

NL

VERTALING VAN DE ORIGINELE MONTAGE- EN BEDIENINGSHANDLEIDING

Codemaster S2

Actuele handleiding downloaden:



Productspecificaties:

Bouwjaar: vanaf 2022

**Artikelnummers: S13571-
S13572-**

Informatie over montage- en bedieningshandleiding

Uitgave montage- en bedieningshandleiding:
Codemaster-S2_S13684-00006_322022-0-DRE_Rev-A_NL

Garantie

De garantie voldoet aan de wettelijke bepalingen. Contactpersoon voor garantiegevallen is de erkende speciaalzaak. De aanspraak op garantie geldt uitsluitend voor het land waar u het apparaat heeft gekocht. Er geldt geen garantie op verbruiksmiddelen zoals accu's, batterijen, zekeringen en lampen. Dat geldt ook voor slijtende onderdelen.

Contactgegevens

Als u klantenservice, reserveonderdelen of accessoires nodig hebt, neem dan contact op met uw vakhandelaar, uw installatiebedrijf of rechtstreeks met:

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Str. 27
D-73230 Kirchheim/Teck

www.sommer.eu
info@sommer.eu

Service

Als u service nodig heeft, kan u met onze betaalde service-hotline contact opnemen of kijkt u op onze homepage:

 **+49 (0) 900-1800150**

(0,14 euro/minuut uit het Duitse vaste net, prijzen voor mobiele telefonie kunnen afwijken)

www.sommer.eu/de/kundendienst.html

Auteursrechten en intellectuele eigendomsrechten

Het auteursrecht van deze montage- en bedieningshandleiding blijft eigendom van de fabrikant. Geen enkel deel van deze montage- en bedieningshandleiding mag, in welke vorm, zonder schriftelijke toestemming van **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH** worden gereproduceerd of met behulp van elektronische systemen worden verwerkt, vermenigvuldigd of verspreid. Overtredingen van de bovenstaande verklaring verplichten tot betaling van schadevergoeding.

Alle in deze handleiding genoemde handelsmerken zijn het eigendom van hun respectieve fabrikanten en worden hierbij erkend.

1. Inhoudsopgave

1. Algemene opmerkingen	4	Zenderseries op afstand toevoegen	16
1.1 Instructies voor de juiste omgang met het product	4	5.7 Memo aansluiten op de Codemaster S2	16
1.2 Aanwijzingen voor afvoer en verwerking na afdanking	4	5.8 Gegevens overbrengen naar de ontvanger	16
2. Verklaringen van overeenstemming	5	5.9 Hulpmiddelen	17
2.2 Vereenvoudigde CE-conformiteitsverklaring	5	Zender zoeken	17
2.1 UKCA-verklaring van overeenstemming	5	Zender testen	17
3. Informatie over het product	6	Inhoud memo weergeven	17
3.1 Beoogd gebruik	6	Memo wissen	17
3.2 Oneigenlijk, niet beoogd gebruik	6	Fabrieksprogrammering	17
3.3 Nuttige links	6	6. SOMMERSuite	18
3.4 Werkingsbeschrijving	6	6.1 Beschrijving	18
3.5 Compatibiliteit	7	6.2 Updater	18
3.6 Technische gegevens	7	6.3 Back-up	18
3.7 Componenten	7	6.4 Voorwaarden	18
3.8 Knippercodes	7	6.5 Installatie	18
4. Inbedrijfname	8	6.6 Updater	18
4.1 Vaststelling van de operationele gereedheid	8	6.7 Back-up maken	19
4.2 WiFi-verbinding tot stand brengen via de Android app	8	6.8 Herstel uitvoeren met back-up	19
4.3 WiFi-verbinding tot stand brengen via QR-code	9		
4.4 WiFi-verbinding via de netwerkinstellingen van het eindapparaat tot stand brengen	10		
5. Zenderbeheer	11		
5.1 Verklaring van de termen	11		
5.2 Gebruikersinterface	11		
5.3 Beknopte handleiding voor nieuwe gebruikers	12		
5.4 Objecten	13		
Object toevoegen	13		
Object bewerken	13		
Aan de hand van Memo laden	13		
Object wissen	13		
Object selecteren	13		
5.5 Apparaten	13		
Apparaat toevoegen	13		
Apparaat bewerken	14		
Apparaat importeren	14		
Apparaat wissen	14		
Apparaat selecteren	14		
5.6 Zender	14		
Zender importeren	14		
Zender toevoegen	15		
Zender op afstand toevoegen	15		
Commando toevoegen	15		
Zender bewerken	15		
Zender op afstand vervangen	16		
Zender uit radio-ontvanger wissen	16		
Zenderseries toevoegen	16		

1. Algemene opmerkingen

1.1 Instructies voor de juiste omgang met het product



OPMERKING

- ▶ Alleen te gebruiken in droge ruimtes
- ▶ Uitsluitend schoonmaken met een droge doek
- ▶ Afvoer als afval volgens de lokale voorschriften

1.2 Aanwijzingen voor afvoer en verwerking na afdanking



INFORMATIE



- ▶ Dit apparaat is gelabeld in overeenstemming met de Europese Richtlijn 2012/19/EU betreffende gebruikte elektrische en elektronische apparatuur (WEEE – waste electrical and electronic equipment).
- ▶ Deze richtlijn geeft de kaders aan voor een in de hele EU geldende terugname en recycling van afgedankte apparatuur.
- ▶ Alle buiten bedrijf gestelde componenten, oude accu's en batterijen van de aandrijving mogen niet bij het huishoudelijke afval worden gegooid. Voer niet meer gebruikte componenten, oude accu's en batterijen op de juiste wijze af. Hiervoor moeten de lokale en nationale bepalingen worden nageleefd. Informeer bij uw vakdealer naar de actuele afvalverwerkingstrajecten.

Dit apparaat en zijn batterijen zijn recyclebaar



FR
Cet appareil et ses piles se recyclent

À DÉPOSER EN MAGASIN

À DÉPOSER EN DÉCHÈTERIE

OU

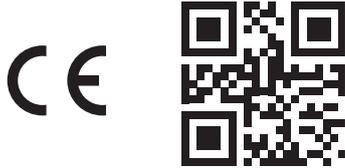


Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

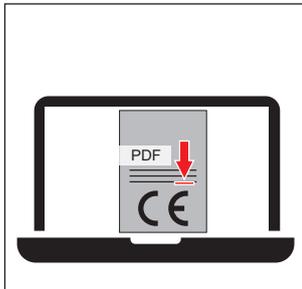
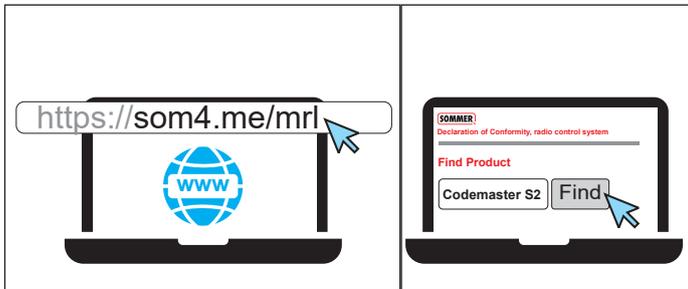
2. Verklaringen van overeenstemming

2.2 Vereenvoudigde CE-conformiteitsverklaring

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH verklaart hierbij dat het **Codemaster S2**-radiosysteem voldoet aan richtlijn 2014/53/EU. De volledige tekst van de EU-verklaring van overeenstemming is beschikbaar op het volgende internetadres:



som4.me/mrl



2.1 UKCA-verklaring van overeenstemming

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Strasse 27
73230 Kirchheim unter Teck
Germany

hereby declares that the products designated below, when used as intended, comply with the essential requirements of the Radio Equipment Regulations 2017 and that, in addition, the standards listed below have been applied.

