



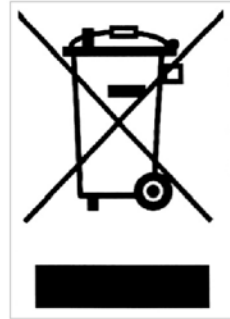
# Light Manager Mini

## Handleiding

Dit product wordt u  
aangeboden door:



## Belangrijke informatie



Het bovenstaande KCA-symbool (Klein Chemisch Afval) betekent dat dit product na gebruik bij een inzamelpunt voor hergebruik ingeleverd dient te worden. Gooi het product niet weg bij het huishoudafval. Dit geldt voor alle landen binnen de EER\*.

\*EER = Europese Economische Ruimte, ofwel alle EU-lidstaten en Noorwegen, IJsland en Liechtenstein.

### Instructies voor gebruik

- Open dit product nooit en probeer dit product niet zelf te repareren. Stuur het product retour indien het product beschadigd is, of indien u twijfelt over de correcte werking.
- De Light Manager is uitsluitend bedoeld voor gebruik binnenshuis.
- Gebruik de Light Manager Mini nooit voor zogenaamde "life support"-systemen of overige toepassingen waar storingen van apparatuur levensbedreigend kunnen zijn.
- Gebruik dit product niet in vochtige omgevingen.
- Reinig dit product uitsluitend met een droog doek.

---

De Light Manager Mini en de Lightman Studio software zijn producten van JBMedia die in Nederland geleverd worden door KlikAanKlikUit. Het is verboden om zonder toestemming van COCO International BV deze handleiding of delen daarvan te reproduceren. Wijzigingen, druk- en/of zetfouten voorbehouden.

## Light Manager Mini voor universele afstandsbedieningen

Bedankt voor het kiezen van de Light Manager Mini. De Light Manager Mini is compatible met iedere universele afstandsbediening die een infrarood leermodus heeft. Enkele voorbeelden zijn de Logitech Harmony, de Philips Pronto en de Nevo SL serie. De Light Manager Mini ondersteunt verschillende radiografische ontvangers op de frequentie 434 MHz, bijvoorbeeld de radiografische ontvangers van KlikAanKlikUit.

De Light Manager Mini kan als standalone apparaat worden gebruikt of via een USB-poort worden aangesloten op een PC. In het eerste geval dient u de voedingsadapter aan te sluiten. Als u de Light Manager Mini aansluit op uw PC wordt deze gevoed via de USB poort van de PC. De configuratie van de Light Manager is zeer eenvoudig via de **Lightman Studio** software, gratis te downloaden (zie ook pagina 5).

Met de Light Manager Mini is het mogelijk om complexe lichtscènes te creëren met o.a. KlikAanKlikUit ontvangers. Iedere lichtscène, bestaande uit één of meerdere ontvangers, kan geschakeld worden via:

- een universele afstandsbediening
- de knop op de voorkant van de Light Manager behuizing
- de webinterface (Light Manager moet verbonden zijn met een PC)
- de iPhone applicatie (Light Manager moet verbonden zijn met een PC)

De complexiteit van de lichtscènes wordt alleen beperkt door het geheugen van de Light Manager Mini. Er is voldoende geheugen voor:

- 350 lichtscènes met 1 ontvanger
- 160 lichtscènes met 3 ontvangers
- 56 lichtscènes met 10 ontvangers
- 1 lichtscène met 600 ontvangers

Dit is aanzienlijk meer dan in praktijk nodig zal zijn.

## Verpakkingsinhoud

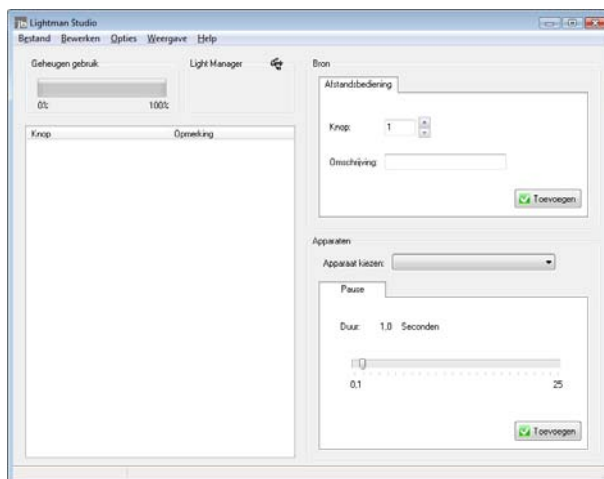
Deze verpakking bevat:

- 1x Light Manager Mini
- 1x 5V A/C adapter met USB-aansluiting
- 1x USB kabel (1m)
- 1x Handleiding

## Lightman Studio Software

Om te voorkomen dat u een verouderde versie van de software installeert is er bewust voor gekozen om geen CD met software mee te leveren. Wij vragen hiervoor uw begrip. Om de Light Manager Mini te configureren is de Lightman Studio software nodig. Deze software is te downloaden via de Download-sectie op [www.jbmedia.de](http://www.jbmedia.de). Kies de Light-Manager Pro software; deze is ook geschikt voor de Light Manager Mini.

