

Manuel de configuration du MRX

Ce manuel présente les méthodes d'installation possibles et des exemples d'application des processeurs DSP de la série MRX utilisés en combinaison avec le logiciel de contrôle MTX-MRX Editor.

Pour en savoir plus sur le MRX, consultez le mode d'emploi de l'appareil et pour obtenir davantage d'informations sur le logiciel MTX-MRX Editor, consultez le « Mode d'emploi de MTX-MRX Editor » (fichier PDF).

Informations

- Le logiciel et ce mode d'emploi sont sous copyright exclusif de Yamaha Corporation.
- Toute copie du logiciel ou de ce mode d'emploi en tout ou en partie, par quelque moyen que ce soit, est expressément interdite sans le consentement écrit du fabricant.
- Yamaha n'offre aucune garantie quant à l'usage du logiciel ou de la documentation et ne peut être tenu pour responsable des résultats de l'usage de ce mode d'emploi ou du logiciel.
- Les futures mises à jour des logiciels du système et de l'application ainsi que les modifications apportées aux caractéristiques techniques et aux fonctions feront l'objet d'annonces sur le site Web suivant :
<http://www.yamahaproaudio.com>
- Les illustrations d'écran figurant dans ce mode d'emploi sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent différer légèrement de celles qui apparaissent sur votre ordinateur.
- La copie de données musicales disponibles dans le commerce, y compris, mais sans s'y limiter, les données MIDI et/ou audio, est strictement interdite, sauf pour usage personnel.
- Ethernet est une marque commerciale de Xerox Corporation.
- Windows est une marque déposée de Microsoft® Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
- iPad, Bonjour, AirDrop et iTunes sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Les logos SDHC et SD sont des marques commerciales de SD-3C, LLC.



- Les noms de société et de produit cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

Introduction

Le manuel de configuration du MRX vous explique comment créer des configurations à l'aide du MRX et de MTX-MRX Editor. À titre d'exemples, nous vous proposons des explications simples concernant les configurations types décrites ci-dessous. Pour obtenir des informations sur les réglages détaillés des paramètres, reportez-vous au « Mode d'emploi de MTX-MRX Editor » et au « Mode d'emploi de MRX Designer ».

Une fois que vous avez installé MTX-MRX Editor, vous trouverez les trois exemples de fichiers décrits ici dans les dossiers indiqués ci-après.

● Système d'exploitation 32 bits

C:\Program Files\Yamaha\MTX-MRX Editor\V*.*\ProjectFile

● Système d'exploitation 64 bits

C:\Program Files(x86)\Yamaha\MTX-MRX Editor\V*.*\ProjectFile

. indique la version du logiciel MTX-MRX Editor installé.

Exemple 1 : MRX7-D Ballroom-*.mtx

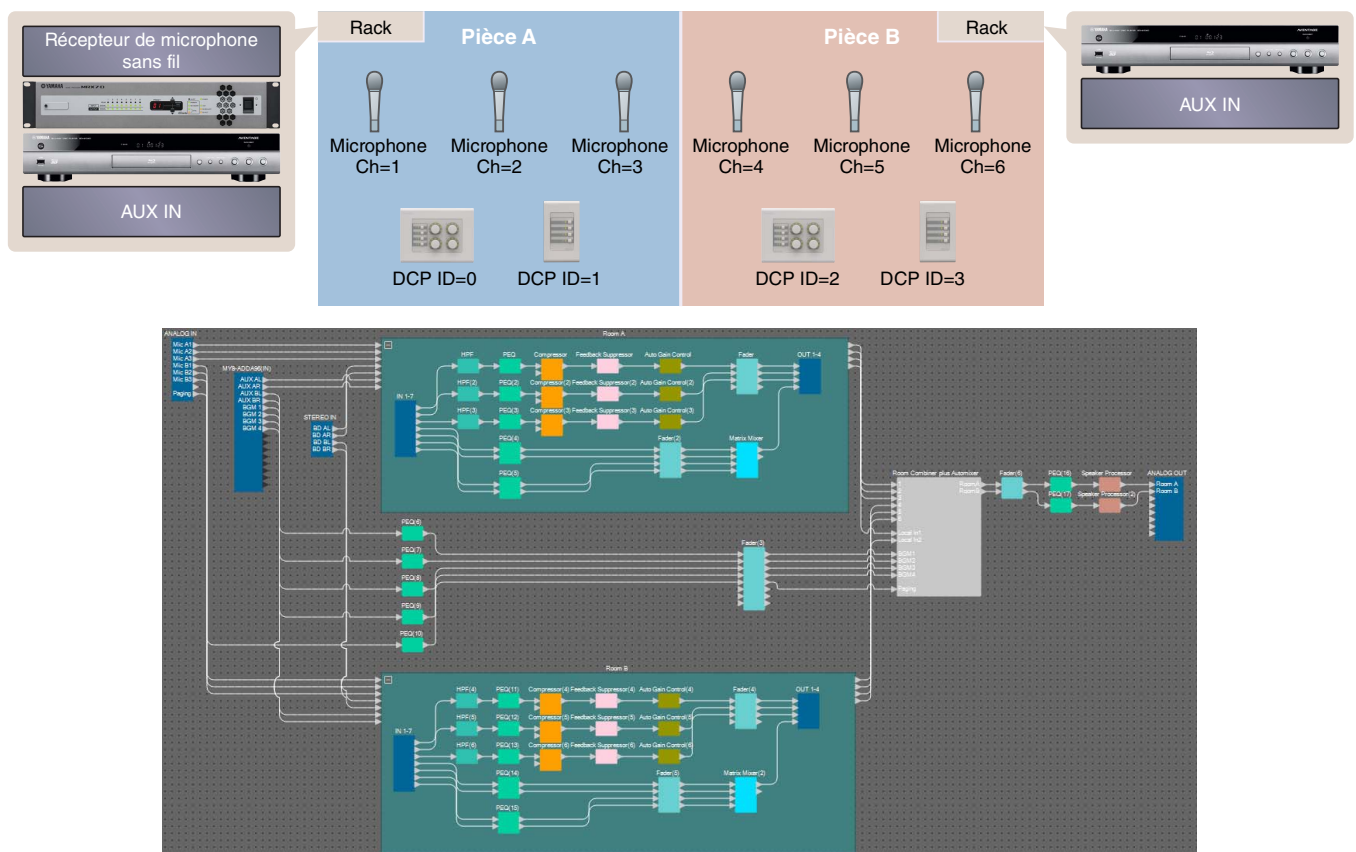
Exemple 2 : MRX7-D Conference-*.mtx

Exemple 1 : MRX7-D+PGM1+MCP1 Fitness-*.mtx

.* correspond à un numéro de gestion. Dans certains cas, l'astérisque * n'apparaît pas.

Exemple 1) Utilisation de Room Combiner (Gestionnaire de zones) dans une salle de danse

Ceci est un exemple où les différentes zones d'une pièce peuvent être divisées ou combinées, comme dans une salle de danse.



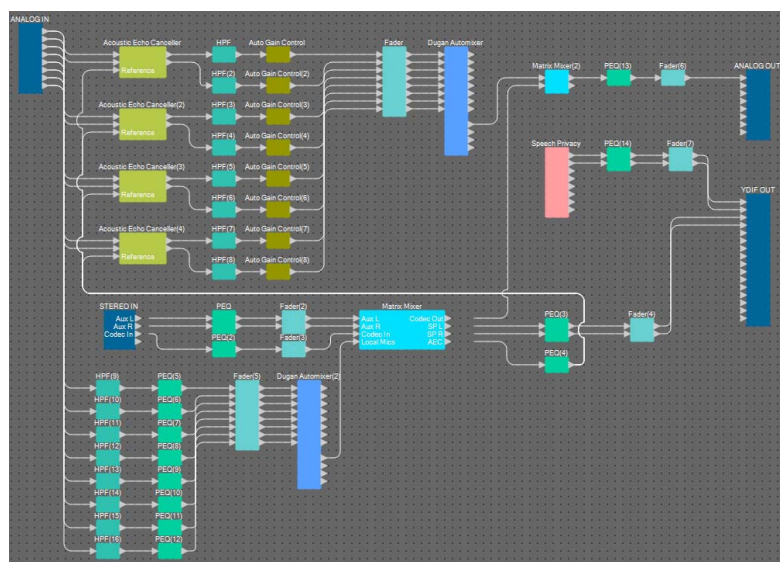
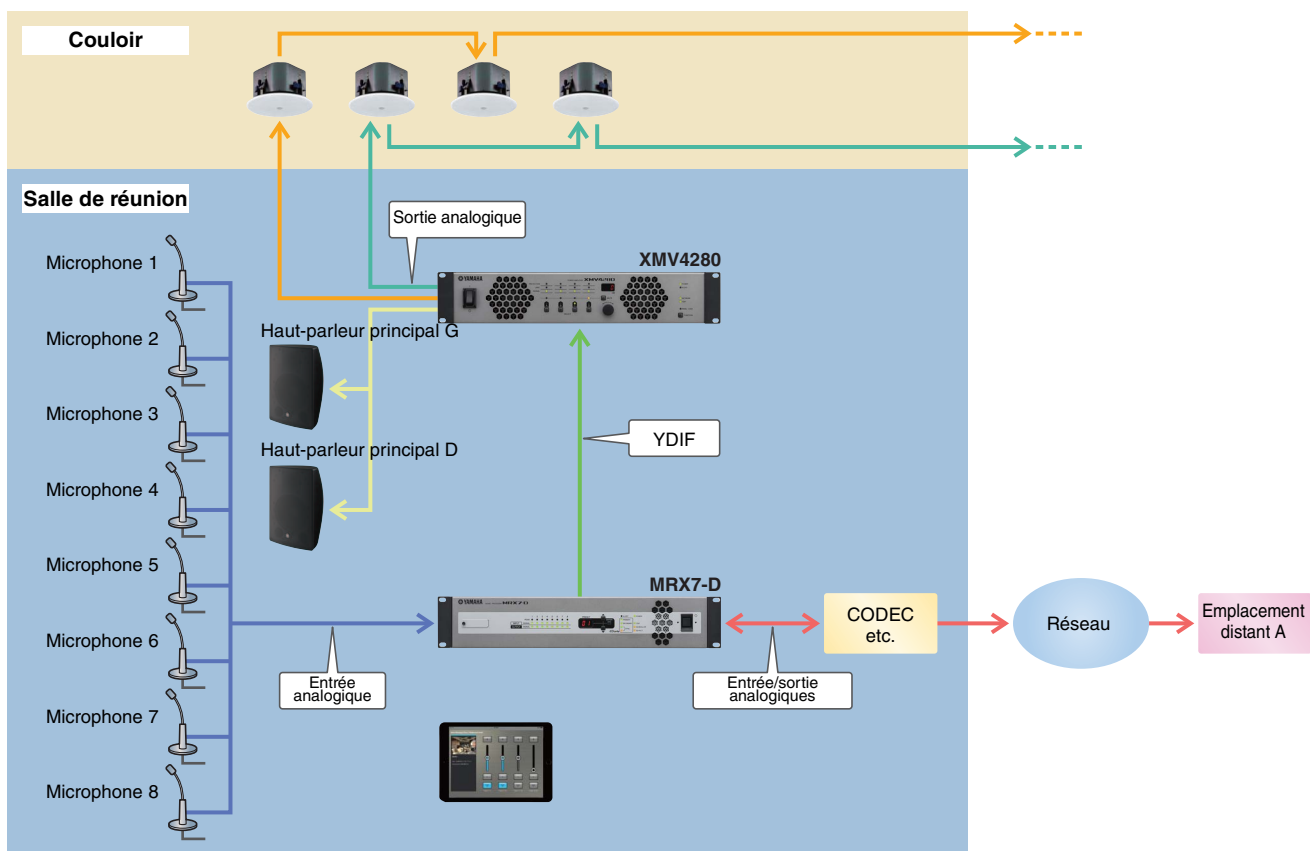
Cet exemple part du principe que vous utilisez les équipements suivants :

- MRX7-D × 1
- MY8-ADDA96 × 1
- DCP4V4S × 2
- DCP4S × 2
- Amplificateur (deux canaux d'amplification)
- Haut-parleurs (en nombre nécessaire)
- Carte mémoire SD × 1
- Source de musique de fond, telle qu'un lecteur Blu ray × 2
- Ports d'entrée stéréo, tels qu'une prise AUX IN × 2
- Récepteurs de microphone sans fil (6 canaux)
- Microphones sans fil × 6

Le nombre de haut-parleurs n'est pas précisé. Choisissez des amplificateurs adaptés à la configuration de vos haut-parleurs. Vous devrez par ailleurs fournir le nombre approprié de câbles.

Exemple 2) Système de téléconférence utilisant Speech Privacy

Ceci est un exemple où la fonction Speech Privacy (Confidentialité des conversations) est utilisée pour empêcher la divulgation du contenu de la discussion à l'extérieur de la salle de téléconférence et d'autres pièces externes. Nous supposons qu'il y a un emplacement distant unique et huit micros installés dans la salle de conférence.



Cet exemple part du principe que vous utilisez les équipements suivants :

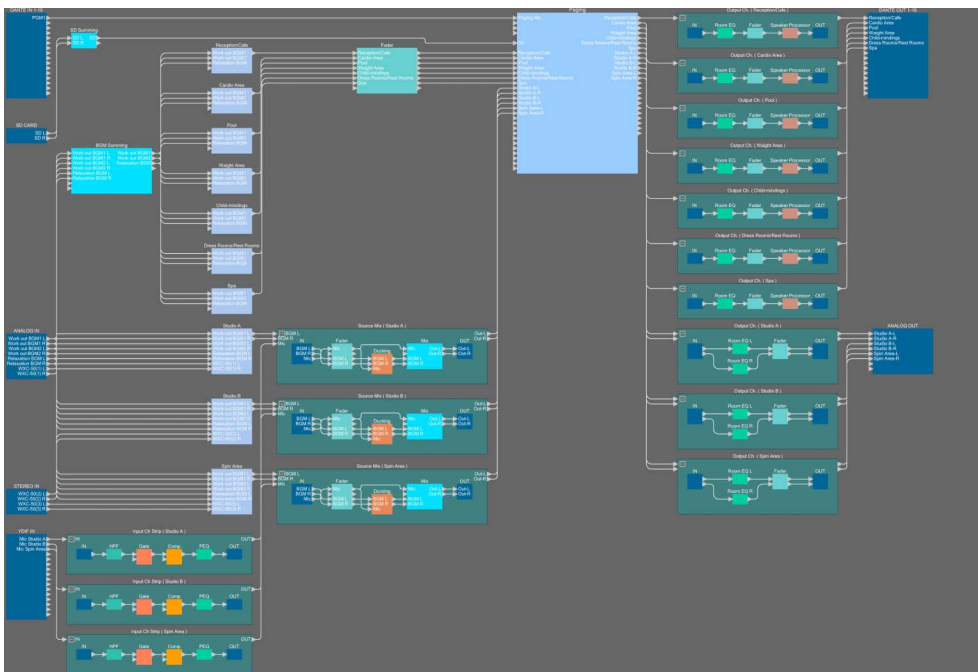
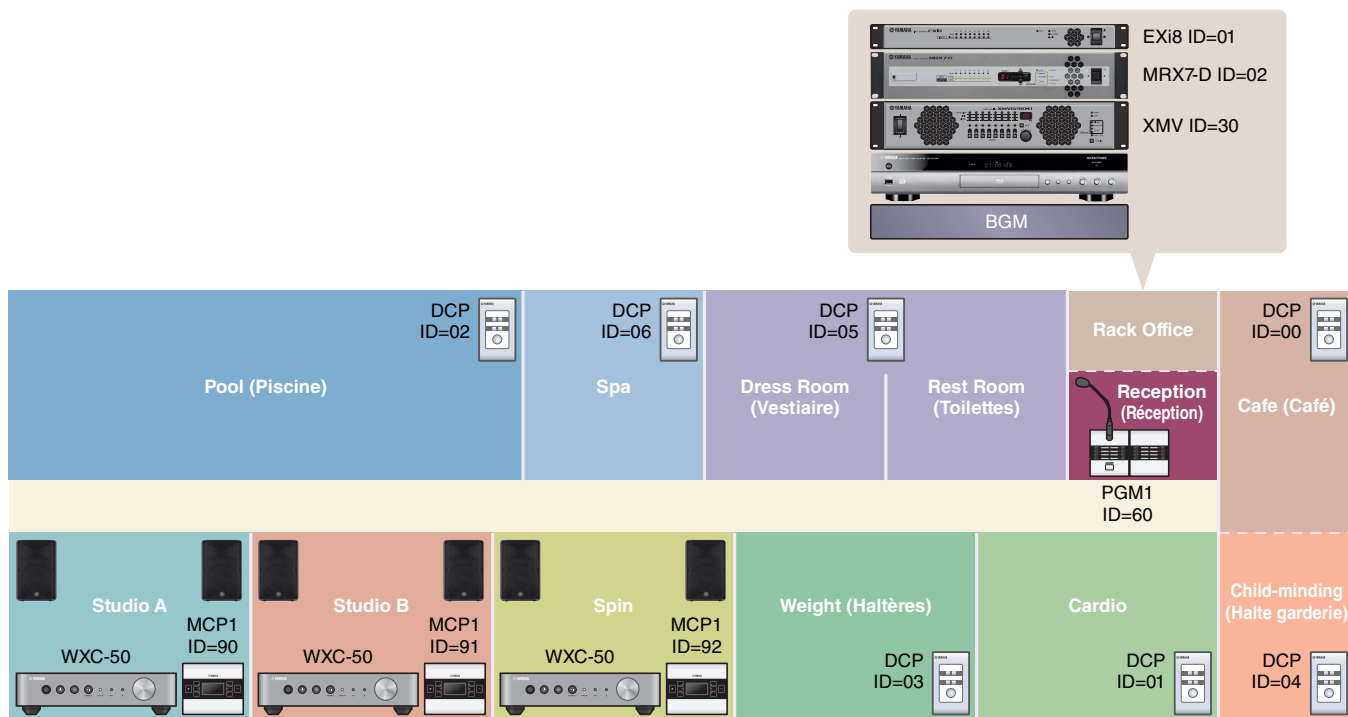
- MRX7-D × 1
- XMV4280 × 1
- iPad avec le logiciel ProVisionaire Touch installé × 1
- CODEC × 1
- Haut-parleurs (en nombre nécessaire)
- Carte mémoire SD × 1
- Ports d'entrée stéréo, tels qu'une prise AUX IN × 2
- Microphones × 8

Le nombre de haut-parleurs n'est pas spécifié. Vous devrez par ailleurs fournir le nombre approprié de câbles.

Exemple 3) Système de radiomessagerie utilisant le PGM1

Cet exemple présente un système de radiomessagerie diffusé via une unité PGM1 installée dans un espace de type centre de remise en forme et qui utilise le MCP1 pour le basculement de la musique de fond.

Les haut-parleurs tels que le DBR15 sont placés dans les emplacements qui requièrent un volume sonore élevé.



Cet exemple part du principe que vous utilisez les équipements suivants :

- MRX7-D × 1
- EXi8 × 1
- XMV8280-D × 1
- DCP1V4S × 7
- MCP1 × 3
- PGM1 × 1
- PGX1 × 1
- Commutateur réseau Gigabit PoE de type SWR2100P-5G × 1
- WXC-50 × 3
- Haut-parleurs de type DBR15 × 6
- Prises de sortie XLR (mâle) × 6 (pour haut-parleurs)
- Haut-parleurs (en nombre nécessaire)
- Carte mémoire SD × 1
- Sources de musique de fond, de type lecteur Blu ray, × 3
- Récepteurs de microphone sans fil (pour trois canaux)
- Micros de casque pour une utilisation sans fil × 3

Le nombre de haut-parleurs n'est pas précisé. Choisissez des amplificateurs adaptés à la configuration de vos haut-parleurs. Vous devrez par ailleurs fournir le nombre approprié de câbles.

Flux de tâches pour la configuration

Le tableau suivant présente le flux de tâches pour la connexion d'équipements tels que les processeurs de signaux de série MTX et les amplificateurs de puissance de série XMV à votre ordinateur et la configuration des réglages dans MTX-MRX Editor.

		Exemple 1	Exemple 2	Exemple 3
Installation de MTX-MRX Editor		Page 5		
Démarrage de MTX-MRX Editor		Page 6		
Utilisation de l'assistant Device Configuration Wizard pour créer la configuration de l'appareil		Page 7	Page 65	Page 110
Configuration des réglages du MRX	Disposition et connexion des composants	Page 13	Page 71	Page 117
	Compilation	Page 32	Page 88	Page 161
	Spécification des instantanés	Page 33	—	—
	Définition d'un groupe de liaisons de paramètres.	Page 38	Page 89	Page 162
	Réglages DCP	Page 42	—	Page 166
	Configuration des réglages du MCP1	—	—	Page 176
	Création de la Liste de configurations de commandes à distance utilisée par ProVisionaire Touch	—	Page 93	—
	Stockage de présélections	Page 53	Page 97	Page 185
Configuration des réglages EXT. I/O		—	Page 99	Page 190
Connexion de l'équipement		Page 61	Page 104	Page 198
Mise sous tension du MRX		Page 62	Page 105	—
Mise sous tension de l'amplificateur		Page 62	Page 105	—
Spécification de l'adresse TCP/IP de l'ordinateur		Page 62	Page 105	Page 199
Envoi des sons ambiants de Speech Privacy		—	Page 106	—
Connexion en ligne de MTX-MRX Editor		Page 63	Page 107	Page 200
Vérification de l'application des réglages		Page 64	Page 108	Page 201

Pour plus d'informations sur les réglages PGM1, reportez-vous à la [page 142](#).

Installation de MTX-MRX Editor

Pour connecter des appareils de la série MRX à votre ordinateur, vous devez télécharger MTX-MRX Editor depuis la page « Download » (Téléchargements) du site Web Yamaha Pro Audio, à l'adresse suivante :

<http://www.yamahaproaudio.com/>

Configuration requise

Système d'exploitation	Windows 10 (32 bits/64 bits)
Processeur	Core i3/i5 ou supérieur
Mémoire	4 Go minimum
Disque dur	230 Mo ou plus d'espace libre (480 Mo ou plus d'espace libre requis pour l'installation)
Autre élément	Le composant Bonjour doit être installé, Ethernet (1000BASE-T ou supérieur)

NOTE

La configuration minimale requise décrite ci-dessus s'applique à la version 4.0.0 de MTX-MRX Editor. Vous pouvez consulter les informations relatives aux versions les plus récentes des différents programmes et à la configuration requise y afférente en visitant le site Web à l'adresse suivante :

<http://www.yamahaproaudio.com/>

La configuration requise peut varier légèrement en fonction de l'ordinateur utilisé.

Suivez les étapes ci-dessous pour installer MTX-MRX Editor.

1. Après avoir décompressé le fichier téléchargé, double-cliquez sur le fichier « setup.exe » dans le dossier cible de la décompression.

L'assistant d'installation de MTX-MRX Editor apparaît.

2. Procédez à l'installation conformément aux instructions qui s'affichent à l'écran.

NOTE

Si le composant Bonjour n'est pas installé sur l'ordinateur que vous utilisez, un écran vous invitant à l'installer apparaîtra pendant l'installation de MTX Editor.

Si vous êtes invité à installer Bonjour, téléchargez le logiciel depuis le site Web Yamaha Pro Audio et installez-le. Réinstallez ensuite MTX-MRX Editor.

<http://www.yamahaproaudio.com>

Démarrage de MTX-MRX Editor

Suivez les étapes ci-dessous pour démarrer MTX-MRX Editor.

1. Double-cliquez sur l'icône MTX-MRX Editor sur le bureau.

NOTE

Il est possible que la boîte de dialogue « User Account Control » (Contrôle de compte d'utilisateur) apparaisse. Le cas échéant, cliquez sur [Continue] (Continuer) ou [Yes] (Oui).

2. Si la boîte de dialogue « Network Setup » (Configuration réseau) apparaît, cliquez sur [OK] ou sur [Cancel] (Annuler).

Vous effectuerez la configuration lors de l'étape « Specifying the computer's TCP/IP address » (Spécification de l'adresse TCP/IP de l'ordinateur)

3. La fenêtre de dialogue « Startup » (Démarrage) apparaît. Cliquez sur [New file] (Nouveau fichier), puis sur [OK].

L'assistant « Device Configuration Wizard » (Assistant de configuration de l'appareil) démarre. Vous pouvez à présent effectuer les réglages de base.

Nous utiliserons des exemples spécifiques pour expliquer l'étape « Utilisation de l'assistant Device Configuration Wizard pour créer la configuration de l'appareil » et les étapes suivantes.

Exemple 1) Utilisation de Room Combiner dans une salle de danse

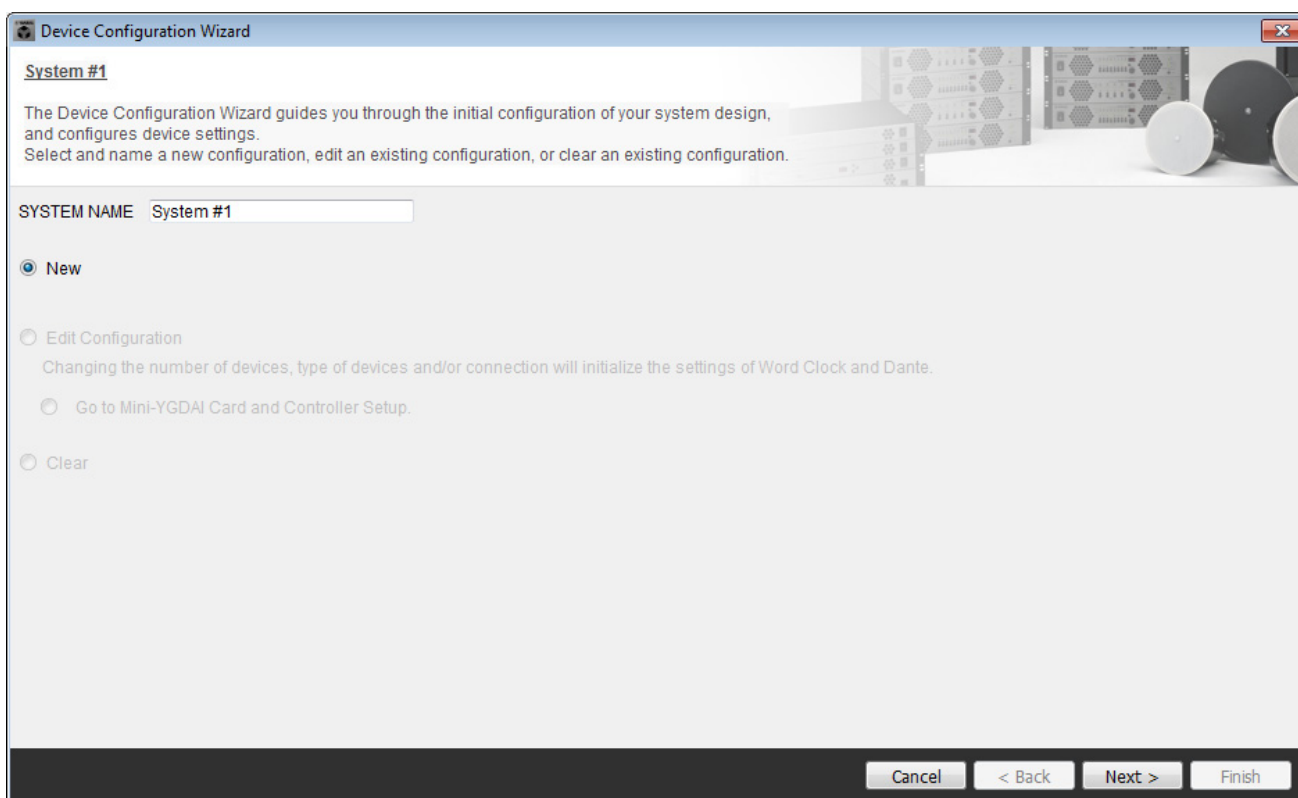
Utilisation de Device Configuration Wizard (Assistant de configuration de l'appareil) pour créer la configuration de l'appareil

Avant de définir la configuration interne du MRX, utilisez l'assistant de MTX-MRX Editor pour créer une configuration de l'appareil.

Une fois les réglages de base effectués, vous pourrez imprimer les informations relatives au câblage du système et aux numéros d'ID.

Procédez comme suit pour effectuer les réglages de base.

1. Saisissez un nom pour le système MTX/MRX que vous comptez créer et cliquez sur [Next>] (Suivant).



2. Spécifiez le nombre d'unités qui seront connectées au système MTX/MRX, puis cliquez sur [Next>].

Sous « YDIF Connected » (Connexions YDIF), saisissez 1 pour le nombre d'unités MRX7-D.

Device Configuration Wizard

Ballroom

Enter the number of devices which are connected via YDIF, Analog, and/or Dante.
At least one MTX or MRX device must exist to make up a system. After changing the Configuration, re-store the existing Preset data.

YDIF Connected		ANALOG Connected		DANTE Connected		MCP1	
DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number
MRX7-D	1	XMV4140	0	PGM1	0	MCP1	0
MTX5-D	0	XMV4280	0	XMV4140-D	0		
MTX3	0	XMV8140	0	XMV4280-D	0		
EX18	0	XMV8280	0	XMV8140-D	0		
XMV4140	0	XMV4140-D	0	XMV8280-D	0		
XMV4280	0	XMV4280-D	0				
XMV8140	0	XMV8140-D	0				
XMV8280	0	XMV8280-D	0				

Number of Assigned Devices:
-MTX/MRX Total: 1/4 -YDIF Total: 1/8 -MTX/MRX/XMV/EXio: 1/20 -PGM1/MCP1: 0/20 -Project Total: 1/80

Cancel < Back Next > Finish

3. Vérifiez que la valeur sous UNIT ID (ID d'unité) correspondant au MRX est 1, puis cliquez sur [Next>].

Utilisez l'ID d'unité attribué sauf si vous avez des raisons précises de ne pas le faire.

Device Configuration Wizard

Ballroom

Set the Unit IDs.
Match the Unit IDs in the list below to the physical devices if present.
If no devices are present yet, match the physical IDs to the configuration diagram later.

YDIF Connected		ANALOG Connected		DANTE Connected		MCP1	
DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	Number
MRX7-D	01						

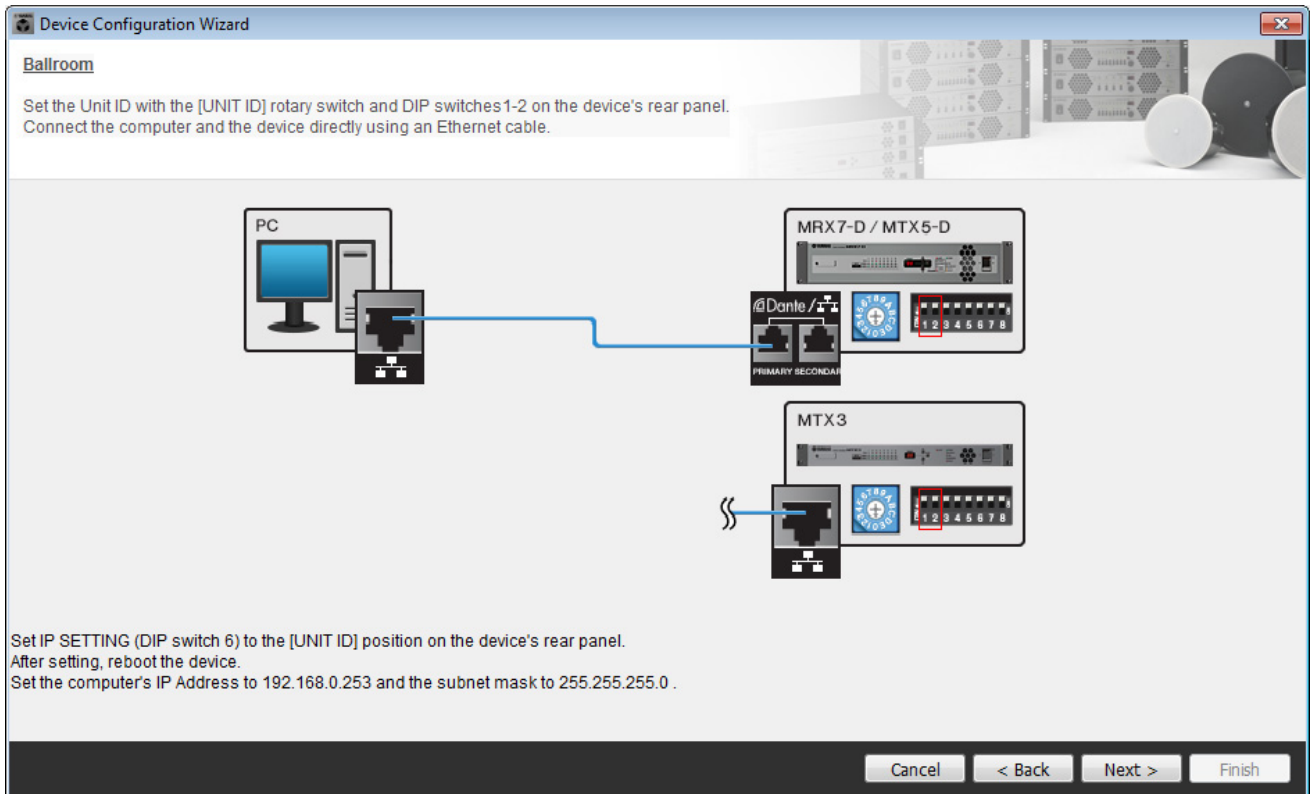
YDIF MODE: DISTRIBUTION

Cancel < Back Next > Finish

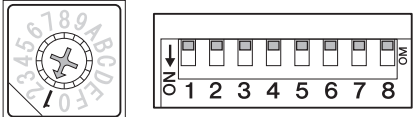
4. Réglez le commutateur rotatif [UNIT ID] (ID d'unité) et le commutateur DIP du MRX.

Vous configurerez l'adresse IP de l'ordinateur au terme de l'exécution de l'assistant, à l'étape « [Spécification de l'adresse TCP/IP de l'ordinateur](#) ».

Si le MRX n'est pas situé à proximité, configurez les paramètres au cours de l'étape « [Connexion de l'équipement](#) ».

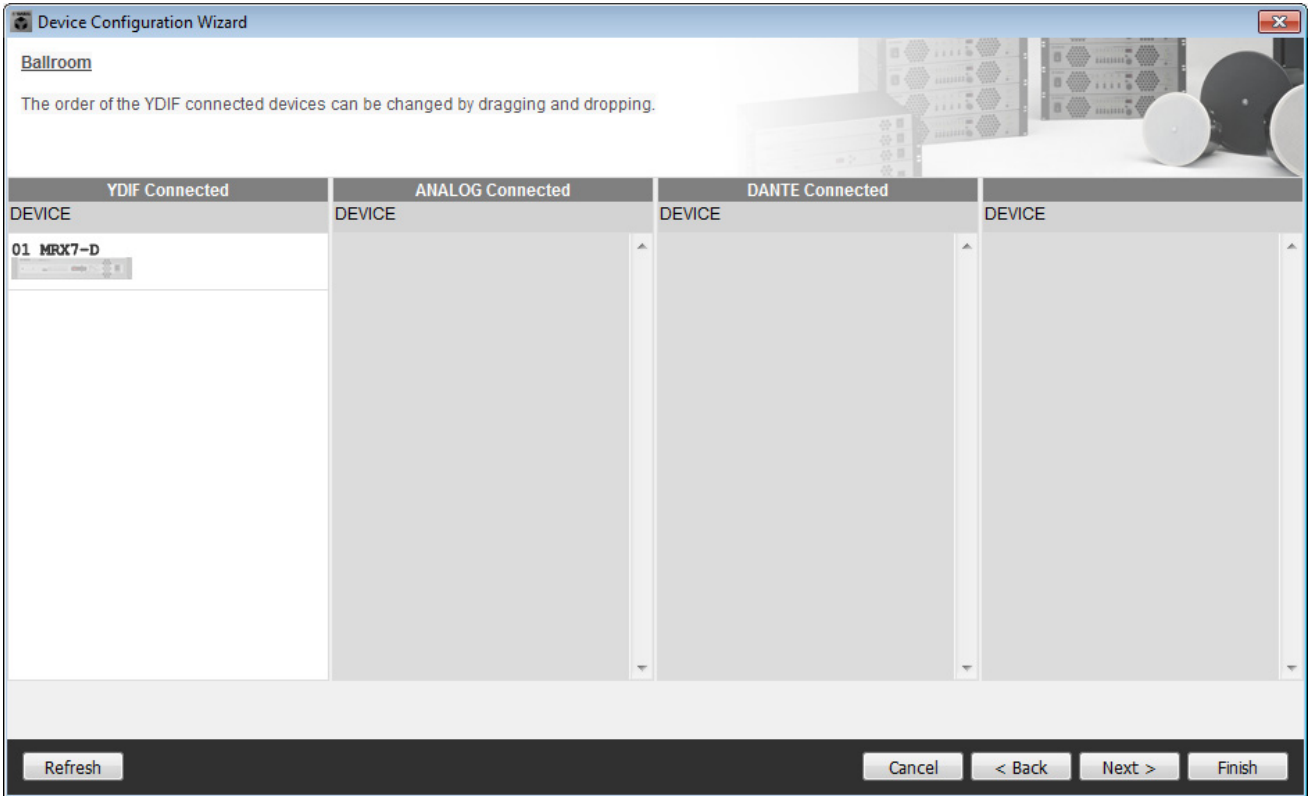


Configurez les réglages comme suit.

<p>MRX7-D</p> 	<p>UNIT ID = 01 Commutateur rotatif [UNIT ID] = 1 Commutateurs DIP tous désactivés (en position relevée)</p>
--	--

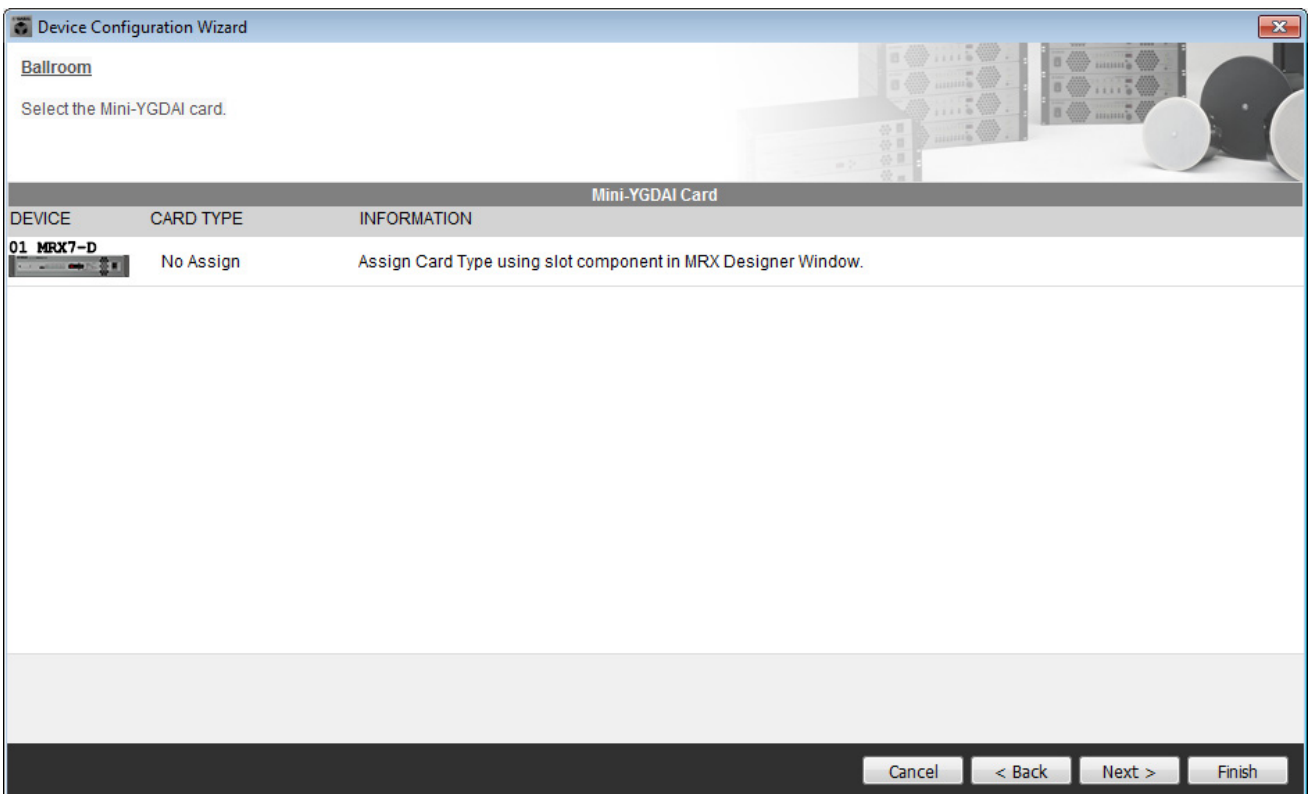
5. Une fois le réglage du commutateur rotatif [UNIT ID] et du commutateur DIP du MRX effectué, cliquez sur [Next>].

6. Vérifiez que le MRX apparaît, puis cliquez sur [Next>].



7. Cliquez sur [Next>].

Depuis l'unité MRX, sélectionnez dans MRX Designer la carte Mini-YGDAI.



8. Sélectionnez le modèle de DCP qui est connecté au MRX, saisissez un nom d'appareil et cliquez sur [Finish] (Terminer).

Deux panneaux DCP4S et DCP4V4S seront placés respectivement dans chaque pièce, affectés comme suit :

DCP4V4S est l'ID = 0 dans la pièce A ; DCP4S est l'ID = 1 dans la pièce A ; DCP4V4S est l'ID = 2 dans la pièce B ;

DCP4S est l'ID = 3 dans la pièce B.

Device Configuration Wizard

Ballroom

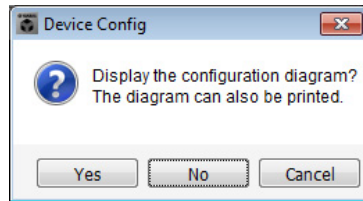
Assign and name the Digital Control Panels connected to each MTX or MRX. Star topology using DCH8 is also possible.

DEVICE: 01 MRX7-D

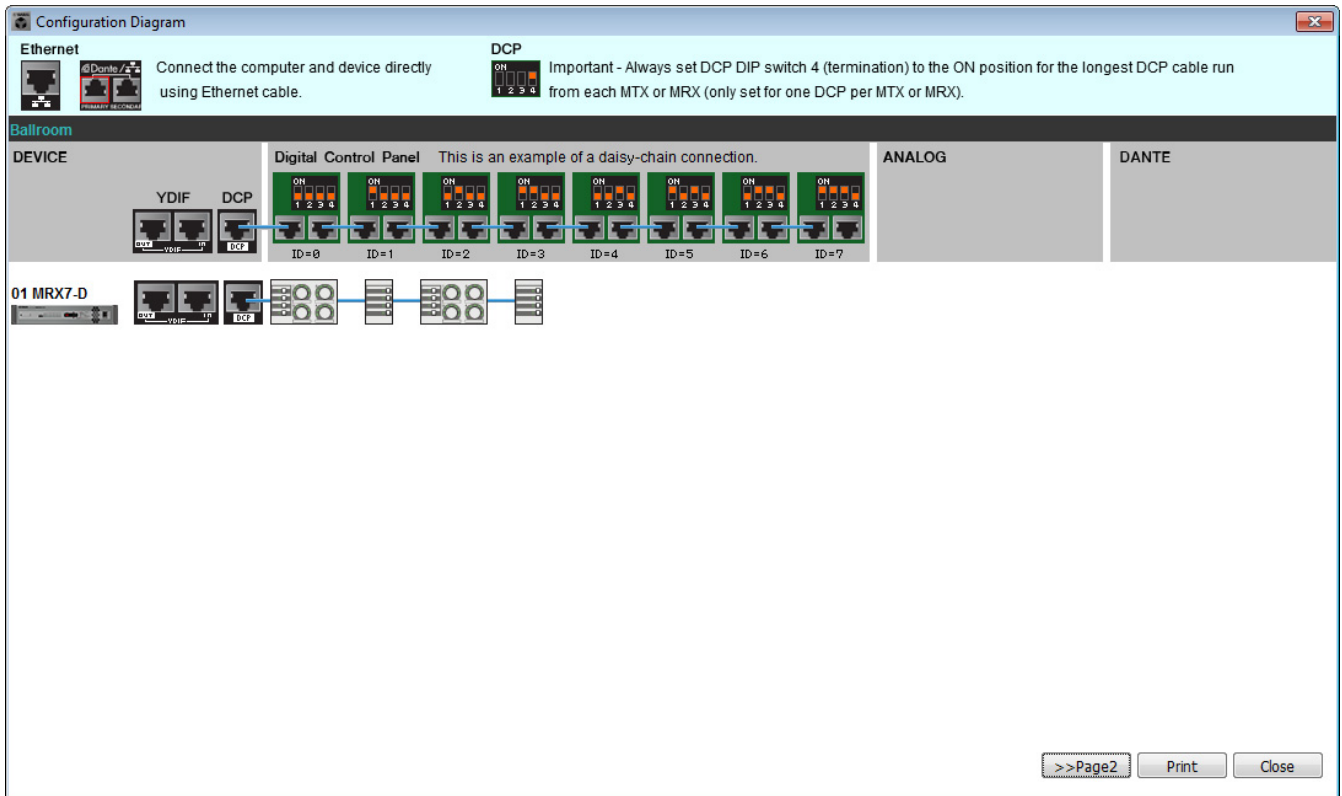
ID	MODEL	Name
0	DCP4V4S-US/EU	Room A DCP4V4S
1	DCP4S-US/EU	Room A DCP4S
2	DCP4V4S-US/EU	Room B DCP4V4S
3	DCP4S-US/EU	Room B DCP4S
4	None	
5	None	
6	None	
7	None	

Cancel < Back Next > Finish

9. Lorsque la boîte de dialogue « Display the configuration diagram? The diagram can also be printed. » (Afficher le schéma de configuration ? Vous pouvez également imprimer le schéma) s'affiche, cliquez sur [Yes] (Oui).

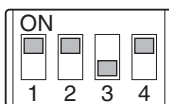


Un schéma de câblage s'affiche. Si vous le souhaitez, cliquez sur [Print] (Imprimer) pour l'imprimer. Pour fermer l'écran, cliquez sur [Close] (Fermer).



Réglez les commutateurs DIP des unités DCP comme indiqué dans la section « Digital Control Panel » (Panneau de commande numérique) du schéma fonctionnel.

Réglez le commutateur DIP 4 du dernier DCP (ID=3) sur ON (en position relevée).



NOTE

Pour réafficher le schéma de câblage, sélectionnez le menu [File] (Fichier) → [Print Configuration Diagram] (Imprimer le schéma de configuration).

Pour utiliser l'assistant Device Configuration Wizard en vue de modifier la configuration de l'appareil, cliquez sur le bouton [Device Config] (Configuration de périphérique) dans la fenêtre Project (Projet).



Configuration des réglages du MRX

Disposition et connexion des composants

Utilisez l'application MRX Designer pour définir une configuration interne sur le MRX.

Une fois les réglages configurés, nous vous recommandons d'enregistrer la configuration dans le menu [File] (Fichier) → [Save] (Enregistrer).

NOTE

Il est possible que la boîte de dialogue « User Account Control » (Contrôle de compte d'utilisateur) apparaisse. Le cas échéant, cliquez sur la touche [Continue] ou [Yes].

■ Démarrage de MRX Designer

Accédez à l'écran des réglages en cliquant sur l'onglet correspondant au nom du système que vous avez spécifié à l'étape 1 de la section « [Utilisation de Device Configuration Wizard \(Assistant de configuration de l'appareil\) pour créer la configuration de l'appareil](#) ».



Dans l'écran des réglages, cliquez sur le bouton « Open MRX Designer » (Ouvrir MRX Designer) pour lancer MRX Designer.



■ Disposition et connexion des composants liés aux microphones dans la pièce A

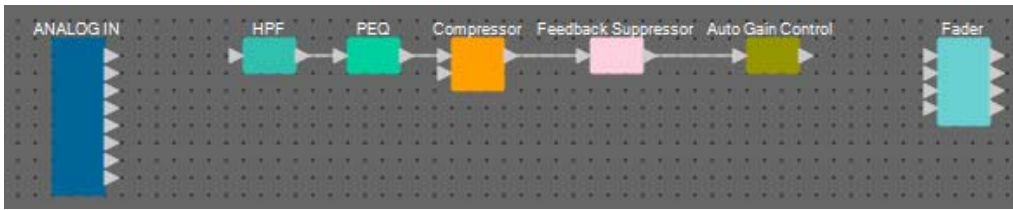
Nous allons disposer et connecter ici les composants liés aux microphones dans la pièce A.

1. Disposez les composants affichés ci-dessous en les faisant glisser depuis la zone « **Composants** » (Composants) dans la feuille de conception.

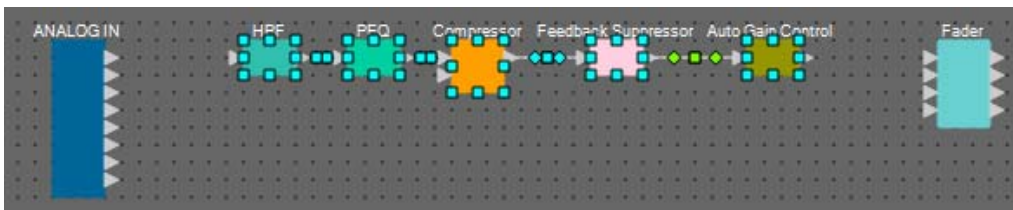
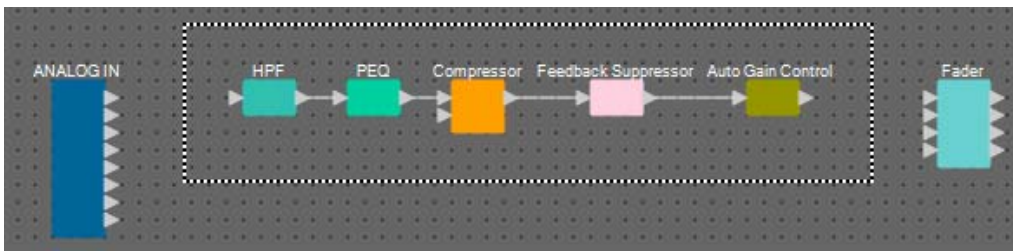
- « ANALOG IN » (Entrée analogique)
- « HPF » (Filtre passe-haut) (MONO)
- « PEQ » (Égaliseur paramétrique) (MONO, 4 BAND (4 bandes))
- « Compressor » (Compresseur) (MONO)
- « Notch FBS » (Feedback Suppressor)(Suppresseur de feedback par filtrage coupe-bande)(Suppresseur de feedback)
- « Auto Gain Control » (Contrôle automatique de gain) (MONO)
- « Fader » (4 CH) (4 Can)



- Reliez les espaces compris entre les ports depuis « HPF » à « Auto Gain Control » par un glisser-déposer.



- Sélectionnez la zone comprise entre « HPF » et « Auto Gain Control » de sorte que les composants et les câblages soient sélectionnés.



- Copiez les composants et les câblages sélectionnés et collez-les deux fois, ou procédez à un glisser-déposer des éléments sélectionnés tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

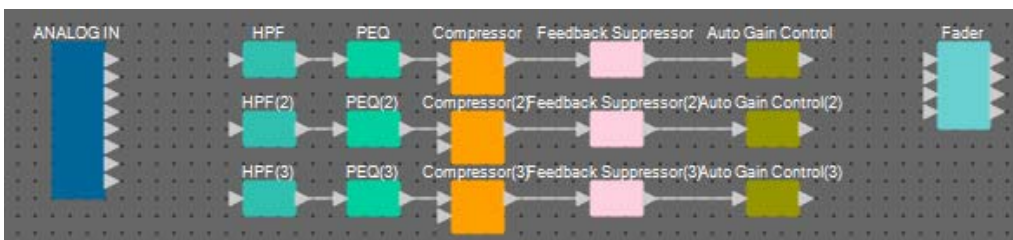
Modifiez la disposition des composants selon les besoins.

Pour copier, procédez comme suit :

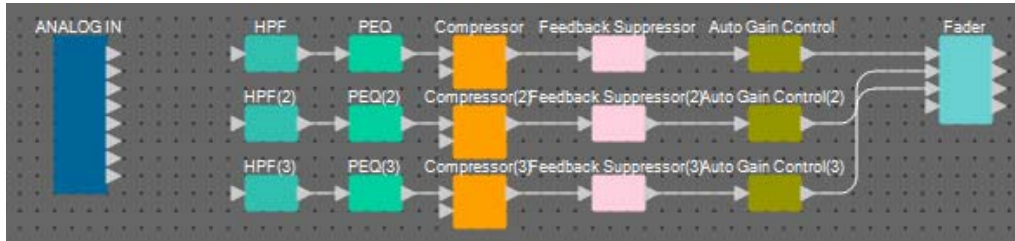
- <Ctrl> + <C>
- Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Copy] (Copier) dans le menu déroulant.
- Sélectionnez [Copy] dans le menu [Edit] (Édition).

Pour coller, procédez comme suit :

- <Ctrl> + <V>
- Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Paste] (Coller) dans le menu déroulant.
- Sélectionnez [Paste] dans le menu [Edit].



5. Connectez les éléments Auto Gain Control aux faders.



6. Double-cliquez sur « Fader ».

L'éditeur du composant « Fader » apparaît.



7. Désactivez le canal 4 (qui n'a pas été connecté) et cliquez sur le bouton [x] dans le coin supérieur droit pour fermer l'éditeur de composant.

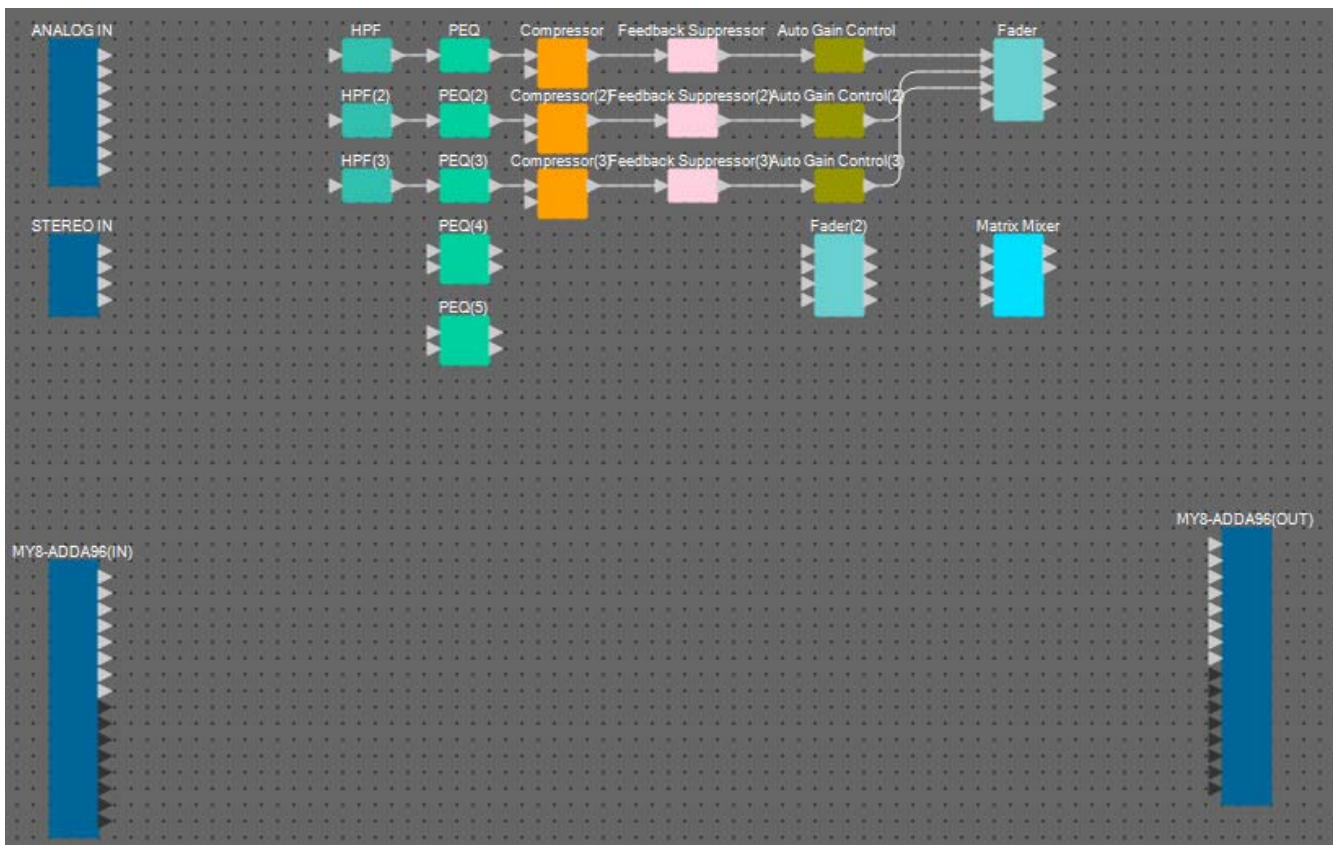


■ Disposition et connexion des composants non liés aux microphones dans la pièce A

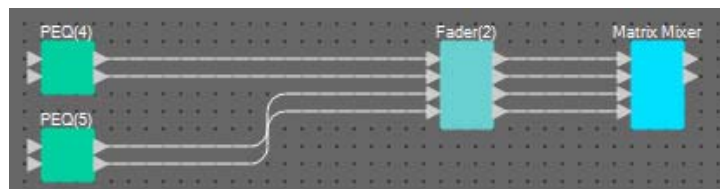
Disposez et connectez les composants liés au lecteur Blu-Ray et à l'entrée provenant de la prise AUX IN (Entrée auxiliaire) dans la pièce A.

1. Disposez les composants affichés ci-dessous en les faisant glisser depuis la zone « Components » dans la feuille de conception.

- « STEREO IN » (Entrée Stéréo)
- « SLOT » (Logement) (MY8-ADDA96)
- « PEQ » (STEREO, 4 BAND) × 2
- « Fader » (4 CH)
- « Matrix Mixer » (Console de mixage matricielle) (IN (Entrée)=4, OUT (Sortie)=2)



2. Reliez les espaces situés entre les ports de « PEQ » à « Matrix Mixer » par un glisser-déposer.



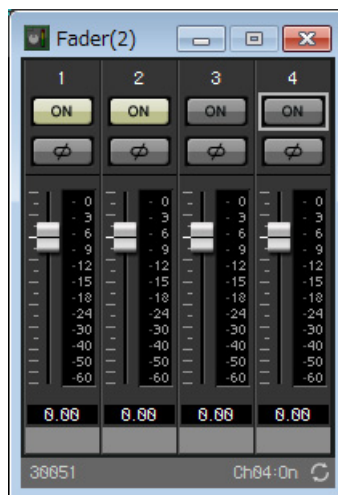
3. Double-cliquez sur « Fader(2) ».

L'éditeur du composant « Fader » apparaît.



4. Désactivez les canaux 3 et 4.

Spécifiez si le bouton [ON] (Activation) doit basculer sur AUX ou BD dans le groupe de liaisons de paramètres. Cette action désactive les canaux de faders 3/4 lorsque les canaux 1/2 sont activés et active les canaux de faders 3/4 si les canaux 1/2 sont désactivés. Ne faites aucune modification supplémentaire à partir de ce point.

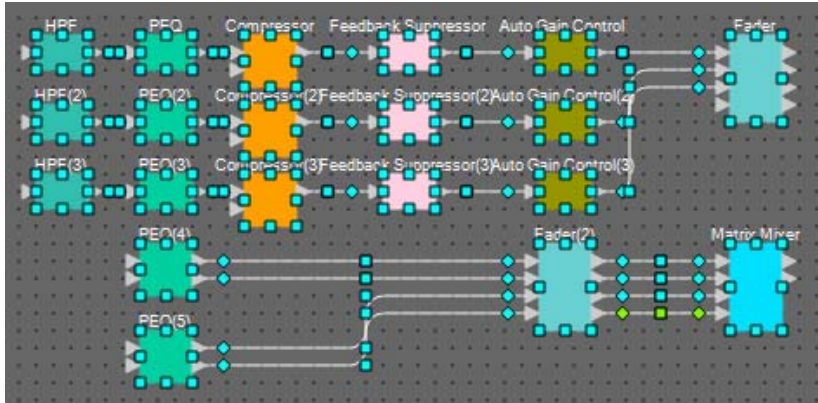


5. Cliquez sur le bouton [x] situé dans le coin supérieur droit pour fermer l'éditeur de composant.

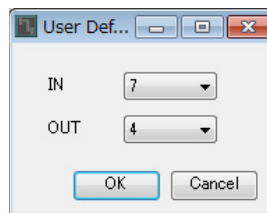
■ Intégration des composants de la pièce A en tant que bloc

Compte tenu que les mêmes composants doivent être raccordés pour la pièce B, nous utilisons la fonction User Defined Block (Bloc défini par l'utilisateur) pour faciliter la tâche et intégrer les composants en bloc.

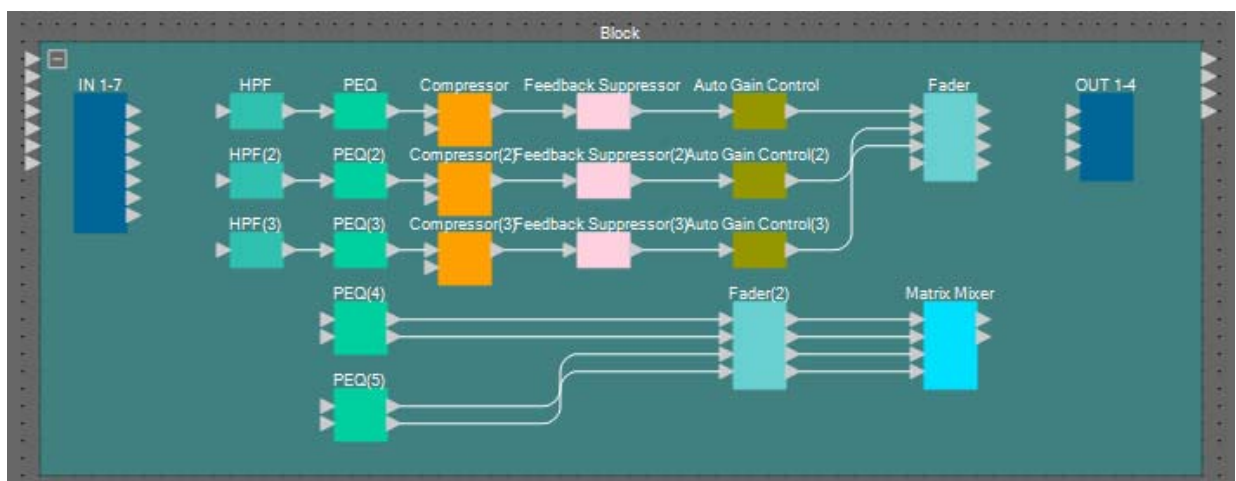
1. Sélectionnez la zone à l'extérieur des composants d'entrée/sortie puis sélectionnez les composants et les câblages.



2. Sélectionnez [Create User Defined Block] (Créer un bloc défini par l'utilisateur) dans le menu [Edit]. Changez les réglages en spécifiant la valeur de l'entrée IN sur « 7 » et celle de la sortie OUT sur « 4 » dans la boîte de dialogue, puis cliquez sur [OK].

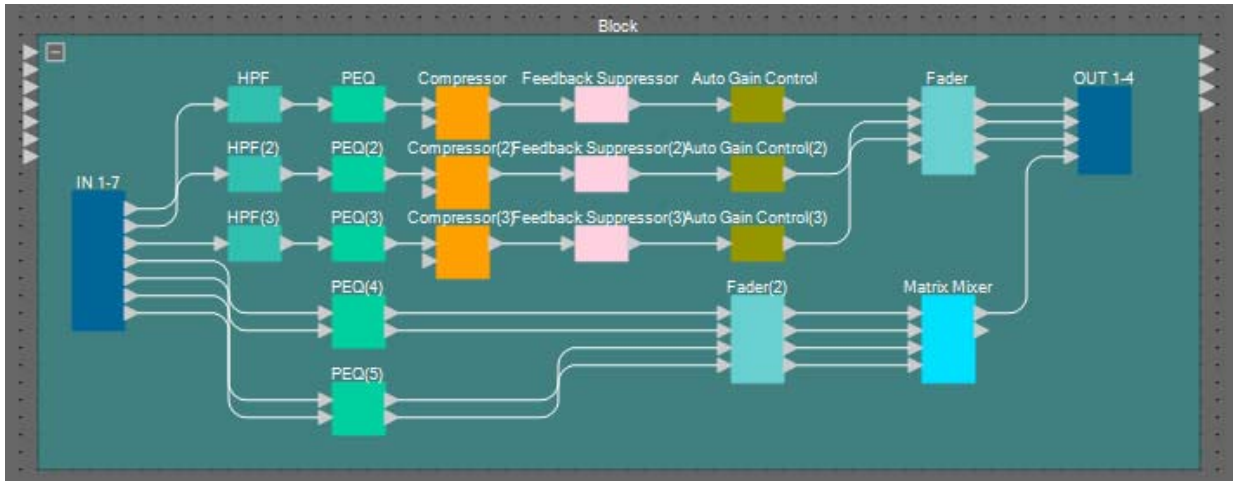


3. Changez la position et la taille du bloc défini par l'utilisateur et des composants selon les besoins.

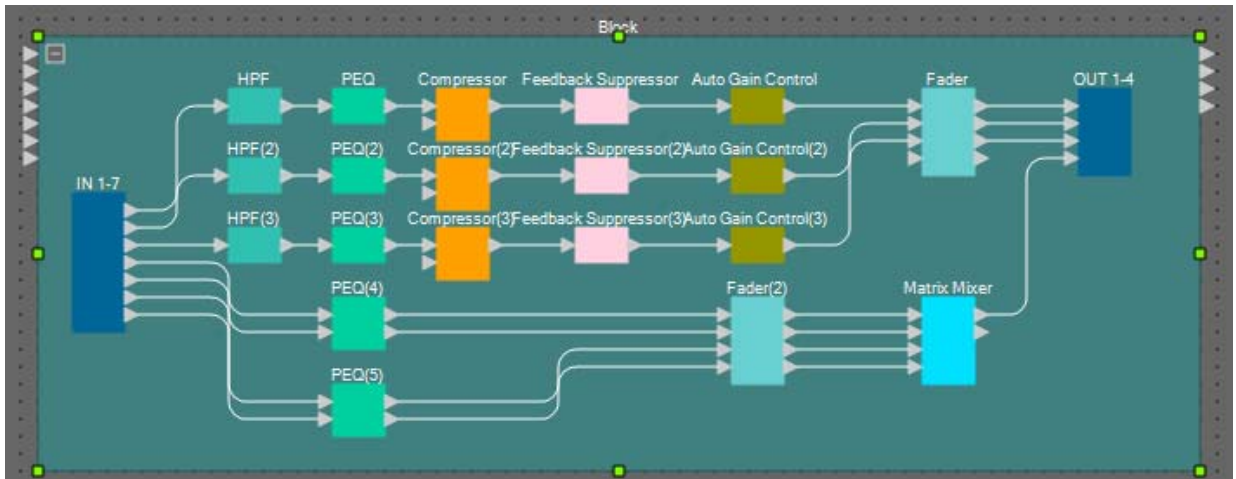


4. Procédez aux connexions suivantes via le bloc défini par utilisateur.

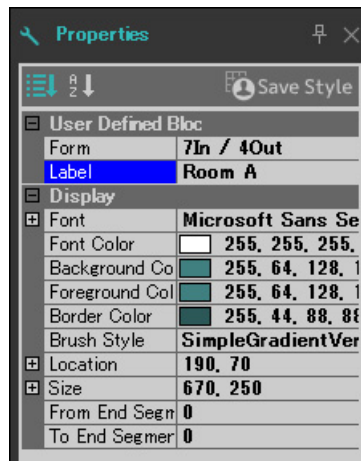
IN	1	HPF	1	Fader	1	OUT	1
	2	HPF(2)	1		2		2
	3	HPF(3)	1		3		3
	4	PEQ(4)	1L	Matrix Mixer	1		4
	5		1R				
	6	PEQ(5)	1L				
	7		1R				



5. Cliquez à côté des composants et des câblages du bloc défini par l'utilisateur puis sélectionnez le bloc défini par l'utilisateur.



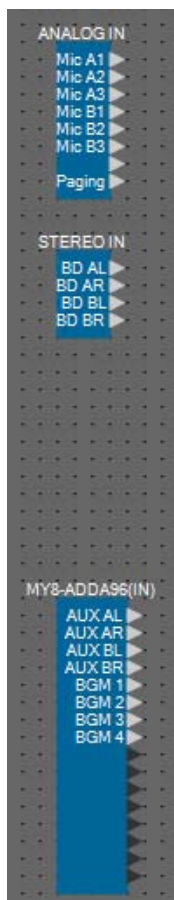
6. Remplacez le nom du bloc défini par l'utilisateur via l'élément [Label] (Étiquette) de la zone « Propriétés » (Propriétés) par « Room A » (Pièce A).



■ Affichage du nom de port dans le composant d'entrée

Pour éliminer toute confusion en cas de nouvelles connexions, entrez le nom du port dans la boîte de dialogue « Port Name » (Nom de port). Pour ouvrir la boîte de dialogue « Port Name », cliquez sur un port de composant d'entrée, puis cliquez sur la touche située à droite de la zone d'édition correspondant à l'élément [Label] dans la zone « Propriétés ». Les noms de port correspondant à ANALOG IN peuvent être saisis en double-cliquant sur le composant afin d'afficher l'éditeur du composant « ANALOG IN ».

Dans cet exemple, nous avons attribué les noms de port comme suit :



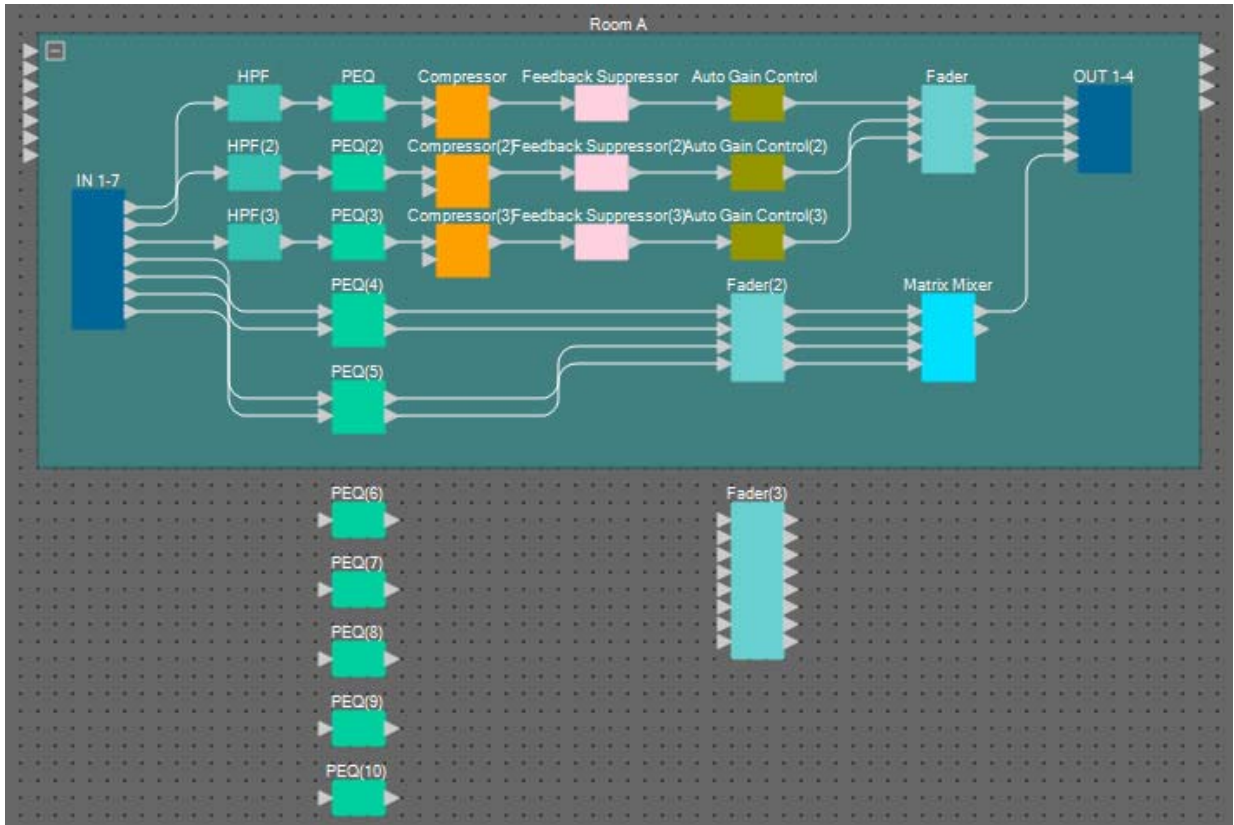
ANALOG IN	1	Mic A1
	2	Mic A2
	3	Mic A3
	4	Mic B1
	5	Mic B2
	6	Mic B3
	8	Paging
	STEREO IN	1L
1R		BD AR
2L		BD BL
2R		BD BR
MY8-ADDA96(IN)	1	AUX AL
	2	AUX AR
	3	AUX BL
	4	AUX BR
	5	BGM 1
	6	BGM 2
	7	BGM 3
	8	BGM 4

■ **Disposition et connexion des composants liés aux entrées qui sont communs aux pièces A et B.**

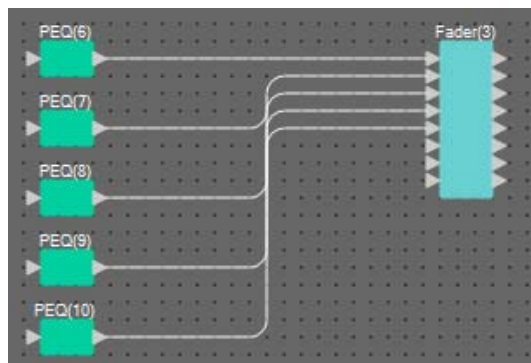
Nous allons disposer et connecter ici les composants liés à la musique de fond BGM et au microphone d'appel.

1. Disposez les composants affichés ci-dessous en les faisant glisser depuis la zone « Components » dans la feuille de conception.