DIN VDE 0620-1 (where applicable)	2016-01
EN 62368-1:2016-05 + AC:2015	2016-05
EN 62479:2011	2011-09
ETSI EN 300 220-2 V3.2.1	2018-06
ETSI EN 300 328 V2.2.2	2019-07
ETSI EN 301 489-1 V2.2.3	2019-11
ETSI EN 301 489-3 V2.1.1	2019-03

Product	Artikelnr.
Codemaster S2	S13571-

Het product werd in het Verenigd Koninkrijk ingevoerd door

SOMMER Doco

Unit B3 Elvington Industrial Estate
Elvington
York
YO41 4AR

**UK
CA**

Kirchheim unter
Teck
05-09-2022

i.V.

Jochen Lude
Verantwoordelijk voor documentatie

3. Informatie over het product

3.1 Beoogd gebruik

Codemaster S2 is bestemd voor het beheer van voor SOMlog 2-compatibele radiozenders en -ontvangers van SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH. Er wordt een Wi-Fi-verbinding tot stand gebracht tussen de Codemaster S2 en een eindapparaat waarop een actuele internetbrowser of de Codemaster S2 Android-app is geïnstalleerd. Het lokale adres van de Codemaster S2 wordt opgeroepen in de browser, waardoor de interface voor zenderbeheer wordt geopend. Bij gebruik van de app wordt de interface automatisch geopend na het instellen van de Codemaster. De communicatie tussen de Codemaster S2 en de radiozenders verloopt via een radioverbinding. De zenders worden op de gebruikersinterface beheerd. Er is een extra geheugenmodule (memo) nodig om bepaalde op de Codemaster S2 ingestelde configuraties over te dragen.

3.2 Oneigenlijk, niet beoogd gebruik

Elk gebruik dat verder gaat dan het in de paragraaf "Beoogd gebruik" beschreven gebruik, geldt als oneigenlijk, niet toegelaten gebruik. Bovendien wordt het openen van de behuizing en het aanbrengen van wijzigingen aan de hardware beschouwd als oneigenlijk gebruik.

3.3 Nuttige links

SOMMER-website

www.sommer.eu

Montage- en bedieningshandleiding

www.som4.me/man

SOMMERSuite

www.som4.me/sommersuite

3.4 Werkingsbeschrijving

Met de Codemaster S2 kunnen objecten met een groot aantal handzenders centraal worden georganiseerd en beheerd.

De noodzaak voor het programmeren of wissen van handzenders ter plaatse komt daarmee te vervallen.

Het apparaat heeft een radiomodule, een interne Wi-Fi-module en een webserver waarvan de gebruikersinterface rechtstreeks vanaf het eindapparaat toegankelijk is.

Zo is er geen internetverbinding nodig.

Aangezien alle gegevens intern op de Codemaster S2 en op het extra geheugen Memo worden verwerkt en opgeslagen, vindt er geen gegevensoverdracht naar externe servers plaats.

Objecten die met de Codemaster S2 worden beheerd, worden geblokkeerd tegen het conventionele inleren van zenders, zodat de volledige controle bij de exploitant / eigenaar berust.

3. Informatie over het product

3.5 Compatibiliteit

Een lijst met compatibele producten kan online worden geraadpleegd:



som4.me/Codemasterservice

3.6 Technische gegevens

Netvoeding ingang

Nominale spanning	100–240 V
Nominale frequentie	50–60 Hz

Netvoeding uitgang

Nominale spanning	5 V
Nominale stroom	1 A

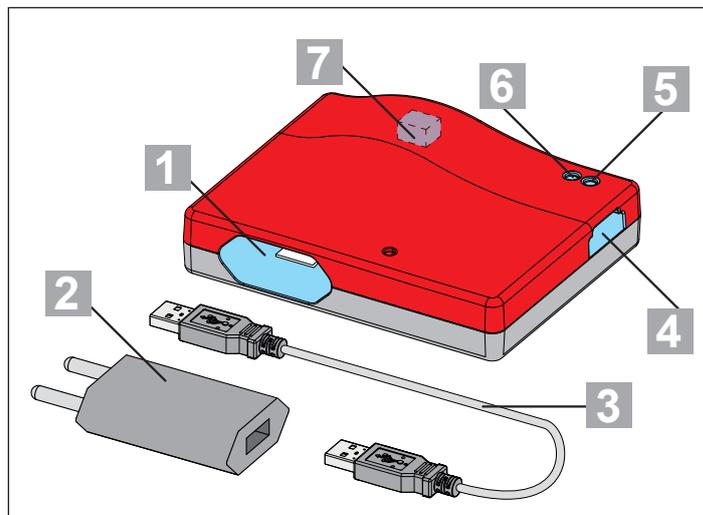
Codemaster S2 ingang

Nominale spanning	DC 5 V
Nominale stroom	1 A

Overige gegevens

Afmetingen (zonder netvoeding)	102 x 80 x 28 mm
WiFi standaard	2,4 GHz
Radiofrequentie SOMloq2	868,95 MHz (S13571) 868,3 MHz (S13572)

3.7 Componenten



1	USB-A-stekker
2	Netvoeding
3	USB-A kabel
4	Insteekpunt - Memo
5	WiFi-LED
6	Status-LED
7	USB-A aansluiting*

* Alleen voor interne doeleinden in de fabriek

3.8 Knippercodes

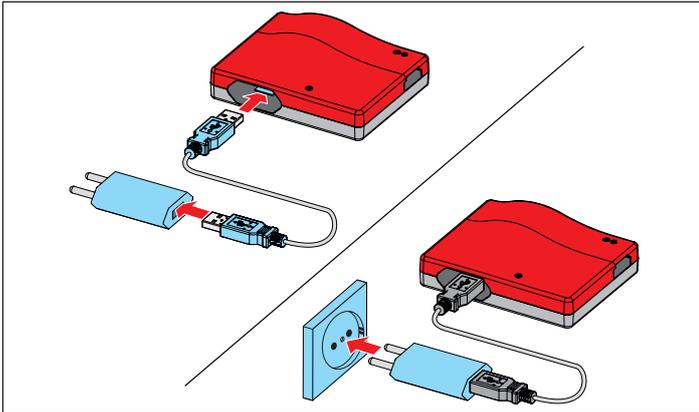
Status-LED	Betekenis
Brandt rood	Geen Memo verbonden
Brandt groen	Memo ingestoken en gereed voor het opslaan van gegevens
WiFi-LED	Betekenis
Uit	Codemaster S2 start
Brandt groen	Verbonden met WiFi
Knippert groen	Apparaat communiceert via WiFi
Brandt rood	Geen WiFi-verbinding

4. Inbedrijfname

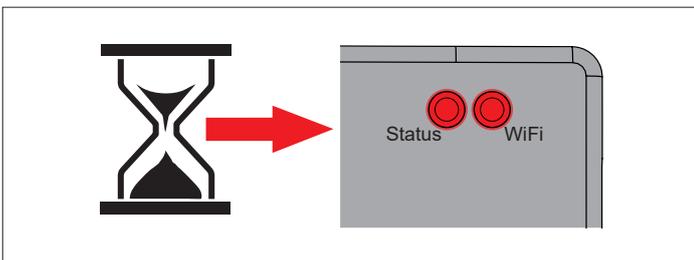
4.1 Vaststelling van de operationele gereedheid

TIP

Om de gegevens snel bij de hand te hebben voor latere invoer, noteert u de SSID en het WiFi-wachtwoord op de achterkant van het apparaat, voordat u de Codemaster S2 aansluit.



