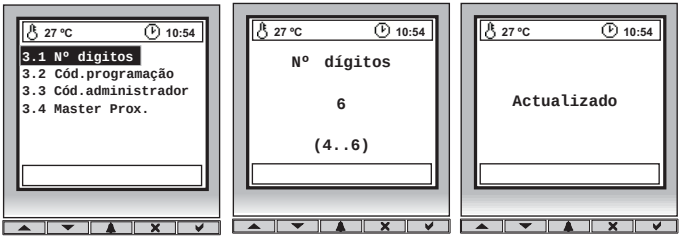
Mostrar o cartão Master — Menú de programação

3. Códigos



3.1 Extensão do Nº de Dígitos

Podemos escolher o número de dígitos que o sistema pedirá ao introduzir um código de acesso (por teclado).Seleccionaremos 4, 5 ou 6.



Por defeito é 6.
Introduzir dados (▲-▼)
e confirmar (✓).

A extensão do primeiro código de programação *** # 2 1 * #** pode variar em função do número de dígitos escolhidos. Conforme a eleição ficará da seguinte forma:	- 4 dígitos: *** # 2 1** - 5 dígitos: *** # 2 1 *** - 6 dígitos: *** # 2 1 * #**

(NOTA) Independentemente do número de dígitos escolhido, o **segundo código** de programação (Instalador ou Utilizador) 24797 ou 19025 será sempre de **5 dígitos**.

3.2Código de Programação do Utilizador

Pode ser modificado.

Por defeito é 19025.

Introduzir dados (▲-▼)
e confirmar (✓).

Este código só permite acceder as opções do menú de **Utilizadores para Acrescentar, Apagar, Modificar e Ordenar.** (Ver capítulo correspondente, opção: **1. Utilizadores**).**:**

3.3Código de Administrador (Instalador)

Pode ser alterado.

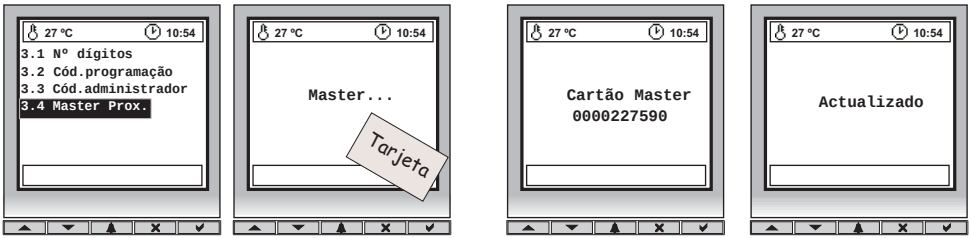
Por defeito é 24797.

Introduzir dados (▲-▼) e confirmar (✓).

Este código permite o acesso a todas as opções do menú: (Ver capítulos correspondentes).

3.4 Máster Proximidade

Opção para registrar o Cartão Master. Estando nesta opção, o cartão que apresentemos ao leitor será convertido em **Cartão Master** do sistema.



Tarjeta **Exemplo:** Código 000022759 Tarjeta = Master

Notas:

O cartão apresentado não deve ser um cartão que já tenha sido registrado como cartão pessoal de utilizador.

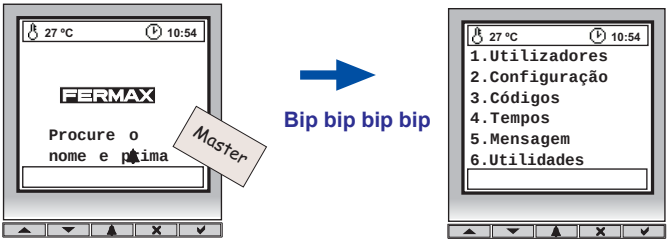
Este kit é fornecido com 6 cartões.

A capacidade deste sistema é de 350 Cartões.

A distância de leitura é de aproximadamente de 30mm / 1".

Se desejar trocar o Cartão Master, deverá repetir a operação anterior mostrando o novo cartão que queremos que seja agora o cartão Master actual, ficando o anterior automaticamente apagado (operação não reversível).

O **Cartão Master** servirá para aceder directamente ás diferentes opções do Menú de Programação.



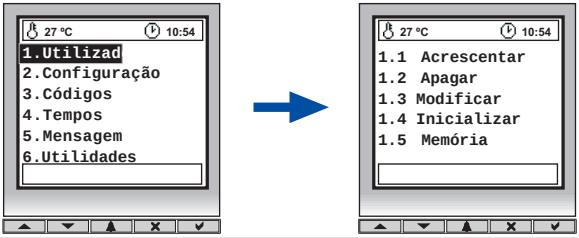
Mostrar o Cartão Master

Menú de programação

1. Utilizadores

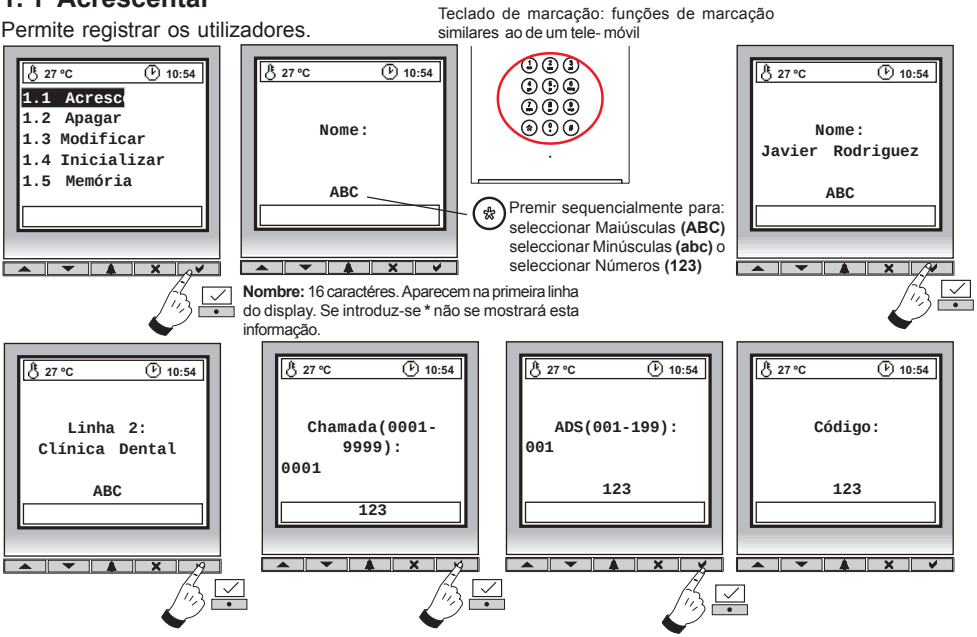
Seleccionar a opção (▲-▼) e confirmar (✓).

