

Manual de Uso TiAxoluteOutdoor

Software para a configuração
da Unidade Externa Axolute (349140)



ÍNDICE

1. Requisitos Hardware e Software	4
2. Instalação	4
3. Conceitos fundamentais	8
3.1 Menu e botões para a selecção das funções	
4. Menu inicial	11
4.1. Criar novo projecto	
4.2. Abrir projecto	
4.3. Download da configuração	
4.4. Upload da configuração	
4.5. Actualização do firmware	
5. Configuração do projecto	18
5.1. Parâmetros gerais	
5.1.1 Relógio	
5.1.2 Língua	
5.2. Conexões	
5.2.1 Ethernet	
5.2.2 Scs	
5.2.3 Central de portaria	
5.3. Segurança	
5.3.1 Autenticação	
5.4. Configurações	
5.4.1 Chamada	
5.4.2 Contactos	
5.4.3 Setup	
5.4.4 Homepage	
5.4.5 Senha	

1. Requisitos Hardware e Software

Requisitos Hardware

- Computador Pessoal com processador Pentium> 300MHz
- 64 MB de memória RAM
- Placa gráfica SVGA com resolução 800x600
- Leitor CD-ROM
- Rato

Requisitos Software

- Windows XP SP2 ou superior
- Internet Explorer 6.0 ou superior

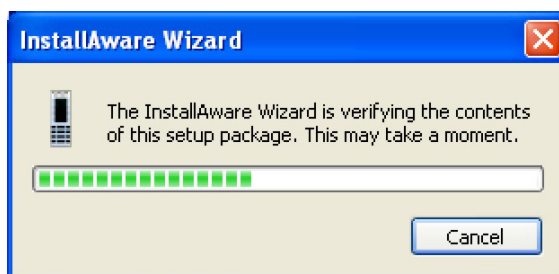


Atenção: O conteúdo deste software denominado "TiAxoluteOutdoor" pertence por direito exclusivamente à sociedade BTicino SpA. A BTicino se reserva o direito de realizar a qualquer momento, sem pré-aviso modificações a fim de melhorar a sua funcionalidade.

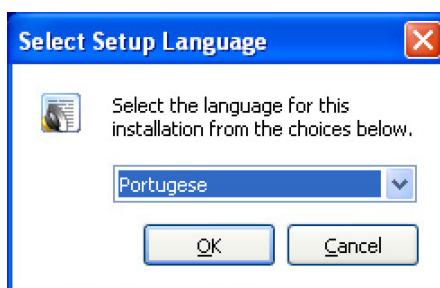
2. Instalação

Para instalar o programa TiAxoluteOutdoor fazer o que está descrito a seguir:

1. Inserir o Cd-Rom no leitor;
2. Depois de ter visualizado a página principal no formato Web, seleccionar o item "**Instale TiAxoluteOutdoor**";
3. O programa de instalação providenciará a copiar ficheiros de sistema necessários para a execução do programa TiAxoluteOutdoor.
Confirmando todas as vezes as operações, serão visualizadas as seguintes janelas:

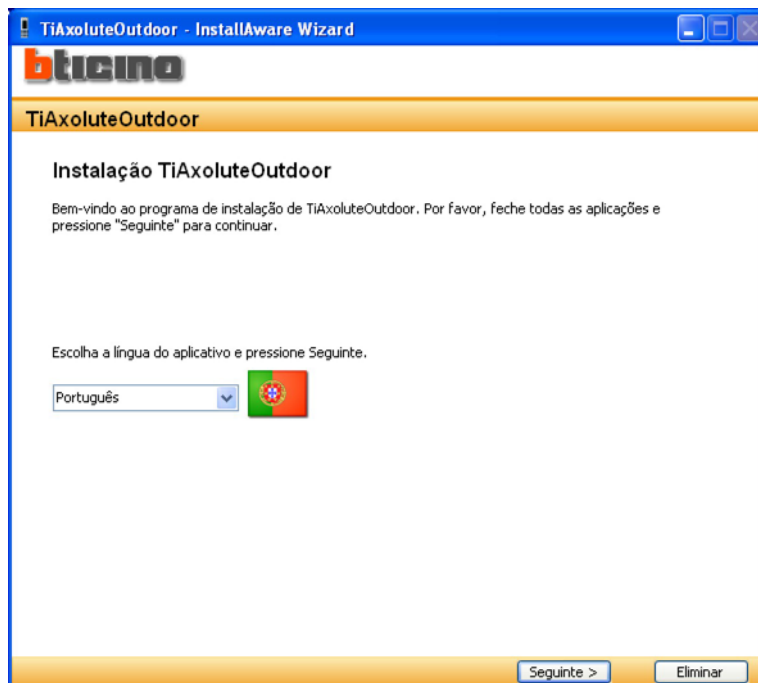


Seleccionar a língua que se deseja utilizar para a visualização das janelas durante a fase de instalação do programa, clicar sobre o botão "**OK**"



Escolher a língua desejada entre aquelas propostas, então Clicar sobre o botão “**Seguinte**” para continuar com a instalação.

Durante o funcionamento do software será possível também mudar a língua sem ter de instalar novamente.

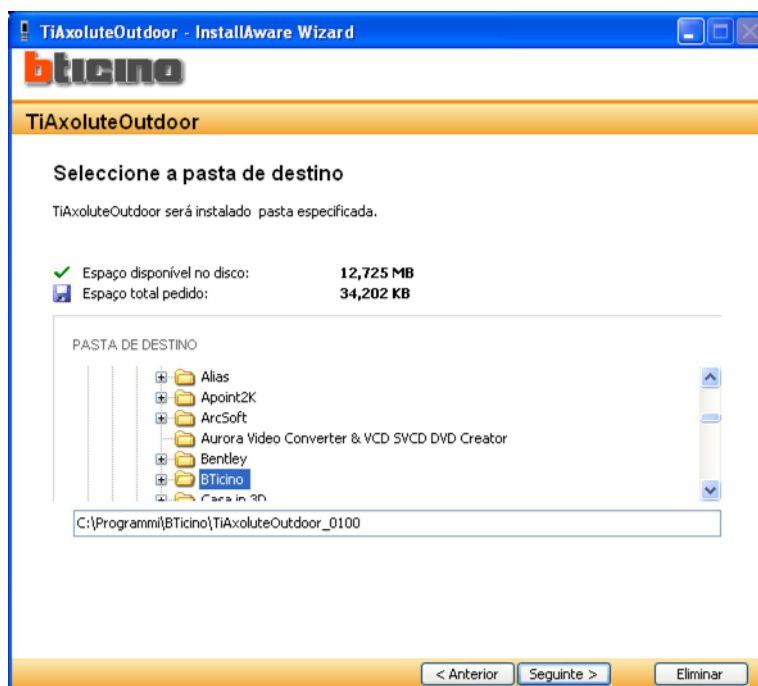


Será pedida a pasta de destino em que será instalado o TiAxoluteOutdoor.