- « PEQ » (MONO, 4 BAND) × 5
- « Fader » (8 CH)



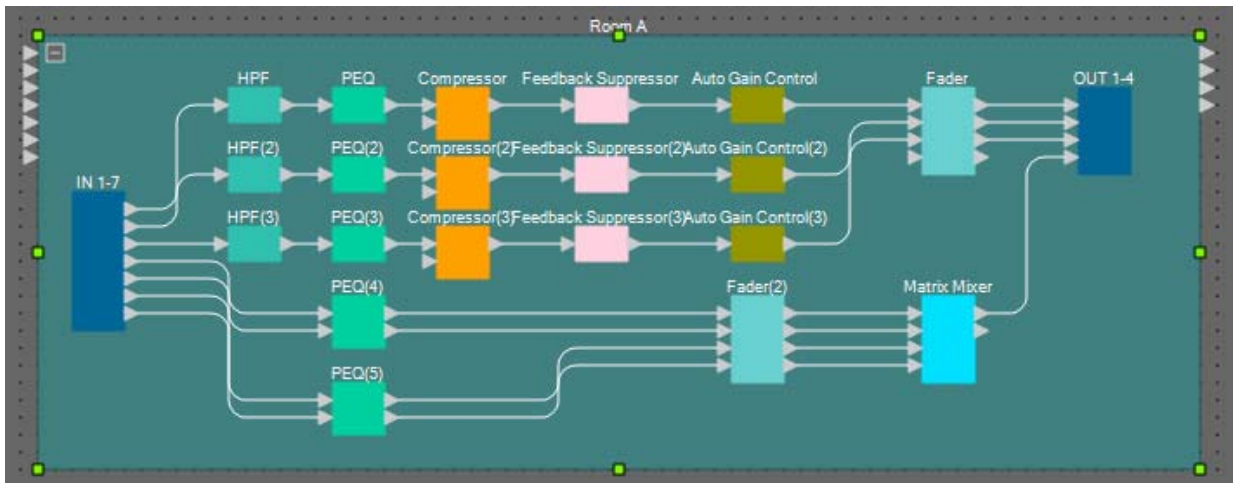
2. Connectez les différents PEQ aux faders correspondants.



■ Création de la pièce B

Copiez le bloc défini par l'utilisateur correspondant à la pièce A pour créer la pièce B.

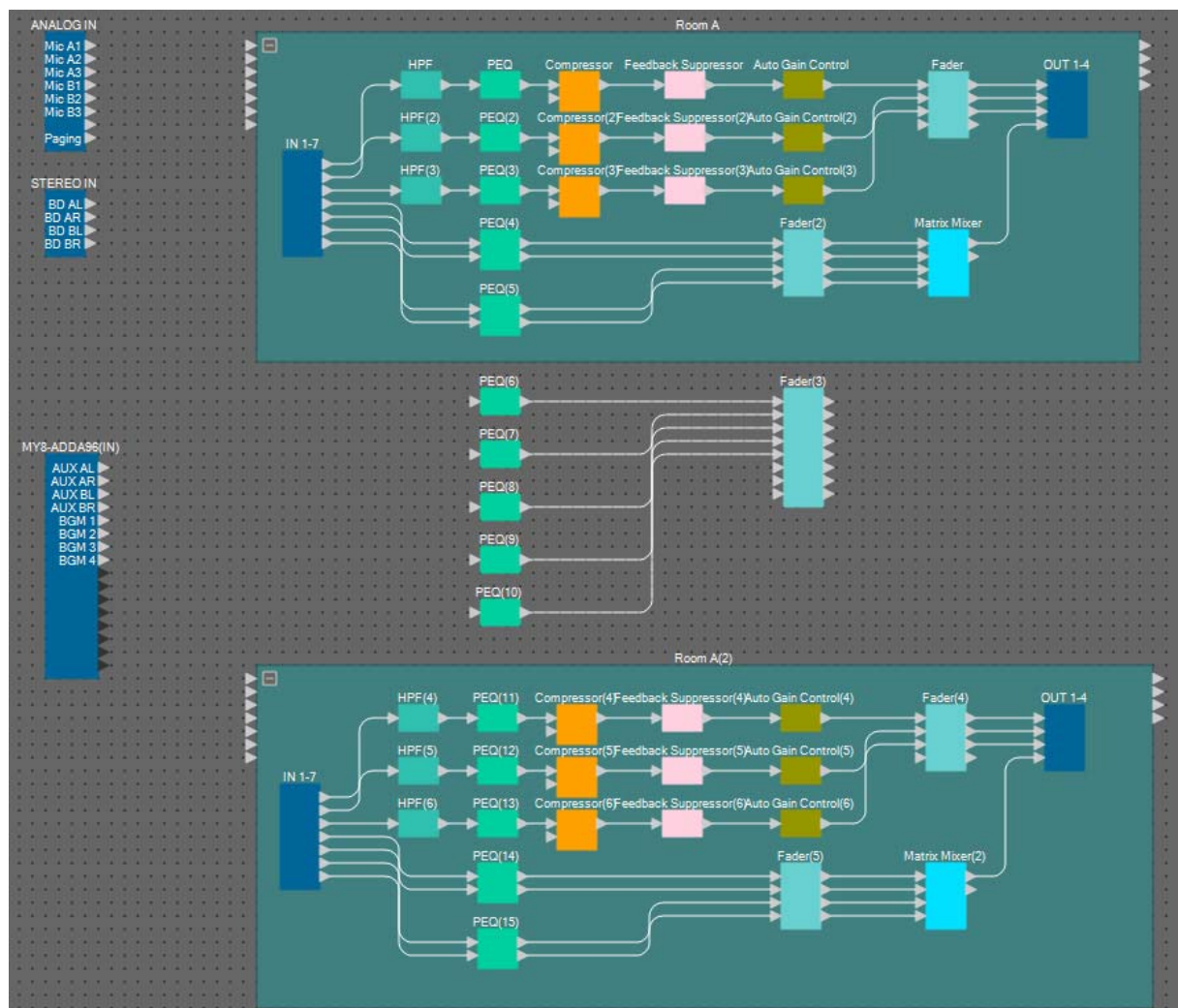
1. Cliquez à côté des composants et des câblages du bloc défini par l'utilisateur correspondant à la pièce A, puis sélectionnez le bloc défini par l'utilisateur.



2. Faites le glisser-déposer d'un bloc défini par l'utilisateur tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

Le bloc défini par l'utilisateur est alors copié sur l'emplacement où il a été déposé.

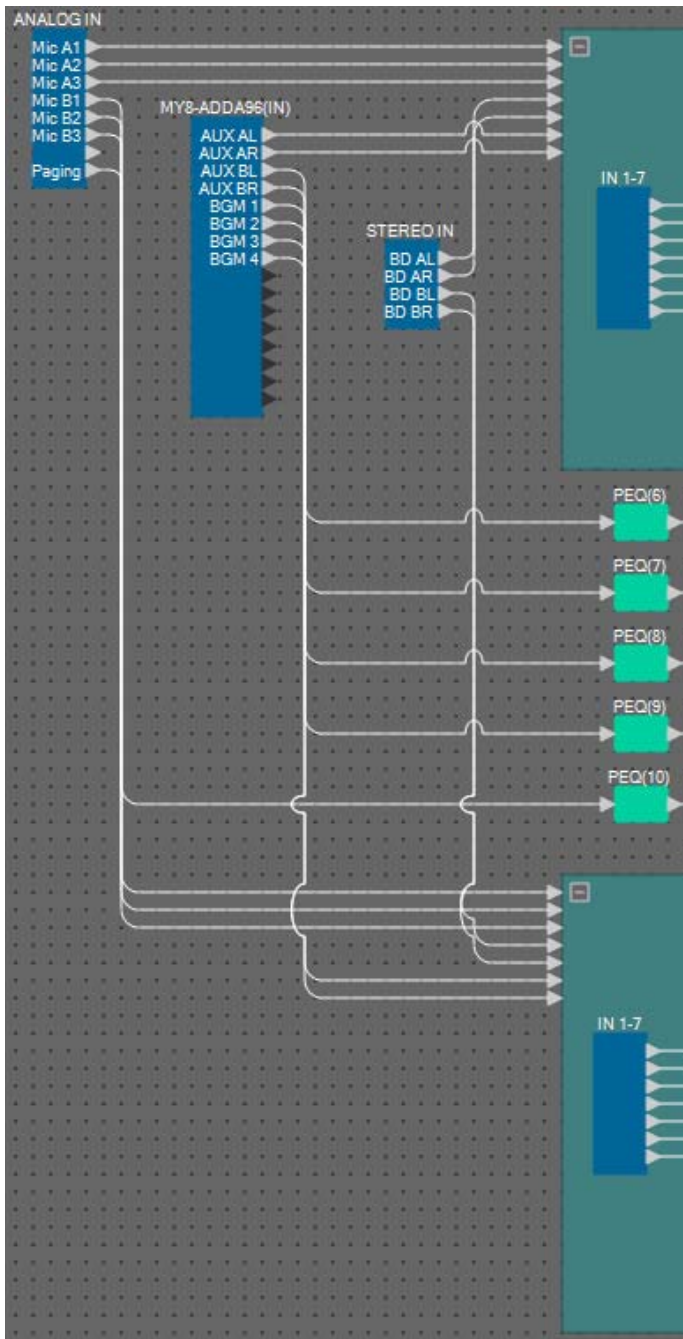
3. Modifiez la position et la taille du bloc défini par l'utilisateur selon les besoins.



4. Changez le nom du bloc défini par l'utilisateur que vous avez collé dans « Room B » en utilisant l'élément [Label] de la zone « Properties ».

■ Connexion aux composants d'entrée

Les composants d'entrée sont connectés à d'autres composants, comme indiqué ci-dessous.



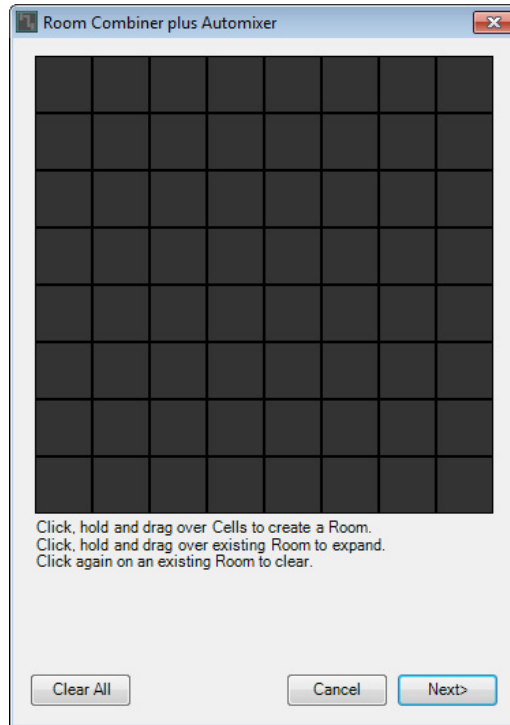
Composants d'entrée	Numéro de port	Nom de port	Composant/bloc de destination	Numéro de port
ANALOG IN	1	Mic A1	Pièce A	1
	2	Mic A2	Pièce A	2
	3	Mic A3	Pièce A	3
	4	Mic B1	Pièce B	1
	5	Mic B2	Pièce B	2
	6	Mic B3	Pièce B	3
	8	Paging	PEQ(10)	1
	MY8-ADDA96(IN)	1	AUX AL	Pièce A
2		AUX AR	Pièce A	7
3		AUX BL	Pièce B	6
4		AUX BR	Pièce B	7
5		BGM 1	PEQ(6)	1
6		BGM 2	PEQ(7)	1
7		BGM 3	PEQ(8)	1
8		BGM4	PEQ(9)	1
STEREO IN	1	BD AL	Pièce A	4
	2	BD AR	Pièce A	5
	3	BD BL	Pièce B	4
	4	BD BR	Pièce B	5

■ Disposition et connexion du composant « Room Combiner plus Automixer »

Placez et connectez le composant « Room Combiner plus Automixer » (Gestionnaire de zones avec auto-mixeur), qui gère la répartition et la combinaison des pièces.

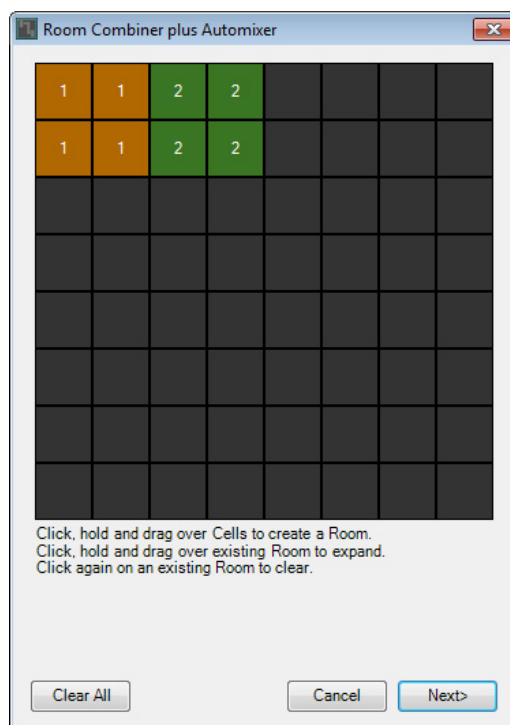
1. Faites glisser le composant « Room Combiner plus Automixer » depuis la zone « Components » et déposez-le dans la feuille de conception.

La boîte de dialogue relative à l'aménagement de la pièce apparaît.

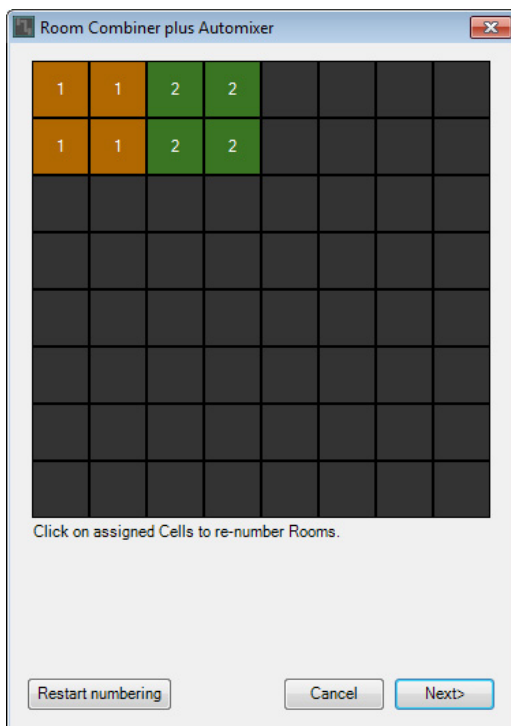


2. Faites glisser les cellules pour créer une pièce, puis cliquez sur le bouton [Next].

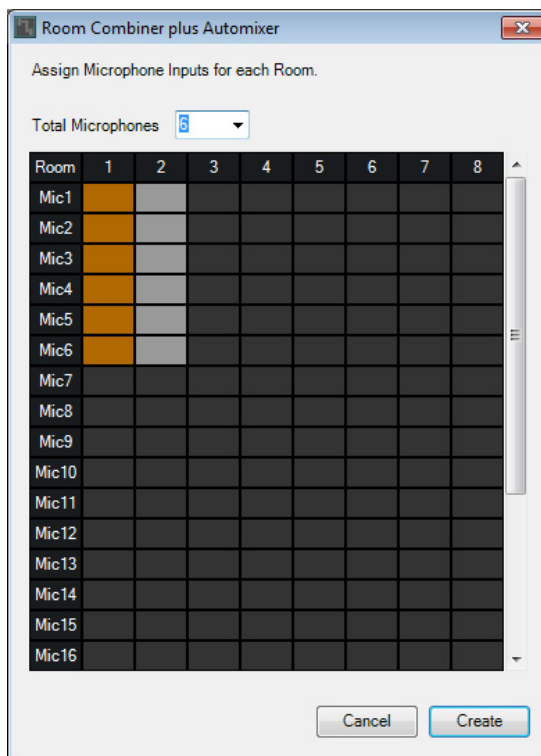
Cette fois-ci, nous allons créer deux pièces, puisque nous disposons d'une pièce A et d'une pièce B. Dans cet exemple, chaque pièce aura jusqu'à quatre cellules.

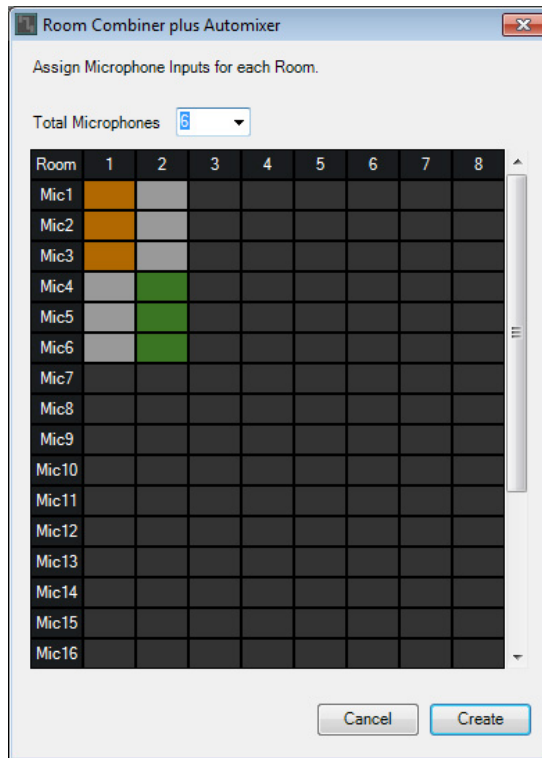


3. Cliquez sur les pièces et modifiez les chiffres selon les besoins, puis cliquez sur le bouton [Next].

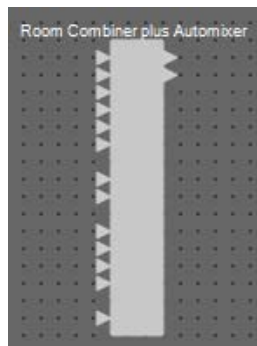


4. Réglez l'élément [Total Microphones] sur [6].



5. Cliquez sur les espaces afin d'allouer Mic4, Mic5 et Mic6 à la pièce 2.**6. Cliquez sur le bouton [Create] (Créer).**

L'élément « Room Combiner plus Automixer » est placé dans la feuille de conception.



7. Cliquez sur le port de « Room Combiner plus Automixer », puis cliquez sur la touche située à droite de la zone d'édition dans « Properties ».

La boîte de dialogue « Port Name » s'ouvre.

IN	Port Name	OUT	Port Name
1		Room 1	
2		Room 2	
3			
4			
5			
6			
Local In 1			
Local In 2			
BGM 1			
BGM 2			
BGM 3			
BGM 4			
Paging			

Buttons: Set Default Name, All Clear, OK, Cancel

8. Cliquez sur la touche [Set Default Name] (Définir le nom par défaut).

Un nom de port est saisi par défaut.

IN	Port Name	OUT	Port Name
1	1	Room 1	Room 1
2	2	Room 2	Room 2
3	3		
4	4		
5	5		
6	6		
Local In 1	Local In 1		
Local In 2	Local In 2		
BGM 1	BGM 1		
BGM 2	BGM 2		
BGM 3	BGM 3		
BGM 4	BGM 4		
Paging	Paging		

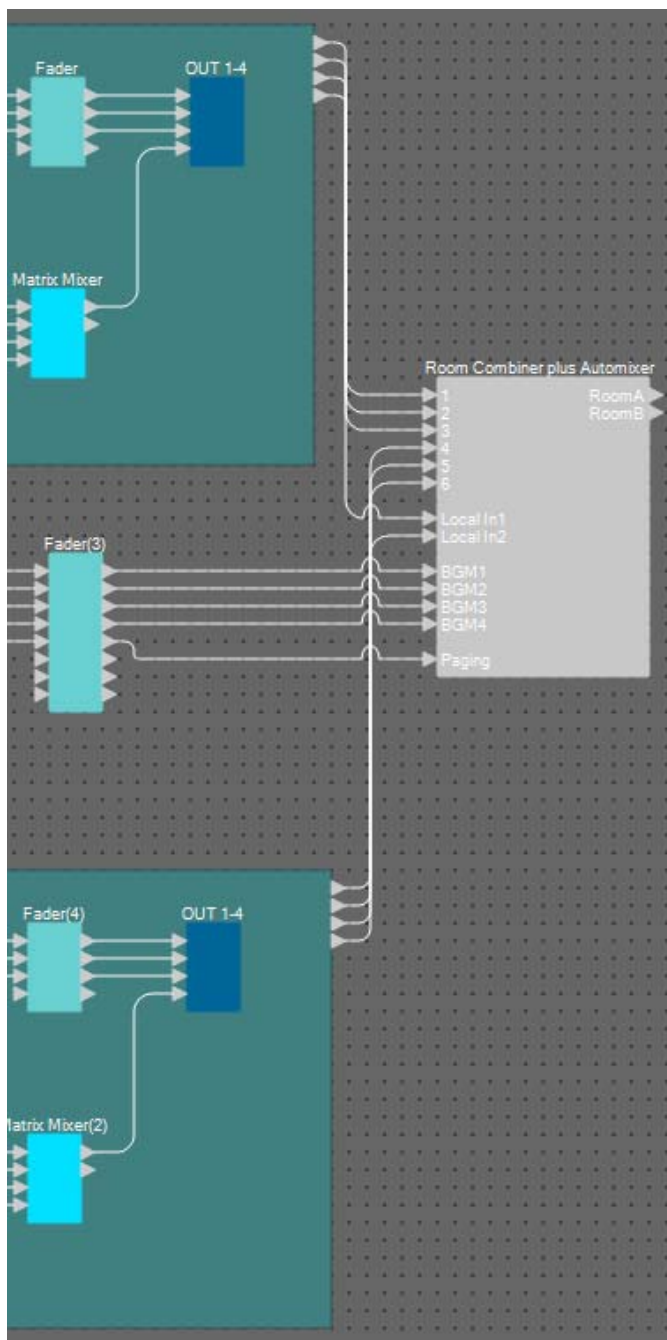
Buttons: Set Default Name, All Clear, OK, Cancel

9. Remplacez le nom de port de Room 1 par Room A et le nom de port de Room 2 par Room B, puis cliquez sur la touche [OK].

IN	Port Name	OUT	Port Name
1	1	Room1	Room A
2	2	Room2	Room B
3	3		
4	4		
5	5		
6	6		
Local In1	Local In1		
Local In2	Local In2		
BGM1	BGM1		
BGM2	BGM2		
BGM3	BGM3		
BGM4	BGM4		
Paging	Paging		

Set Default Name All Clear OK Cancel

10. Effectuez les connexions d'entrée au composant « Room Combiner plus Automixer » comme indiqué ci-dessous.



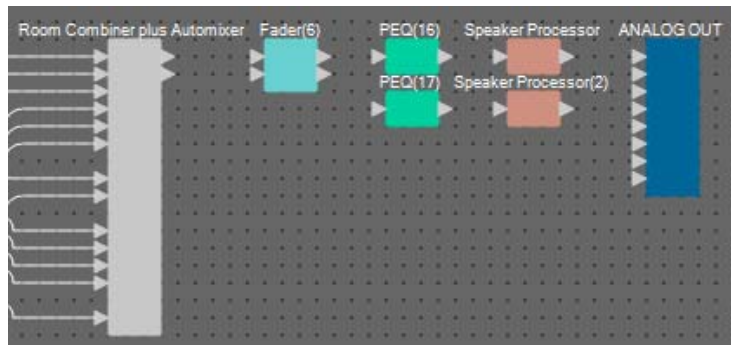
Composant/bloc source	Numéro de port	Port d'entrée de « Room Combiner plus Automixer »
Pièce A	1	1
Pièce A	2	2
Pièce A	3	3
Pièce B	1	4
Pièce B	2	5
Pièce B	3	6
Pièce A	4	Local In1
Pièce B	4	Local In2
Fader(3)	1	BGM1
Fader(3)	2	BGM2
Fader(3)	3	BGM3
Fader(3)	4	BGM4
Fader(3)	5	Paging

■ Disposition des composants et leur connexion aux sorties analogiques depuis « Room Combiner plus Automixer »

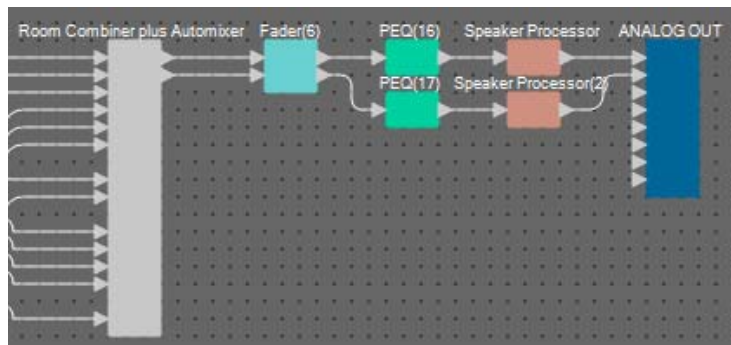
Nous allons disposer et connecter ici les composants nécessaires aux sorties analogiques depuis « Room Combiner plus Automixer ».

1. Disposez les composants affichés ci-dessous en les faisant glisser depuis la zone « Components » dans la feuille de conception.

- « Fader » (2 CH)
- « PEQ » (MONO, 6 BAND) × 2
- « Speaker Processor » (Processeur de haut-parleur) (1 voie) x 2
- « ANALOG OUT »

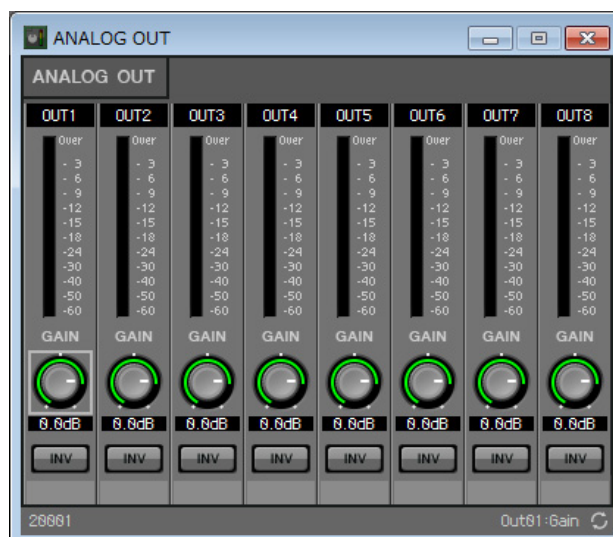


2. Effectuez les connexions depuis le composant « Room Combiner plus Automixer » à la sortie « ANALOG OUT ».

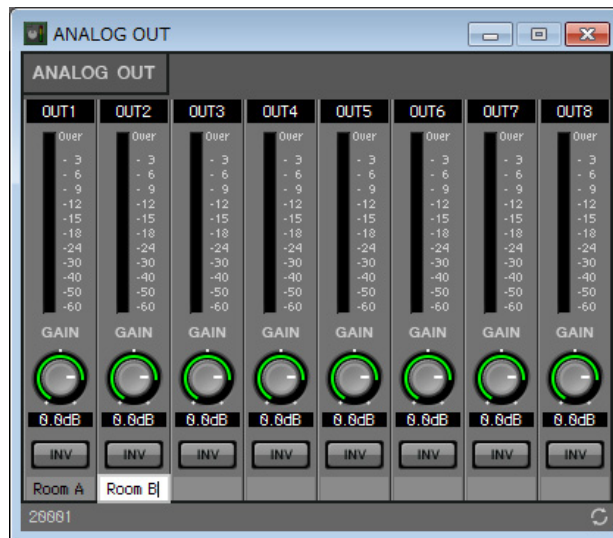


3. Double-cliquez sur « ANALOG OUT ».

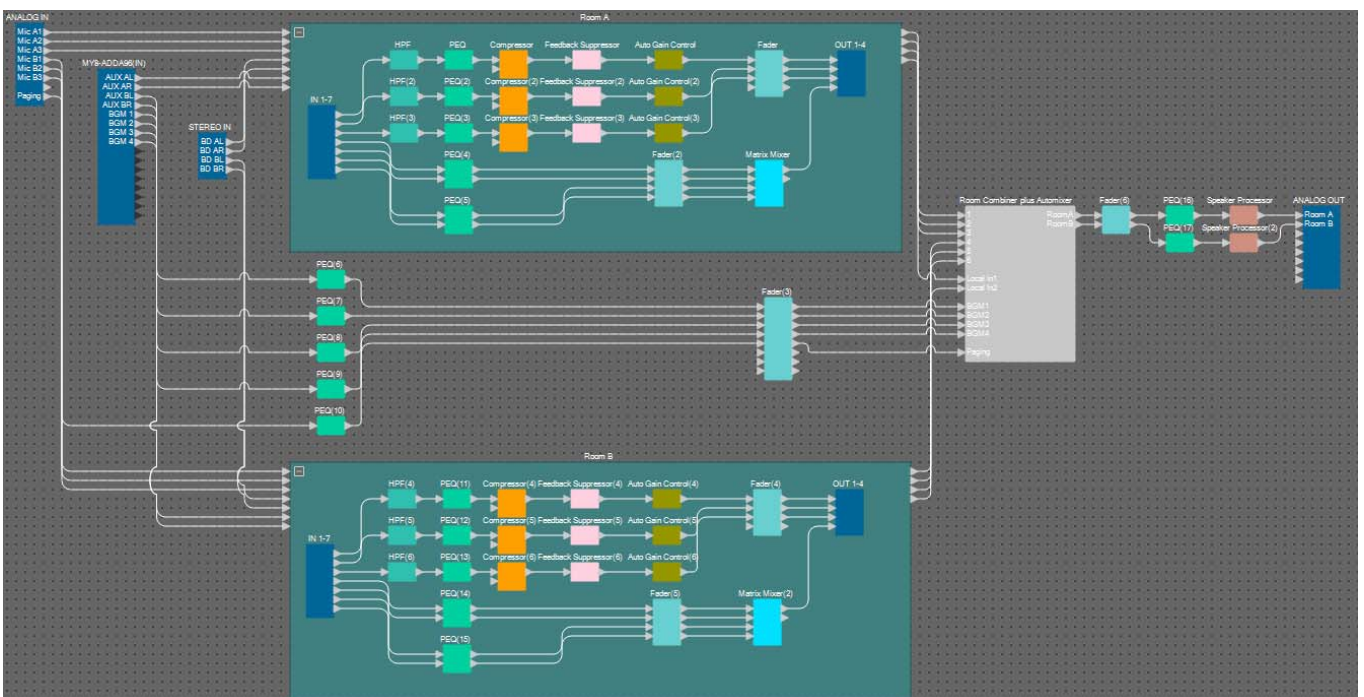
L'éditeur du composant « ANALOG OUT » apparaît.



- Définissez le nom de port de la sortie OUT 1 vers « Room A » et le nom de port de la sortie OUT 2 vers « Room B ».



- Cliquez sur le bouton [x] situé dans le coin supérieur droit pour fermer l'éditeur de composant.



Vous avez à présent terminé la disposition et la connexion des composants. Modifiez la disposition des composants et modifiez le câblage selon les besoins.

Compilation

Ceci permet d'analyser le placement et le câblage des composants du MRX pour détecter les éventuels problèmes.

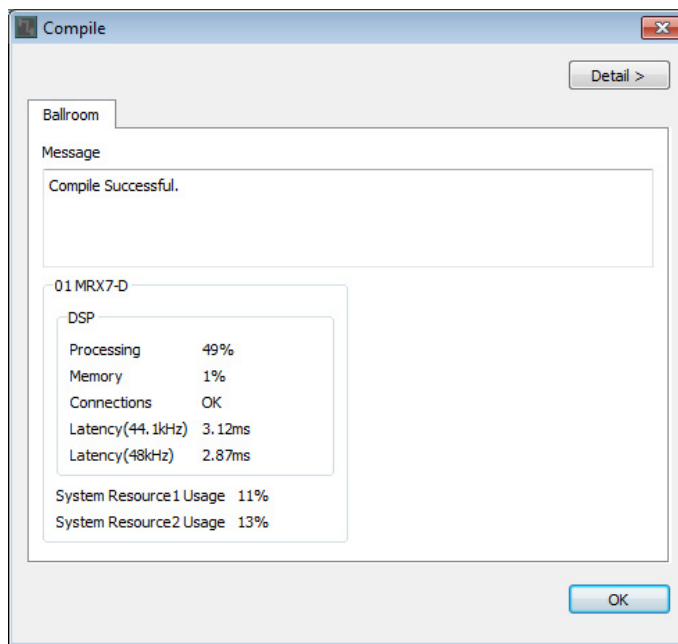
1. Cliquez sur le bouton d'outil [Compile] (Compile).

Démarrez l'analyse.

2. Confirmez les résultats d'analyse.

Si le message « Completed successfully » (Terminé avec succès) s'affiche dans le champ « Message », aucun problème n'aura été relevé.

Si un problème a été détecté, cliquez sur le bouton [Detail] (Détails) pour voir comment résoudre le problème et le corriger.

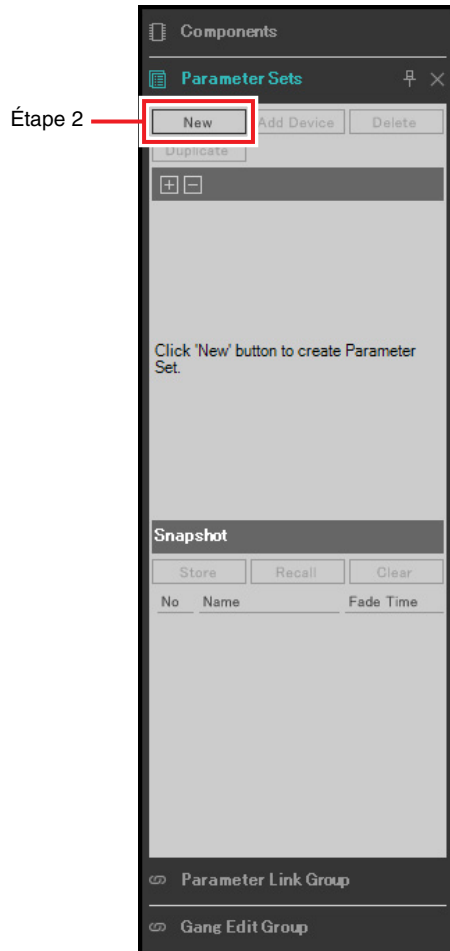


Maintenant, vous avez terminé la compilation.

Spécification des instantanés

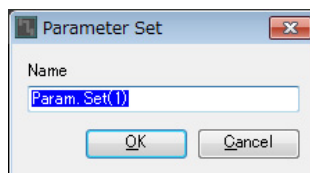
Dans cet exemple, nous allons opérer un commutateur DCP pour basculer entre les pièces partagées et les pièces combinées. Bien que vous puissiez facilement rappeler les présélections de pièces partagées et de pièces combinées, vous pourriez apporter des modifications plus rapides aux réglages tout simplement en activant/désactivant le bouton Combine dans l'éditeur de « Room Combiner plus Automixer », plutôt qu'en rappelant l'ensemble des paramètres. Voici quelques explications sur la manière de créer un instantané.

1. Ouvrez la zone « Parameter Sets » (Jeux de paramètres), à gauche de MRX Designer.



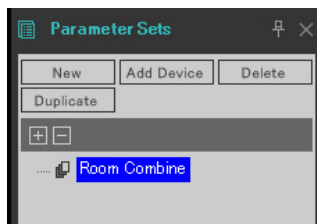
2. Cliquez sur le bouton [New] (Nouveau).

Une boîte de dialogue apparaît, qui permet de régler le nom du jeu de paramètres.

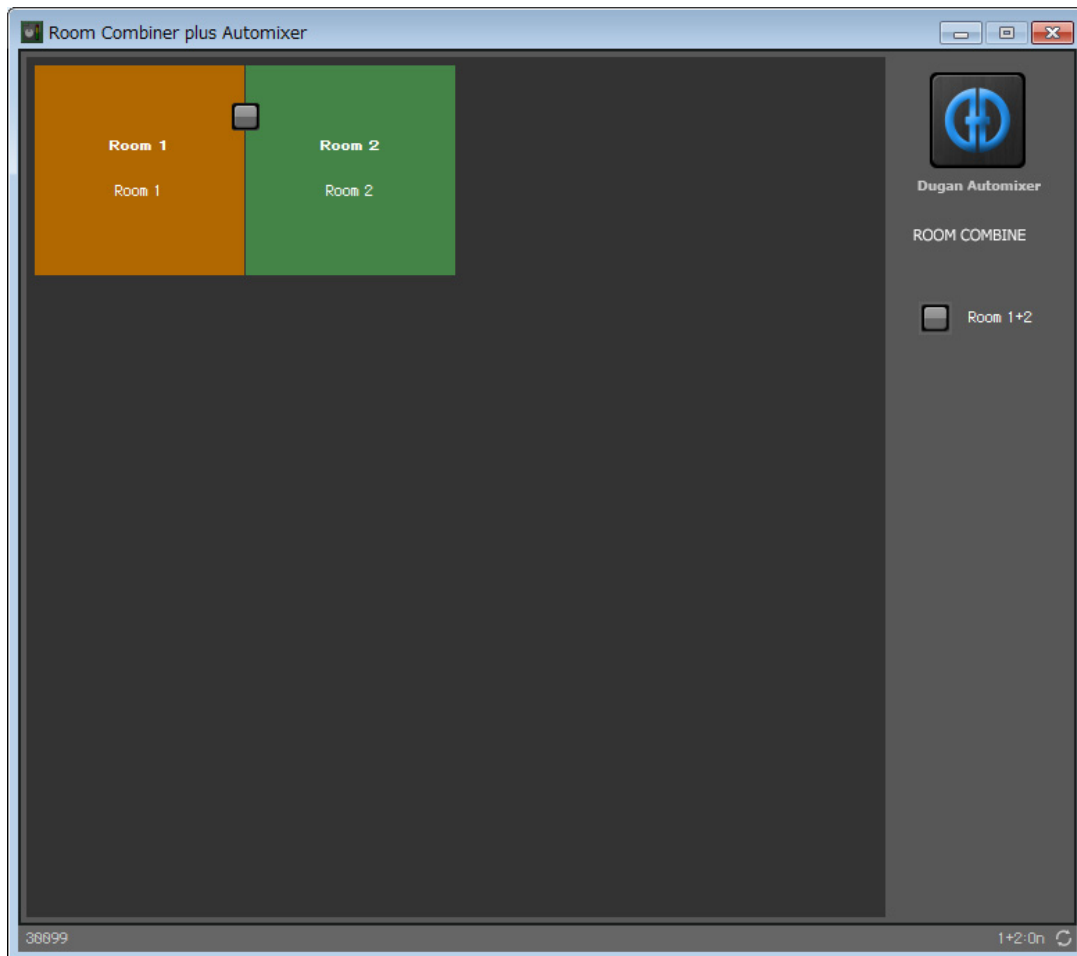



3. Entrez [Room Combine] (Combiner les pièces), puis cliquez sur le bouton [OK].

Un jeu de paramètres appelé « Room Combine » s'affiche dans la zone « Parameter Sets ».

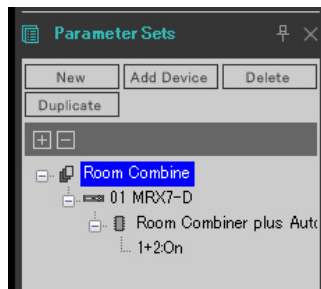
**4. Double-cliquez sur « Room Combiner plus Automixer ».**

L'éditeur du composant « Room Combiner plus Automixer » apparaît.

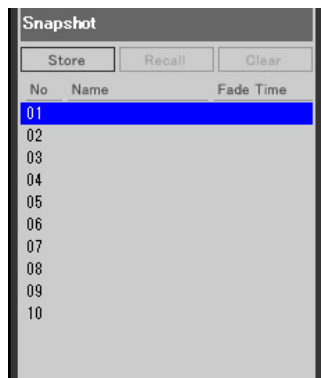


- 5. Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, effectuez un glisser-déposer du bouton [Room 1+2] () dans [Room Combine] au sein de la zone « Parameter Sets ».**

Les paramètres liés à 1+2 seront enregistrés dans le jeu de paramètres de « Room Combine ».

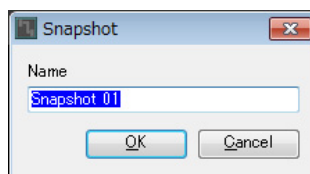


- 6. Pour créer un instantané des pièces partagées via Room Combiner, cliquez sur l'élément « Snapshot » (Instantané) portant le numéro 01, tandis que les pièces sont de deux couleurs différentes dans l'éditeur du composant « Room Combiner plus Automixer ».**



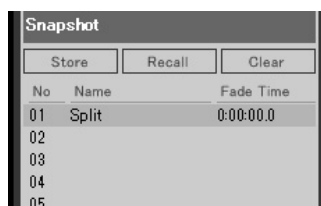
- 7. Cliquez sur le bouton [Store] (Stockage).**

Une boîte de dialogue apparaît, qui permet de définir le nom de l'instantané.

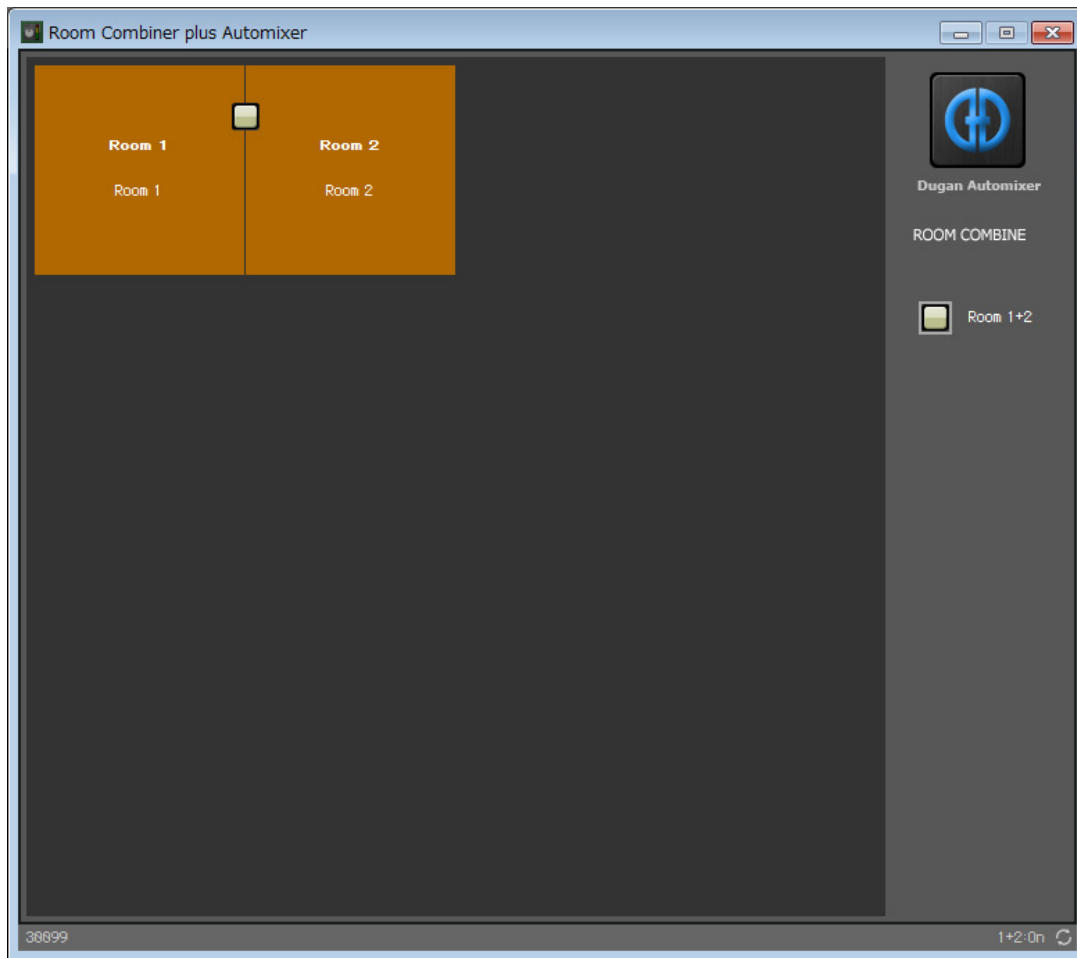


- 8. Entrez [Split] (Partage), puis cliquez sur le bouton [OK].**

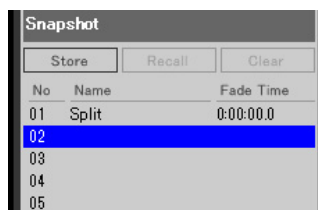
Un instantané appelé [Split] s'affiche sous « Snapshot ».



- 9.** Pour créer un instantané des pièces partagées via Room Combiner, cliquez sur le bouton [Room 1+2] () dans l'éditeur du composant « Room Combiner plus Automixer ». Les pièces sont alors combinées.

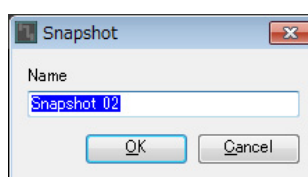


- 10.** Cliquez sur l'élément « Snapshot » portant le numéro 02 alors que les pièces sont de même couleur dans l'éditeur du composant « Room Combiner plus Automixer ».



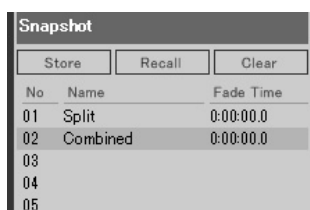
- 11.** Cliquez sur le bouton [Store].

Une boîte de dialogue apparaît, qui permet de définir le nom de l'instantané.



12. Entrez [Combined] (Combiné), puis cliquez sur le bouton [OK].

Un instantané appelé [Combined] s'affiche sous « Snapshot ».



Snapshot		
Store	Recall	Clear
No	Name	Fade Time
01	Split	0:00:00.0
02	Combined	0:00:00.0
03		
04		
05		

Vous avez ainsi terminé le réglage des instantanés. Si vous rappelez l'instantané [Split], la pièce sera partagée ; et si vous rappelez l'instantané [Combined], les pièces seront combinées.

Définition d'un groupe de liaisons de paramètres

Dans cet exemple, nous allons voir comment éviter d'utiliser inutilement les commutateurs et les boutons du DCP, comme par exemple en attribuant un seul fader à une paire d'entrées stéréo (telle qu'un lecteur Blu-Ray et une prise AUX IN), ou en créant un seul bouton ON pour L et R.

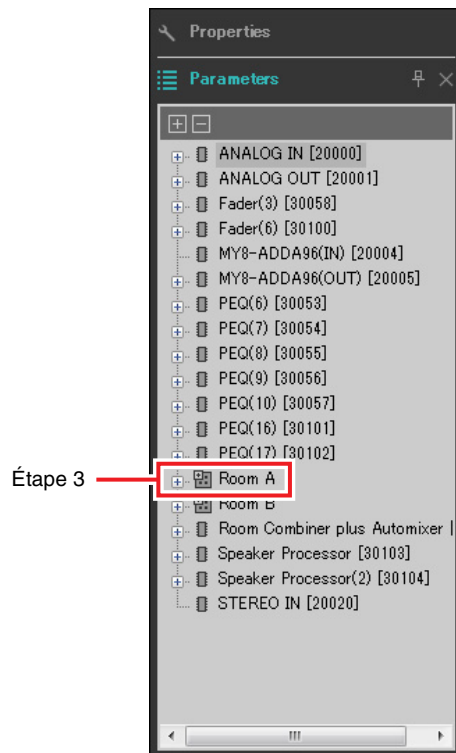
Ici, nous allons créer un groupe de liaisons de paramètres qui relie plusieurs paramètres tels que les niveaux ou l'activation/désactivation ON/OFF, de sorte que nous puissions modifier plusieurs paramètres en même temps à l'aide d'un bouton ou d'une touche DCP.

Comme pour les instantanés, l'enregistrement des groupes de liaisons de paramètres s'effectue par un glisser-déposer tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée. Cependant, dans cet exemple, nous ferons appel une méthode différente, car il y a un total de 24 paramètres à modifier. La même opération peut être utilisée avec les instantanés.

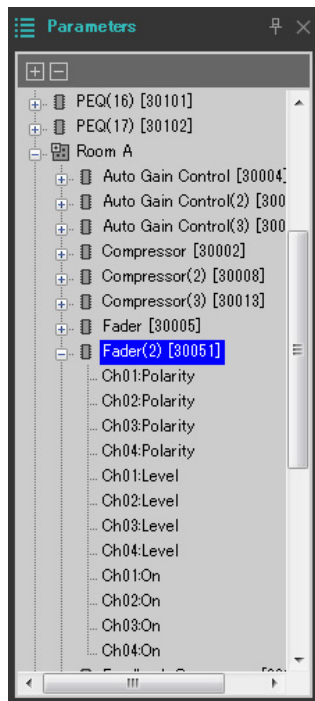
1. Ouvrez la zone « Parameter Link Group » (Groupe de liaisons de paramètres), à gauche de MRX Designer, afin de vérifier les paramètres qui sont enregistrés.



2. Ouvrez la zone « Parameter » (Paramètre), à droite de MRX Designer.



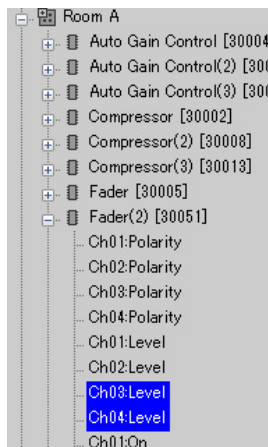
3. Le niveau AUX de la pièce A étant réglé à l'aide de « Fader(2) » de la pièce A, ouvrez [Room A] → [Fader(2)] dans la zone « Parameters ».



4. Après avoir cliqué sur [Ch03:Level] (Can03 : Niveau), maintenez enfoncée la touche <Ctrl> et cliquez sur [Ch04:Level] (Can04 : Niveau).

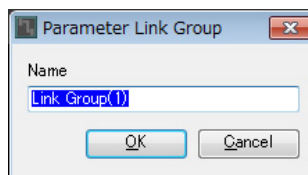
Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en cliquant dessus tout en maintenant enfoncée la touche <Ctrl>.

Pour sélectionner les paramètres en continu, cliquez sur le paramètre de début, maintenez la touche <Maj> enfoncée, puis cliquez sur le paramètre de fin.



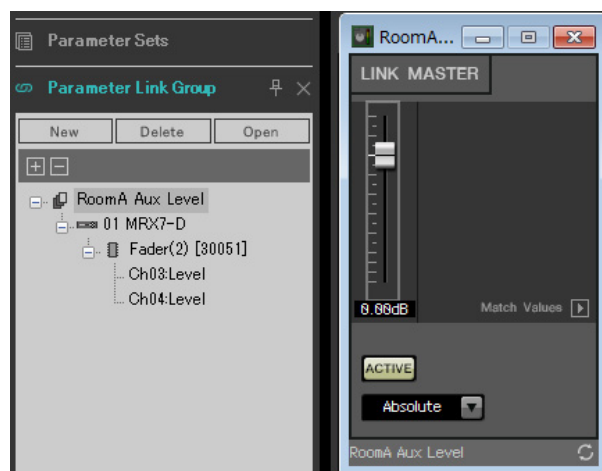
5. Faites un clic droit et sélectionnez [Add to Parameter Link Group] (Ajouter un paramètre au groupe de liaisons de paramètres) → [Add New Group] (Ajouter un nouveau groupe).

Une boîte de dialogue apparaît, qui permet de définir le nom du groupe de liaisons de paramètres.



6. Entrez [RoomA Aux Level] (Niveau auxiliaire pièce A), puis cliquez sur le bouton [OK].

Le groupe [Room A Aux Level] est généré dans la zone « Parameter Link Group », et l'éditeur de Link Master (Liaison principale) apparaît.



7. Sélectionnez [Absolute] (Absolu) dans la liste déroulante de l'éditeur de Link Master.

8. Double-cliquez sur « Fader(2) » correspondant à Room A.

L'éditeur du composant « Fader(2) » apparaît.

9. Déplacez le fader dans l'éditeur de Link Master et vérifiez que les canaux 3 et 4 dans l'éditeur du composant « Fader(2) » sont reliés entre eux.**10. Cliquez sur le bouton [x] dans le coin supérieur droit respectivement de l'éditeur de Link Master et de l'éditeur du composant « Fader(2) » pour les fermer.**

Répétez les étapes 2 à 10 pour créer les groupes de liaisons de paramètres comme suit.

Nom de groupe de liaisons de paramètres	Composants	Paramètres	Réglages de la liste déroulante de l'éditeur de Link Master
RoomA BD Level	[Room A] → [Fader(2)]	Ch01:Level	Absolute (Absolu)
		Ch02:Level	
RoomA BD-AUX On/Off	[Room A] → [Fader(2)]	Ch01:On	Opposite (Opposé)
		Ch02:On	
		Ch03:On	
		Ch04:On	
RoomA Matrix On/Off	[Room A] → [Matrix Mixer]	In01Out01:On	Equal (Égal)
		In02Out01:On	
		In03Out01:On	
		In04Out01:On	
RoomB Aux Level	[Room B] → [Fader(5)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
RoomB BD Level	[Room B] → [Fader(5)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
RoomB BD-AUX On/Off	[Room B] → [Fader(5)]	Ch01:On	Opposite
		Ch02:On	
		Ch03:On	
		Ch04:On	
RoomB Matrix On/Off	[Room B] → [Matrix Mixer(2)]	In01Out01:On	Equal
		In02Out01:On	
		In03Out01:On	
		In04Out01:On	

Ce groupe de liaisons de paramètres fait basculer [Room BD-AUX On/Off] sur AUX ou BD. Cette action désactive les canaux de faders 3/4 lorsque les canaux 1/2 sont activés et active les canaux de faders 3/4 si les canaux 1/2 sont désactivés.

Vous avez maintenant terminé le réglage du groupe de liaisons de paramètres.

Réglages DCP

Affectez les paramètres aux panneaux DCP4V4S et DCP4S dans chaque pièce, de sorte qu'ils peuvent être modifiés en actionnant un commutateur ou un bouton.

Définissez le nom de la bibliothèque respectivement sur « Room Split » si la chambre est partagée, et sur « Room Combine » si les pièces sont combinées.

Affectez les paramètres suivants aux commutateurs et aux boutons. (Les étapes nécessaires à l'affectation de paramètres seront expliquées par la suite.)

● Paramètres « Room Split »

DCP	Commutateur/ Bouton	Composant, instantané ou groupe de liaisons de paramètres incluant le paramètre défini	Paramètres
DCP4V4S pour Room A	Commutateur 1	Room Combiner plus Automixer	Bouton Mics [ON] pour Room 1
	Commutateur 2	Room Combiner plus Automixer	Bouton BGM [ON] pour Room 1
	Commutateur 3	RoomA BD-AUX On/Off pour groupe de liaisons de paramètres	Bouton [ON] pour Link Master
	Commutateur 4	RoomA Matrix On/Off pour groupe de liaisons de paramètres	Bouton [ON] pour Link Master
	Bouton 1	Room Combiner plus Automixer	Bouton Mics pour Room 1
	Bouton 2	Room Combiner plus Automixer	Bouton BGM pour Room 1
	Bouton 3	RoomA BD Level pour groupe de liaisons de paramètres	Fader de Link Master
	Bouton 4	RoomA Aux Level pour groupe de liaisons de paramètres	Fader de Link Master
DCP4S pour Room A	Commutateur 1	Présélection	01 Split *
	Commutateur 2	Preset	02 Combine *
	Commutateur 3	Room Combiner plus Automixer	Liste BGM Room 1 (Inc/Upper Limit=4)
	Commutateur 4	Room Combiner plus Automixer	Liste BGM Room 1 (Dec)
DCP4V4S pour Room B	Commutateur 1	Room Combiner plus Automixer	Bouton Mics [ON] pour Room 2
	Commutateur 2	Room Combiner plus Automixer	Bouton BGM [ON] pour Room 2
	Commutateur 3	RoomB BD-AUX On/Off pour groupe de liaisons de paramètres	Bouton [ON] pour Link Master
	Commutateur 4	RoomB Matrix On/Off pour groupe de liaisons de paramètres	Bouton [ON] pour Link Master
	Bouton 1	Room Combiner plus Automixer	Bouton Mics pour Room 2
	Bouton 2	Room Combiner plus Automixer	Bouton BGM pour Room 2
	Bouton 3	RoomB BD Level pour groupe de liaisons de paramètres	Fader de Link Master
	Bouton 4	RoomB Aux Level pour groupe de liaisons de paramètres	Fader de Link Master
DCP4S pour Room B	Commutateur 1	Preset	01 Split *
	Commutateur 2	Preset	02 Combine *
	Commutateur 3	Room Combiner plus Automixer	Liste BGM Room 2 (Inc/Upper Limit=4)
	Commutateur 4	Room Combiner plus Automixer	Room 2 BGM list (Dec)

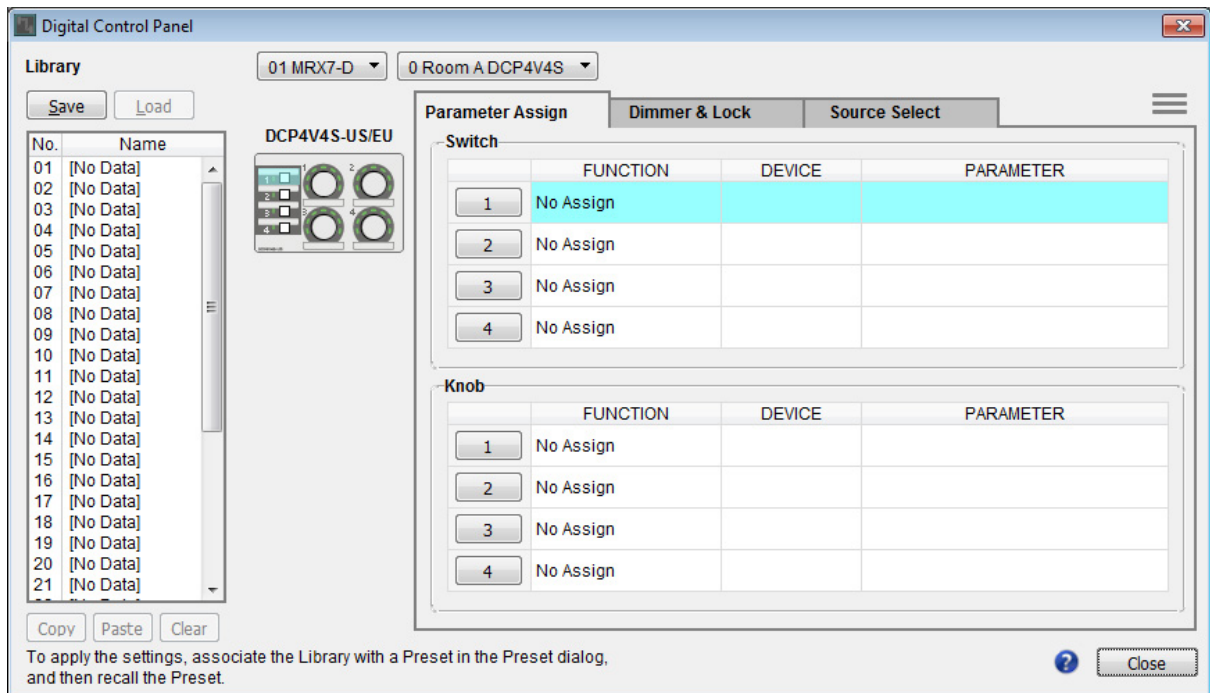
* La présélection n'ayant pas été configurée à ce stade, seul le numéro de présélection est affiché. En rappelant la présélection, vous pouvez identifier la présélection qui a été rappelée en observant l'indicateur du commutateur DCP4S. (Lorsque vous utilisez le commutateur DCP pour faire basculer le bouton Combine entre les états d'activation/désactivation, vous ne serez pas en mesure de préciser si ce bouton est activé ou désactivé en vérifiant simplement l'état du commutateur DCP.)

En ce qui concerne les paramètres « Room Combine », utilisez les paramètres « Room Split » mais remplacez les caractères rouges par « 1 » ou « A ».

Maintenant, nous allons vous expliquer comment définir les paramètres correspondant respectivement au commutateur 1 (paramètre) du panneau DCP4V4S et au commutateur 1 (présélection) du panneau DCP4S dans Room A. À ce stade, nous vous indiquerons comment faire cela par un glisser-déposer des paramètres tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, en utilisant l'éditeur de composant et ainsi de suite ; mais vous pouvez également glisser-déposer l'élément à partir de la zone « Parameters » tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

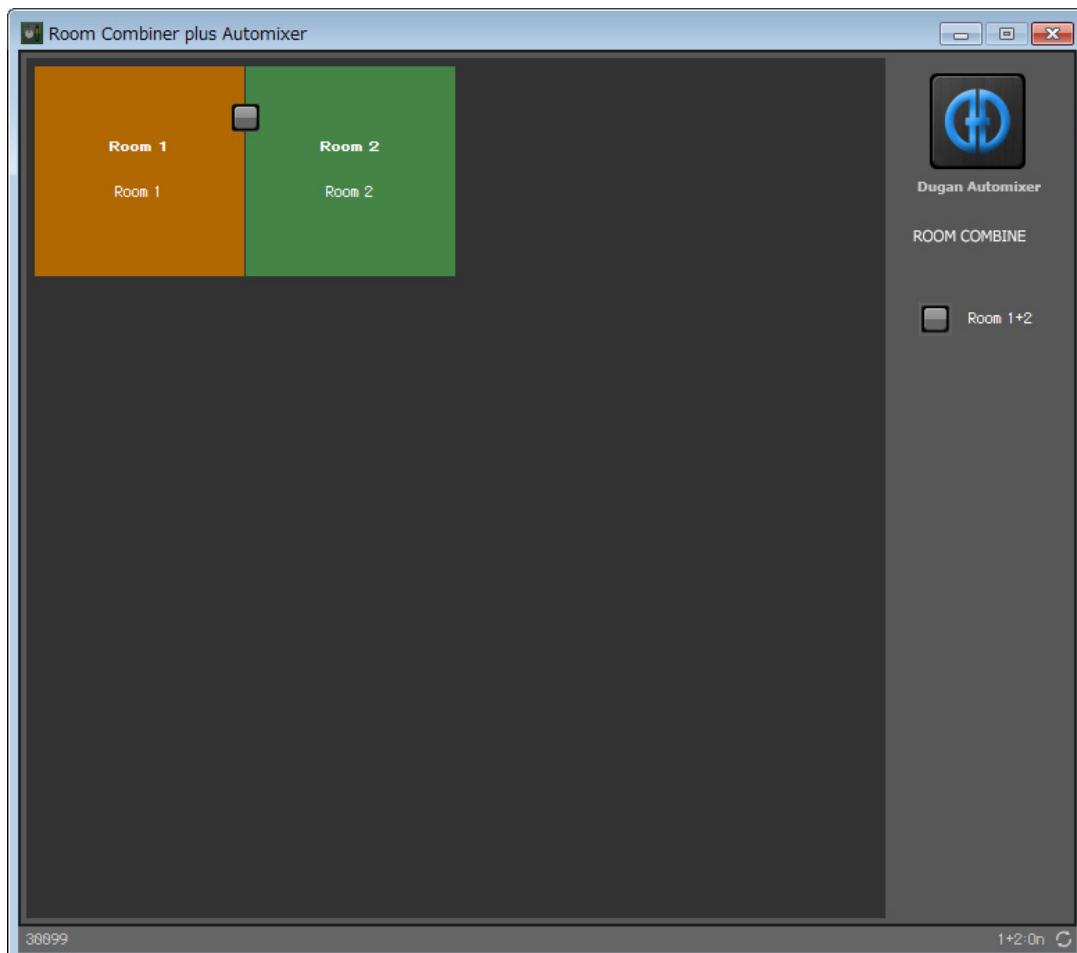
1. Sélectionnez [Digital Control Panel] (Panneau de configuration numérique) dans le menu [Controller] (Contrôleur).

La boîte de dialogue « Digital Control Panel » apparaît.



2. Double-cliquez sur « Room Combiner plus Automixer ».

L'éditeur du composant « Room Combiner plus Automixer » apparaît.



3. Double-cliquez sur « Room 1 » ou « Room 2 ».

La fenêtre de réglage du paramètre Combiner apparaît.



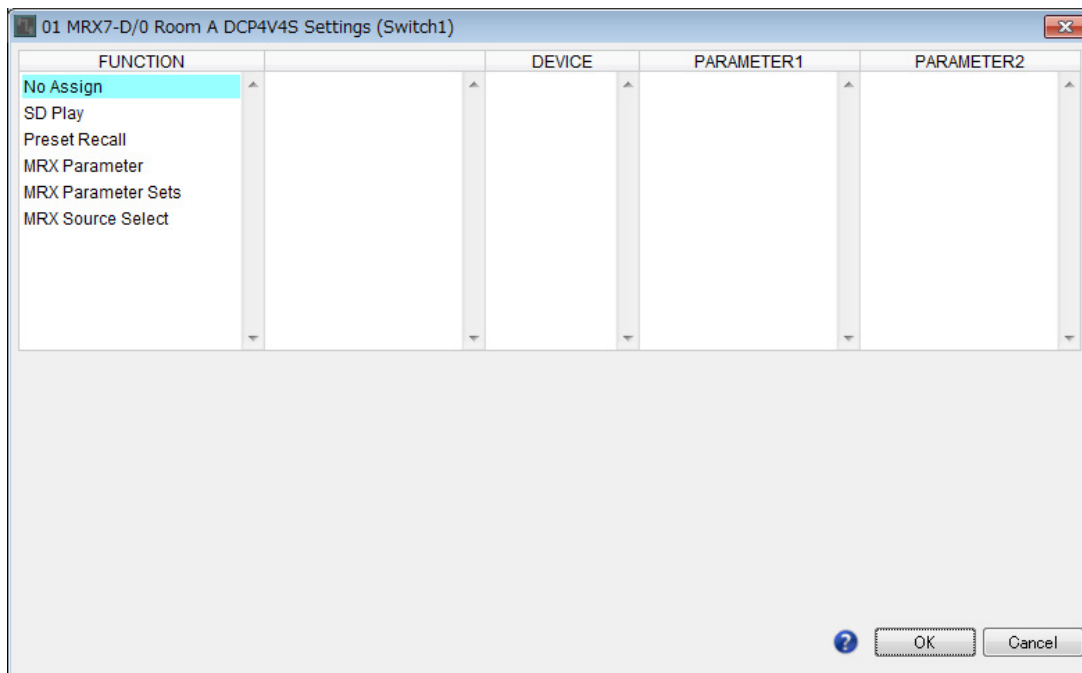
4. Activez tous les boutons [ON].

Les boutons étant désactivés par défaut, vous n'entendrez aucun son.



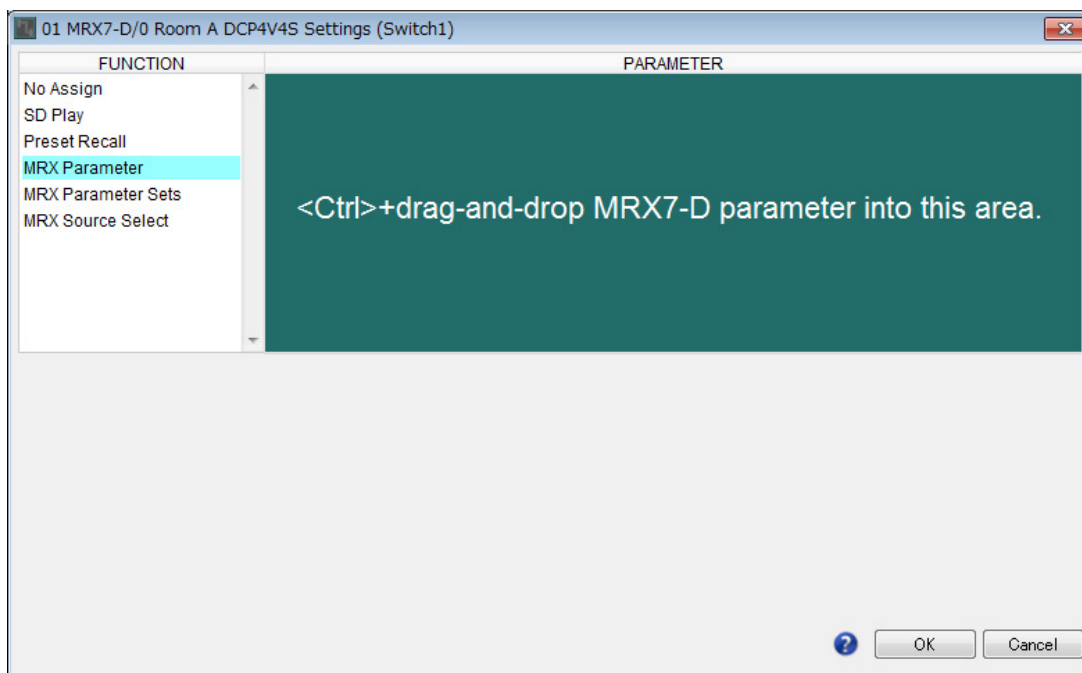
5. Cliquez sur le bouton « Switch » [1] dans la boîte de dialogue « Digital Control Panel ».

La boîte de dialogue « Settings » (Réglages) s'ouvre.



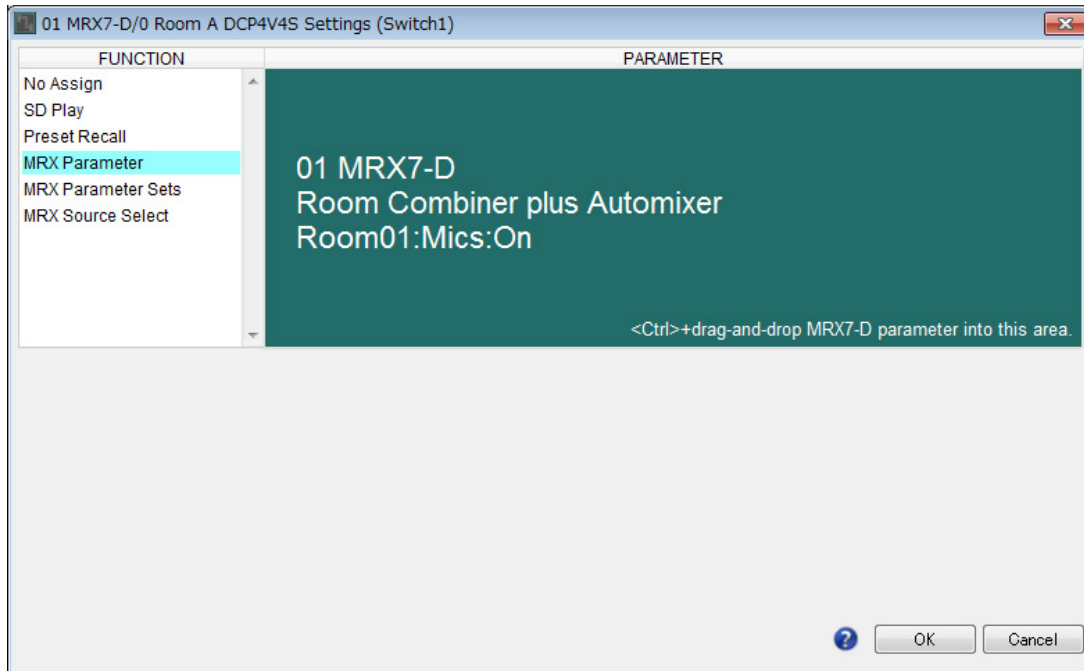
6. Cliquez sur [MRX Parameter] sous « FUNCTION » (Fonction).

L'écran se transforme de sorte que vous puissiez enregistrer [MRX Parameter].



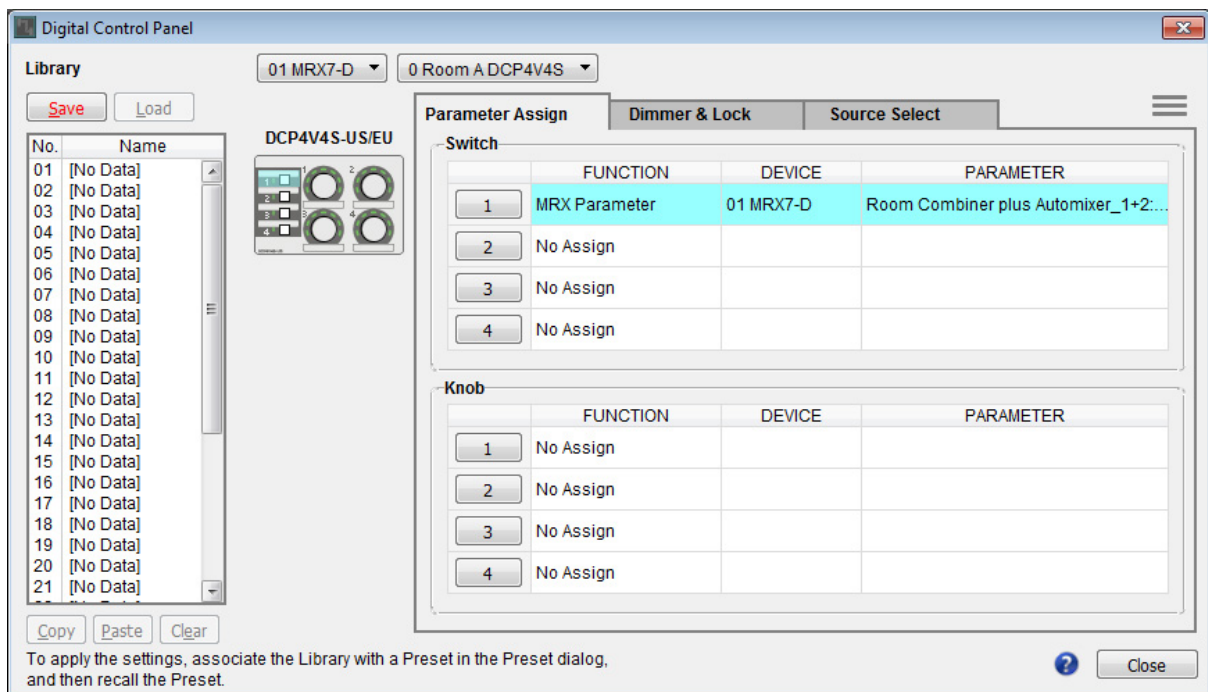
- 7. Faites un glisser-déposer du bouton Mics [ON] correspondant à Room 1 dans la fenêtre de réglage des paramètres de la zone « PARAMETER » dans la boîte de dialogue « Settings », tout en maintenant enfoncée la touche <Ctrl>.**

Ceci enregistre le bouton Mics [ON] pour Room 1.



