

INSTRUCCIONES DE ACTIVACION DEL MANDO MARCA CLEMSA MOD. MUTANCODE

Este mando es evolutivo. Esto significa que cada vez que se pulsa el botón cambia de código. Por este motivo el receptor tiene que memorizar cada mando. Para dar de alta el mando tiene que seguir las siguientes instrucciones. Hay 2 modos de hacerlo: memorización en el receptor y vía radio, mediante un mando que ya funcione.

MODO 1. MEMORIZACION EN EL RECEPTOR

Paso 1. Abrimos el receptor. Dentro encontramos un pequeño pulsador, sobre el cual esta serigrafiado PROGRAM.

Paso 2. Pulsar este botón y escuchara dos pitidos cortos.

Paso 3. Pulsamos el botón de apertura del mando que queremos dar de alta en el receptor. Si lo que queremos es dar de alta mas de un mando, simplemente pulsamos un botón de cada unos de los mandos, uno a continuación de otro. Cada mando que se dé de alta vendrá acompañado por un UNICO pitido, indicando que el mando ha sido dado de alta correctamente. Si al intentar programar un mando no suena ningún pitido, la personalización no corresponde. Si al intentar programar un mando suenan tres dobles pitidos significa que la memoria del receptor esta llena.

Paso 4. Cuando hayamos finalizado de dar de alta los mandos que nos interesen, esperamos a que el receptor salga de programación, lo cual se indica con tres pitidos cortos.

Paso 5. Comprobar que los mandos ya funcionan.

MODO 2 . MEMORIZACION A DISTANCIA

Esta función no esta habilitada en todos los receptores ni mandos , por lo tanto recomendamos siempre seguir el primer procedimiento .

Paso 1. Pulsamos el botón que hay escondido del mando que ya funcione frente al receptor.

Paso 2. Se escuchara dos pitidos cortos en el receptor. Si no escuchan estos pitidos, significa que el receptor tiene deshabilitada esta función. Puede programarlo mediante el modo 1.

Paso 3. Pulsamos el botón de apertura del mando que queremos dar de alta en el receptor. Si lo que queremos es dar de alta más de un mando, simplemente pulsamos un botón de cada uno de los mandos, uno a continuación de otro. Cada mando que se añada a la memoria vendrá acompañado por un UNICO pitido, indicando que el mando ha sido dado de alta correctamente. Si al intentar programar un mando no suena ningún pitido, la personalización no corresponde. Si al intentar programar un mando suenan tres dobles pitidos significa que la memoria del receptor está llena.

Paso 4. Cuando hayamos finalizado de dar de alta los mandos que nos interesen, esperamos a que el receptor salga de programación, lo cual se indica con tres pitidos cortos.

Paso 5. Comprobar que los mandos ya funcionan.