O método de instalação propõe a pasta

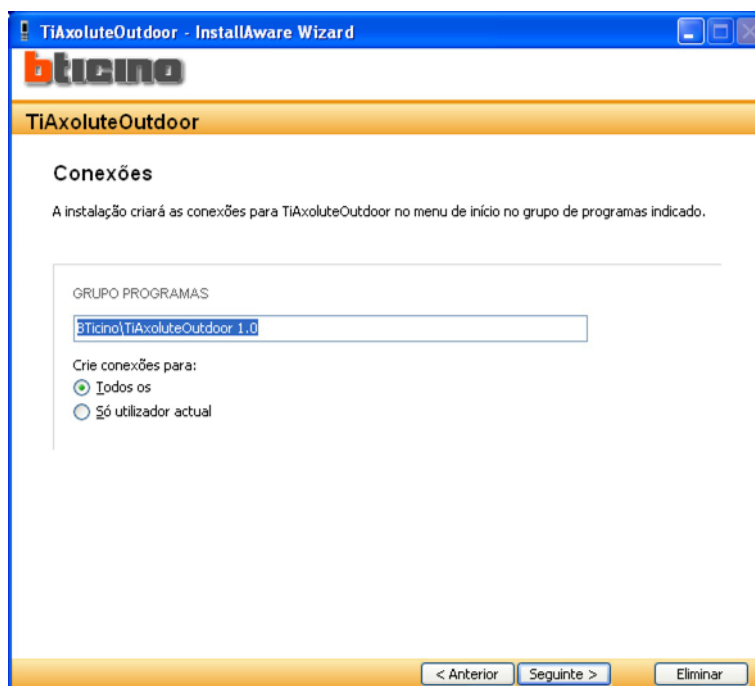
“c:\Programmi\BTicino\TiAxoluteOutdoor_0100”

É possível escolher uma outra entre aquelas existentes no disco fixo.



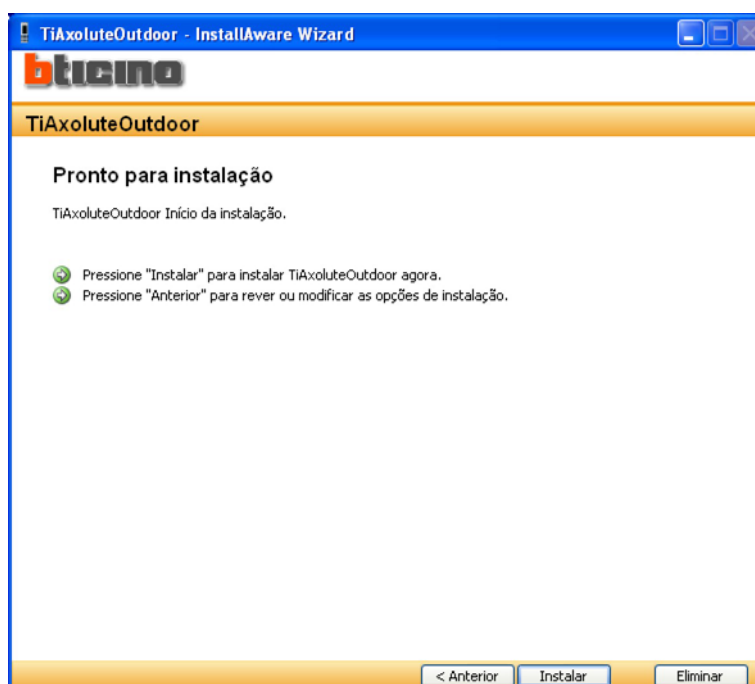
Clicar sobre o botão “**Seguinte**” para continuar.

Seleccionar a opção desejada



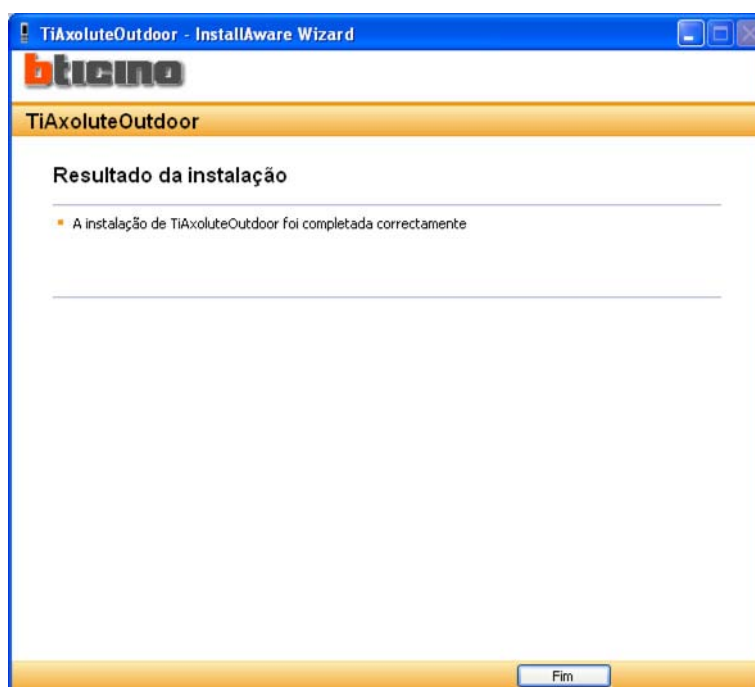
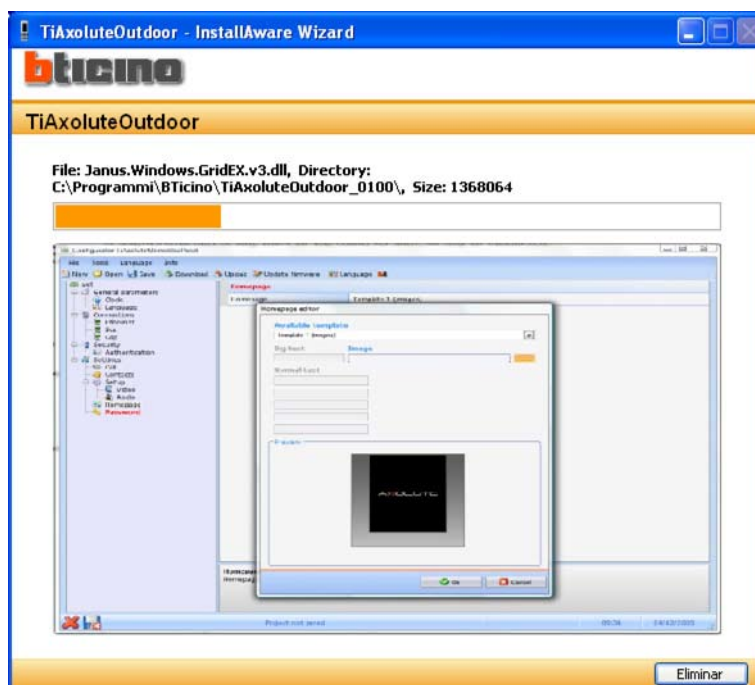
Clicar sobre o botão “Seguinte” para iniciar a instalação

Quando o botão **Instalar** for pressionado o software iniciará a ser instalado



Se durante a instalação forem pedidos os drivers USB, seleccioná-los na pasta apropriada contida no CD.

Durante a instalação será visualizada a seguinte máscara.



Depois de ter terminado com a instalação será visualizada a seguinte máscara, clicar o botão "Fim" para sair do programa da instalação.