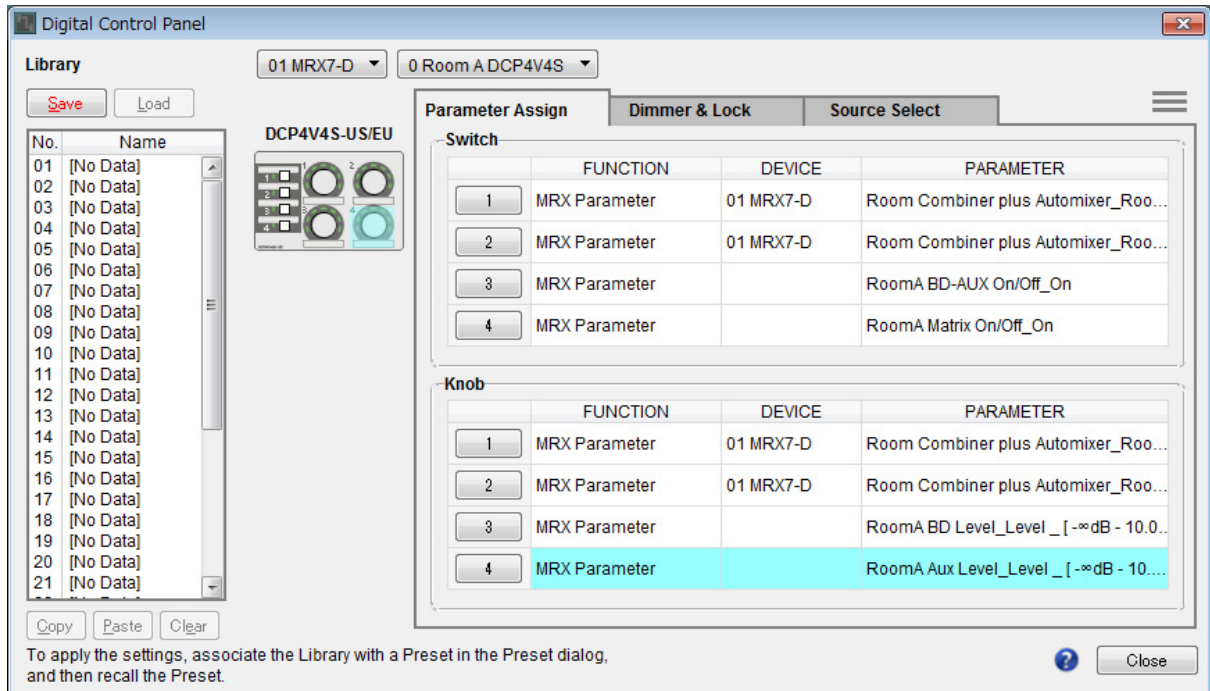
- 8. Cliquez sur le bouton [OK].**

La boîte de dialogue « Digital Control Panel » s'affiche et le bouton Mics [ON] pour Room 1 est enregistré.



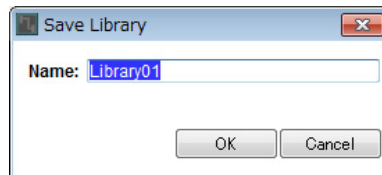
9. Enregistrez les autres paramètres tel qu'indiqué aux étapes 2 à 7.

Vous pouvez également afficher l'éditeur de Link Master pour le groupe de liaisons de paramètres en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le groupe de liaisons de paramètres puis en sélectionnant [Open Link Master] (Ouvrir liaison principale) dans le menu contextuel.



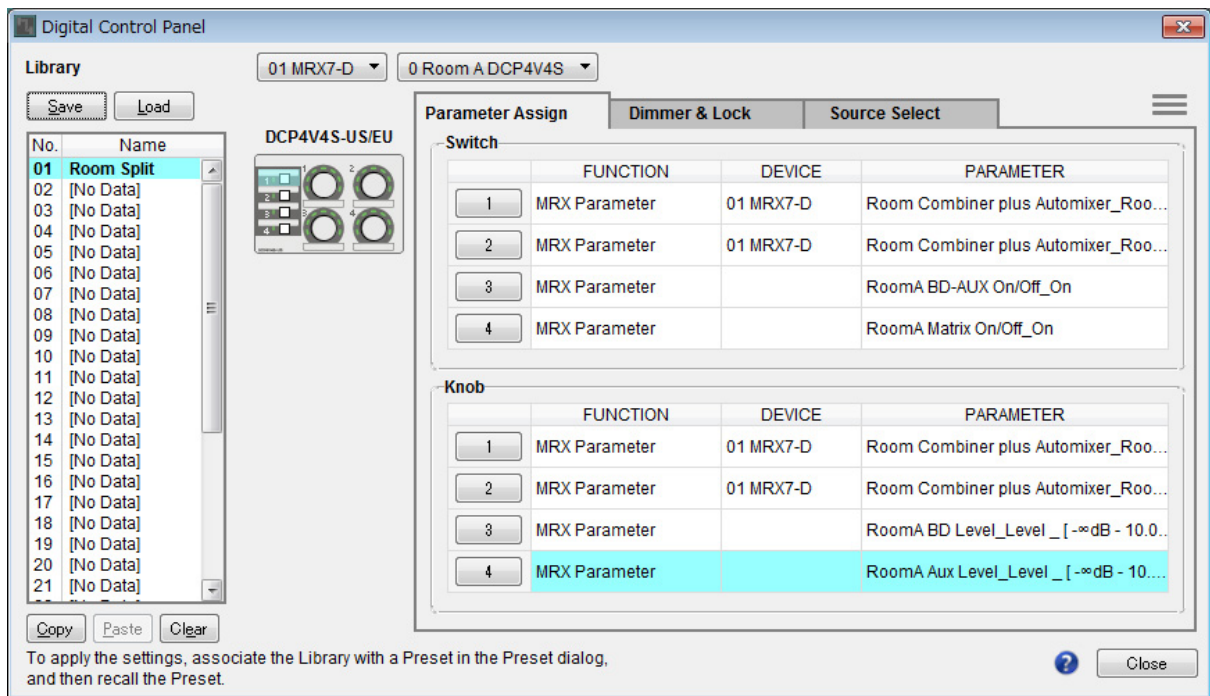
10. Cliquez sur l'élément n° 01 dans « Library » (Bibliothèque), puis cliquez sur le bouton [Save].

La boîte de dialogue « Save Library » (Enregistrer la bibliothèque) apparaît.



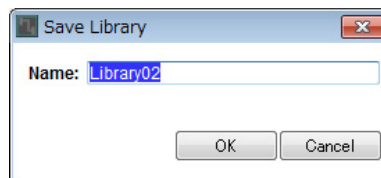
11. Entrez [Room Split] (Partager les pièces), puis cliquez sur le bouton [OK].

Les données sont enregistrées dans l'élément n° 1 sous « Library ».



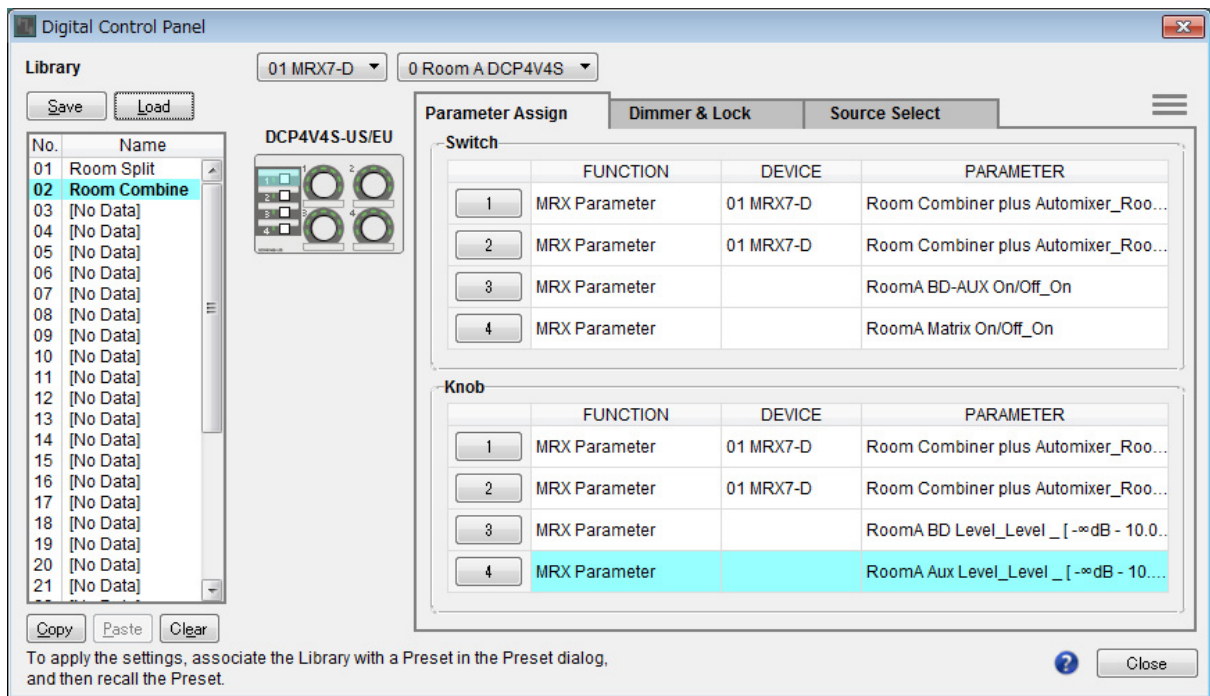
12. « Room Split » et « Room Combine » étant identiques pour le panneau DCP dans la pièce A, cliquez sur l'élément n° 02 dans « Library », puis cliquez sur le bouton [Save].

La boîte de dialogue « Save Library » apparaît.



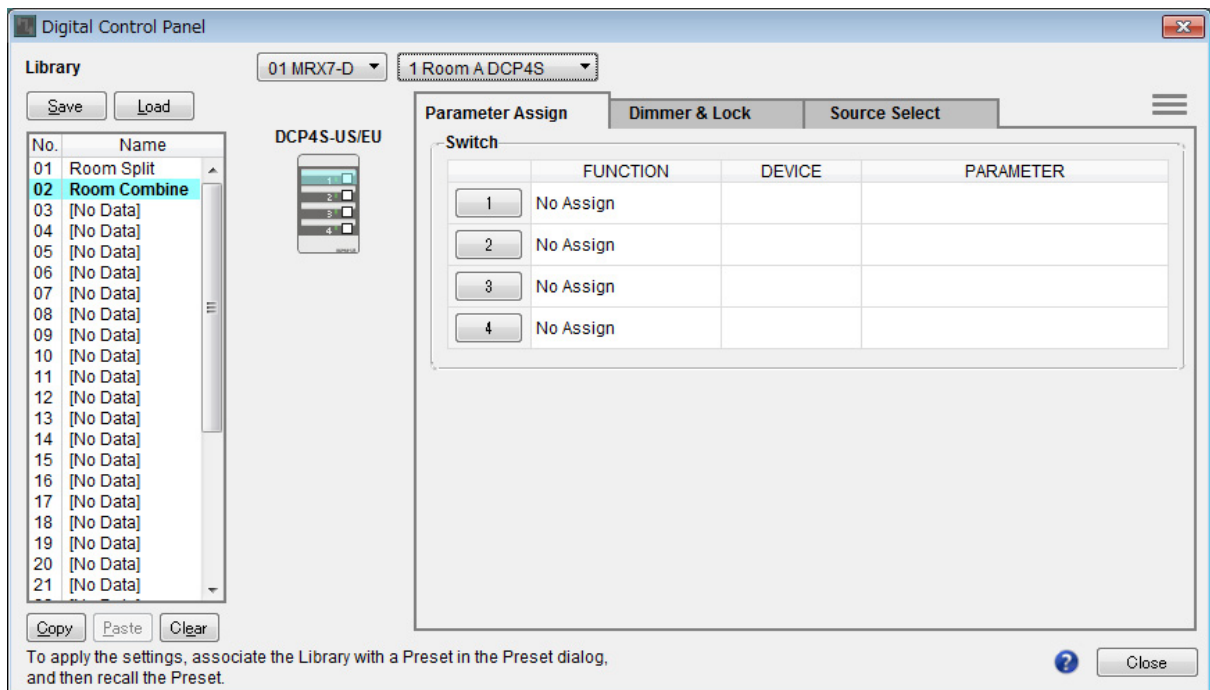
13. Entrez [Room Combine], puis cliquez sur le bouton [OK].

Les données sont enregistrées dans l'élément n° 02 sous « Library ».



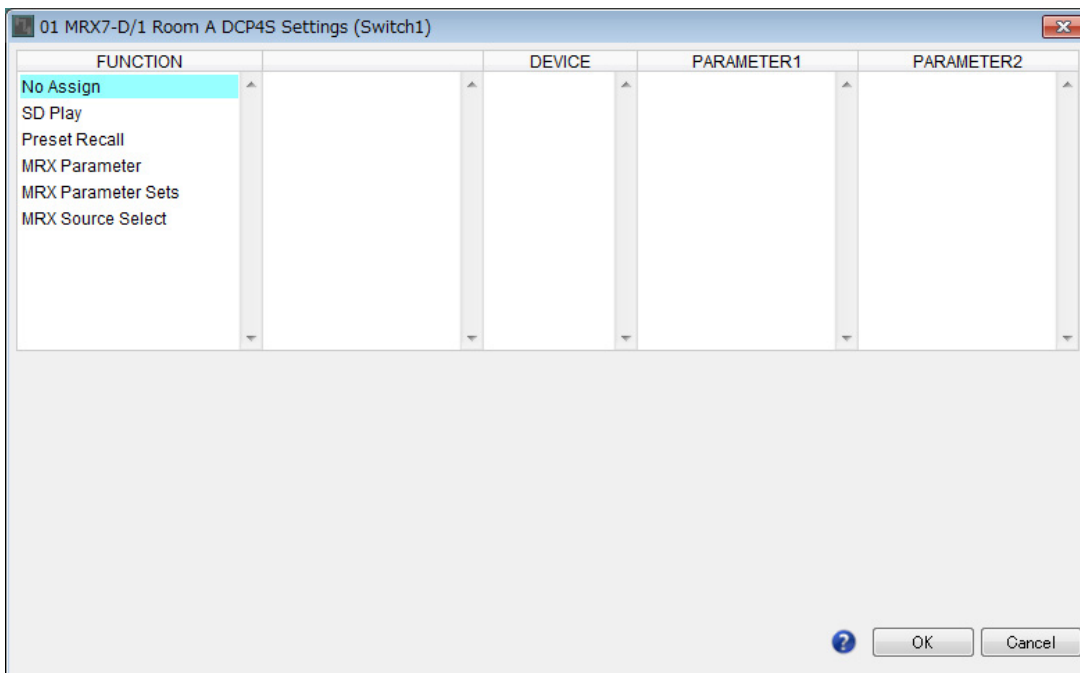
14. Sélectionnez [1 Room A DCP4S] en utilisant la zone de liste à sélection DCP.

L'écran de réglage Room A DCP4S pour ID=1 s'affiche.

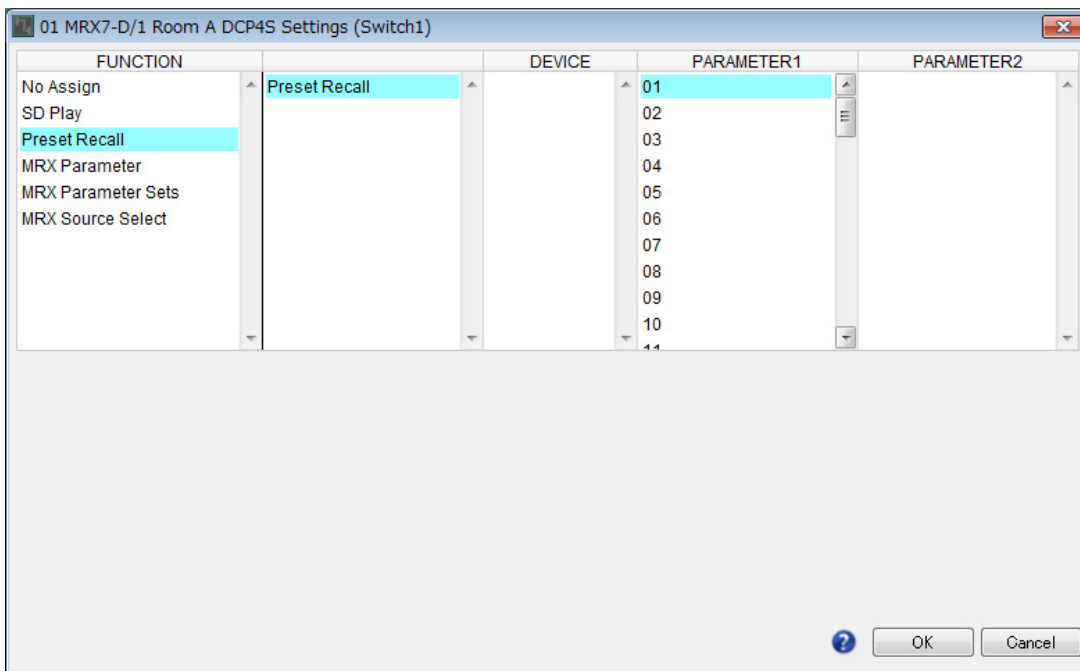


15. Cliquez sur le bouton « Switch » [1] dans la boîte de dialogue « Digital Control Panel ».

La boîte de dialogue « Settings » s'ouvre.

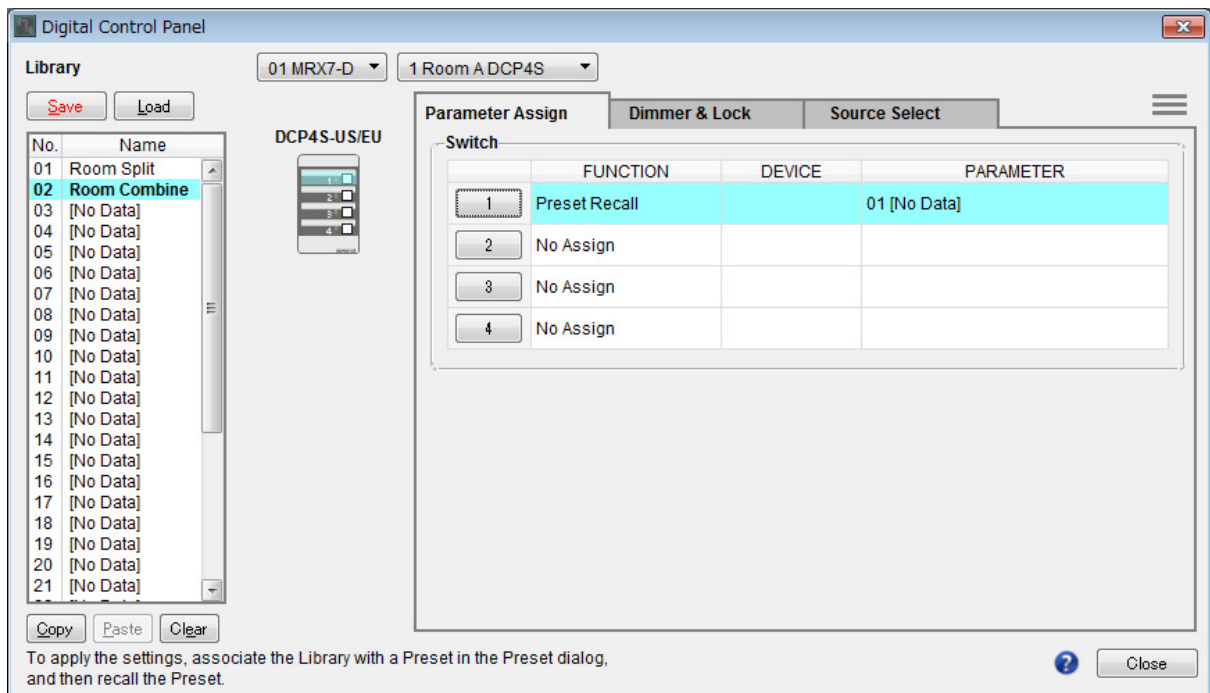
**16. Cliquez sur [Preset Recall] (Rappel de présélection) sous « FUNCTION ».**

Un écran s'ouvre qui vous permet d'enregistrer la présélection à rappeler.

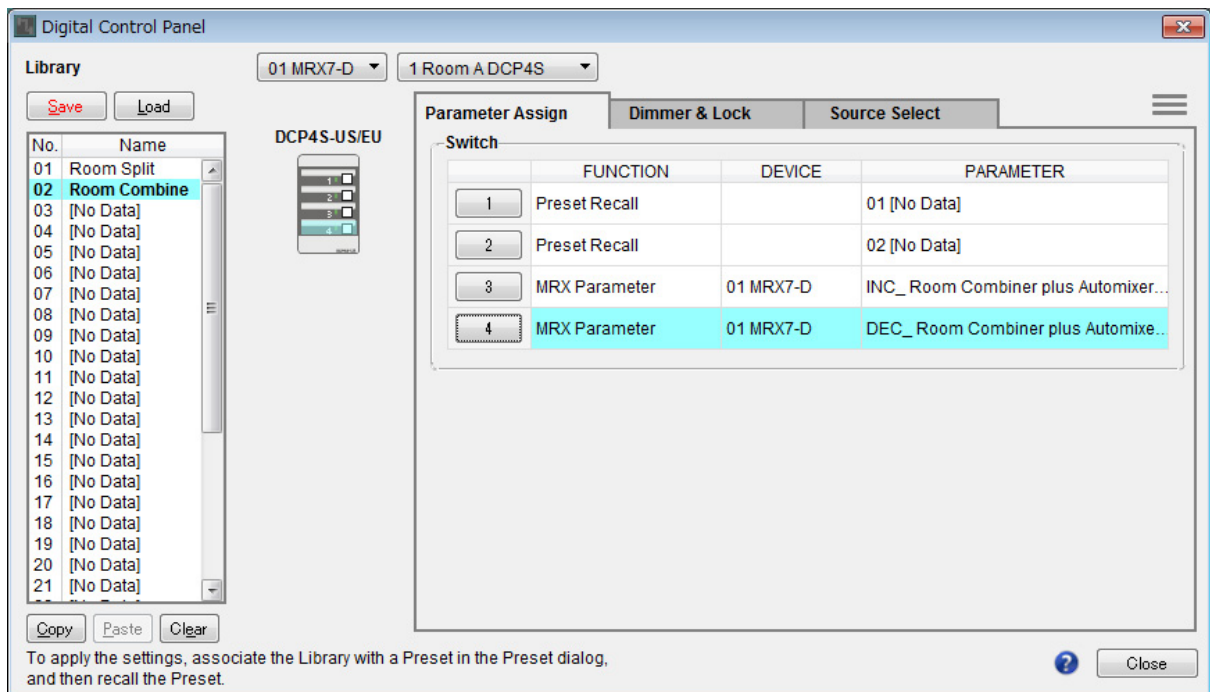


17. Cliquez sur [01] sous « PARAMETER 1 » (Paramètre 1), puis cliquez sur le bouton [OK].

La boîte de dialogue « Digital Control Panel » s'affiche en ayant l'élément 01 des présélections enregistré.

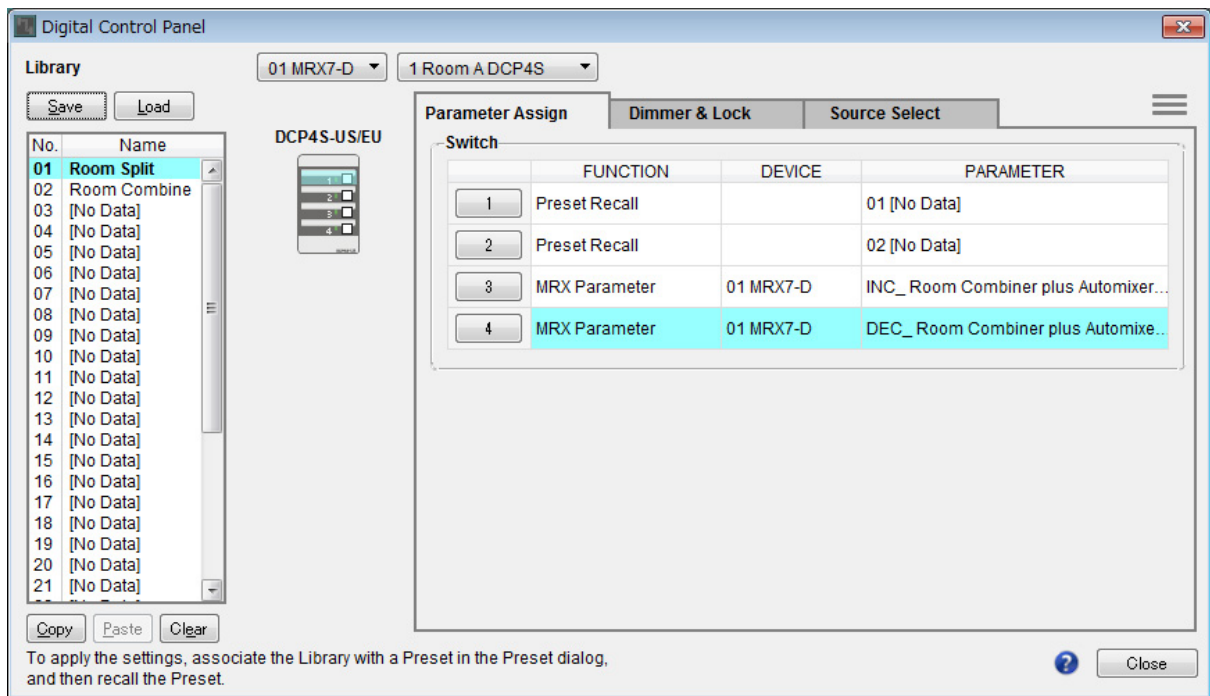


18. Enregistrez les présélections et les paramètres sur d'autres commutateurs de la même manière.



19. Sélectionnez n° 01 et n° 02 dans « Library » puis cliquez sur le bouton [Save].

Les réglages du DCP4S dans la pièce A sont remplacés par écrasement.

**20. Réglez le DCP pour la pièce B de la même manière.**

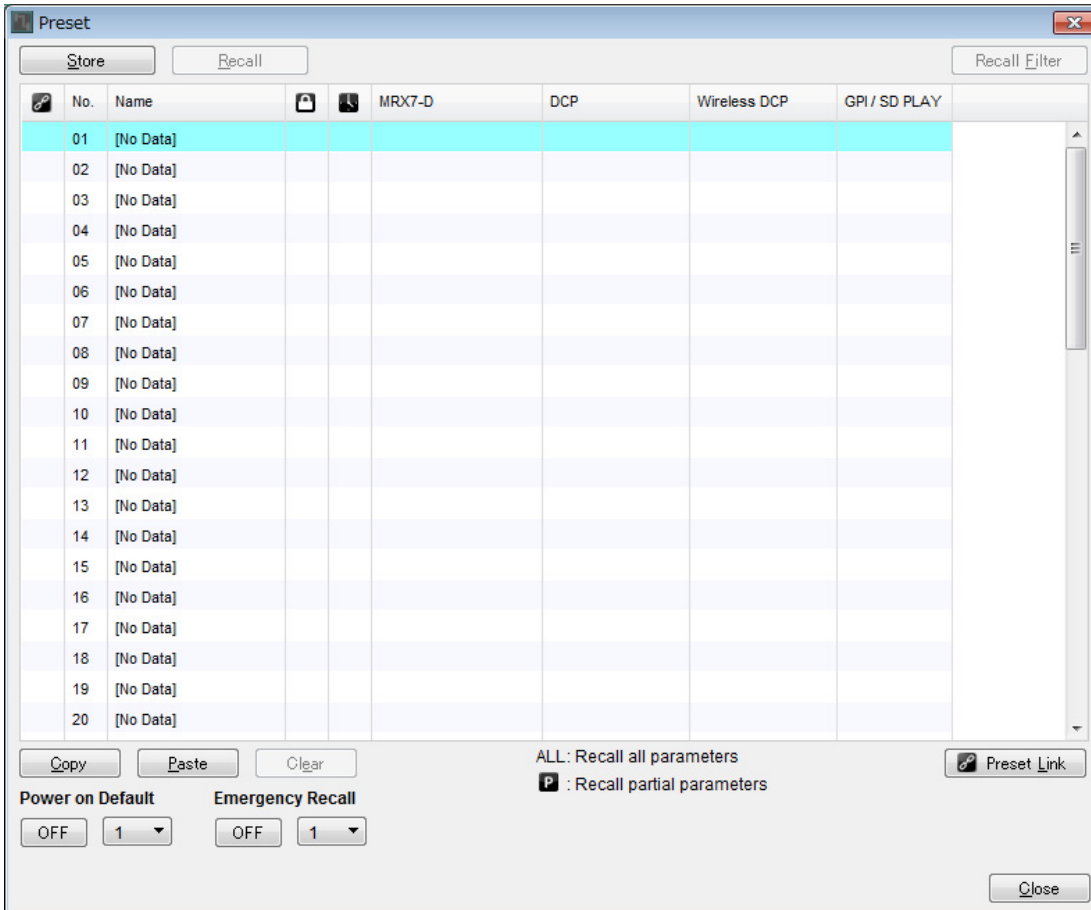
Les réglages « Room Combine » pour Room B sont identiques aux réglages « Room Combine » pour Room A. Cliquez sur le bouton de menu du DCP de Room A (☰) et sélectionnez [Copy], basculez sur le DCP de Room B, puis sélectionnez [Paste] dans le bouton de menu. Ensuite, si vous enregistrez ceci par écrasement comme pour « Room Combine », le travail sera plus facile.

Stockage des présélections

Réglez la présélection à rappeler depuis le DCP4S.

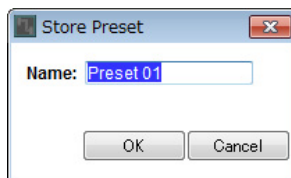
1. Cliquez sur le bouton d'outil [Preset] ().

La boîte de dialogue [Preset] (Présélection) apparaît.



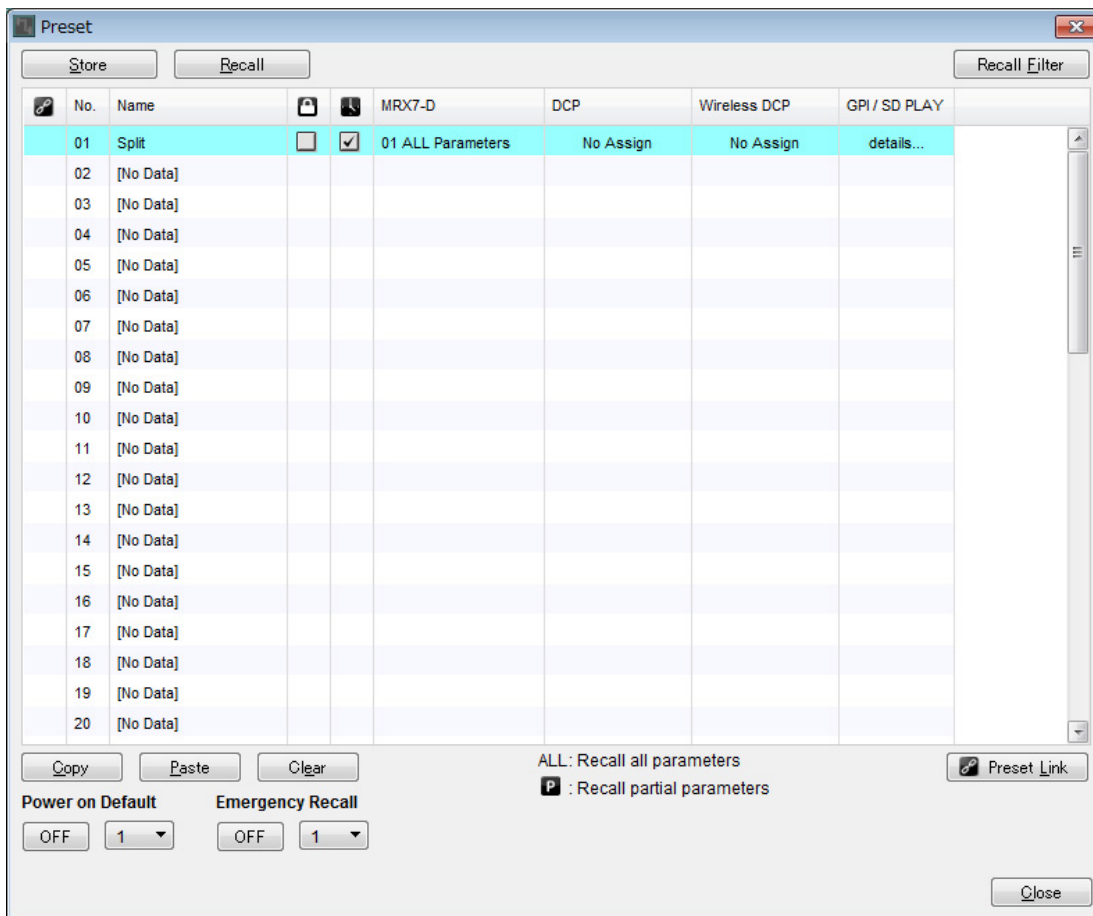
2. Cliquez sur l'élément n° 01 dans « Library », puis cliquez sur le bouton [Store].

La boîte de dialogue « Store Preset » apparaît.



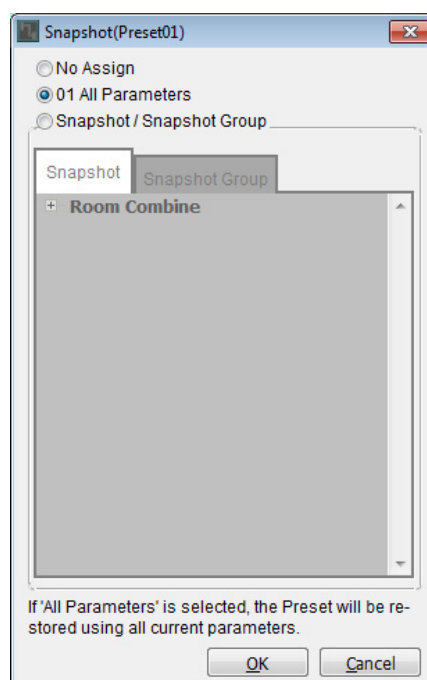
3. Entrez [Split], puis cliquez sur le bouton [OK].

L'état actuel est défini comme une présélection appelée « Split ».



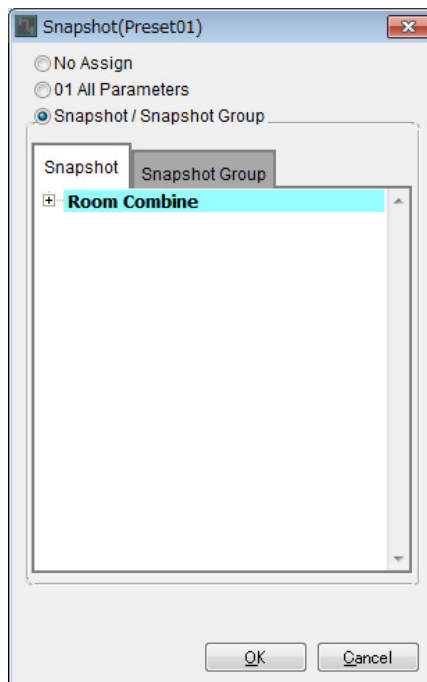
4. Cliquez sur le champ [MRX7-D] sous n° 01.

La boîte de dialogue « Snapshot » apparaît.

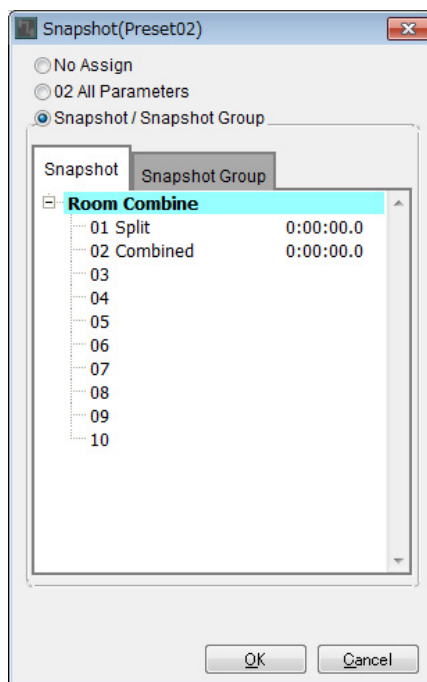


5. Sélectionnez [Snapshot/Snapshot Group] (Instantané ou groupe d'instantanés).

L'écran d'enregistrement des instantanés s'affiche.

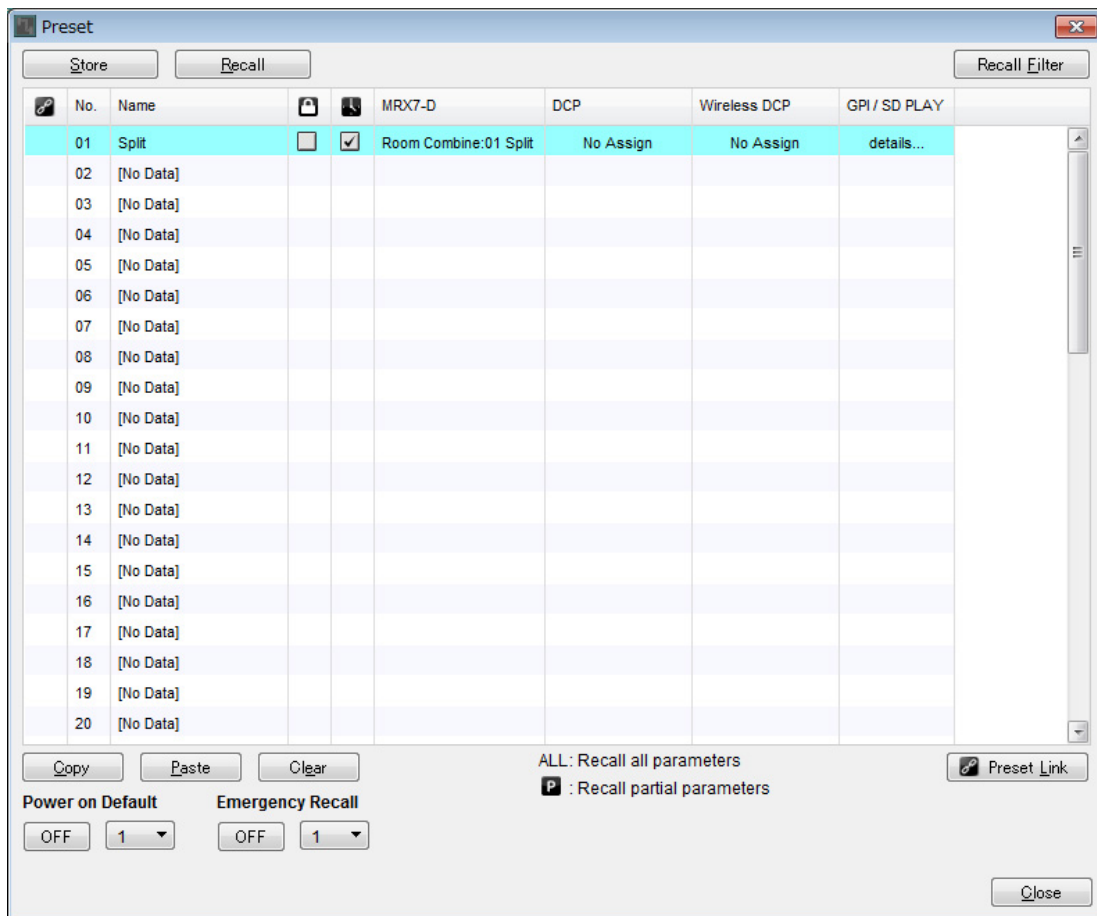


6. Cliquez sur [+] pour développer la liste des instantanés.



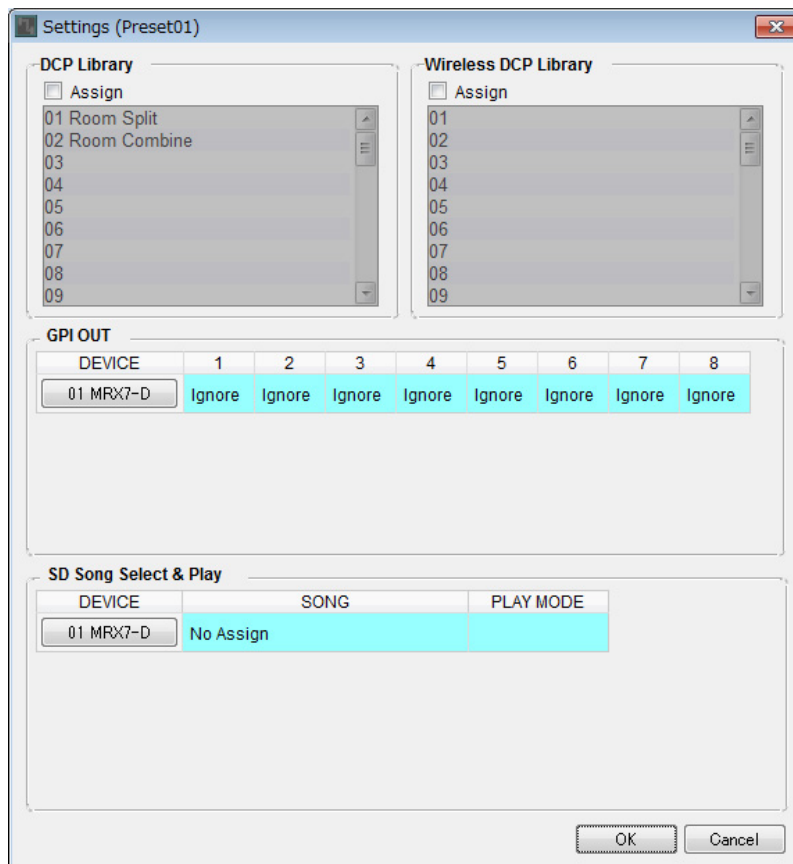
7. Cliquez sur [01 Split], puis cliquez sur le bouton [OK].

Lorsque la présélection est rappelée, les instantanés sont également rappelés.

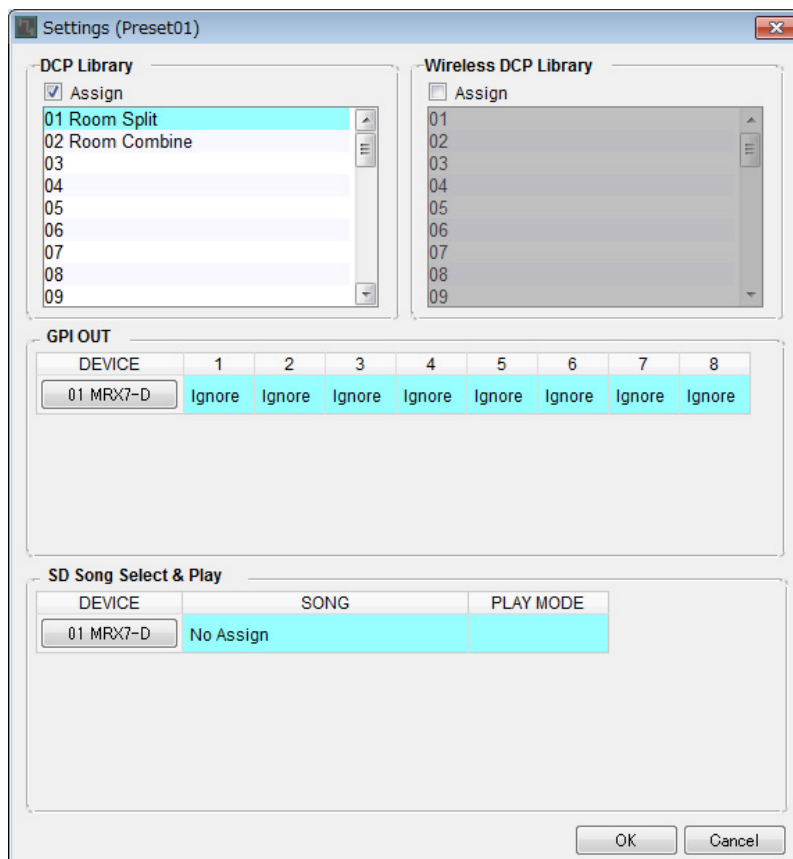


8. Double-cliquez sur le champ [DCP] sous n° 01.

La boîte de dialogue « Settings » s'ouvre.

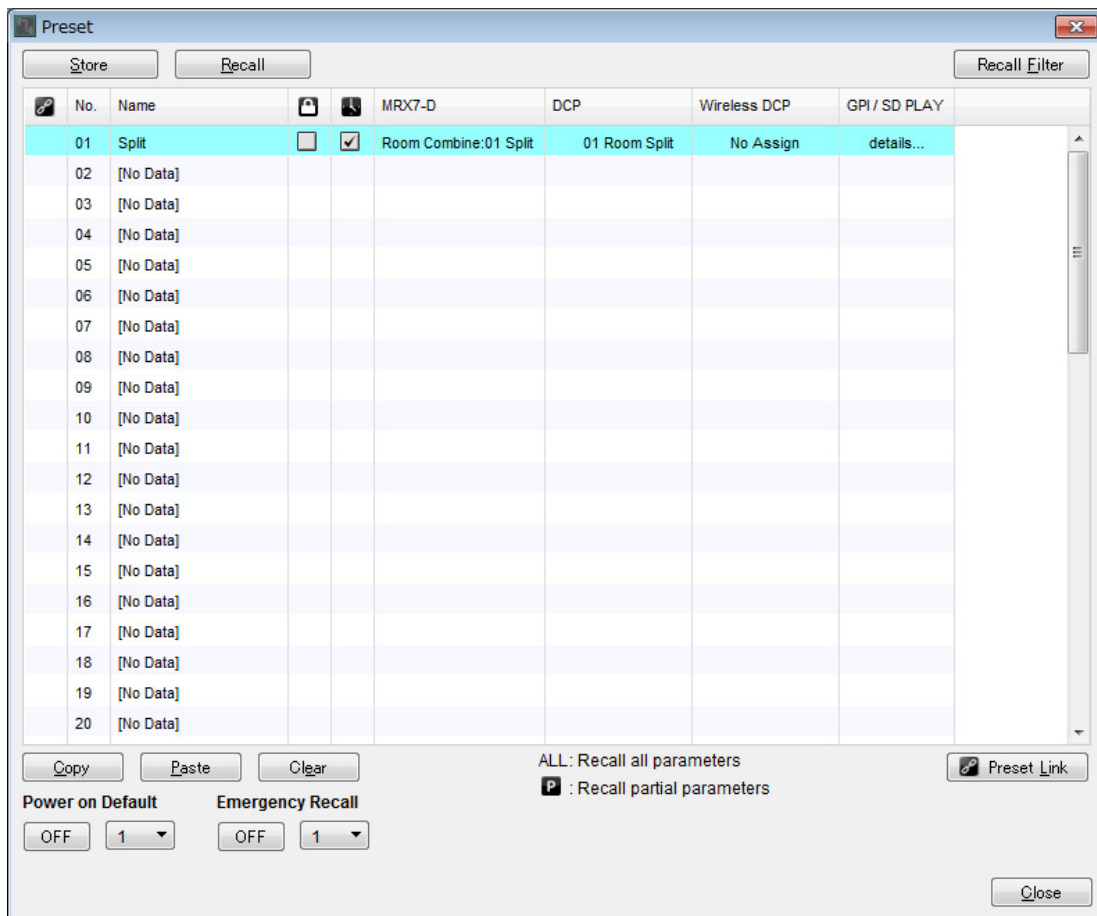


9. Sélectionnez la case à cocher [Assign] (Affecter) dans « DCP Library » (Bibliothèque DCP).

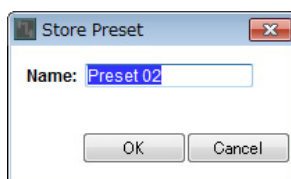


10. Cliquez sur [01 Room Split], puis cliquez sur le bouton [OK].

Lorsque la présélection est rappelée, la bibliothèque est également chargée.

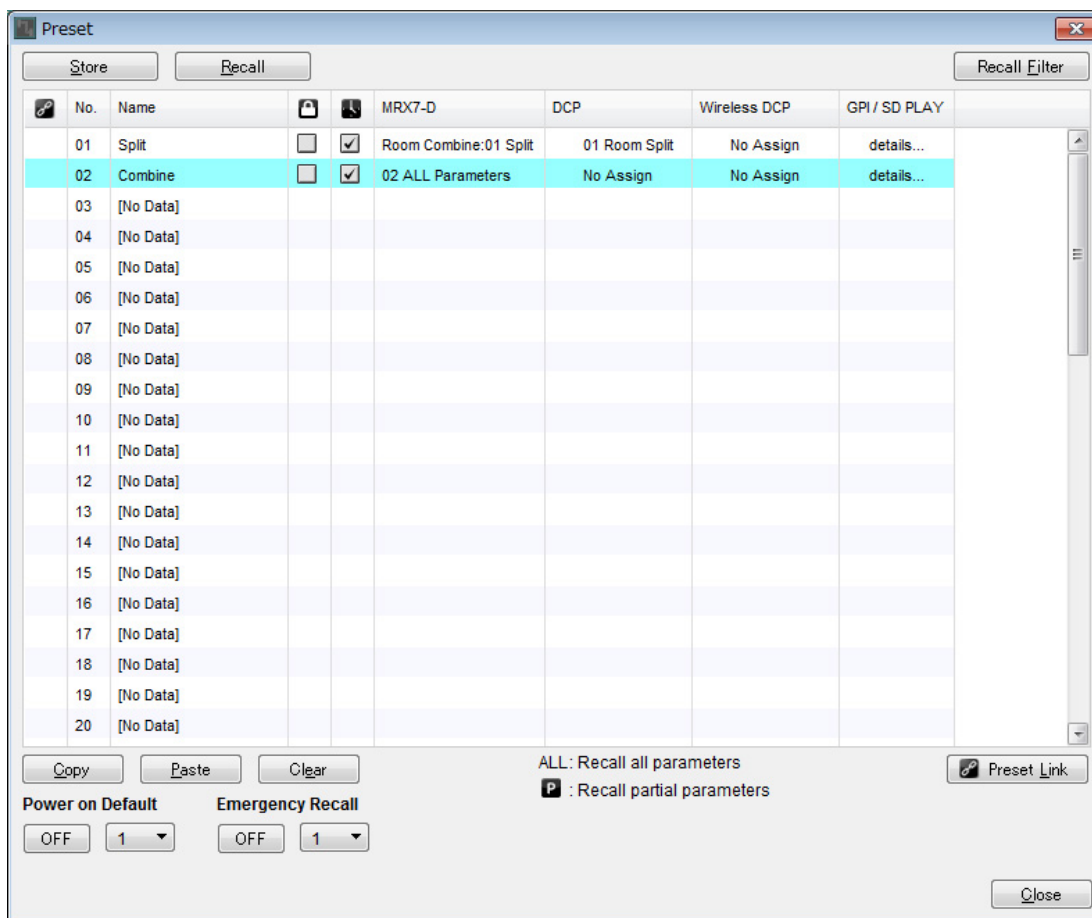
**11. Cliquez sur l'élément n° 02 puis sur le bouton [Store].**

La boîte de dialogue « Store Preset » apparaît.



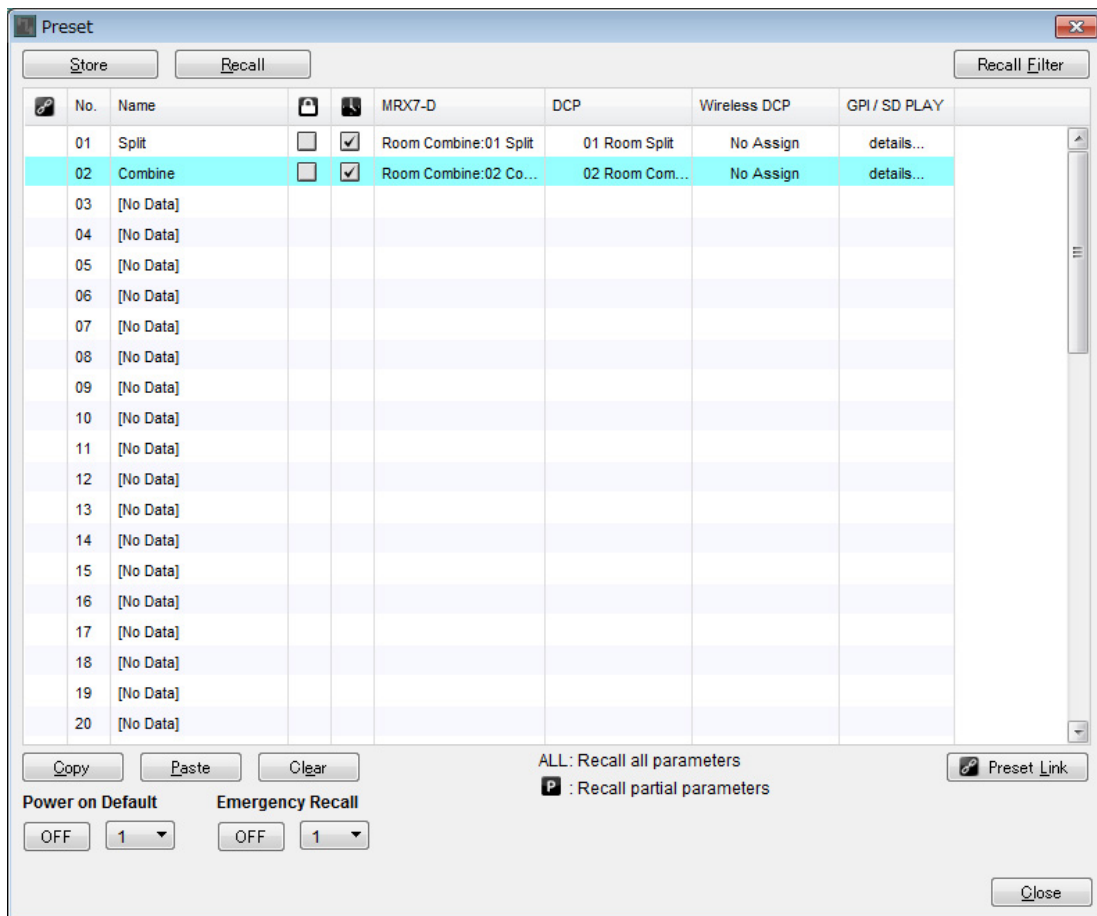
12. Entrez [Combine], puis cliquez sur le bouton [OK].

L'état actuel est enregistré comme une présélection appelée « Combine ».



13. Réglez la présélection « Combine » de la même manière.

Pour l'unité MRX7-D, réglez l'instantané [02 Combined] ; et pour le DCP, réglez la bibliothèque [02 Room Combine].



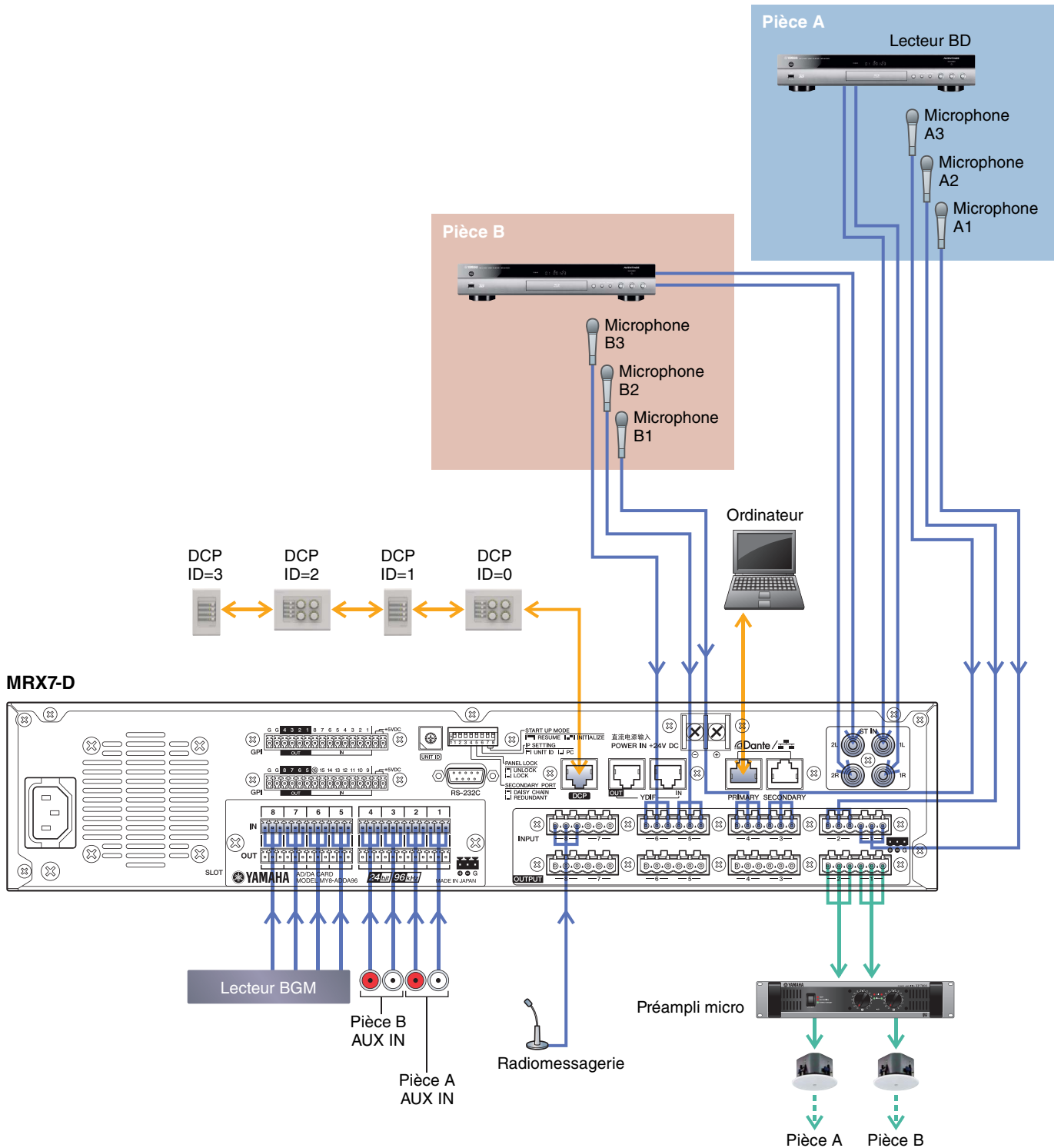
14. Cliquez sur le bouton [Close].

La boîte de dialogue « Preset » se ferme.

La configuration des paramètres en mode hors ligne est à présent terminée. Enregistrez à nouveau les réglages.

Connexion de l'équipement

Après avoir monté le MRX et vos autres équipements en rack, connectez le MRX et ces équipements comme illustré ci-dessous. Si vous avez copié des sources audio sur une carte mémoire SD, insérez à ce stade la carte dans le MRX.



Mise sous tension du MRX

Mettez le MRX sous tension.

Mettez l'amplificateur hors tension avant d'éteindre le MRX.

Mise sous tension de l'amplificateur

Mettez l'amplificateur sous tension.

Pour empêcher la production d'un son indésirable, nous vous recommandons de régler les réglages de l'atténuateur de tous les canaux de l'amplificateur sur la valeur la plus basse avant de le mettre sous tension.

Spécification de l'adresse TCP/IP de l'ordinateur

Pour permettre au MRX et à l'ordinateur de communiquer, veuillez définir l'adresse TCP/IP de l'ordinateur comme suit.

1. Sélectionnez [Network Setup] (Configuration réseau) dans le menu [System] (Système) de MTX-MRX Editor.

La boîte de dialogue « Network Setup » apparaît.

2. Cliquez sur [Open Network Connection] (Ouvrir la connexion réseau).

« Network Connections » apparaît.

3. Cliquez avec le bouton droit sur l'adaptateur auquel le MRX est connecté et sélectionnez [Properties].

La boîte de dialogue « Local Area Connection Properties » (Propriétés de connexion au réseau local) s'affiche.

4. Sélectionnez [Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4)] (Protocole Internet version 4 (TCP/IPv4)), puis cliquez sur [Properties].

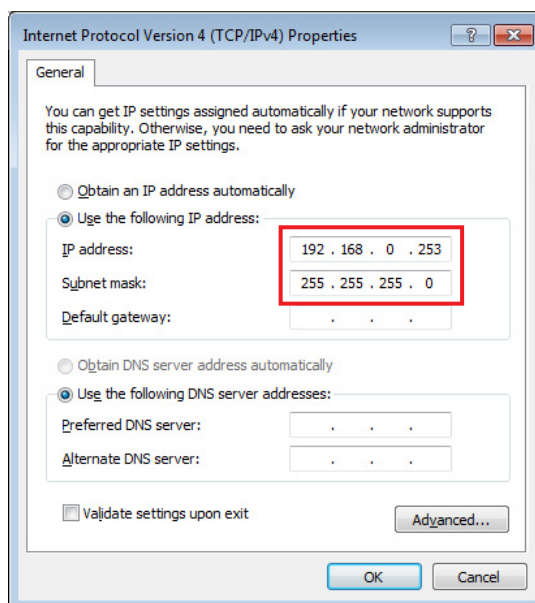
La boîte de dialogue « Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4) Properties » (Propriétés du protocole Internet version 4 (TCP/IPv4)) apparaît.

5. Cliquez sur [Use the following IP address (S)] (Utiliser l'adresse IP suivante (S)).

6. Saisissez « 192.168.0.253 » dans l'encadré [IP address] (Adresse IP) et « 255.255.255.0 » dans le champ [Subnet mask] (Masque de sous-réseau).

NOTE

L'adresse IP du MRX7-D est configurée sur « 192.168.0.1 ».



7. Cliquez sur [OK].

NOTE

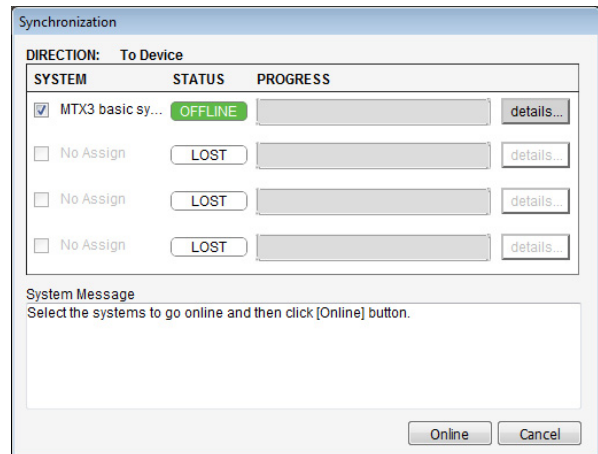
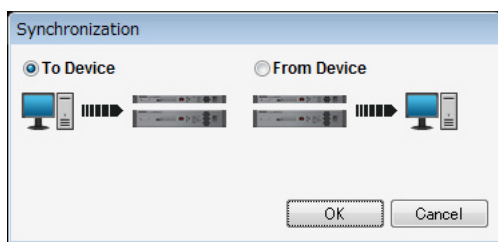
Dans certains cas, le pare-feu Windows bloque MTX-MRX Editor lorsque vous effectuez ce réglage. Cochez la case [Private Network] (Réseau privé), puis cliquez sur [Allow Access] (Autoriser l'accès).

Connexion en ligne de MTX-MRX Editor

Dans la partie supérieure droite de MTX-MRX Editor, cliquez sur le bouton [Online] (En ligne). Une fois l'unité en ligne, le voyant 1 s'allume en bleu.



Lorsque la boîte de dialogue « Synchronization » (Synchronisation) apparaît, sélectionnez « To Device » (Vers périphérique), puis cliquez sur le bouton [OK]. Lorsque l'indication de la boîte de dialogue change, sélectionnez le système que vous voulez mettre en ligne, puis cliquez sur le bouton [Online].
Le projet créé dans MTX-MRX Editor est envoyé au MRX.



Vérification de l'application des réglages

Les principaux éléments à vérifier sont répertoriés ci-dessous. Pour obtenir des informations sur les réglages détaillés de paramètres, reportez-vous au « Mode d'emploi de MTX-MRX Editor » et au « Mode d'emploi de MRX Designer ».

- 1. Appuyez sur le commutateur 1 du DCP4S pour rappeler la présélection « Split ».**
- 2. Connectez un signal audio tel que la musique de fond BGM, un lecteur de disque Blu-Ray ou AUX IN aux entrées du MRX7-D, et réglez les niveaux d'entrée.**

Réglez séparément les niveaux d'entrée BGM à l'aide de « Fader(3) ». Le son d'ensemble BGM peut être ajusté en utilisant le bouton 2 sur le DCP4V4S. Ajustez individuellement les niveaux d'entrée du lecteur de disques Blu-Ray et l'entrée AUX IN à l'aide « Fader (2) » et « Fader (5) ».

NOTE

Lors du réglage du lecteur de disques Blu-Ray et de l'entrée AUX IN, assurez-vous que l'élément Matrix Mixer est activé. En outre, puisque le signal d'entrée qui sera accepté dépend de l'état d'activation/désactivation du fader, utilisez le commutateur 3 sur le DCP4V4S pour basculer entre les deux états lors des réglages.

- 3. Réglez les niveaux de sortie séparément à l'aide du « Fader(6) ».**
- 4. Ajustez le niveau d'entrée du volume de microphone à l'aide de l'éditeur de l'entrée analogique [ANALOG IN].**

Activez le bouton [+48V] selon les besoins.

AVIS

Assurez-vous de désactiver ce bouton si l'alimentation fantôme n'est pas requise.

Veillez à suivre les précautions ci-dessous, afin d'éviter le bruit ainsi que d'éventuels dommages aux appareils externes et à l'unité elle-même lorsque vous utilisez ce commutateur.

- Assurez-vous de désactiver ce bouton lorsque vous branchez au connecteur [INPUT] un appareil ne prenant pas en charge l'alimentation fantôme.
- Évitez tout branchement/débranchement de câble en liaison avec le connecteur [INPUT] lorsque ce bouton est activé.
- Prenez soin de diminuer le niveau de sortie au minimum avant d'utiliser ce bouton.

NOTE

Il n'y a pas de commutateur principal. Afin d'éviter tout dysfonctionnement, assurez-vous que cette option est réglée de manière appropriée pour l'équipement connecté.

- 5. Réglez les autres entrées et sorties.**
- 6. Appuyez sur le commutateur 2 du DCP4S pour rappeler la présélection « Combine ».**
Vérifiez les niveaux d'entrée et de sortie.
Lorsque vous avez besoin d'effectuer les réglages de « Split » et de « Combine » sans pouvoir exploiter les paramètres du DCP, enregistrez les paramètres dans le jeu de paramètres « Room Combine » et stockez-en l'état avant la modification des paramètres tels que « Split » et après la modification des paramètres comme « Combine ».
- 7. Vérifiez les réglages DCP.**
Vérifiez si le DCP fonctionne selon les réglages.

Une fois que vous avez configuré tous les réglages, enregistrez le projet et basculez MTX-MRX Editor hors ligne.

La configuration des réglages pour l'exemple 1 est à présent terminée.

Exemple 2) Système de téléconférence utilisant Speech Privacy

■ Glossaire

Nous allons expliquer dans cette section la terminologie utilisée pour le système de téléconférence.

Glossaire	Description
Emplacement local	La salle de réunion que vous utilisez pour la téléconférence, également appelée « extrémité locale ».
Emplacement distant	La salle de réunion utilisée par l'autre partie participant à la téléconférence, également appelée « extrémité distante ».
From Far-end	Le signal d'entrée provenant de l'emplacement distant (l'autre partie).
Far-end Voice	Le signal émis depuis l'emplacement distant et reproduit par les haut-parleurs de l'emplacement local (de votre côté).
Near-end Mic.	Le signal d'entrée provenant du (des) microphone(s) de l'emplacement distant.
Near-end Voice	Le signal émis depuis le (les) microphone(s) de l'emplacement distant et reproduit par les haut-parleurs de l'emplacement local.
To Far-end	Le signal du (des) microphone(s) de l'emplacement local soumis à la compensation d'écho et émis vers l'emplacement distant.
CODEC	Un périphérique permettant de transmettre et recevoir des données via un réseau de communication numérique.

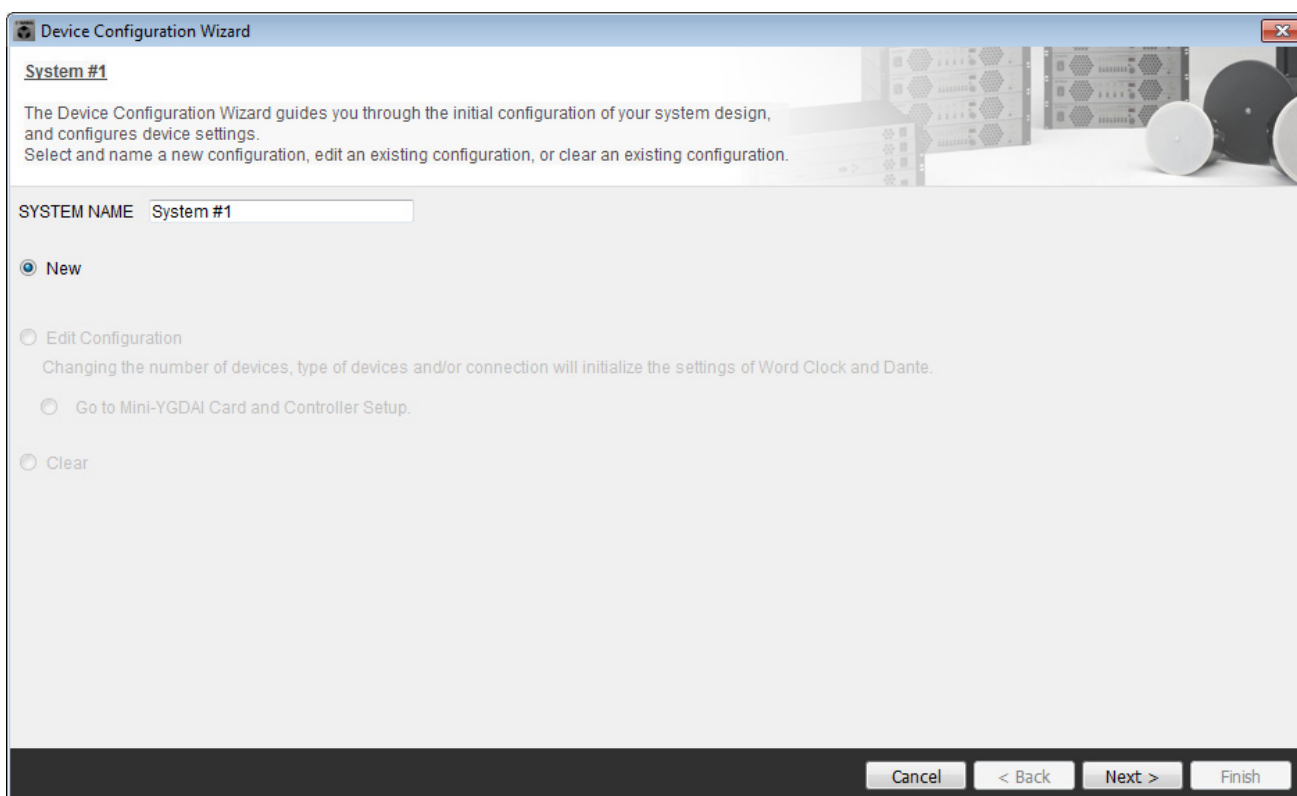
Utilisation de Device Configuration Wizard (Assistant de configuration de l'appareil) pour créer la configuration de l'appareil

Avant de définir la configuration interne du MRX, utilisez l'assistant de MTX-MRX Editor pour créer une configuration de l'appareil.

Une fois les réglages de base effectués, vous pourrez imprimer les informations relatives au câblage du système et aux numéros d'ID.

Procédez comme suit pour effectuer les réglages de base.

1. Saisissez un nom pour le système MTX/MRX que vous comptez créer et cliquez sur [Next>].



2. Spécifiez le nombre d'unités qui seront connectées au système MTX/MRX, puis cliquez sur [Next>].

Spécifiez respectivement « 1 » pour le nombre d'unités MRX7-D sous « YDIF Connected » (Connexion YDIF) et « 1 » pour le nombre d'unités XMV4280 à connecter.

YDIF Connected		ANALOG Connected		DANTE Connected			
DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number
MRX7-D	1	XMV4140	0	PGM1	0	MCP1	0
MTX5-D	0	XMV4280	0	XMV4140-D	0		
MTX3	0	XMV8140	0	XMV4280-D	0		
EX18	0	XMV8280	0	XMV8140-D	0		
XMV4140	0	XMV4140-D	0	XMV8280-D	0		
XMV4280	1	XMV4280-D	0				
XMV8140	0	XMV8140-D	0				
XMV8280	0	XMV8280-D	0				

Number of Assigned Devices:
 -MTX/MRX Total: 1 / 4 -YDIF Total: 2 / 8
 -MTX/MRX/XMV/EXio: 2 / 20 -PGM1/MCP1: 0 / 20 -Project Total: 2 / 80

Buttons: Cancel, < Back, Next >, Finish

3. Spécifiez l'ID d'unité de chaque appareil, puis cliquez sur [Next>].

Utilisez l'ID d'unité attribué sauf si vous avez des raisons précises de ne pas le faire. Dans cet exemple, configurez l'ID d'unité du XMV sur 1A de manière à ce que nous puissions vous expliquer comment modifier cet ID.