Nas opções pormenorizadas seguidamente, introduzir dados (▲-▼) e confirmar (✓).



1.1 Acrescentar

Permite registrar os utilizadores.



Nombre: 16 caractéres. Aparecem na primeira linha do display. Se introduz-se * não se mostrará esta informação.

Linha 2: 16 caractéres. Aparece na segunda linha do display. Válida para colocar mais de um utilizador por vivenda ou indicar o tipo de negócio.

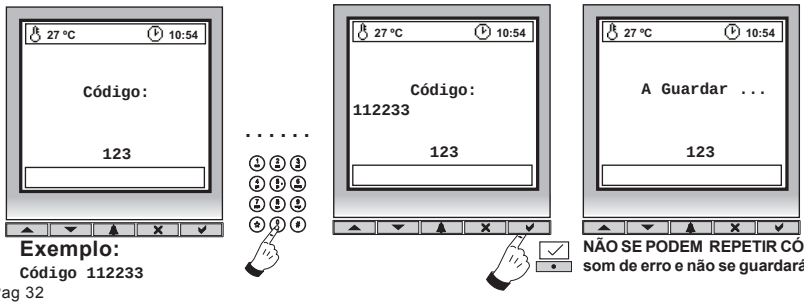
Chamada: Código de 0001 a 9999 que deve marcar o visitante para chamar a este utilizador.

ADS: número da linha a que se realiza a chamada quando se prima o código de chamada ou bem se faça busca na "agenda de vizinhos" e se prima ▲.

Código: Código de abertura da porta. Pode ser de teclado ou de cartão.

- Código de TECLADO

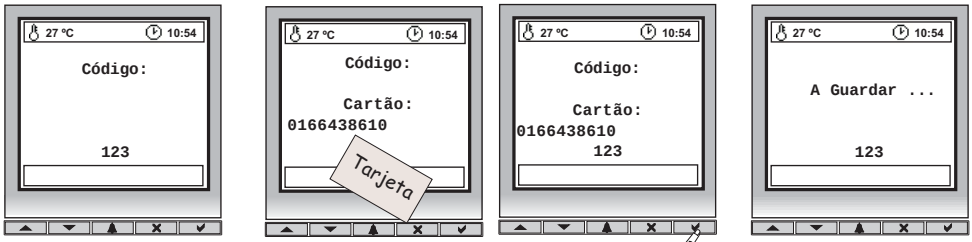
Introduzir SEMPRE OS 6 DÍGITOS. Se são utilizados menos, se utilizarão os 4 ou 5 primeiros, descartando os da direita.



Exemplo:
Código 112233

NÃO SE PODEM REPETIR CÓDIGOS (se ouvirá um som de erro e não se guardará o Utilizador).

- Código de CARTÕES



NÃO SE PODE REPETIR CARTÕES (se ouvirá u som de erro e não se guardará o Utilizador).

Tarjeta **Exemplo:**
Código 016643861

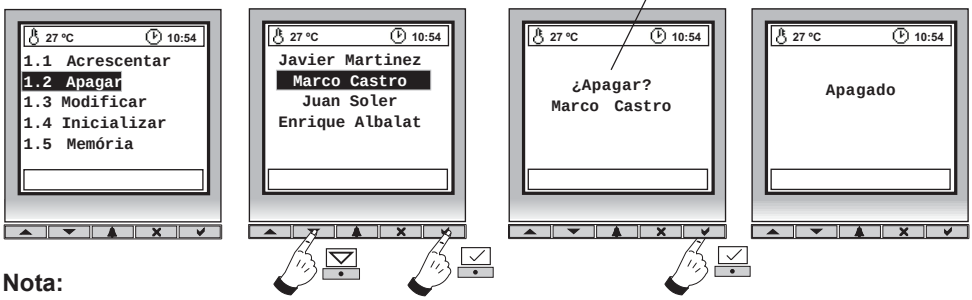
Nota:

Repetir estes passos com cada um dos Utilizadores que se deseje acrescentar no sistema.

1. 2 Apagar

Se não quer apagar o utilizador prima a tecla de cancelar e voltará ao Menú anterior

Permite descadastrar os utilizadores desejados.

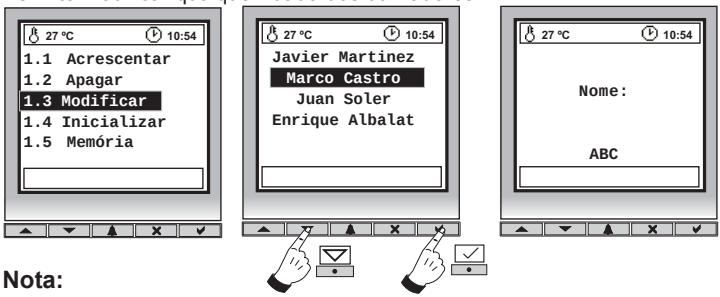


Nota:

Repetir estes passos com cada um dos Utilizadores que se queira eliminar do sistema.

1. 3 Modificar

Permite modificar qualquer dado dos utilizadores.



Ver todos os dados a modificar em 1.1 Acrescentar (página anterior). A forma de modificar é idêntica a de introduzir dados, com a diferença de que se mostram os valores actuais do utilizador, no lugar dos valores por efeito.

- **Nome:**
- **Linha 2:**
- **Chamada:**
- **ADS:**
- **Código:**

Nota:

Repetir estes passos com cada um dos Utilizadores que se queiram modificar no sistema.

1. 4 Iniciar

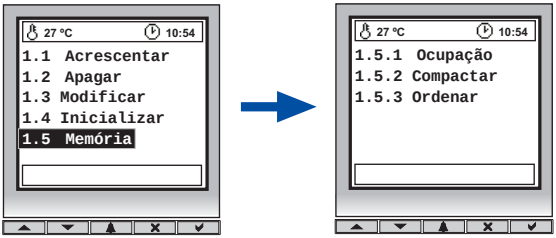
Apaga todos os utilizadores do sistema.