3. Conceitos fundamentais









O TiAxoluteOutdoor é a ferramenta que permite criar ou modificar, mediante uma interface gráfica simples e intuitiva, a configuração a ser transferida para a Unidade Externa Axolute Outdoor art. 349140 (de agora em diante chamada UE Axolute)



3.1 Menu e botões para a selecção das funções

Todas as funções executáveis com o TiAxoluteOutdoor podem ser seleccionadas agindo sobre os ícones que existem na barra das ferramentas, ou então abrindo os menus em cortina e seleccionando os vários itens.

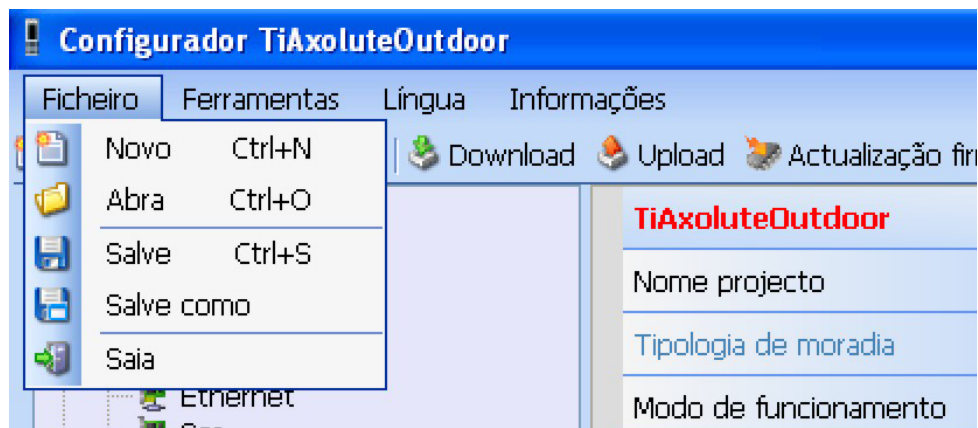
Na barra das ferramentas existem as seguintes funções:

 Novo	 Abra	 Salve	Criação, Abertura e Salvamento de ficheiro de configuração	
 Download			 Upload	Upload, Download da configuração
 Actualização firmware			Actualização do firmware do dispositivo	
 Língua			Seleccção da língua do aplicativo	
			Conexão com o site www.bticino.it	

Nos menus em cortina existem as seguintes funções:

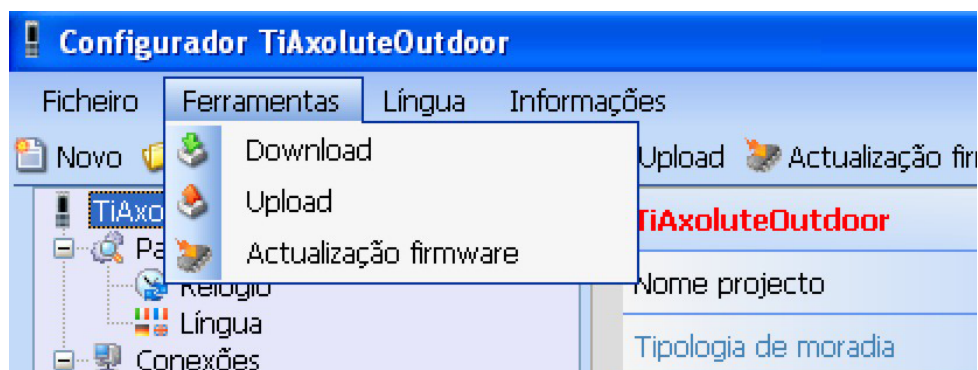


Menu "Ficheiro"



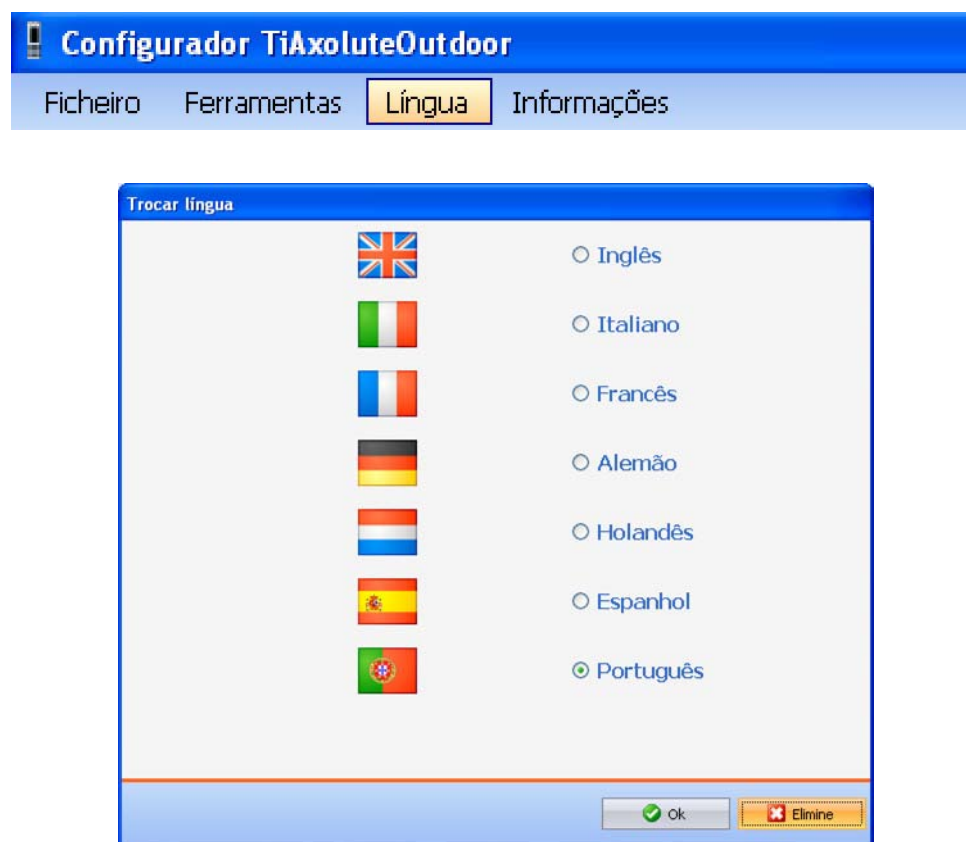
- **Novo**
Cria um projecto novo
- **Abra**
Abre um projecto existente
- **Salve**
Salva o projecto actual
- **Salve como**
Salva o projecto actual pedindo um nome para o ficheiro
- **Saia**
Sai do software

Menu "Ferramentas"



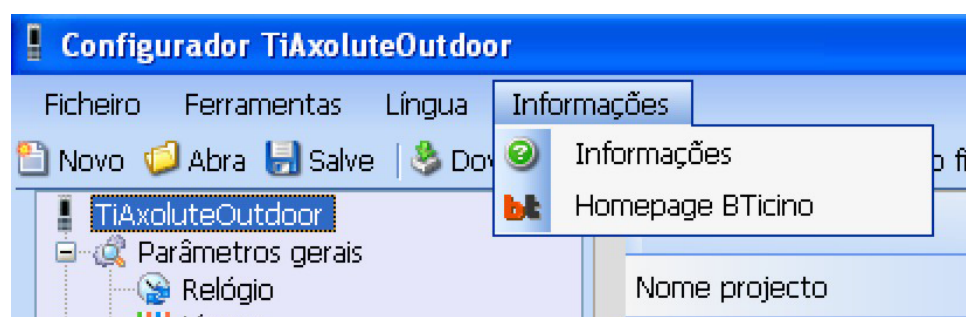
- **Download**
Executa o download da configuração com a UE Axolute
- **Upload**
Executa a função upload da configuração pela UE Axolute
- **Actualização do firmware**
Executa a função de actualização do firmware da configuração da UE Axolute