YDIF Connected		ANALOG Connected		DANTE Connected			
DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	Number
MRX7-D	01						
XMV4280	1A						

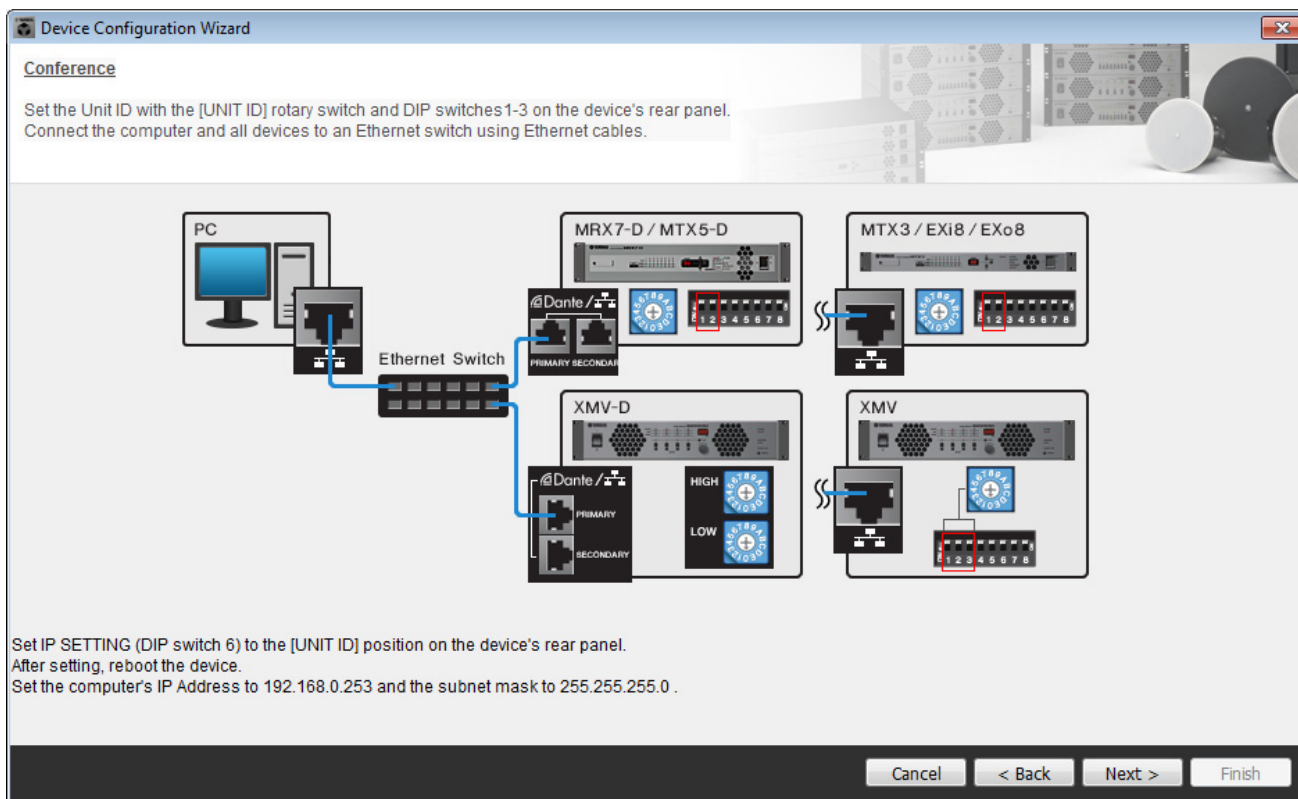
YDIF MODE: DISTRIBUTION

Buttons: Cancel, < Back, Next >, Finish

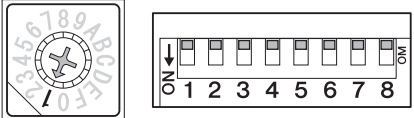
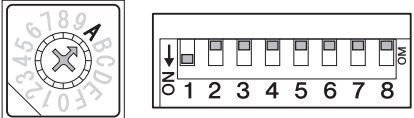
4. Réglez le commutateur rotatif [UNIT ID] et le commutateur DIP du MRX et du XMV.

Vous configurerez l'adresse IP de l'ordinateur au terme de l'exécution de l'assistant, à l'étape « [Spécification de l'adresse TCP/IP de l'ordinateur](#) ».

Si le MRX et le XMV ne sont pas situés à proximité, vous pouvez les configurer au cours de l'étape « [Connexion de l'équipement](#) ».



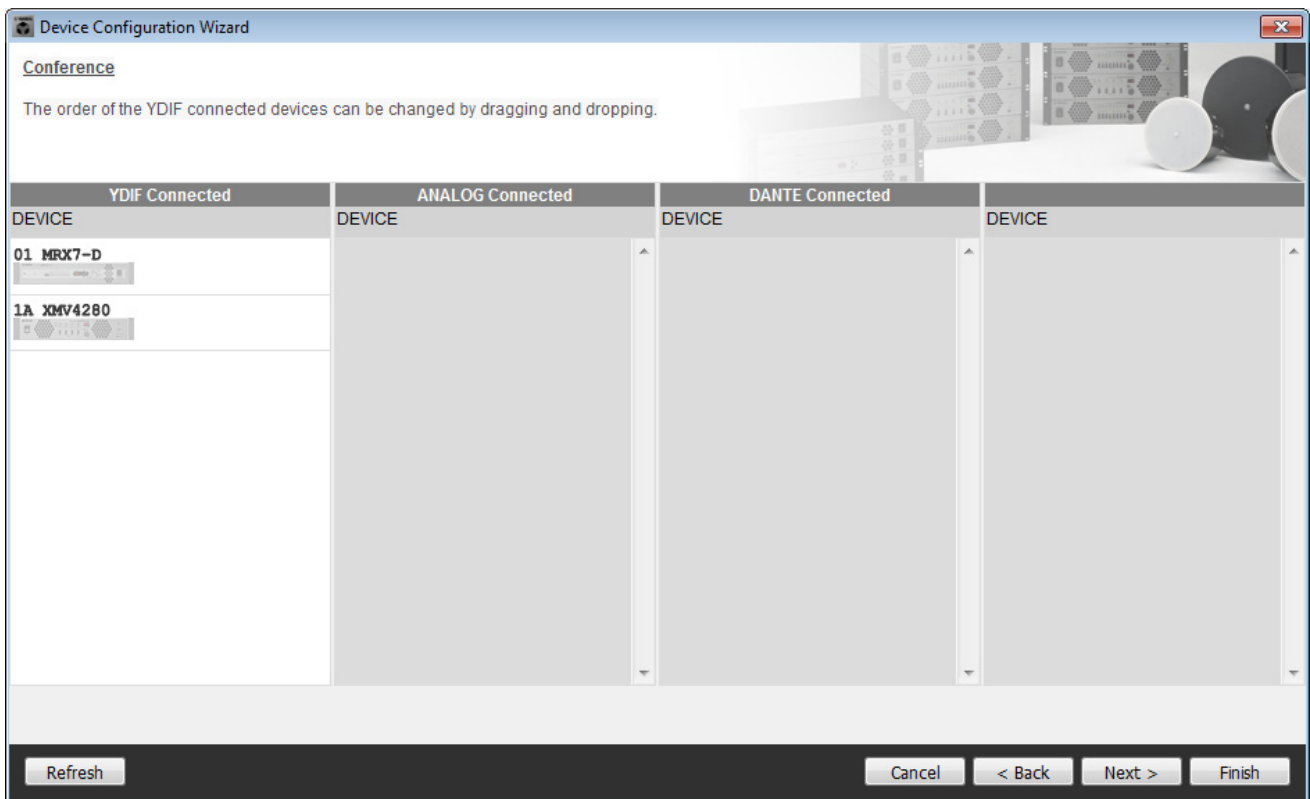
Configurez les réglages comme suit.

<p>MRX7-D</p> 	<p>UNIT ID = 01 Commutateur rotatif [UNIT ID] = 1 Commutateurs DIP tous désactivés (en position relevée)</p>
<p>XMV</p> 	<p>UNIT ID = 1A Commutateur rotatif [UNIT ID] = A Commutateur DIP 1 activé (en position abaissée), tous les autres désactivés (en position relevée)</p>

5. Une fois le réglage du commutateur rotatif [UNIT ID] et du commutateur DIP du MRX et du XMV effectué, cliquez sur [Next>].

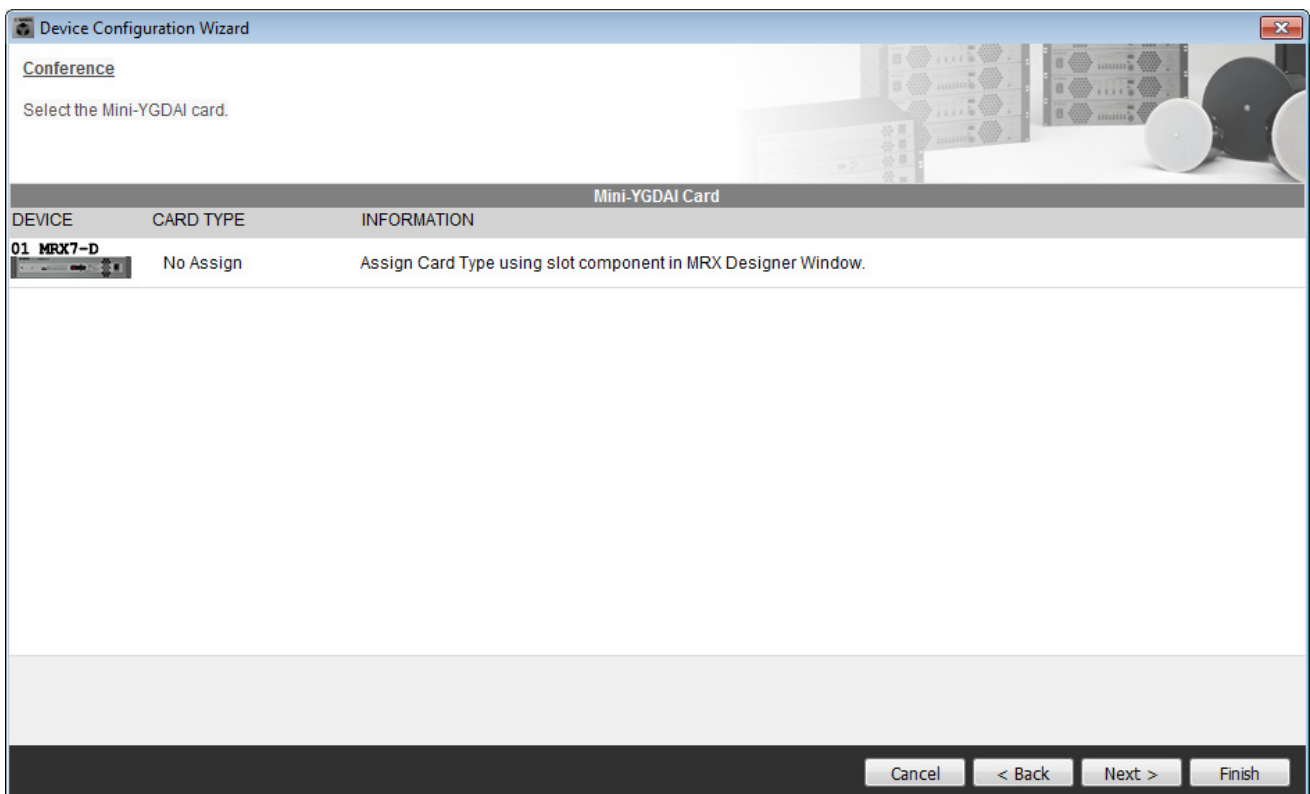
6. Vérifiez que le MRX et le XMV apparaissent sur l'écran, puis cliquez sur [Next>].

Dans la mesure où il n'y a qu'une seule unité MRX et une seule unité XMV, il n'est pas nécessaire de modifier l'ordre.



7. Cliquez sur [Next>].

Depuis l'unité MRX, sélectionnez dans MRX Designer la carte Mini-YGDAI.



8. Sélectionnez le modèle de DCP qui est connecté au MRX, saisissez un nom d'appareil et cliquez sur [Finish].

Pour les besoins de cet exemple, nous utiliserons ProVisionaire Touch et ne ferons aucun réglage sur le DCP.

Device Configuration Wizard

Conference

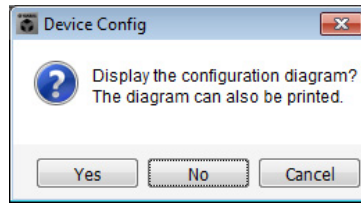
Assign and name the Digital Control Panels connected to each MTX or MRX. Star topology using DCH8 is also possible.

DEVICE: 01 MRX7-D

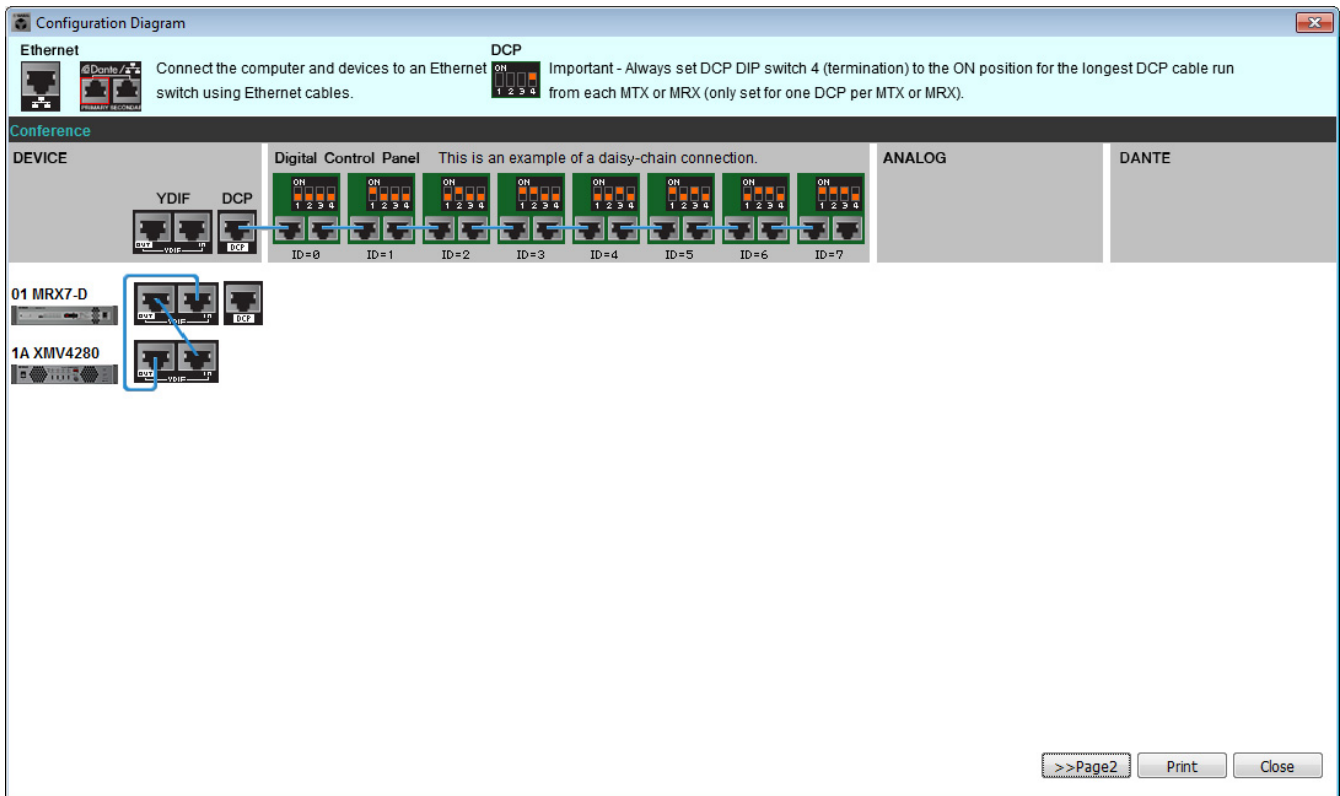
ID	MODEL	Name
0	None	
1	None	
2	None	
3	None	
4	None	
5	None	
6	None	
7	None	

Cancel < Back Next > Finish

9. Lorsque la boîte de dialogue « Display the configuration diagram? The diagram can also be printed. » s'affiche, cliquez sur [Yes].



Un schéma de câblage s'affiche. Si vous le souhaitez, cliquez sur [Print] pour l'imprimer. Pour fermer l'écran, cliquez sur [Close].



NOTE

Pour réafficher le schéma de câblage, sélectionnez le menu [File] → [Print Configuration Diagram].

Pour utiliser l'assistant Device Configuration Wizard en vue de modifier la configuration de l'appareil, cliquez sur le bouton [Device Config] dans la fenêtre Project.



Configuration des réglages du MRX

Disposition et connexion des composants

Utilisez l'application MRX Designer pour définir une configuration interne sur le MRX.

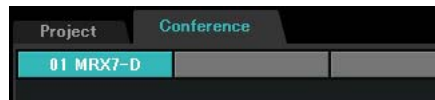
Une fois les paramètres configurés, vous devez les enregistrer. Pour ce faire, cliquez sur le menu [File], puis sur [Save].

NOTE

Il est possible que la boîte de dialogue « User Account Control » apparaisse. Le cas échéant, cliquez sur [Continue] ou [Yes].

■ Démarrage de MRX Designer

Accédez à l'écran des réglages en cliquant sur l'onglet correspondant au nom du système que vous avez spécifié à l'étape 1 de la section « [Utilisation de Device Configuration Wizard \(Assistant de configuration de l'appareil\) pour créer la configuration de l'appareil](#) ».



Dans l'écran des réglages, cliquez sur le bouton [Open MRX Designer] (Ouvrir MRX Designer) pour lancer MRX Designer.

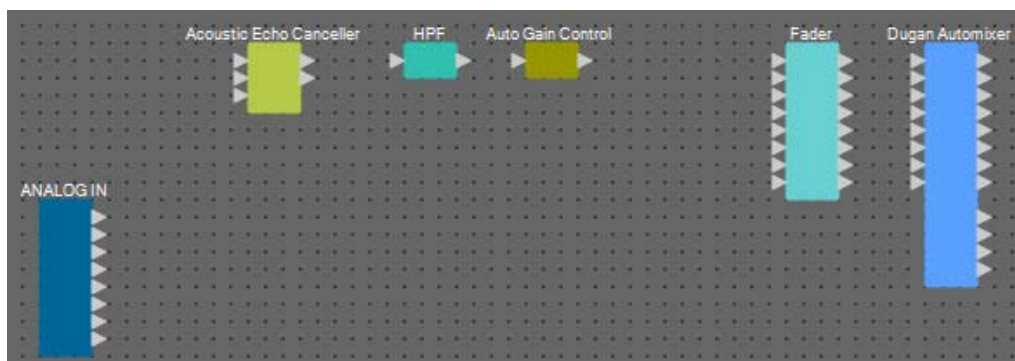


■ Disposition et connexion des composants liés aux microphones dans l'emplacement local émettant les signaux audio vers l'emplacement distant

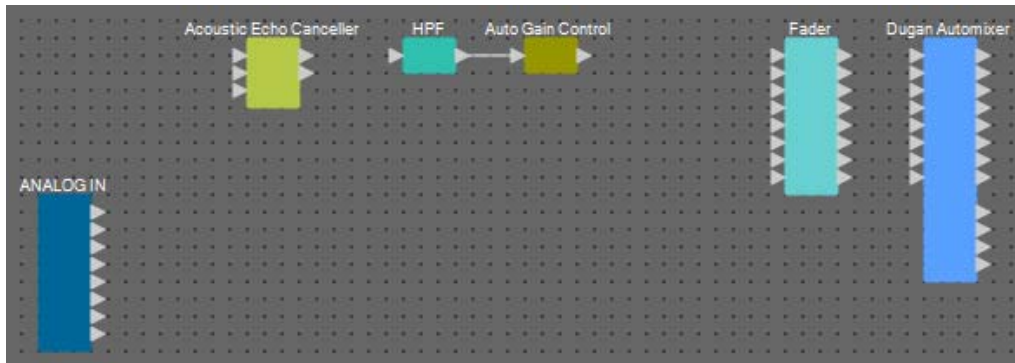
Placez et connectez les composants qui émettront des signaux audio d'entrée à partir des microphones situés dans l'emplacement local vers l'emplacement distant

1. Disposez les composants affichés ci-dessous en les faisant glisser depuis la zone « Composants » dans la feuille de conception.

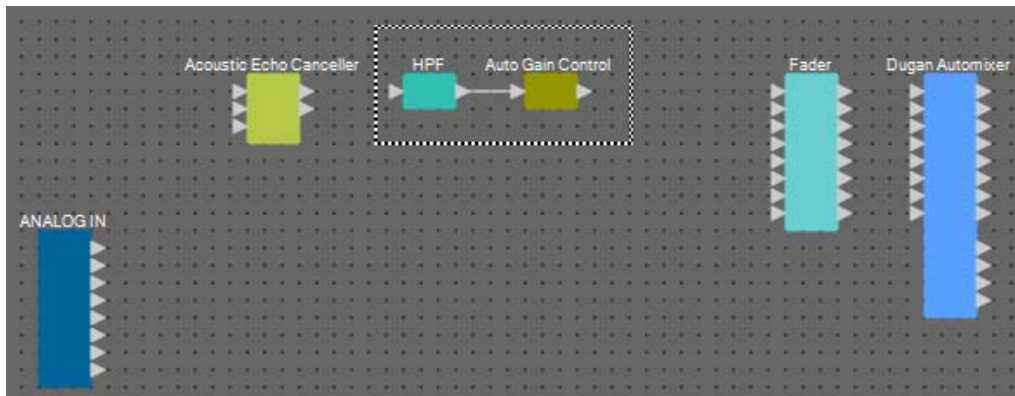
- « ANALOG IN »
- « Acoustic Echo Canceller » (Compensation d'écho acoustique)
- « HPF » (MONO)
- « Auto Gain Control » (MONO)
- « Fader » (8CH)
- « Dugan Automixer » (Automixeur Dugan) (8CH)



2. Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre les ports « HPF » et « Auto Gain Control » et les connecter.



3. Sélectionnez la zone comprise entre « HPF » et « Auto Gain Control » de sorte que les composants et les câblages soient sélectionnés.



4. Copiez les composants et les câblages sélectionnés et collez-les une fois, ou procédez à un glisser-déposer des éléments sélectionnés tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

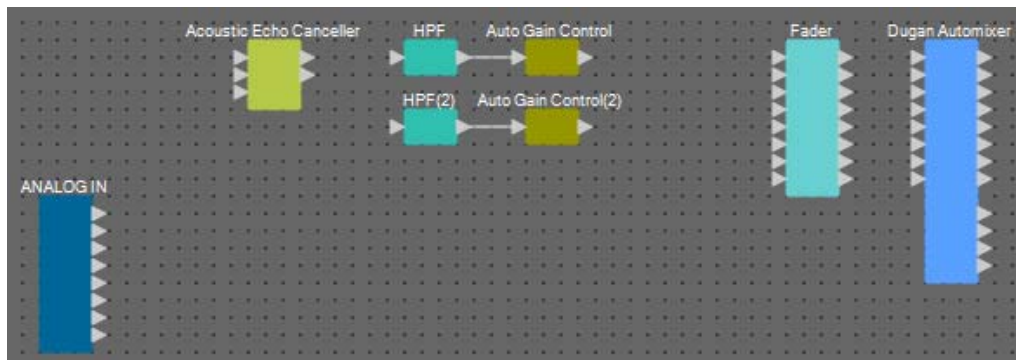
Modifiez la disposition des composants selon les besoins.

Pour copier, procédez comme suit :

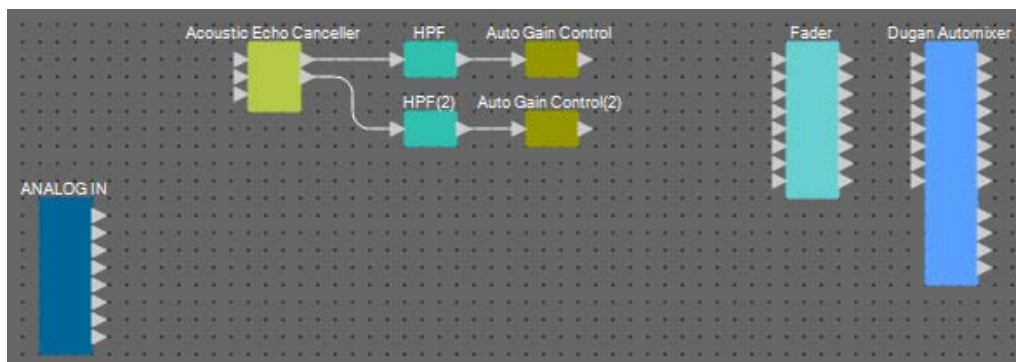
- <Ctrl> + <C>
- Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Copy] dans le menu déroulant.
- Sélectionnez [Copy] dans le menu [Edit].

Pour coller, procédez comme suit :

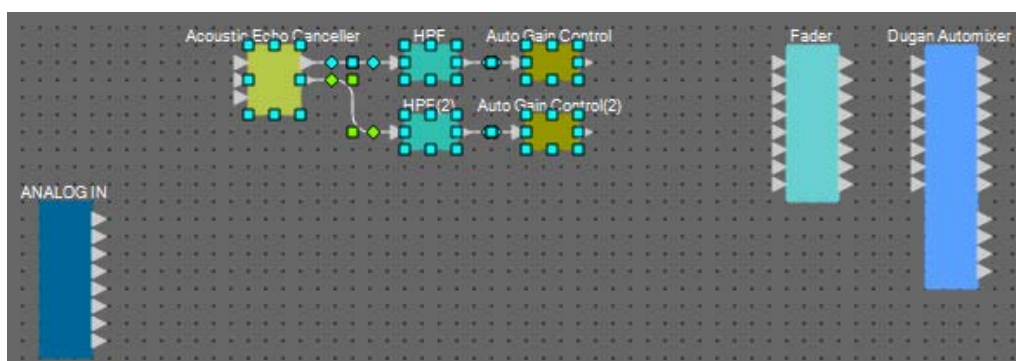
- <Ctrl> + <V>
- Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Paste] dans le menu déroulant.
- Sélectionnez [Paste] dans le menu [Edit].



5. Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre les ports « Acoustic Echo Canceller », « HPF » et « HPF(2) » pour les connecter.

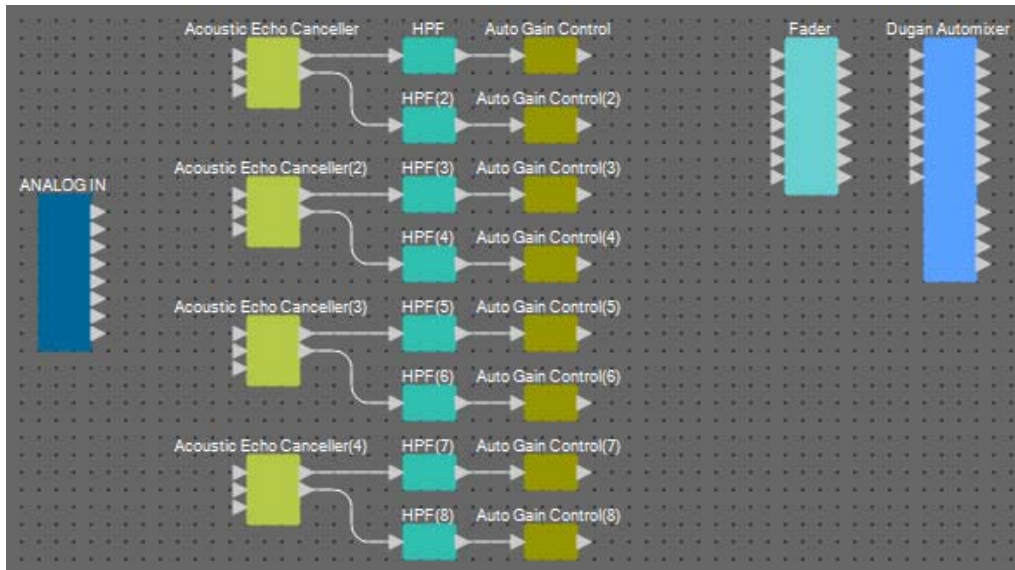


6. Sélectionnez la zone comprise entre « Acoustic Echo Canceller » et « Auto Gain Control » de sorte que les composants et les câblages soient sélectionnés.

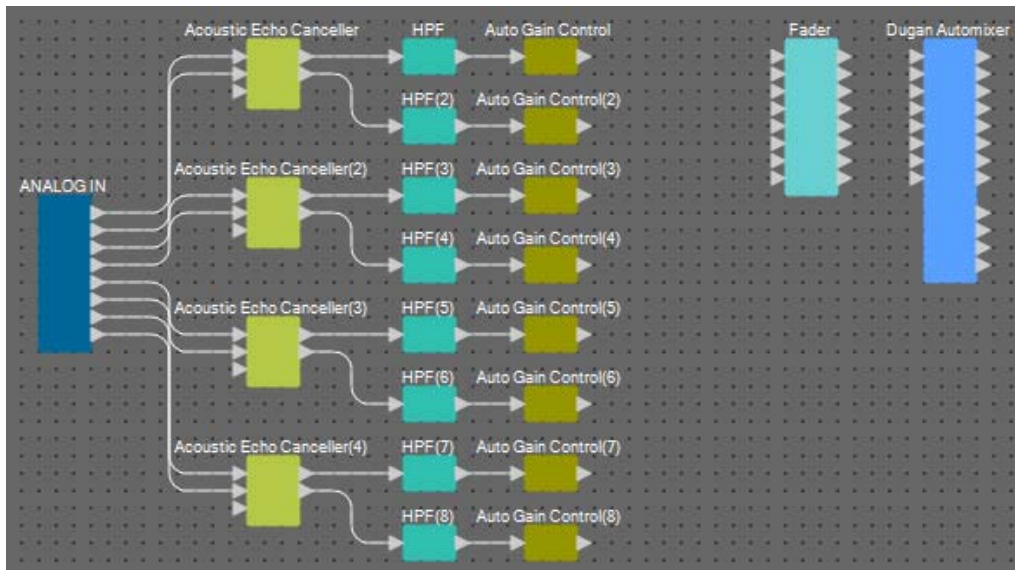


- 7. Copiez les composants et les câblages sélectionnés et collez-les quatre fois, ou procédez à un glisser-déposer des éléments sélectionnés tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.**

Modifiez la disposition des composants selon les besoins.

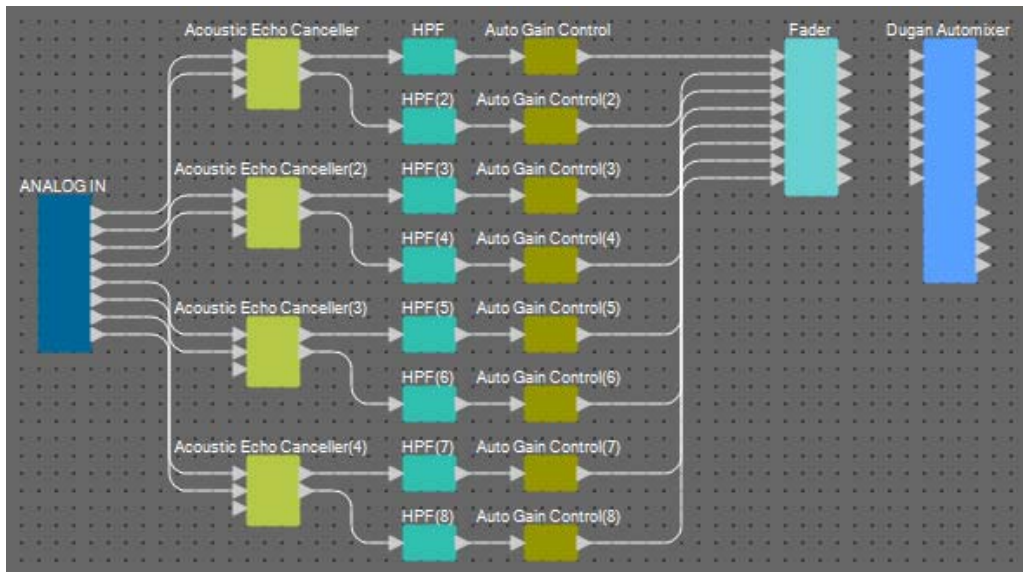


- 8. Connectez les ports « ANALOG IN » 1 à 8 ainsi que les ports Mic In 1/2 des différents composants « Acoustic Canceller » en effectuant un glisser-déposer.**

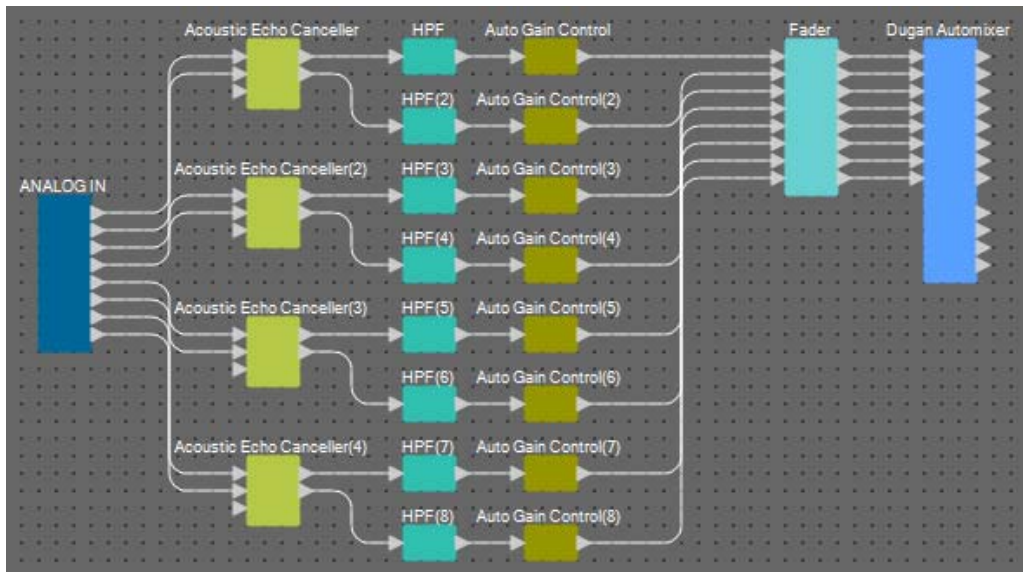


9. Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre les ports de sortie « Auto Gain Control » et les ports d'entrée « Fader » pour les connecter.

Sélectionnez la zone des ports de sortie « Auto Gain Control » et procédez à un glisser-déposer de l'ensemble de ces éléments en même temps dans les ports d'entrée « Fader » pour les connecter.



10. Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre les ports de sortie « Fader » et les ports d'entrée « Dugan Automixer » pour les connecter.

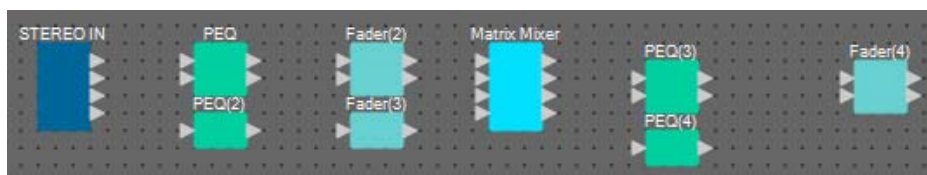


■ Disposition et connexion des composants non liés aux microphones dans l'emplacement local émettant les signaux audio vers l'emplacement distant

Maintenant, nous allons déplacer les entrées de signaux audio à partir des prises AUX L/R et de l'emplacement distant vers les connecteurs [ST-IN] de MRX7-D.

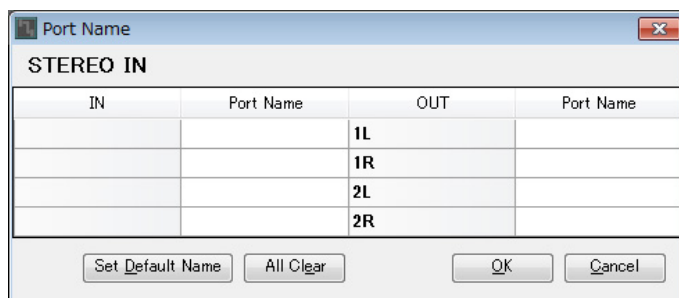
1. Disposez les composants affichés ci-dessous en les faisant glisser depuis la zone « Components » dans la feuille de conception.

- « STEREO IN »
- « PEQ » (STEREO, 3BAND (3 bandes))
- « PEQ » (MONO, 3BAND)
- « Fader » (2CH) × 2
- « Fader » (1CH)
- « Matrix Mixer » (IN=4, OUT=4)
- « PEQ » (STEREO, 4BAND)
- « PEQ » (MONO, 4BAND)



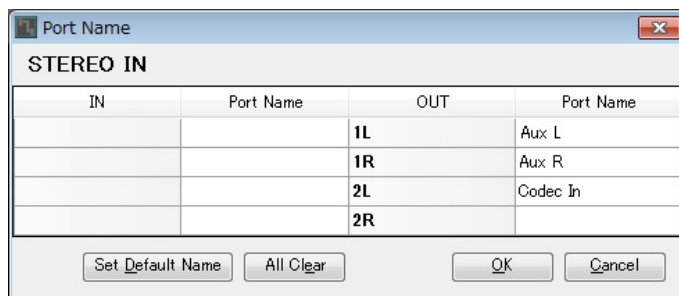
2. Cliquez sur le port de « STEREO IN », puis cliquez sur la touche située à droite de la zone d'édition dans « Propriétés ».

La boîte de dialogue « Port Name » s'ouvre.

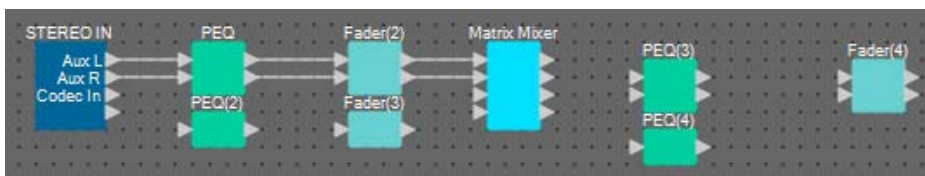


3. Entrez un nom de port, puis cliquez sur [OK].

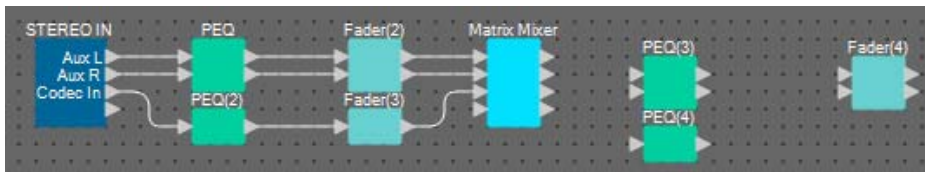
Dans cet exemple, les sorties 1L, 1R et 2L sont respectivement nommées « Aux L », « Aux R » et « Codec In ».



- 4. Reliez les espaces situés entre les ports de sortie « STEREO IN » 1/2 aux ports d'entrée « Matrix Mixer » 1/2 par un glisser-déposer.**

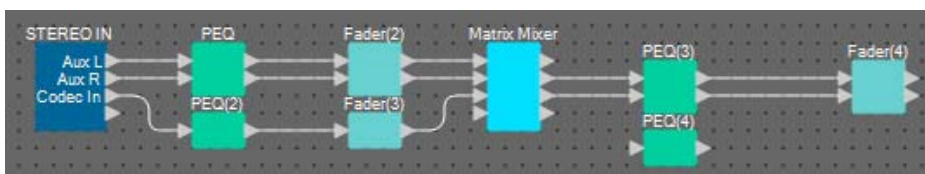


- 5. Reliez les espaces situés entre le port de sortie « STEREO IN » 3 au port d'entrée « Matrix Mixer » 3 par un glisser-déposer.**

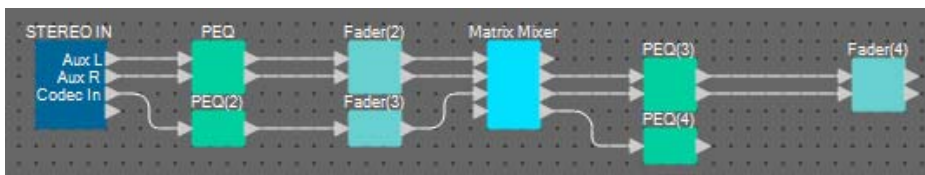


- 6. Reliez les espaces situés entre les ports de sortie « Matrix Mixer » 2/3 aux ports d'entrée « Fader(4) » 1/2 par un glisser-déposer.**

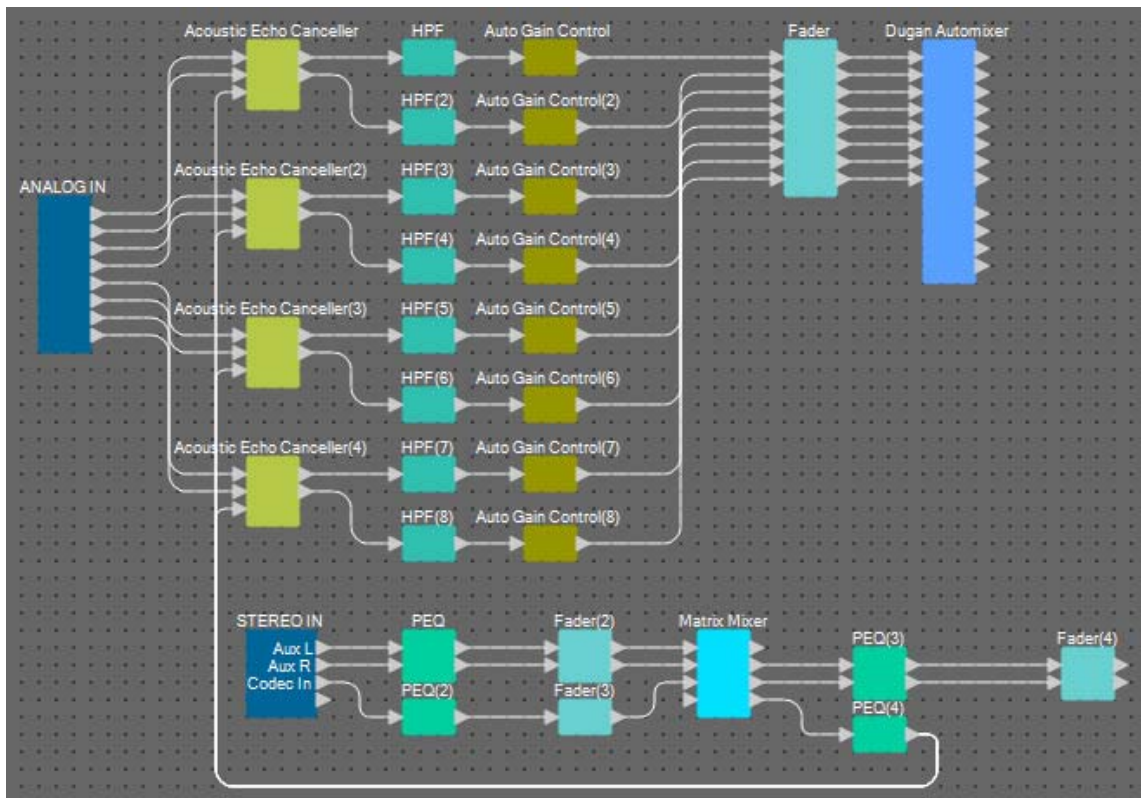
Le port de sortie «Matrix Mixer» 1 sera utilisé pour envoyer le signal Aux vers l'emplacement distant. Les ports de sortie «Matrix Mixer» 2/3 serviront à émettre le signal en sortie sur les haut-parleurs de l'emplacement local. Le port de sortie «Matrix Mixer» 4 sera utilisé comme entrée de signal de référence AEC (Compensation d'écho acoustique).



- 7. Reliez les espaces situés entre le port de sortie « Matrix Mixer » au port d'entrée « PEQ(4) » 1 par un glisser-déposer.**

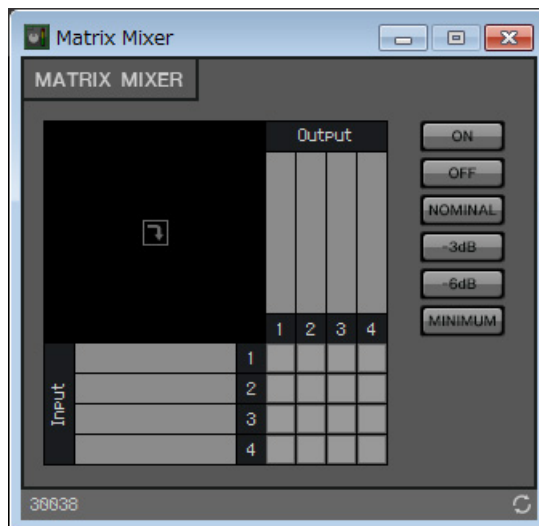


- Connectez le port de sortie « PEQ(4) » à chaque port de référence « Acoustic Echo Cancellor » (Compensation d'écho acoustique) en effectuant un glisser-déposer.



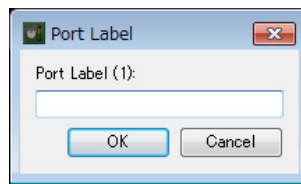
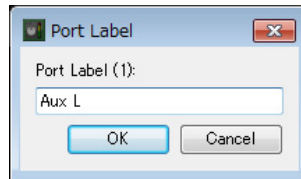
- Double-cliquez sur « Matrix Mixer ».

L'éditeur du composant « Matrix Mixer » apparaît.

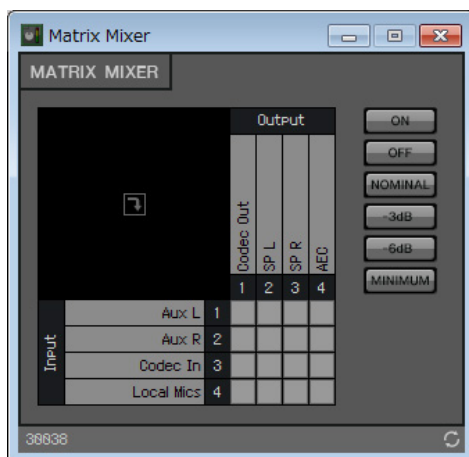


10. Double-cliquez sur la zone où le nom du port Input 1 est affiché.

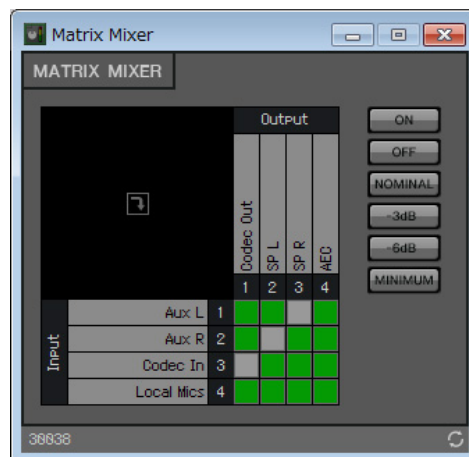
La boîte de dialogue « Port Label » (Étiquette de port) s'ouvre.

**11. Entrez [Aux L] (Auxiliaire G), puis cliquez sur le bouton [OK].****12. Répétez les étapes 10 et 11 pour saisir les noms des autres ports.**

Dans cet exemple, nous avons attribué les noms comme suit :



Entrée	1	Aux L
	2	Aux R
	3	Codec In
	4	Local Mics
Sortie	1	Codec Out
	2	SP L
	3	SP R
	4	AEC

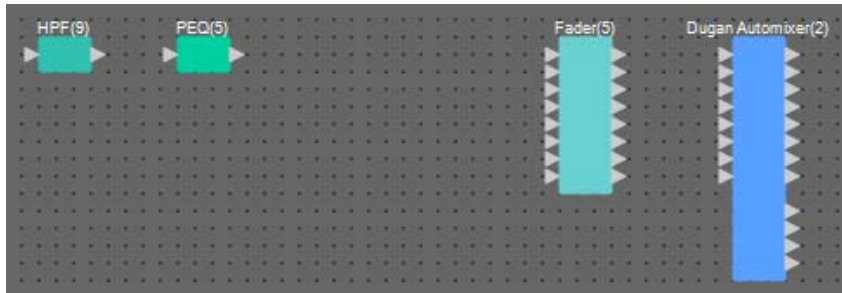
13. Cliquez sur les espaces pour activer les envois, comme le montre l'image ci-dessous.**14. Cliquez sur le bouton [x] situé dans le coin supérieur droit pour fermer l'éditeur de composant.**

■ Disposition et connexion des composants liés aux microphones pour la voix Near-end (Voix locale)

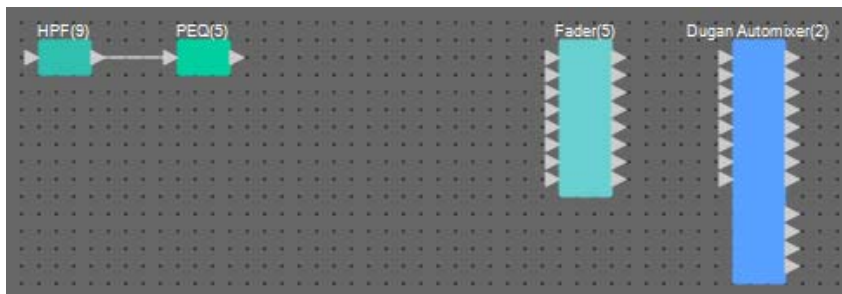
Réglez l'entrée provenant des micros afin que leur sortie soit émise vers les haut-parleurs à l'emplacement local.

1. Disposez les composants affichés ci-dessous en les faisant glisser depuis la zone « Components » dans la feuille de conception.

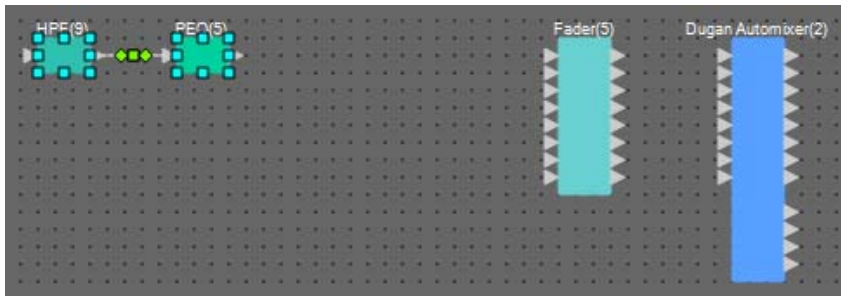
- « HPF » (MONO)
- « PEQ » (MONO, 4BAND)
- « Fader » (8CH)
- « Dugan Automixer » (8CH)



2. Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre les ports « HPF(9) » et « PEQ(5) » pour les connecter.

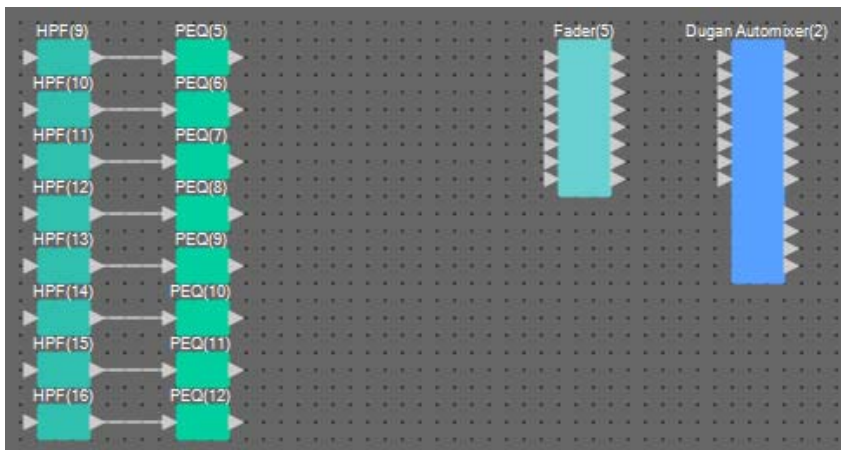


3. Sélectionnez la zone comprise entre « HPF(9) » et « PEQ(5) » de sorte que les composants et les câblages soient sélectionnés.

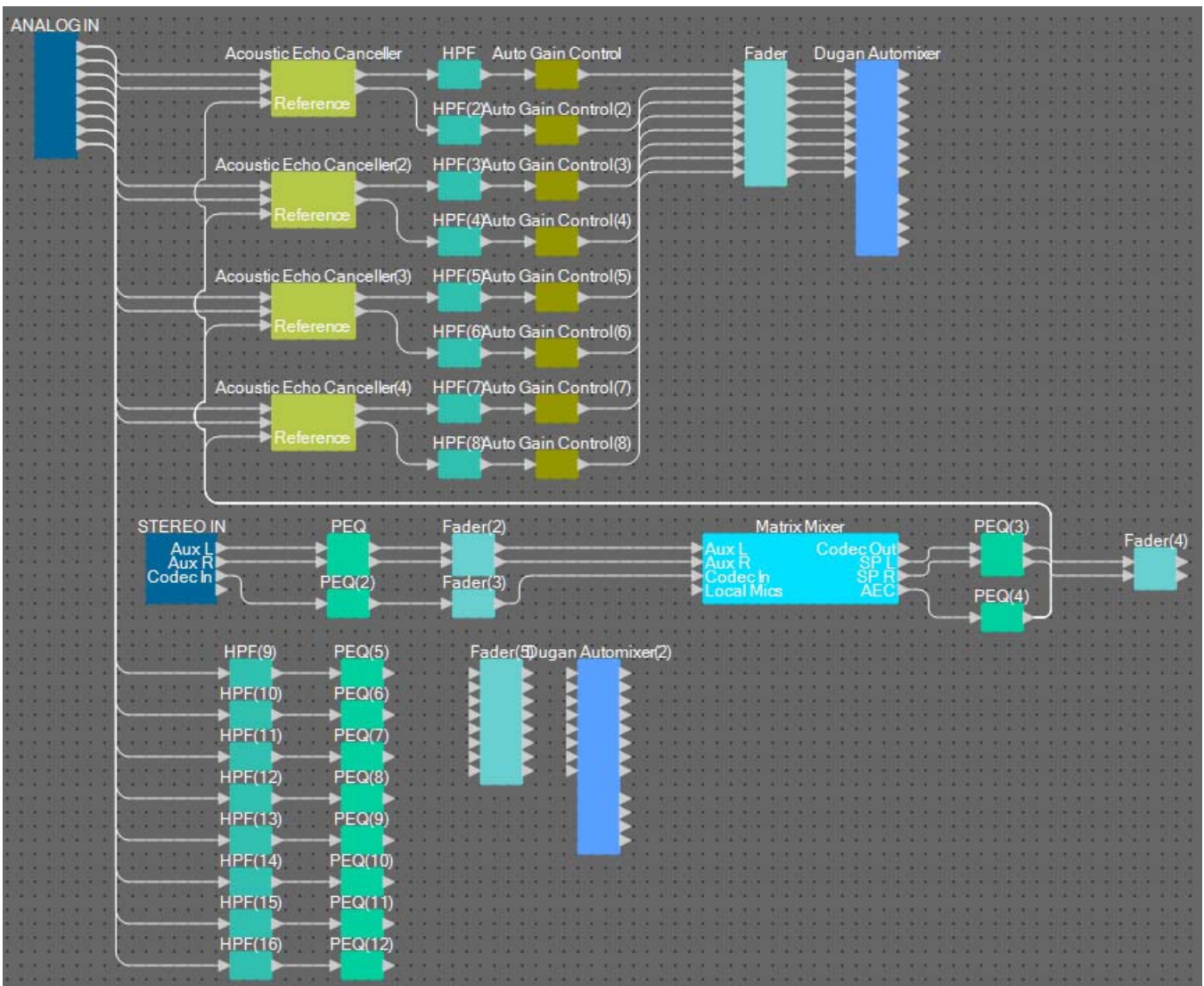


4. Copiez les composants et les câblages sélectionnés et collez-les sept fois, ou procédez à un glisser-déposer des éléments sélectionnés tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

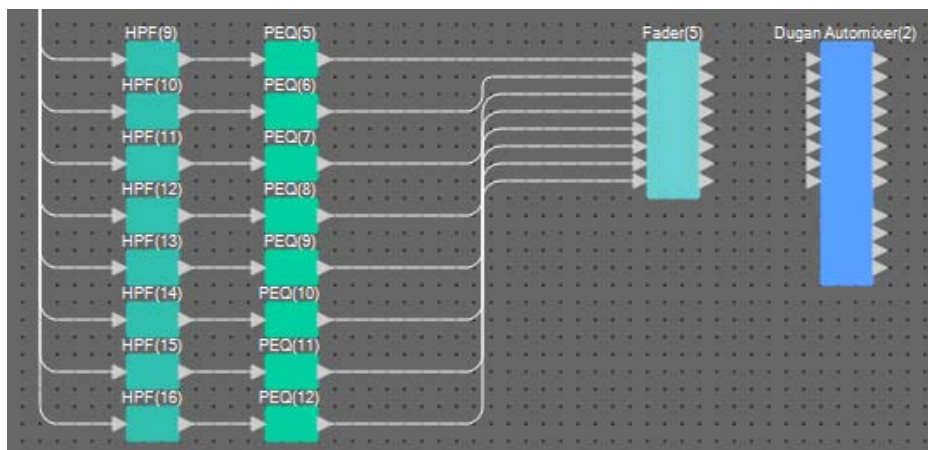
Modifiez la disposition des composants selon les besoins.



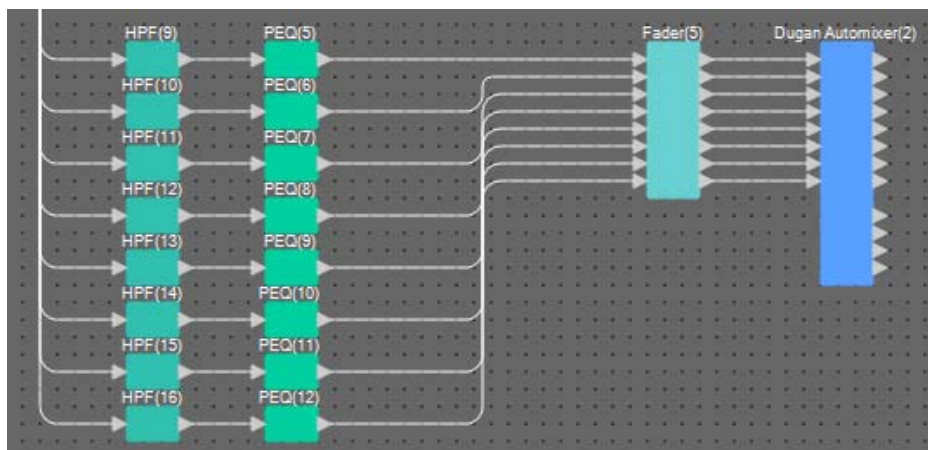
5. Connectez les ports « ANALOG IN » 1 à 8 ainsi que les ports d'entrée « HPF » en effectuant un glisser-déposer.



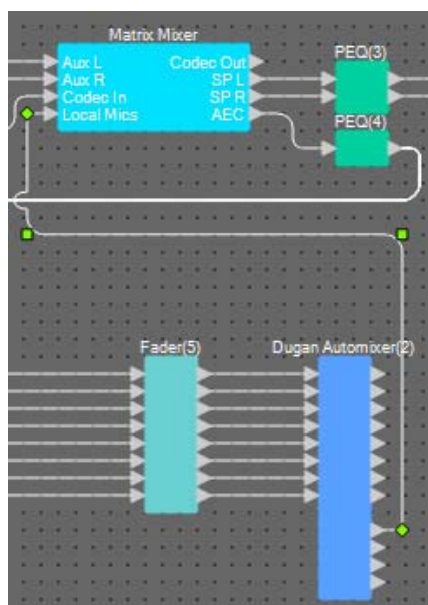
- Effectuez un glisser-déposer entre les ports de sortie « PEQ » et les ports d'entrée « Fader » pour les connecter.



- Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre les ports de sortie « Fader(5) » 1 à 8 et les ports d'entrée « Dugan Automixer » 1 à 8 pour les connecter.



- Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre le port de sortie « Dugan Automixer(2) » a et le port d'entrée « Matrix Mixer » 4 pour les connecter.



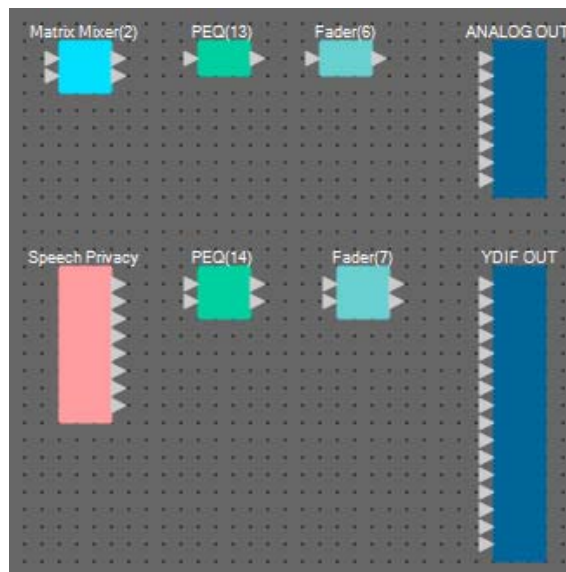
■ Disposition et connexion des composants liés aux microphones en sortie

Nous allons disposer et connecter ici les composants liés aux haut-parleurs de la salle de conférence, aux haut-parleurs affectés aux couloirs et à l'émission de la sortie vers CODEC.

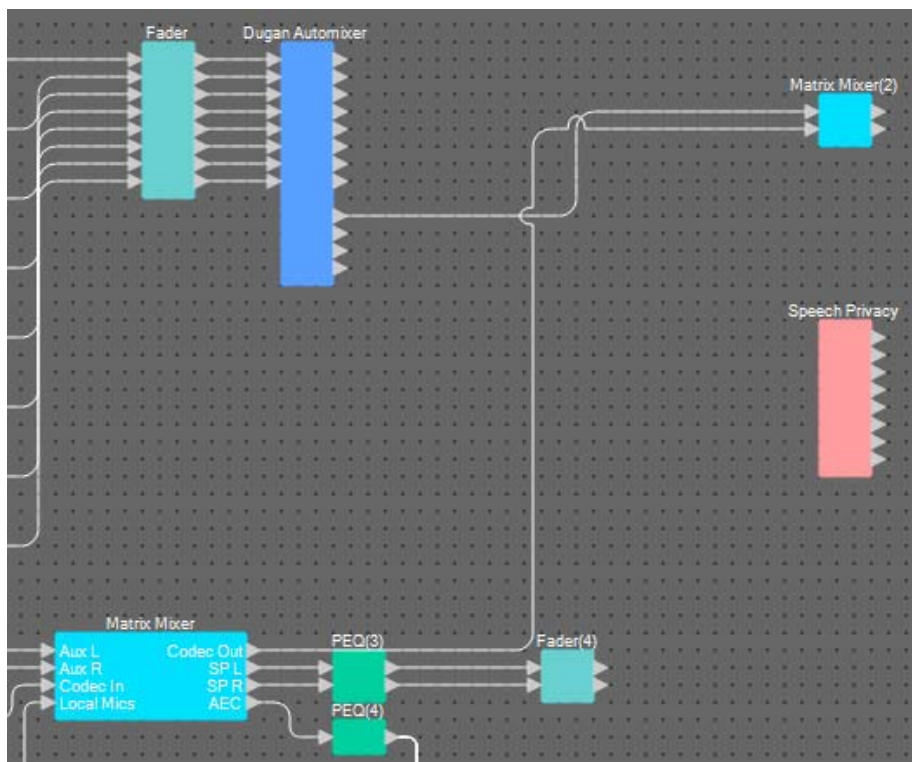
Affectez respectivement « ANALOG OUT » 1 à CODEC, « YDIF OUT » 1 et 2 aux conversations confidentielles (haut-parleurs de couloir) et « YDIF OUT » 3 et 4 aux haut-parleurs de la salle de conférence.

1. Disposez les composants affichés ci-dessous en les faisant glisser depuis la zone « Composants » dans la feuille de conception.

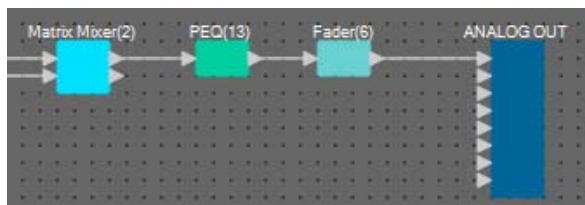
- « Matrix Mixer » (IN=2, OUT=2)
- « PEQ » (MONO, 4BAND)
- « Fader » (1CH)
- « Speech Privacy » (Confidentialité des conversations)
- « PEQ » (STEREO, 4BAND)
- « Fader » (2CH)
- « ANALOG OUT »
- « YDIF OUT » (Sortie YDIF)



- Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre le port de sortie « Dugan Automixer » a et le port d'entrée « Matrix Mixer(2) » 1 pour les connecter. Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre le port de sortie « Matrix Mixer » 1 (Codec Out) et le port d'entrée « Matrix Mixer(2) » 2 pour les connecter.



- Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre le port de sortie « Matrix Mixer(2) » 1 et le port d'entrée « ANALOG OUT » 1 pour les connecter.



- Double-cliquez sur « Matrix Mixer(2) ».

L'éditeur du composant Matrix Mixer apparaît.



5. Cliquez sur les espaces pour activer les envois, comme le montre l'image ci-dessous.



6. Cliquez sur le bouton [x] situé dans le coin supérieur droit pour fermer l'éditeur de composant.
7. Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre le port de sortie « Speech Privacy » 1 et 1W/Offset vers les ports d'entrée « YDIF OUT » 1/2 pour les connecter.



8. Double-cliquez sur « Speech Privacy ». L'éditeur du composant « Speech Privacy » apparaît.



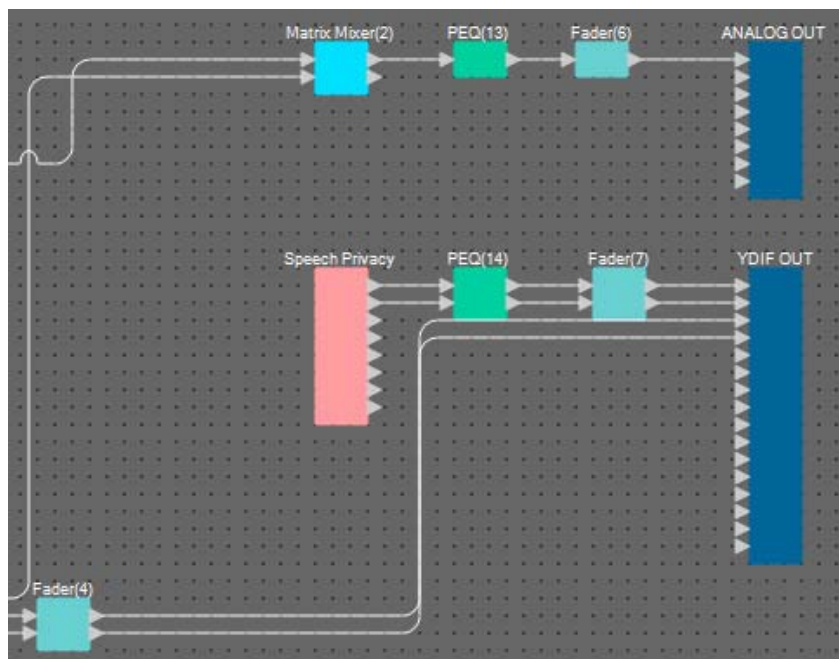
9. Sélectionnez « Building » (Bâtiment) dans la zone de liste [Environmental Sound] de la source 1, et cliquez sur le bouton [ON] correspondant à la source 1 pour l'activer.

Réglez le son ambiant sur « Building » (son du climatiseur) afin que le son des conversations confidentielles soit émis via les haut-parleurs de couloir.



10. Cliquez sur le bouton [x] situé dans le coin supérieur droit pour fermer l'éditeur de composant.


11. Effectuez un glisser-déposer des composants compris entre les ports de sortie « Fader(4) » 1 et 2 et les ports d'entrée « YDIF OUT » 3 et 4 pour les connecter.



Vous avez à présent terminé la disposition et la connexion des composants. Modifiez la disposition des composants et changez le câblage selon les besoins.

Compilation

Ceci permet d'analyser le placement et le câblage des composants du MRX pour détecter les éventuels problèmes.

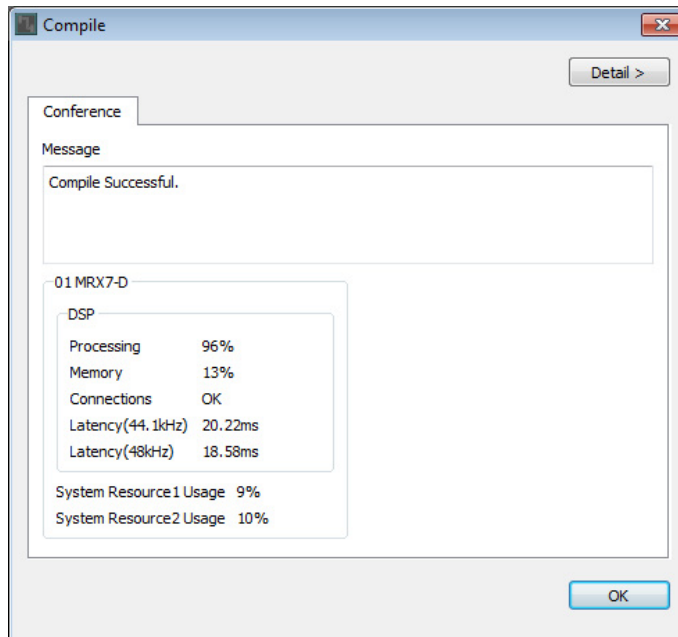
1. Cliquez sur le bouton d'outil [Compile] ( Compile).

Démarrez l'analyse.

2. Confirmez les résultats d'analyse.

Si le message « Completed successfully » s'affiche dans le champ « Message », aucun problème n'aura été relevé.

Si un problème a été détecté, cliquez sur le bouton [Detail] pour voir comment résoudre le problème et le corriger.



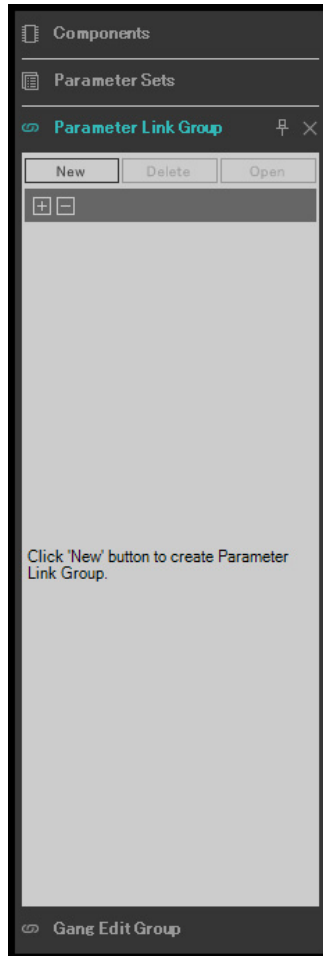
Maintenant, vous avez terminé la compilation.

Définition d'un groupe de liaisons de paramètres

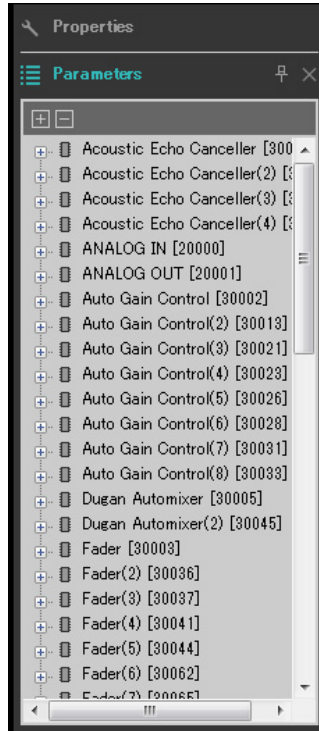
Dans cet exemple, nous allons voir comment faciliter les opérations dans ProVisionaire Touch, par exemple, en affectant un seul fader à deux faders en sortie stéréo vers les haut-parleurs de la salle de conférence ou en attribuant un seul bouton pour l'activation de l'ensemble des boutons ON de microphone.

Ici, nous allons créer un groupe de liaisons de paramètres qui relie plusieurs paramètres tels que les niveaux ou l'activation/désactivation ON/OFF, afin de modifier plusieurs paramètres en même temps à l'aide d'un fader ou d'un bouton de ProVisionaire Touch.

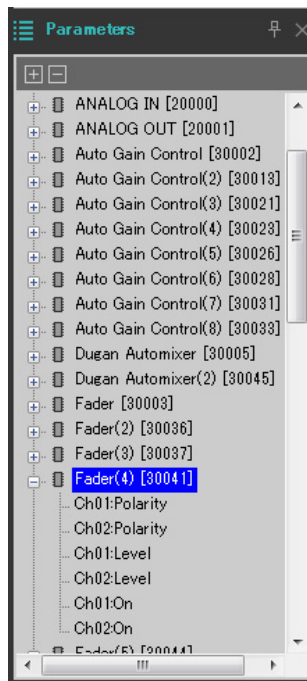
1. Ouvrez la zone « Parameter Link Group », à gauche de MRX Designer, afin de consulter les paramètres qui sont enregistrés.



2. Ouvrez la zone « Parameter », à droite de MRX Designer.



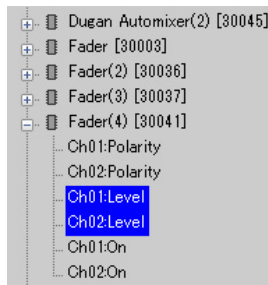
3. Les niveaux des haut-parleurs de la salle de conférence étant réglables à l'aide de « Fader(4) », ouvrez [Fader(4)] dans la zone « Parameters ».



4. Après avoir cliqué sur [Ch01:Level] (Can01 : Niveau), maintenez enfoncée la touche <Ctrl> et cliquez sur [Ch02:Level] (Can02 : Niveau).

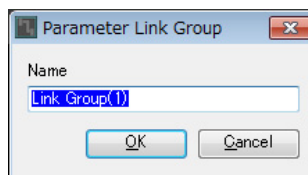
Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en cliquant dessus tout en maintenant enfoncée la touche <Ctrl>.

Pour sélectionner les paramètres en continu, cliquez sur le paramètre de début, maintenez la touche <Maj> enfoncée, puis cliquez sur le paramètre de fin.



5. Faites un clic droit et sélectionnez [Add to Parameter Link Group] → [Add New Group].

Une boîte de dialogue apparaît, qui permet de définir le nom du groupe de liaisons de paramètres.



6. Entrez [Speaker Level] (Niveau de haut-parleur), puis cliquez sur le bouton [OK].

Le groupe [Speaker Level] est généré dans la zone « Parameter Link Group », et l'éditeur de Link Master apparaît.



7. Sélectionnez [Absolute] dans la liste déroulante de l'éditeur de Link Master.

8. Double-cliquez sur « Fader(4) ».

L'éditeur du composant « Fader(4) » apparaît.

9. Déplacez le fader dans l'éditeur de Link Master et vérifiez que les faders de l'éditeur du composant « Fader(4) » sont reliés entre eux.**10. Cliquez sur le bouton [x] dans le coin supérieur droit de l'éditeur du composant « Fader(4) » pour le fermer.**

Ouvrez maintenant l'éditeur de Link Master car nous l'utiliserons pour enregistrer l'élément Remote Control Setup List (Liste de configurations de commandes à distance).

Répétez les étapes 2 à 10 pour créer les groupes de liaisons de paramètres comme suit.