1. Sluit de Codemaster S2 en de voedingsadapter aan.
2. Voeding aansluiten.



⇒ Na ongeveer 20 seconden gaan de WiFi-LED en de status-LED rood branden.

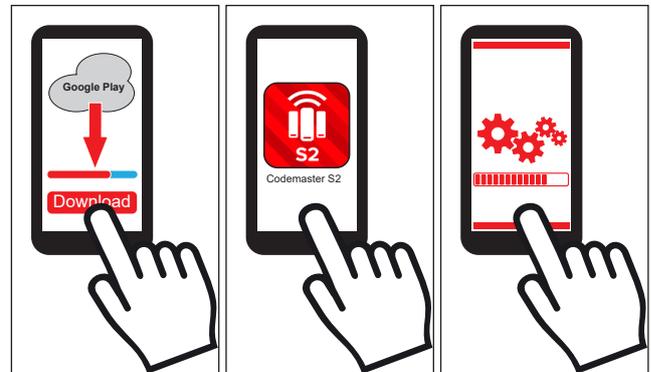
OPMERKING

Om een verbinding tussen de Codemaster S2 en een eindapparaat tot stand te brengen, moet **een** van de hieronder beschreven opties worden geselecteerd.

4.2 WiFi-verbinding tot stand brengen via de Android app



<https://play.google.com/store/apps/details?id=sommer.codemasters2>



1. Download en installeer de Codemaster S2 app vanaf de Google PlayStore.
2. Open de app.
3. Volg de stappen om een verbinding tot stand te brengen.



⇒ De gebruikersinterface van de Codemaster wordt geopend

✓ Codemaster S2 is klaar voor gebruik

4. Ingebruikname

4.3 WiFi-verbinding tot stand brengen via QR-code



OPMERKING

Eindapparaten met Android en iOS kunnen worden gebruikt voor dit type verbindingsoopbouw.



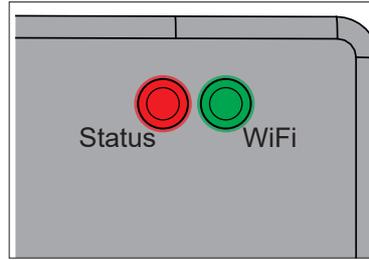
1. Scan de QR-code op de achterkant van de Codemaster S2 met het eindapparaat.



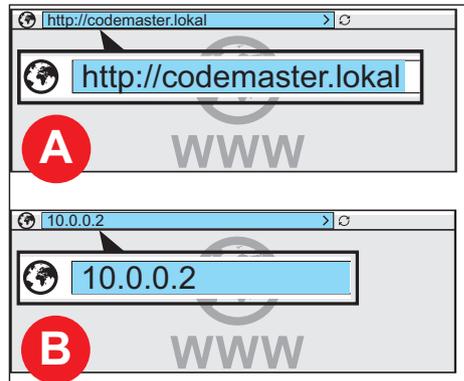
2. Bevestig dat het apparaat verbinding moet maken met de Codemaster S2.

⇒ **Belangrijk voor Android-toestellen:**

Aangezien dit een lokale verbinding is, kan het nodig zijn te bevestigen dat de verbinding tot stand moet worden gebracht, ook al heeft de door de Codemaster S2 geleverde WiFi geen verbinding met het internet.



⇒ WiFi-LED verandert van rood naar groen.



3. Open de browser en selecteer het adres. Roep **http://codemaster.lokal** of IP **10.0.0.2** op.



⇒ De gebruikersinterface van Codemaster wordt geopend.

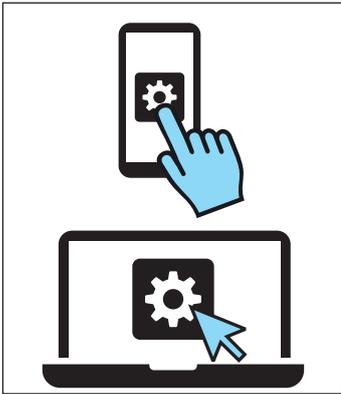
- ✓ De Codemaster S2 is klaar voor gebruik.

4. Ingebruikname

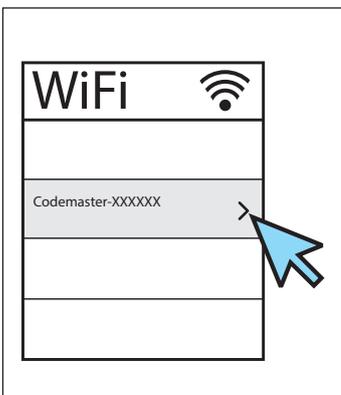
4.4 WiFi-verbinding via de netwerkinstellingen van het eindapparaat tot stand brengen

➔ **TIP**

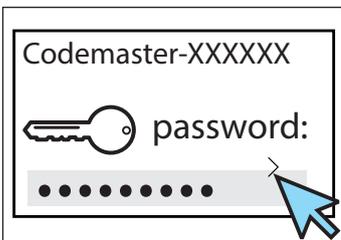
Alle WiFi-compatibele eindapparaten, ongeacht hun besturingssysteem, kunnen worden gebruikt voor dit type verbindingsofbouw.



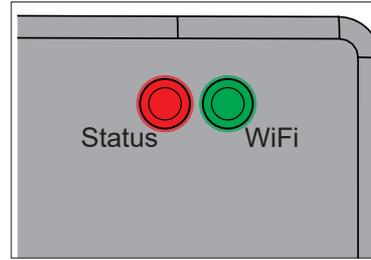
1. Open de netwerkinstellingen van het eindapparaat.
⇒ De naam van het Codemaster S2-netwerk verschijnt in de lijst met beschikbare WiFi-netwerken. Het komt overeen met de SSID op het typeplaatje (Codemaster-XXXXXX).



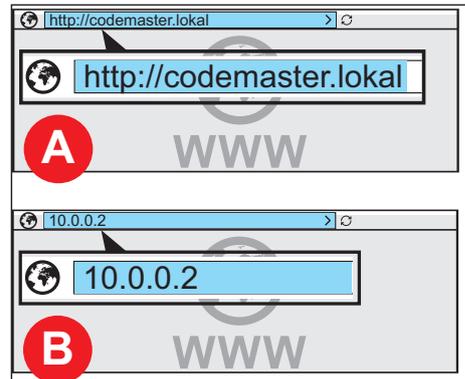
2. Selecteer het Codemaster S2-netwerk.



