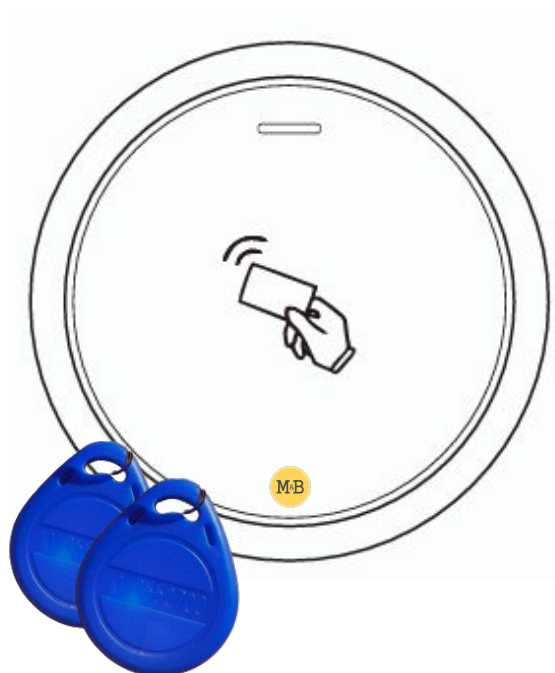


CONTROL DE ACCESO



MANUAL DE CONFIGURACIÓN

Correo electrónico:
info@motorespersianas.com

Tel.: +34 93 100 09 15
+34 91 101 93 89

Dirección: C. Ferrocarrils Catalans 43, local. 08038 Barcelona

www.motorespersianas.com

DESCRIPCIÓN

El lector de tarjetas se caracteriza por un funcionamiento muy sencillo el cual admite hasta 1.000 usuarios. Soporta múltiples modos de acceso: Por tarjeta, acceso por PIN o incluso ambos.

Existe la posibilidad de controlar el acceso desde la app de móvil Tuya Smart. Los usuarios pueden instalar la aplicación para acceder fácilmente a la puerta con su smartphone.

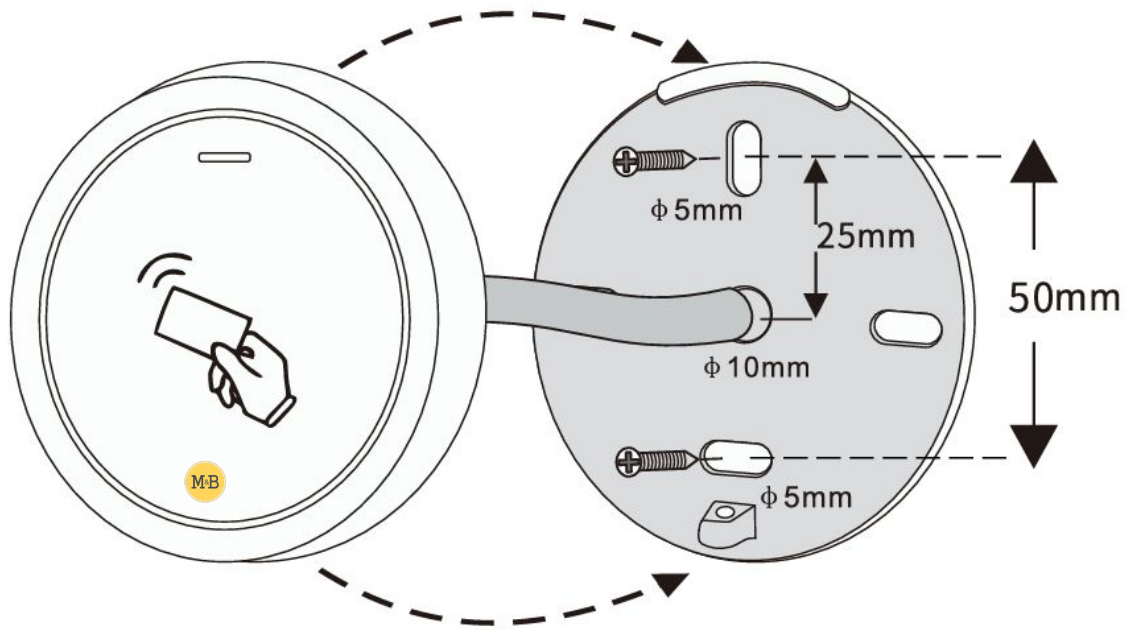
Ambas versiones son compatibles y pueden llegar a controlar el bloqueo y desbloqueo de un cerradero o electrocerradura.