Zodra het programma wordt opgestart verschijnt het hoofdvenster. Om de taal te wijzigen van Engels naar Nederlands kiest u **Options** → **Select language** → **Nederlands**. Klik op **Bestand** → **Nieuw** zodat het onderstaande hoofdmenu verschijnt. U kunt nu uw eigen lichtplan creëren.



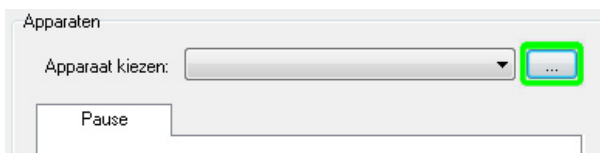
Aan de linkerzijde van het hoofdmenu staat een venster met alle lichtscènes die u tot nu toe heeft samengesteld. In de rechter bovenhoek staat het paneel **Bron**, waarmee u kunt bepalen met welke knop op de afstandsbediening een lichtscène geactiveerd wordt. In het paneel rechtsonder, **Apparaten**, kunt u het type ontvanger en de uit te voeren actie instellen.

### Een lichtscène creëren

Een lichtscène wordt bepaald door twee parameters, namelijk (1) de bron en (2) de apparaten. In dit voorbeeld maken we een lichtscène die geactiveerd wordt door knop 1 van een afstandsbediening. Ga in het paneel **Bron** naar het tabblad **Afstandsbediening**, stel **Knop: 1** in en druk op **Toevoegen**. Er verschijnt een nieuwe regel in de tabel, genaamd **Knop 1**. In de het veld **Opmerking** kunt u een beschrijving of naam van de lichtscène invoegen, bijvoorbeeld **Woonkamer aan**.

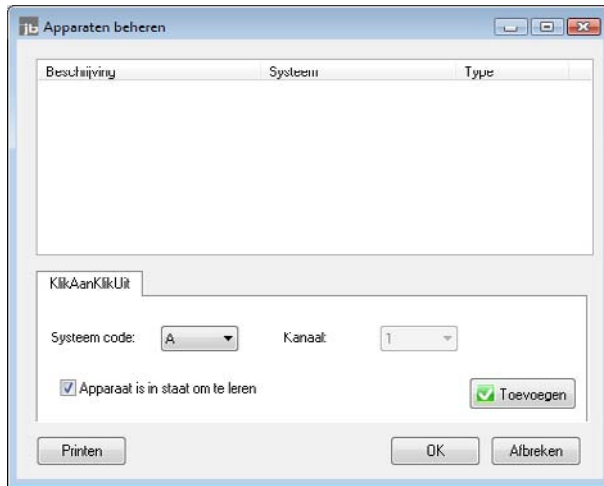
Knop	Opmerking
.... Knop 1	Woonkamer aan

We hebben nu bepaald dat lichtscène 1 wordt geactiveerd door de toets op de afstandsbediening die overeenkomt met code 1. Het enige wat nog ontbreekt, is een lijst met ontvangers voor deze lichtscène. Ontvangers kunnen toegevoegd worden via het paneel **Apparaten**.



Open het venster **Apparaten beheren** door op de [...] knop met de knipperende groene omlijning te drukken. In het venster "Apparaten beheren" kunt u ontvangers aan een lichtscène of groep toevoegen en per ontvanger een omschrijving toevoegen.

Hierdoor wordt het eenvoudiger om later lichtscènes samen te stellen of te wijzigen, omdat de ontvangers worden weergegeven aan de hand van de ingevoerde omschrijving.



### **KlikAanKlikUit ontvangers**

Er zijn twee soorten KlikAanKlikUit ontvangers, namelijk modellen met een codeschijfje en modellen met het automatisch codesysteem.