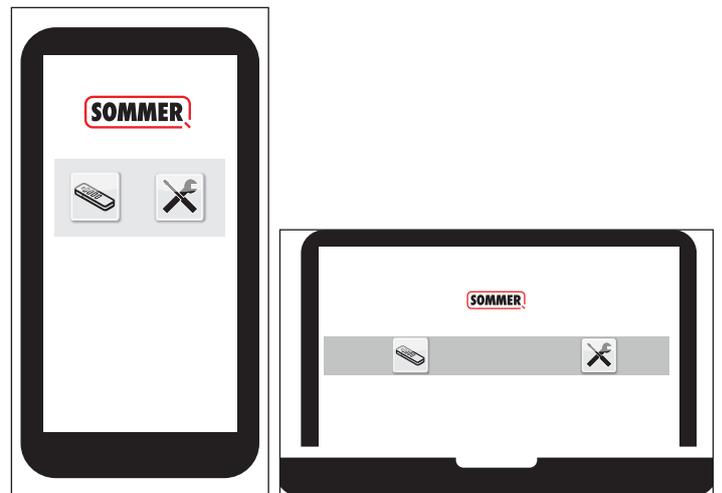
3. Voer het wachtwoord in en bevestig het.



⇒ WiFi-LED verandert van rood naar groen.



4. Open de browser en selecteer het adres.
Roep **http://codemaster.lokal** of IP **10.0.0.2** op.



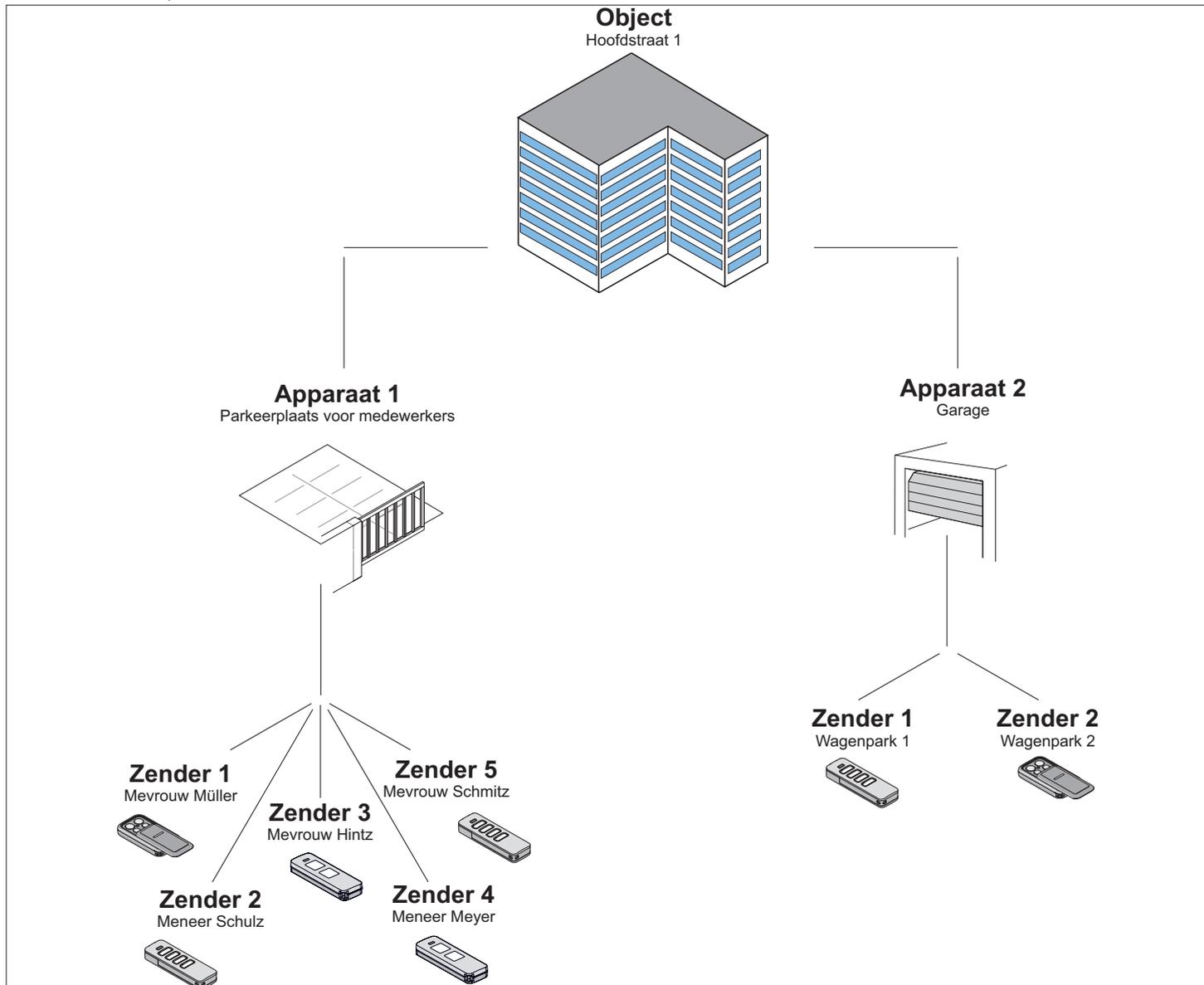
⇒ De gebruikersinterface van Codemaster wordt geopend.

- ✓ De Codemaster S2 is klaar voor gebruik.

5. Zenderbeheer

5.1 Verklaring van de termen

Object	Een via de Codemaster S2 beheerde eenheid die meerdere apparaten (aandrijvingen of ontvangers) kan omvatten.
Apparaat	Een aandrijving of een ontvanger die toegewezen is aan een object en beheerd wordt via de Codemaster S2
Zender	Een radiozender die opdrachten naar een apparaat stuurt en wordt beheerd via de Codemaster S2



5.2 Gebruikersinterface

De bediening van de gebruikersinterface is intuïtief en zelfverklarend vormgegeven. De verschillende programmaprocedures voor het configureren en beheren van de zenders kunnen worden uitgevoerd door de instructies en specificaties van het programma op te volgen. De individuele stappen, bijvoorbeeld voor het aanmaken van een nieuw object, worden daarom hier niet stap voor stap uitgelegd. Op de volgende pagina's wordt uitsluitend ingegaan op punten en begrippen die eventueel niet zelfverklarend zijn of die niet van meet af aan bekend zijn bij iedere gebruiker.

Mochten zich bij het gebruik van de Codemaster S2 problemen voordoen, neem dan contact op met de vakdealer of de technische hotline van **SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH**.

Technische Hotline:

☎ +49 (0) 900 1800-150

(0,14 €/minuut vanuit het vaste Duitse net, prijzen in mobiele netten afwijkend)

5. Zenderbeheer

5.3 Beknopte handleiding voor nieuwe gebruikers

In dit hoofdstuk wordt de snelle instap in het zenderbeheer voor de meest voorkomende toepassingen uitgelegd. Een gedetailleerde uitleg van het hele menu vindt u in het volgende hoofdstuk.

Een eerste object aanmaken



Objecten

1. Tikken op objecten
1. Tik op "Object toevoegen".
2. Vul het sjabloon met objectgegevens in.
3. Tik op "Opslaan".
 - ✓ Object is succesvol toegevoegd.

Een eerste apparaat aanmaken

1. Tik op "Apparaat toevoegen".
2. Vul het sjabloon met apparaatgegevens in.
3. Tik op "Opslaan".
 - ✓ Apparaat is succesvol toegevoegd.