O Cartão Master não se apaga.

É uma acção IRREVERSÍVEL.

1. 5 Memória

Seleccionar opção (▲-▼) e confirmar (✓).



1. 5. 1 Ocupação

Esta opção informa-nos sobre o estado da memória de utilizadores.

1. 5. 2 Compactar

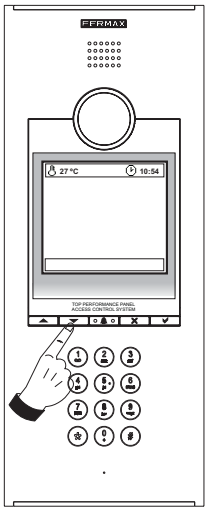
Apaga definitivamente os vazios, deixando espaço livre para a memória de utilizadores.

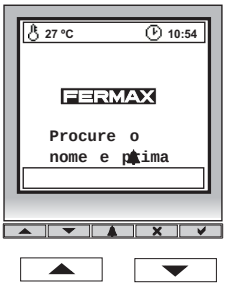
1. 5. 3 Ordenar

Ordena os utilizadores alfabéticamente e em ordem crescente, segundo seu campo “Nome”. Deste modo, ao realizar a busca pelo ecrã (“agenda de vizinhos ▲ - ▼) os nomes aparecerão em ordem alfabética sendo mais fácil a sua localização.

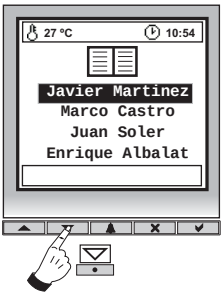
É uma acção IRREVERSÍVEL.

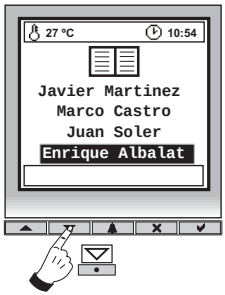
Exemplo: Agenda de vizinhos ordenada

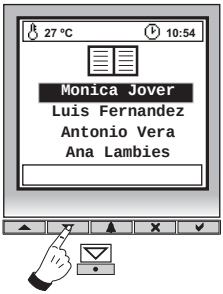




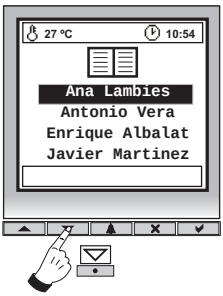
Em repouso, abre a agenda de vizinhos.

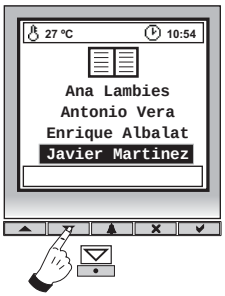






Se seleccionamos a **Opção 1.4.3 Ordenar** os utilizadores se ordenaram alfabéticamente, segundo seu campo "Nome". Deste modo, ao realizar a busca pelo ecrã ("agenda de vizinhos [▲] - [▼]) os nomes aparecerão em ordem alfabética sendo mais simples a sua localização.





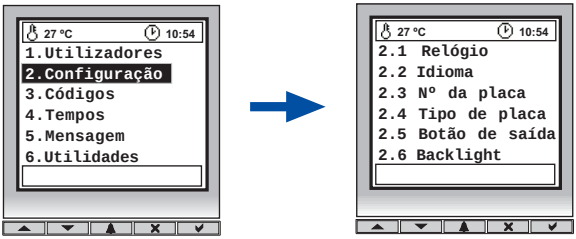
Em repouso, abre a agenda de vizinhos.

Aplicando a **Opção 1.4.3 Ordenar**

Configuração Básica

Estando no **Menú de programação**, podemos aceder às diferentes opções básicas de programação.

2. Configuração



2. 1 Relógio

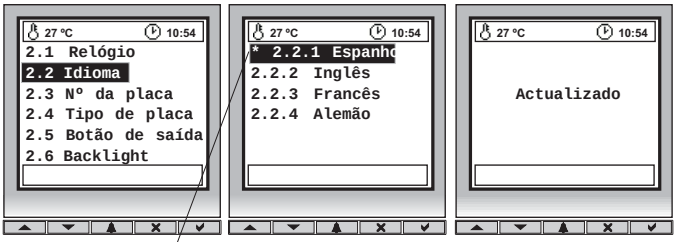
Configurar a data e hora.
Introduzir dados (▲-▼) e confirmar (✓).

2. 2 Idioma

Selecção da Língua.

Por defeito Espanhol.

Seleccionar opção (▲-▼) e confirmar (✓).



O símbolo * indica o idioma seleccionado

2. 3 Número da placa

O número da placa deve ser 1.

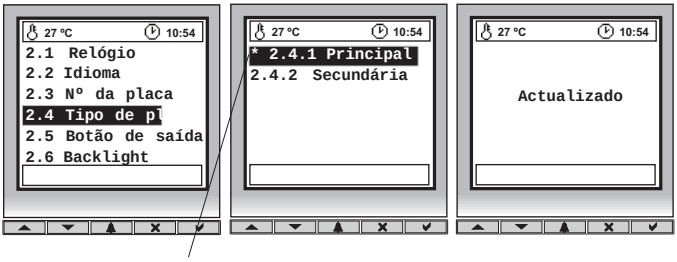
Por defeito vem programada como 1. Não modificar este valor .

2. 4 Tipo de placa

A placa deve ser a principal.

Por defeito vem programada como principal. Não alterar este parâmetro.

Tecla para voltar ao Menú anterior [X].



O símbolo * indica o parâmetro seleccionado

2. 5 Botão de saída

O botão instalado para a abertura pode ser activado ou desactivado a partir do interior da vivenda.

Introduzir dados ([▲]-[▼]) e confirmar ([✓]).

1: Activado.
0: Desactivado.

2. 6 Backlight

Iluminação do display.

Por defeito a luz de fundo "backlight" vem programada como Permanente.

Seleccionar opção ([▲]-[▼]) e confirmar ([✓]).

Tecla para voltar ao Menú anterior [X].