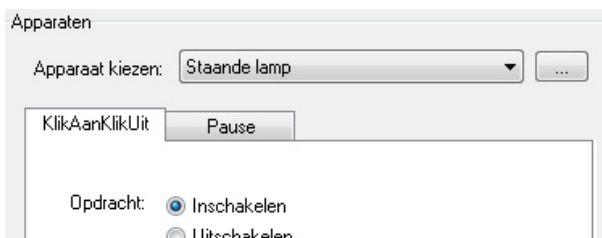
#### **KlikAanKlikUit ontvanger met een codeschijfje instellen:**

1. Stel een systeem code (A-P) en kanaal (1-16) in. Deze code moet overeenkomen met de codeschijfjes op de ontvanger.
2. Druk op **Toevoegen**. De ontvanger zal verschijnen als **Apparaten 1**. Het wordt aangeraden om deze naam direct te wijzigen in een logische beschrijving, bijvoorbeeld **Staande lamp**. In de rechterkolom kunt u bij **Type** aangeven of de ontvanger een schakelaar of dimmer is. Deze keuze bepaalt de beschikbare commando's voor de ontvanger.
3. Druk op "**OK**". De ontvanger kan nu bediend worden via de Light Manager.

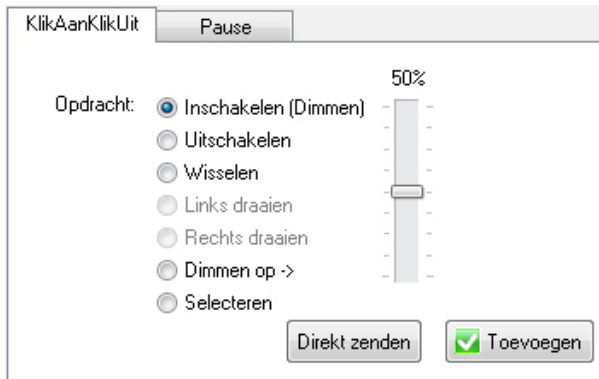
**KlikAanKlikUit ontvanger met het automatisch codesysteem instellen:**

1. Stel een systeem code (A-P) en kanaal (1-16) in. Het maakt niet uit welke code u kiest, aangezien de ontvanger iedere code kan aanleren.
2. Vink het hokje "**het apparaat is in staat om te leren**" aan. De Light Manager Mini zal een 24 bit code gebruiken, waardoor de kans op interferentie nihil is. Tevens kunnen dimmers geproduceerd na 2009 in stappen van 6.25% gedimd worden tot ieder gewenst niveau.
3. Druk op **Toevoegen**. De ontvanger zal verschijnen als **Apparaten 1**. Het wordt aangeraden om deze naam direct te wijzingen in een logische beschrijving, bijvoorbeeld **Staande lamp**. In de rechterkolom kunt u bij **Type** aangeven of de ontvanger een **schakelaar** of **dimmer** is. Deze keuze bepaalt de beschikbare commando's voor de ontvanger.
4. Druk op "**OK**"
5. Activeer de zoekmode van de ontvanger en verstuur het commando **inschakelen** → **Direkt zenden**, terwijl de zoekmode actief is. De ontvanger zal de zendcode opslaan in het geheugen en het instellen is voltooid.

U kunt de ontvanger nu direct bedienen via het apparaten paneel in de Lightman Studio software. Ook kunnen alle parameters - de beschrijving, het systeem en het type - op ieder moment aangepast worden.



Zodra alle ontvangers zijn toegevoegd, kunt u het venster sluiten door op **OK** te drukken. In het veld **Apparaat kiezen** staan alle ontvangers die u hebt ingesteld. Het weergegeven tabblad met de beschikbare commando's is afhankelijk van de geselecteerde ontvanger.

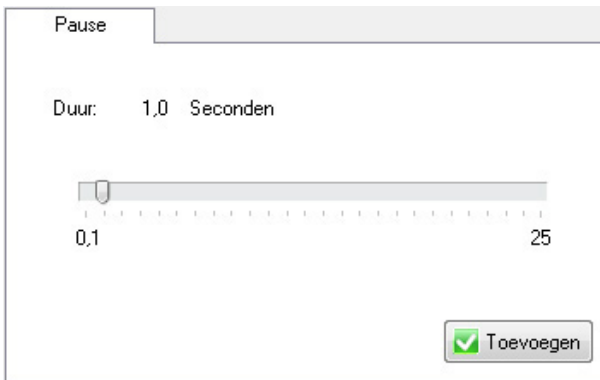


De commando's hebben de volgende betekenis:

- **Inschakelen (Dimmen):** Schakelt de ontvanger in. Bij dimmers kan de dimmodus geactiveerd en gestopt worden via dit commando.
- **Uitschakelen:** Schakelt de ontvanger uit.
- **Wisselen:** Schakelt de ontvanger in én uit, zodat je met slechts één knop op de afstandsbediening een schakelaar ontvanger kunt bedienen.
- **Links/Rechts draaien:** Opent of sluit elektrische zonwering, jaloezieën of gordijnen.
- **Dimmen op:** Selecteer en dim tot iedere gewenste lichtsterkte tussen 0-100% met intervallen van 6.25% (Alleen beschikbaar voor dimmers geproduceerd vanaf 2009 met het automatisch codesysteem). Het dimmen gebeurt real-time, dus veranderingen in de lichtsterkte zijn direct zichtbaar.