Zenderseries toevoegen

1. Sluit de Memo aan op de Codemaster S2.
2. Tik op "Zenderseries toevoegen".
3. Stel de gewenste zenderconfiguratie in.
 - ⇒ Volg de instructies op het scherm op.
4. Druk op "Verder".
5. Tik op "Gegevens opslaan op Memo".
 - ⇒ Melding over geslaagd opslaan verschijnt.
6. Tik op "OK".
7. Gegevens overbrengen naar ontvanger, zie **"5.8 Gegevens overbrengen naar de ontvanger"** op pagina 16
 - ✓ De zenders zijn nu klaar voor gebruik binnen het systeem.
 - ✓ Het systeem kan in gebruik worden genomen.

Op afstand completeren van de zender

Nog een zender aan een apparaat toevoegen zonder ter plaatse bij de installatie te zijn.

Indien de zender op afstand aan meer dan één apparaat moet worden toegevoegd, kan de optie "Op afstand zender toevoegen aan extra apparaat" worden geselecteerd.

Bepanking: Per zender kunnen maximaal 4 commando's op afstand worden toegevoegd.

1. Druk op "Zender op afstand toevoegen".
2. Stel de gewenste zenderconfiguratie in.
 - ⇒ Volg de instructies op het scherm op.
3. Druk op "Verder".
4. Stuur de zender naar de gebruiker.
5. Breng de zender binnen radiobereik van de ontvanger waaraan hij moet worden toegevoegd en druk op een willekeurige zendertoets.
 - ⇒ Zender wordt ingeleerd bij de ontvanger.
 - ✓ De zender is succesvol op afstand toegevoegd.

Zender op afstand vervangen

Vervang een bekende zender bij een apparaat, omdat de vorige eigenaar deze bijvoorbeeld niet heeft teruggegeven aan de eigenaar / exploitant toen hij verhuisde.

1. Tik op  bij de zender die op afstand moet worden vervangen.
2. Volg de instructies op het scherm op.
3. Stuur de nieuwe zender naar de gebruiker.
4. Breng de nieuwe zender binnen radiobereik van de ontvanger waar de vervanging moet plaatsvinden, en druk op een willekeurige zendertoets.
 - ⇒ Nieuwe zender wordt bij de ontvanger ingeleerd
 - ⇒ Oude zender wordt gewist uit de ontvanger
 - ✓ Zender is succesvol op afstand vervangen.

5. Zenderbeheer



INFORMATIE

► Programmastructuur vanaf versie 2.4.1.222651

5.4 Objecten



Objecten

Object toevoegen Aan hand van memo laden

Object bewerken Object wissen

Object zoeken

Object 1
Straat
Postcode, plaats

Object 2
Straat
Postcode, plaats

Object 3
Straat
Postcode, plaats

Object toevoegen

1. Tik op "Object toevoegen".
2. Vul het sjabloon met objectgegevens in.
3. Tik op "Opslaan".
✓ Object is succesvol toegevoegd.

Object bewerken

1. Selecteer het gewenste object (vink het selectievakje aan).
⇒ Het punt "Object bewerken" wordt selecteerbaar.
2. Tik op "Object bewerken".
3. Sjabloon invullen met objectgegevens.
4. Tik op "Opslaan".
✓ Objectgegevens zijn met succes verwerkt.

Aan de hand van Memo laden

Opent met één klik het apparaat dat is opgeslagen op de in de Codemaster S2 ingeplugde Memo.

1. Klik op "Laden aan de hand van Memo".
⇒ Het scherm met de op de Memo opgeslagen gege-

vens wordt geopend.

2. Voer de gewenste bewerkingstappen uit (zie de betreffende beschrijvingen).

Object wissen

1. Selecteer het gewenste object (vink het selectievakje aan).
⇒ Punt "Object verwijderen" wordt selecteerbaar.
2. Tik op "Object verwijderen".
3. Bevestig de verwijdering.
✓ Object is verwijderd.

Object selecteren

Object zoeken

Object 1
Straat
Postcode, plaats

Object 2
Straat

Om een object te selecteren, tikt u rechtstreeks op het gewenste object (markeer niet het keuzevakje).

⇒ Het objectsjabloon wordt geopend.

5.5 Apparaten

Apparaat toevoegen Apparaat importeren

Apparaat bewerken Apparaat wissen

Apparaat zoeken

<input type="checkbox"/>	Aparaat Aparaattype Memo-nr.	Ondergrondse parkeergarage GTA 12345
<input type="checkbox"/>	Aparaat Aparaattype Memo-nr.	Buitenste poort DTA 654321

Apparaat toevoegen

1. Tik op "Apparaat toevoegen".
2. Vul het sjabloon met apparaatgegevens in.
3. Tik op "Opslaan".
✓ Apparaat is succesvol toegevoegd.

5. Zenderbeheer

Apparaat bewerken

1. Selecteer het gewenste object (vink het selectievakje aan).
⇒ Het punt "Apparaat bewerken" kan worden geselecteerd.
2. Tik op "Apparaat bewerken".
3. Sjabloon met apparaatgegevens doorwerken.
4. Tik op "Opslaan".
✓ Apparaatgegevens zijn succesvol bewerkt

Apparaat importeren

Apparaten die nog niet via Codemaster S2 worden beheerd, kunnen achteraf worden geïmporteerd om ze in de toekomst via Codemaster S2 te kunnen beheren.

1. Plug de Memo uit bij het te importeren apparaat en sluit het aan op de Codemaster S2.
2. Tik op "Apparaat importeren".
⇒ Type apparaat wordt gedetecteerd.
3. Vul het sjabloon in.
4. Tik op "Opslaan".
✓ Het apparaat is geïmporteerd.

Apparaat wissen

1. Selecteer het gewenste apparaat (vink het keuzevakje aan).
⇒ Het punt "Apparaat wissen" kan worden geselecteerd.
2. Tik op "Apparaat wissen".
3. Bevestig de verwijdering.
✓ Apparaat is verwijderd

Apparaat selecteren

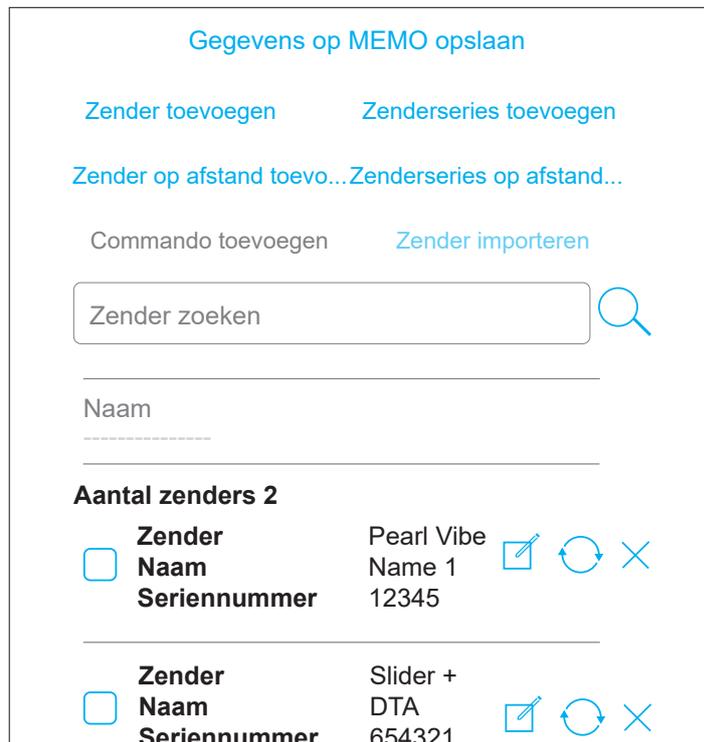


Apparaat	Aparaatype	Memo-nr.
Binnenparkeerplaats		12345
Buitenste poort	DTA	654321

Om een apparaat te selecteren, tikt u direct op het gewenste apparaat (niet het keuzevakje aanvinken).