Nom de groupe de liaisons de paramètres	Composants	Paramètres	Réglages de la liste déroulante de l'éditeur de Link Master
Mics On/Off	[Fader(5)]	Ch01:On	Absolute
		Ch02:On	
		Ch03:On	
		Ch04:On	
		Ch05:On	
		Ch06:On	
		Ch07:On	
		Ch08:On	

Vous avez maintenant terminé le réglage du groupe de liaisons de paramètres.

Création de la Liste de configurations de commandes à distance utilisée par ProVisionaire Touch

Pour modifier les paramètres en opérant ProVisionaire Touch, enregistrez les paramètres dans la Liste de configurations de commandes à distance et créez le fichier de sortie. Ajoutez le fichier rcs1 de sortie sous forme de document dans ProVisionaire Touch sur l'iPad.

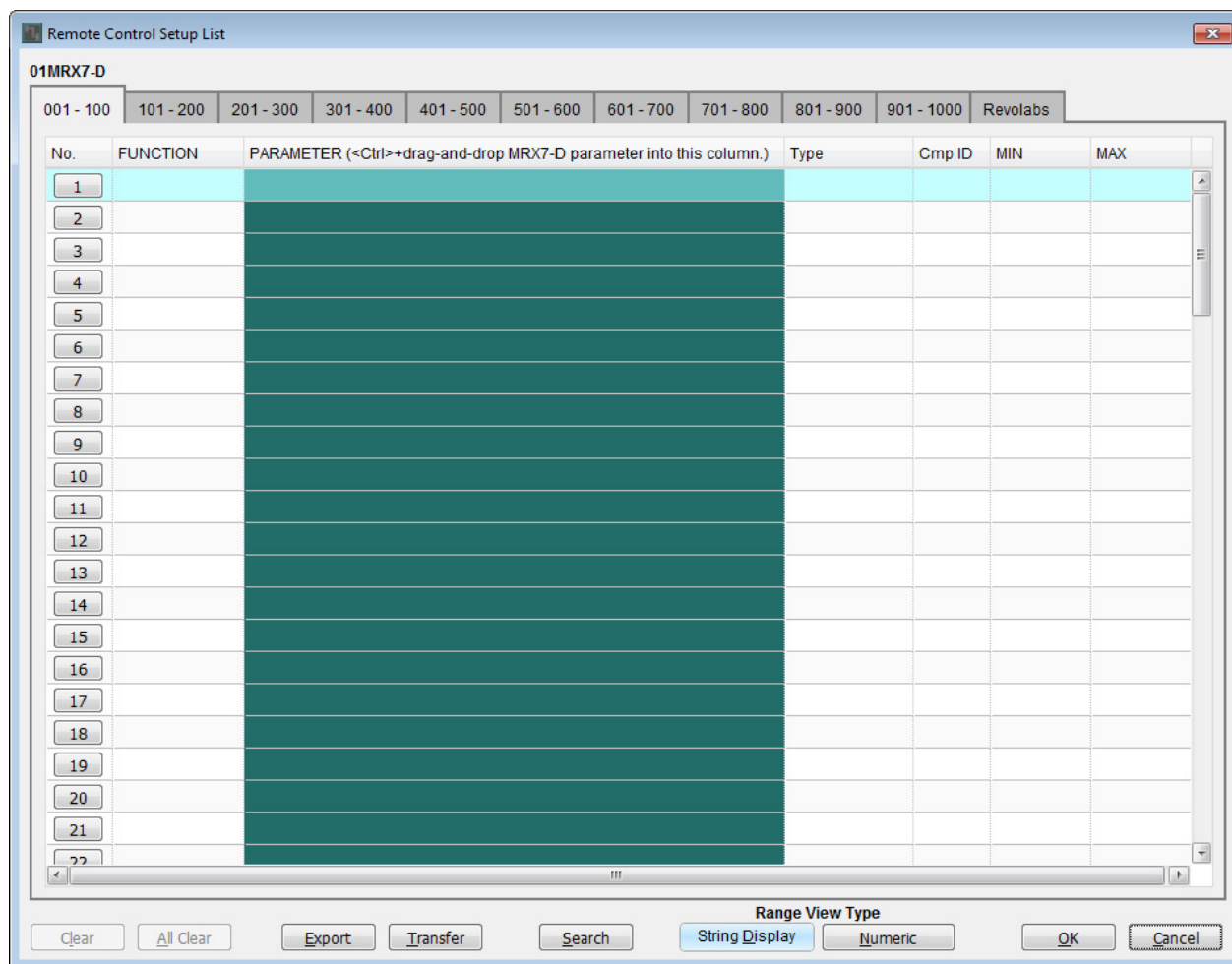
Enregistrez les paramètres ci-après dans la Liste de configurations de commandes à distance. Les étapes nécessaires à l'enregistrement seront expliquées par la suite.

N°	Composant ou groupe de liaisons de paramètres incluant les paramètres enregistrés	Paramètres
001	Speaker Level	Fader de Link Master
002	Mics On/Off	Bouton [ON] pour Link Master
003	Speech Privacy	Bouton [ON] de la Source 1

Nous allons à présent vous expliquer comment enregistrer la Liste de configurations de commandes à distance. À ce stade, nous vous indiquerons comment faire cela par un glisser-déposer des paramètres tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, en utilisant l'éditeur de composant et ainsi de suite ; mais vous pouvez également glisser-déposer l'élément à partir de la zone « Parameters ».

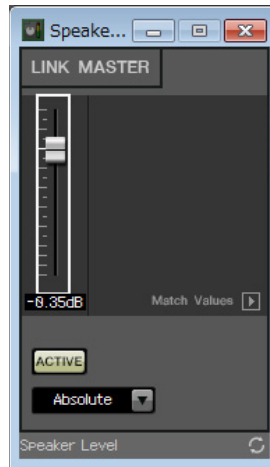
1. Sélectionnez [Remote Control Setup List] dans le menu [Tools].

La boîte de dialogue « Remote Control Setup List » apparaît.



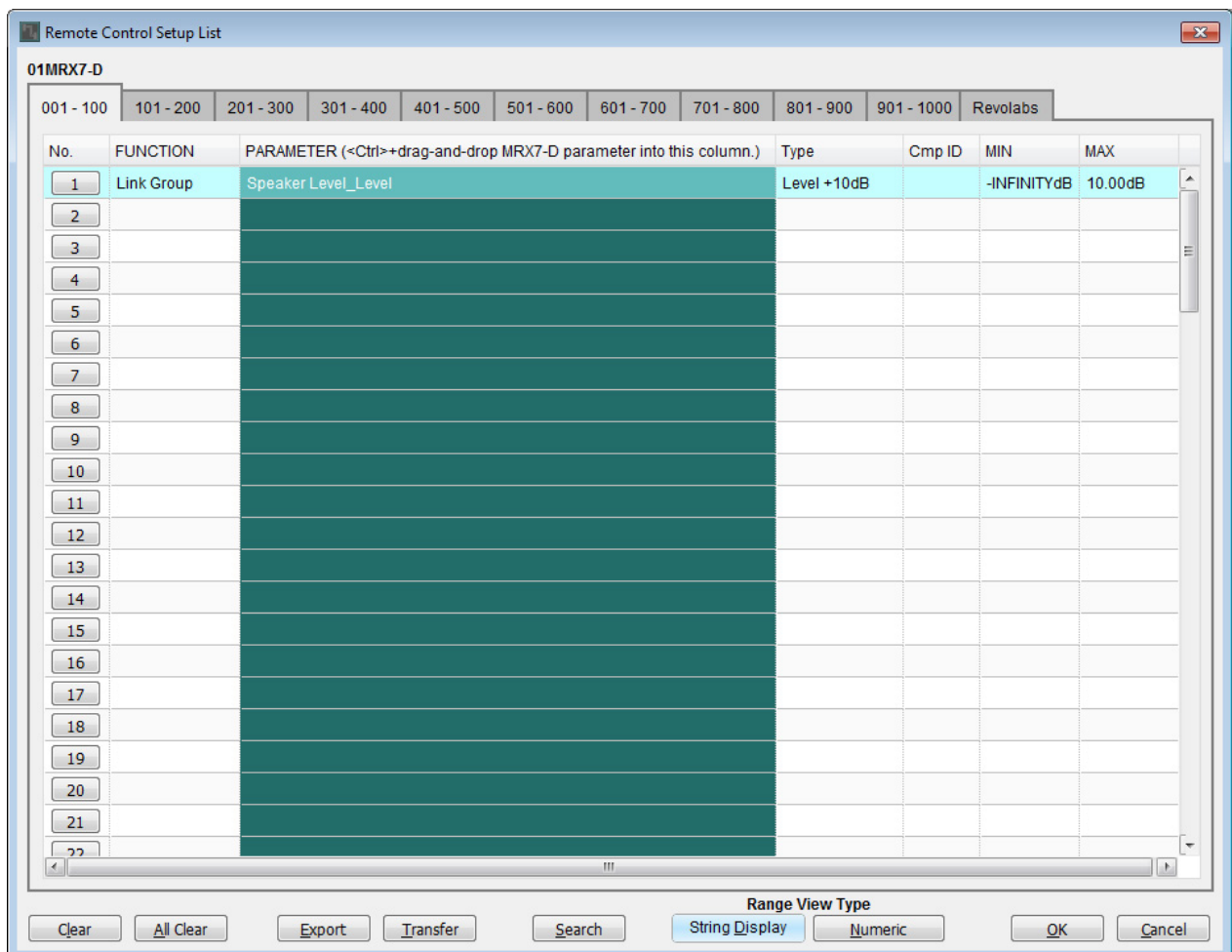
2. Cliquez sur l'éditeur de Link Master affecté au paramètre « Speaker Level ».

Vous serez dirigé vers l'éditeur de Link Master correspondant à « Speaker Level ». Si l'éditeur de Link Master est fermé, cliquez avec le bouton droit de la souris sur « Speaker Level » dans la zone du groupe de liaisons de paramètres puis sélectionnez [Open Link Master] dans le menu contextuel afin de l'afficher.

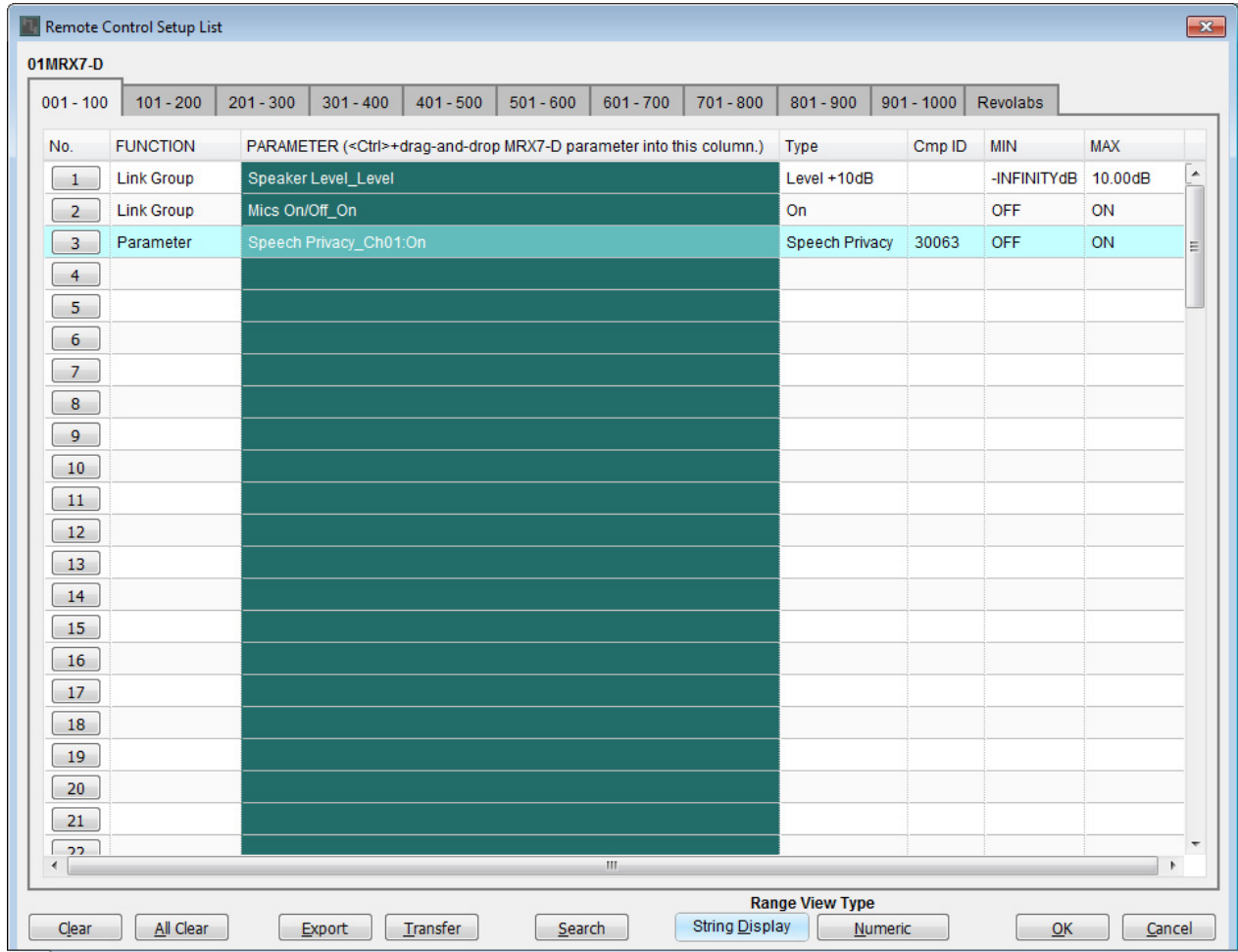


3. Faites un glisser-déposer du fader de l'éditeur de Link Master dans la zone « PARAMETER » à la ligne n° 001 au sein de la boîte de dialogue « Remote Control Setup List », tout en maintenant enfoncée la touche <Ctrl>.

Le fader de « Speaker Level » est alors enregistré.

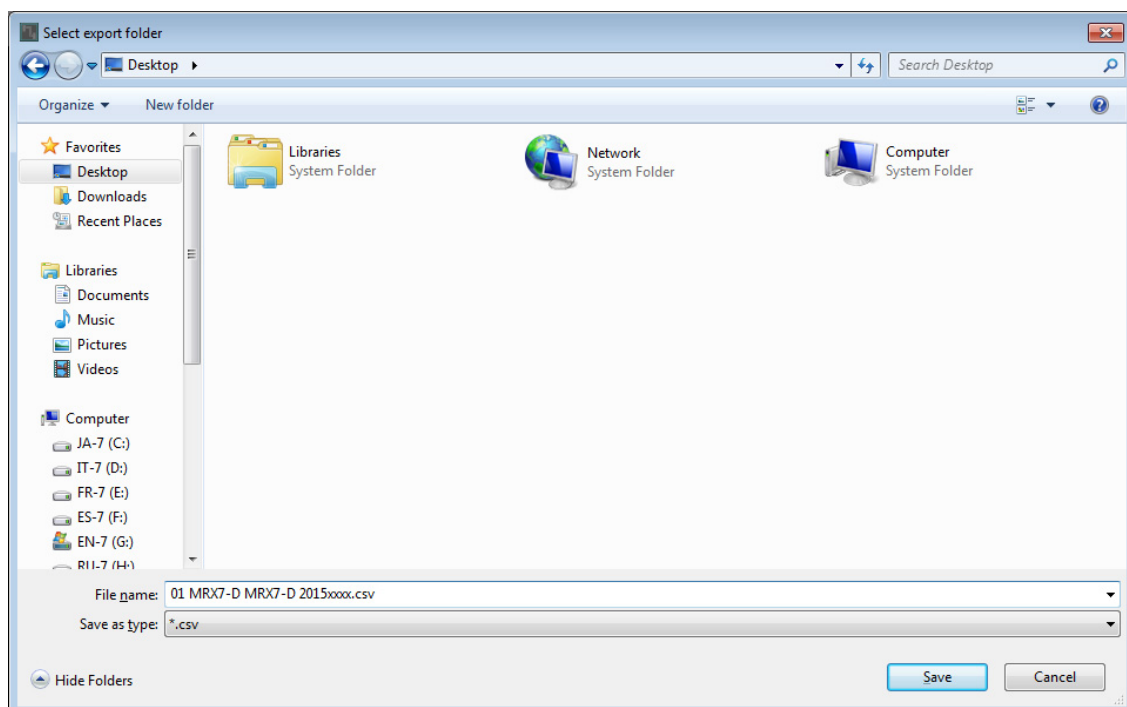


4. Enregistrez les autres paramètres tel qu'indiqué aux étapes 2 à 3.



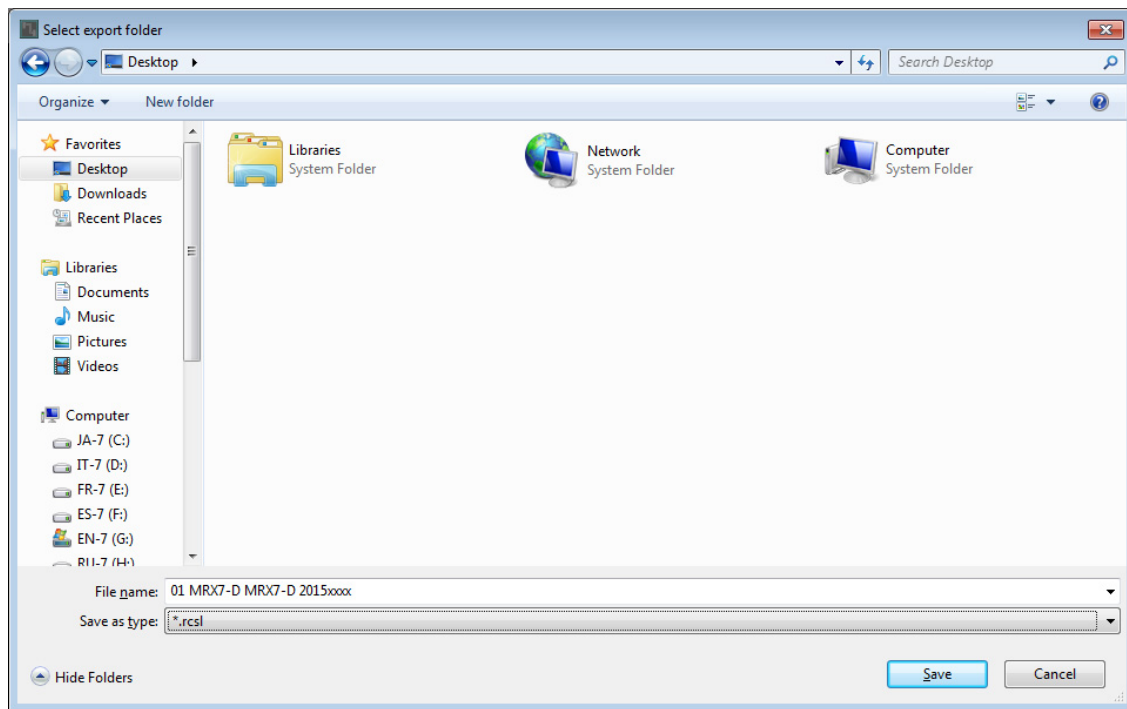
5. Cliquez sur le bouton [Export] (Exportation).

La boîte de dialogue d'enregistrement de fichier apparaît.



6. Remplacez « File type » (Type de fichier) par « rcsi ».

L'extension de fichier devient « rcsi ».



7. Sélectionnez le dossier souhaité et remplacez le nom du fichier comme il convient, puis cliquez sur le bouton [Save].

La Liste de configurations de commandes à distance utilisée par ProVisionaire Touch est ainsi enregistrée.

8. Cliquez sur le bouton [OK] dans la boîte de dialogue « Remote Control Setup List ».

La boîte de dialogue « Remote Control Setup List » se ferme.

9. Cliquez sur le bouton [x] dans le coin supérieur droit respectivement de l'éditeur de Link Master et de l'éditeur du composant pour les fermer.

L'enregistrement de la Liste de configurations de commandes à distance est ainsi terminée. Reportez-vous au document « ProVisionaire Touch Setup Guide » (Guide de configuration de ProVisionaire Touch) pour apprendre à utiliser ProVisionaire Touch.

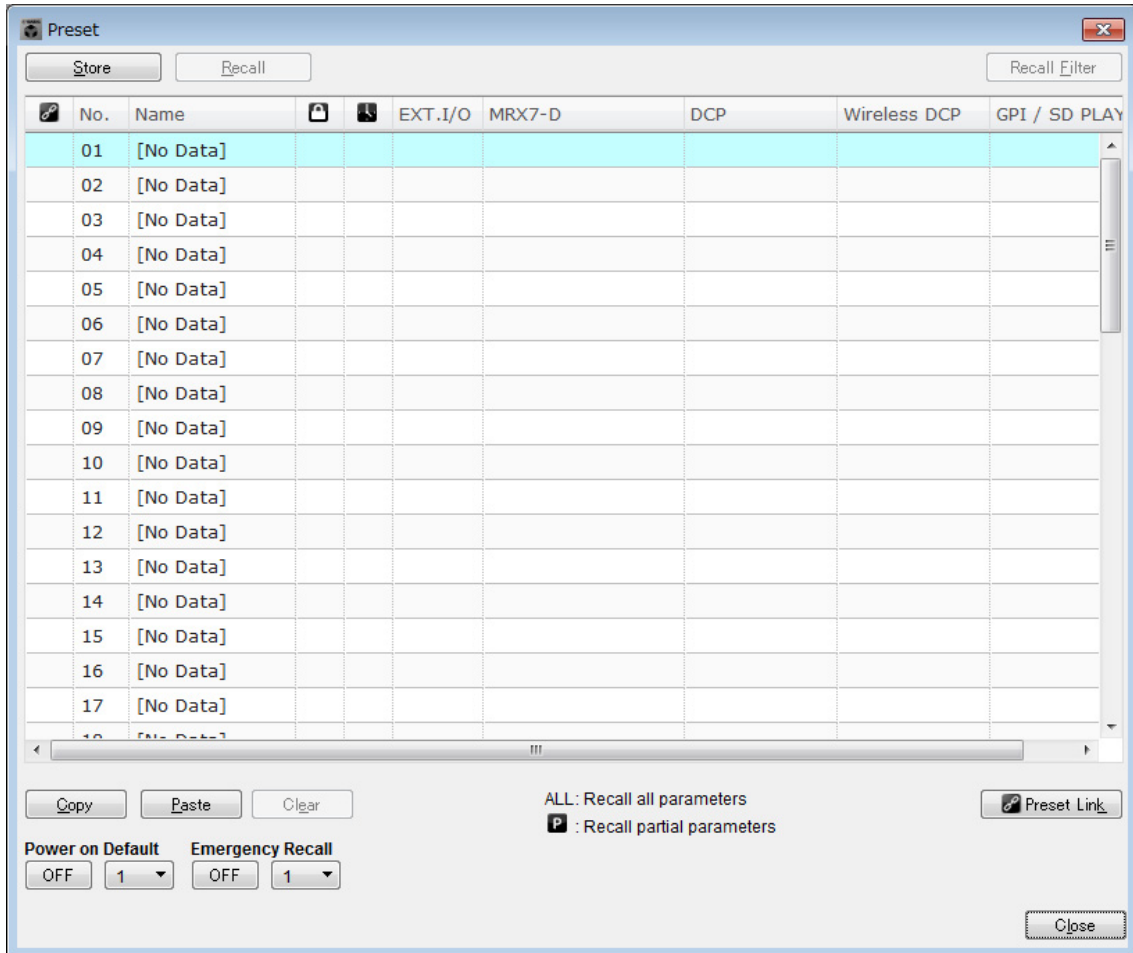
Le fichier créé peut être transmis via l'application « File Transfer ». Reportez-vous au « Mode d'emploi de MRX Designer » pour les instructions d'utilisation de l'application.

Stockage d'une présélection

Vous devez spécifier la présélection qui sera rappelée au démarrage du MRX.

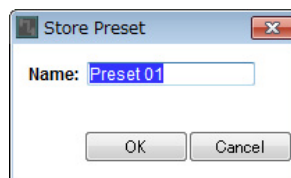
1. Cliquez sur le bouton d'outil [Preset] ().

La boîte de dialogue « Preset » apparaît.



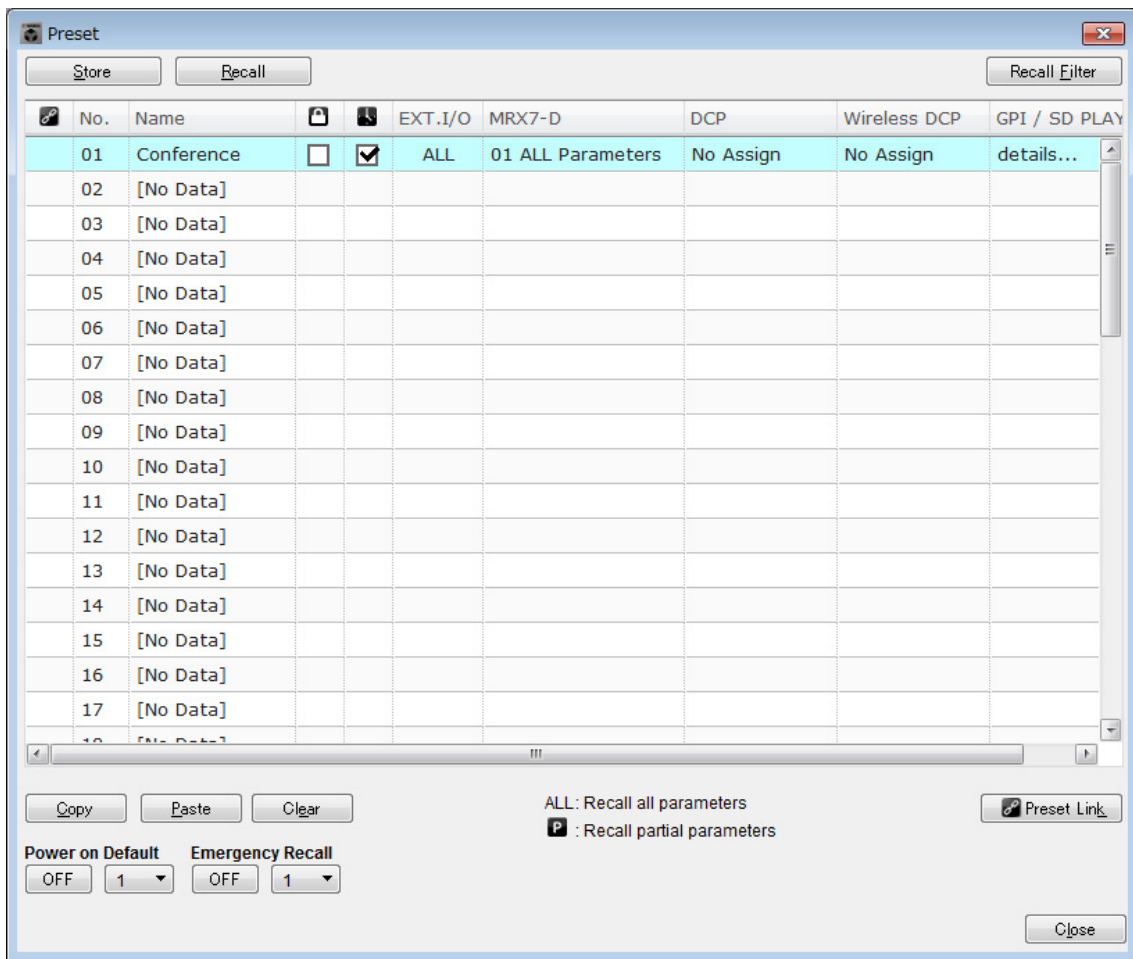
2. Cliquez sur l'élément n° 01 puis cliquez sur le bouton [Store].

La boîte de dialogue « Store Preset » apparaît.



3. Entrez [Conference] (Conférence), puis cliquez sur le bouton [OK].

L'état actuel est enregistré en tant que présélection appelée « Conference ».



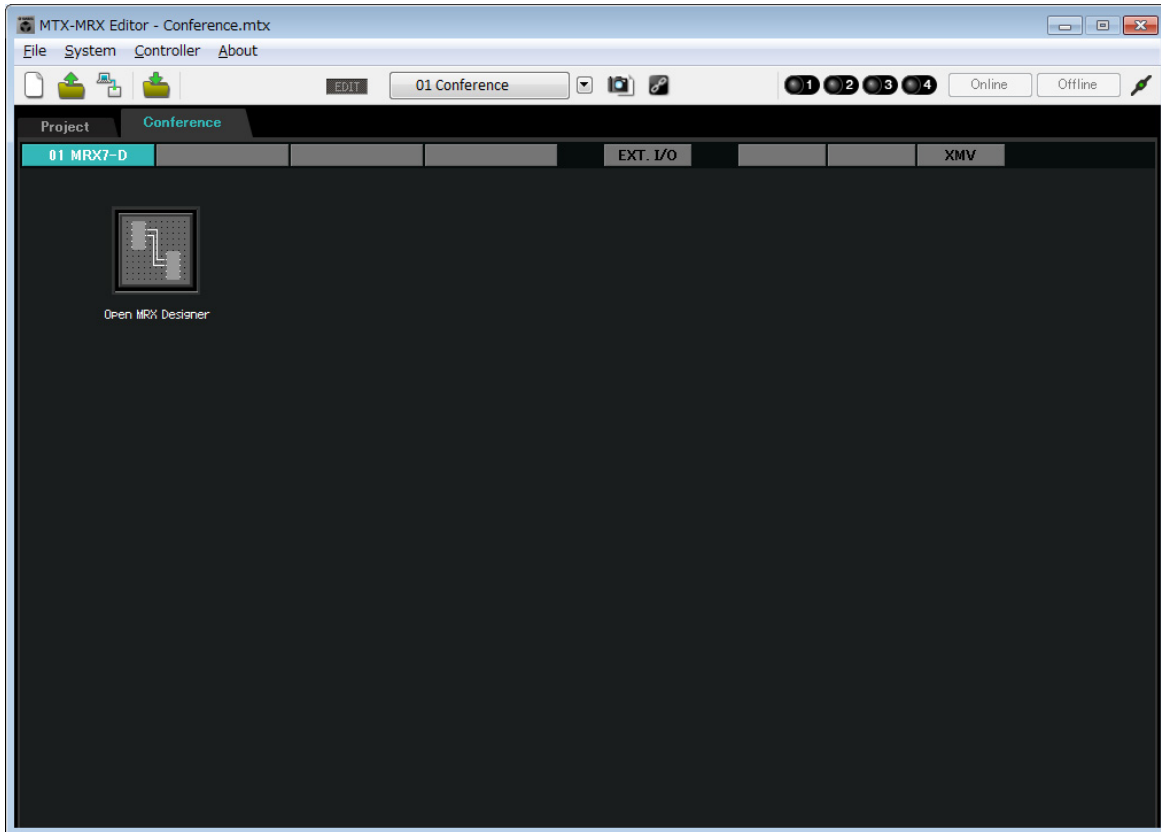
4. Cliquez sur le bouton [Close].

La boîte de dialogue « Preset » se ferme.

Configuration des réglages EXT. I/O

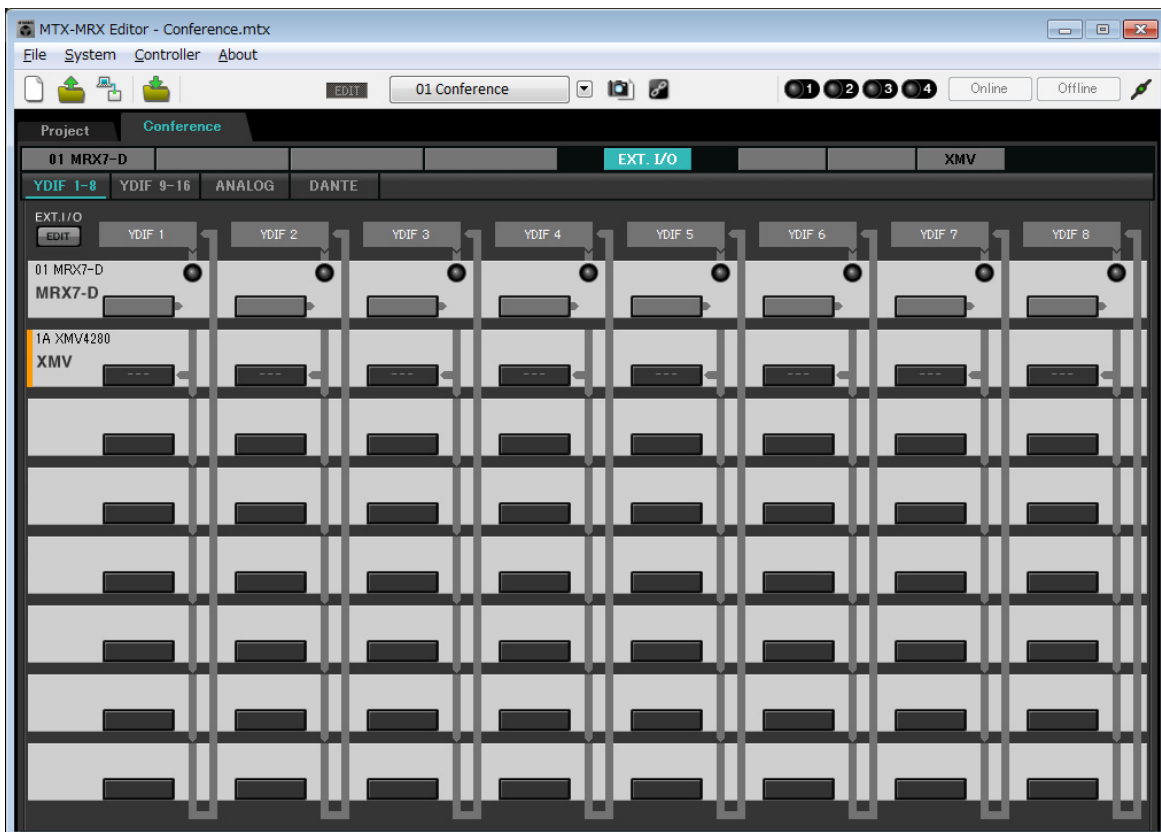
Nous avons ainsi réglé la sortie audio vers les canaux YDIF 1 à 4 du MRX dans MRX Designer. Nous allons à présent définir les canaux XMV qui recevront les signaux audio des canaux YDIF 1 à 4. Ces réglages s'effectuent dans MTX-MRX Editor.

1. Basculez sur l'affichage de MTX-MRX Editor.



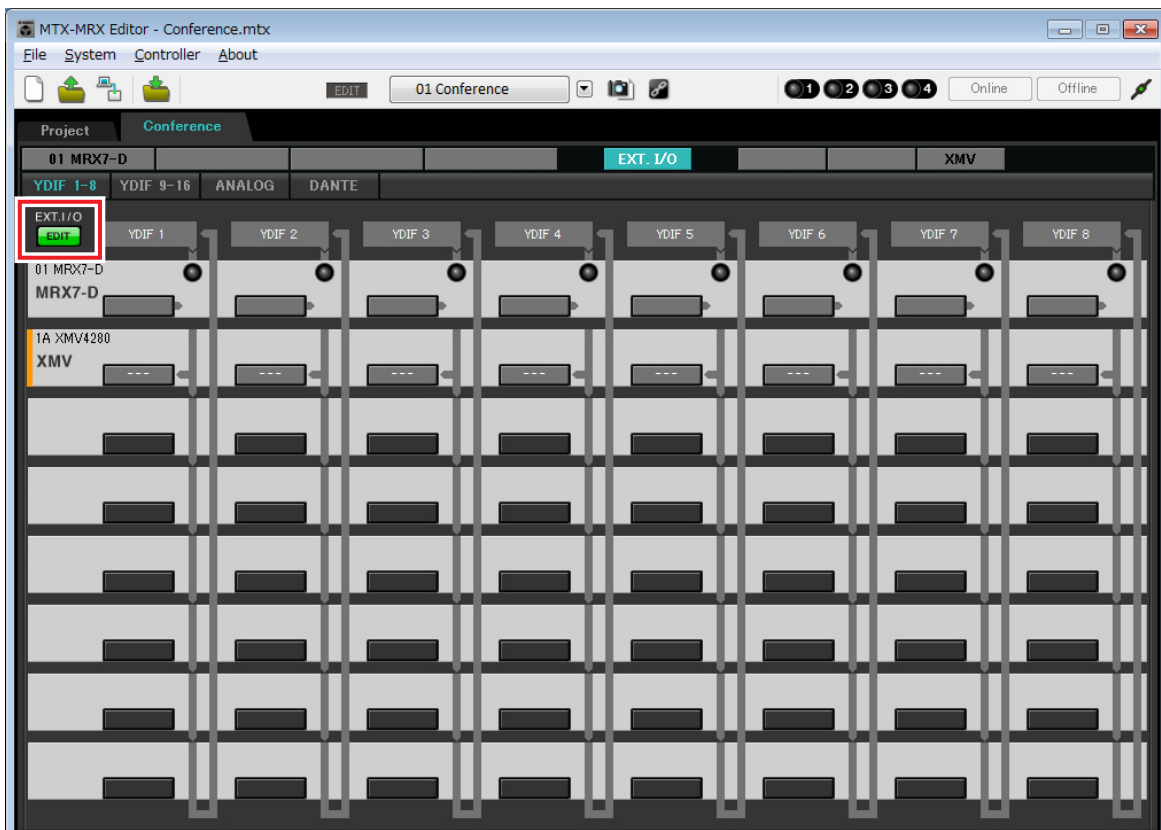
2. Cliquez sur le bouton [EXT. I/O] (E/S externe).

L'écran « EXT. I/O » apparaît.



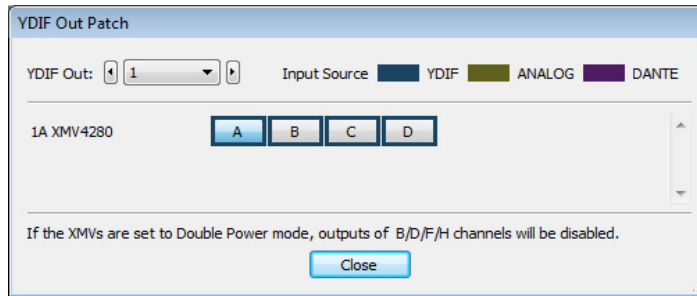
3. Cliquez sur la touche [EDIT].

Vous pouvez à présent définir les entrées sur YDIF 1–8 de l'unité XMV.



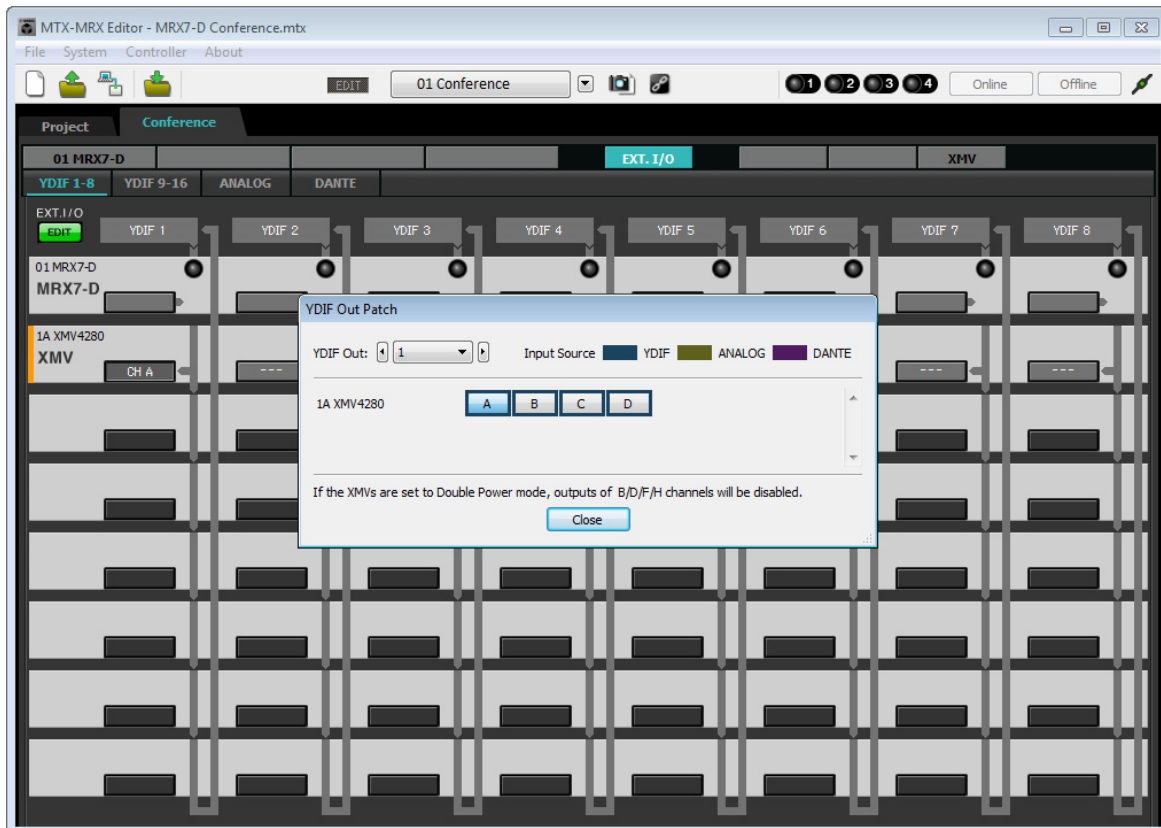
4. Cliquez sur la touche de sélection de l'acheminement de la sortie correspondant à « YDIF 1 » sur l'unité XMV.

La boîte de dialogue « YDIF Out Patch » (Assignation de sortie YDIF) apparaît.



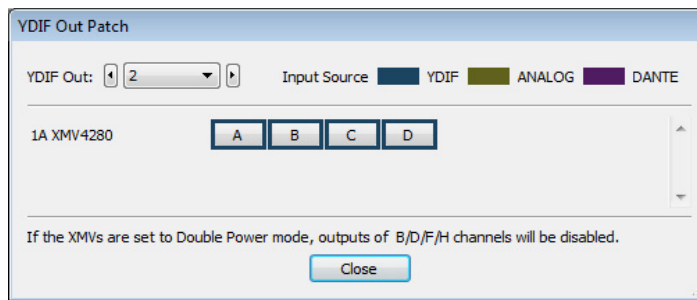
5. Sous CHANNEL (Canal), cliquez sur le bouton [A].

Émettez le signal de sortie YDIF 1 depuis le canal A de XMV.



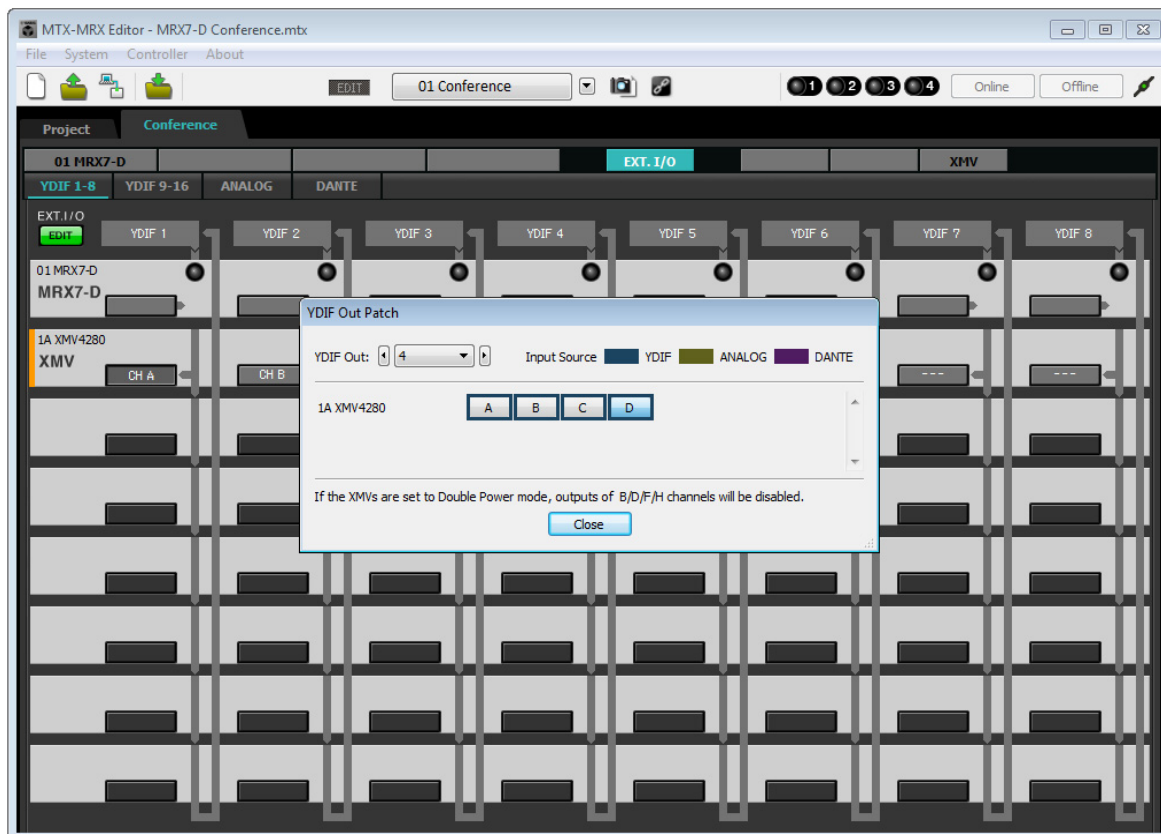
6. Basculez sur le canal 2 en vous aidant de la zone de liste [YDIF Out:] (Sortie YDIF :).

La cible de l'édition bascule sur le canal 2.



7. Cliquez sur le bouton [B] pour émettre le signal audio de sortie de YDIF depuis le canal B de XMV.

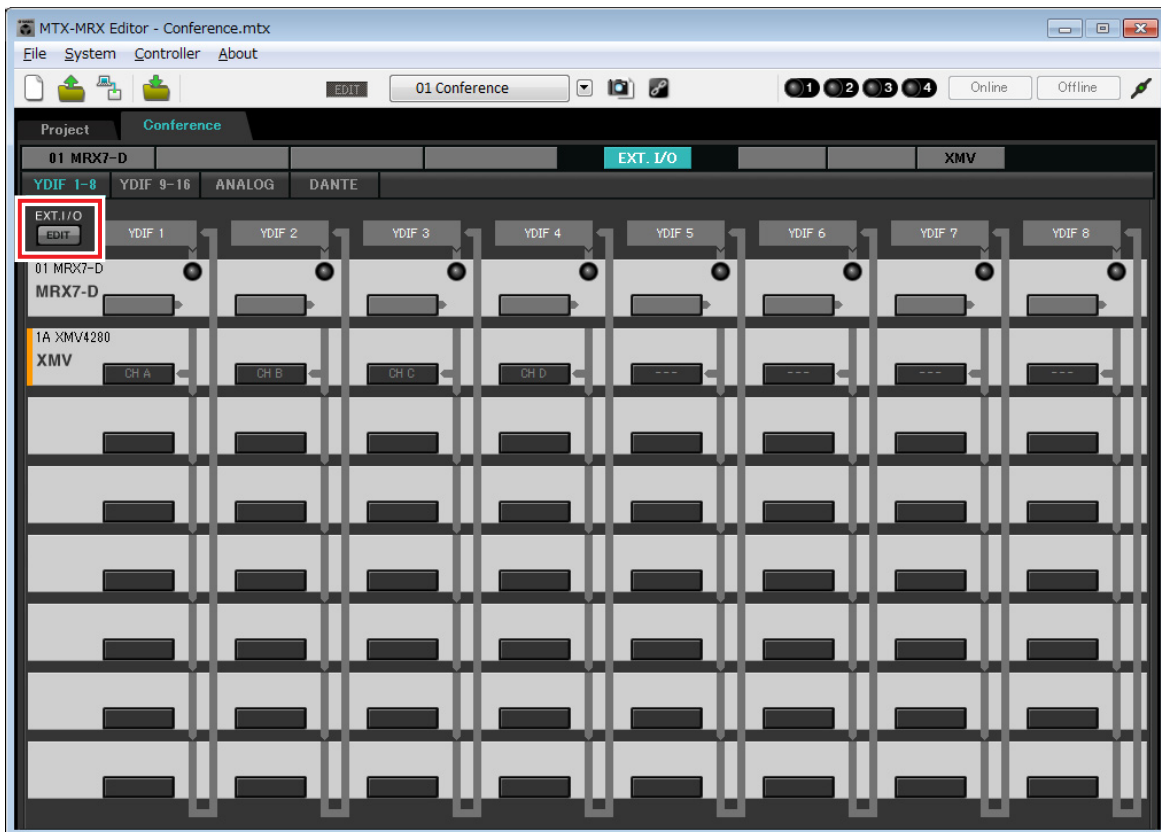
8. Affectez les canaux 3/4 à C/D, comme indiqué dans les étapes 6 à 7.



9. Cliquez sur le bouton [Close].

La boîte de dialogue « YDIF Out Patch » se ferme.

10. Cliquez sur la touche [EDIT] pour désactiver les touches de sélection de l'acheminement du signal de sortie YDIF.

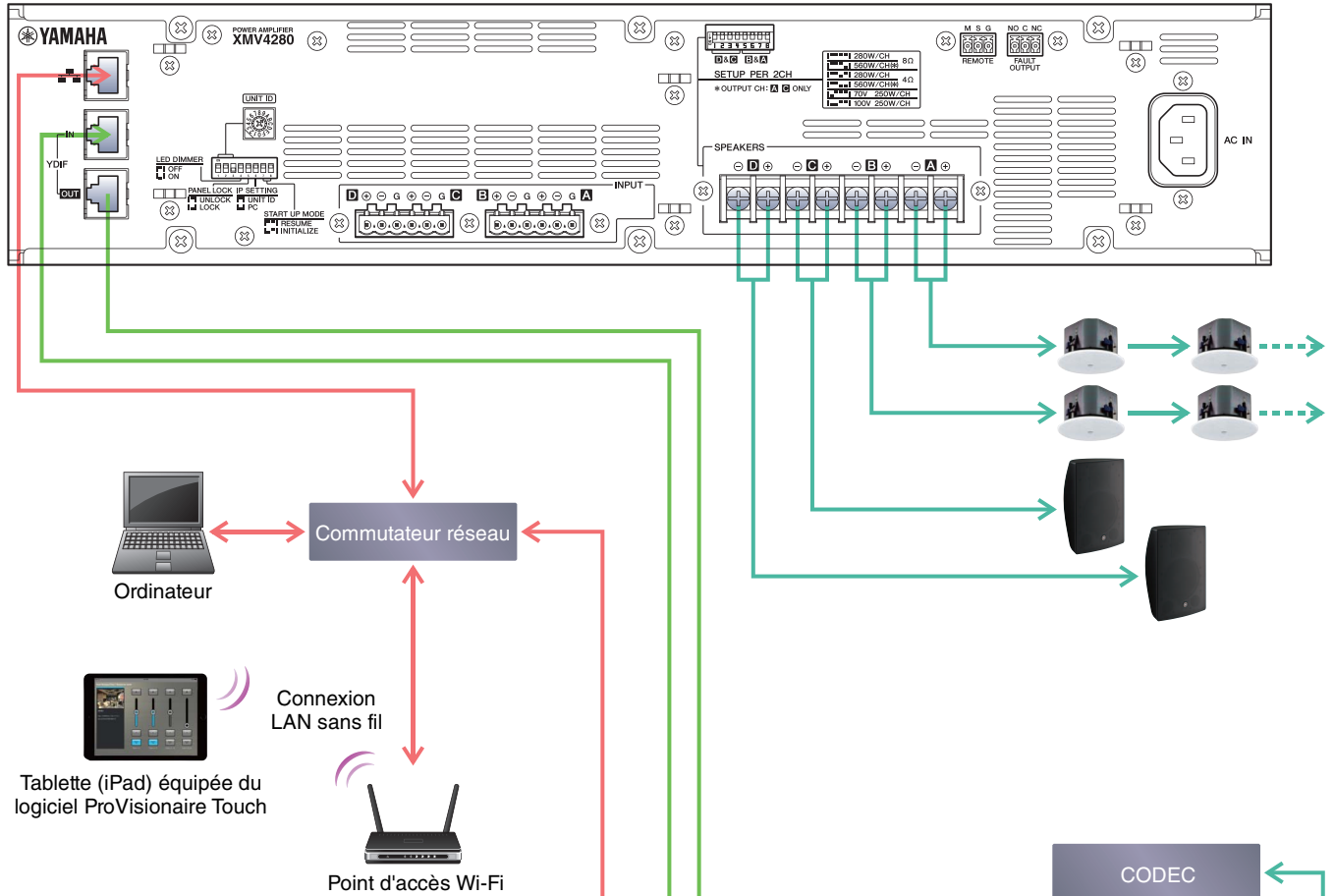


La configuration des réglages en mode hors ligne est à présent terminée. Enregistrez à nouveau les réglages.

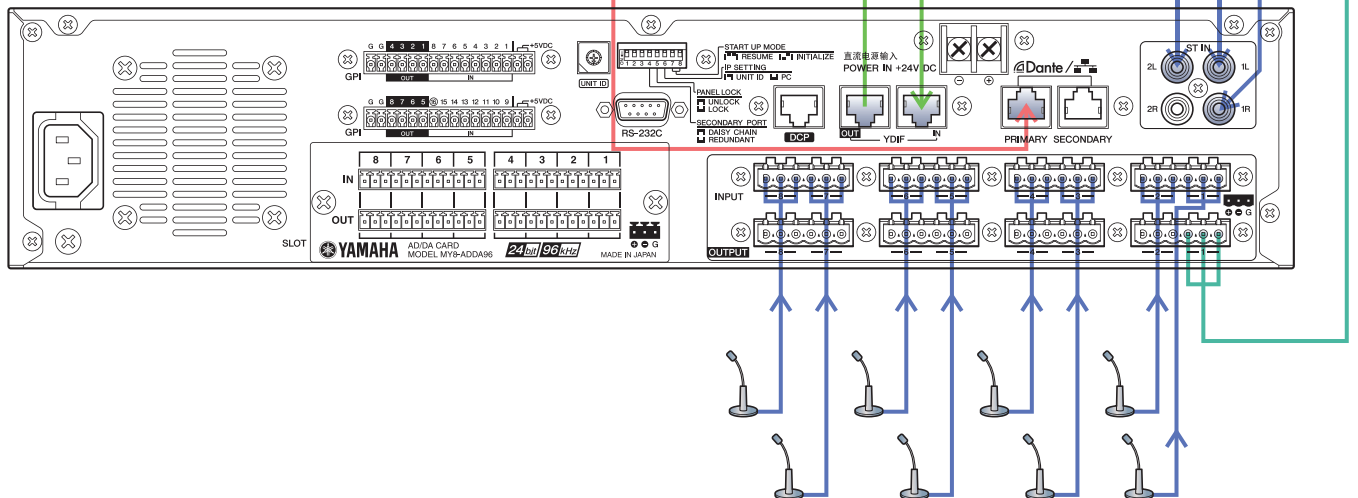
Connexion de l'équipement

Après avoir monté le MRX et vos autres équipements en rack, connectez le MRX et ces équipements comme illustré ci-dessous. Si vous avez copié des sources audio sur une carte mémoire SD, insérez à ce stade la carte dans le MRX.

XMV4280



MRX7-D



Mise sous tension du MRX

Mettez le MRX sous tension.

Mettez l'amplificateur hors tension avant d'éteindre le MRX.

Mise sous tension de l'amplificateur

Mettez l'amplificateur sous tension.

Pour empêcher la production d'un son indésirable, nous vous recommandons de régler les réglages de l'atténuateur de tous les canaux de l'amplificateur sur la valeur la plus basse avant de le mettre sous tension.

Spécification de l'adresse TCP/IP de l'ordinateur

Pour permettre au MRX et à l'ordinateur de communiquer, veuillez définir l'adresse TCP/IP de l'ordinateur comme suit.

1. Sélectionnez [Network Setup] (Configuration réseau) dans le menu [System] (Système) de MTX-MRX Editor.

La boîte de dialogue « Network Setup » apparaît.

2. Cliquez sur [Open Network Connection].

« Network Connections » apparaît.

3. Cliquez avec le bouton droit sur l'adaptateur auquel le MRX est connecté et sélectionnez [Properties].

La boîte de dialogue « Local Area Connection Properties ».

4. Sélectionnez [Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4)], puis cliquez sur [Properties].

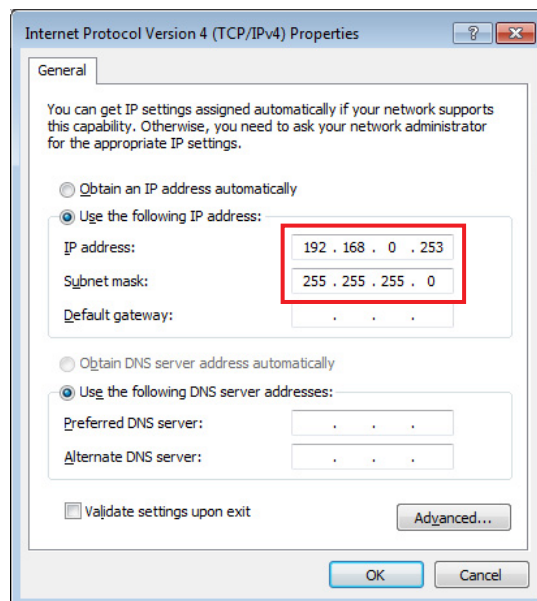
La boîte de dialogue « Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4) Properties » (Propriétés du protocole Internet version 4 (TCP/IPv4)) apparaît.

5. Cliquez sur [Use the following IP address (S)].

6. Saisissez « 192.168.0.253 » dans l'encadré [IP address] et « 255.255.255.0 » dans le champ [Subnet mask].

NOTE

L'adresse IP du MRX7-D est configurée sur « 192.168.0.1 ».



7. Cliquez sur [OK].

NOTE

Dans certains cas, le pare-feu Windows bloque MTX-MRX Editor lorsque vous effectuez ce réglage. Cochez la case [Private Network] (Réseau privé), puis cliquez sur [Allow Access] (Autoriser l'accès).

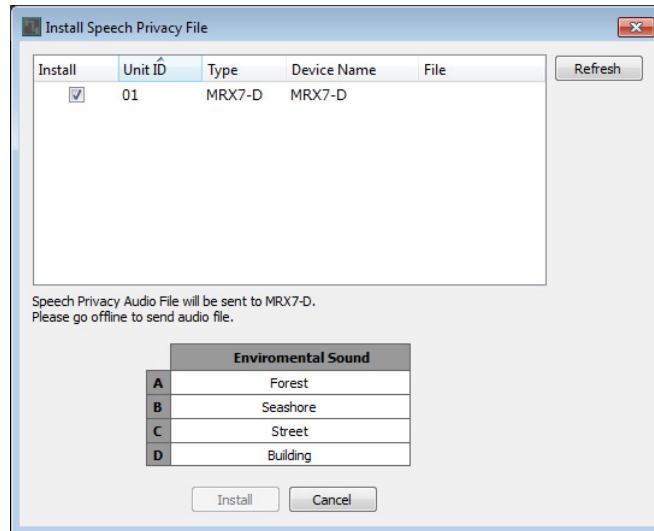
Envoi des sons ambiants de Speech Privacy

Avant de basculer en ligne, envoyez les sons ambiants devant être utilisés pour Speech Privacy vers le MRX.

1. Démarrez MRX Designer.
2. Sélectionnez [Install Speech Privacy File] (Installer le fichier Speech Privacy) dans le menu [File].

La boîte de dialogue « Install Speech Privacy File » apparaît.

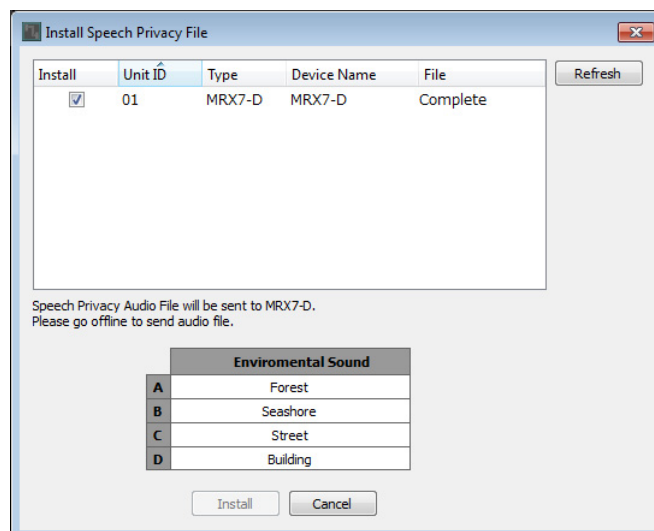
Si l'élément « Installed » (Installé) est affiché dans le champ « File » (Fichier), les sons ambiants ont déjà été installés sur le MRX, il n'y a donc pas lieu de les transférer.



3. Sélectionnez la case à cocher dans le champ « Install » (Installer), puis cliquez sur le bouton [Install].

Une boîte de dialogue s'affiche vous indiquant que l'opération risque de prendre un certain temps. Cliquez sur le bouton [Yes] pour continuer.

4. Une fois que la mention « Complete » (Terminé) apparaît dans le champ « File », fermez la boîte de dialogue.



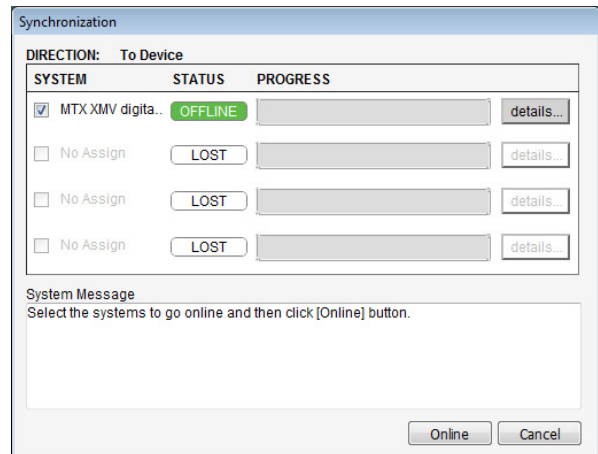
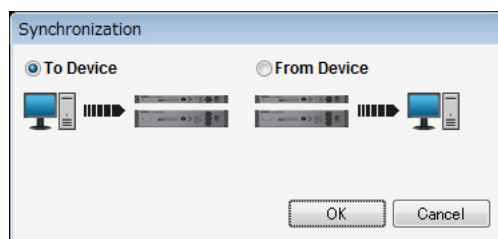
Connexion en ligne de MTX-MRX Editor

Dans la partie supérieure droite de MTX-MRX Editor, cliquez sur le bouton [Online]. Une fois l'unité en ligne, le voyant 1 s'allume en bleu.



Lorsque la boîte de dialogue « Synchronization » apparaît, sélectionnez « To Device », puis cliquez sur le bouton [OK]. Lorsque l'indication de la boîte de dialogue change, sélectionnez le système que vous voulez mettre en ligne, puis cliquez sur le bouton [Online].

Le projet créé dans MTX-MRX Editor est envoyé au MRX.



Vérification de l'application des réglages

Les principaux éléments à vérifier sont répertoriés ci-dessous. Pour obtenir des informations sur les réglages détaillés de paramètres, reportez-vous au « Mode d'emploi de MTX-MRX Editor » et au « Mode d'emploi de MRX Designer ».

1. Connectez un signal d'entrée audio provenant de la prise AUX IN aux entrées du MRX7-D et réglez les niveaux d'entrée.

Réglez les niveaux d'entrée sur AUX IN à l'aide de « Fader (2) ». Vous pouvez utiliser ProVisionaire Touch pour ajuster le niveau sonore provenant des haut-parleurs de la pièce.

2. Réglez le niveau de sortie de Speech Privacy à l'aide du « Fader(7) ».

3. Ajustez le niveau d'entrée du volume de microphone à l'aide de l'éditeur de l'entrée analogique [ANALOG IN].

Activez le bouton [+48V] selon les besoins.

AVIS

Assurez-vous de désactiver ce bouton si l'alimentation fantôme n'est pas requise.

Veillez à suivre les précautions ci-dessous, afin d'éviter le bruit ainsi que d'éventuels dommages aux appareils externes et à l'unité elle-même lorsque vous utilisez ce commutateur.

- Assurez-vous de désactiver ce bouton lorsque vous branchez au connecteur [INPUT] un appareil ne prenant pas en charge l'alimentation fantôme.
- Évitez tout branchement/débranchement de câble en liaison avec le connecteur [INPUT] lorsque ce bouton est activé.
- Prenez soin de diminuer le niveau de sortie au minimum avant d'utiliser ce bouton.

NOTE

Il n'y a pas de commutateur principal. Afin d'éviter tout dysfonctionnement, assurez-vous que cette option est réglée de manière appropriée pour l'équipement connecté.

4. Réglez les autres entrées et sorties.

5. Vérifiez les réglages du logiciel ProVisionaire Touch.

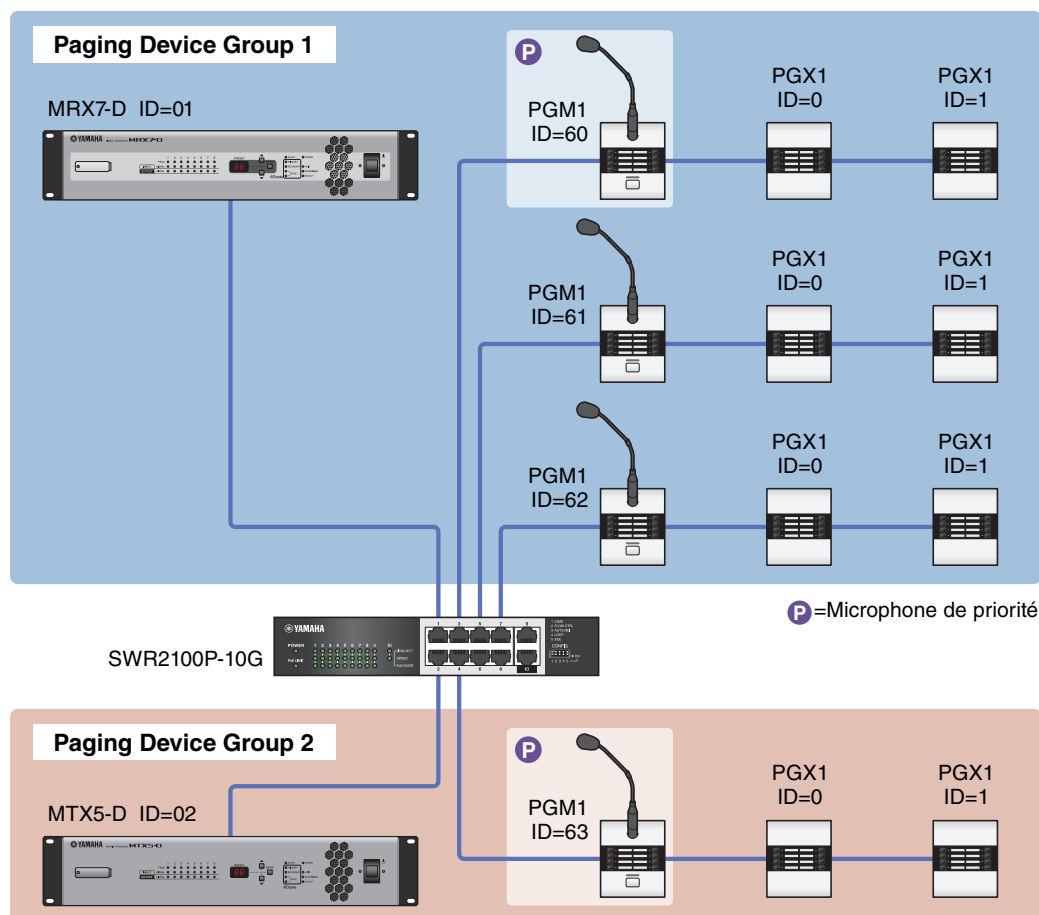
Vérifiez si ProVisionaire Touch fonctionne selon ses réglages.

Une fois que vous avez configuré tous les réglages, enregistrez le projet et basculez MTX-MRX Editor hors ligne.

La configuration des réglages pour l'exemple 2 est à présent terminée.

Exemple 3) Système de radiomessagerie utilisant le PGM1

Disposez les composants « Paging » (Radiomessagerie) et affectez les destinations de radiodiffusion (zones, groupes de zones) ou les messages préenregistrés aux boutons de sélection de zone/message des unités PGM1. Vous pouvez utiliser les boutons pour sélectionner la destination de radiodiffusion (les sélections multiples sont autorisées) et reproduire les messages préenregistrés sur la carte SD. Sur la carte SD que vous introduirez dans le MRX, enregistrez les fichiers audio du carillon d'ouverture, du carillon de fermeture et des messages.



Il est possible de connecter un total de quatre unités PGM1 à un système MTX/MRX comprenant un MRX. Une unité PGM1 peut commander une unité MRX, les deux unités sont alors appelées collectivement Paging Device Group (Groupe d'appareils de radiomessagerie). L'une des unités PGM1 au sein de l'élément Paging Device Group est considérée comme le micro de 1^{ère} priorité et devient ainsi prioritaire en termes de radiodiffusion sur les autres unités PGM1. Trois méthodes différentes vous sont proposées pour utiliser le PGM1.

■ Radiodiffusion depuis le micro.

- 1. Utilisez les boutons de sélection de zone/message pour sélectionner la zone de radiodiffusion.**
- 2. Appuyez sur le bouton PTT.**
Lorsqu'il est spécifié, le carillon d'ouverture retentit.
- 3. Lorsque l'indicateur d'état s'allume en rouge, vous pouvez parler dans le microphone.**
- 4. Une fois que vous avez fini de parler, appuyez sur le bouton PTT.**
Lorsqu'il est spécifié, le carillon de fermeture retentit.

■ Reproduction d'un message préenregistré sur la carte SD

1. Utilisez les boutons de sélection de zone/message pour sélectionner la zone de radiodiffusion.
2. Utilisez les boutons de sélection de zone/message pour sélectionner le message que vous souhaitez reproduire.
3. Appuyez sur le bouton PTT.

Lorsqu'il est spécifié, le carillon d'ouverture retentit.

La reproduction du message démarre et l'indicateur d'état s'allume en rouge.

Lorsque la reproduction du message est terminée, la fonction PTT se désactive automatiquement.

Lorsqu'il est spécifié, le carillon de fermeture retentit.

■ Utilisation du planificateur pour reproduire un message préenregistré sur la carte SD

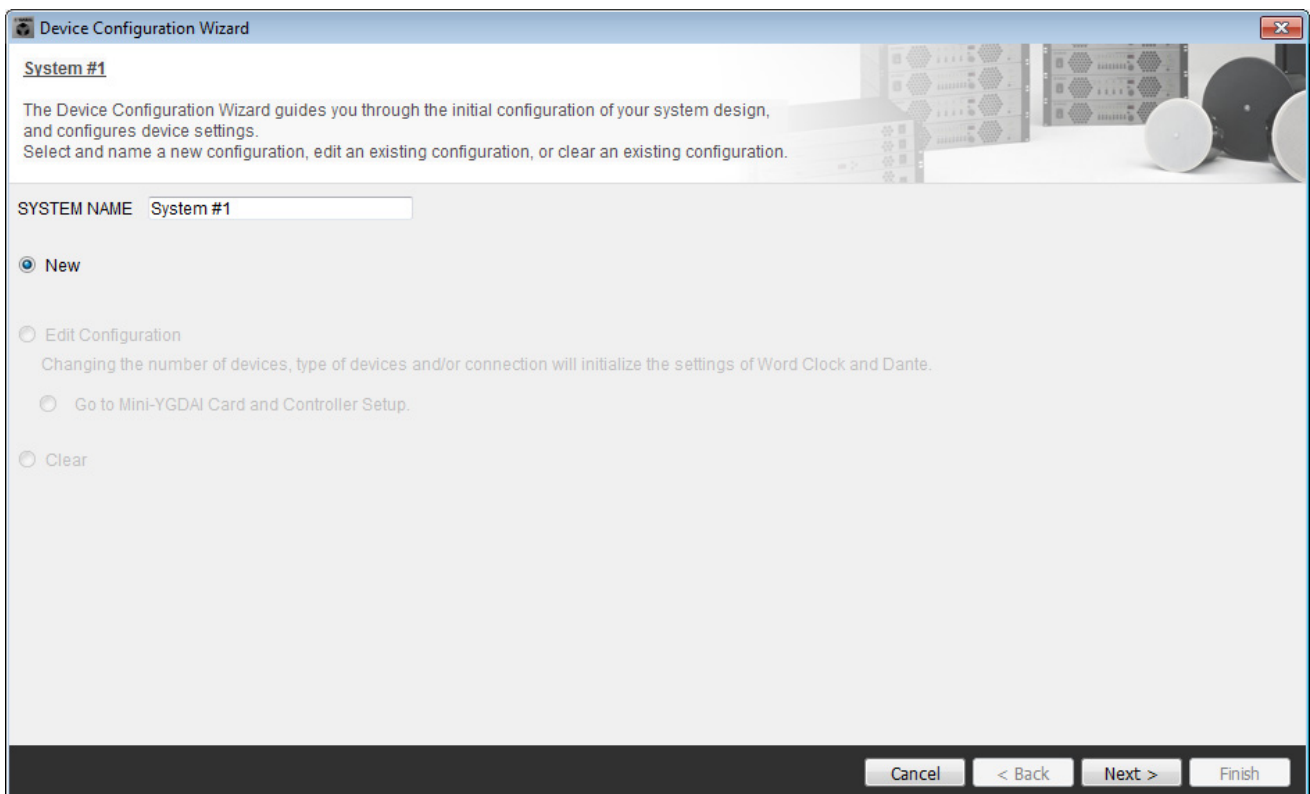
En lançant un événement de radiomessagerie, le message spécifié est reproduit vers la zone ou le groupe de zones spécifié(e).

Utilisation de Device Configuration Wizard (Assistant de configuration de l'appareil) pour créer la configuration de l'appareil

Avant de définir la configuration interne du MRX, utilisez l'assistant de MTX-MRX Editor pour créer la configuration de l'appareil.

Une fois les réglages de base effectués, vous pourrez imprimer les informations relatives au câblage et aux numéros d'ID. Procédez comme suit pour effectuer les réglages de base.

1. Saisissez un nom pour le système MTX/MRX que vous comptez créer et cliquez sur [Next>].



2. Spécifiez le nombre d'unités qui seront connectées au système MTX/MRX, puis cliquez sur [Next>].

Spécifiez la valeur « 1 » pour : le nombre d'unités MRX7-D sous « YDIF Connected », le nombre d'unités EXi8, le nombre d'unités PGM1 sous « DANTE Connected » et le nombre d'unités XMV8280-D. Sur la rangée à l'extrême droite, réglez le nombre d'unités MCP1 sur 3.

