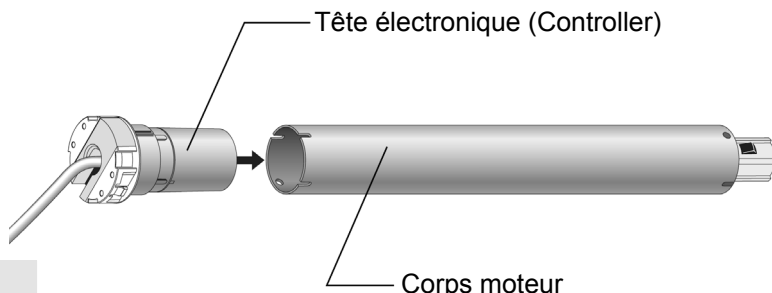


# Free-Max

Controller



## SIGNALISATIONS EFFECTUEES PAR LE MOTEUR AU COURS DE LA PROGRAMMATION

Durant l'exécution des procédures de programmation, le moteur effectue un certain nombre de petits mouvements en « réponse » à chaque instruction que l'installateur envoie au Free-Max à l'aide de l'émetteur. Ces mouvements sont de 3 types suivant leur durée:

### VIBRATION



### Mouvement COURT



(0,15 secondes env.)

### Mouvement LONG



(0,3 secondes env.)


**ATTENTION:** Il n'est pas important d'observer la direction dans laquelle les mouvements sont effectués, mais il est important d'observer le NOMBRE de mouvements effectués.

## Mémoriser le premier émetteur dans le Free-Max

### Exemple

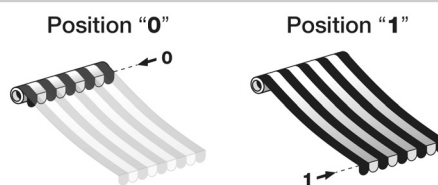
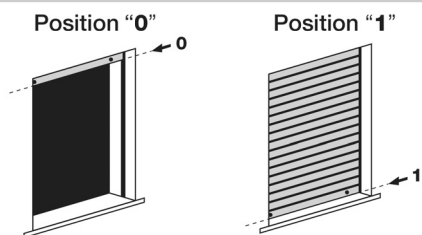
Alimenter électriquement le Free-Max: le moteur effectue **2 mouvements LONGS** (= aucun émetteur mémorisé).



(Dans les 5 secondes qui suivent) Maintenir enfoncée pendant environ 3 secondes la touche  de l'émetteur et la relâcher dès que le moteur effectue le premier des **3 mouvements LONGS** (= mémorisation effectuée).





## PROGRAMMATION DES FINS DE COURSE

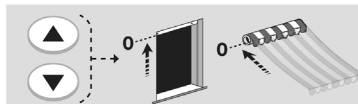



## Programmer les fins de course « 0 » et « 1 » en mode MANUEL

### Exemple

Pour STORES :  Pour VOLETS ROULANTS :

Maintenir enfoncée la touche  (ou ) de l'émetteur, jusqu'à ce que le volet ou le store atteigne la position « 0 » désirée par l'utilisateur puis relâcher la touche.




Maintenir enfoncée la touche  jusqu'à ce que le moteur effectue **1 VIBRATION** puis relâcher la touche.





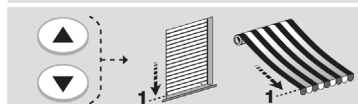
Maintenir enfoncée de nouveau la touche  (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue **4 mouvements COURTS** puis relâcher la touche.




Maintenir enfoncée la touche  jusqu'à ce que le moteur effectue **2 mouvements LONGS** (= la position « 0 » est mémorisée) puis relâcher la touche.



Maintenir enfoncée la touche  (ou ) de l'émetteur, jusqu'à ce que le volet ou le store atteigne la position « 1 » désirée par l'utilisateur puis relâcher la touche.




Maintenir enfoncée la touche  jusqu'à ce que le moteur effectue **1 VIBRATION** puis relâcher la touche.



Maintenir enfoncée de nouveau la touche  (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue **4 mouvements COURTS** puis relâcher la touche.



Maintenir enfoncée la touche  jusqu'à ce que le moteur effectue **2 mouvements LONGS** (= la position « 1 » est mémorisée) puis relâcher la touche.



**A présent, la touche  de l'émetteur commandera la manœuvre de montée et la touche  celle de descente.**

## Programmer les fins de course « 0 » et « 1 » en mode SEMI-AUTOMATIQUE

Exemple

Pour STORES :

Pour VOILETS ROULANTS :

Cette programmation est conseillée pour les stores dans un caisson car elle permet leur parfaite fermeture.