CARACTERÍSTICAS

- > Impermeable, conforme a IP66
- > Caja metálica antivandálica
- > Tipo de tarjeta: 125 Khz EM Card/13.56Mhz Mifare Card (opcional)
- > Alimentación a 12~24V
- > Salida para electrocerradura o cerradero a 12V

DIMENSIONES



COMPONENTES

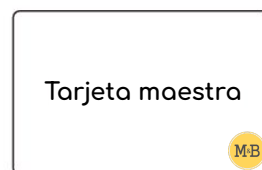
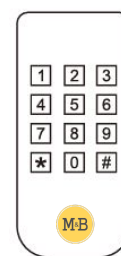
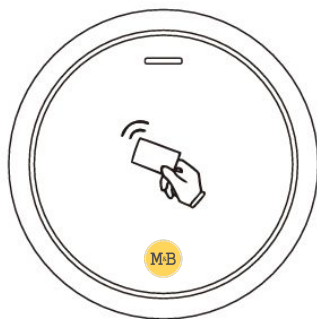
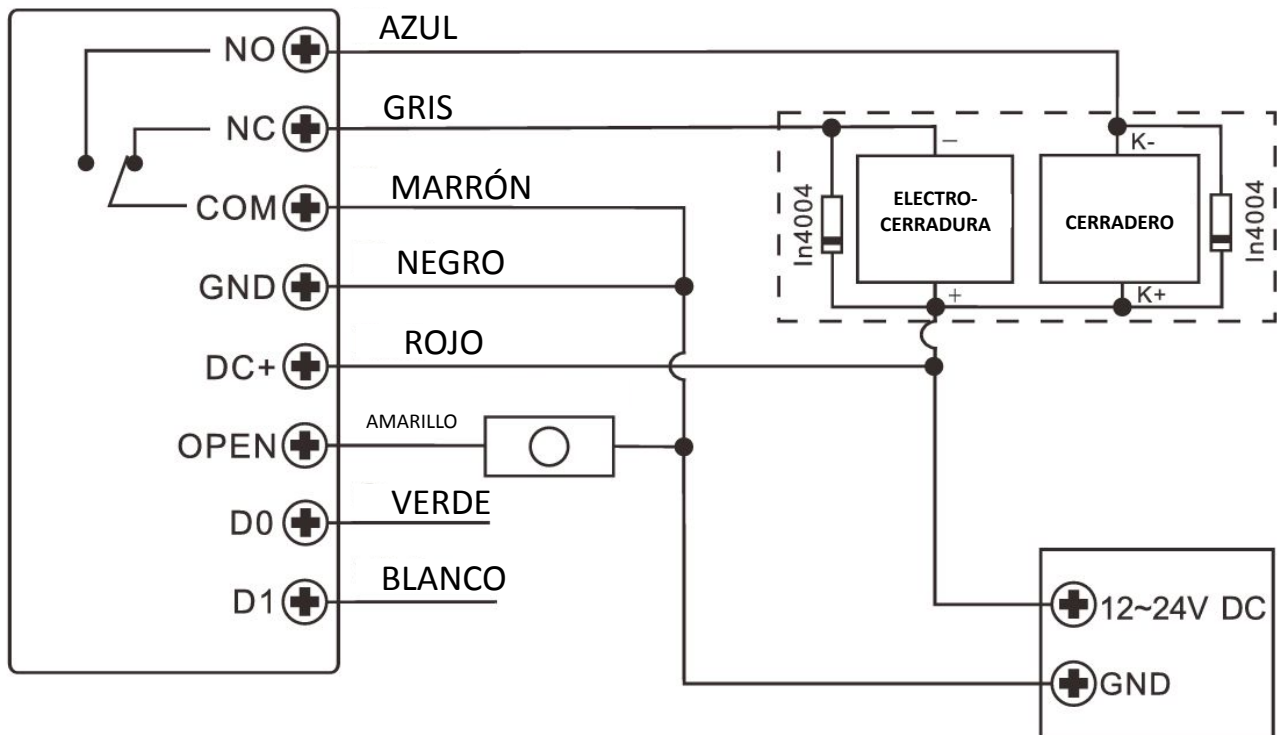