Device Configuration Wizard
Fitness Gym

Enter the number of devices which are connected via YDIF, Analog, and/or Dante.
At least one MTX or MRX device must exist to make up a system. After changing the Configuration, re-store the existing Preset data.

YDIF Connected		ANALOG Connected		DANTE Connected			
DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number	DEVICE TYPE	Number
MRX7-D	1	XMV4140	0	PGM1	1	MCP1	3
MTX5-D	0	XMV4280	0	XMV4140-D	0		
MTX3	0	XMV8140	0	XMV4280-D	0		
EX18	1	XMV8280	0	XMV8140-D	0		
XMV4140	0	XMV4140-D	0	XMV8280-D	1		
XMV4280	0	XMV4280-D	0				
XMV8140	0	XMV8140-D	0				
XMV8280	0	XMV8280-D	0				

Number of Assigned Devices:
-MTX/MRX Total: 1 / 4 -YDIF Total: 2 / 8 -MTX/MRX/XMV/EXio: 3 / 20 -PGM1/MCP1: 4 / 20 -Project Total: 7 / 80

Cancel < Back Next > Finish

3. Spécifiez l'ID d'unité de chaque appareil, puis cliquez sur [Next>].

Utilisez la valeur attribuée au paramètre UNIT ID sauf si vous avez des raisons précises de ne pas le faire.

Device Configuration Wizard
Fitness Gym

Set the Unit IDs.
Match the Unit IDs in the list below to the physical devices if present.
If no devices are present yet, match the physical IDs to the configuration diagram later.

YDIF Connected		ANALOG Connected		DANTE Connected			
DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	UNIT ID	DEVICE TYPE	Number
MRX7-D	01			PGM1	60	MCP1	90
EX18	02			XMV8280-D	30	MCP1	91
						MCP1	92

YDIF MODE DISTRIBUTION

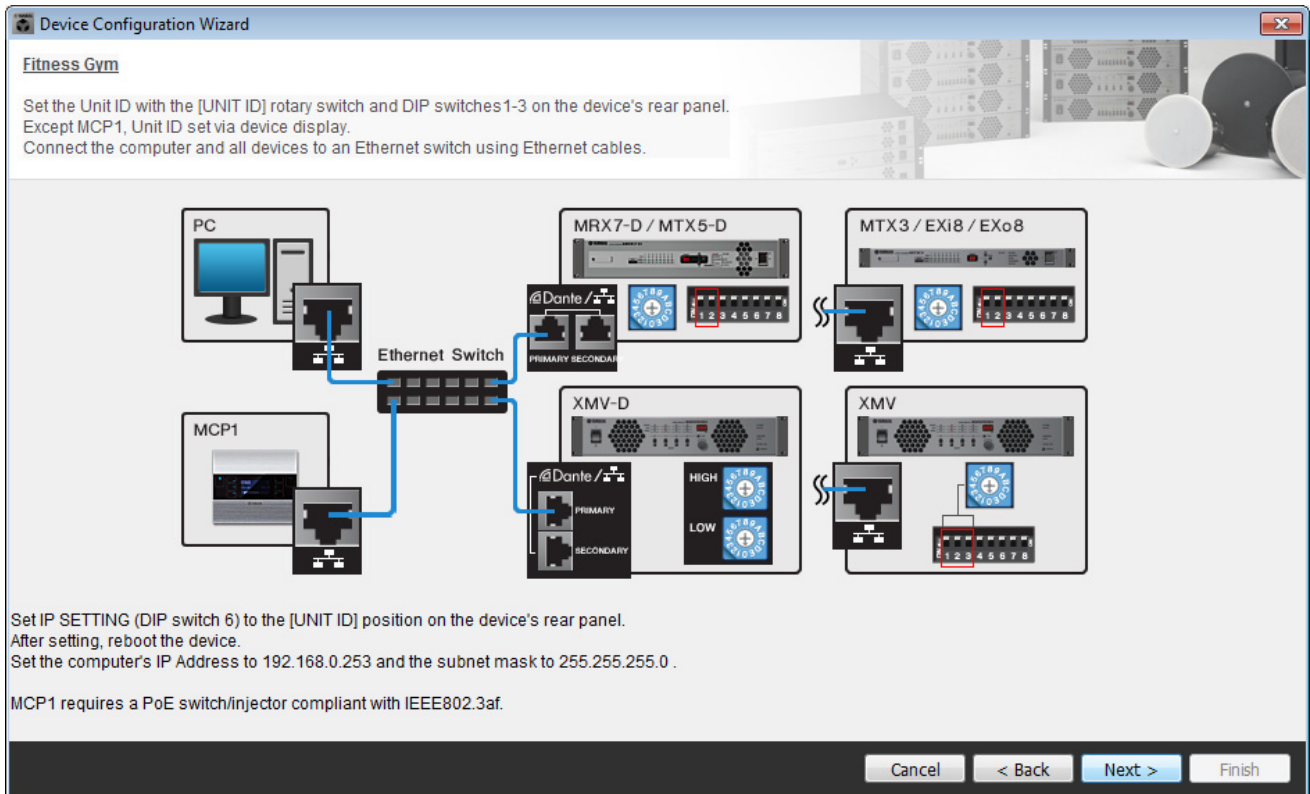
Cancel < Back Next > Finish

4. Réglez le commutateur rotatif [UNIT ID] et le commutateur DIP des différents appareils.

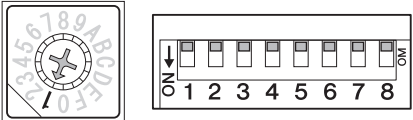
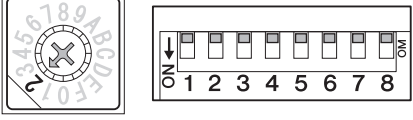
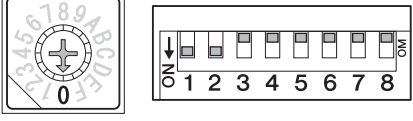
Configurez l'adresse IP de l'ordinateur au terme de l'exécution de l'assistant, à l'étape « [Spécification de l'adresse TCP/IP de l'ordinateur](#) ».

Si l'appareil n'est pas à portée de main, vous pourrez le configurer plus tard, au cours de l'étape « [Connexion de l'équipement](#) ».

Vous réglerez le paramètre UNIT ID de MCP1 lors de l'étape « [Connexion de l'équipement](#) ».



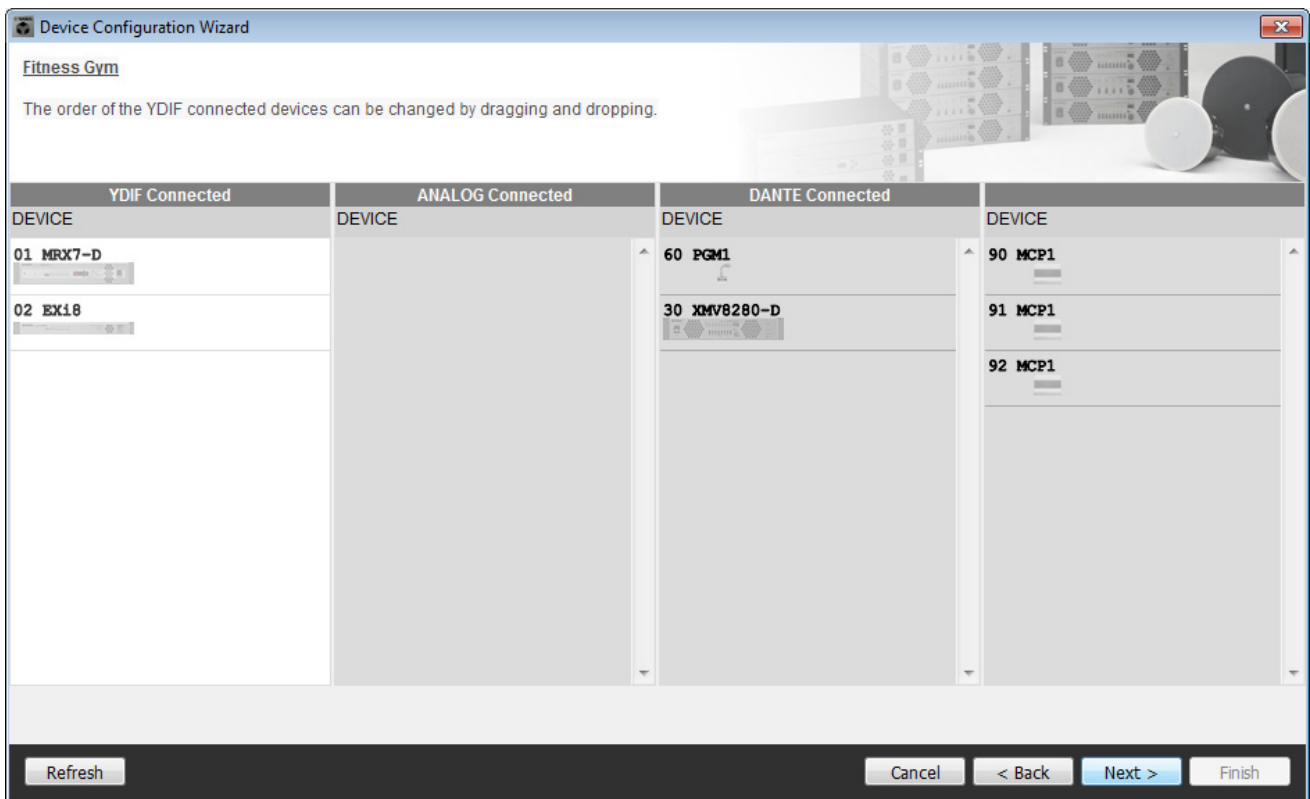
Configurez les réglages comme indiqué ci-dessous. La méthode de réglage du paramètre UNIT ID de PGM1 est décrite à l'étape 8.

<p>EXi8</p> 	<p>UNIT ID = 01 Commutateur rotatif [UNIT ID] = 1 Commutateurs DIP = tous désactivés (OFF) (en position relevée)</p>
<p>MRX7-D</p> 	<p>UNIT ID = 02 Commutateur rotatif [UNIT ID] = 2 Commutateurs DIP = tous désactivés (OFF) (en position relevée)</p>
<p>XMV</p> 	<p>UNIT ID = 30 Commutateur rotatif [UNIT ID] = 0 Commutateurs DIP 1 et DIP 2 activés (ON) (en position abaissée), tous les autres désactivés (OFF) (en position relevée)</p>

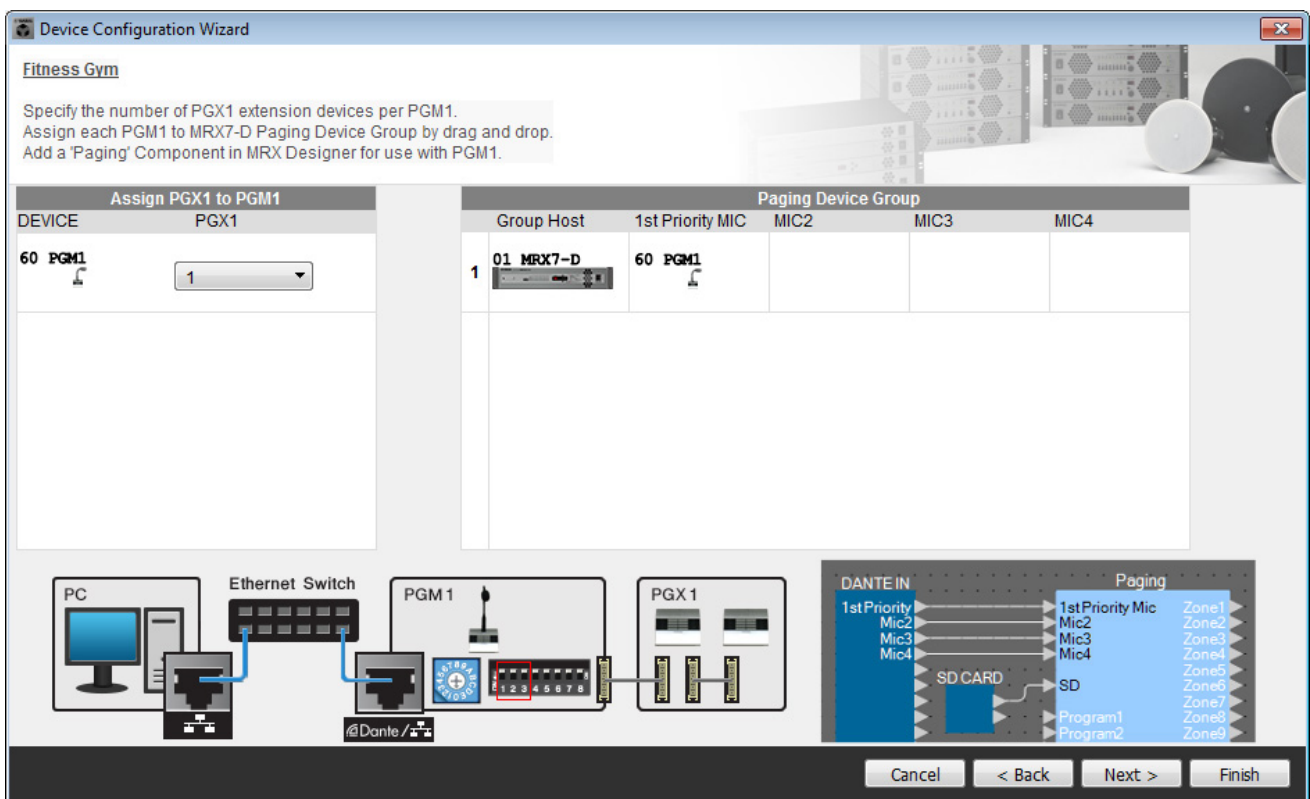
5. Une fois les réglages du commutateur rotatif [UNIT ID] et du commutateur DIP de l'unité effectués, cliquez sur [Next>].

6. Vérifiez que les appareils sont affichés à l'écran, puis cliquez sur [Next>].

Ne modifiez pas l'ordre selon lequel ils sont affichés.



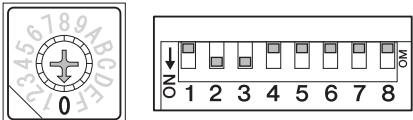
7. Définissez le nombre d'unités PGX1 sur 1.



8. Réglez le commutateur rotatif [UNIT ID] et le commutateur DIP du PGM1.

Si l'appareil n'est pas à portée de main, vous pourrez le configurer plus tard, au cours de l'étape « Connexion de l'équipement ».

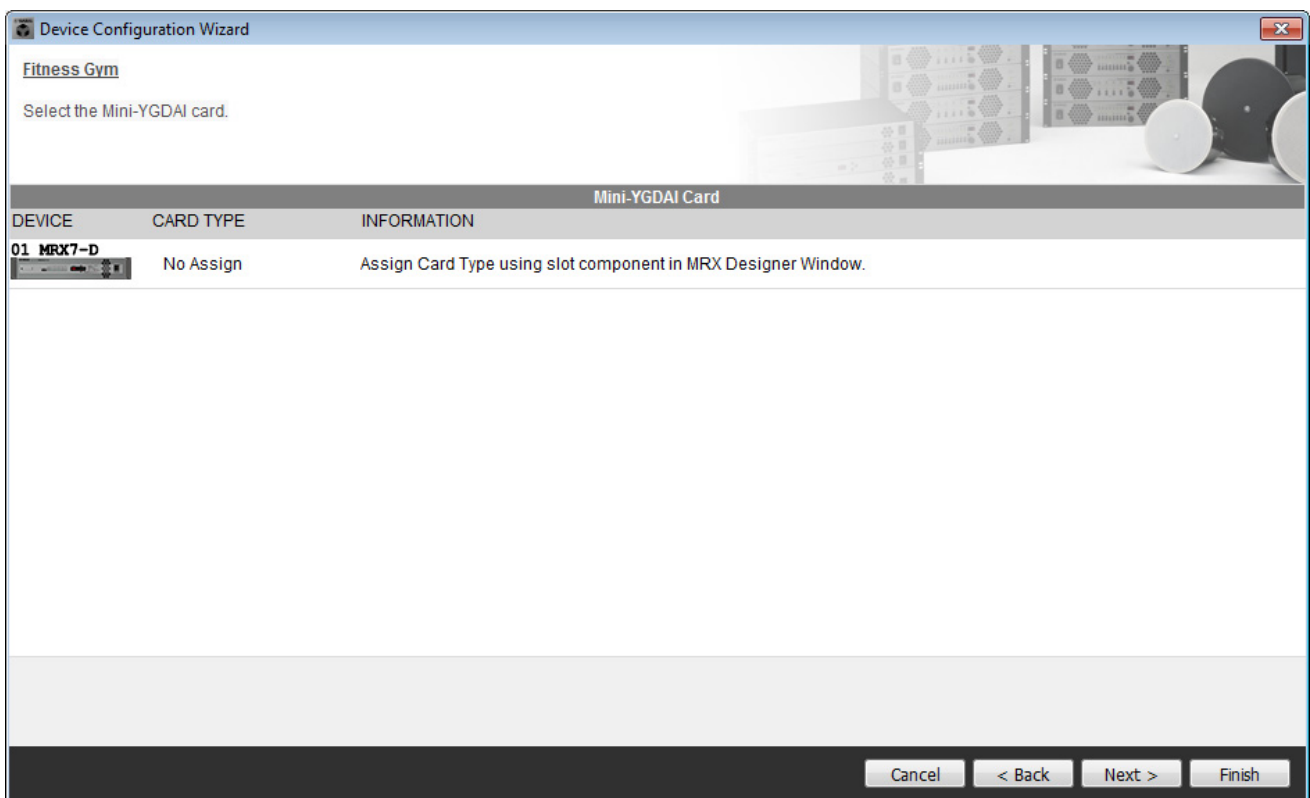
Configurez les réglages comme suit.

<p>PGM1</p> 	<p>UNIT ID = 60 Commutateur rotatif [UNIT ID] = 0 Commutateurs DIP 2 et DIP 3 activés (ON) (en position abaissée), tous les autres désactivés (OFF) (en position relevée)</p>
--	--

9. Une fois les réglages du commutateur rotatif [UNIT ID] et du commutateur DIP du PGM1 effectués, cliquez sur [Next>].

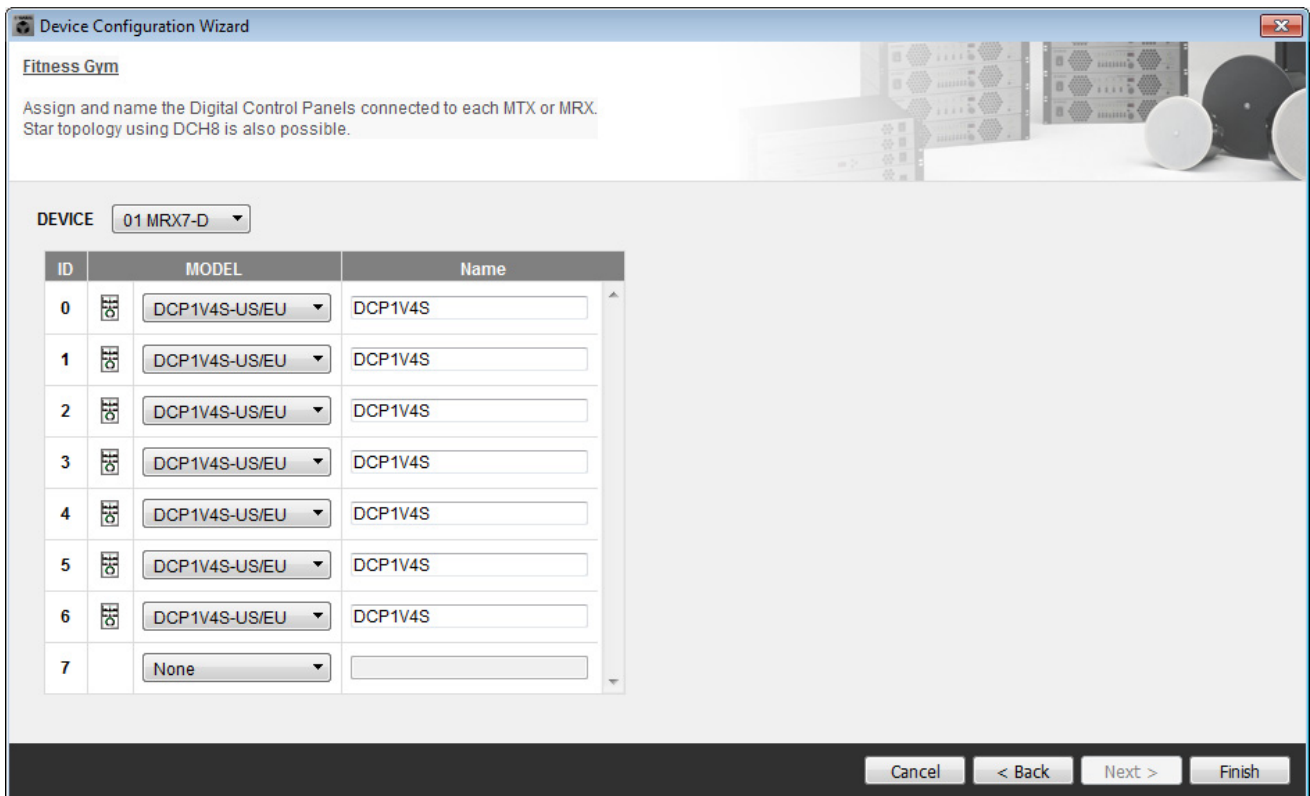
10. Cliquez sur [Next>].

Depuis l'unité MRX, sélectionnez dans MRX Designer la carte Mini-YGDAI.

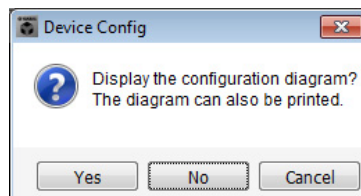


11. Sélectionnez le modèle DCP à connecter au MRX, saisissez un nom d'appareil et cliquez sur [Finish] (Terminer).

Dans cet exemple, spécifiez sept unités DCP1V4S.

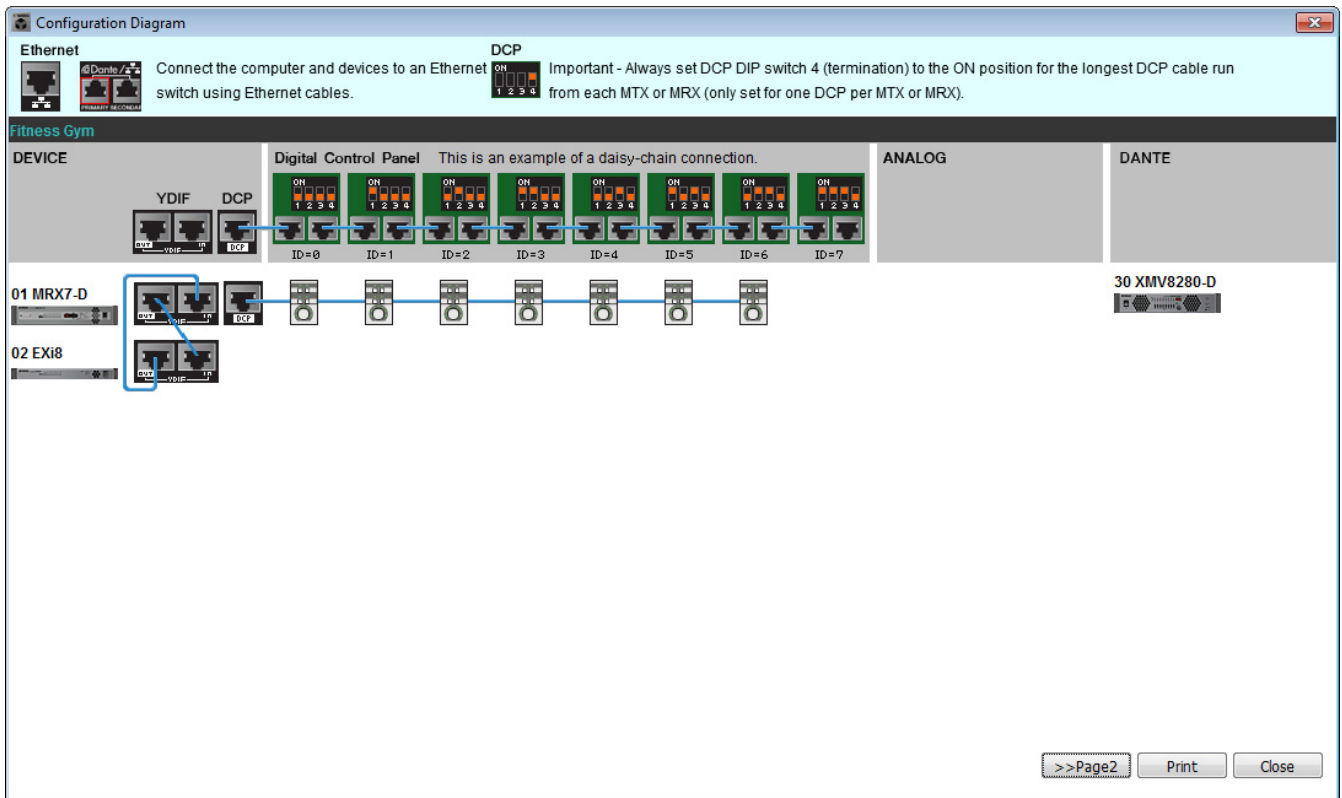


12. Lorsque la boîte de dialogue « Display the configuration diagram? The diagram can also be printed. » s'affiche, cliquez sur [Yes].

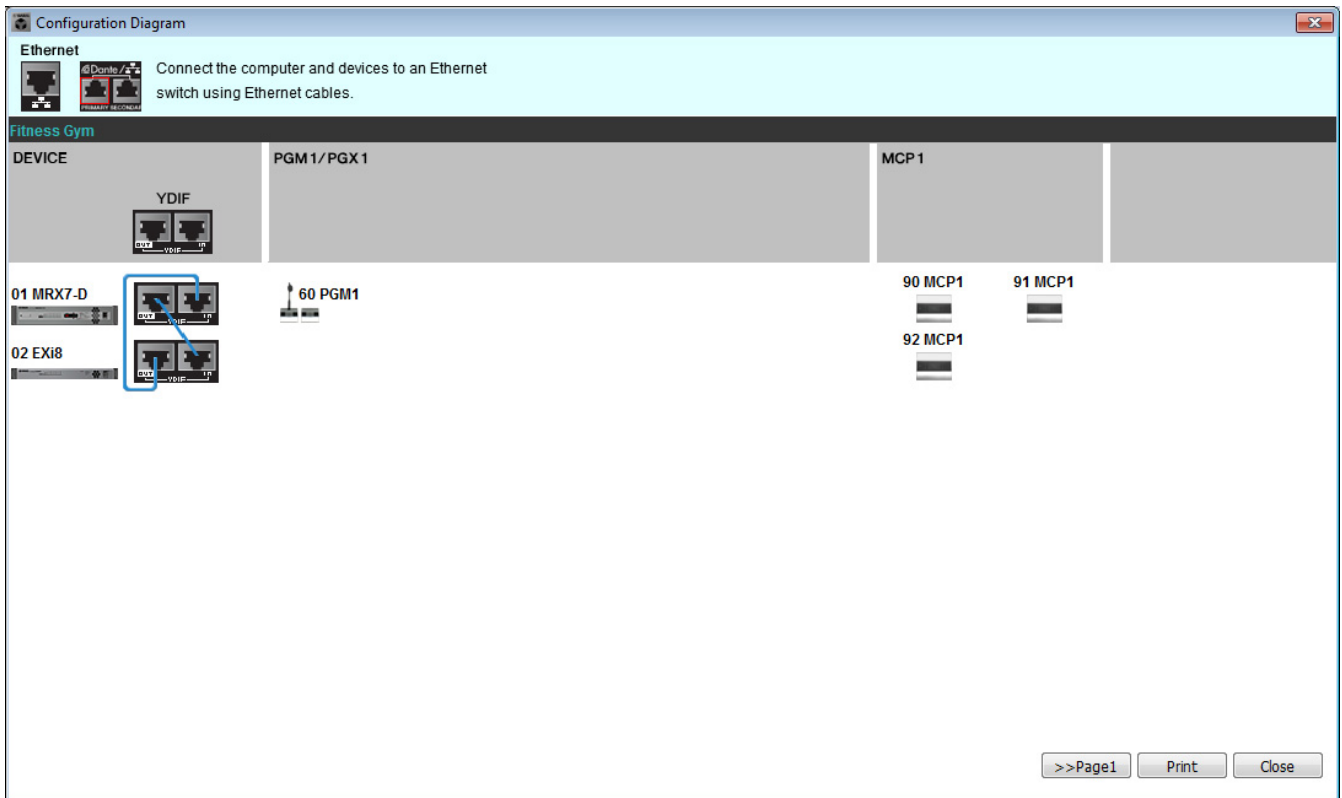


Un schéma de câblage s'affiche. Si vous le souhaitez, cliquez sur [Print] pour l'imprimer.
 Vous pouvez cliquer sur les boutons [>>Page2]/[<<Page1] pour naviguer entre les pages.
 Pour fermer l'écran, cliquez sur [Close].

Page 1

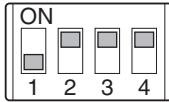


Page 2



Réglez les commutateurs DIP des unités DCP comme indiqué dans la section « Digital Control Panel » du schéma de câblage.

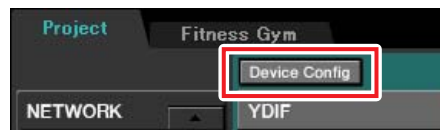
Réglez le commutateur DIP 4 du dernier DCP (ID=6) sur la position relevée.



NOTE

Pour réafficher le schéma de câblage, sélectionnez le menu [File] → [Print Configuration Diagram].

Pour utiliser l'assistant Device Configuration Wizard en vue de modifier la configuration de l'appareil, cliquez sur le bouton [Device Config] dans la fenêtre Project.



Détermination de la configuration du MRX

Disposition et connexion des composants

Utilisez l'application MRX Designer pour spécifier la configuration interne du MRX.

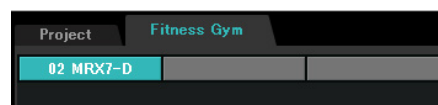
Une fois les réglages configurés, vous devez les enregistrer. Pour ce faire, cliquez sur le menu [File], puis sur [Save].

NOTE

Il est possible que la boîte de dialogue « User Account Control » apparaisse. Le cas échéant, cliquez sur [Continue] ou [Yes].

■ Démarrage de MRX Designer

Accédez à l'écran des réglages en cliquant sur l'onglet correspondant au nom du système que vous avez spécifié à l'étape 1 de la section « [Utilisation de Device Configuration Wizard \(Assistant de configuration de l'appareil\) pour créer la configuration de l'appareil](#) ».



Une fois que vous avez basculé sur cet écran, cliquez sur le bouton « Open MRX Designer » pour lancer MRX Designer.

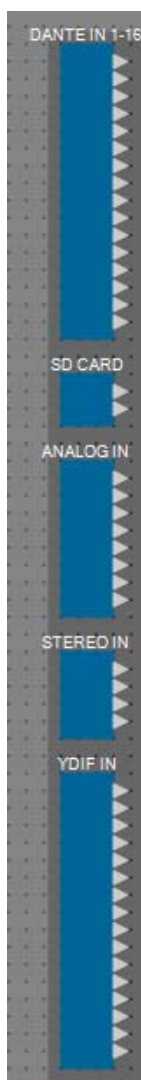


■ Disposition des composants d'entrée

Cet écran vous permet de disposer les composants d'entrée que vous souhaitez utiliser.

Déplacez les composants ci-dessous par un glisser-déposer depuis la zone « Composants » dans la feuille de conception.

- « DANTE IN 1-16 »
- « SD CARD »
- « ANALOG IN »
- « STEREO IN »
- « YDIF IN »

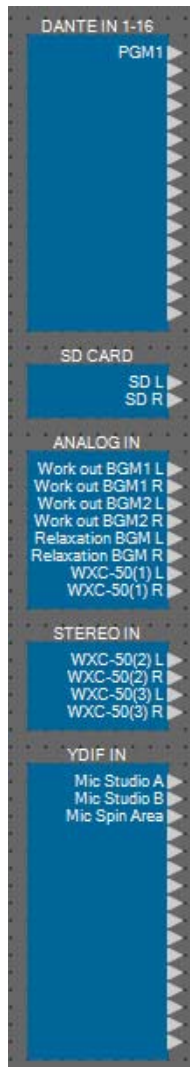


■ Affichage des noms de ports des composants d'entrée

Pour éviter toute confusion ultérieure lors de la connexion du câblage, utilisez la boîte de dialogue « Port Name » afin d'entrer les noms de ports. Pour accéder à la boîte de dialogue « Port Name », cliquez sur le bouton situé à droite de la zone d'édition de [Label] dans la zone « Properties ».

Pour « ANALOG IN », vous pouvez également saisir le nom du port à l'aide de l'éditeur de composant de « ANALOG IN » qui apparaît lorsque vous double-cliquez sur le composant.

Dans cet exemple, saisissez les noms de port comme suit :



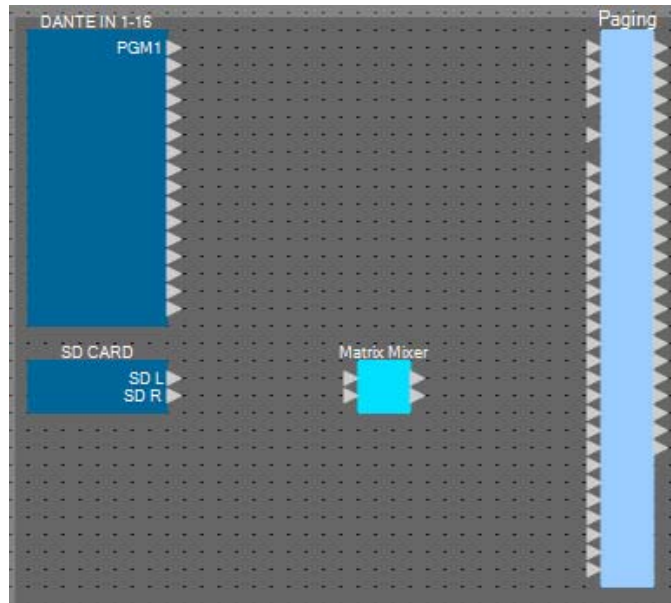
« DANTE IN 1–16 »	1	PGM1
SD CARD	1L	SD L
	1R	SD R
ANALOG IN	1	Work out BGM1 L
	2	Work out BGM1 R
	3	Work out BGM2 L
	4	Work out BGM2 R
	5	Relaxation BGM L
	6	Relaxation BGM R
	7	WXC-50(1) L
	8	WXC-50(1) R
STEREO IN	1L	WXC-50(2) L
	1R	WXC-50(2) R
	2L	WXC-50(3) L
	2R	WXC-50(3) R
YDIF IN	1	Mic Studio A
	2	Mic Studio B
	3	Mic Spin Area

■ Disposition et câblage des composants liés à l'unité PGM1 dans Reception

Nous allons procéder ici à la disposition et au câblage des composants liés à l'unité PGM1 dans Reception.

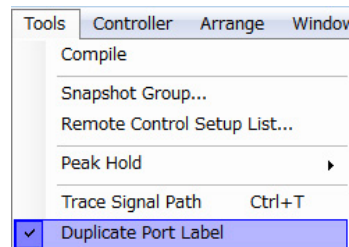
1. Déplacez les composants ci-dessous par un glisser-déposer depuis la zone « Composants » dans la feuille de conception :

- « Matrix Mixer » (2In/2Out)
- « Paging »



2. Dans le menu [Tools], cliquez sur [Duplicate Port Label] (Dupliquer l'étiquette de port).

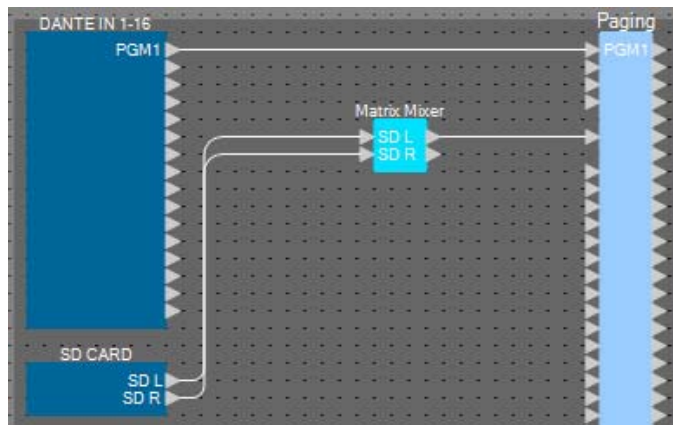
Cela vous permet de reporter le nom de port lorsque vous effectuez la connexion.



3. Procédez à un glisser-déposer pour connecter le port 1 de « DANTE IN 1-16 » au port de 1st Priority Mic sous « Paging ».



4. Effectuez un glisser-déposer pour connecter les ports « SD CARD » aux ports d'entrée de « Matrix Mixer », puis un autre glisser-déposer pour connecter le port de sortie 1 de « Matrix Mixer » au port SD de « Paging ».



5. Double-cliquez sur « Matrix Mixer ».

L'éditeur de composant de « Matrix Mixer » s'ouvre.



6. Effectuez les réglages nécessaires pour que les entrées Input 1 et Input 2 soient émises sur la sortie Output 1. Saisissez « SD » pour Output 1, puis cliquez sur le bouton [x] dans le coin supérieur droit de l'écran pour fermer l'éditeur de composant.

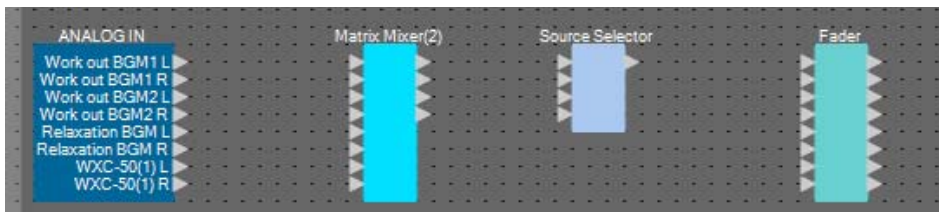


■ Disposition et connexion des composants liés à l'entrée BGM (mono)

Nous allons procéder ici à la disposition et à la connexion des composants liés à l'entrée de la musique de fond (mono) qui est radiodiffusée dans l'installation.

1. Déplacez les composants ci-dessous par un glisser-déposer depuis la zone « Composants » dans la feuille de conception :

- « Matrix Mixer » (8In/4Out)
- « Source Selector » (4Source/1Ch)
- « Fader » (8Ch)

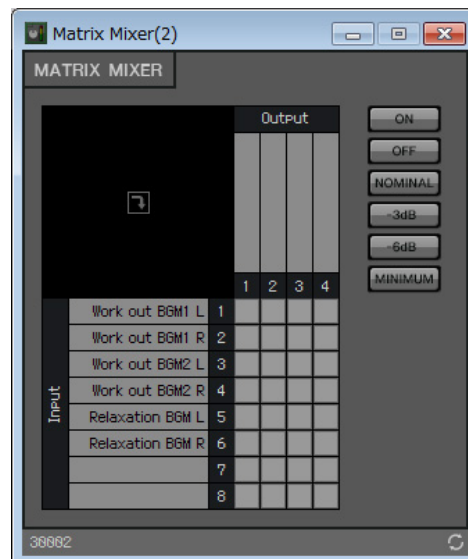


2. Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports 1 à 6 de « ANALOG IN » aux ports d'entrée 1 à 6 de « Matrix Mixer (2) ».

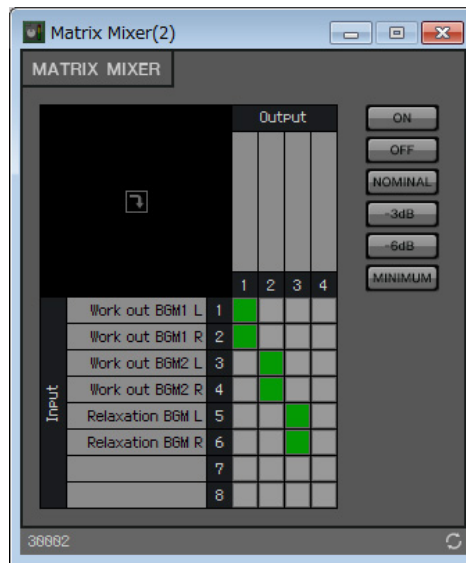


3. Double-cliquez sur « Matrix Mixer(2) ».

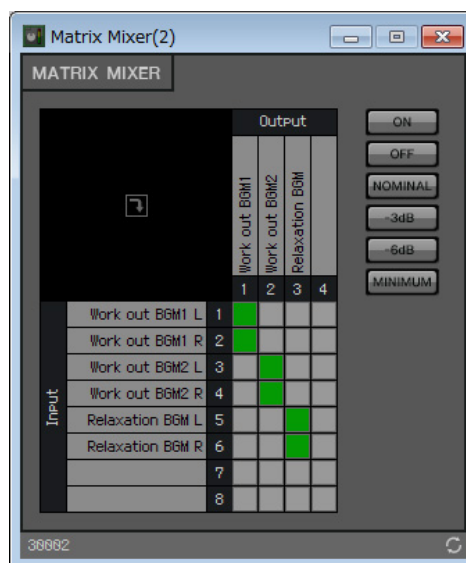
L'éditeur de composant de « Matrix Mixer » s'ouvre.



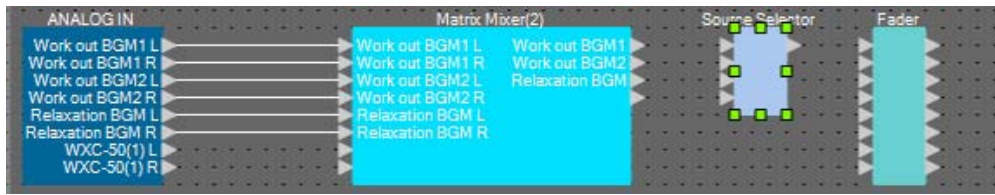
4. Effectuez les réglages nécessaires pour que les entrées Input 1 et Input 2 d'une part, les entrées Input 3 et Input 4 d'autre part et enfin les entrées Input 5 et Input 6 soient respectivement émises en sortie sur Output 1, Output 2 et Output 3.



5. Saisissez respectivement « Work out BGM1 » pour Output 1, « Work out BGM2 » pour Output 2 et « Relaxation BGM » pour Output 3. Cliquez ensuite sur le bouton [x] dans le coin supérieur droit de l'écran pour fermer l'éditeur de composant.



6. Cliquez sur l'élément « Source Selector » pour le sélectionner.



7. Copiez le composant sélectionné, et collez-le six fois. Autrement, maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et effectuez un glisser-déposer du composant sélectionné.

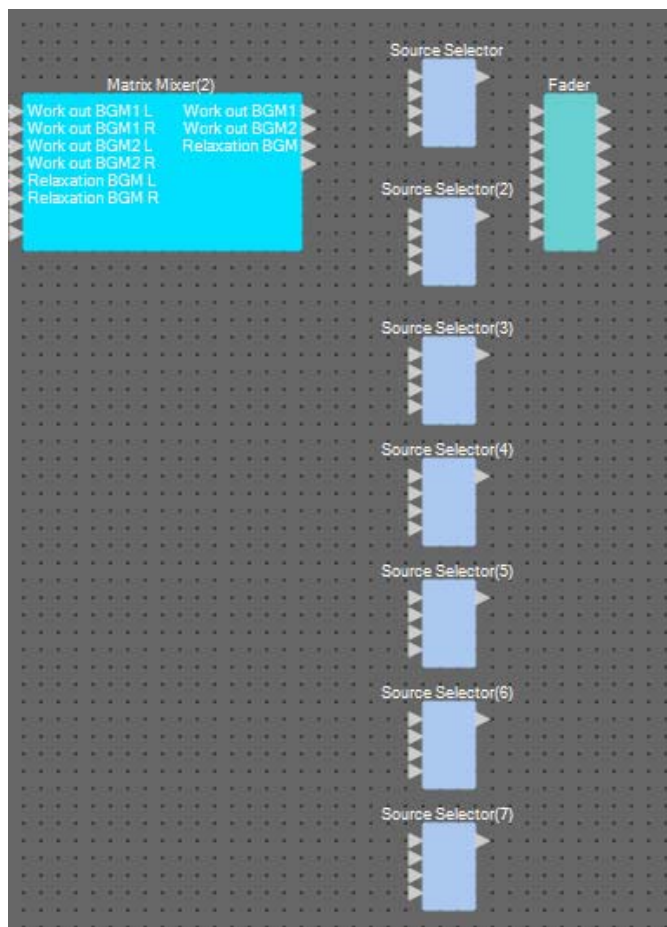
Modifiez l'emplacement des composants selon les besoins.

Vous pouvez procéder à la copie de plusieurs manières :

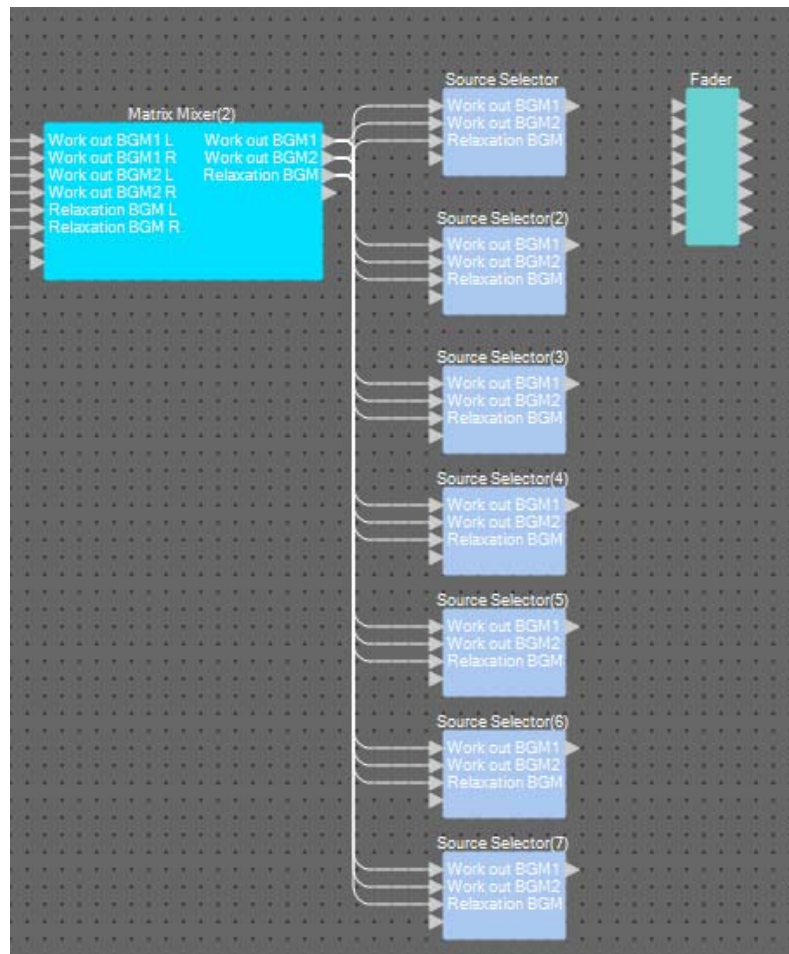
- <Ctrl> + <C>
- Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Copy] dans le menu déroulant.
- Dans le menu [Edit], choisissez [Copy].

Vous pouvez procéder à la copie de plusieurs manières :

- <Ctrl> + <V>
- Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Paste] dans le menu déroulant.
- Dans le menu [Edit], choisissez [Paste].

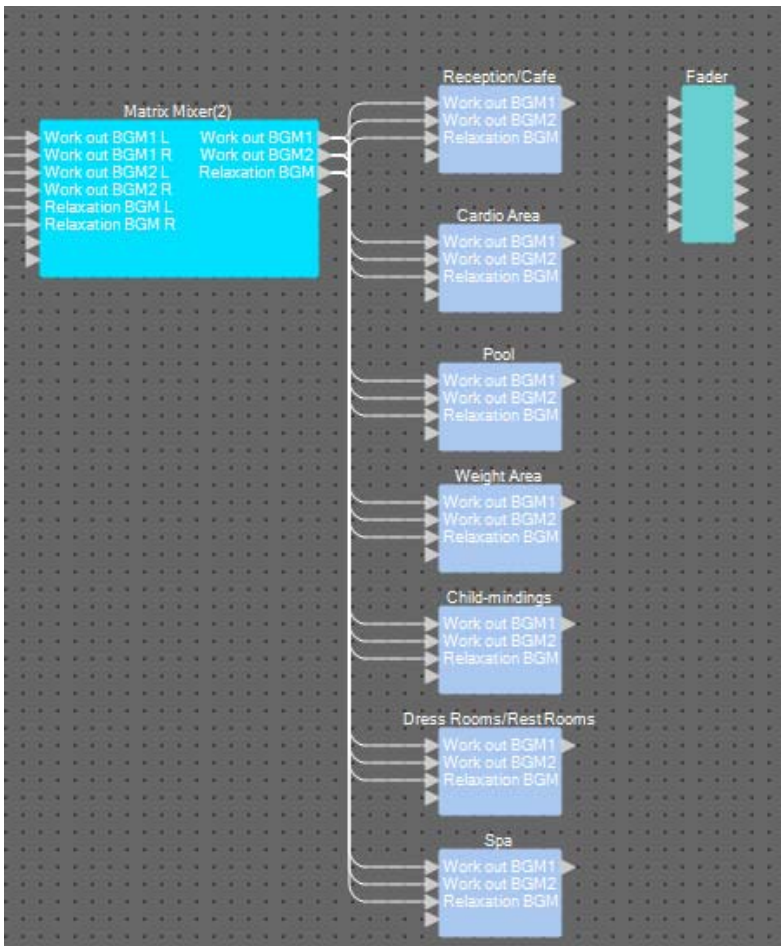


8. Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports de sortie 1 à 3 de « Matrix Mixer(2) » aux ports d'entrée 1 à 3 de « Source Selector ».



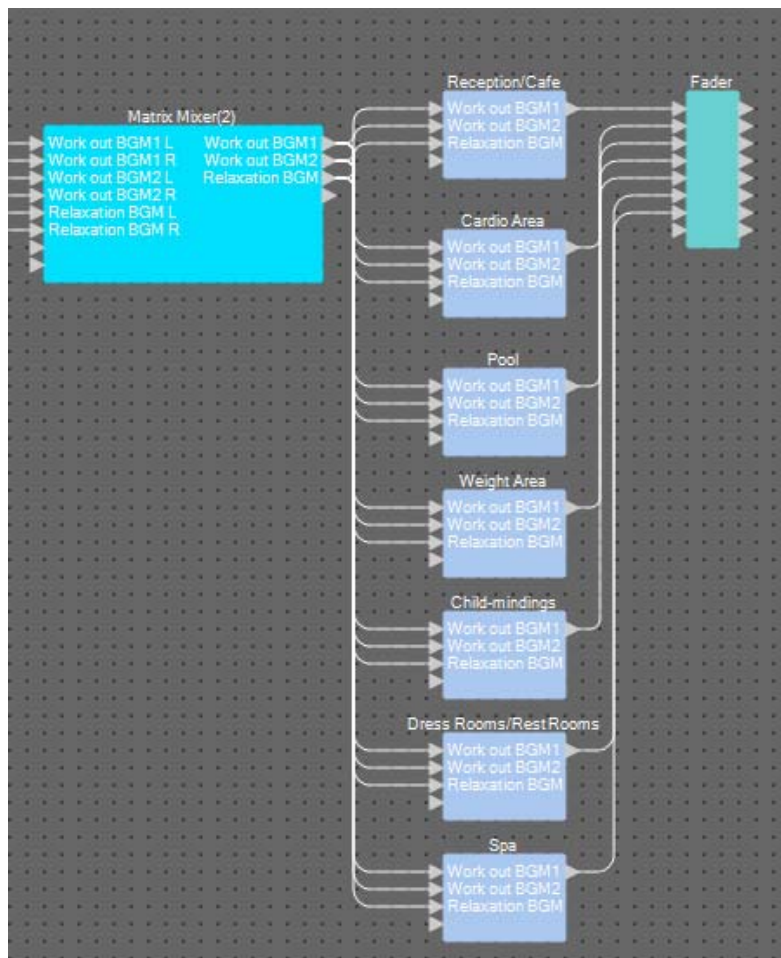
9. Attribuez une étiquette aux composants « Source Selector » de sorte à les distinguer plus facilement.

Cliquez sur la zone d'étiquette de chaque composant « Source Selector » pour le modifier.



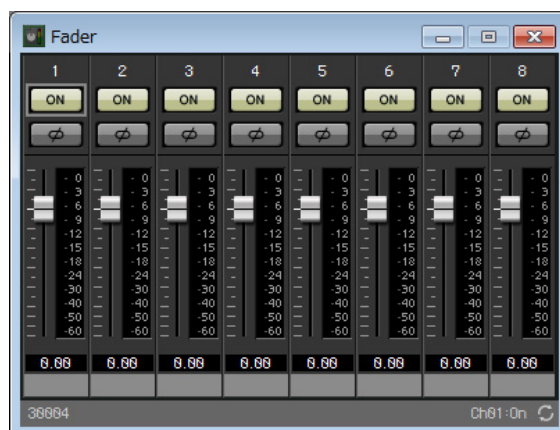
Source Selector (Sélecteur de la source)	Reception/Cafe (Réception/Café)
Source Selector(2)	Cardio Area (Zone cardio)
Source Selector(3)	Pool (Piscine)
Source Selector(4)	Weight Area (Zone haltères)
Source Selector(5)	Child-mindings (Halte garderie)
Source Selector(6)	Dress Rooms (Vestiaire) Rest Rooms (Toilettes)
Source Selector(7)	Spa

- 10.** Procédez à un glisser-déposer pour connecter le port de sortie 1 de chaque élément « Source Selector » aux ports d'entrée 1 à 7 de « Fader ».



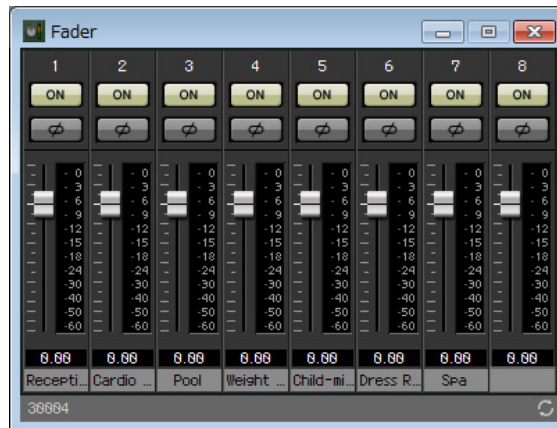
- 11.** Double-cliquez sur « Fader ».

L'éditeur de composant de « Fader » s'ouvre.

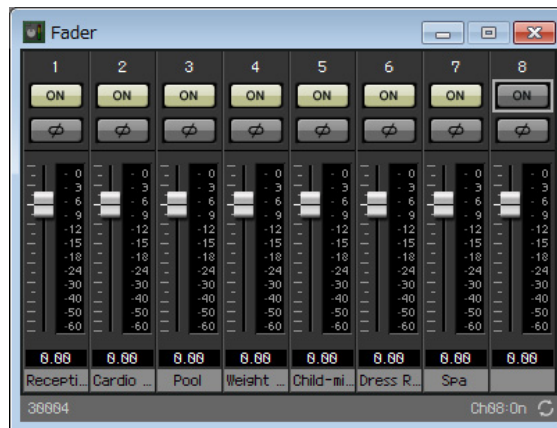


12. Attribuez un nom aux canaux 1 à 7.

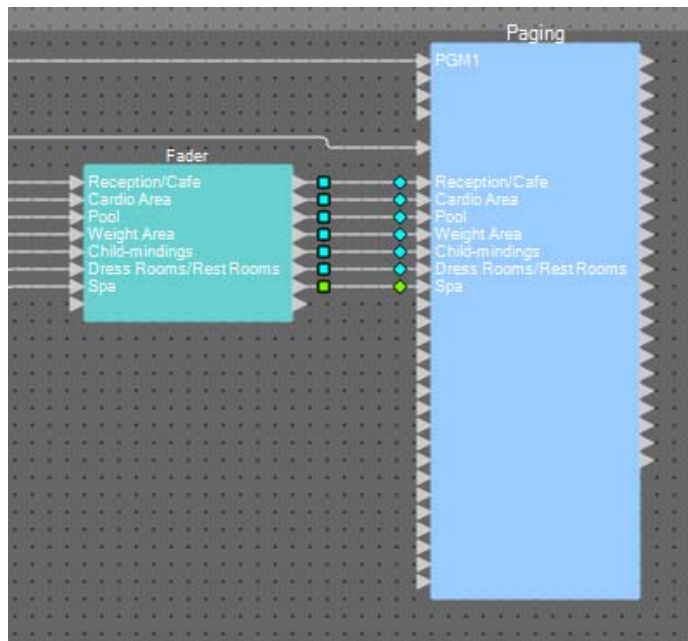
Cliquez sur la zone d'étiquette de chaque composant « Source Selector » pour le modifier et copiez-le pour faciliter le processus.



13. Désactivez le canal 8, puis cliquez sur le bouton [x] dans le coin supérieur droit pour fermer l'éditeur de composant.



14. Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports de sortie 1 à 7 de « Fader » aux programmes 1 à 7 de « Paging ».

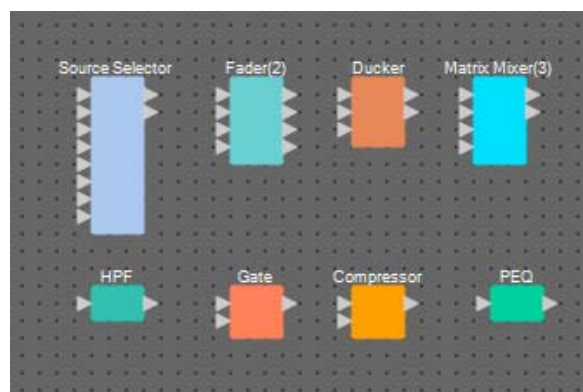


■ **Disposition et connexion des composants liés à BGM (stéréo) et à l'entrée de micro sans fil**

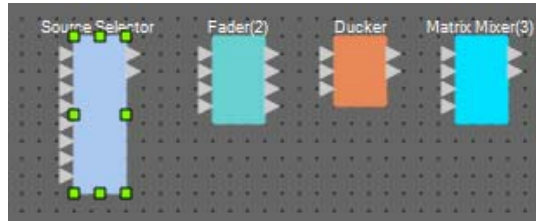
Vous pouvez procéder ici à la disposition et la connexion des composants liés à la musique de fond (stéréo) et à l'entrée micro sans fil diffusée vers Studio A/B et Spin Area.

1. Déplacez les composants ci-dessous par un glisser-déposer depuis la zone « Components » dans la feuille de conception :

- « Source Selector » (4Source/2Ch)
- « Fader » (4Ch)
- « Ducker » (Stereo)
- « Matrix Mixer » (4In/2Out)
- « HPF » (Mono)
- « Gate » (Mono)
- « Compressor » (Mono)
- « PEQ » (Mono/3Band)

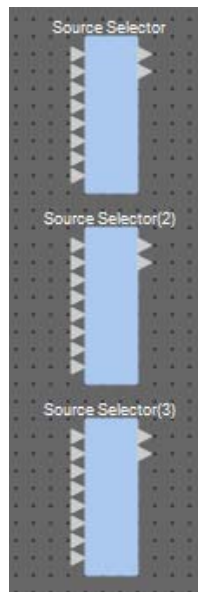


2. Cliquez sur l'élément « Source Selector » pour le sélectionner.

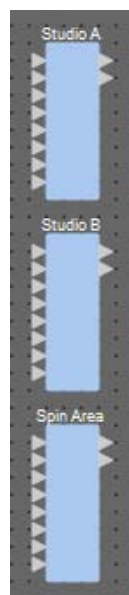


3. Copiez le composant sélectionné, et collez-le deux fois. Autrement, maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et effectuez un glisser-déposer du composant sélectionné.

Modifiez l'emplacement des composants selon les besoins.

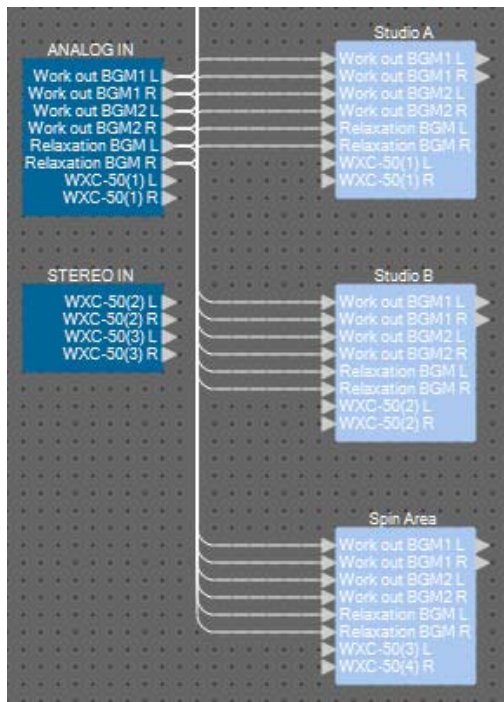


4. Attribuez une étiquette aux différents composants « Source Selector » de sorte à les distinguer plus facilement.

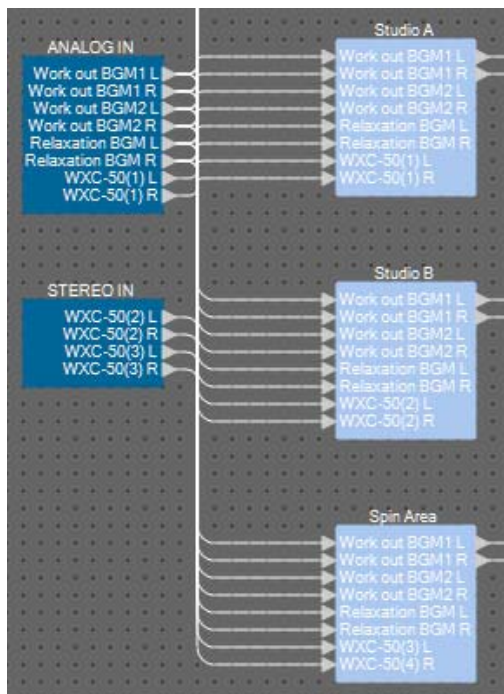


Source Selector	Studio A
Source Selector(2)	Studio B
Source Selector(3)	Spin Area

5. Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports de sortie 1 à 6 de « ANALOG IN » aux éléments Src1-1 à Src3-2 de « Source Selector ».

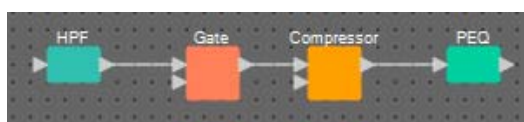


6. Procédez à un glisser-déposer pour connecter les sorties de WXC-50 à Src4-1 et Src4-2 dans les différents éléments « Source Selector ».

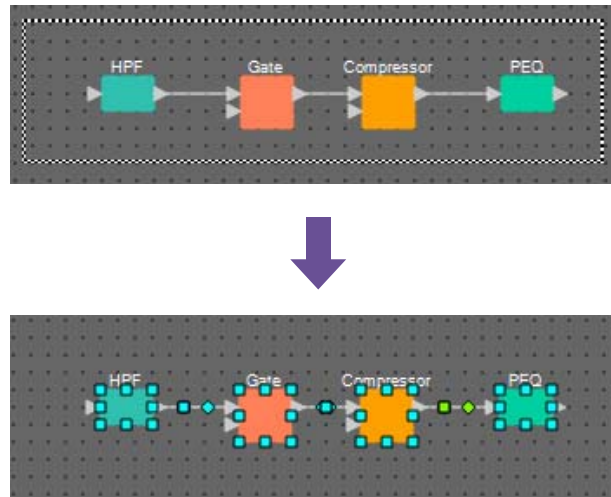


ANALOG IN 7 et 8	Studio A Src4-1 et Src4-2
STEREO IN 1L et 1R	Studio B Src4-1 et Src4-2
STEREO IN 2L et 2R	Spin Area Src4-1 et Src4-2

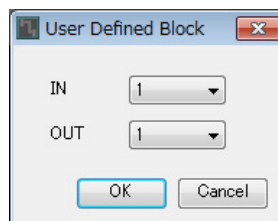
7. Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports compris entre « HPF » et « PEQ ».



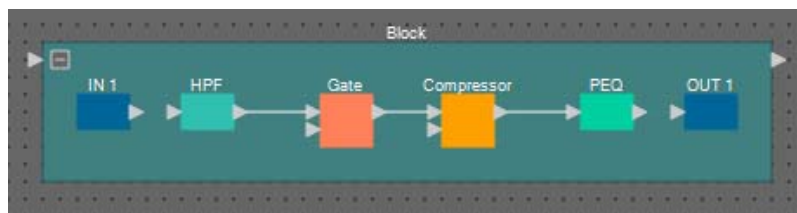
8. Sélectionnez la zone comprise entre « HPF » et « PEQ » de sorte à sélectionner les composants et les câblages.



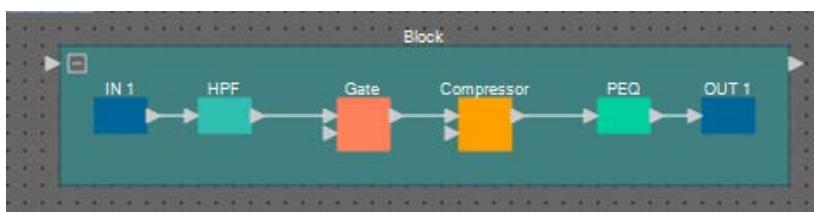
9. Dans le menu [Edit], choisissez [Create User Defined Block] ; dans la boîte de dialogue, spécifiez IN sur 1 et OUT sur 1, puis cliquez sur [OK].



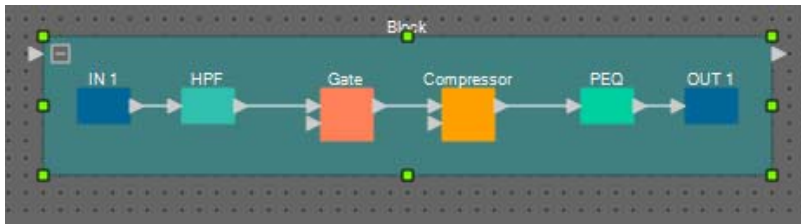
10. Changez la position, la taille et la disposition des composants de l'élément User Defined Block selon les besoins.



11. Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports « IN 1 » et « HPF » d'une part et « PEQ » et « OUT 1 » de l'autre.

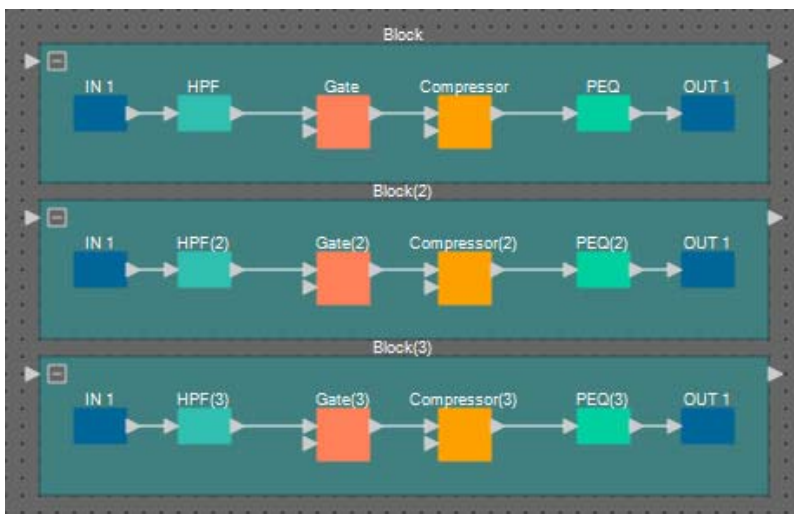


- 12.** Cliquez ailleurs que sur un composant ou connectez User Defined Block, de sorte à sélectionner le bloc défini par l'utilisateur.

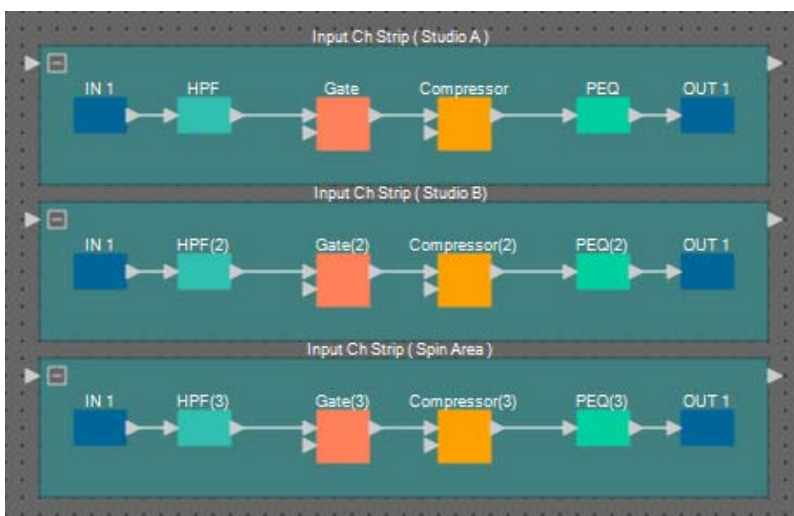


- 13.** Copiez l'élément User Defined Block sélectionné et collez-le deux fois. Autrement, effectuez le glisser-déposer de l'élément User Defined Block sélectionné tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

Modifiez l'emplacement de l'élément User Defined Block selon les besoins.

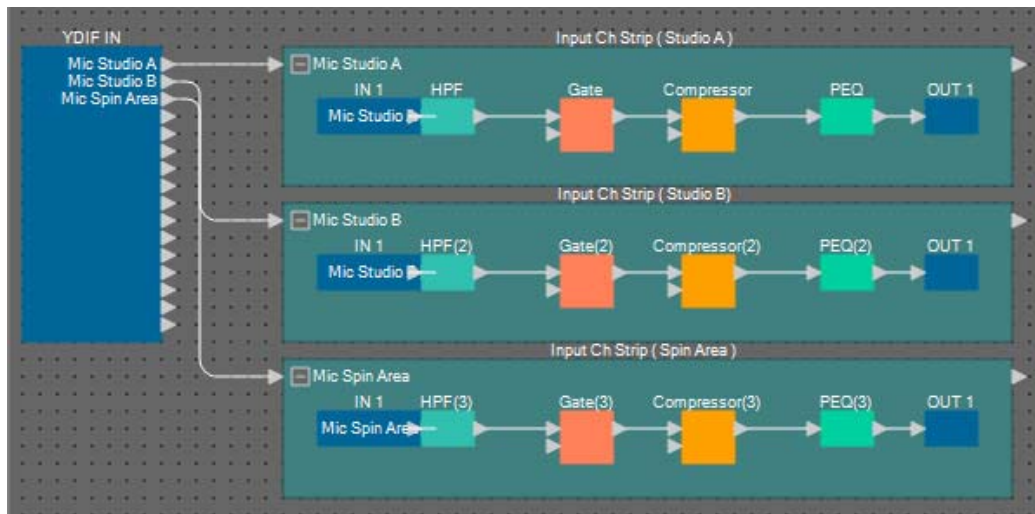


- 14.** Attribuez un nom aux étiquettes des différents éléments User Defined Block de sorte à les distinguer plus facilement.



Block (Bloc)	Input Ch Strip (Studio A) (Bande de canaux d'entrée, Studio A)
Block(2)	Input Ch Strip (Studio B) (Bande de canaux d'entrée, Studio B)
Block(3)	Input Ch Strip (Spin Area) (Bande de canaux d'entrée, zone Spin)

- 15.** Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports de sortie 1 à 3 de « YDIF IN » aux ports d'entrée des différents éléments User Defined Block.

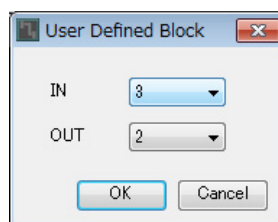


YDIF IN 1	Input Ch Strip (Studio A)
YDIF IN 2	Input Ch Strip (Studio B)
YDIF IN 3	Input Ch Strip (Spin Area)

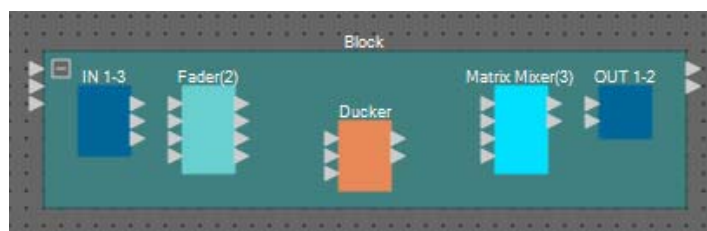
- 16.** Sélectionnez la zone comprise entre « Fader(2) » et « Matrix Mixer(3) », de sorte que les composants soient sélectionnés.



- 17.** Dans le menu [Edit], choisissez [Create User Defined Block] ; dans la boîte de dialogue, spécifiez IN sur 3 et OUT sur 2, puis cliquez sur [OK].

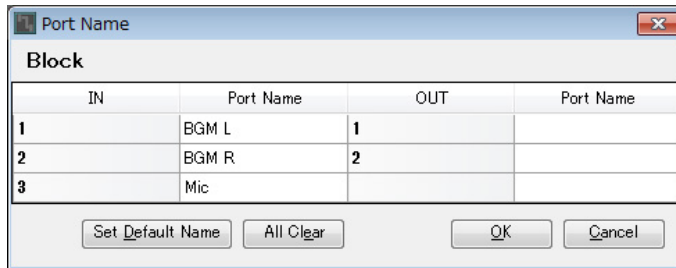


- 18.** Changez la position, la taille et la disposition des composants de l'élément User Defined Block selon les besoins.



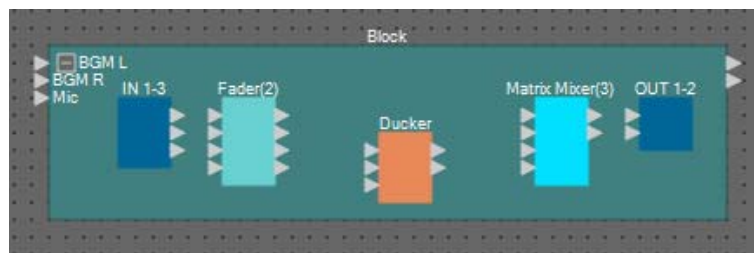
19. Attribuez un nom aux ports d'entrée de l'élément User Defined Block.