⇒ Apparaatsjabloon wordt geopend

5.6 Zender



Gegevens op MEMO opslaan

Zender toevoegen Zenderseries toevoegen

Zender op afstand toevoegen... Zenderseries op afstand...

Commando toevoegen Zender importeren

Zender zoeken

Naam

Aantal zenders 2

<input type="checkbox"/>	Zender Naam	Pearl Vibe Name 1			
	Seriennummer	12345			
<input type="checkbox"/>	Zender Naam	Slider + DTA			
	Seriennummer	654321			

Zender importeren

Deze optie is alleen beschikbaar op een eenheid waaraan nog geen zenders zijn toegevoegd.

Beschrijving:

Reeds bekende zenders van een ander apparaat kunnen in een nieuw apparaat worden geïmporteerd. Dit is bijvoorbeeld nuttig wanneer een poort wordt toegevoegd aan een bestaande installatie en de bestaande zenders moeten worden gebruikt.

1. Sluit de Memo voor het nieuwe apparaat aan op Codemaster S2.
2. Tik op "Zender importeren".
3. Selecteer het object en het apparaat van waar de zenders moeten worden geïmporteerd.
4. Selecteer het te importeren kanaal.
5. Klik op "Zender importeren".
6. Stel de gewenste zenderconfiguratie in en druk op "Verder".
⇒ Indien verschillende zendertypes worden geïmporteerd, moet de configuratie voor elk zendertype worden uitgevoerd.
7. Tik op "Gegevens opslaan op Memo".
⇒ Melding over geslaagd opslaan verschijnt.
8. Tik op "OK".

5. Zenderbeheer

9. Gegevens overbrengen naar ontvanger, zie “**5.8 Gegevens overbrengen naar de ontvanger**” op **pagina 16**

✓ De instellingen op de Codemaster S2 zijn nu beschikbaar op het systeem.

Zender toevoegen

1. Sluit de Memo aan op de Codemaster S2.
2. Tik op "Zender toevoegen".
3. Volg de instructies op het scherm op.
4. Tik op "Gegevens opslaan op Memo".
⇒ Melding over geslaagd opslaan verschijnt.
5. Tik op "OK".
6. Gegevens overbrengen naar ontvanger, zie “**5.8 Gegevens overbrengen naar de ontvanger**” op **pagina 16**

✓ De instellingen op de Codemaster S2 zijn nu beschikbaar op het systeem.

Zender op afstand toevoegen

Nog een zender aan een apparaat toevoegen zonder ter plaatse bij de installatie te zijn.

Indien de zender op afstand aan meer dan één apparaat moet worden toegevoegd, kan de optie "Op afstand zender toevoegen aan extra apparaat" worden geselecteerd.

Beperking: Per zender kunnen maximaal 4 commando's op afstand worden toegevoegd.

1. Druk op "Zender op afstand toevoegen".
2. Stel de gewenste zenderconfiguratie in.
⇒ Volg de instructies op het scherm op.
3. Druk op "Verder".
4. Stuur de zender naar de gebruiker.
5. Breng de zender binnen radiobereik van de ontvanger waaraan hij moet worden toegevoegd en druk op een willekeurige zendertoets.
⇒ Zender wordt ingeleerd bij de ontvanger.
✓ De zender is succesvol op afstand toegevoegd.

Commando toevoegen

Indien in een apparaat extra zendercommando's nodig zijn, kunnen deze met deze functie worden toegevoegd, bijv. om commando 3 en 4 extra te programmeren.

Beperking: Alleen dezelfde zendertypes kunnen tegelijkertijd worden geselecteerd.

1. Sluit de Memo van het apparaat aan op de Codemaster S2.
2. Selecteer de gewenste zender  (vink het keuzevakje aan).
⇒ Het punt "Commando toevoegen" wordt selecteerbaar.
3. Tik op "Commando toevoegen".
4. Stel de gewenste zenderconfiguratie in.
⇒ Volg de instructies op het scherm op.
⇒ Er is ook de optie "Handmatig commando toevoegen". Dit kan worden gebruikt als de zender niet fysiek aanwezig is.
5. Druk op "Verder".
6. Tik op "Gegevens opslaan op Memo".
⇒ Melding over geslaagd opslaan verschijnt.
7. Tik op "OK".
8. Gegevens overbrengen naar ontvanger, zie “**5.8 Gegevens overbrengen naar de ontvanger**” op **pagina 16**
✓ De instellingen op de Codemaster S2 zijn nu beschikbaar op het systeem.

Zender bewerken

Een reeds bekende zender wijzigen, bijv. door een extra toets in te leren, een ander radiokanaal te gebruiken, enz.

Om een commando toe te voegen of te bewerken, is de bijbehorende Memo nodig.

1. Sluit zo nodig de Memo aan op de Codemaster S2.
2. Tik op  bij de zender die u wilt bewerken.
3. Stel de gewenste zenderconfiguratie in.
⇒ Volg de instructies op het scherm op.
4. Druk op "Verder".
5. Tik op "Gegevens opslaan op Memo".
⇒ Melding over geslaagd opslaan verschijnt.
6. Tik op "OK".
7. Gegevens overbrengen naar ontvanger, zie “**5.8 Gegevens overbrengen naar de ontvanger**” op **pagina 16**
✓ De instellingen op de Codemaster S2 zijn nu beschikbaar op het systeem.

5. Zenderbeheer

Zender op afstand vervangen

Vervang een bekende zender bij een apparaat, omdat de vorige eigenaar deze bijvoorbeeld niet heeft teruggegeven aan de eigenaar / exploitant toen hij verhuisde.

1. Tik op  bij de zender die op afstand moet worden vervangen.
2. Volg de instructies op het scherm op.
3. Stuur de nieuwe zender naar de gebruiker.
4. Breng de nieuwe zender binnen radiobereik van de ontvanger waar de vervanging moet plaatsvinden, en druk op een willekeurige zendertoets.
⇒ Nieuwe zender wordt bij de ontvanger ingeleerd
⇒ Oude zender wordt gewist uit de ontvanger
✓ Zender is succesvol op afstand vervangen.

Zender uit radio-ontvanger wissen

Selectief een zender van een apparaat verwijderen.

1. Sluit de Memo van het apparaat aan op de Codemaster S2.
2. Tik op  bij de zender die u wilt wissen.
3. Verwijdering bevestigen
✓ Zender is succesvol verwijderd

Zenderseries toevoegen

Op een apparaat meerdere zenders toevoegen zonder de configuratie voor iedere zender apart te moeten uitvoeren.