Menu "Língua"



- **Língua**
Permite seleccionar a língua do software

Menu "Informações"



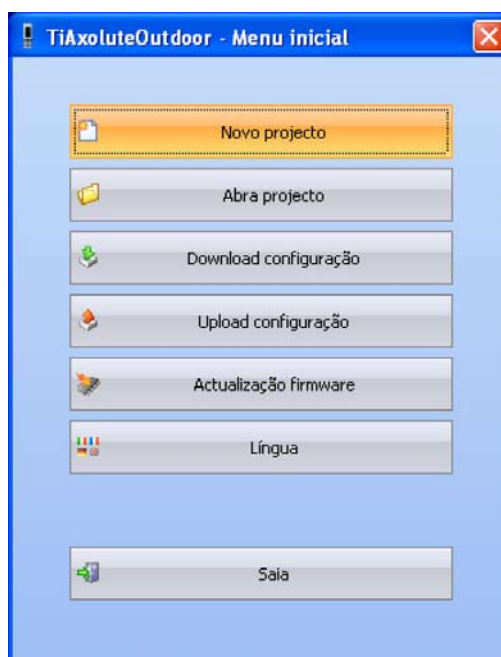
- **Informações**
Visualiza algumas informações relativas ao software TiAxoluteOutdoor
- **Homepage BTicino**
Executa a conexão com o site internet da sociedade BTicino SpA

4. Menu inicial

Quando se dá início ao TiAxoluteOutdoor, fica visualizada uma janela de apresentação seguida pelo “Menu inicial” em que é possível seleccionar a função desejada.



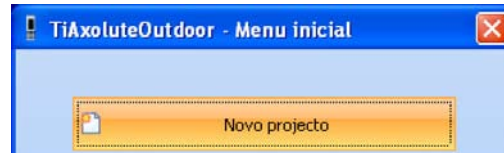
As funções que existem no “Menu inicial” são;



- **Novo projecto**
Permite criar um projecto novo
- **Abra projecto**
Permite abrir um projecto criado anteriormente
- **Download configuração**
Envia ao UE Axolute um projecto criado anteriormente
- **Upload configuração**
Visualiza a configuração memorizada na UE Axolute
- **Actualização do firmware**
Actualiza a versão do firmware da UE Axolute
- **Língua**
Permite trocar a língua do software
- **Saia**
Fecha o software TiAxoluteOutdoor

4.1. Criar novo projecto

Seleccionar no menu inicial a função “Novo projecto”



Será proposta a máscara “Criação novo projecto” na qual é necessário inserir o nome do projecto (ex. PROJECTO UE), então seleccionar “Seguinte”.

Será proposta a máscara em que é necessário escolher a tipologia de instalação para a qual se deseja criar o novo projecto.

Seleccionar “Monofamiliar” se o conjunto de moradia for constituído por um único apartamento ou então seleccionar “Plurifamiliar” se o conjunto de moradia for constituído por vários apartamentos.

Então seleccionar “Seguinte”.

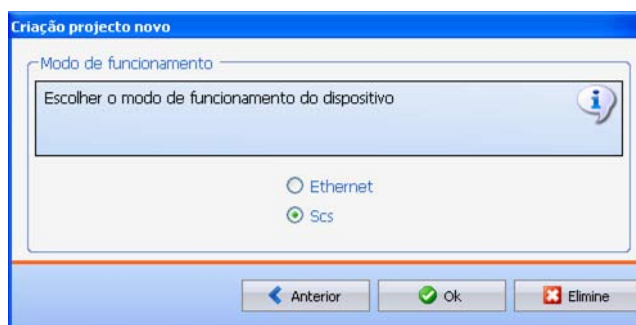
Seleccionando “Plurifamiliar” aparecerá a seguinte janela, em que será possível definir o tipo de endereçamento:

- **por extensão** (o endereço é definido somente com a extensão).
 - **por bloco andar extensão** (o endereço é definido pelos parâmetros bloco andar extensão).
- Então seleccionar “Seguinte”.

Será proposta a máscara em que é necessário escolher o número máximo de contactos, então seleccionar “Seguinte”.



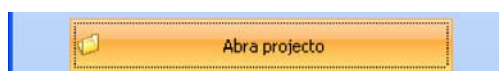
Será proposta a máscara em que é necessário escolher a modalidade de funcionamento da UE Axolute, então seleccionar “OK”.



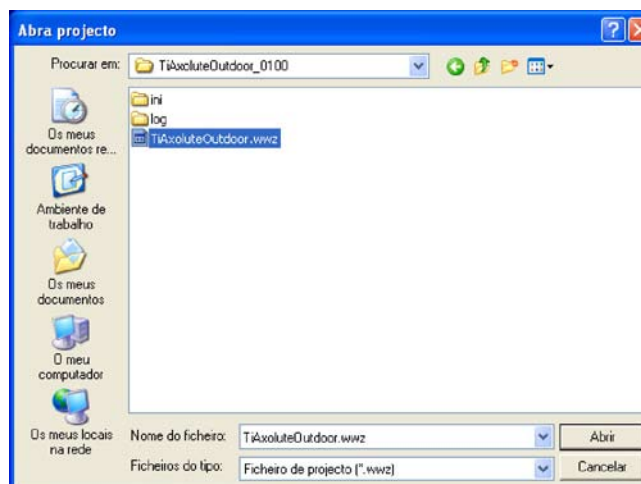
4.2. Abrir projecto

Se o ficheiro de configuração tiver sido guardado, esta função permite seleccioná-lo e abri-lo para uma eventual modificação.

Seleccionar no Menu inicial a função “**Abra projecto**”.



Será visualizada uma máscara para a procura da pasta que contém o ficheiro de projecto (.wwz) que se deseja Abrir.



Se se seleccionar “**Abrir**” o projecto será aberto.

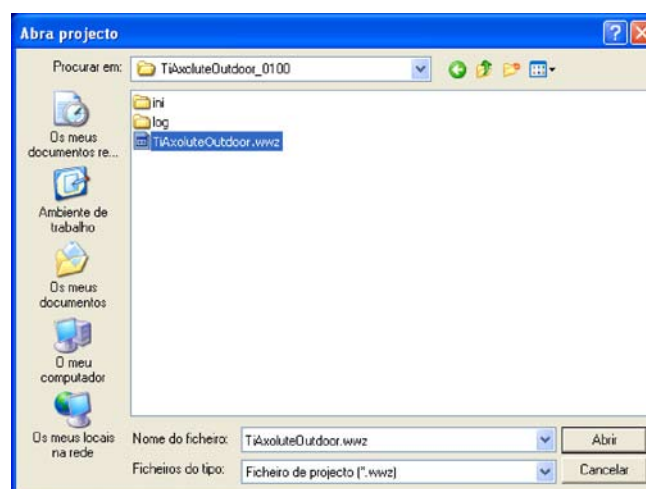
4.3. Download da configuração

Se o botão **“Download configuração”** for clicado é possível transferir o projecto criado na UE Axolute.

Seleccionar no Menu inicial a função **“Download configuração”**.