Entrez les noms de port dans la boîte de dialogue « Port Name ». Pour accéder à la boîte de dialogue « Port Name », cliquez sur le port puis sur le bouton situé à droite de la zone d'édition de [Label] dans la zone « Properties ». Les noms des ports de sortie sont automatiquement saisis à une étape ultérieure.

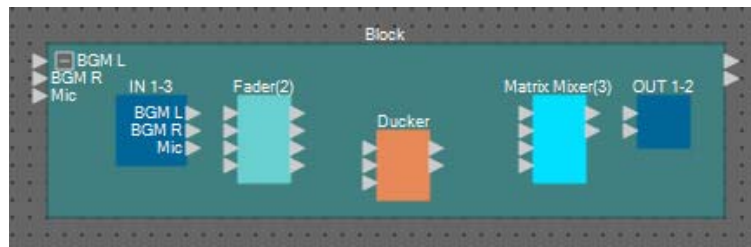


IN 1	BGM L
IN 2	BGM R
IN 3	Mic

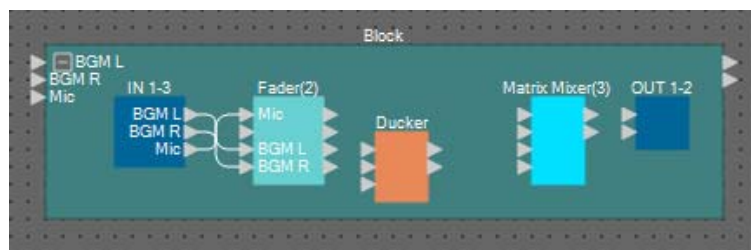
20. Après avoir saisi les noms des ports, cliquez sur le bouton [OK].



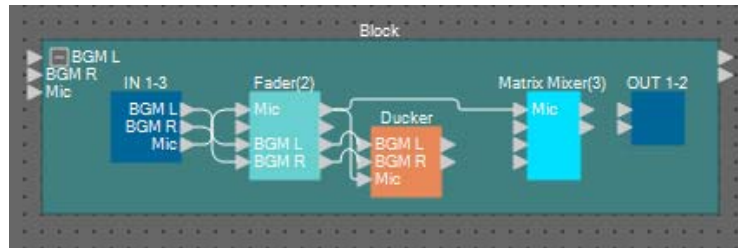
21. Saisissez également un nom de port pour « IN » dans l'élément User Defined Block.



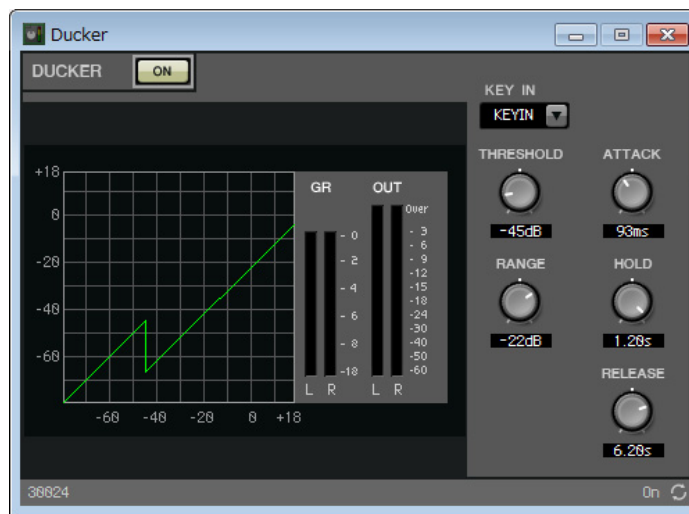
22. Procédez par un glisser-déposer pour connecter les ports de sortie 1 et 2 de « IN » aux ports d'entrée 3 et 4 de « Fader (2) » ; connectez le port de sortie 3 de « IN » au port d'entrée 1 de « Fader(2) ».



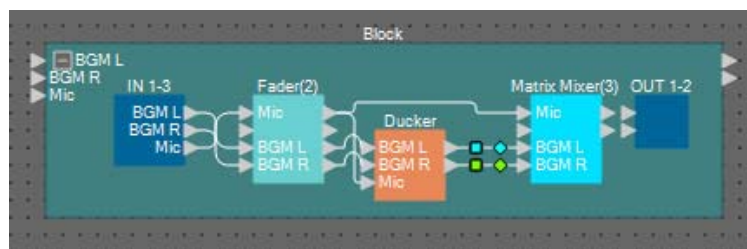
- 23.** Procédez à un glisser-déposer pour connecter le port de sortie 1 de « Fader(2) » à KeyIN de « Ducker » et au port d'entrée 1 de « Matrix Mixer (3) ». Connectez les ports de sortie 3 et 4 de « Fader (2) » aux ports d'entrée 1 et 2 de « Ducker ».



- 24.** Double-cliquez sur « Ducker » et vérifiez que l'entrée KEY IN est réglée sur KEYIN, puis fermez l'éditeur de composant.



- 25.** Procédez à un glisser-déposer pour connecter les éléments 1L et 1R de « Ducker » aux ports d'entrée 3 et 4 de « Matrix Mixer (3) ».



26. Double-cliquez sur « Matrix Mixer(3) ».

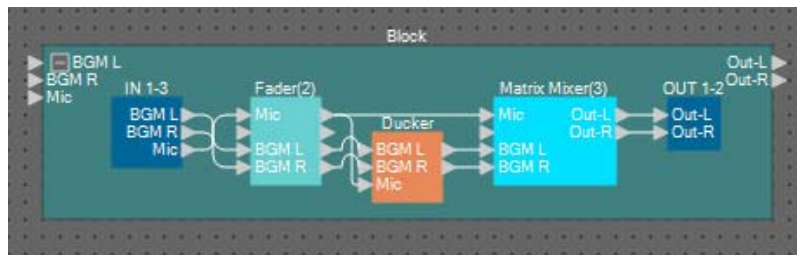
L'éditeur de composant de « Matrix Mixer » apparaît.

**27. Entrez les noms des ports de sortie.**

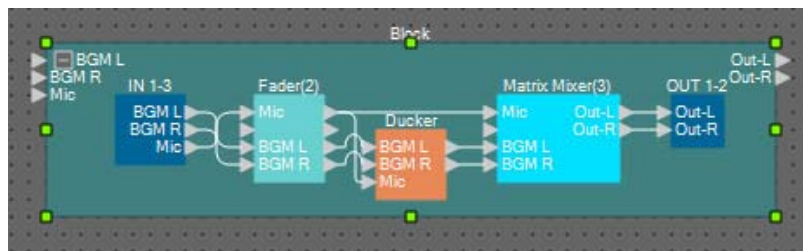
Output 1	Out-L
Output 2	Out-R

28. Activez le micro pour Out-L et Out-R, activez BGM L pour Out-L et BGM R pour Out-R ; cliquez ensuite sur le bouton [x] dans le coin supérieur droit pour fermer l'éditeur de composant.

- 29.** Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports de sortie « Matrix Mixer (3) » aux ports d'entrée « OUT ».

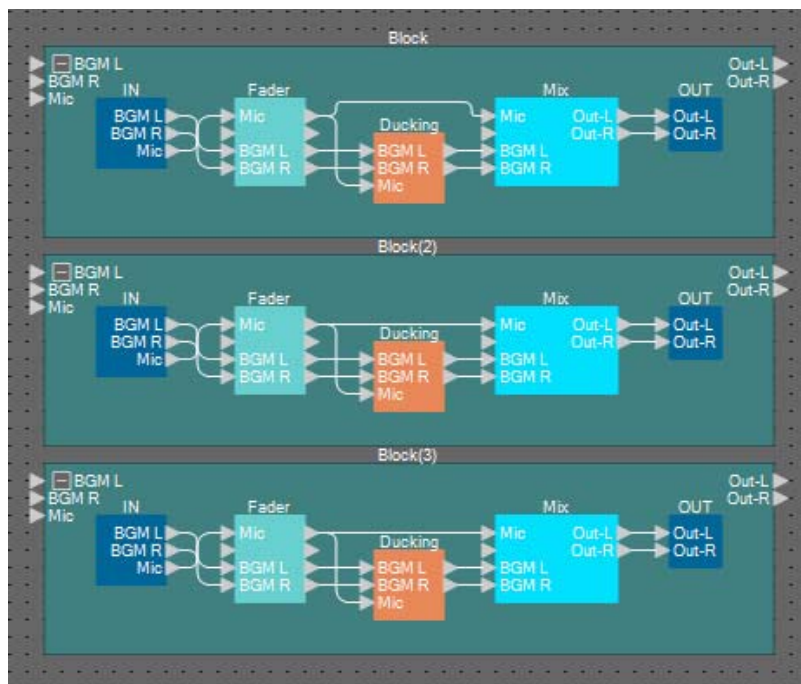


- 30.** Cliquez ailleurs que sur un composant ou connectez User Defined Block, de sorte à sélectionner le bloc défini par l'utilisateur.

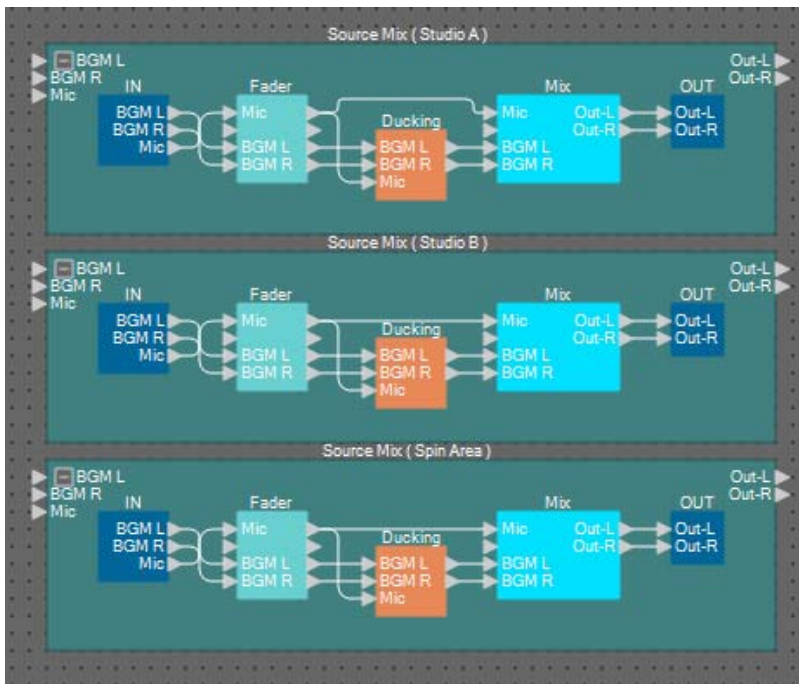


- 31.** Copiez l'élément User Defined Block sélectionné et collez-le deux fois. Autrement, effectuez le glisser-déposer de l'élément User Defined Block sélectionné tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

Modifiez l'emplacement de l'élément User Defined Block selon les besoins.

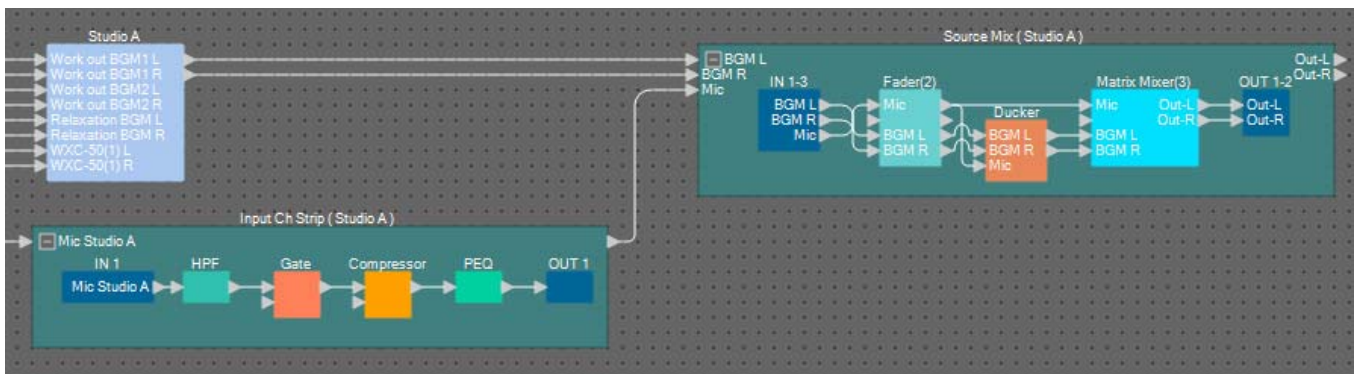


32. Attribuez un nom aux étiquettes des différents éléments User Defined Block de sorte à les distinguer plus facilement.

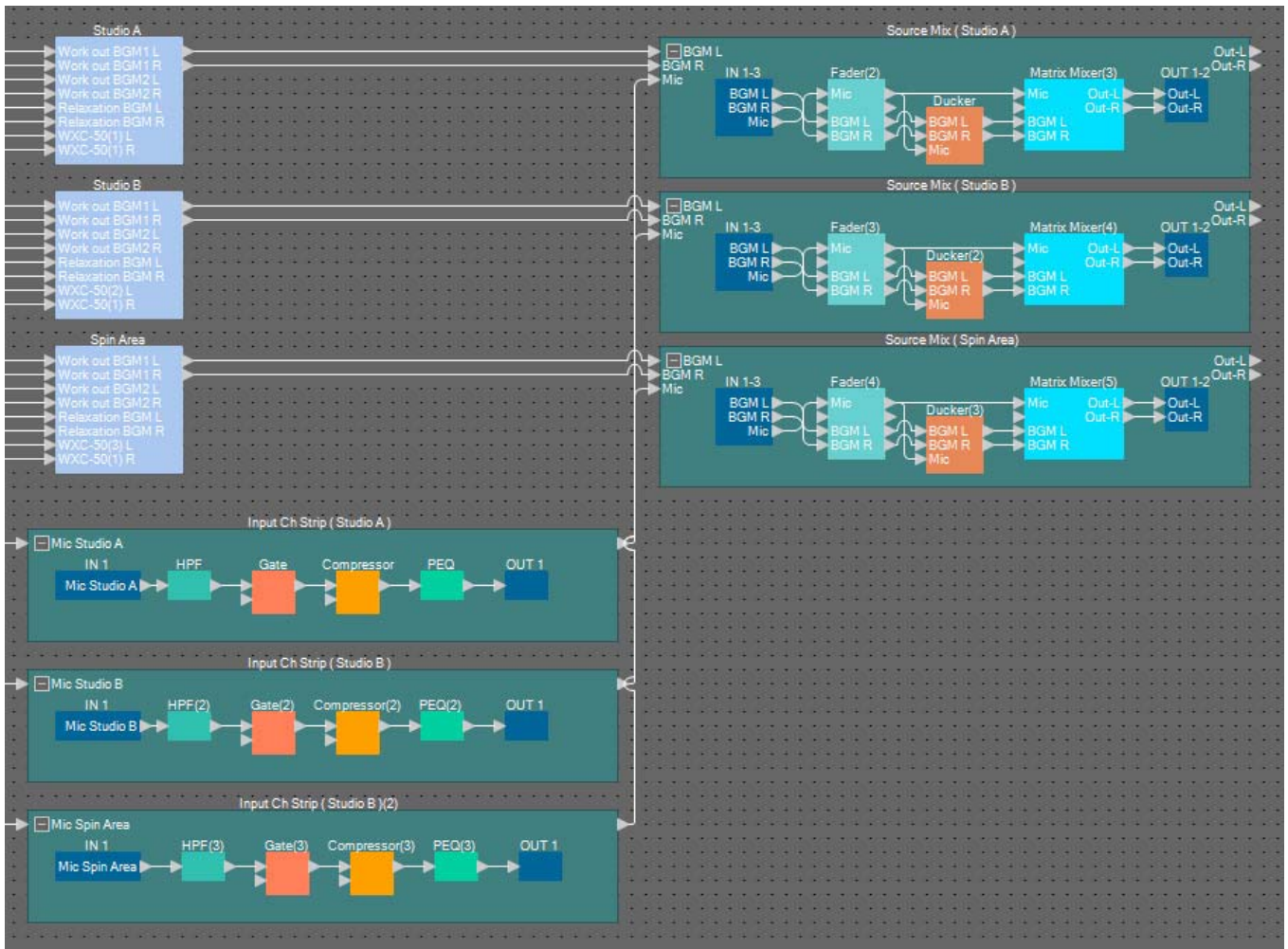


Block	Source Mix (Studio A)
Block(2)	Source Mix (Studio B)
Block(3)	Source Mix (Spin Area)

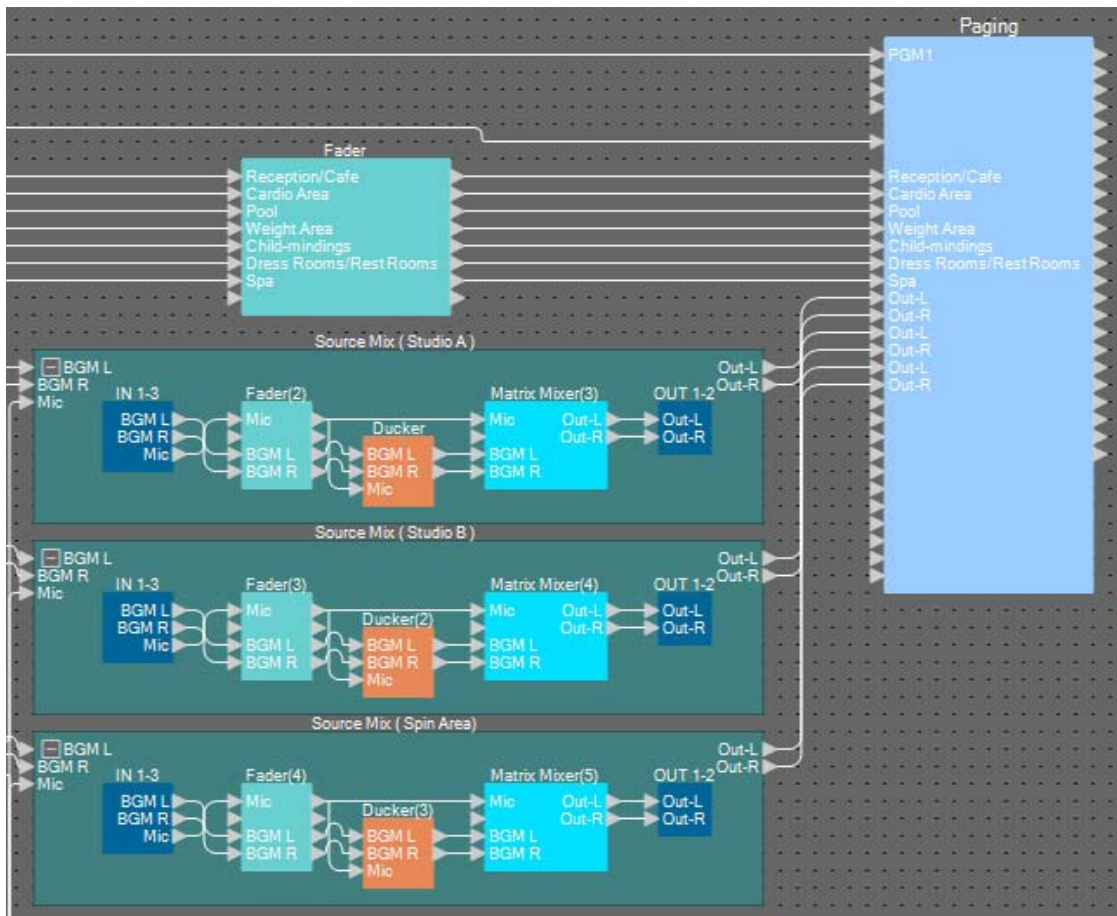
33. Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports de sortie 1 et 2 de « Studio A » (Source Selector) aux ports d'entrée 1 et 2 de « Source Mix Studio A » (User Defined Block). Connectez le port de sortie de « Input Ch Strip (Studio A) » (User Defined Block) au port d'entrée 3 de « Source Mix Studio A » (User Defined Block).



34. Connectez Studio B et Spin Area de la même manière.



35. Effectuez un glisser-déposer pour connecter les prises de sortie de Source Mix aux éléments Program 8 (Programme 8) à Program 13 (Programme 13) de « Paging ».



Source Mix (Studio A)	Out-L	Program 8
	Out-R	Program 9
Source Mix (Studio B)	Out-L	Program 10
	Out-R	Program 11
Source Mix (Spin Area)	Out-L	Program 12
	Out-R	Program 13

■ Configuration des réglages de radiomessagerie

Vous pouvez configurer ici les réglages du composant « Paging ».

1. Affectez les noms de ports d'entrée/sortie de « Paging ».

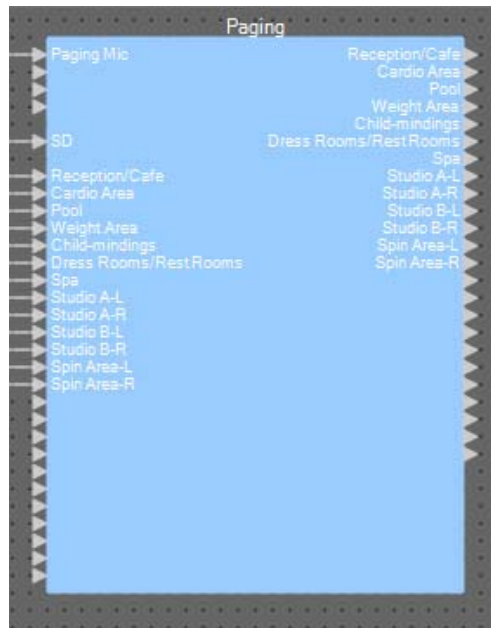
Entrez les noms de port dans la boîte de dialogue « Port Name ». Pour accéder à la boîte de dialogue « Port Name », cliquez sur le port puis sur le bouton situé à droite de la zone d'édition de [Label] dans la zone « Properties ».

Après avoir saisi les noms des ports d'entrée, vous pouvez poursuivre de manière plus efficace en cliquant sur le nom du port répertorié, puis en effectuant un copier-coller dans le champ du nom de port de sortie.

IN	Port Name	OUT	Port Name
1st Priority Mic	Paging Mic	Zone 1	Reception/Cafe
Mic2		Zone2	Cardio Area
Mic3		Zone3	Pool
Mic4		Zone4	Weight Area
SD	SD	Zone5	Child-mindings
Program 1	Reception/Cafe	Zone6	Dress Rooms/Rest ...
Program 2	Cardio Area	Zone7	Spa
Program 3	Pool	Zone8	Studio A-L
Program 4	Weight Area	Zone9	Studio A-R
Program 5	Child-mindings	Zone 10	Studio B-L
Program 6	Dress Rooms/Rest ...	Zone 11	Studio B-R
Program 7	Spa	Zone 12	Spin Area-L
Program 8	Studio A-L	Zone 13	Spin Area-R
Program 9	Studio A-R	Zone 14	
Program 10	Studio B-L	Zone 15	
Program 11	Studio B-R	Zone 16	

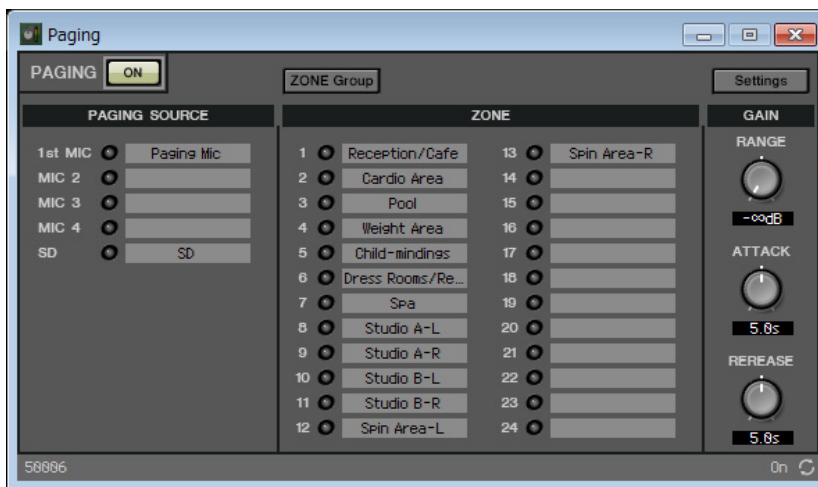
1sr Priority Mic	Paging Mic
SD	SD
Program1	Reception/Cafe
Program2	Cardio Area
Program3	Pool
Program4	Weight Area
Program5	Child-mindings
Program6	Dress Rooms/Rest Rooms
Program7	Spa
Program8	Studio A-L
Program9	Studio A-R
Program10	Studio B-L
Program11	Studio B-R
Program12	Spin Area-L
Program13	Spin Area-R
Zone1	Reception/Cafe
Zone2	Cardio Area
Zone3	Pool
Zone4	Weight Area
Zone5	Child-mindings
Zone6	Dress Rooms/Rest Rooms
Zone7	Spa
Zone8	Studio A-L
Zone9	Studio A-R
Zone10	Studio B-L
Zone11	Studio B-R
Zone12	Spin Area-L
Zone13	Spin Area-R

2. Après avoir saisi les noms des ports, cliquez sur le bouton [OK].



3. Double-cliquez sur « Paging ».

L'éditeur de composant de « Paging » s'ouvre.



4. Pour créer un groupe de zone, cliquez sur le bouton [ZONE Group].

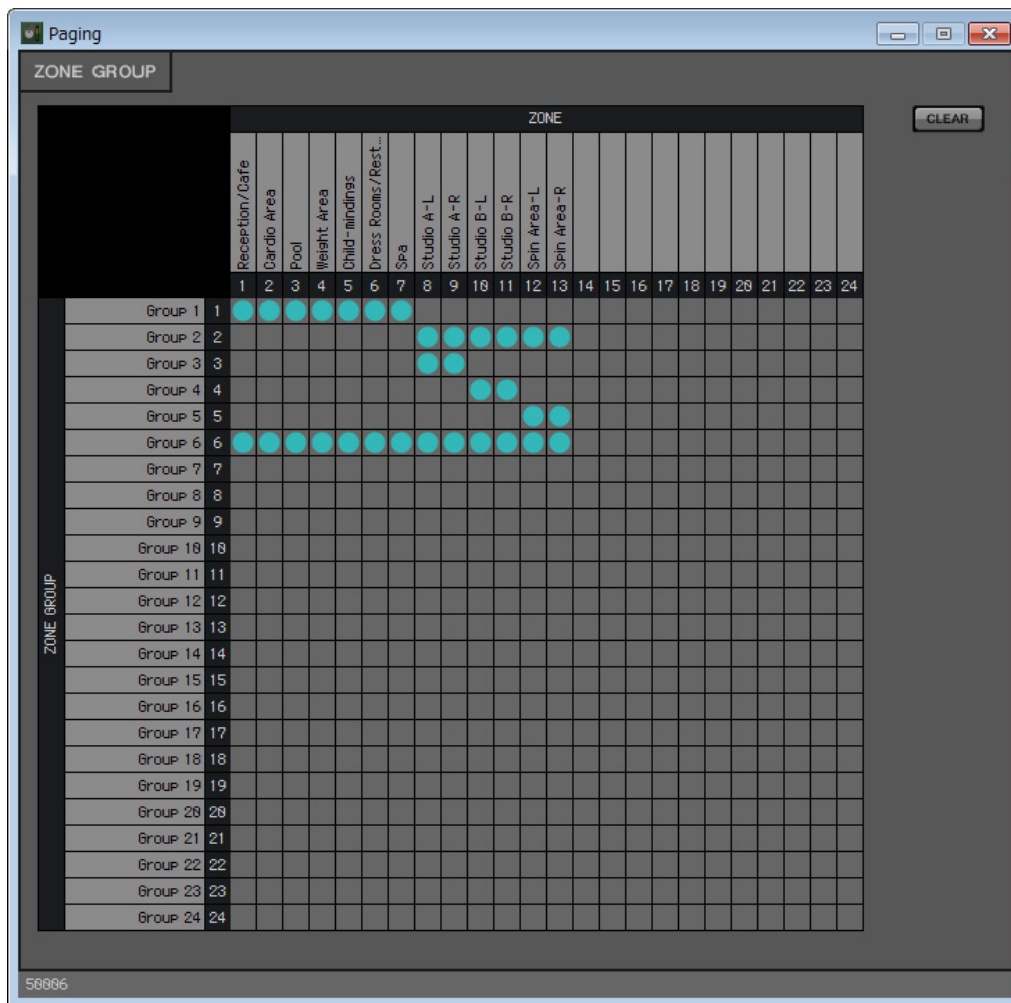
La fenêtre « Zone Group » apparaît.

		ZONE																								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
ZONE GROUP	GROUP 1																									
	GROUP 2																									
	GROUP 3																									
	GROUP 4																									
	GROUP 5																									
	GROUP 6																									
	GROUP 7																									
	GROUP 8																									
	GROUP 9																									
	GROUP 10																									
	GROUP 11																									
	GROUP 12																									
	GROUP 13																									
	GROUP 14																									
	GROUP 15																									
	GROUP 16																									
	GROUP 17																									
	GROUP 18																									
	GROUP 19																									
	GROUP 20																									
	GROUP 21																									
	GROUP 22																									
	GROUP 23																									
	GROUP 24																									

58886

5. Cliquez dans la matrice du groupe de zones pour créer des groupes de zones.

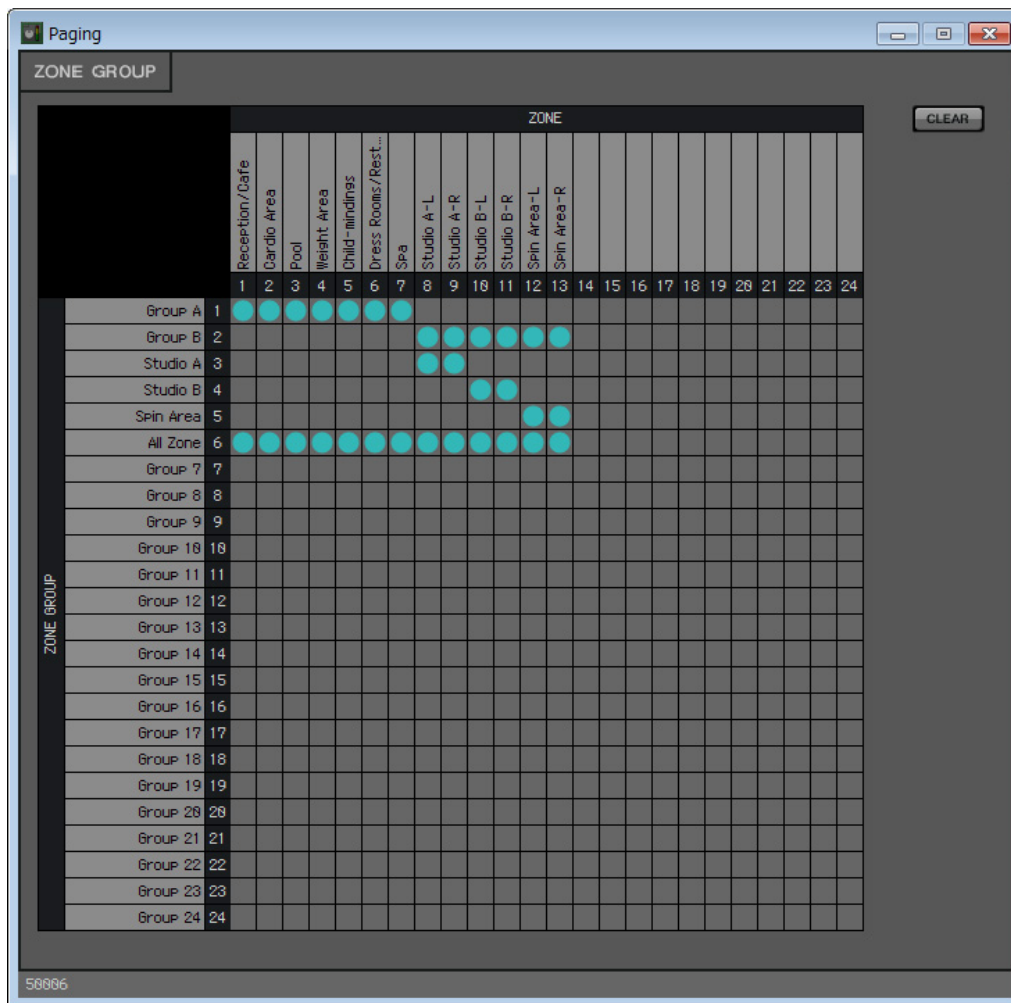
Dans cet exemple, procédez à la création de groupes de zones comme suit.



Groupe 1	ZONE 1 à 7	Toutes les zones de radiodiffusion mono
Groupe 2	ZONE 8 à 13	Toutes les zones de radiodiffusion stéréo
Groupe 3	ZONE 8 à 9	STUDIO A
Groupe 4	ZONE 10 à 11	STUDIO B
Groupe 5	ZONE 12 à 13	Spin Area
Groupe 6	ZONE 1 à 13	Radiodiffusion dans l'ensemble de l'installation

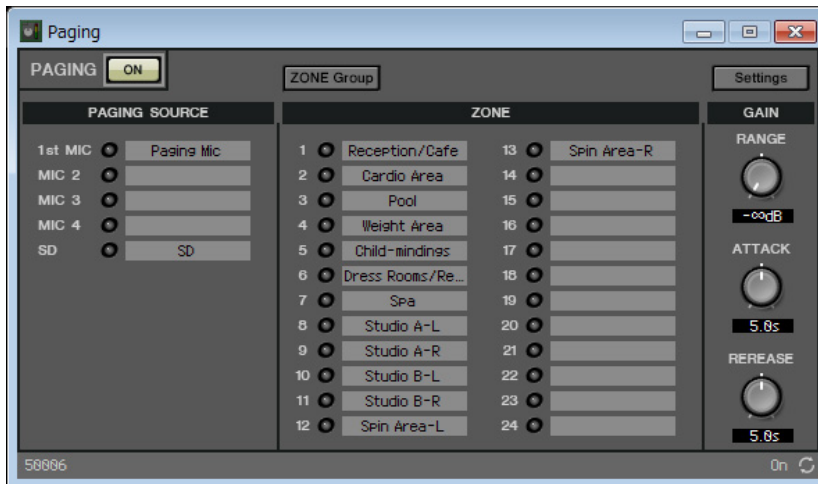
6. Entrez les noms des groupes de zones.

Double-cliquez sur le nom de chaque élément ZONE GROUP et modifiez-le.



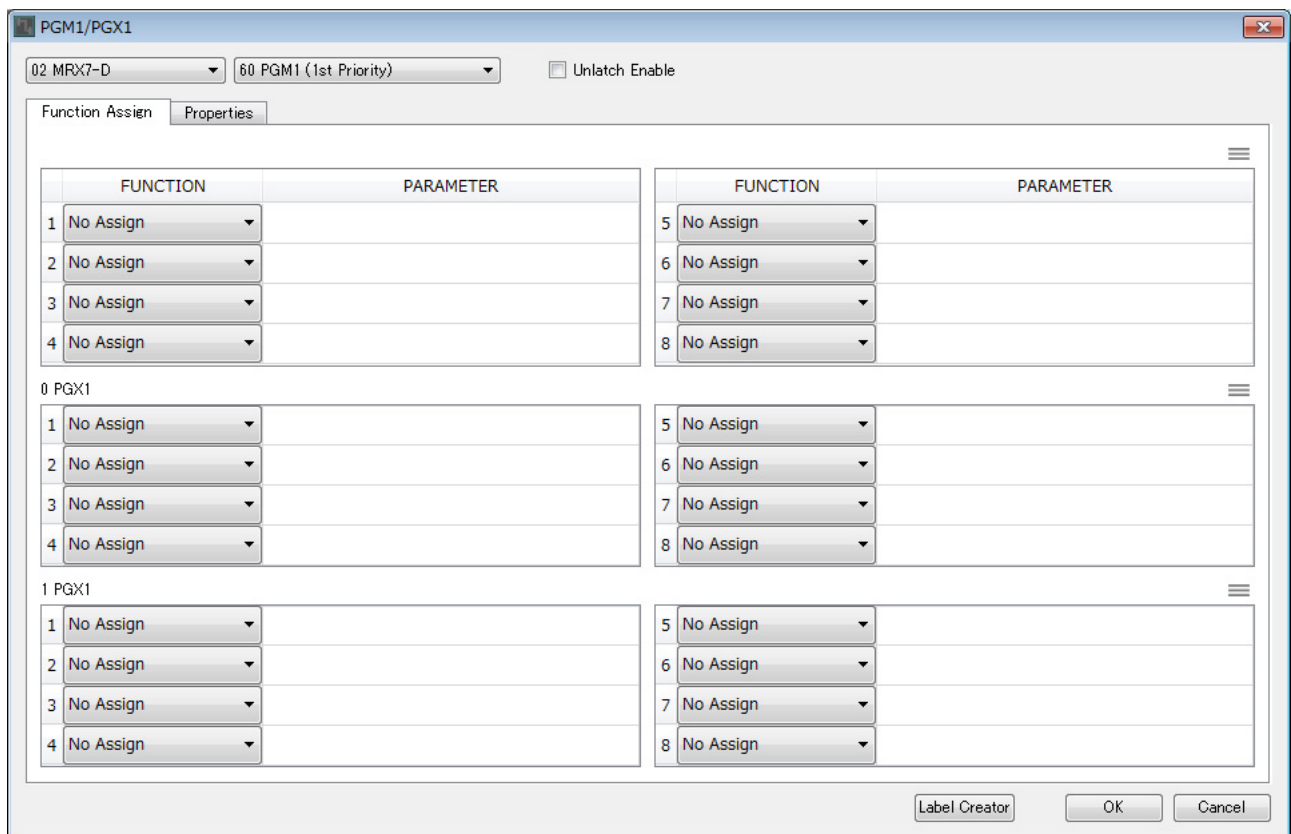
Group 1	Group A
Group 2	Group B
Group 3	Studio A
Group 4	Studio B
Group 5	Spin Area
Group 6	All Zone (Toutes les zones)

7. Cliquez sur le bouton [x] situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre.



8. Pour effectuer les assignations des boutons de sélection de zone/message du PGM1/PGX1, cliquez sur le bouton [Settings].

La boîte de dialogue « PGM1/PGX1 » apparaît.



9. Effectuez les affectations aux boutons de sélection de zone/message.

Dans cet exemple, procédez aux affectations suivantes.

The screenshot shows the 'Function Assign' tab of the PGM1/PGX1 configuration window. It displays two columns of function assignments for three different PGM/PGX1 units.

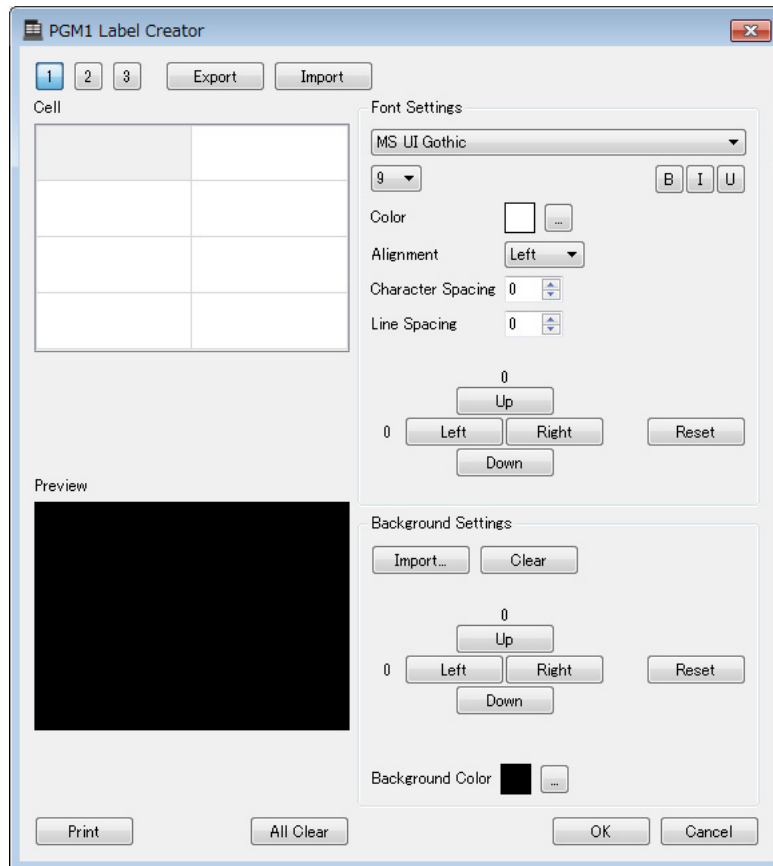
Unit	Function	Parameter
02 MRX7-D	1	Zone Group: 6:All Zone
	2	Zone: 2:Cardio Area
	3	Zone: 4:Weight Area
	4	Zone: 6:Dress Rooms/Rest Rooms
	5	Zone: 1:Reception/Cafe
	6	Zone: 3:Pool
	7	Zone: 5:Child-mindings
	8	Zone: 7:Spa
60 PGM1 (1st Priority)	1	Zone Group: 1:Group A
	2	Zone Group: 3:Studio A
	3	Zone Group: 5:Spin Area
	4	SD Message: message.mp3
	5	Zone Group: 2:Group B
	6	Zone Group: 4:Studio B
	7	No Assign
	8	All Zone Off
Unlatch Enable	1	No Assign
	2	No Assign
	3	No Assign
	4	No Assign
	5	No Assign
	6	No Assign
	7	No Assign
	8	No Assign

PGM1	Function	Parameter
PGM1	1	Zone Group: All Zone
	2	Zone: Cardio Area
	3	Zone: Weight Area
	4	Zone: Dress Rooms/ Rest Rooms
	5	Zone: Reception/Cafe
	6	Zone: Pool
	7	Zone: Child-mindings
	8	Zone: Spa

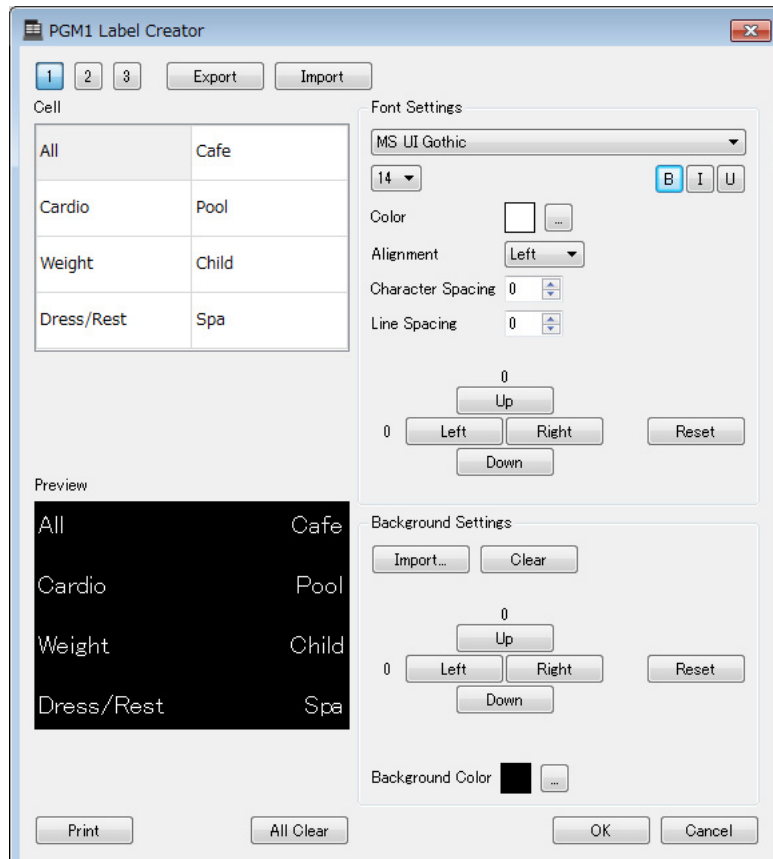
PGX1	Function	Parameter
PGX1	1	Zone Group: Groupe A
	2	Zone Group: Studio A
	3	Zone Group: Spin Area
	4	SD Message: tout fichier souhaité
	5	Zone Group: Groupe B
	6	Zone Group: Studio B
	7	No Assign (Aucune affectation)
	8	All Zone Off (Toutes les zones désactivées)

10. Si nécessaire, cliquez sur le bouton [Label Creator] afin de créer des étiquettes pour le PGM1/PGX1.

L'application « PGM Label Creator » (Créateur d'étiquette PGM) démarre.



11. Concevez l'étiquette que vous souhaitez imprimer.



- 12. Cliquez sur le bouton [Print] pour imprimer, ou cliquez sur le bouton [Export] pour enregistrer l'étiquette sous forme de fichier ; puis cliquez sur [OK].**

PGM1/PGX1

02 MRX7-D 60 PGM1 (1st Priority) Unlatch Enable

Function Assign Properties

	FUNCTION	PARAMETER		FUNCTION	PARAMETER
1	Zone Group	6:All Zone	5	Zone	1:Reception/Cafe
2	Zone	2:Cardio Area	6	Zone	3:Pool
3	Zone	4:Weight Area	7	Zone	5:Child-mindings
4	Zone	6:Dress Rooms/Rest Rooms	8	Zone	7:Spa

0 PGX1

	FUNCTION	PARAMETER		FUNCTION	PARAMETER
1	Zone Group	1:Group A	5	Zone Group	2:Group B
2	Zone Group	3:Studio A	6	Zone Group	4:Studio B
3	Zone Group	5:Spin Area	7	No Assign	
4	SD Message	message.mp3	8	All Zone Off	

1 PGX1

	FUNCTION	PARAMETER		FUNCTION	PARAMETER
1	No Assign		5	No Assign	
2	No Assign		6	No Assign	
3	No Assign		7	No Assign	
4	No Assign		8	No Assign	

Label Creator OK Cancel

- 13. Cliquez sur l'onglet [Properties].**

PGM1/PGX1

01 MRX7-D 60 PGM1 (1st Priority) Unlatch Enable

Function Assign Properties

MTX/MRX System

When system enters emergency mode,

Block all paging.

Block paging except for 1st priority PGM1.

Paging Device Group

Opening Chime

Closing Chime

Maximum paging duration 120s

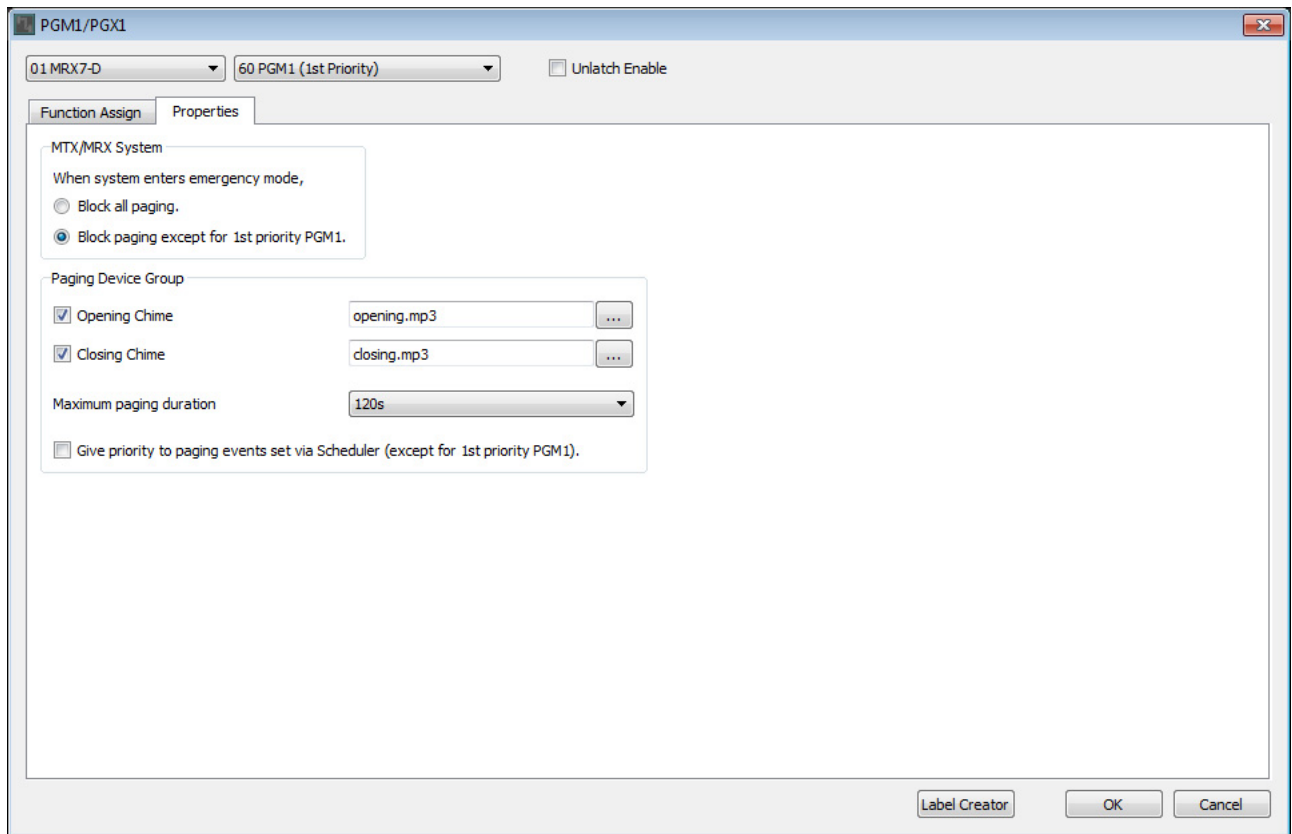
Give priority to paging events set via Scheduler (except for 1st priority PGM1).

Label Creator OK Cancel

14. Effectuez les réglages communs aux unités PGM1 dans le système MTX/MRX ou dans Paging Device Group.

Vous devez spécifier ici que la radiodiffusion de la radiomessagerie n'est possible que pour le micro de 1ère priorité en mode d'urgence, et qu'un carillon retentit avant et après la radiodiffusion.

Une fois ces réglages effectués, le fait d'appuyer sur le bouton PTT du micro de 1ère priorité en mode d'urgence ne déclenche pas la diffusion d'un carillon et la valeur des paramètres ATTACK (Attaque) et RELEASE (Relâchement) est alors de 0 seconde.



15. Cliquez sur le bouton [OK] pour fermer la boîte de dialogue.

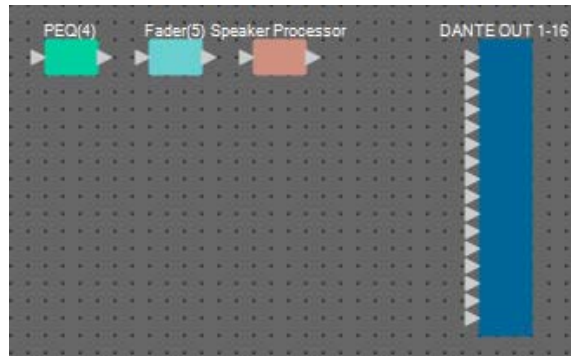
■ Disposition et connexion des composants liés à la sortie BGM (mono)

Vous avez ici la possibilité de disposer et de connecter les composants liés à la sortie de la musique de fond (mono) qui est radiodiffusée dans l'installation.

Ceci est émis en sortie vers les unités XMV connectées via DANTE.

1. Déplacez les composants ci-dessous par un glisser-déposer depuis la zone « Composants » dans la feuille de conception :

- « PEQ » (8Band/Mono)
- « Fader » (1Ch)
- « Speaker Processor » (1Way)
- « DANTE OUT 1-16 »



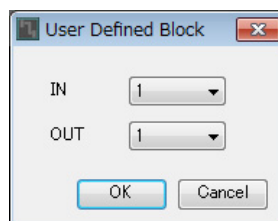
2. Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports compris entre « PEQ(4) » et « Speaker Processor ».



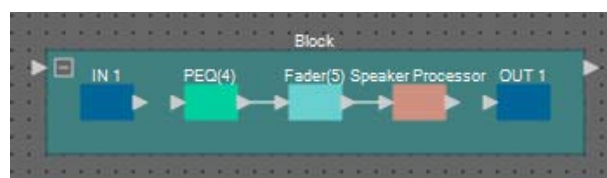
3. Sélectionnez la zone comprise entre « PEQ(4) » et « Speaker Processor » de sorte à sélectionner les composants et les câblages.



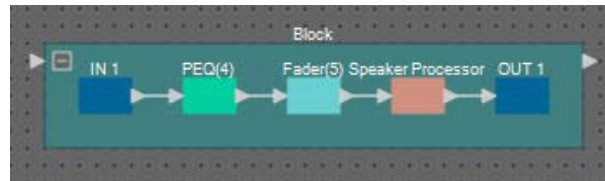
4. Dans le menu [Edit], choisissez [Create User Defined Block] ; dans la boîte de dialogue, spécifiez IN sur 1 et OUT sur 1, puis cliquez sur [OK].



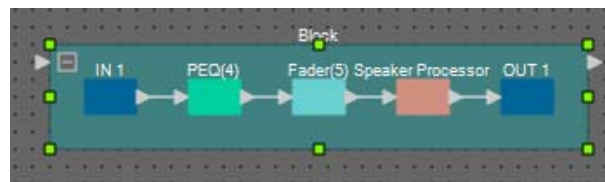
5. Changez la position, la taille et la disposition des composants de l'élément User Defined Block selon les besoins.



6. Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports « IN 1 » et « PEQ (4) » d'une part et « Speaker Processor » et « OUT 1 » d'autre part.

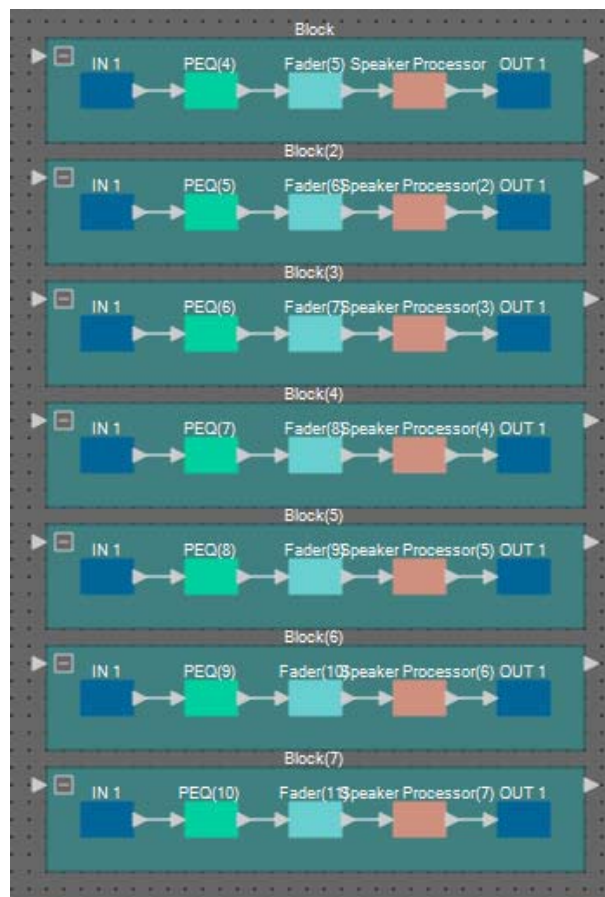


7. Cliquez ailleurs que sur un composant ou connectez User Defined Block, de sorte à sélectionner le bloc défini par l'utilisateur.

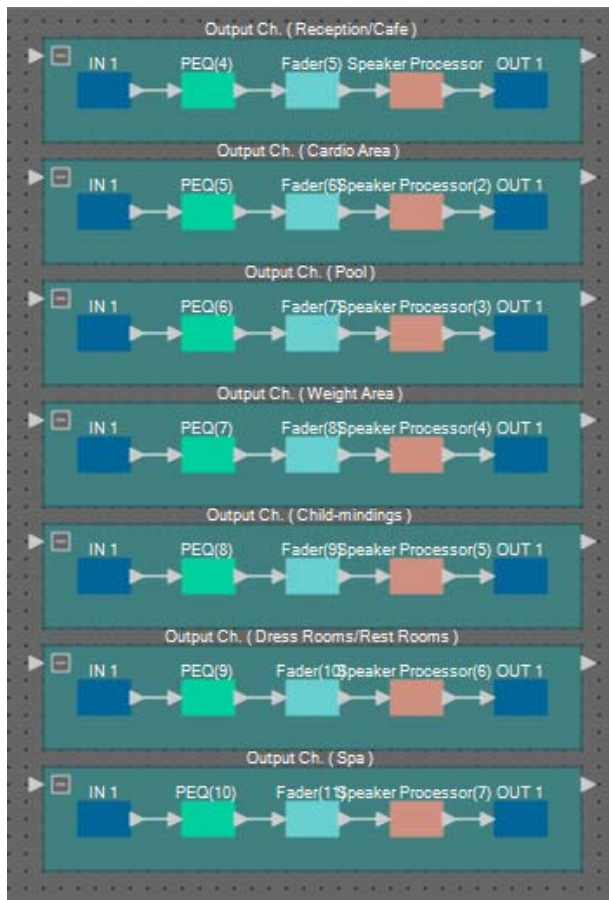


8. Copiez l'élément User Defined Block sélectionné et collez-le six fois. Autrement, effectuez le glisser-déposer de l'élément User Defined Block sélectionné tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

Modifiez l'emplacement de l'élément User Defined Block selon les besoins.

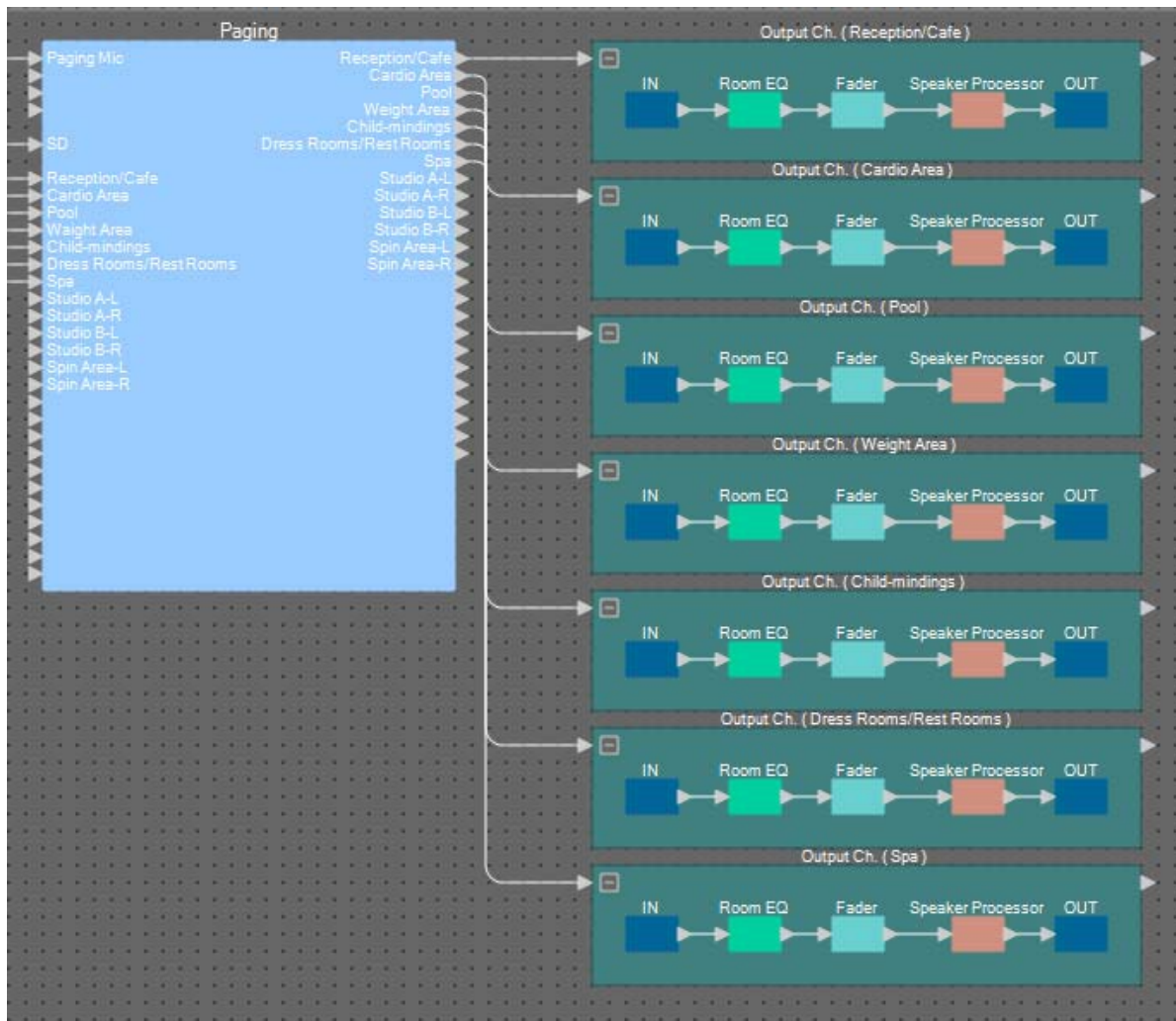


9. Attribuez un nom aux étiquettes des différents éléments User Defined Block de sorte à les distinguer plus facilement.

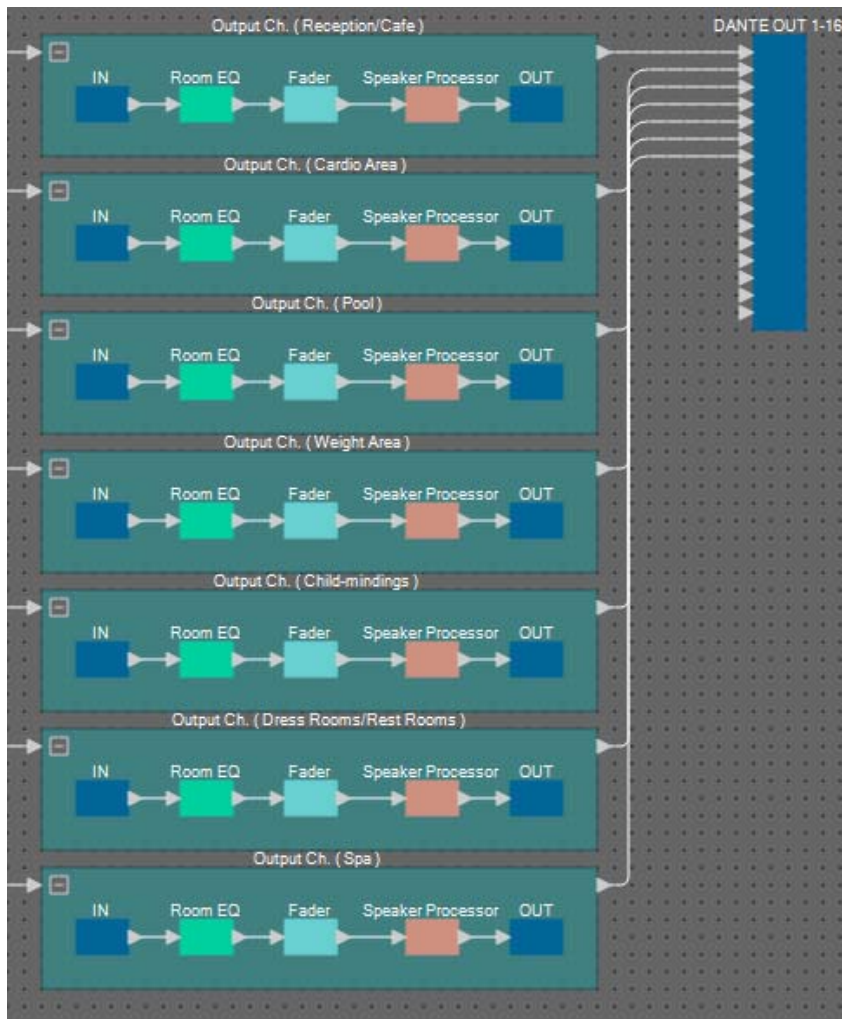


Block	Output Ch. (Reception/Cafe)
Block(2)	Output Ch. (Cardio Area)
Block(3)	Output Ch. (Pool)
Block(4)	Output Ch. (Weight Area)
Block(5)	Output Ch. (Child-mindings)
Block(6)	Output Ch. (Dress Rooms/Rest Rooms)
Block(7)	Output Ch. (Spa)

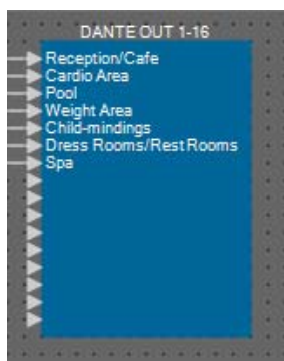
- 10.** Procédez à un glisser-déposer pour connecter les éléments Zone 1 à 7 de « Paging » aux ports d'entrée des différents éléments User Defined Block.



- 11.** Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports de sortie des différents éléments User Defined Block aux ports d'entrée 1 à 7 de « DANTE OUT 1-16 ».



- 12.** Attribuez un nom aux étiquettes des ports d'entrée de « DANTE OUT 1-16 » de sorte à les distinguer plus facilement.



1	Reception/Cafe
2	Cardio Area
3	Pool
4	Weight Area
5	Child-mindings
6	Dress Rooms/Rest Rooms
7	Spa

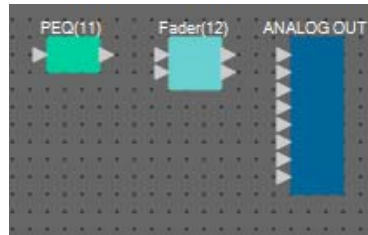
■ Disposition et connexion des composants liés à la sortie BGM (stéréo)

Vous avez ici la possibilité de disposer et de connecter les composants liés à la sortie de la musique de fond (mono) qui est radiodiffusée dans l'installation.

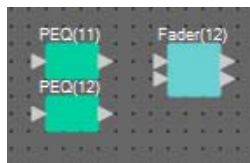
Ceci est émis sur la sortie analogique du MRX7-D.

1. Déplacez les composants ci-dessous par un glisser-déposer depuis la zone « Composants » dans la feuille de conception :

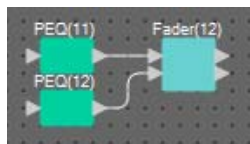
- « PEQ » (8Band/Mono)
- « Fader » (2Ch)
- « ANALOG OUT »



2. Effectuez un copier-coller de « PEQ(11) » une seule fois.

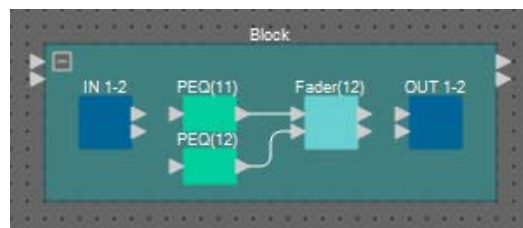


3. Procéder à un glisser-déposer pour connecter les ports de sortie des différents éléments « PEQ » aux ports d'entrée de « Fader(12) ».

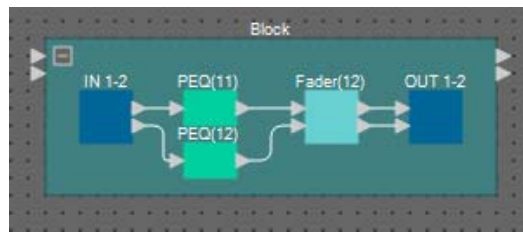


4. Spécifiez « PEQ » et « Fader » comme des éléments User Defined Block de type 2IN/2OUT (à 2 entrées et 2 sorties).

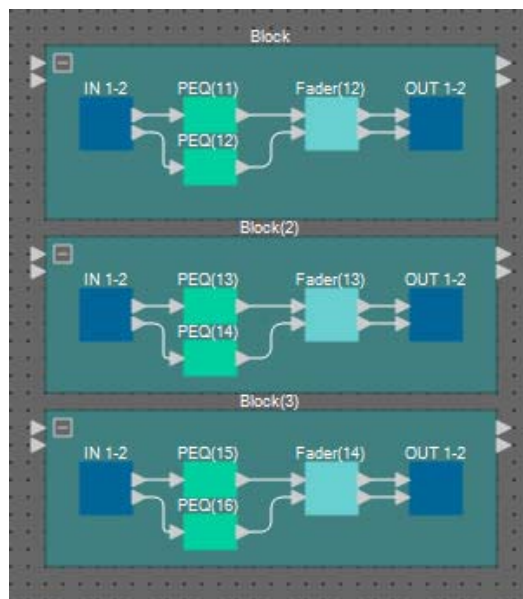
Changez la position, la taille et la disposition des composants de l'élément User Defined Block selon les besoins.



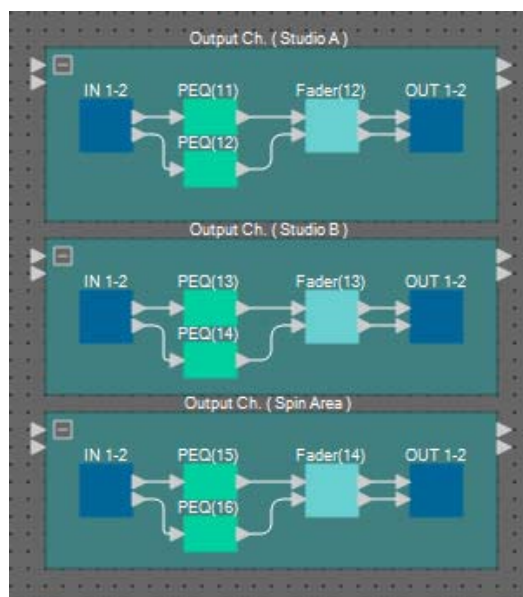
- Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports « IN 1-2 » aux différents éléments « PEQ » d'une part et « Fader(12) » à « OUT 1-2 » d'autre part.



- Copiez l'élément User Defined Block et collez-le deux fois.

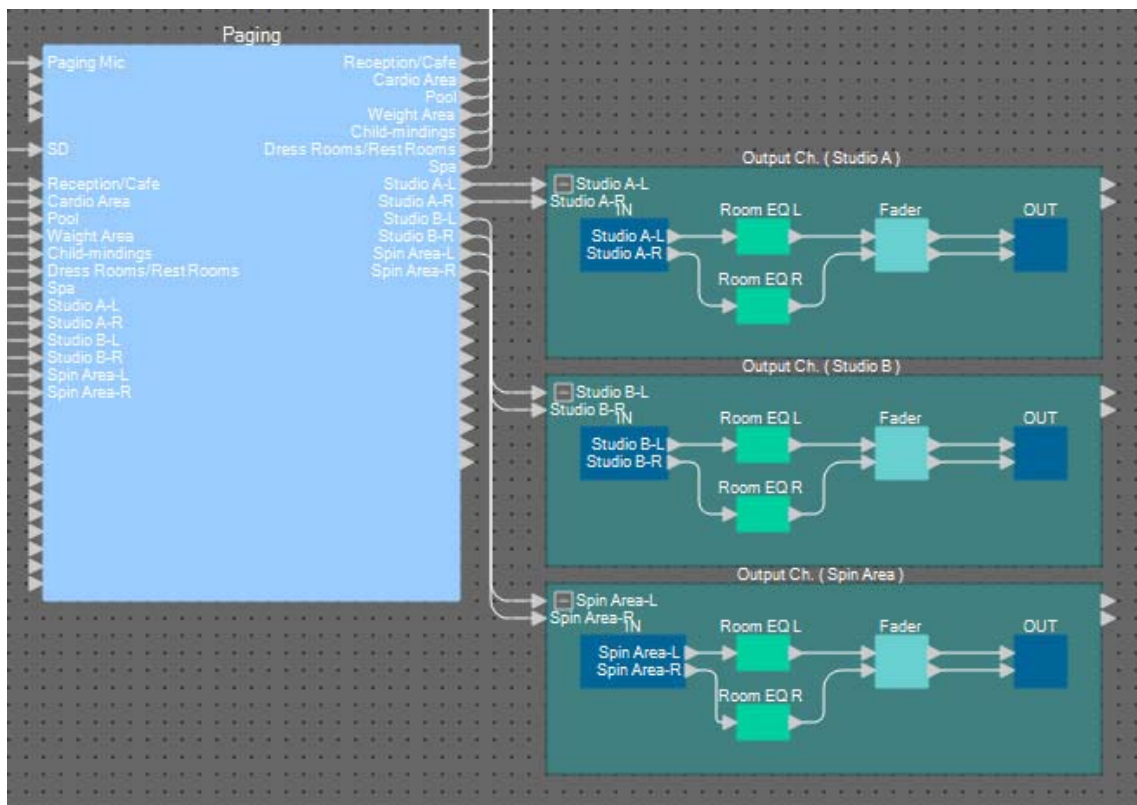


- Attribuez un nom aux étiquettes des différents éléments User Defined Block de sorte à les distinguer plus facilement.

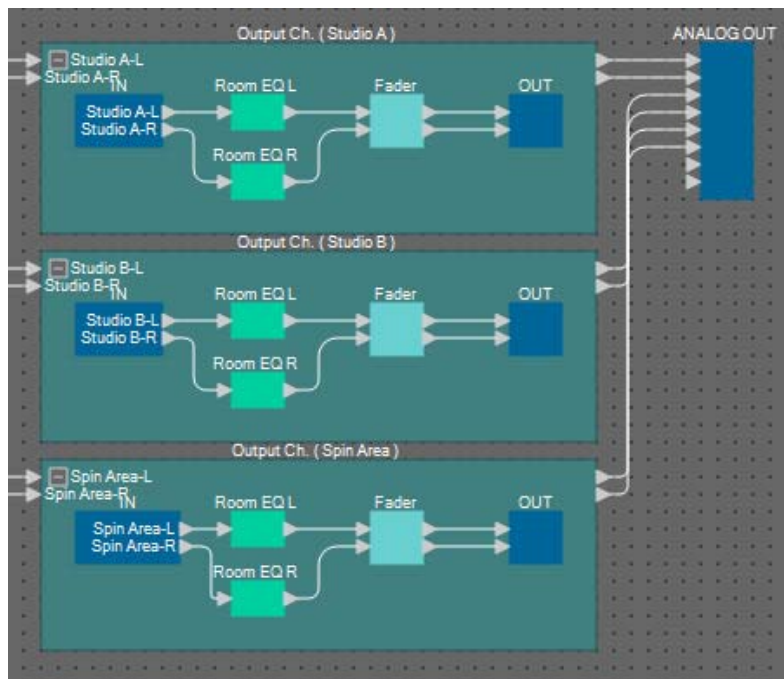


Block	Output Ch. (Studio A)
Block(2)	Output Ch. (Studio B)
Block(3)	Output Ch. (Spin Area)

- Procédez à un glisser-déposer pour connecter les éléments Zone 8 à 13 de « Paging » aux ports d'entrée des différents éléments User Defined Block.