## Pauses

Via het tabblad **Pause** kan een pauze tussen de 100 ms en 25 seconden toegevoegd worden aan een ontvanger. Het is mogelijk om een pauze te koppelen aan meerdere ontvangers, zodat de activatie van een lichtscène gefaseerd kan verlopen.



**Opmerking:** Tijdens een pauze worden er geen andere binnenkomende signalen van bijvoorbeeld een universele afstandsbediening verwerkt.

### Een lichtscène aanpassen

Nadat één of meerdere ontvangers aan een lichtscène zijn toegevoegd zullen deze verschijnen in de tabel, bijvoorbeeld:

Apparaten	Commando
<b>Knop 1</b>	<b>Woonkamer aan</b>
..... Staande lamp	Inschakelen (Dimmen Start / ...
..... Staande lamp TV	Inschakelen (Dimmen Start / ...
..... Hanglamp	Inschakelen
..... Dressoir links	Inschakelen
..... Dressoir rechts	Inschakelen

Om een apparaat binnen een lichtscène te verplaatsen: (1) selecteer de ontvanger met de linker muisknop, (2) houd de muisknop ingedrukt en (3) sleep de ontvanger naar de gewenste positie. Als u de ontvanger langs de linkerkant van de kolom versleept verschijnt er een markering, waardoor het eenvoudiger is om een nieuwe positie te selecteren.

Apparaten	Commando
<b>Knop 1</b>	<b>Woonkamer aan</b>
... Staande lamp	Inschakelen
... Staande lamp TV	Inschakelen
... Hanglamp	Inschakelen
... Dressoir links	Inschakelen
... Dressoir rechts	Inschakelen

Een apparaat kan verwijderd worden door deze met de muis te selecteren en op de **[Delete]**-toets van uw toetsenbord te drukken. Het is ook mogelijk om een groep apparaten te selecteren en gelijktijdig te verwijderen.

Selecteer een apparaat met de linker muisknop om deze te wijzigen. De eigenschappen van het apparaat kunnen veranderd worden via de panelen **Bron** en **Apparaten**.

Door op een ontvanger te dubbelklikken komt u direct in het venster **Apparaten beheeren**, waar alle parameters gewijzigd kunnen worden. Als u één keer op een ontvanger klikt, dan verschijnen de gegevens van de ontvanger in de statusbalk van de Lightman Studio. Hiermee is zeer het eenvoudig om uw configuratie bij te houden.

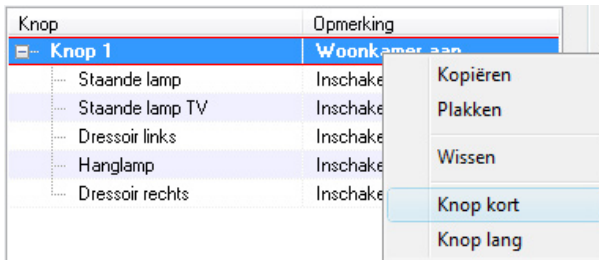
Apparaten	Commando
<b>Knop 1</b>	<b>Woonkamer aan</b>
... Staande lamp	Inschakelen
... Staande lamp TV	Inschakelen
... Dressoir links	Inschakelen
... Hanglamp	Inschakelen
... Dressoir rechts	Inschakelen

KlikAanKlikUit [A, 3]

### **Knop aan de voorzijde**

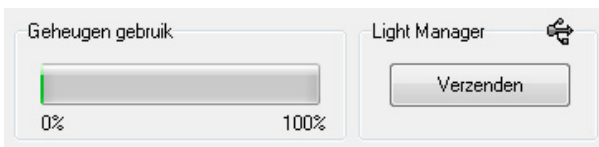
Twee lichtscènes naar keuze kunnen direct geactiveerd worden via het knopje dat zich op de voorkant van de Light Manager bevindt. Zo kunt u bijvoorbeeld uw huiskamerverlichting inschakelen zonder eerst de afstandsbediening te zoeken. Een korte druk op het knopje (<1 seconde) activeert de eerste lichtscène. Een lange druk

op het knopje (> 1 seconde) activeert de tweede lichtscène. De kleur van de LED wordt bij het sturen van een commando via dit knopje even roze. De lichtscènes kunnen toegekend worden via het menu dat verschijnt wanneer u op de rechter muisknop drukt op een lichtscène.