Será visualizada uma máscara para a procura da pasta que contém o ficheiro de projecto (.wwz) que se deseja carregar na UE Axolute.



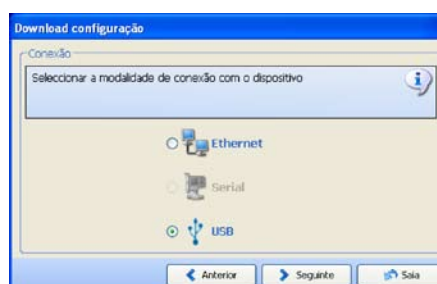
Seleccionando **“Abrir”** aparecerá a seguinte janela, em que será possível seleccionar a data e a hora a ser programada na UE Axolute.



Clicar sobre o botão **“Seguinte”**, aparecerá a seguinte janela em que seleccionar a modalidade de conexão com a UE Axolute.

O download pode ser executado por meio de duas modalidades diferentes:

- Ethernet;
- USB.



Ethernet



USB



Depois de ter escolhido a modalidade desejada clicar sobre o botão **Seguinte** para iniciar o download.



Quando o download terminar aparecerá a seguinte janela:



Esperar 20 segundos depois de o download antes de desligar o cabo USB da UE Axolute.

4.4. Upload da configuração

Clicando sobre o botão **“Upload configuração”** é possível carregar o projecto presente no dispositivo.

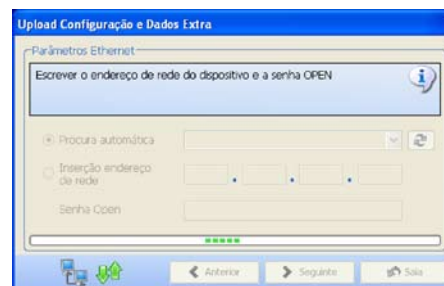


Aparecerá a seguinte janela em que seleccionar a modalidade de conexão com a UE Axolute. O download pode ser executado por meio de duas modalidades diferentes:

- Ethernet;
- USB.



Ethernet



USB



Depois de ter escolhido a modalidade desejada clicar sobre o botão **“Seguinte”** para iniciar o upload.

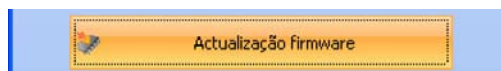



Quando o upload terminar aparecerá a seguinte janela:

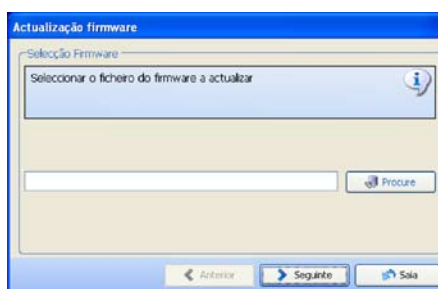


4.5. Actualização do firmware

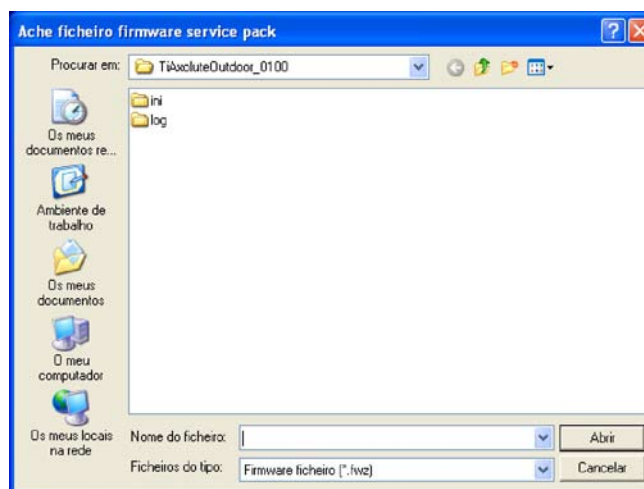
Clicando sobre o botão “**Actualização firmware**” é possível executar a actualização do firmware presente na UE Axolute.



Aparecerá a seguinte janela, clicar sobre o botão  **Procurar** .



Aparecerá a seguinte máscara para a procura da pasta que contém o ficheiro (.wwwz) que se deseja Abrir.



Clicar sobre o botão “**Abrir**”, aparecerá a janela em que seleccionar a modalidade de conexão com a UE Axolute (para os métodos de conexão vide par. 4.4)

5. Configuração do projecto

Será aberta a interface do software TiAxoluteOutdoor no qual existem todos os parâmetros de configuração, representados na área da esquerda em forma hierárquica com uma estrutura em árvore. Seleccionando cada um dos elementos da estrutura hierárquica, na área a direita será visualizada uma máscara específica para a inserção dos dados de configuração.

Estrutura hierárquica em árvore

Área de inserção de dados

Barra de estado



Projecto não guardado



Projecto guardado



Projecto a ser guardado

Barra de estado



Projecto UE

- **Nome do projecto**
Permite inserir o nome que se deseja designar ao projecto
- **Tipologia de moradia**
Permite seleccionar a tipologia da instalação (Monofamiliar/Plurifamiliar)
- **Modo de funcionamento**
Permite seleccionar a modalidade de funcionamento do dispositivo (Ethernet/Scs)
- **Modo de comunicação**
Permite modificar a modalidade de comunicação da UE Axolute (se conectada com a interface IP art. 346890, inserir o endereço de base)



Informações dispositivo (última conexão)

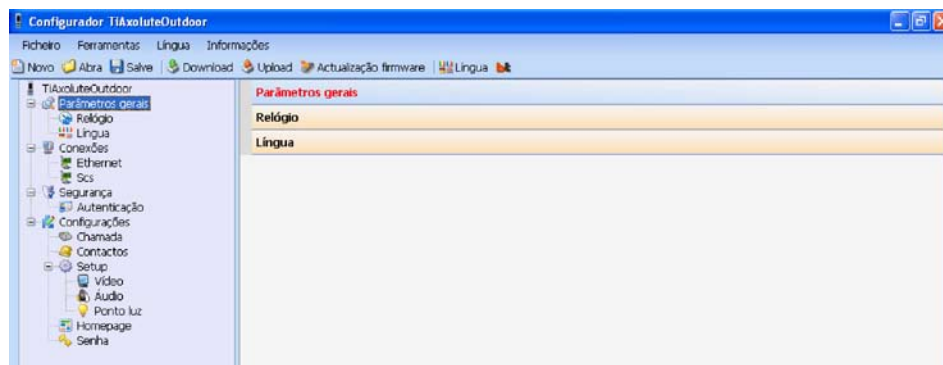
Informações dispositivo (última conexão)	
Versão firmware	
Versão PIC	

- **Versão firmware**
Visualiza a versão firmware da UE Axolute
- **Versão PIC**
Visualiza a versão do micro controlador



5.1. Parâmetros gerais

Nesta secção é possível configurar as funções “Relógio” e “Língua”



5.1.1 Relógio

Relógio	
Fuso Horário	GMT +1
Modo de funcionamento	Master
Frequência de actualização	10 minutos
Formato data	dd.mm.aa