DIAGRAMA DE CONEXIÓN



COLOR	FUNCIÓN	NOTAS
ROJO	ALIMENTACIÓN +	12-24V DC
NEGRO	ALIMENTACIÓN -	0V
AZUL	NO	CONTACTO Normalmente Abierto
MARRÓN	COM	COMÚN de los contactos
GRIS	NC	CONTACTO Normalmente Cerrado
AMARILLO	OPEN	Contacto para un pulsador de Abrir
VERDE	D0	-----
BLANCO	D1	-----

PROGRAMACIÓN Y COMANDOS

El control de acceso Lux cuenta con un modo de programación y comando apto para regular ciertos ajustes que explicaremos a continuación. Gracias a los comandos también podremos cambiar el PIN de acceso, agregar tarjetas de usuario para controlar el acceso entre más ajustes.

Como entrar y salir del modo de programación

Para realizar ajustes deberemos saber entrar y salir del modo de programación.

PASO DE PROGRAMACIÓN	CÓDIGO EN EL TECLADO
ENTRAR AL MODO DE PROGRAMACIÓN	* (CÓDIGO MAESTRO) # (El código maestro por defecto es 123456)
SALIR DEL MODO DE PROGRAMACIÓN	*

Cómo establecer un nuevo código maestro

PASO DE PROGRAMACIÓN	CÓDIGO EN EL TECLADO
1. ENTRAR AL MODO DE PROGRAMACIÓN	* (CÓDIGO MAESTRO) # (El código maestro por defecto es 123456)
2. CAMBIAR EL CÓDIGO MAESTRO	0 (NUEVO CÓDIGO MAESTRO) # (REPITE EL NUEVO CÓDIGO MAESTRO) #
3. SALIR DEL MODO DE PROGRAMACIÓN	*

PROGRAMACIÓN Y COMANDOS

Añadir tarjetas de usuario

Para añadir tarjetas de usuario tenemos diferentes modos, desde un modo manual donde debemos añadir las tarjetas una a una, hasta un modo automático que nos permite programar hasta 988 tarjetas de usuario en menos de 2 minutos. En este apartado podremos ver como acceder a los diferentes modos de añadir tarjetas hasta a como aprender a asignar un PIN individual a cada usuario para poder validar el acceso.

PASO DE PROGRAMACIÓN	CÓDIGO EN EL TECLADO
ENTRAR AL MODO DE PROGRAMACIÓN	* (CÓDIGO MAESTRO) # (El código maestro por defecto es 123456)
AÑADIR TARJETA DE USUARIO	
2. Usando el modo automático Individual con el número personal de tarjeta** O	1 (Acercar la tarjeta al lector) / (Entre los dígitos de su tarjeta Ej:8/10/17) #
2. Seleccionando una tarjeta concreta individual O	1 (Número de usuario) # (Acercar la tarjeta al lector) / (Entre los dígitos de su tarjeta Ej:8/10/17) #
3. Añadir hasta 988 tarjetas para el mismo Número de usuario/ID	1 (Número de usuario) # (Número de tarjetas que queremos programar) # (Entre los dígitos de la primera tarjeta Ej:8/10/17) #
AÑADIR PIN PARA CADA USUARIO	
2. Usando el modo automático Individual con el número personal de tarjeta** O	1 (PIN) #
2. Seleccionando una Usuario concreto (ID)	1 (Número de usuario) # PIN #
3. SALIR DEL MODO DE PROGRAMACIÓN	*

PROGRAMACIÓN Y COMANDOS

Eliminar Usuario

PASO DE PROGRAMACIÓN	CÓDIGO EN EL TECLADO
1. ENTRAR AL MODO DE PROGRAMACIÓN	* (CÓDIGO MAESTRO) # (El código maestro por defecto es 123456)
2. ELIMINAR TARJETA ACERCANDOLA AL LECTOR	2 (Acerque la tarjeta al lector) #
2. ELIMINAR TARJETA INTRODUCIENDO EL PIN	2 (PIN) #
SALIR DEL MODO DE PROGRAMACIÓN	*

Cambiar el pin de un Usuario

PASO DE PROGRAMACIÓN	CÓDIGO EN EL TECLADO
1. CAMBIAR EL PIN	* (Número de usuario) # (Pin antiguo) # (Nuevo PIN) # (Nuevo PIN) #



M&B