### Configuratie verzenden

Als u klaar met het programmeren van de Light Manager moet deze configuratie verzonden worden naar de Light-Manager. Dit doet u via de knop **Verzenden** van de Lightman Studio. Dit proces duurt slechts enkele seconden en er zal een roze LED op de Light Manager Mini gaan branden.



Hierna is de Light Manager klaar voor gebruik. Het USB symbool boven de knop **Verzenden** verschijnt alleen als de Light Manager is verbonden met een PC.

U kunt de gemaakte instellingen opslaan op uw PC via **Bestand → Opslaan** of **Bestand → Opslaan als...** Deze kunt u later weer inladen via **Bestand → Openen**.

U kunt er ook voor kiezen om de instellingen van uw Light-Manager op te halen via **Bestand → Light-Manager uitlezen**. Dit is bijvoorbeeld handig als u wilt kijken welke instellingen er momenteel op uw Light-Manager geprogrammeerd staan.

## Configuratie van de Logitech Harmony

De configuratie van een Logitech Harmony is zeer eenvoudig en kan zonder leerprocedure. Sluit uw Logitech Harmony afstandsbediening op de USB poort van uw PC aan, start de Logitech Harmony Remote Software en voer de volgende stappen uit:

- Kies via het tabblad **Apparaten** de optie **Apparaat toevoegen**. Vervolgens kiest u bij Apparaat **Thuisautomatisering** → **Lichtcontroller**.
- Daarna kiest u bij Fabrikant **JB Media** en voert u in het veld Model **Light Manager Pro** in. De Mini gebruikt dezelfde codes als de Pro, waardoor deze niet apart in de database staat vermeld. Klik op **Volgende**.
- De lichtcontroller is nu toegevoegd. Klik opnieuw op **Volgende**.
- Controleer de instellingen door op de knop **Instellingen** te klikken. Bij apparaatopties kiest u voor **Knoppen aanpassen**. Klik op **Volgende**.
- Als u op het tabblad **Extra knoppen** klikt, ziet u dat knoppen **L01** t/m **L65** voorgedefinieerd zijn. Klik op **Gereed**.
- De pagina apparaatopties wordt opnieuw getoond. Klik opnieuw op **Gereed**.
- Uw Logitech Harmony afstandsbediening is nu klaar voor gebruik. Verwijder de USB kabel en kies via de afstandsbediening **Apparaten** → **Lichtcontroller**.

Er zijn nu 65 knoppen beschikbaar, genaamd **L01** t/m **L65**. Hiermee kunt u 65 verschillende lichtscènes bedienen, die u met de Lightman Studio software heeft aangemaakt (Knop 1 t/m Knop 65). Als u meer knoppen nodig heeft, maak deze dan aan met de Lightman Studio software en voeg deze handmatig toe met de Logitech Harmony Remote Software.

## Configuratie van andere typen universele afstandsbedieningen

De afstandsbediening moet de infrarood codes kennen om de Light Manager te bedienen. Deze codes kunnen geprogrammeerd worden via de leerfunctie van de afstandsbediening. De Light Manager heeft een infrarood module die de juiste codes naar de afstandsbediening kan sturen. Start het leerproces door de afstandsbediening 5 a 10 centimeter voor de Light Manager te plaatsen.



Zet uw afstandsbediening in de leermode en selecteer de toets die u wilt inleren op het tabblad **Afstandsbediening**. Druk hierna op de knop **Leren**.

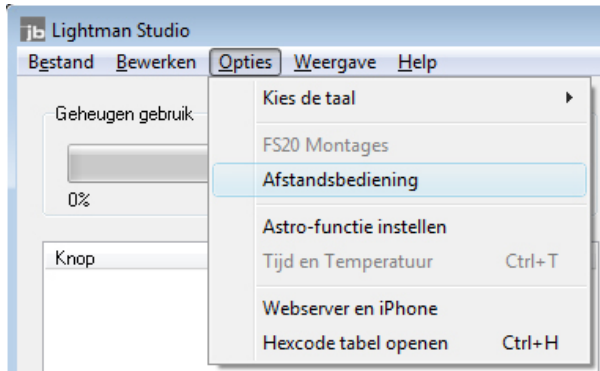
Afstandsbediening

Knop:

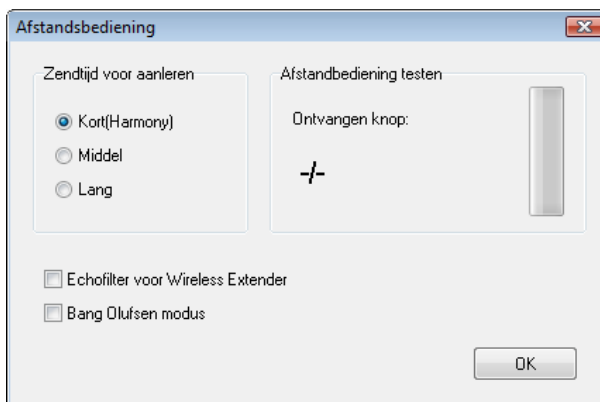
Omschrijving:

De rode LED knippert kort en de afstandsbediening zou de code nu moeten kennen. Herhaal deze procedure voor alle gewenste knoppen.

**Opmerking:** Verander de duur van het infrarood signaal als de afstandsbediening de code niet goed ontvangt. Dit kan in het opties menu via **Afstandsbediening** → **Zendtijd voor aanleren**. Voor de meeste afstandsbedieningen wordt de instelling “middel” aanbevolen.



Als het leerproces klaar is kunt u de ingestelde codes controleren via het opties menu via **Afstandsbediening**.



Als u op een toets van de afstandsbediening drukt zal hetzelfde nummer op het display verschijnen van de Lightman Software. Een groene balk geeft de sterkte van het signaal weer. De rode LED van de Light Manager knippert als er een infrarood signaal wordt ontvangen. Zo ziet u precies of en wanneer het infrarood signaal aankomt.

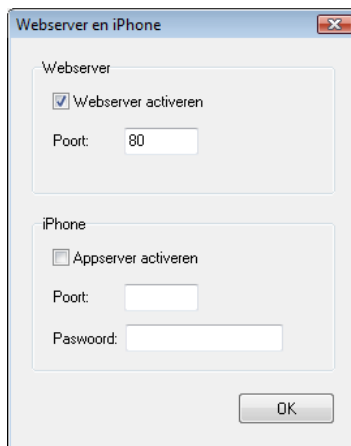
## Hexcode Tabel

De hexcode tabel kan geopend worden via het opties menu. Hierin staan de infrarood codes van alle geconfigureerde knoppen in het hexadecimaal Philips Pronto format. Deze hexcodes kunnen verwerkt worden door verschillende typen afstandsbedieningen, zoals de Philips Pronto of de Nevo SL. Voor deze afstandsbedieningen is het niet nodig om de codes handmatig in te leren.

**Opmerking:** De leermodus van Logitech Harmony afstandsbedieningen werkt niet altijd even goed op alle PC's. Dit wordt meestal veroorzaakt door een instabiele voeding van de USB-poort. In dat geval kunt u de hexcode tabel e-mailen naar de Logitech klantenservice. Zij kunnen deze codes in uw persoonlijk profiel integreren.

## Web Interface

De Lightman Studio software bevat een eenvoudige web server die u in staat stelt om uw verlichting te bedienen via een web interface. Dit kunt u doen door uw eigen html-bestanden te maken en deze te plaatsen in de \html subfolder, die u kunt vinden in de folder van de Lightman Studio software. Voordat u de web interface kunt gebruiken dient u de server te activeren. Dit kunt u doen via het item **Webserver en iPhone** in het opties menu.

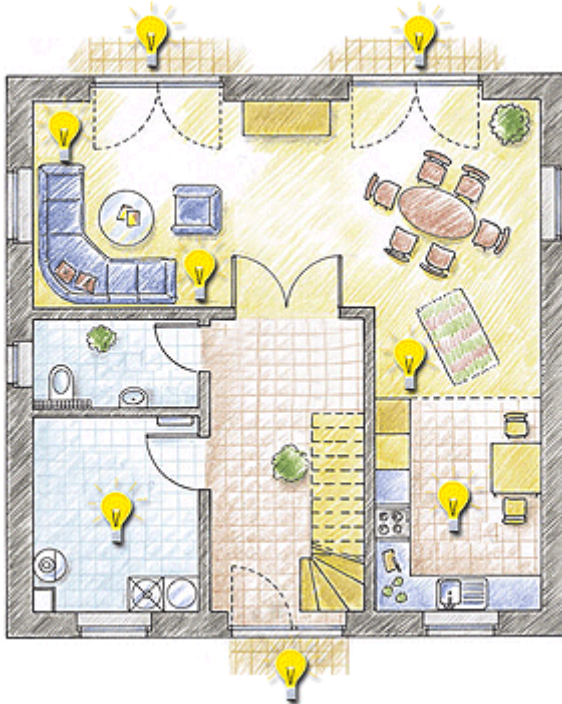


U kunt een poort naar keuze toekennen. Er verschijnt een foutmelding als de poort al gebruikt wordt door een andere toepassing.