- Fuso horário**
 Permite seleccionar o fuso horário
- Modo de funcionamento**
 O dispositivo configurado como Relógio Master envia a actualização da hora a todos os dispositivos que possuem relógio presentes na instalação de My Home, por isto é importante que exista somente um dispositivo configurado como Relógio Master. Seleccionar então Master se se desejar configurar a UE Axolute como Relógio Master para a instalação. Seleccionar Slave se um dispositivo da instalação já tiver sido configurado em Master.
- Frequência de actualização**
 Esta função está activada somente se o relógio estiver programado como Master e permite escolher quando mandar a actualização da hora aos dispositivos programados como Slave conectados com a instalação de My Home.
- Formato da data**
 Permite escolher o formato da data (ex dd.mm.aa/mm.dd.aa/aa.mm.dd)



5.1.2 Língua

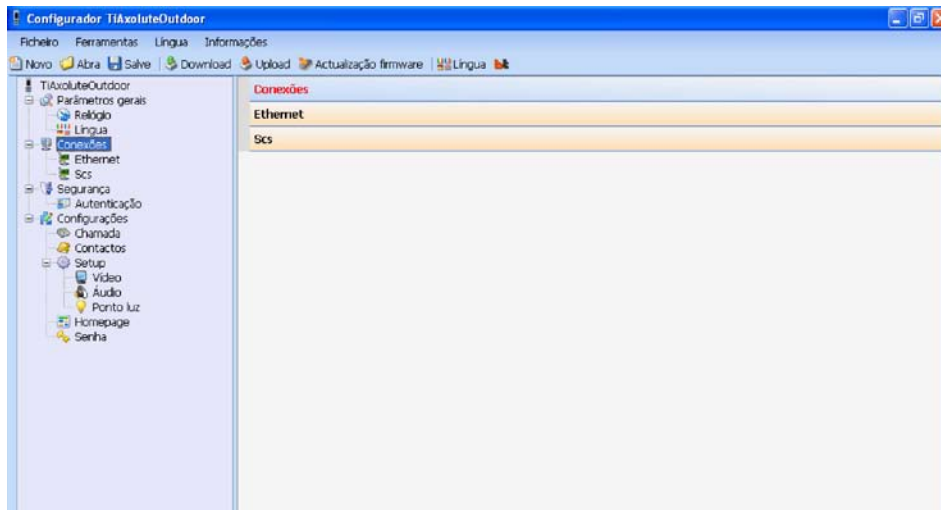
Língua	
Língua	Português
	Italiano
	Francês
	Inglês
	Alemão
	Espanhol
	Holandês
	Português

- Língua**
 Permite escolher a língua desejada para a UE Axolute.



5.2. Conexões

Nesta secção é possível inserir os dados de conexão do PE Axolute



5.2.1 Ethernet

Ethernet	
Habilite DHCP	<input checked="" type="checkbox"/> Sim
Endereço IP	<input checked="" type="checkbox"/> Não
Subnet Mask	<input checked="" type="checkbox"/> Sim
IP Router	192.168.1.1

- **Habilitar DHCP**
Habilita/desabilita o protocolo de configuração dinâmica dos endereços (DHCP).
- **Endereço IP**
- **Subnet Mask**
- **IP Router**



5.2.2 Scs

Scs	
Endereço local (P)	1

- **Endereço local (P)**
Inserir o endereço (p) da UE Axolute



5.2.3 Central de portaria

Central e portaria	
Endereço central de portaria	1

- **Endereço central de portaria**
Inserir o endereço da central de portaria

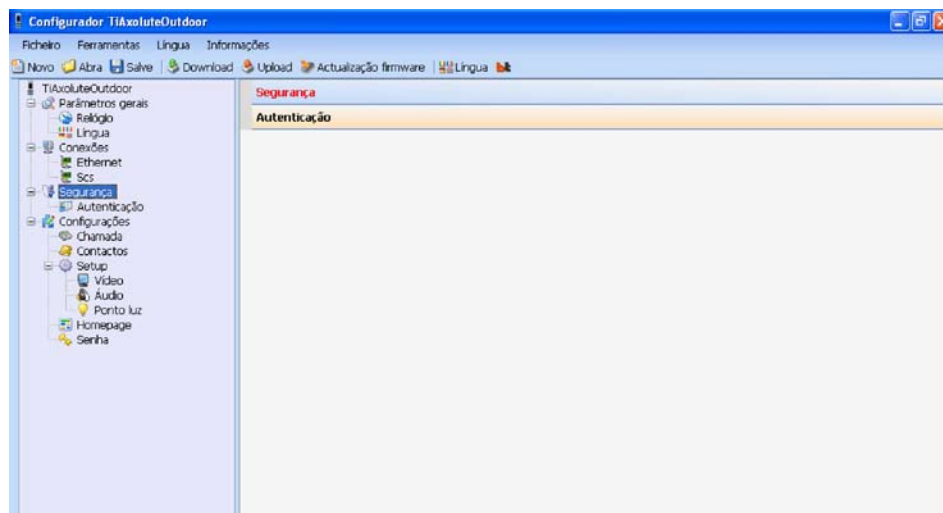


A função "Central de portaria" fica activada somente se a modalidade de funcionamento estiver configurada em Ethernet

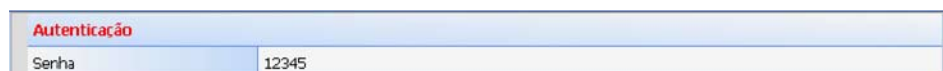


5.3. Segurança

Nesta secção é possível configurar a senha de segurança da UE Axolute



5.3.1 Autenticação



- **Senha**
Permite inserir a senha OPEN se a UE Axolute for utilizada para o controlo remoto mediante programas para o Computador Pessoal e por Serviços externos (por exemplo o portal de My Home Web, nesta caso deve ser igual à senha OPEN inserida no portal de My Home).



5.4. Configurações

Nesta secção é possível habilitar e configurar as programações da UE Axolute



5.4.1 Chamada

Chamada	
Tipo de introdução para cham...	Númérico
Tempo nova chamada (s)	0
Tom de chamada a ser manda...	Tom 1

- **Tipo de inserção para chamada directa**
Permite seleccionar a modalidade de chamada (Numérica/Alfanumérica)
 - Numérica: para chamadas com código numérico
 - Alfanumérica: para chamadas com código alfanumérico
- **Tempo de nova chamada (s)**
Permite seleccionar o tempo de nova chamada da Unidade Interna (de 0 a 20 segundos)
- **Tonalidade de chamada a ser mandada para a unidade interna (s)**
Permite seleccionar a tonalidade de chamada a ser enviada à Unidade Interna (Tonalidade 0/1/2/3 ou Geral)



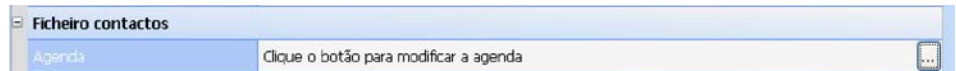
5.4.2 Contactos

Mostrar no dispositivo


Contactos	
Mostrar no dispositivo	
Tamanho carácter	Pequeno (3 mm)
Tipo de ordem	Ascendente
Tipo de visualização	Por nome