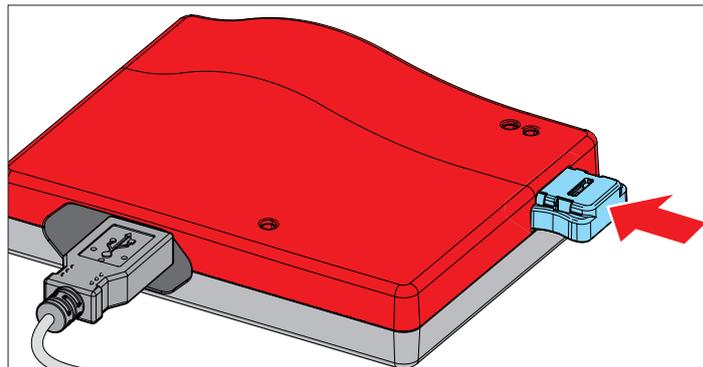
1. Sluit de Memo aan op de Codemaster S2.
2. Tik op "Zenderseries toevoegen".
3. Stel de gewenste zenderconfiguratie in.
⇒ Volg de instructies op het scherm op.
4. Druk op "Verder".
5. Tik op "Gegevens opslaan op Memo".
⇒ Melding over geslaagd opslaan verschijnt.
6. Tik op "OK".
7. Gegevens overbrengen naar ontvanger, zie **"5.8 Gegevens overbrengen naar de ontvanger"** op pagina 16
✓ De zenders zijn nu klaar voor gebruik binnen het systeem.

Zenderseries op afstand toevoegen

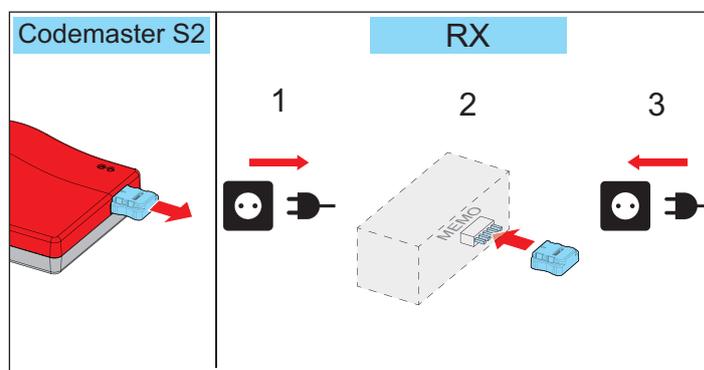
Voeg tegelijkertijd meerdere zenders aan een apparaat toe zonder dat u elke zender afzonderlijk moet configureren en zonder dat u ter plaatse bij het apparaat moet zijn of toegang heeft tot de Memo.

1. Tik op "Zenderseries op afstand toevoegen".
2. Stel de gewenste zenderconfiguratie in.
⇒ Volg de instructies op het scherm op.
3. Tik op "Gegevens opslaan op Memo".
⇒ Melding over geslaagd opslaan verschijnt.
4. Tik op "OK".
5. Gegevens overbrengen naar ontvanger, zie **"5.8 Gegevens overbrengen naar de ontvanger"** op pagina 16
✓ De zenders zijn nu klaar voor gebruik binnen het systeem.

5.7 Memo aansluiten op de Codemaster S2



5.8 Gegevens overbrengen naar de ontvanger



1. Plug de Memo los van de Codemaster S2.
2. Scheid de ontvanger van de netspanning.
3. Steek de Memo in de Memo-insteekpositie van de ontvanger.

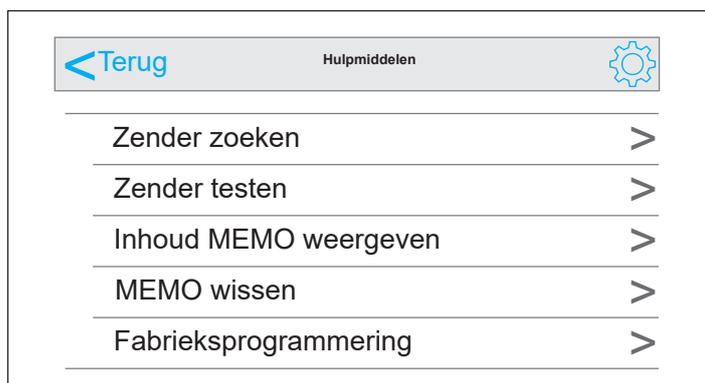
5. Zenderbeheer

4. Verbind de ontvanger weer met de netspanning.
 - ✓ De instellingen die op de Codemaster S2 zijn gericht, zijn nu beschikbaar op de ontvanger.

5.9 Hulpmiddelen



Hulpmiddelen



Zender zoeken

Toont de volgende informatie over een bij de Codemaster S2 bekende zender:

- Object waarop de zender ingeleerd is
 - Apparaat waarop de zender is ingeleerd
 - Zenderaanduiding (indien toegewezen)
 - Serienummer
1. Tik op "Zender zoeken".
 2. Tik op "Zender scannen".
 3. Druk op een willekeurige zendertoets van de gewenste zender.
 - ⇒ Indien de zender niet fysiek aanwezig is, kan het serienummer van de zender (zie achterzijde van de zender) worden ingevoerd in plaats van stap 2 en 3.
- ✓ Informatie (indien beschikbaar) wordt weergegeven.

Zender testen

Geeft aan of zenders al informatie bevatten voor toevoeging of vervanging op afstand.

1. Druk op "Zender testen".
2. Druk op de gewenste commandotoets op de zender.
3. Bevestig zo nodig meerdere malen volgens de instructies op het scherm.
 - ✓ Informatie (indien beschikbaar) wordt weergegeven.

Inhoud memo weergeven

Geeft de volgende informatie weer over een Memo die op de Codemaster S2 is aangesloten:

- Type aandrijving
- Apparaattype
- Memo-serienummer
- Serienummer van het apparaat
- Vrij geheugen / gereserveerd geheugen

1. Sluit de Memo aan op de Codemaster S2.
2. Tik op "Memo-inhoud weergeven".
 - ⇒ De inhoud van het memo wordt uitgelezen
 - ✓ Informatie (indien beschikbaar) wordt weergegeven.

Memo wissen

Verwijdert alle zendergegevens die op de memo zijn opgeslagen.

1. Tik op "Memo wissen"
2. Sluit de Memo aan op de Codemaster S2.
3. Tik op "Memo wissen"
 - ✓ Memogegevens worden gewist.

Fabrieksprogrammering

Hiermee kunnen zenders op een Memo worden geprogrammeerd zonder dat het apparaat later via Codemaster S2 wordt beheerd. Het geprogrammeerde apparaat wordt niet aangemaakt in de Codemaster S2. Het is nog steeds mogelijk om zenders handmatig in te leren (via de inleerknop) in het systeem.

Voorwaarde: Memo die nog niet via Codemaster wordt beheerd.

1. Klik op "Fabrieksprogrammering" en volg de instructies op.
2. Selecteer het type apparaat.
3. Klik op "Start" en vervolgens op "Verder".
4. Stel de gewenste zenderconfiguratie in en druk op "Verder".
5. Volg de instructies op het scherm op.
 - ⇒ De gegevens worden opgeslagen in de Memo
 - ⇒ Melding over geslaagd opslaan verschijnt.
6. Tik op "OK".
7. Gegevens overbrengen naar ontvanger, zie "5.8 Gegevens overbrengen naar de ontvanger" op pagina 16
 - ✓ De zenders zijn nu klaar voor gebruik binnen het systeem.

6. SOMMERsuite

6.1 Beschrijving

De SOMMERsuite is een software voor het beheer van de SOMMER-producten SOMlink en Codemaster S2. Updates en databack-ups kunnen hiermee worden uitgevoerd.