Lichtscènes kunnen bediend worden via hyperlinks met de extensie **?key=n**. Voor de letter n dient u het nummer van de knop in te vullen, ofwel de lichtscène die u wilt activeren via de hyperlink. Een hyperlink kan er bijvoorbeeld als volgt uitzien:

```
<a href="empty.htm?key=3">Light Scene 3</a>
```

Deze hyperlink activeert de lichtscène die is toegewezen aan knop 3. In de html folder staat een voorbeeldbestand.



Type <http://localhost:81> in de adresbalk om de website in uw browser te openen. De waarde 81 is het nummer van de poort die is toegekend aan de web server.

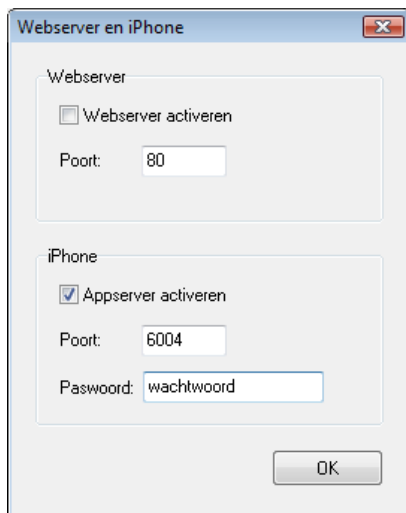
**Opmerking:** Om de werking van de website te testen kunt u de functie afstandsbediening testen van de Lightman Studio gebruiken. Selecteer

**Afstandsbediening** in het opties menu en kijk in het venster **Afstandsbediening testen**. Zodra u een hyperlink aanklikt zal het nummer van de bijbehorende knop zichtbaar zijn bij **Ontvangen knop**.

**Opmerking:** Om de web interface van de Light Manager Mini te gebruiken moet deze aangesloten zijn op de USB poort van een actieve PC. Het is mogelijk om de Light Manager via de web interface én via een afstandsbediening te bedienen, zelfs als de PC op stand-by staat, zolang de Light Manager maar gevoed wordt via USB.

### **iPhone**

De iPhone applicatie voor de Light-Manager is ontwikkeld door Melloware Inc. en verkrijgbaar in de Apple app store onder de naam **Lightswitch**. De Light-Manager moet via USB aangesloten zijn op de PC om te kunnen functioneren in combinatie met de iPhone applicatie. In Lightman Studio kunt u een TCP poort en paswoord toekennen. Open het menu via **Opties → Webserver en iPhone**.



De poort staat standaard op 6004. Zodra u het vakje Appserver activeren aanvinkt kan de iPhone verbinding maken met de Lightman Studio. Indien nodig, kunt u in de

iPhone via het menu **Instellingen** → **Lightswitch** controleren of de poort, het wachtwoord en het IP-adres overeenkomen.

Op de eerste pagina van de applicatie staan alle ontvangers die gebruikt worden in uw configuratie. Afhankelijk van het type ontvanger is het mogelijk deze aan/uit te zetten of te dimmen. Op de tweede pagina staan alle lichtscènes die u hebt geconfigureerd in de Lightman Studio software.



Ieder commando wat u via de iPhone verstuurt wordt bevestigd door de Lightman Studio, wat te zien is in de status-balk. Zo weet u zeker dat een commando is verwerkt door de Light-Manager. Dit is bijzonder handig als u via internet uw verlichting wil schakelen, maar niet aanwezig bent om te controleren of de verlichting daadwerkelijk is geschakeld.

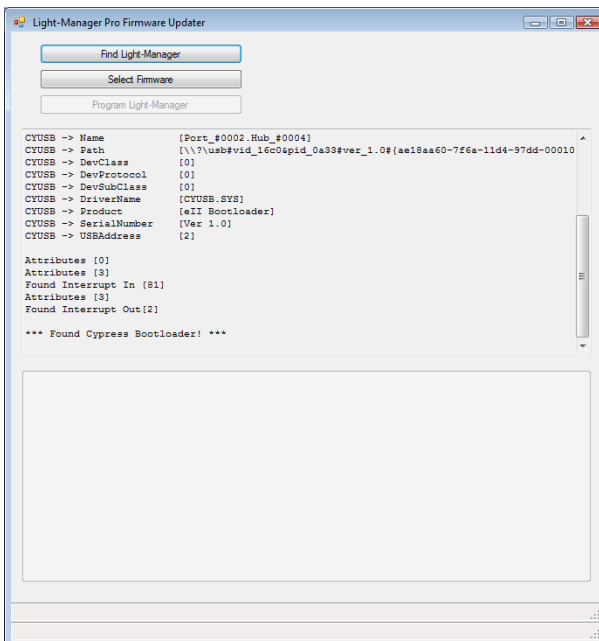
**Opmerking:** Als u een dynamisch IP-adres heeft – dat in de loop van tijd verandert – raden we aan om deze om te zetten in een statisch IP adres. Dit kan in de meeste gevallen eenvoudig softwarematig aangepast worden op uw modem of router. U kunt dit echter ook eenvoudig doen met behulp van de tool op <http://www.dyndns.com/>.

