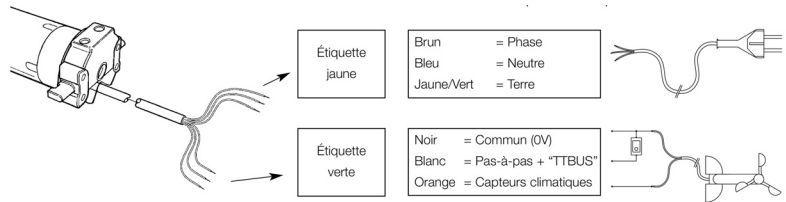








# Neoplus













**Avant d'effectuer la première programmation d'un moteur par la radiocommande, il est préférable de couper l'alimentation des moteurs ou logiques Nice environnants non encore programmés.**

## Mémorisation du premier émetteur Exemple

Dès que la logique est alimentée, on entend 2 longs bips (biip).	 
Dans les 5 secondes qui suivent, presser et maintenir enfoncée la touche ■ de l'émetteur (pendant environ 3 secondes).	 
Relâcher la touche ■ quand on entend le premier des 3 bips qui confirment la mémorisation.	 






Tant que la direction du mouvement n'est pas programmée, chaque commande reçue par le moteur est signalée par un bip bref.

## Programmation de la direction du mouvement Exemple

Presser et maintenir enfoncée la touche ■ d' un émetteur déjà mémorisé jusqu'à ce qu'on entende un bip long (au bout d'environ 5 secondes).	 5s 
Presser et maintenir enfoncées les deux touches ▲ et ▼ (pendant environ 5 autres secondes) jusqu'à ce que l'on entende 2 bips brefs qui signalent que l'on est entré en procédure de programmation de la direction du mouvement.	  5s 
Dans les 2 secondes qui suivent presser la touche ▲ pour programmer la direction de montée dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, ou bien presser la touche ▼ pour programmer la direction de montée dans le sens des aiguilles d'une montre.	    






maintenant toutes les télécommandes mémorisées dans le moteur commandent le mouvement suivant la direction qui vient d'être programmée.

## Effacement de la direction du mouvement Exemple

Presser et maintenir enfoncée la touche ■ d'un émetteur déjà mémorisé jusqu'à ce que l'on entende un bip (au bout d'environ 5 secondes)	 5s 
Presser et maintenir enfoncées les deux touches ▲ et ▼ (pendant environ 5 autres secondes) jusqu'à ce que l'on entende le premier de 5 bips qui signalent l'effacement de la direction du mouvement.	  5s 

maintenant toutes les télécommandes mémorisées dans le moteur ne commanderont plus aucun mouvement jusqu'à une nouvelle programmation

## Mémorisation d'autres émetteurs Exemple

Maintenir enfoncée la touche ■ du nouvel émetteur jusqu'à ce que l'on entende un bip (au bout d'environ 5 secondes)	Nouveau   5s
Presser lentement 3 fois la touche ■ d'un émetteur déjà activé (ancien)	Ancien  X3
Presser encore la touche ■ du nouvel émetteur.	Nouveau 
À la fin, 3 bips signaleront que le nouvel émetteur a été mémorisé correctement.	

Si la mémoire est pleine (14 codes), 6 Bips indiqueront que l'émetteur ne peut pas être mémorisé.

## Effacement de la mémoire

## Exemple

<b>Avec un émetteur non mémorisé commencer ici</b>	Avec le moteur non alimenté, activer l'entrée pas-à-pas (connecter le fil blanc et noir) et la maintenir active jusqu'à la fin de la procédure. Alimenter le moteur et attendre les 2 bips initiaux.	
	<b>Avec un émetteur mémorisé commencer ici</b>	Maintenir enfoncée la touche ■ d'un émetteur déjà mémorisé jusqu'à ce que l'on entende un bip (au bout d'environ 5 secondes). Maintenir enfoncée la touche ▲ de l'émetteur jusqu'à ce que l'on entende 3 bips; relâcher la touche ▲ exactement durant le troisième bip. Maintenir enfoncée la touche ■ de l'émetteur jusqu'à ce que l'on entende 3 bips; relâcher la touche ■ exactement durant le troisième bip. Maintenir enfoncée la touche ▼ de l'émetteur jusqu'à ce que l'on entende 3 bips; relâcher la touche ▼ exactement durant le troisième bip.
<b>Si l'on veut effacer également toutes les données</b>	Si l'on veut effacer toutes les données, dans les 2 secondes, presser simultanément les deux touches ▲ et ▼, puis les relâcher.	

Au bout de quelques secondes, 5 bips signalent que tous les codes en mémoire ont été effacés.