O símbolo * indica o parâmetro seleccionado

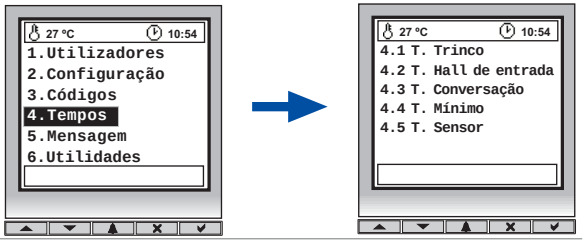
Permanente: o backlight do display e dos teclados está permanentemente acesa.

Ao digitar: a luz de fundo está apagada (em repouso) e ao pressionar qualquer tecla ela se activa. Passados 15 segundos sem actividade volta a apagar-se.

4. Tempos

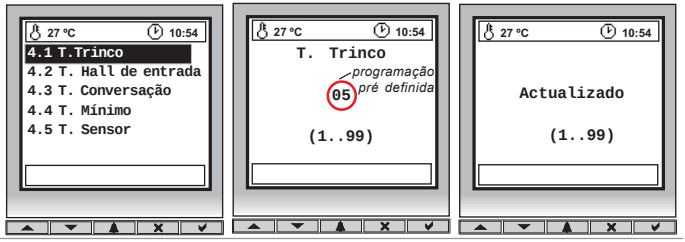
Seleccionar a opção (▲-▼) e confirmar (✓).

Nas opções pormenorizadas seguidamente, introduzir dados (▲-▼) e confirmar (✓).



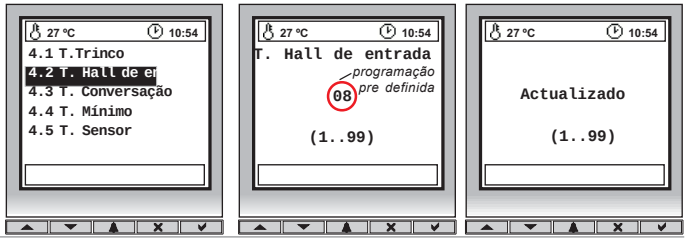
4. 1 T. Trinco

Para programar o tempo que o trinco estará activado quando a abertura se realizar a partir da vivenda. Regulável de 1 a 99 segundos.



4. 2 T. Hall de entrada

Para programar o tempo que o trinco estará activado quando a abertura se realizar desde o "Botão de saída" (ver opção 2.5). Regulável de 1 a 99 segundos.



4. 3 T. Conversação

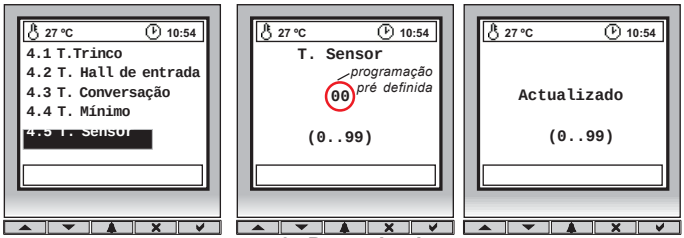
Tempo de conversação. Regulável de 10 a 90 segundos.

4. 4 T. Mínimo

Não se pode realizar Chamada à vivenda a partir de outra placa, (se existe), enquanto não decorrer esse tempo. Regulável de 10 a 60 segundos.

4. 5 T. Sensor

Representa o tempo após o qual a placa emitirá uns "bips" e será visualizado um aviso de texto no ecrã enquanto a porta permanecer aberta. Regulável de 0 a 99 segundos. É necessário um sensor magnético de porta.

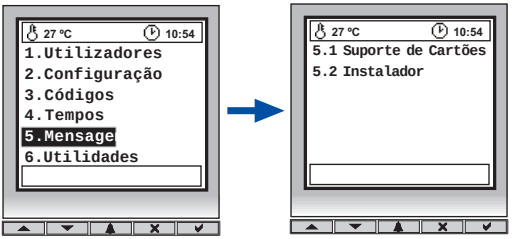


0: Desactivado.

5. Mensagem

Seleccionar a opção (▲-▼) e confirmar (✓).

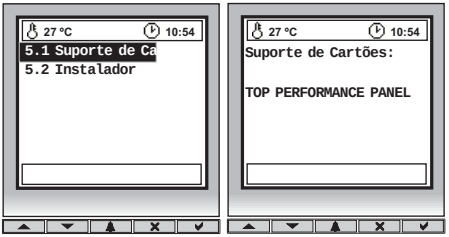
- Para a introdução de dados nas opções 5.1 e 5.2: Ver Funcionalidade das Teclas - Introdução de Dados.



5. 1 Suporte Cartões

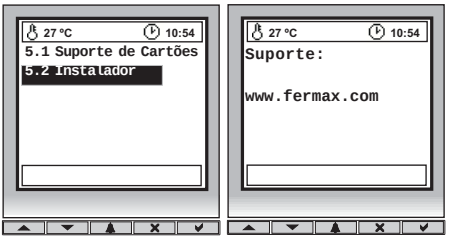
Edição da mensagem do suporte de cartões.

Por defeito vem programado como: TOP PERFORMANCE PANEL.



5. 2 Instalador

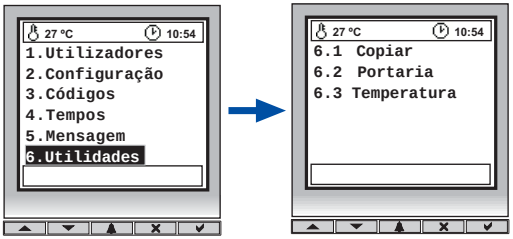
Edição de uma mensagem em que o instalador pode colocar os seus dados: número de telefone, endereço, etc.



6. Utilidades

Seleccionar a opção (▲-▼) e confirmar (✓).

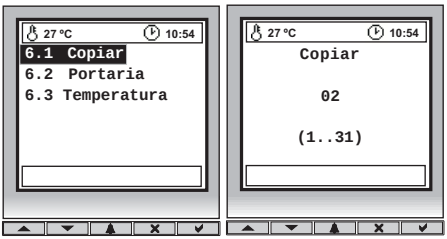
Nas opções pormenorizadas seguidamente, introduzir dados (▲-▼) e confirmar (✓).