**Opmerking:** De iPhone applicatie voor de Light-Manager is onafhankelijk ontwikkeld en gepubliceerd door Melloware Inc. Hierdoor hebben we geen invloed op de prijs of technische support van de applicatie. Eventuele vragen hierover kunt u richten aan het forum op [www.melloware.com](http://www.melloware.com).

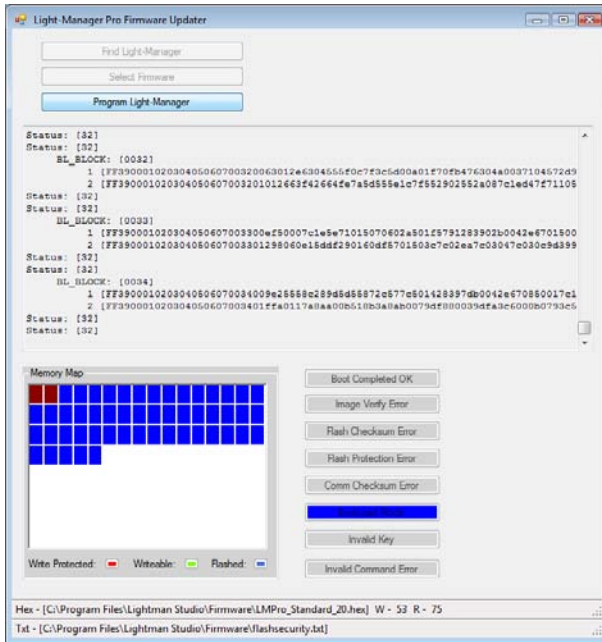
## Firmware Update

Er verschijnt regelmatig een nieuwe firmware versie voor de Light Manager die u kunt downloaden op de website van JBMedia ([www.jbmedia.de](http://www.jbmedia.de)). Deze updates bevatten nieuwe functies en kunnen bugs verhelpen. U kunt de firmware updaten via **Help → Firmware updaten**. Nadat u bevestigt dat u een update van de Light Manager wil starten zal de verbinding met de Lightman Studio verbroken worden. De blauwe LED op de behuizing van de Light Manager zal rood worden. De eerste keer dat u de Light Manager firmware update, zal de computer een driver installeren. Uw PC geeft hierbij automatisch de melding **Apparaat stuurprogramma installeren**.

Open de locatie **C:\Program Files\Lightman Studio\Firmware** en open de toepassing **Updater.exe**.



Klik op **Find Light Manager** en klik vervolgens op **Select Firmware**. Hier kunt u het gewenste firmware bestand selecteren. Klik tot slot op **Program Light Manager** om de firmware update te starten.



U kunt tijdens de update de voortgang op het scherm bekijken. Zodra de procedure klaar is zal de Light Manager automatisch verbinding maken met de Lightman Studio. De rode LED op de behuizing van de Light Manager zal weer terug naar blauw springen. Via **Help** → **Info versie** kunt u bevestigen dat de firmware update geslaagd is.

## Technische gegevens

**Voeding:** 5 Volt

**Stroomverbruik:** ~ 0.35 Watt

**Afmetingen:** 6,3 x 6 x 2,2 cm

**Radiofrequentie:** 433.92 MHz

**Bereik:** ca. 25 m binnenshuis, tot 100 meter in open vlakte

**Infrarood ontvanger frequentie:** 30 – 40 kHz

**Infrarood zender frequentie:** 38 kHz

**Ondersteunde ontvangers:** KlikAanKlikUit en overige compatible modellen op de frequentie 433.92 MHz

**Ondersteunde besturingssystemen van de Lightman Studio software:**

Windows 2000, Windows XP, Windows Vista en Windows 7

**USB-Mode:** Human Interface Device (HID): geen drivers nodig

**Geheugenbehoud zonder stroom:** meer dan 10 jaar