Maintenir enfoncée la touche ▲ (ou ▼) de l'émetteur jusqu'à ce que le store atteigne la position « 0 » et que **le moteur se bloque après avoir enroulé toute la toile**. Relâcher alors la touche.

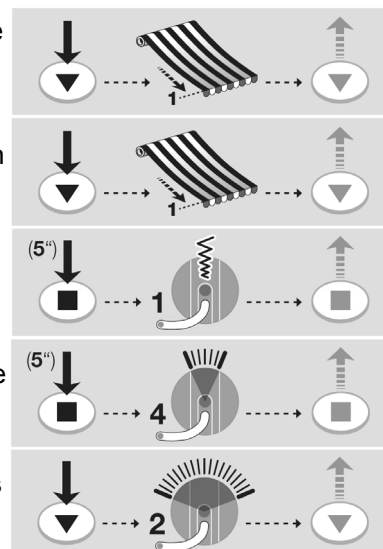
Maintenir enfoncée la touche ▼ jusqu'à ce que le store atteigne la position « 1 » (ouverture maximum) puis relâcher la touche.

Maintenir enfoncée la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue **1 VIBRATION** puis relâcher la touche.

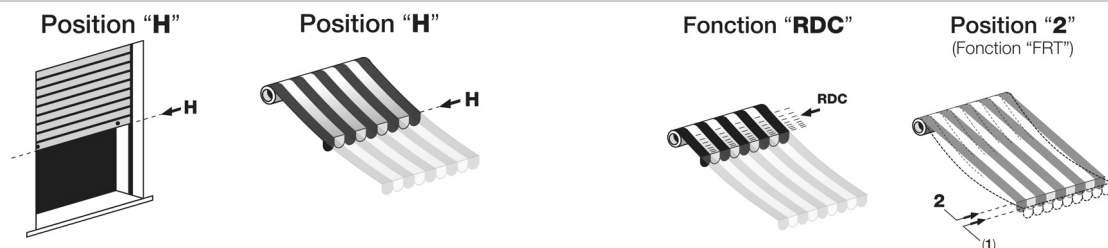
Maintenir enfoncée de nouveau la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue **4 mouvements COURTS** puis relâcher la touche.

Maintenir enfoncée la touche ▼ jusqu'à ce que le moteur effectue **2 mouvements LONGS** (= les positions « 0 » et « 1 » sont mémorisées) puis relâcher la touche.

A présent, la touche ▲ de l'émetteur commandera la manœuvre de montée et la touche ▼ celle de descente.



## PROGRAMMATION DES FONCTIONS EN OPTION



## Programmer la position intermédiaire « H »

Exemple

Pour STORES :

Pour VOILETS ROULANTS :

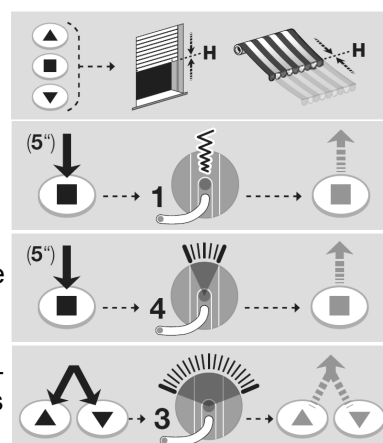
En utilisant les touches ▲, ■, ▼ de l'émetteur, mettre le volet ou le store dans la position intermédiaire de sa course que l'on souhaite mémoriser.

Maintenir enfoncée la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue **1 VIBRATION** puis relâcher la touche.

Maintenir enfoncée de nouveau la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue **4 mouvements COURTS** puis relâcher la touche.

Maintenir enfoncées simultanément les touches ▲ et ▼ jusqu'à ce que le moteur effectue **3 mouvements LONGS** (= la position « H » est mémorisée) puis relâcher les touches.

A présent, on peut atteindre cette position en pressant simultanément les touches ▲ et ▼ de l'émetteur.



## Activer la fonction « RDC » (réduction du couple)

Exemple

Pour STORES :

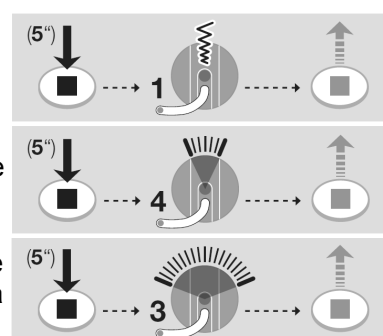
Pour VOILETS ROULANTS :

Cette fonction réduit le couple de traction d'environ 50% un peu avant la fermeture totale du caisson de store.

Maintenir enfoncée la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue **1 VIBRATION** puis relâcher la touche.