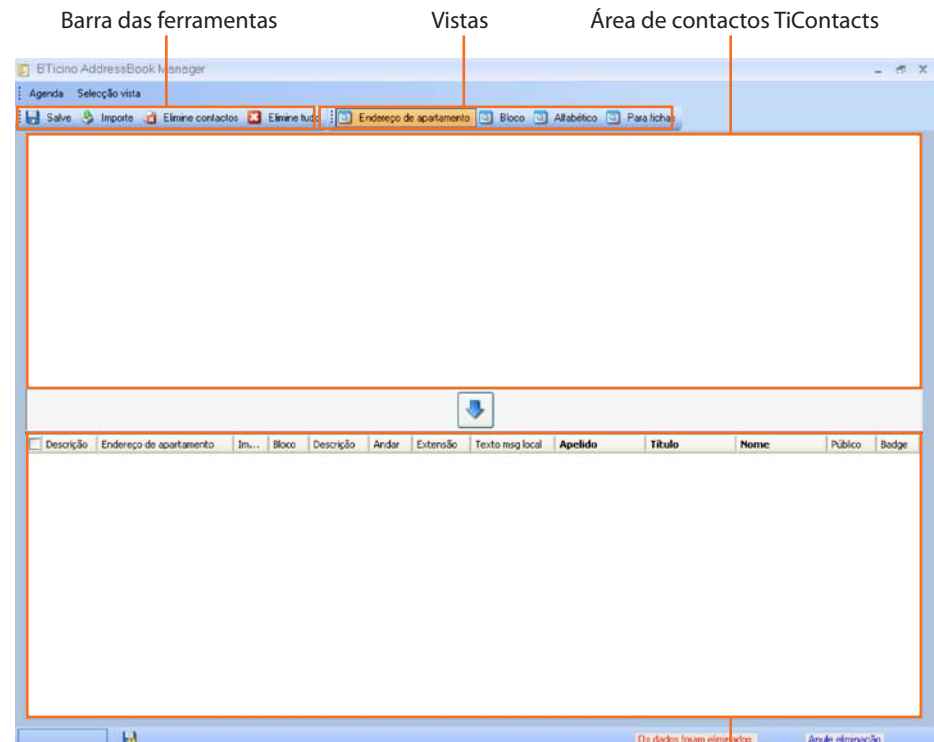
- **Tamanho dos caracteres**
Permite seleccionar a tamanho de visualização do carácter dos contactos (3mm/3,75mm/4,5mm)
- **Tipo de ordem**
Permite seleccionar a ordem com que mostrar os elementos da agenda (Ascendente/Descendente)
- **Tipo de visualização**
Permite seleccionar o tipo de visualização da agenda (Nome/Extensão)

Ficheiro contactos



• Agenda

Pressionar o botão  para modificar a agenda, aparecerá a seguinte janela:



Área de contactos UE Axolute

Barra de ferramentas



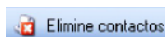
Save

Save: permite salvar o projecto criado



Importe

Importe: permite importar o projecto criado com Ticontacts



Elimine contactos

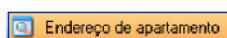
Elimina contactos: permite eliminar os contactos seleccionados na área dos Contactos UE Axolute



Elimine tudo

Elimine todos: permite eliminar todos os contactos presentes na área dos Contactos UE Axolute

Vistas



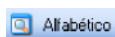
Endereço de apartamento

Endereço: permite visualizar os contactos por endereço



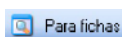
Bloco

Bloco: permite visualizar os contactos por bloco



Alfabético

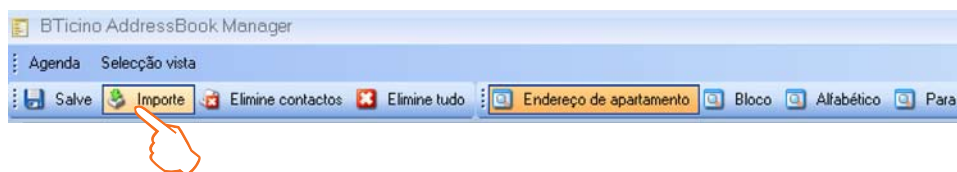
Alfabético: permite visualizar os contactos em ordem alfabética



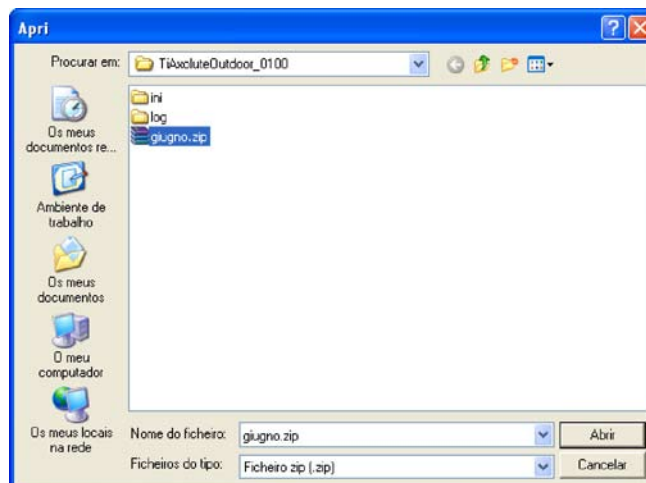
Para fichas

Card: permite visualizar os contactos por meio do card

Importar agenda

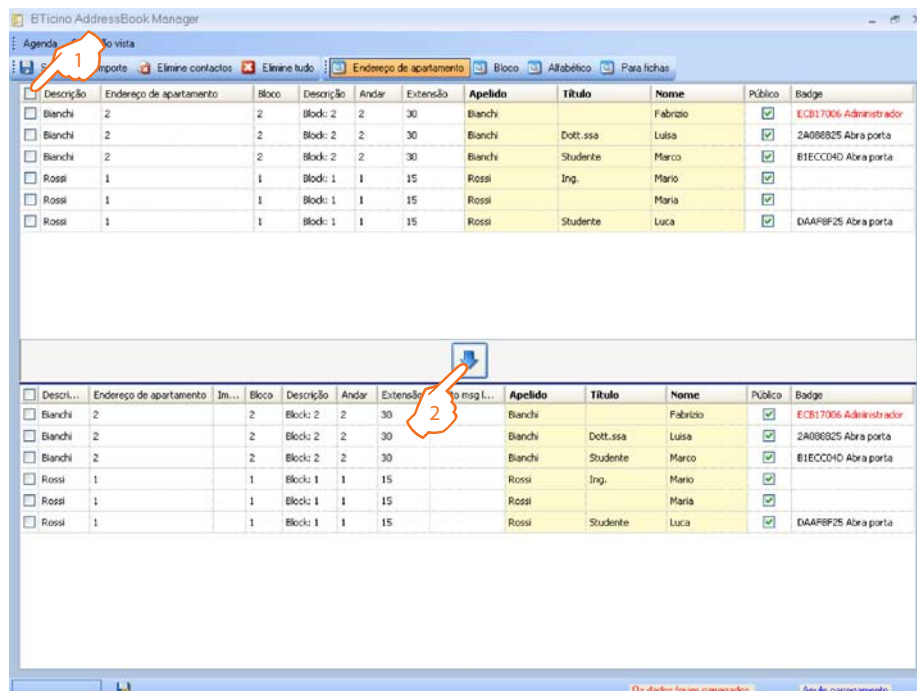


É visualizada uma máscara para a procura do ficheiro (.zip), criado anteriormente com o software "TiContacts" que se deseja Abrir.




Seleccionando "Abrir" o projecto será aberto.