6. 1 Copiar

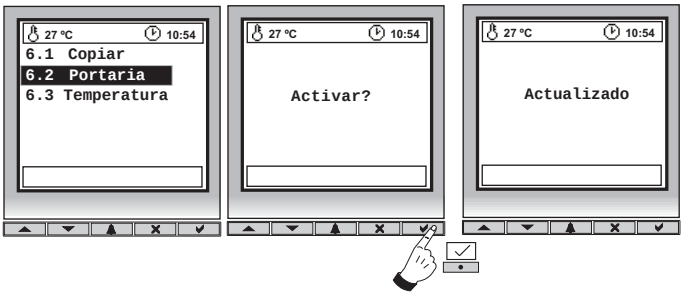
Para copiar os utilizadores de uma placa para outra (se existir).

Introduzir o número da placa de destino para onde se copiarão os utilizadores da placa actual. As placas deven conectar-se através de Sa e Sb.



6. 2 Portaria

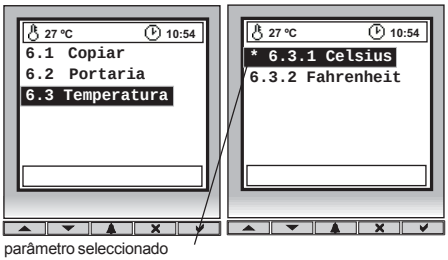
Indicar se na instalação existe portaria.



6. 3 Temperatura

Escolha da temperatura em graus Celsius ou Fahrenheit.

Por defeito vem programado em graus Celsius.



O símbolo * indica o parâmetro seleccionado

Reset dos parâmetros

É possível que, em dado momento, deseje recuperar a **configuração original** do leitor. Para facilitar esta tarefa inclui-se um **Código de Reset** que dá origem a um reset do:

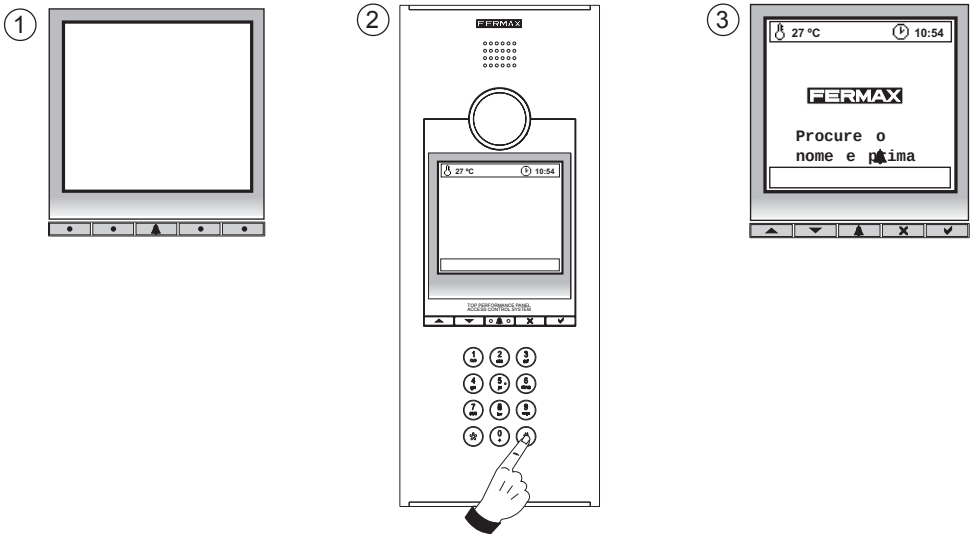
- Código de Programação do Utilizador
- Código de Administrador (Instalador)
- Cartão Master de Proximidade.

Nota: O reset é uma operação irreversível.

Uma vez efectuado o reset, os Códigos de Utilizador e Administrador voltam à sua configuração predefinida e o Cartão Master é apagado.

Os passos para efectuar o reset de parâmetros são:

1. Desligar a alimentação da placa.
2. Mantendo premida a tecla **#** e fornecendo alimentação à placa, ouvir-se-á um apito.
3. Soltar a tecla **#.** Será visualizada a ecrã em repouso. **Dispõe de 1 minuto para realizar os passos de 4 a 7.**
4. Marcar: **0**
5. Se visualizará no ecrã “Código de acesso: ??????”.
6. Introduzir o **Código de Acesso à Programação: * # 2 1 * #**.
7. Introduzir o **Código de Reset: 11090**.

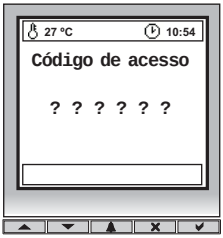


Piiiiiiiiiiiiiiiii

④

Teclar: **0**

⑤ y ⑥



Teclar Código Acesso à Programação:

*** # 2 1 * #**

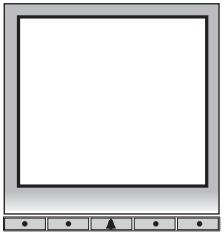
⑦

Teclar Código de Reset:

1 1 0 9 0

....

1 1 0 9 0



A placa resetea a alimentação e já tem actualizados os códigos por defeito.

Anexo

TABELA DE INCIDENTES E SOLUÇÕES

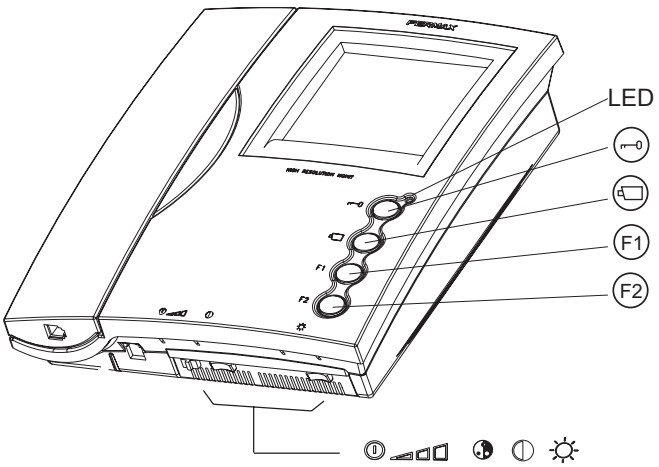
SINTOMA	PONTOS A VERIFICAR
• O monitor não entra em programação. • A ligação automática do monitor **não** funciona.	- Secção do negativo. Aumentar. - Distância entre placa e monitor. Aumentar secção ou acrescentar fonte adicional. - Localização do alimentador. Distância máxima à placa: 30 metros / 90 pés. Aumentar secção ou acrescentar fonte adicional.
• O monitor não entra em programação. • A ligação automática do monitor **funciona**.	- Resistência de 10 KOhms de final de linha. - Distância entre placa e monitor. Aumentar secção ou acrescentar fonte adicional. - Verificar se a Placa está programada como Principal.
• Não há chamada, mas há monitorização na placa. .	- Verificar se o monitor está **ligado**. - Verificar cabo «L». - Monitor mal programado. Voltar a programar. - Curto-circuito entre «L» e «+».
• Ao efectuar uma chamada a partir da placa não há áudio e o monitor emite um apito contínuo.	- Curto-circuito entre «L» e «-».
• Som de áudio muito fraco, ou junções que não se podem eliminar com os potenciómetros de ajuste de áudio.	- Resistência de 10 KOhms. Só deve haver 1 resistência no monitor mais afastado.
• O trinco não funciona bem.	**- Trinco de 12 Vdc com fonte de 18 Vdc-1.5A:** * Assegure-se de estar utilizando um trinco de 12 Vdc (corrente contínua), 0.3 A. máx. * Aumentar a secção do negativo. * Distância entre placa e monitor. Aumentar a secção ou acrescentar fonte adicional. **- Trinco de 12 Vac com fonte de 12 Vac-1A:** * Assegure-se de estar utilizando um trinco de 12 Vac (corrente alterna), 0.8 A. máx.