Voor beide apparaten zijn de volgende opties beschikbaar:

6.2 Updater

- Controleert of voor het product een firmware-update beschikbaar is.
- Downloadt updates naar de computer.
- Zet updates op het product over.

6.3 Back-up

OPMERKING

- ▶ De exploitant van de Codemaster S2 is zelf verantwoordelijk voor de back-up van de gegevens. Aanbevolen wordt regelmatig back-ups van de gegevens te maken.

Functie Back-up maken:

Maakt een back-up van de gegevens die op de Codemaster S2 zijn opgeslagen en sla die op de computer op.

Functie Back-up herstellen:

Herstelt eerder gemaakte back-ups naar de Codemaster S2.

6.4 Voorwaarden

Om SOMMERsuite te kunnen installeren en gebruiken, moet aan de onderstaande voorwaarden voldaan zijn:

- Wi-Fi-compatibel eindapparaat en MS Windows 7 of hoger
- Internetverbinding

6.5 Installatie

som4.me/sommersuite

1. Op de link klikken en SOMMERsuite downloaden.
2. SOMMERsuite installeren.

6.6 Updater

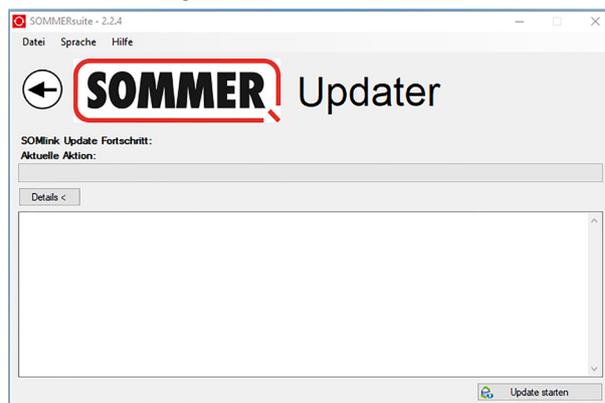
1. SOMMERsuite starten.



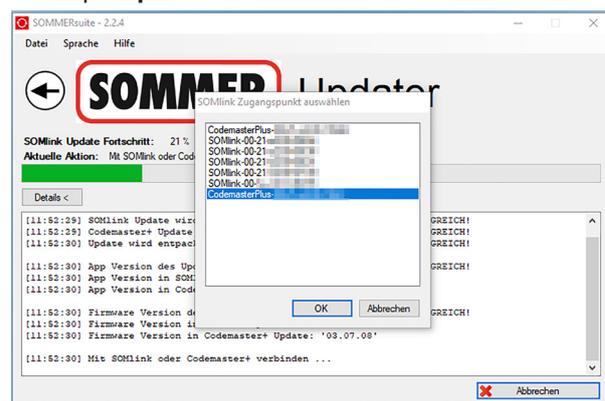
2. Schermknop "Updater" selecteren.

OPMERKING

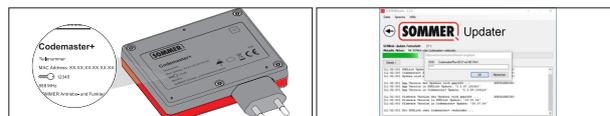
- ▶ Er moet een internetverbinding aanwezig zijn!



3. Op "Update starten" klikken.



4. Het apparaat dat geüpdatet moet worden selecteren.



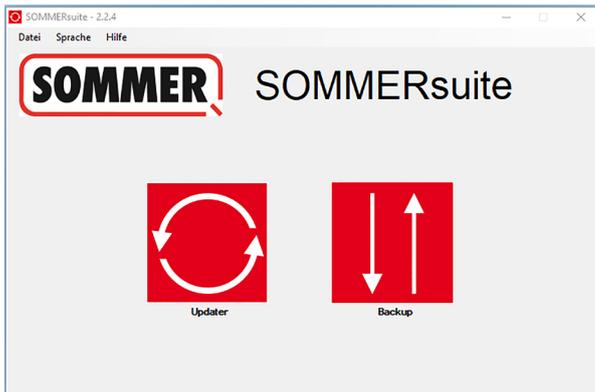
5. Indien nodig een wachtwoord invoeren en met "OK" bevestigen.

6. SOMMERsuite

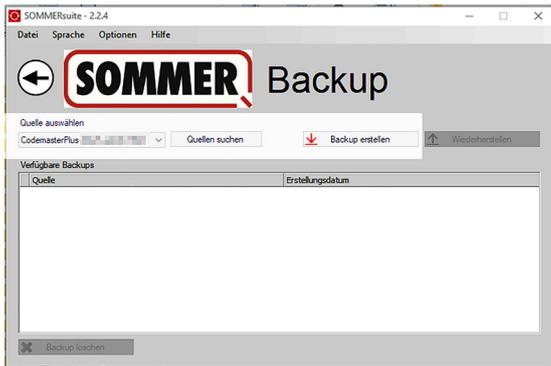


⇒ Updateproces wordt automatisch uitgevoerd.

6.7 Back-up maken



6. Schermknop "Back-up" selecteren.



7. Het apparaat selecteren waarvan een back-up moet worden gemaakt.

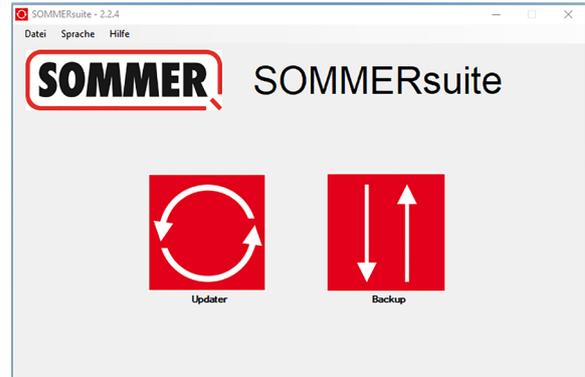
8. Op "Back-up maken" klikken.



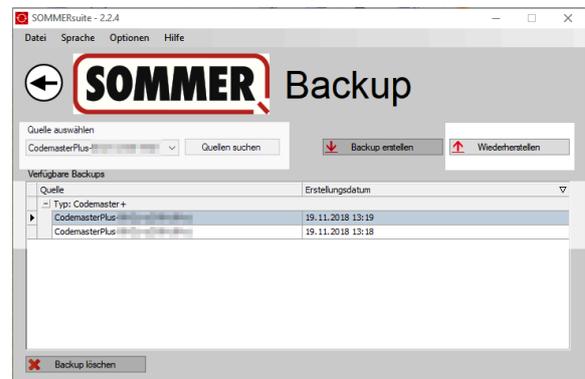
⇒ Back-up-proces wordt automatisch uitgevoerd

⇒ Record verschijnt in de lijst

6.8 Herstel uitvoeren met back-up



9. Schermknop "Back-up" selecteren.



10. Het apparaat waarop de gegevens hersteld moeten worden selecteren.

11. De gewenste record uit de lijst selecteren.

12. Op "Herstellen" klikken.



⇒ Gegevens worden op het apparaat overgezet.

✓ Back-up is hersteld

6. SOMMERsuite

SOMMER Antriebs- und Funktechnik GmbH

Hans-Böckler-Straße 27
73230 Kirchheim/Teck
Germany

info@sommer.eu
www.sommer.eu

© Copyright 2022 Alle rechten voorbehouden.