Aparecerá a seguinte janela, na qual são presentes na área "Contactos TiContacts" todos os contactos do projecto.



Para criar a agenda que será transferida para a UE Axolute

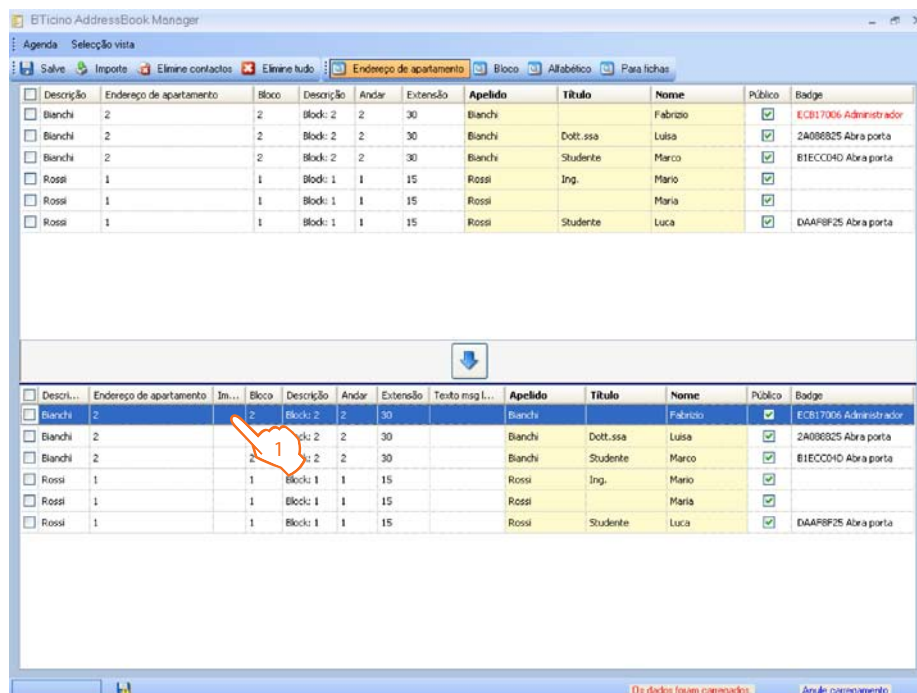
- 1 – Seleccionar os contactos na área superior
- 2 – Clicar o botão  para copiá-los na área "Contactos UE Axolute"

Por meio do botão [Anule carregamento](#) é possível anular a última operação efectuada.

Associação das imagens

Nesta secção é possível associar aos contactos existentes na área “Contactos UE Axolute” uma imagem personalizada que será utilizada no display da UE Axolute no final e depois de a Unidade Interna ter desligado.

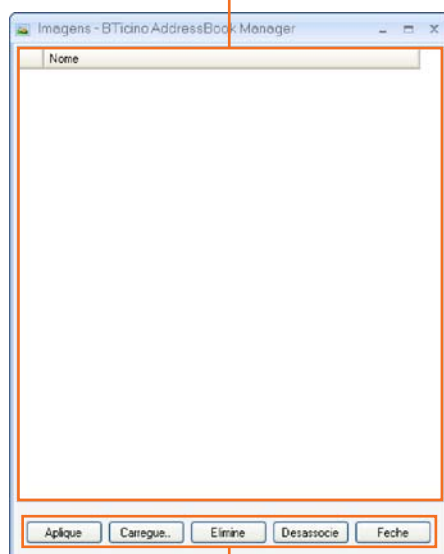
A dimensão máxima das imagens é de 170 x 170 pixel e o formato do ficheiro deve ser .png.



1 – Clicar o botão dentro da área “Image”

Aparecerá a janela, na qual por meio do botão **Carregue...** será visualizada uma máscara para a procura da imagem (.png) a ser associada ao contacto.

Área das imagens



Barra das ferramentas

- Aplique** Aplica a imagem que se deseja associar aos apartamentos com endereço igual
- Carregue...** Visualiza uma máscara para a procura da imagem (.png) a ser associada ao contacto
- Elimine** Elimina a imagem carregada anteriormente
- Desassocie** Para desassociar a imagem associada anteriormente
- Feche** Fecha a janela

Depois de ter terminado com a associação das imagens, clicar sobre o botão **Feche**. Serão visualizadas dentro da área “Image” as fotos associadas.

Salvar



Clicar o botão “Salvar” na barra das ferramentas ou no menu “Adress Book”, o projecto será automaticamente salvo.


Sair



Clicar o botão “Sair” na barra das ferramentas ou no menu “Adress Book”, para sair do aplicativo “Adress Book”.

Outro


Outro	
Número máximo de contactos	Clique o botão para modificar o número máximo de contactos

- **Número máximo de contactos**
Pressionar o botão  para modificar o número máximo de contactos e imagens associáveis aos apartamentos.



5.4.3 Setup

Setup	
Reajuste aos valores de default	Clique o botão para ajustar as configurações Vídeo/Áudio aos valores de predefinição

- **Ajustar os valores predefinidos (Reajuste aos valores de default)**
Pressionar o botão  para ajustar as configurações Vídeo/Áudio aos valores da fábrica.



Vídeo

Vídeo	
Timeout screensaver (m)	1
Luminosidade (%)	40
Contraste (%)	40

- **Timeout screensaver (m)**
Deslocando o cursor é possível modificar o valor (s) do timeout do screensaver
- **Luminosidade %**
Deslocando o cursor é possível modificar o valor (%) da luminosidade do ecrã
- **Contraste %**
Deslocando o cursor é possível modificar o valor (%) do contraste do ecrã



Áudio

Áudio	
Volume altifalante (%)	50
Volume microfone (%)	30

- **Volume do altifalante (%)**
Deslocando o cursor é possível modificar o valor (%) do volume do altifalante
- **Volume do microfone %**
Deslocando o cursor é possível modificar o valor (%) do volume do microfone



Ponto de luz

É possível comandar o acendimento de um ponto de luz instalado em correspondência com a UE Axolute.

Ponto luz	
Activa/Desactiva ponto luz	Active
A	1
PL	1

- **A/PL**
Inserir o endereço do ponto de luz (se estiver activado)



5.4.4 Homepage

Homepage	
Homepage	Template 3 (texto)

- **Home page**

Pressionar o botão para modificar a Homepage da UE Axolute, aparecerá a janela:

Modificar Homepage

Template disponível
Template 3 (texto)

Texto grande

Imagem

Texto normal
Para seleccionar
um residente
premi
s tecla
agenda

Default

Pré-visualiz.
Para seleccionar
um residente
premi
s tecla
agenda

Ok Elimine

Annotations:

- Templados disponíveis
- Inserção do texto grande
- Visualiza uma máscara para a procura do ficheiro imagem .png.
- Inserção do texto normal
- Carrega a imagem de predefinição
- Pré-visualização da Homepage



5.4.5 Senha

Senha	
Senha administrador	12345
Senha abertura porta	00000

- **Senha do administrador**

Permite modificar a senha para aceder ao menu do administrador (de fábrica 12345).

- **Senha para abrir a porta**

Permite modificar a senha para abrir a porta (de fábrica 00000).

Depois de ter terminado a fase de configuração:

- salvar o projecto
- executar o download do projecto criado na UE Axolute



BTicino SpA
Via Messina, 38
20154 Milano - Italy
www.bticino.it