FONTE DE ALIMENTAÇÃO (Leds)

ON	OVERLOAD
Led de ligado	Led indicador de corrente máxima excedida.
Led ON + OVERLOAD ao piscar indica curto-circuito.	

Secção II - Manual do Utilizador

DESCRIÇÃO E FUNCIONAMENTO DO MONITOR LOFT



BOTÕES

- Botão de TRINCO. (Premir para abrir a porta).

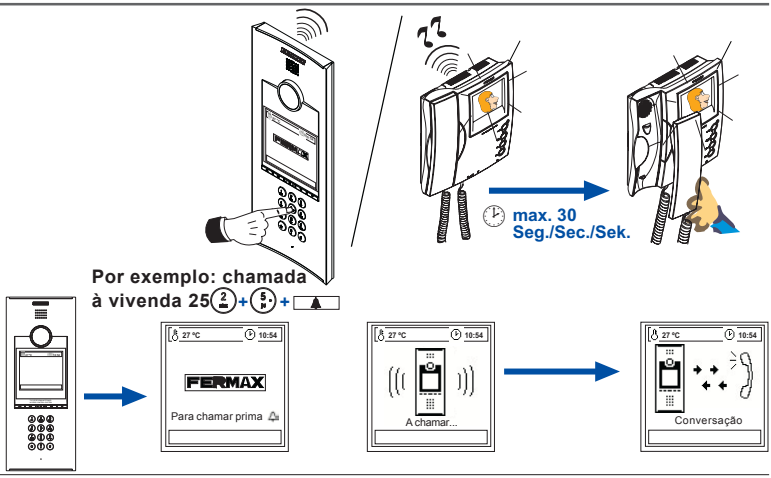
- Ligação automática e Selecção da Câmara Principal/Secundária (função disponível conforme o tipo de instalação)

F1 y F2 - Funções Adicionais. (Atribuídas pelo instalador).

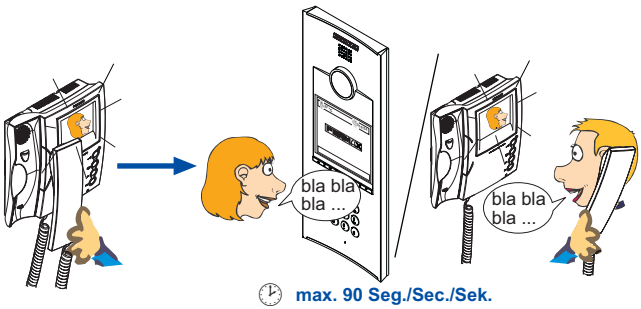
						◯ LED
Apagado	Ligado com Volume Médio	Ligado com Volume Alto	Ajuste Cor	Ajuste Contraste	Ajuste Brilho	Led Indicador monitor aceso

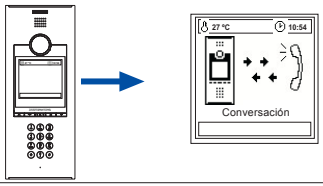
FUNCIONAMENTO - Vídeo-Porteiro

Chamada

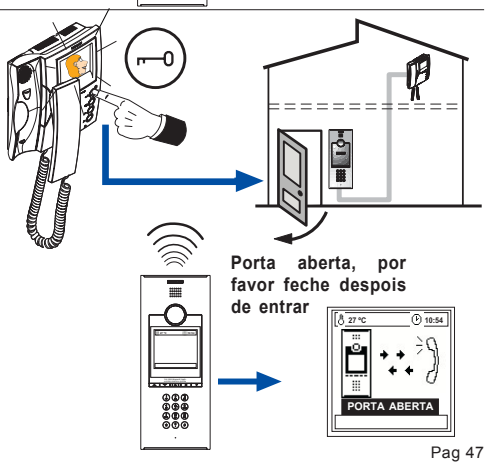


Atender a chamada



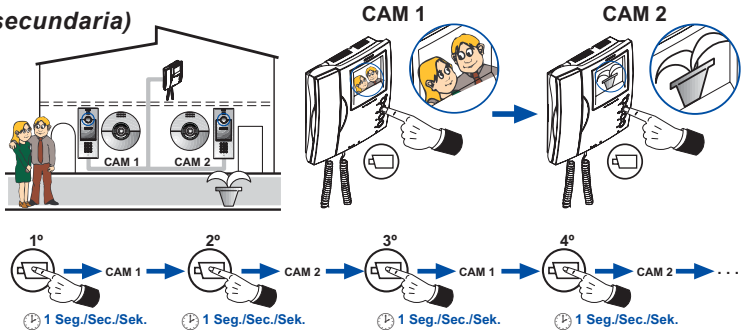


Abrir a porta ao visitante



Activação manual do monitor (ligação automática)

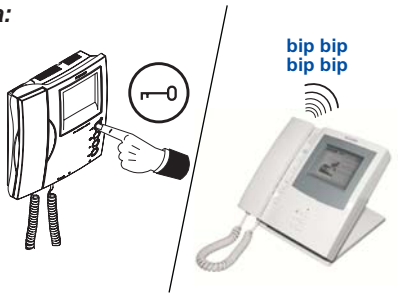
Ligação automática CAM2 (se existir placa secundaria)



Chamada à Portaria (se existir)

- Desde a placa:

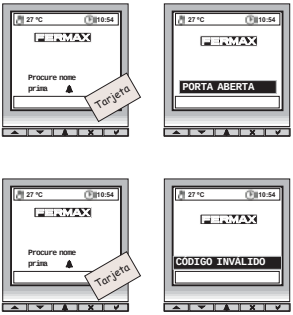
- Desde a vivenda:



Controlo de Acessos de Utilizador

Abrir a porta

Abrir a porta com cartão de utilizador (previamente programado).