Maintenir enfoncée de nouveau la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue **4 mouvements COURTS** puis relâcher la touche.

Maintenir enfoncée de nouveau la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue **3 mouvements LONGS** (= fonction « RDC » activée) puis relâcher la touche.



## Activer et programmer la fonction « FRT » (position « 2 »)

## Exemple

Pour STORES :

Pour VOILETS ROULANTS :

Cette fonction sert à tendre la toile d'un store quand il est ouvert: après que le store a atteint la position « 1 » en ouverture, le moteur effectue un bref ré enroulement qui tend la toile en la portant à la position « 2 ».

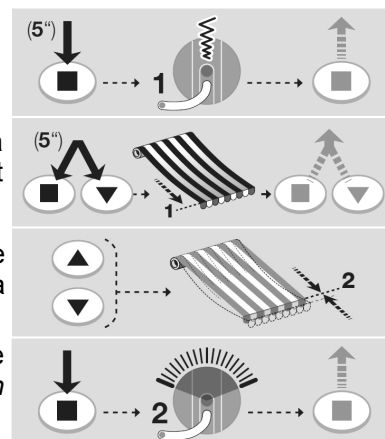
Maintenir enfoncée la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue 1 **VIBRATION** puis relâcher la touche.

Maintenir enfoncées simultanément les touches ■ et ▼ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur fasse 2 mouvements courts et commence à bouger automatiquement le store en le portant à la position « 1 » puis relâcher les touches.

(dans les 4 secondes qui suivent) Utiliser les touches ▲ et ▼ pour fermer le store de quelques centimètres jusqu'à ce que la toile soit bien tendue (cette position sera la position « 2 »).

(dans les 4 secondes qui suivent) Maintenir enfoncée la touche ■ jusqu'à ce que le moteur effectue 2 **mouvements LONGS** (= position « 2 » mémorisée, fonction « FRT » activée) puis relâcher la touche.

Juste après, le moteur déplace automatiquement le store dans la position « 2 ».



## EFFACEMENTS

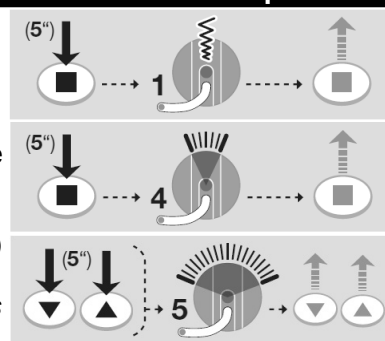
### Effacement des positions de fin de course et de la fonction « FRT »

### Exemple

Maintenir enfoncée la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue 1 **VIBRATION** puis relâcher la touche.

Maintenir enfoncée de nouveau la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue 4 **mouvements COURTS** puis relâcher la touche.

Maintenir enfoncée la touche ▲ (si on a effectué au début la programmation *Manuelle*) ou la touche ▼ (si on a effectué la programmation *Semi-automatique*) pendant environ 5 secondes jusqu'à ce que le moteur effectue 5 **mouvements LONGS** (= positions « 0 » et « 1 » effacées) puis relâcher la touche.



### Effacement des émetteurs de la mémoire

### Exemple

Avec un émetteur non mémorisé commencer ici

Débrancher l'alimentation électrique (si elle est branchée) puis rebrancher le moteur. Dans les 60 secondes qui suivent maintenir enfoncée la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue 1 **VIBRATION** puis relâcher la touche.

(dans les 5 secondes qui suivent) Débrancher l'alimentation électrique.

Rebrancher de nouveau le moteur : après l'allumage, on dispose de 60 secondes pour effectuer la procédure d'effacement qui suit.

Avec un émetteur mémorisé commencer ici

Maintenir enfoncée la touche ■ (environ 5 secondes) jusqu'à ce que le moteur effectue 1 **VIBRATION** puis relâcher la touche.

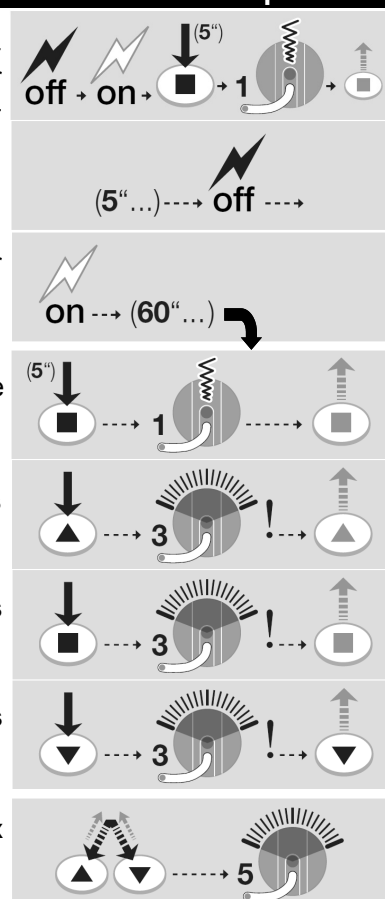
Maintenir enfoncée la touche ▲ jusqu'à ce que le moteur effectue 3 **mouvements LONGS** puis relâcher la touche exactement durant le troisième mouvement.

