

# MX-101B

## PUPITRE DIGITAL



### GUIDE RAPIDE

- INSTALLATION
- UTILISATION

### FONCTIONS PRINCIPALES

- Diffusion des messages avec ou sans préannonces
- carillon.
- Sélection de zones.
- Sélection de groupes de zones.
- Appel général.
- Activation-désactivation de télécommandes logiques.
- Activation-désactivation de musique.
- Inhibition de zones.



### DESCRIPTION

Le pupitre microprocesseurisé MX-101B est équipé d'un clavier numérique, d'un afficheur LCD et d'un microphone unidirectionnel pour la diffusion d'annonces. Il a été développé pour être utilisé avec la matrice MX-100B, ainsi qu'avec le système modulaire BUS CAN UDE.

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- Microphone:	Electret unidirectionnel avec limiteur de niveau.
- Sortie du signal:	Symétrique 0dBu / 600 ohms.
- Carillon:	Deux mélodies sélectionnables (mode normal et répétition).
- Alimentation:	1- MX-100B. 2- BUS CAN. 3-Alimentation extérieure.
- Bande passante:	150 Hz à 18 kHz.
- Matériel:	Métal.
- Couleur:	Gris anthracite.
- Raccordement:	1- MX-100B - Connecteur RJ45, câble 5m. 2- BUS CAN - Connecteur SubD-9 (Livraison sans câble).
- Poids:	1415 grammes.

Electroacústica



www.udeaudio.com

Central Avda. BARCELONA, 24  
08970 - SANT JOAN DESPÍ  
BARCELONA - ESPAÑA  
Tel: 34-93 477 28 54  
Fax: 34-93 261 17 52  
ude@udeaudio.com

Delegación C/ LUIS I, 60, portal 4-B, 3ª planta  
Madrid 28031 - MADRID  
ESPAÑA  
Tel: 34-91 311 60 76  
Fax: 34-91 450 19 97  
centro@udeaudio.com

ISO 9001  
BUREAU VERITAS  
Certification



Se reserva el derecho de variar las características técnicas de sus productos sin previo aviso

610.320F | 1 / 4

## Guide rapide d'INSTALLATION - Méthode recommandée (note 2)

### 1. Connecter les pupitres MX-101B aux entrées correspondantes (connecteur RJ-45) n° 1, n° 2 .....

- Sélectionner pour chaque entrée le niveau "Ligne" sur le panneau postérieur.
- Connecter au port RS-232 (ou RS-485) de la matrice, un ordinateur PC avec le logiciel SF-101.
- Mettre sous tension l'ordinateur et la matrice (note 5).

### 2. Configurer les paramètres suivants de la matrice MX-100B avec le logiciel SF-101:

- Entrées avec pupitres MX-101B: Entrées avec télécommande.
- Pour chaque sortie (8 ou 16) de l'entrée, indiquer le niveau de priorité du pupitre MX-101B dans la sortie.
- Configurer les entrées suivantes de la matrice selon leur correspondance.

### 3. Avec le logiciel SF-101, écrire le texte des étiquettes.

- Nom de chaque zone, groupe, pupitre, page d'attente, etc.
- Puis enregistrer les étiquettes correspondantes sur chaque pupitre.

### 4. Programmation des paramètres du Pupitre (note 3)

- Langue des menus.
- Nombre maximum de zones (8 ou 16 selon la matrice MX-100B 8x8 ou 16x16).
- Accès aux télécommandes logiques de la matrice (libre-avec mot de passe).
- Accès au contrôle de la musique (libre-avec mot de passe).
- Groupes d'appels 19 groupes (note 4).
- Restriction de zones (toutes les zones inscrites dans le groupe n° 20).
- Carillon de préannonce.
- Modification du mot de passe.
- Pour programmer tous ces paramètres, appuyer sur la touche 9 du pupitre, puis entrer le mot de passe d'usine: "1,2,3,4".
- Les menus sont affichés.
- Déplacer les menus avec les flèches haut-bas et sélectionner avec la touche "\*".
- Dans le menu sélectionné, déplacer les options possibles avec les flèches et valider avec "\*" (note 4).
- La touche **F**: retour au menu antérieur.
- Une fois la programmation terminée, il est nécessaire de réaliser un reset de la matrice et des pupitres, en mettant hors tension puis sous tension la matrice.

#### Note 1: Le pupitre MX-101B est livré dans la configuration suivante:

- Connexion à la matrice MX-100B.
- Microphone + carillon 1 (normal).
- Fonctionnement en **mode 2**.
- Nombre de zones: 16.
- Accès aux télécommandes logiques = libre.
- Accès aux contrôles des musiques = libre.
- Password: 1,2,3,4.