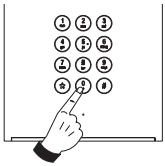
Nota: Se o cartão não estiver registrado no sistema, não se abrirá a porta e veremos no ecrã «CÓDIGO INVÁLIDO» além de se escutar um som de erro (bop bop).

Programação

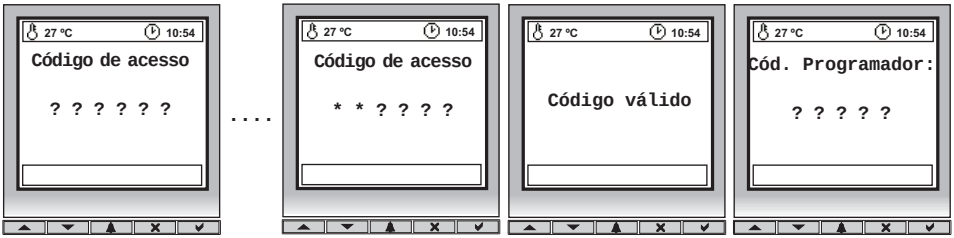
Podem **Acrescentar-se, Apagar-se, Modificar-se e Ordenar-se** utilizadores. Para acceder a estas opções: "Entrar na Programação"

Entrar na Programação

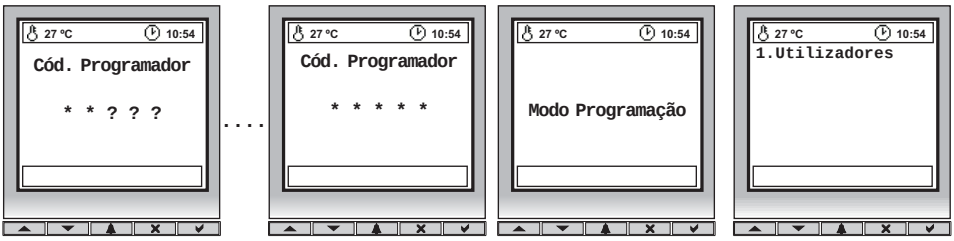
1. Premir: **0**



2. Introduzir o **Código de Acesso à Programação** que por defeito é *** # 2 1 * #**.



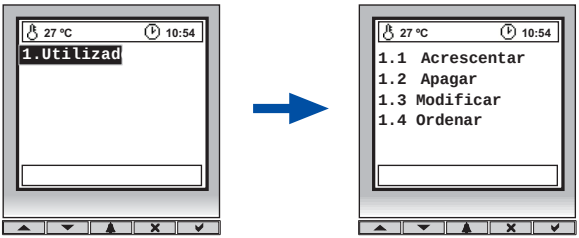
3. Introduzir o **Código de Programação de Utilizador** que por defeito é **19025.** (Consulte o seu instalador para saber se o alterou).



1 9 0 2 5 Menú Utilizadores

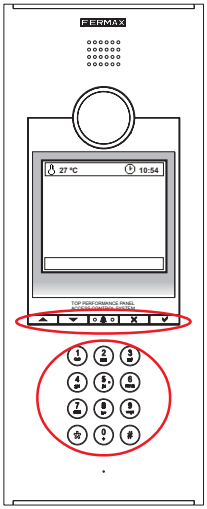
1. Utilizadores

A continuação se explica a funcionalidade das teclas da placa, para introduzir todos os dados.



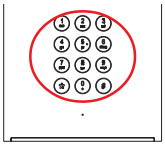
Funcionalidade das teclas

A funcionalidade pode ser para
- Introdução de Dados
- Selecção Menú de Opções



- Introdução de Dados:

- ▲ Abre a agenda de vizinhos.
- ▼ Abre a agenda de vizinhos.
- ✔ Tecla de confirmação. Em repouso abre o menú de ajuda.
- ✖ Tecla cancelar.
- 🔔 Serve para chamar:
  - Em estado de repouso chama à Portaria (se existe).
  - Para chamar à vivenda:
    - Marcando número da vivenda + 🔔
    - Em “agenda de vizinhos” seleccionar um utilizador e premi 🔔



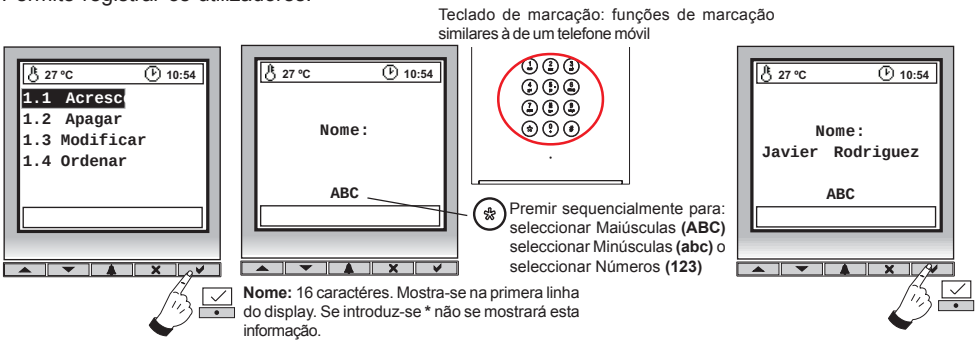
Teclado de marcação: funções de marcação similares as de um tele-móvil

- Selecção do Menú de Opções:

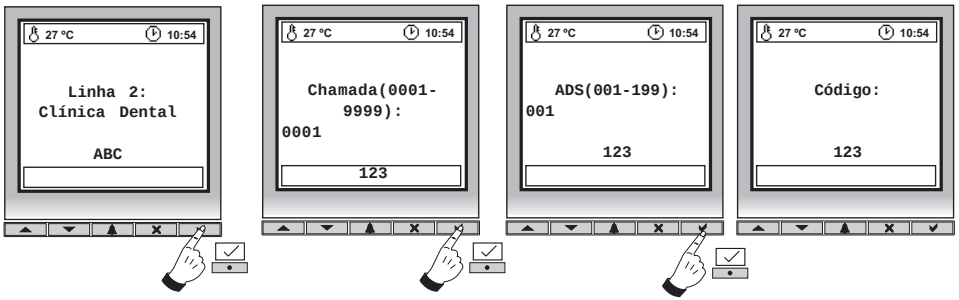
- ▲ Tecla Seta para cima: para se deslocar de forma ascendente pelo menú.
- ▼ Tecla Seta para baixo: para se deslocar de forma descendente pelo menú.
- ✔ Tecla de confirmação: premir após de seleccionar o menú desejado.
- ✖ Tecla para voltar ao Menú anterior ou cancelar

1. 1 Acrescentar

Permite registrar os utilizadores.



Nome: 16 caractéres. Mostra-se na primera linha do display. Se introduz-se * não se mostrará esta informação.



Linha 2: 16 caractéres. Mostra-se na segunda linha do display. Válida para colocar mais de um utilizador por vivenda ou indicar o tipo de negócio.

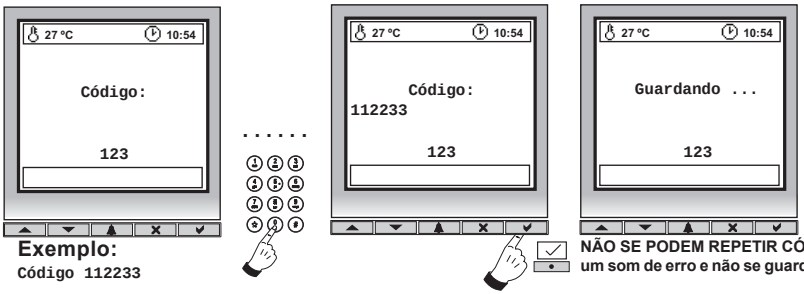
Chamada: Código de 0001 a 9999 que deve marcar o visitante para chamar a este utilizador.

ADS: número de linha na que se realiza a chamada quando se tecle o código de chamada ou bem se haça a procura na "agenda de vizinhos" e se prima [▲].

Código: Código de abertura da porta. Pode ser de teclado ou cartão.

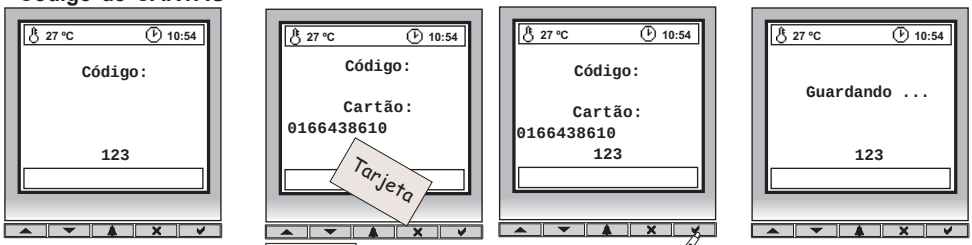
- Código de TECLADO

Introduzir SEMPRE OS 6 DÍGITOS. Se se utiliza menos, se utilizarão os 4 ou 5 primeiros, descartando os da direita.



NÃO SE PODEM REPETIR CÓDIGOS (se escutará um som de erro e não se guardará o Utilizador).

- Código de CARTÃO



Tarjeta **Exemplo:**
Código 016643861

NÃO SE PODEM REPETIR CARTÕES (se escutará um som de erro e não se guardará o Utilizador).

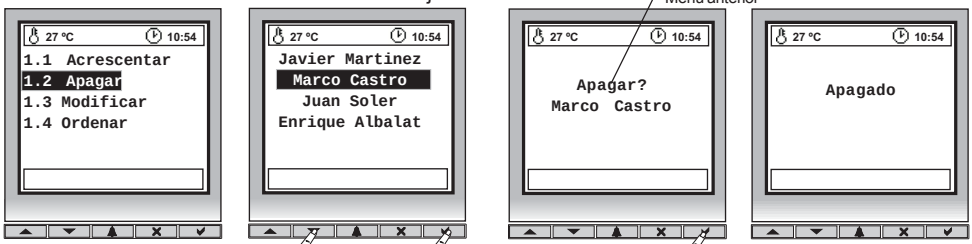
Nota:

Repetir estes passos com cada um dos Utilizadores que se queiram acrescentar ao sistema.

1. 2 Apagar

Permite descadastrar aos utilizadores desejados.

Se não se desejar apagar o utilizador, premindo a tecla de cancelar volta-se ao Menú anterior



Nota:

Repetir estes passos com cada um dos Utilizadores que se queiram apagar do sistema.

1. 3 Modificar

Permite modificar quaisquer dados de um utilizador.

Verificar todos os dados a modificar em 1.1 Acrescentar (página anterior). A forma de modificar é idêntica a de introduzir dados, com a diferença de que aparecem os valores actuais do utilizador, no lugar dos valores por defeito.

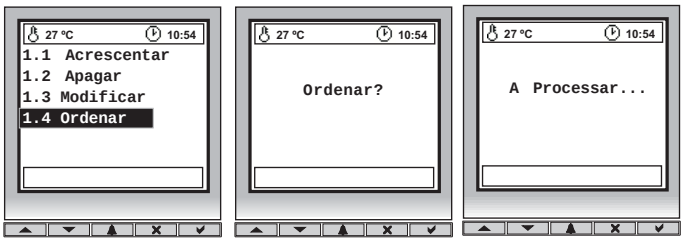
- **Nombe:**
- **Linha 2:**
- **Chamada:**
- **ADS:**
- **Código:**

Nota:

Repetir estes passos com cada um dos Utilizadores que se queiram modificar no sistema.

1. 4 Ordenar

Ordena os utilizadores alfabéticamente e em orden crescente, segundo seu campo "Nome". Deste modo, ao realizar a procura pelo ecrã ("agenda de vizinhos -) os nomes aparecerão em ordem alfabético tornando mais fácil a sua localização.



Nota:

É uma acção IRREVERSÍVEL.