Maintenir enfoncée la touche ■ jusqu'à ce que le moteur effectue 3 **mouvements LONGS** puis relâcher la touche exactement durant le troisième mouvement.

Maintenir enfoncée la touche ▼ jusqu'à ce que le moteur effectue 3 **mouvements LONGS** puis relâcher la touche exactement durant le troisième mouvement.

Si l'on veut effacer également toutes les données

(dans les 2 secondes qui suivent) Presser simultanément les deux touches ▼ et ▲ puis les relâcher.



Au bout de quelques secondes le moteur effectue 5 **mouvements LONGS** (= mémoire effacée ou tous les émetteurs effacés si l'on s'est arrêté au point précédent).

# MEMORISATION D'AUTRES EMETTEURS EN COMPLEMENT DU PREMIER

On peut utiliser deux modalités de mémorisation distinctes appelées « Mode 1 » et « Mode 2 ».

| <u>Association des touches en MODE 1</u><br>(non modifiable)   | <u>Commandes possibles en MODE 2</u><br>(attribution libre des touches)   |
|--|---|
| Touche ▲ ou 1 : = <b>Montée</b><br>Touche ■ ou 2 : = <b>Stop</b><br>Touche ▼ ou 3 : = <b>Descente</b><br>Éventuelle touche 4 : = <b>Stop</b> | 1 : = <b>Pas à pas</b> (Montée - Stop - Descente - Stop - ...)<br>2 : = <b>Montée - Stop</b> (Montée - Stop - Montée - Stop - ...)<br>3 : = <b>Descente - Stop</b> (Descente - Stop - Descente - Stop - ...)<br>4 : = <b>Stop</b> |

## Mémoriser d'autres émetteurs en Mode 1

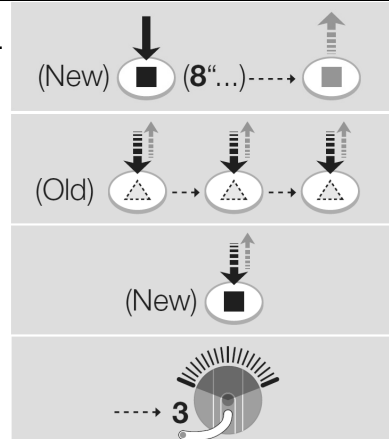
Maintenir enfoncée la touche ■ du **NOUVEL** émetteur pendant **8 secondes minimum**. Relâcher ensuite la touche.

Presser 3 fois une touche quelconque (mémorisée !) d'un **ANCIEN** émetteur.

Presser 1 fois la touche ■ du **NOUVEL** émetteur.

A la fin le moteur effectue **3 mouvements LONGS** (= mémorisation effectuée).

## Exemple



## Mémoriser d'autres émetteurs en Mode 2

Choisir sur le **NOUVEL** émetteur la touche que l'on souhaite mémoriser (exemple : ▼) et la maintenir enfoncée pendant 8 secondes minimum. Relâcher ensuite la touche.

(dans les 5 secondes qui suivent) Sur l' **ANCIEN** émetteur maintenir enfoncée pendant environ 5 secondes une touche quelconque (mémorisée !) jusqu'à ce que le moteur effectue **2 mouvements COURTS** puis relâcher la touche.

(dans les 5 secondes qui suivent) Sur l' **ANCIEN** émetteur presser de nouveau la touche que l'on avait précédemment enfoncée **un nombre de fois égal à la commande que l'on souhaite mémoriser** en se référant au tableau suivant:

|  |
|--|
| 1 pression (●) = commande <b>Pas à pas</b>   |
| 2 pressions (●●) = commande <b>Montée</b>    |
| 3 pressions (●●●) = commande <b>Descente</b> |
| 4 pressions (●●●●) = commande <b>Stop</b>    |

Après environ 3 secondes le moteur effectue **un nombre de mouvements** égal à la commande sélectionnée.

(dans les 2 secondes qui suivent) Sur le **NOUVEL** émetteur maintenir enfoncée la même touche que celle précédemment enfoncée au début de cette procédure et la relâcher dès que le moteur effectue le premier des **3 mouvements LONGS** (= mémorisation effectuée).

## Exemple