#### Note 2: Voir manuel du pupitre MX-101 B et la matrice MX-100B ([www.ude-audio.com](http://www.ude-audio.com)).

- #### Note 3:
- L'assignation des entrées musicales et l'affectation des sorties peuvent être réalisés dans le mode programmation à partir du clavier du Pupitre.
  - Normalement la programmation s'effectue avec le logiciel SF-101 ou depuis la matrice.
  - Le numéro du pupitre n'est pas utilisé avec la matrice.
  - Il est recommandé d'utiliser le **mode 2** (zones déroulantes)

#### Note 4: - Dans chacun des sous-menus "groupe n° ..." utiliser la touche "\*" pour sélectionner les zones, et la touche "appel général" pour valider.

- #### Note 5:
- Pour connecter et déconnecter le câble RS-232, entre l'ordinateur et la matrice, il est impératif que les deux soient "OFF".

## Guide rapide d'UTILISATION - Méthode recommandée (note 6)

### 1. Sélection de zones

Menu F2. Si on est dans un autre menu, on peut accéder à ce menu en appuyant sur la touche "2".

A l'aide des touches "**haut/bas**" déplacer les noms des zones.

Avec la touche "\*" on peut sélectionner et désélectionner la zone située sur la ligne centrale de l'afficheur, la sélection est indiquée par le signe "←".

Une zone non disponible est indiquée avec le signe "X".

### 2. Diffusion de l'annonce

Après la sélection, appuyer sur la touche parole.

L'afficheur indique "**carillon en cours**". Après l'illumination du voyant vert, réaliser l'annonce (note 7 et 9).

### 3. Sélection de groupes

Appuyer sur la touche "3".

Le menu de sélection de groupes F3 apparaît.

A l'aide des touches "**haut/bas**" déplacer les noms des groupes.

Avec la touche "\*" sélectionner le groupe souhaité.

En appuyant sur la touche "parole" l'afficheur indique F2, les noms des zones qui composent ce groupe, "**carillon en cours**", etc.

Quand le carillon est terminé le voyant vert parole s'allume. Réaliser l'annonce.

### 4. Activation des télécommandes logiques de la matrice.

#### (4 ou 8 au total)

Appuyer sur la touche "4" du clavier (note 8), le menu des télécommandes apparaît avec les noms de chacune d'elles et l'état activé

désactivé indiqué par le signe "←".

A l'aide des touches haut-bas sélectionner la télécommande souhaitée.

Activer-désactiver la télécommande avec la touche "\*".

### 5. Sources Musicales ON - OFF

Appuyer sur la touche "8" (note 8).

Le menu F8 de télécommande des sources musicales apparaît.

L'afficheur indique le nom des entrées de la matrice.

Les entrées qui ne sont pas une source de musique (pupitres, GD-26) sont signalées avec le signe "X" à droite. Elles ne sont pas accessibles dans ce menu.

Les entrées de musique actives (ON) sont signalées avec le signe "←" à droite.

Activer-désactiver la musique avec la touche "\*".

### 6. Touche F.

Elle sert de touche ESCAPE pour sortir des menus comme pour sélectionner les divers menus séquentiellement.

### 7. Page de garde

Après un temps d'inactivité de deux minutes, cette page apparaît où on peut écrire le nom de l'entité, le téléphone du service technique, etc.

Pour sortir appuyer sur n'importe qu'elle touche.

### 8. Autres menus: (9, 10, 11, 13).

Ils ne sont pas utilisés directement pour l'exploitation.

Ils servent à donner des informations du pupitre MX-101B. Voir le manuel technique.

**Note 6:** On indique l'utilisation du **mode 2 "zones déroulantes"** pour être le plus interactif des trois modes disponibles.

Pour les autres modes se reporter au manuel technique MX-101B ([www.ude-audio.com](http://www.ude-audio.com))

**Note 7:** Lors d'une annonce microphone, des informations complémentaires peuvent être données par l'afficheur, comme "**avis prio. en cours**", ainsi que des signes sur l'occupation des zones, les priorités, etc., qui sont en relation avec la gestion de la matrice des divers pupitres connectés. Voir le manuel technique.

**Note 8:** Si le menu est sécurisé, l'afficheur indique "**password :....**".

On doit saisir quatre digits puis valider par "\*" (les mêmes qu'on utilise pour entrer en programmation)

Pour rectifier utiliser la touche "#".

**Note 9:** La sélection des zones est conservée, elle permet de réaliser une nouvelle annonce en appuyant simplement sur la touche "**parole**".

A n'importe quel moment il est possible d'effacer la sélection en appuyant sur la touche "#".