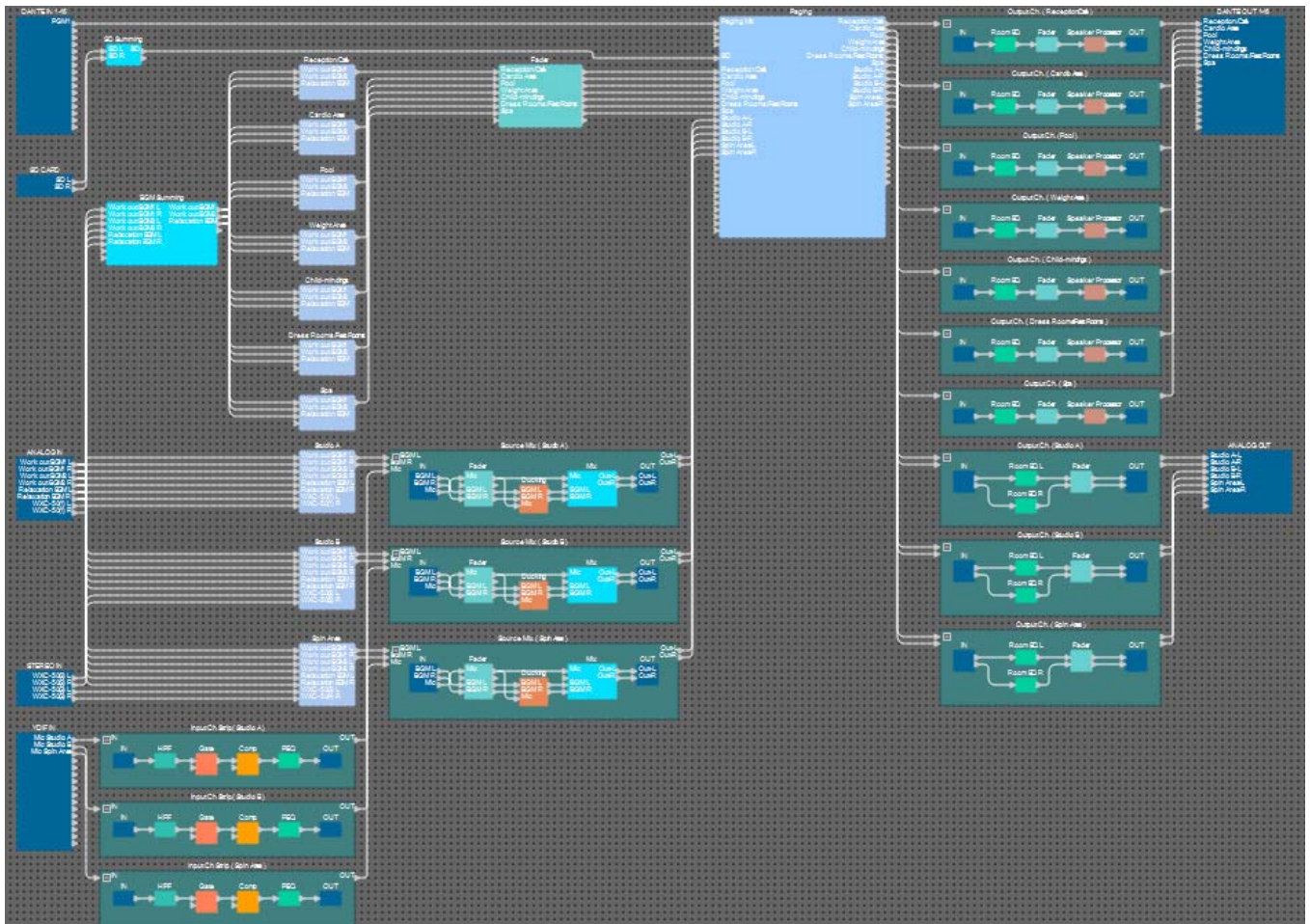
- Procédez à un glisser-déposer pour connecter les ports de sortie des différents éléments User Defined Block aux ports d'entrée 1 à 6 de « ANALOG OUT ».



10. Attribuez un nom aux étiquettes des ports d'entrée de « ANALOG OUT » de sorte à les distinguer plus facilement.



1	Studio A-L
2	Studio A-R
3	Studio B-L
4	Studio B-R
5	Spin Area-L
6	Spin Area-R



Ceci termine la disposition et les connexions des composants. Si nécessaire, changez la disposition des composants ou modifiez les connexions des fils.

Compilation

Cette opération permet d'effectuer une analyse pour détecter les éventuels problèmes liés à la disposition ou au câblage des composants du MRX.

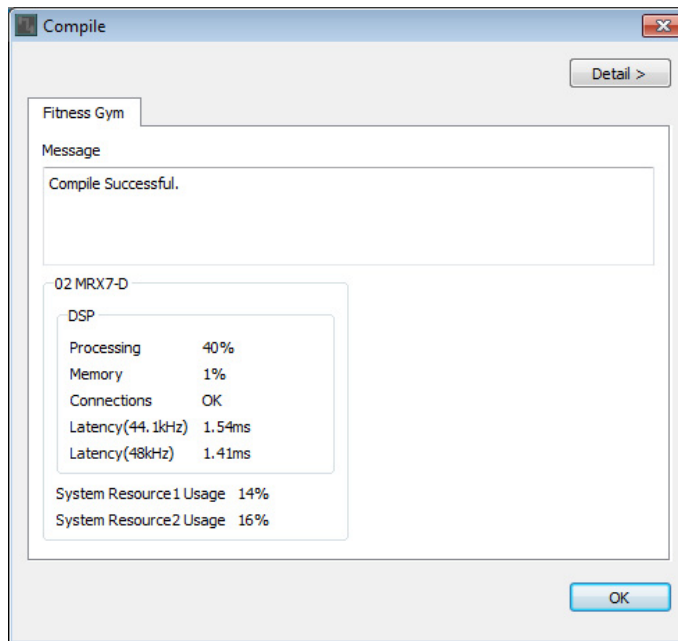
1. Cliquez sur le bouton d'outil [Compile] ( Compile).

L'analyse démarre.

2. Prenez note des résultats de l'analyse.

Si le message « Completed successfully » s'affiche dans le champ « Message », aucun problème n'aura été relevé.

Si un problème a été détecté, cliquez sur le bouton [Detail] et suivez les instructions.



Ceci conclut le processus de compilation.

Définition d'un groupe de liaisons de réglages

Dans cet exemple, nous allons procéder à diverses manipulations pour utiliser au mieux les commutateurs du MCP1, comme par exemple combiner deux faders d'une sortie stéréo en un fader unique et combiner les boutons L/R ON en un seul bouton.

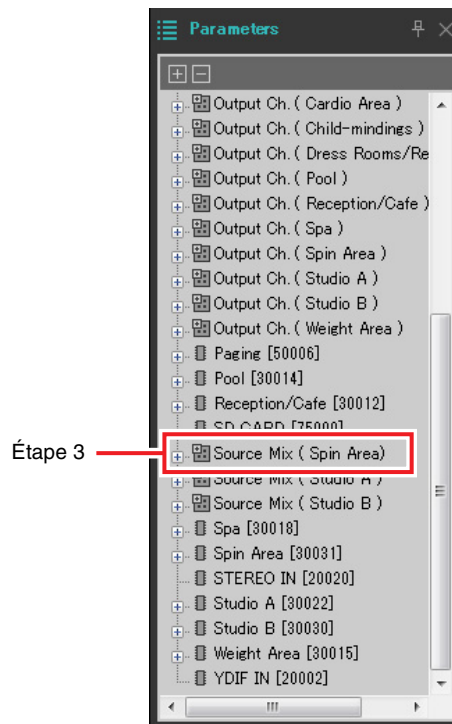
Nous allons créer des groupes de liaisons de paramètres qui combinent des paramètres de type niveau multiple ou activation/désactivation, de sorte qu'un commutateur du MCP1 puisse contrôler plusieurs paramètres simultanément. De même que dans le cas d'un instantané, vous pouvez enregistrer des paramètres en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée tout en effectuant les opérations de glisser-déposer, mais étant donné qu'il y a 24 paramètres à enregistrer au titre de cet exemple, nous utiliserons une autre méthode pour les enregistrer.

1. Ouvrez la zone « Parameter Link Group » (Groupe de liaisons de paramètres) située à gauche de MRX Designer.

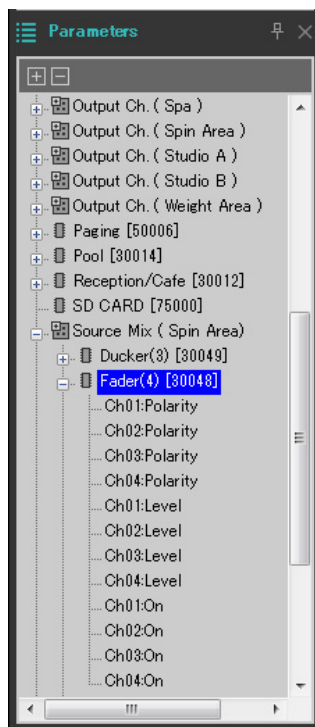
Cette zone s'ouvre pour vous permettre de vérifier les paramètres qui ont été enregistrés.



2. Ouvrez la zone « Parameters » (Paramètres) située à droite de MRX Designer.

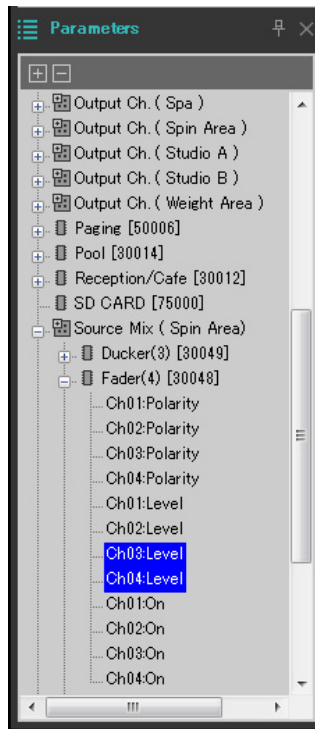


3. Étant donné que le niveau sonore de la musique de fond diffusée dans la zone Spin Area est réglé par le « Fader(4) » de Source Mix (Spin Area), ouvrez la zone « Parameters » (Paramètres) [Source Mix (Spin Area)] → [Fader(4)].



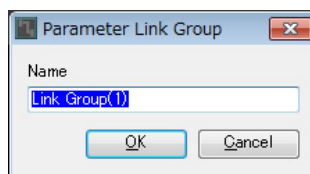
4. Cliquez sur [Ch03:Level] (Can03 : Niveau), maintenez enfoncée la touche <Ctrl> et cliquez sur [Ch04:Level] (Can04 : Niveau).

Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en leur cliquant dessus tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée. Pour sélectionner plusieurs paramètres adjacents, cliquez sur le premier paramètre, maintenez la touche <Maj> enfoncée, puis cliquez sur le dernier paramètre.



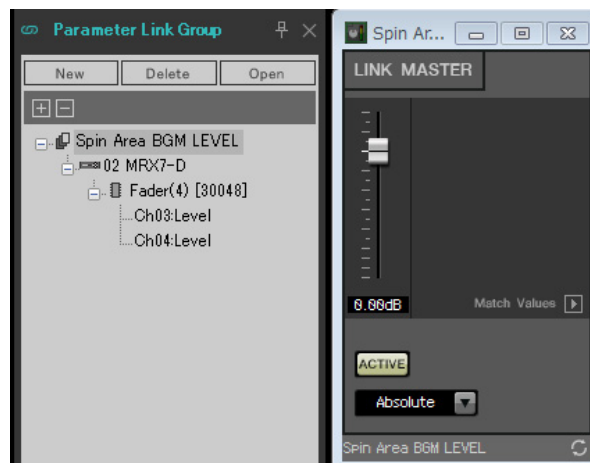
5. Faites un clic droit et sélectionnez [Add to Parameter Link Group] → [Add New Group].

Une boîte de dialogue s'ouvre, qui vous permet de spécifier un nom de groupe de liaisons de paramètres.



6. Saisissez [Spin Area BGM LEVEL] (Niveau BGM zone spin), puis cliquez sur le bouton [OK].

Dans la zone « Parameter Link Group », le groupe [Spin Area BGM LEVEL] est créé, et l'éditeur de Link Master apparaît.



- 7. Sélectionnez [Absolute] dans la liste déroulante de l'éditeur de Link Master.**
- 8. Double-cliquez sur « Fader(4) » dans Source Mix (Spin Area).**
L'éditeur de composant de « Fader(4) » s'ouvre.
- 9. Manipulez le fader dans l'éditeur de Link Master et vérifiez que les faders des canaux 3 et 4 dans l'éditeur du composant « Fader(4) » sont reliés entre eux.**
- 10. Cliquez sur le bouton [x] situé dans le coin supérieur droit respectivement de l'éditeur de Link Master et de l'éditeur du composant « Fader(4) » pour les fermer.**

Répétez les étapes 2 à 10 pour créer les groupes de liaisons de paramètres comme suit.

Nom de groupe de liaisons de paramètres	Composant	Paramètre	Réglage de la liste déroulante de l'éditeur de Link Master
Spin Area BGM ON	[Source Mix (Spin Area)] → [Fader(4)]	Ch03:On	Equal (Égal)
		Ch04:On	
Spin Area Master LEVEL	[Output Ch. (Spin Area)] → [Fader(14)]	Ch01:Level	Absolute (Absolu)
		Ch02:Level	
Spin Area Master ON	[Output Ch. (Spin Area)] → [Fader(14)]	Ch01:On	Equal
		Ch02:On	
Studio A BGM LEVEL	[Source Mix (Studio A)] → [Fader(2)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
Studio A BGM ON	[Source Mix (Studio A)] → [Fader(2)]	Ch03:On	Equal
		Ch04:On	
Studio A Master LEVEL	[Output Ch. Studio (A)] → [Fader (12)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
Studio A Master ON	[Output Ch. Studio (A)] → [Fader (12)]	Ch01:On	Equal
		Ch02:On	
Studio B BGM LEVEL	[Source Mix (Studio B)] → [Fader(3)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
Studio B BGM ON	[Source Mix (Studio B)] → [Fader(3)]	Ch03:On	Equal
		Ch04:On	
Studio B Master LEVEL	[Output Ch. (Studio B)] → [Fader(13)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
Studio B Master ON	[Output Ch. (Studio B)] → [Fader(13)]	Ch01:On	Equal
		Ch02:On	

Ceci complète les réglages des groupes de liaisons de paramètres.

Configuration des réglages du DCP

Vous affecterez ici des paramètres aux panneaux de commande DCP1V4S placés dans les différentes zones, de sorte que les paramètres puissent être contrôlés par les commutateurs et les boutons des panneaux de commande.

Nous affecterons les paramètres ci-dessous aux commutateurs et aux boutons. La procédure d'affectation est décrite plus loin.

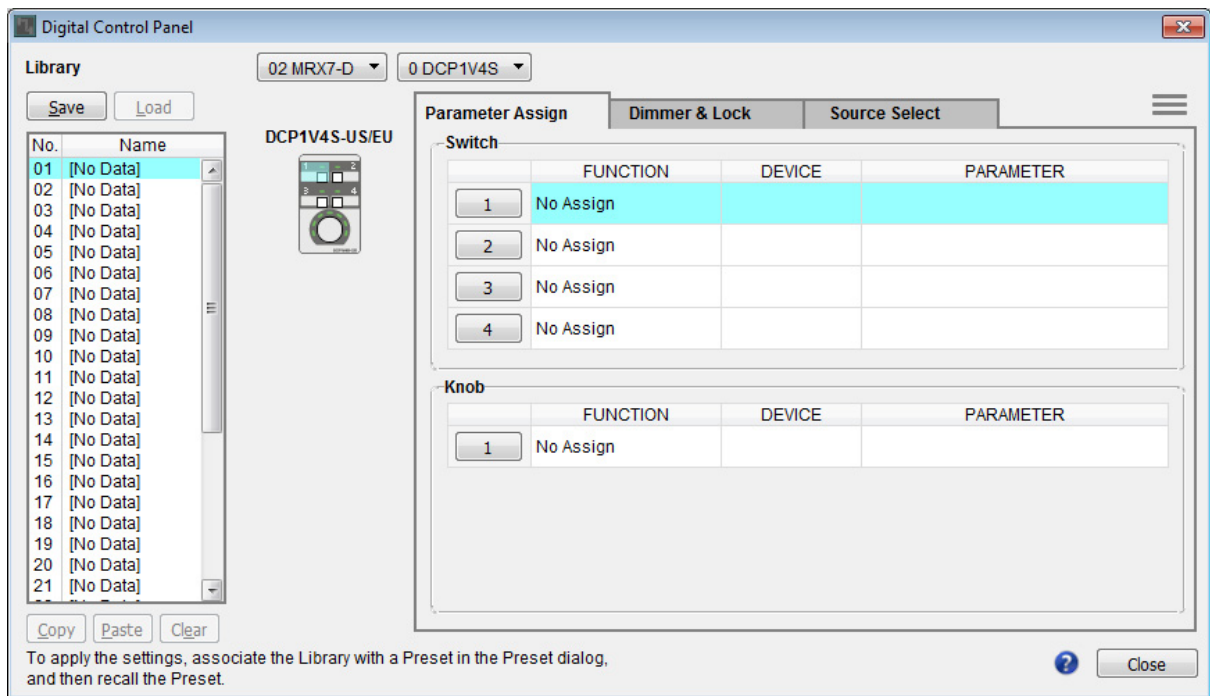
Zone	Commutateur/ Bouton	Composant contenant le paramètre à affecter	Paramètre
Reception/Cafe	Commutateur 1	Sélecteur de la source de Reception/Cafe	1
	Commutateur 2		2
	Commutateur 3		3
	Commutateur 4		4
	Bouton	Fader	Channel 1 level (Niveau de canal 1)
Cardio Area	Commutateur 1	Sélecteur de la source de la zone cardio	1
	Commutateur 2		2
	Commutateur 3		3
	Commutateur 4		4
	Bouton	Fader	Channel 2 level (Niveau de canal 2)
Pool	Commutateur 1	Sélecteur de la source de la piscine	1
	Commutateur 2		2
	Commutateur 3		3
	Commutateur 4		4
	Bouton	Fader	Channel 3 level (Niveau de canal 3)
Weight Area	Commutateur 1	Sélecteur de la source de la zone haltères	1
	Commutateur 2		2
	Commutateur 3		3
	Commutateur 4		4
	Bouton	Fader	Channel 4 level (Niveau de canal 4)
Child-mindings	Commutateur 1	Sélecteur de la source de la halte garderie	1
	Commutateur 2		2
	Commutateur 3		3
	Commutateur 4		4
	Bouton	Fader	Channel 5 level (Niveau de canal 5)
Dress Rooms/Rest Rooms	Commutateur 1	Sélecteur de la source des vestiaires/toilettes	1
	Commutateur 2		2
	Commutateur 3		3
	Commutateur 4		4
	Bouton	Fader	Channel 6 level (Niveau de canal 5)
Spa	Commutateur 1	Sélecteur de la source du spa	1
	Commutateur 2		2
	Commutateur 3		3
	Commutateur 4		4
	Bouton	Fader	Channel 7 level (Niveau de canal 7)

Le commutateur 4 de chaque panneau de commandes est utilisé lorsque la musique de fond n'est pas souhaitable.

Nous allons vous expliquer ici comment affecter des paramètres au commutateur 1 (Sélection de la source) et au bouton (paramètre) du DCP1V4S dans Reception/Cafe. Bien que dans l'exemple présent nous expliquons la méthode de maintien de la touche <Ctrl> enfoncée tout en procédant à un glisser-déposer des paramètres depuis l'éditeur de composant, vous pouvez également maintenir la touche <Ctrl> enfoncée et effectuer un glisser-déposer depuis la zone « Parameters ».

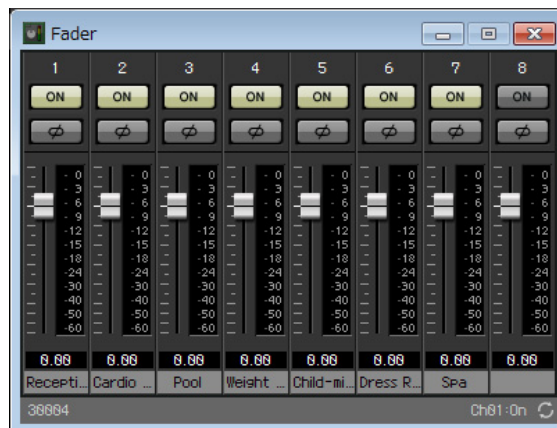
1. Sélectionnez le menu [Controller] → [Digital Control Panel].

La boîte de dialogue « Digital Control Panel » s'ouvre.



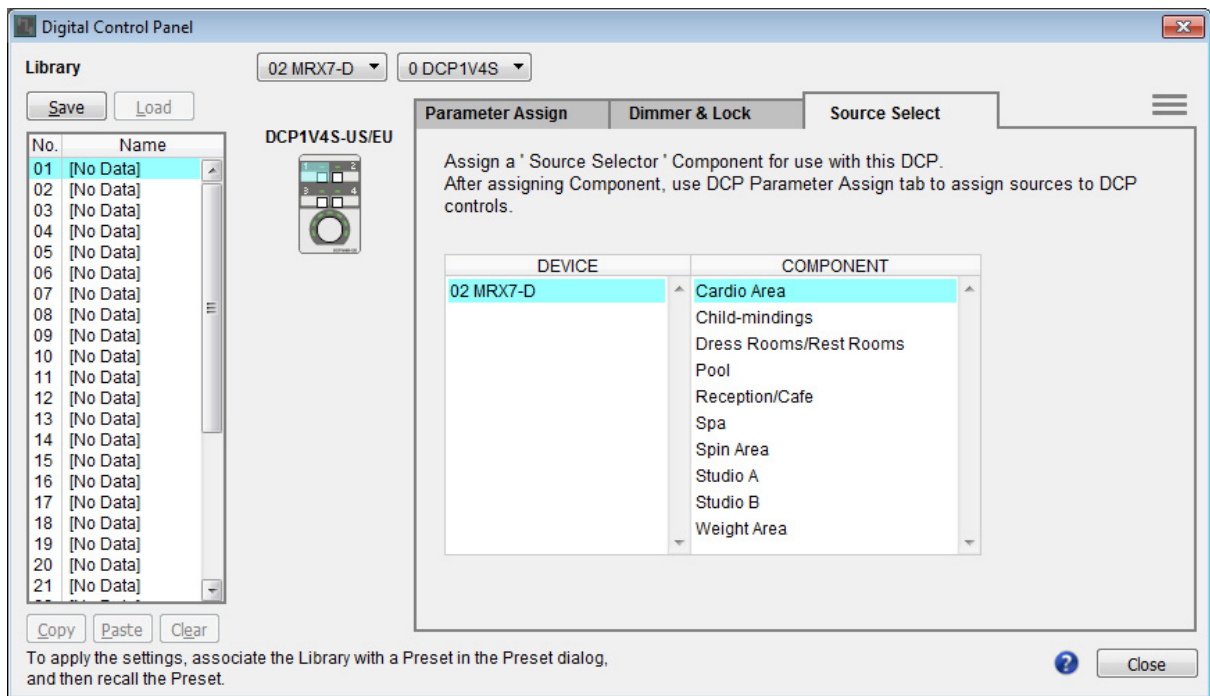
2. Double-cliquez sur le composant « Fader ».

L'éditeur de composant de « Fader » s'ouvre.



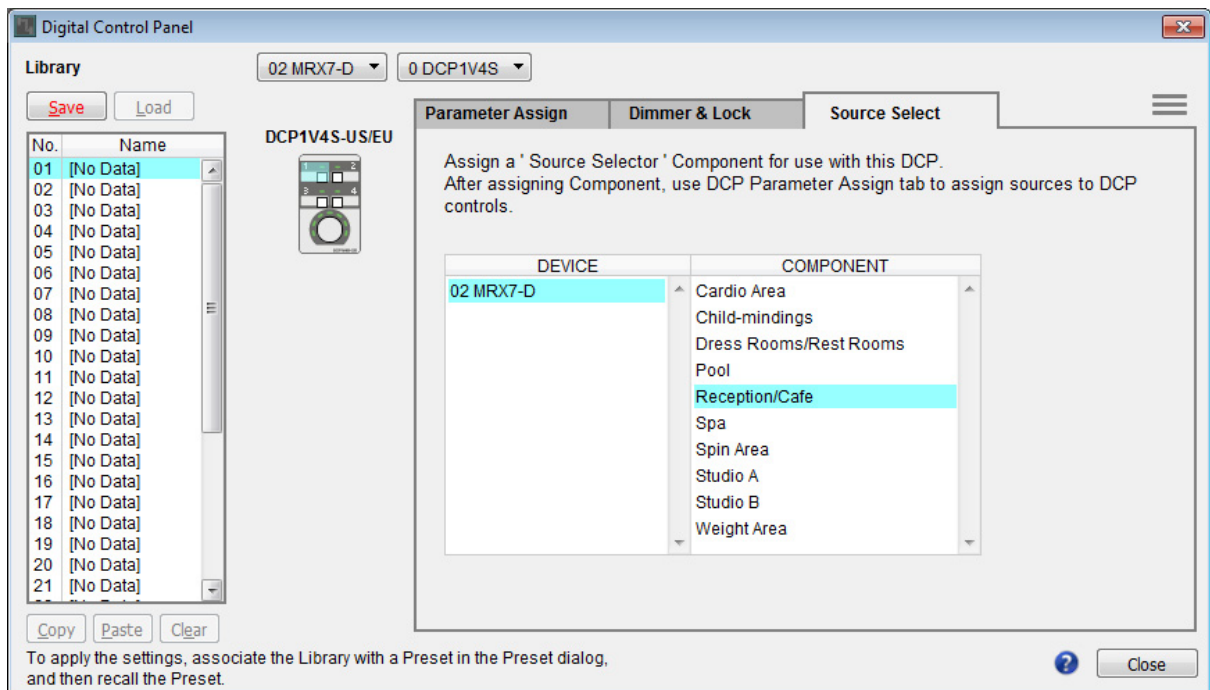
3. Cliquez sur l'onglet « Source Select » dans la boîte de dialogue « Digital Control Panel ».

L'écran Source Select (Sélection de la source) apparaît.



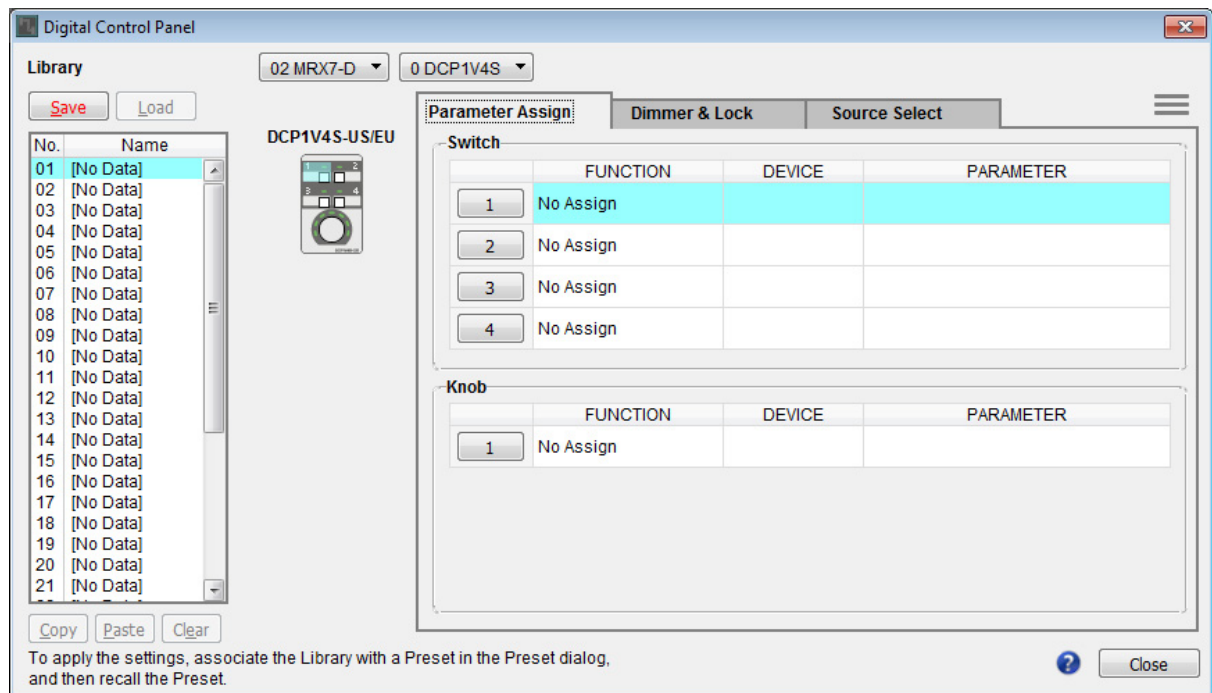
4. Sous [COMPONENT], sélectionnez [Reception/Cafe].

Le composant Source Selector de Reception/Cafe est affecté à PARAMETER 1 de Source Select dans MRX.



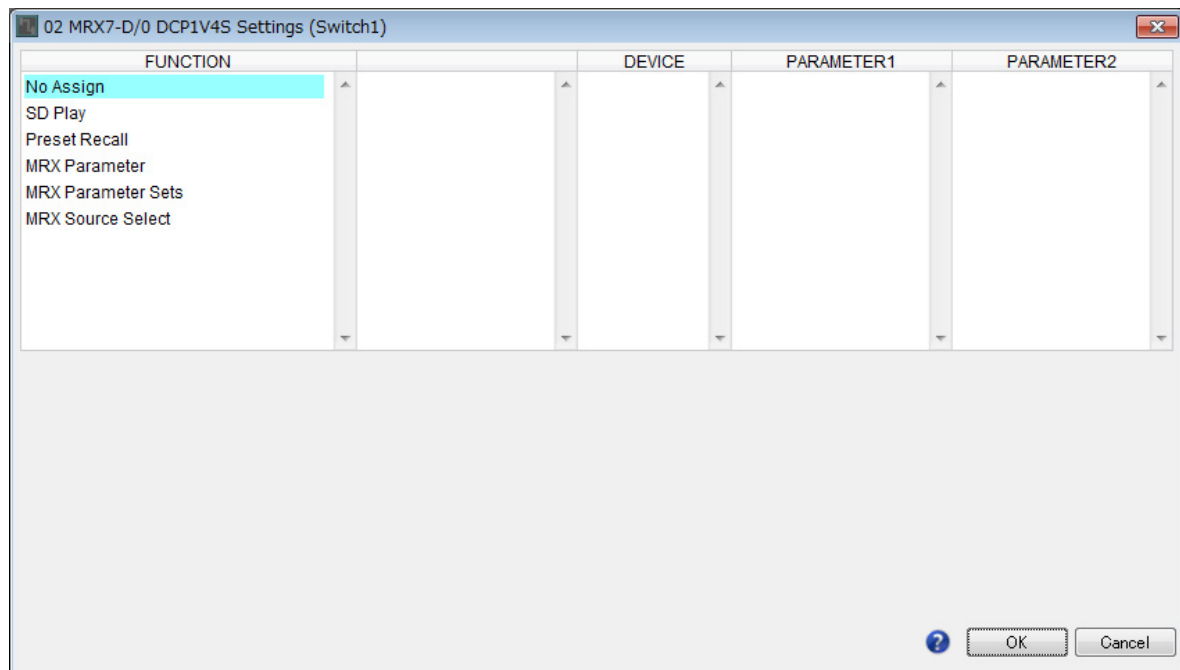
5. Cliquez sur l'onglet « Parameter Assign » (Affectation de paramètre).

L'écran Parameter Assign apparaît.



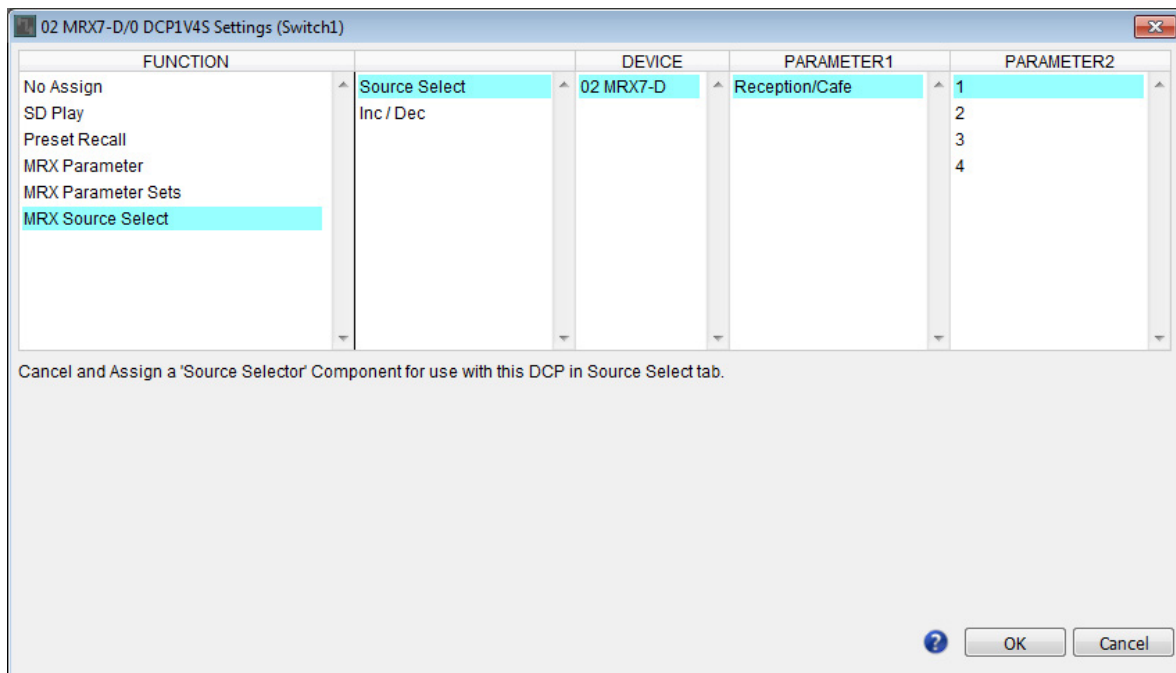
6. Cliquez sur le bouton « Switch » [1].

La boîte de dialogue « Settings » apparaît.



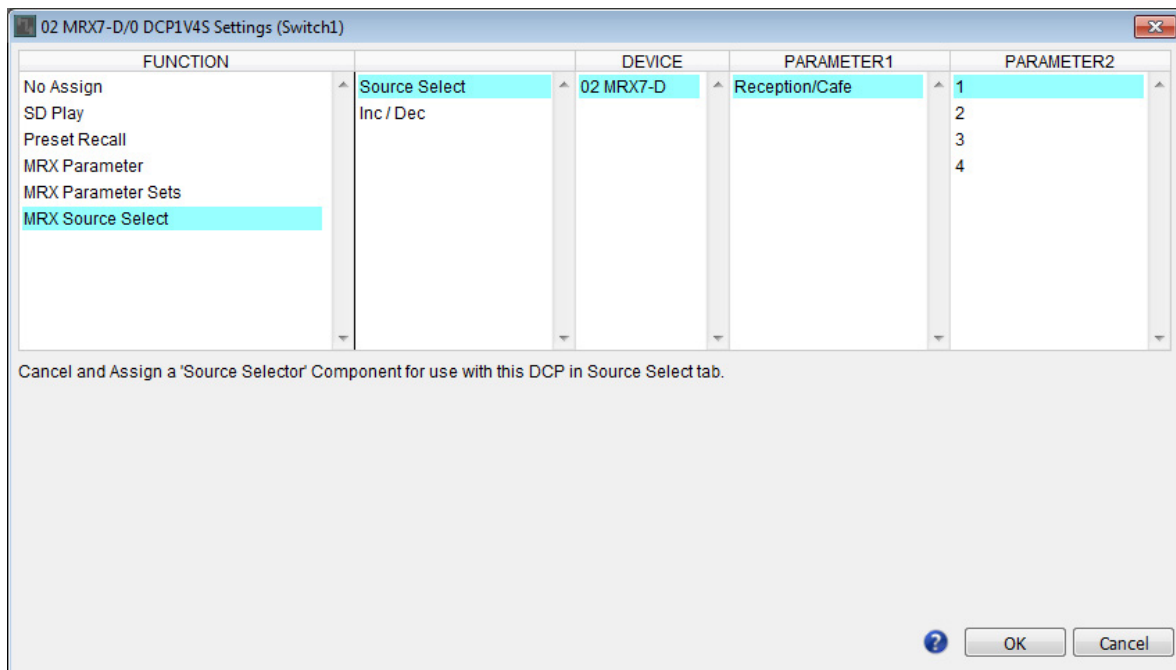
7. Dans « FUNCTION », cliquez sur [MRX Source Select].

L'écran Source Select apparaît.



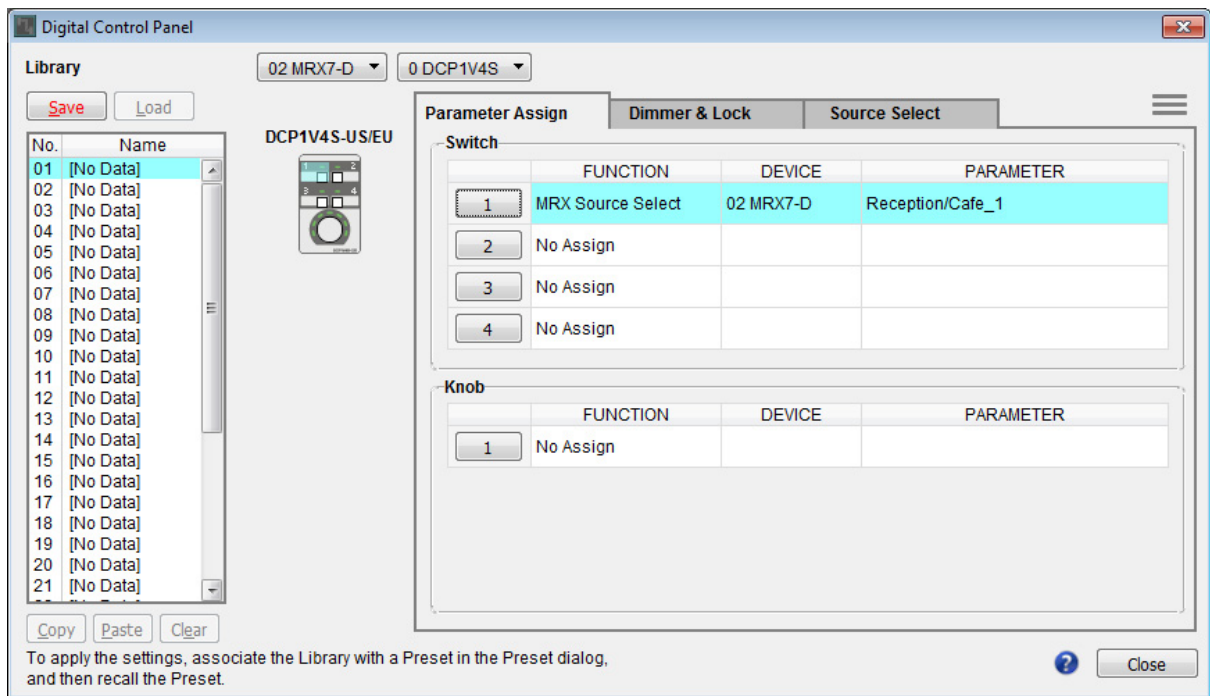
8. Dans « PARAMETER2 », sélectionnez [1].

Lorsque vous appuyez sur le commutateur 1 du DCP, vous déclenchez la reproduction des données audio de Work out BGM1.

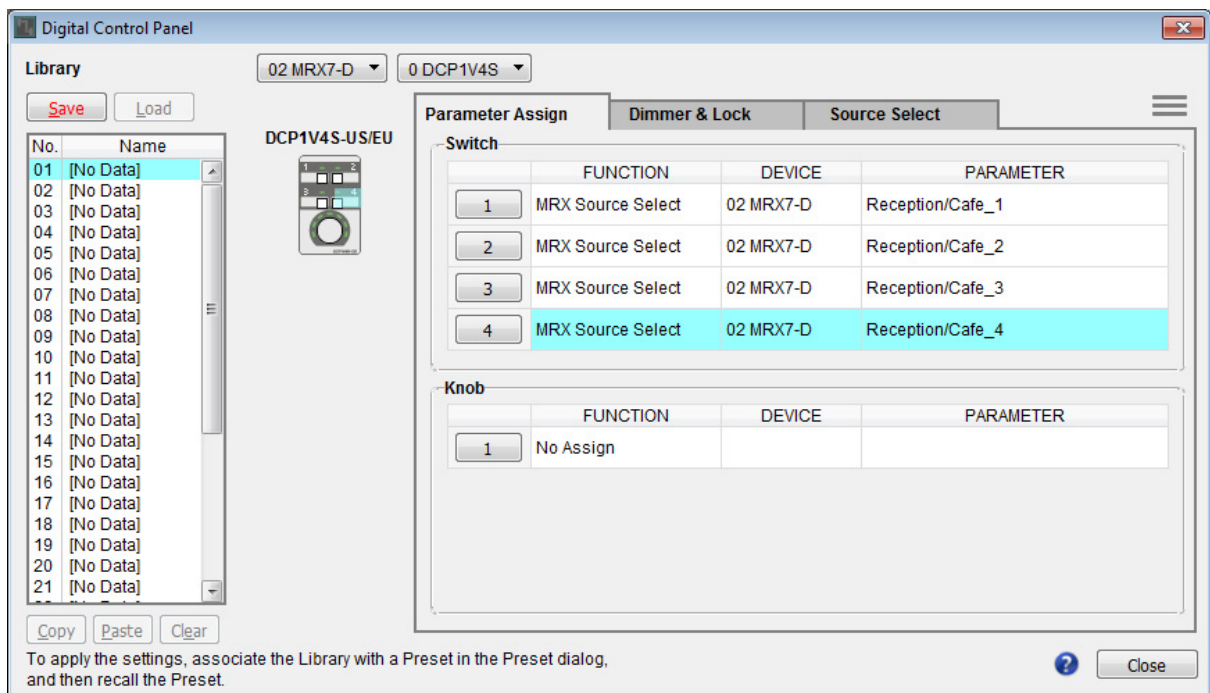


9. Cliquez sur le bouton [OK].

La boîte de dialogue « Digital Control Panel » apparaît, en ayant le bouton Source Selector [1] de Reception/Cafe affecté.

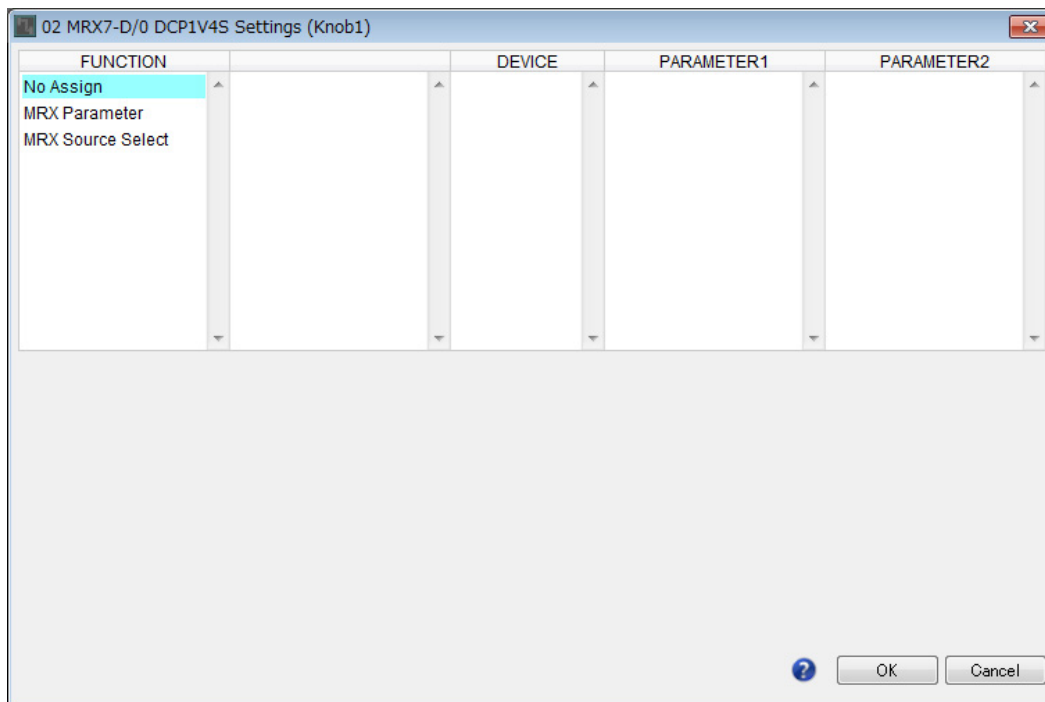


10. Affectez les autres paramètres aux commutateurs comme décrit aux étapes 6 à 9.

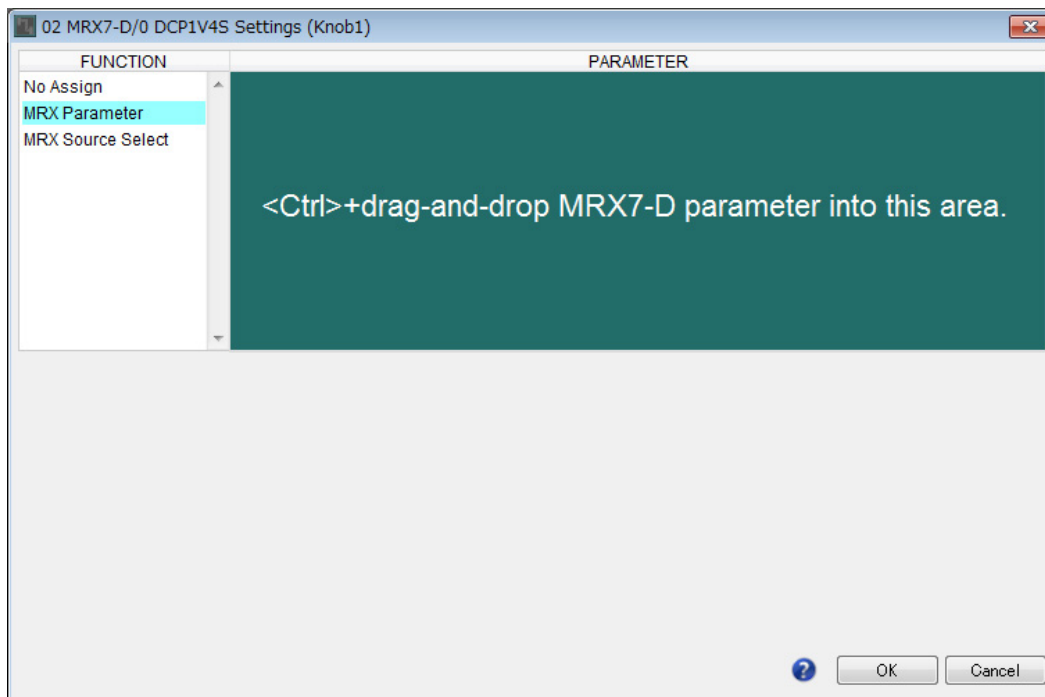


11. Cliquez sur le bouton « Knob » [1].

La boîte de dialogue « Settings » apparaît.

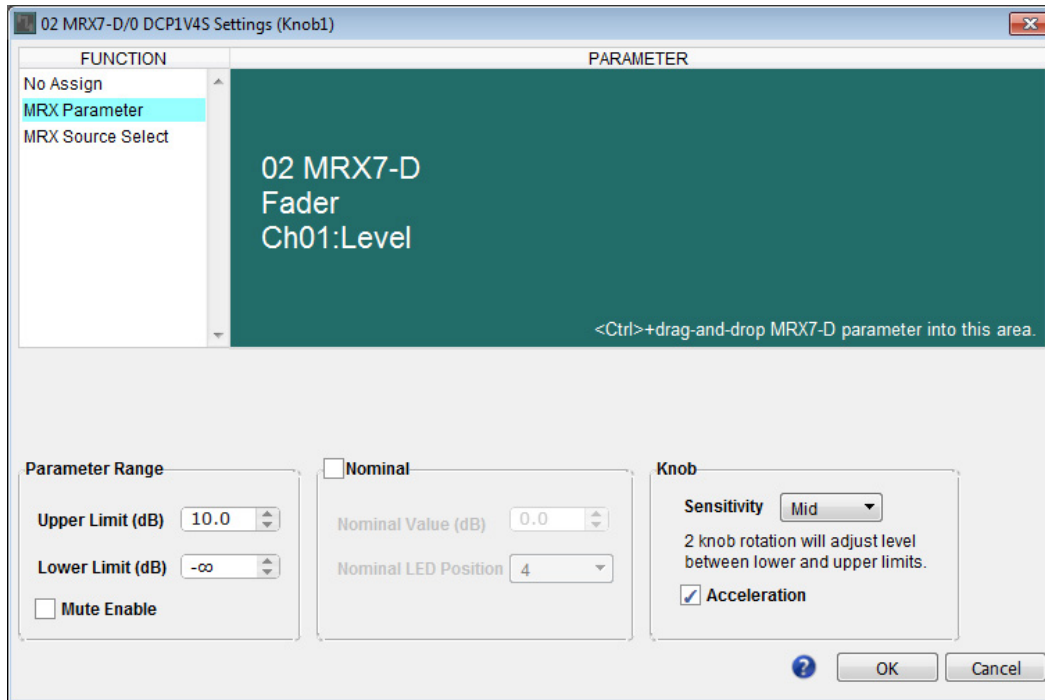
**12. Cliquez sur [MRX Parameter] sous « FUNCTION » (Fonction).**

L'écran d'enregistrement de [MRX Parameter] apparaît.



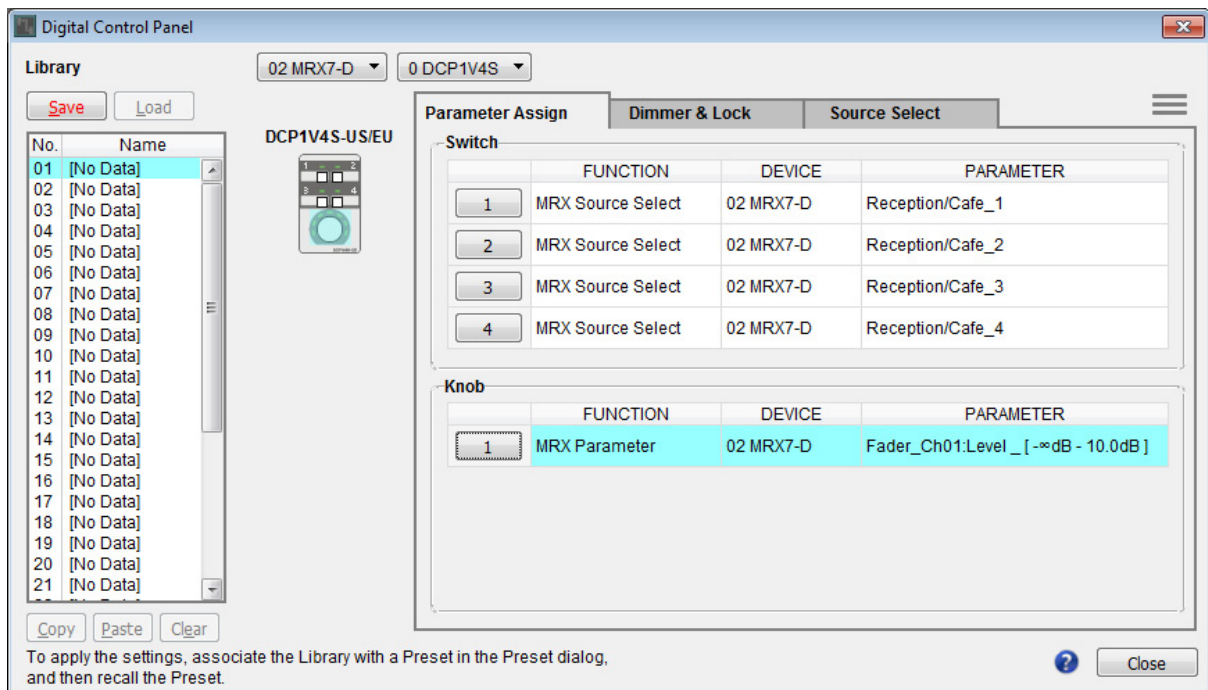
- 13.** Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, effectuez un glisser-déposer du fader du canal 1 depuis l'éditeur de composants de « Fader » dans la zone « PARAMETER » de la boîte de dialogue « Settings ».

Le fader du canal 1 de « Fader » est enregistré.



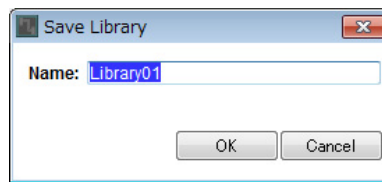
- 14.** Cliquez sur le bouton [OK].

La boîte de dialogue « Digital Control Panel » apparaît, en ayant le fader du canal 1 de fader affecté au bouton.

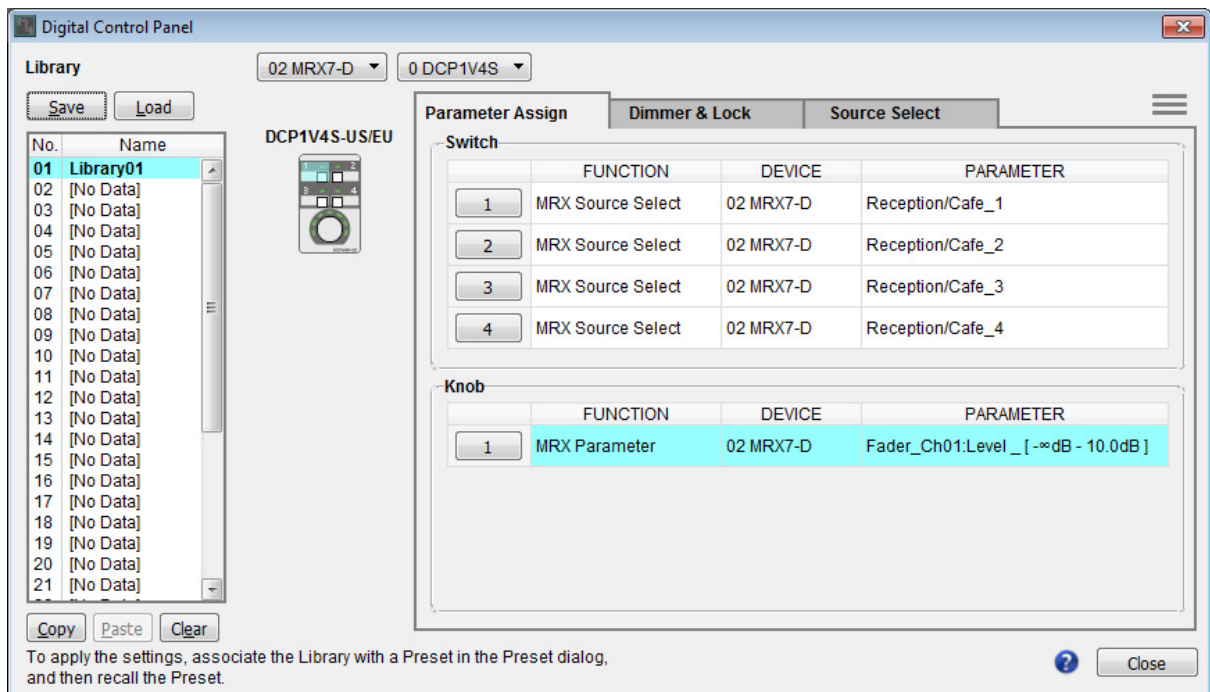


15. Cliquez sur l'élément n° 01 dans « Library » (Bibliothèque), puis cliquez sur le bouton [Save].

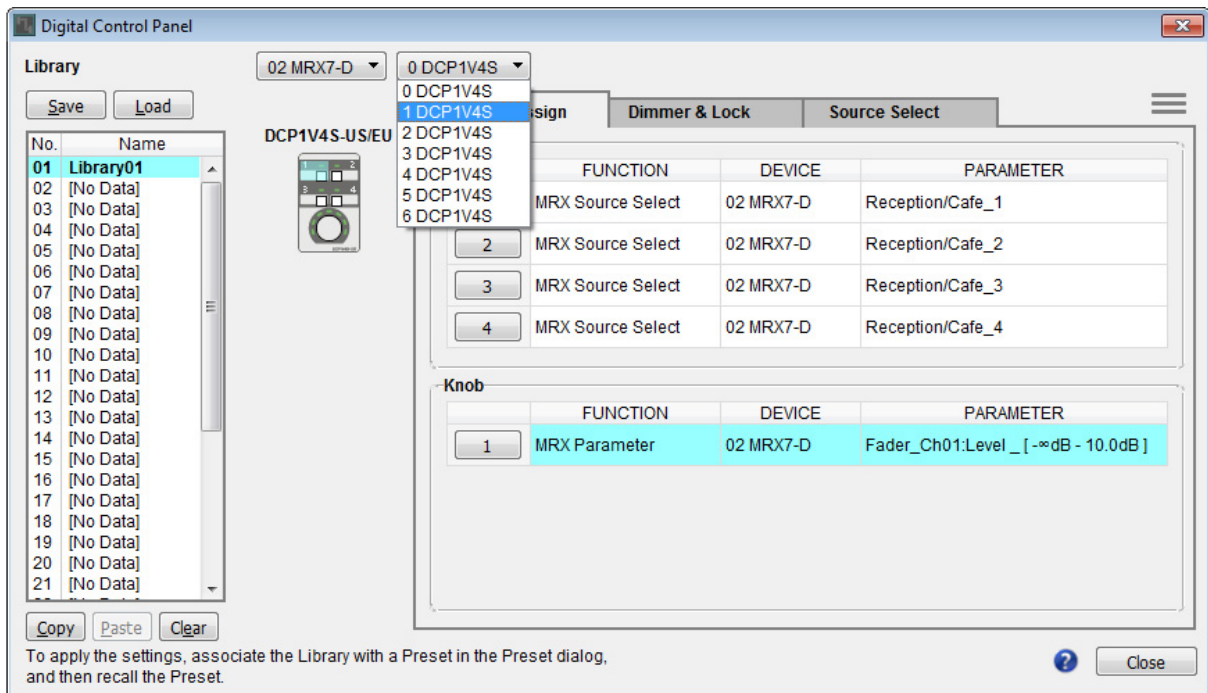
La boîte de dialogue « Save Library » (Enregistrer la bibliothèque) apparaît.

**16. Cliquez sur le bouton [OK].**

Les réglages sont enregistrés sous l'élément n° 01 de « Library ».



- 17.** Dans la zone de liste à sélection DCP, sélectionnez une autre unité DCP et configurez ses réglages tel que décrit aux étapes 3 à 16.



- 18.** Lorsque vous avez terminé les réglages de toutes les unités DCP, cliquez sur le bouton [Close].
La boîte de dialogue « Digital Control Panel » se ferme.

Configuration des réglages du MCP1

Vous affecterez ici les paramètres aux unités MCP1 situées dans le studio et la zone Spin, de sorte que les paramètres puissent être commandés par les commutateurs.

Nous affecterons les paramètres ci-dessous aux commutateurs de la page d'accueil. La méthode retenue pour effectuer des affectations de Source Selector et de Fader est essentiellement la même que pour le DCP. Les procédures permettant d'affecter des groupes de liaisons de paramètres et de concevoir l'écran sont décrites plus tard.

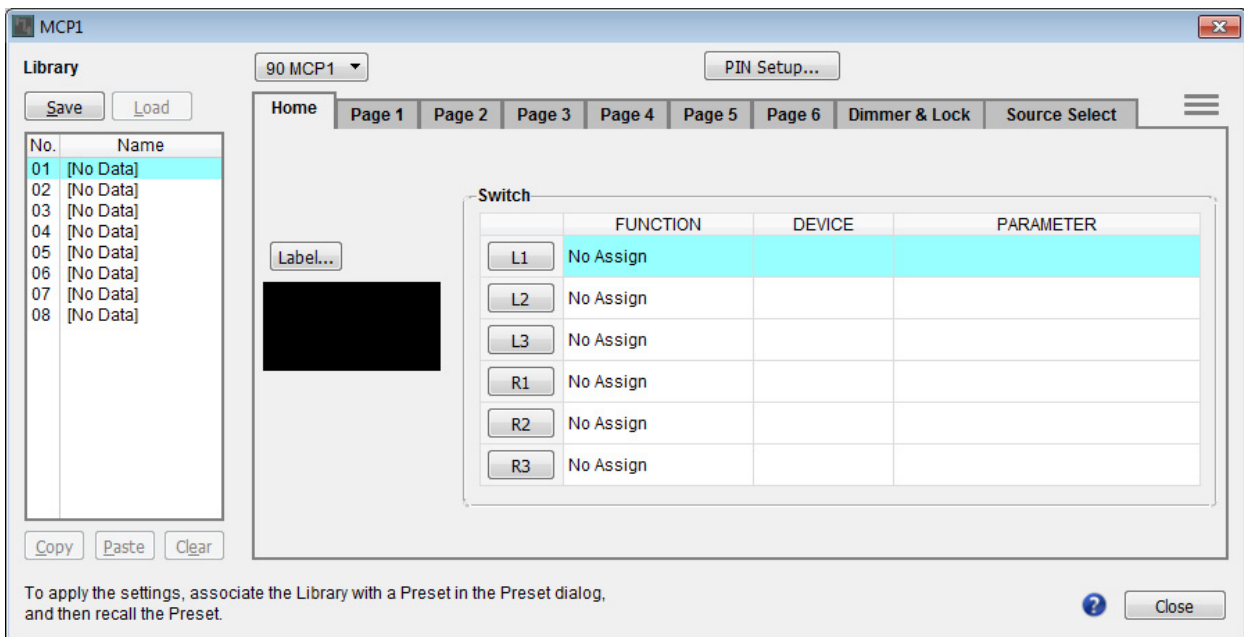
Région	Commutateur	Composant contenant le paramètre à affecter	Paramètre
Studio A	L1	Sélecteur de la source du studio A	1
	L2		3
	L3	Source Mix (Studio A) Fader (2)	Channel 1 level (Niveau de canal 1)
	R1	Sélecteur de la source du studio A	2
	R2		4
	R3	Studio A BGM LEVEL du groupe de liaisons de paramètres	Link master level (Niveau de Link Master)
Studio B	L1	Sélecteur de la source du studio B	1
	L2		3
	L3	Fader(3) de Source Mix (Studio B)	Channel 1 level
	R1	Sélecteur de la source du studio B	2
	R2		4
	R3	Studio B BGM LEVEL du groupe de liaisons de paramètres	Link master level
Spin Area	L1	Sélecteur de la source de la zone spin	1
	L2		3
	L3	Fader (4) de Source Mix (Spin Area)	Channel 1 level
	R1	Sélecteur de la source de la zone spin	2
	R2		4
	R3	Spin Area BGM LEVEL du groupe de liaisons de paramètres	Link master level

Chaque commutateur L3 permet de régler le niveau de micro.

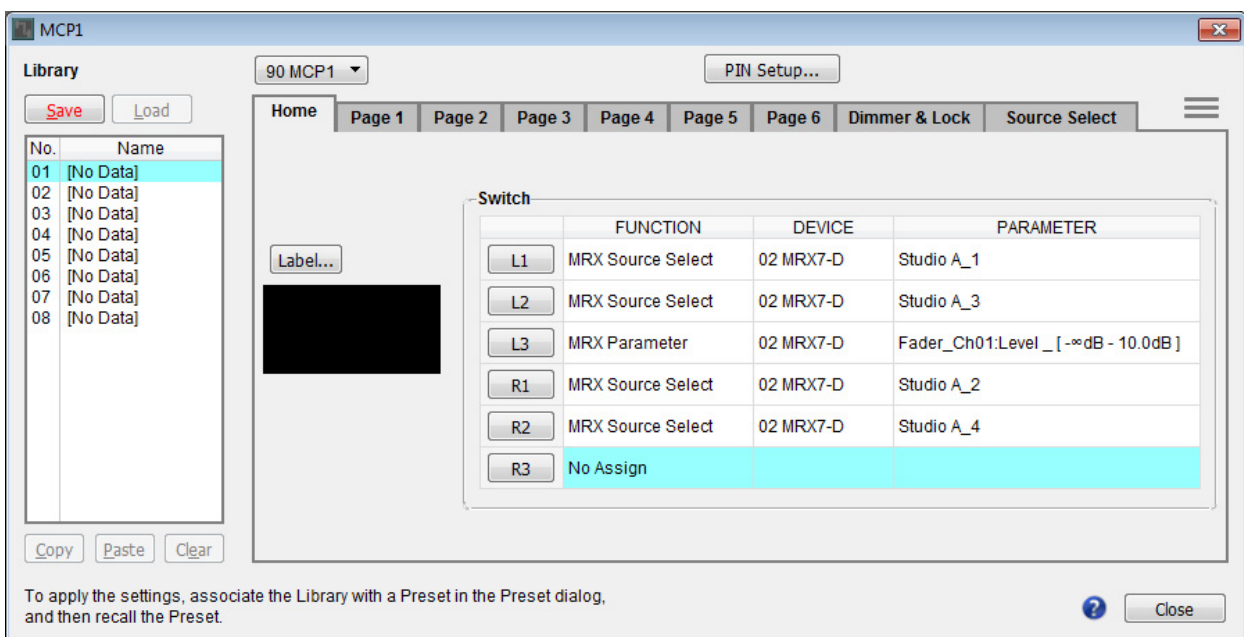
Nous vous expliquons ici comment concevoir le commutateur R3 (Groupe de liaisons de paramètres) et l'écran du Studio A.

1. Choisissez le menu [Controller] → [MCP1].

La boîte de dialogue « MCP1 » apparaît.

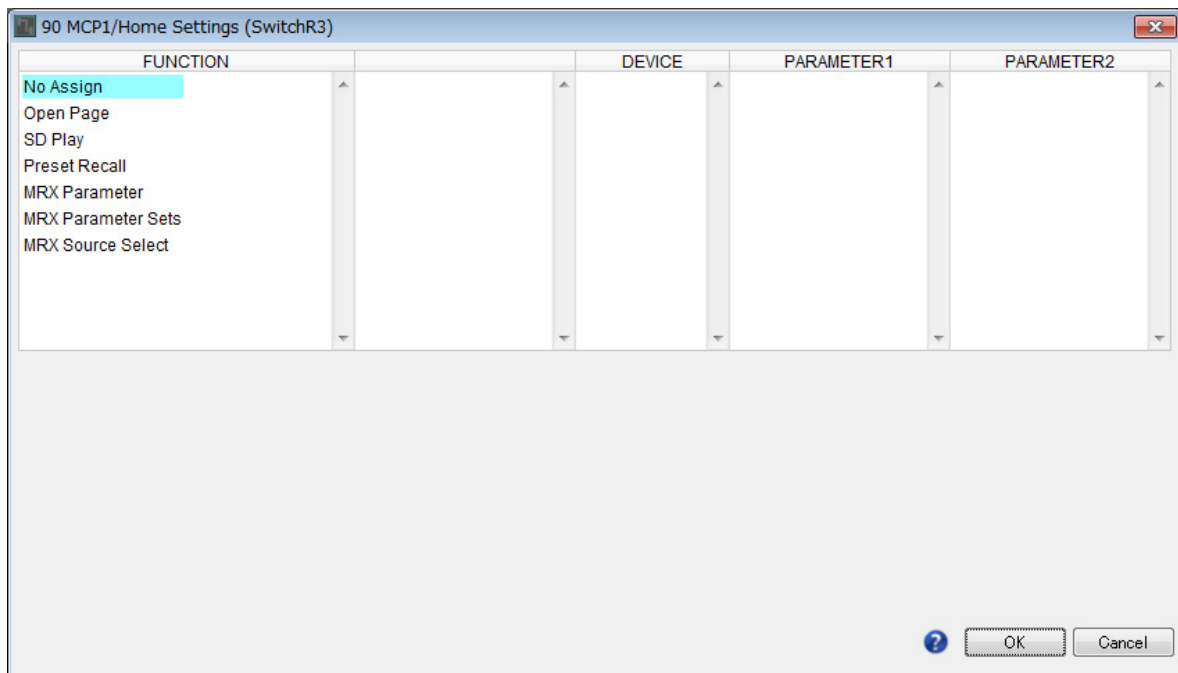


2. Dans l'onglet « Source Select », spécifiez le sélecteur de la source concerné, puis configurez les réglages des commutateurs L1/2/3 et R1/2.



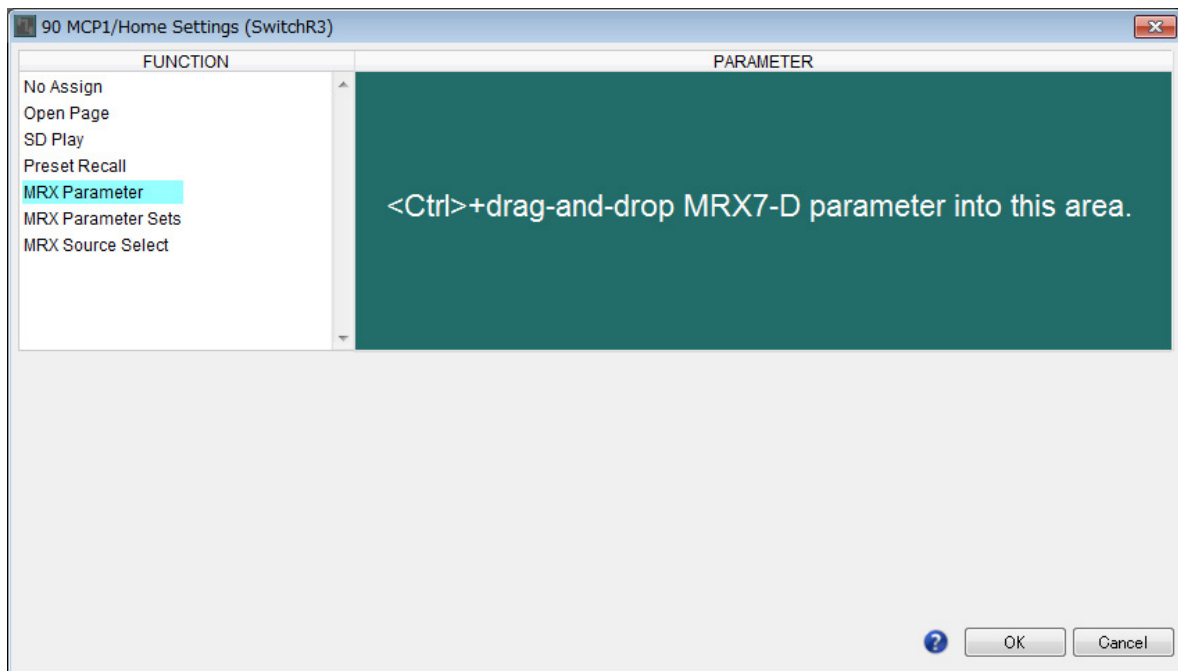
3. Cliquez sur le bouton « Switch » [R3].

La boîte de dialogue « Settings » apparaît.



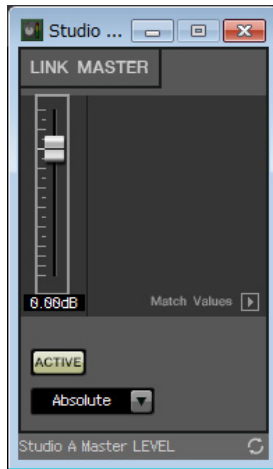
4. Cliquez sur [MRX Parameter] sous « FUNCTION ».

L'écran d'enregistrement de [MRX Parameter] apparaît.



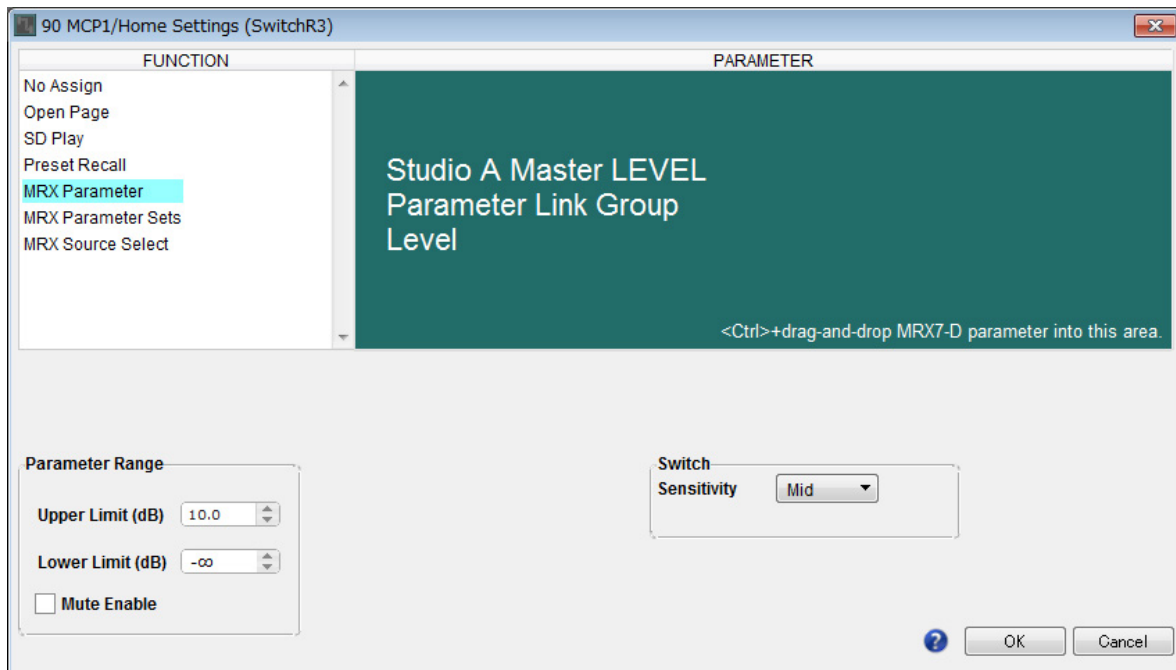
5. Dans la zone « Parameter Link Group » (Groupe de liaisons de paramètres), cliquez avec le bouton droit sur [Studio A Master LEVEL] et sélectionnez [Open Link Master] (Ouvrir Link Master).

L'éditeur de Link Master pour Studio A Master LEVEL s'ouvre.



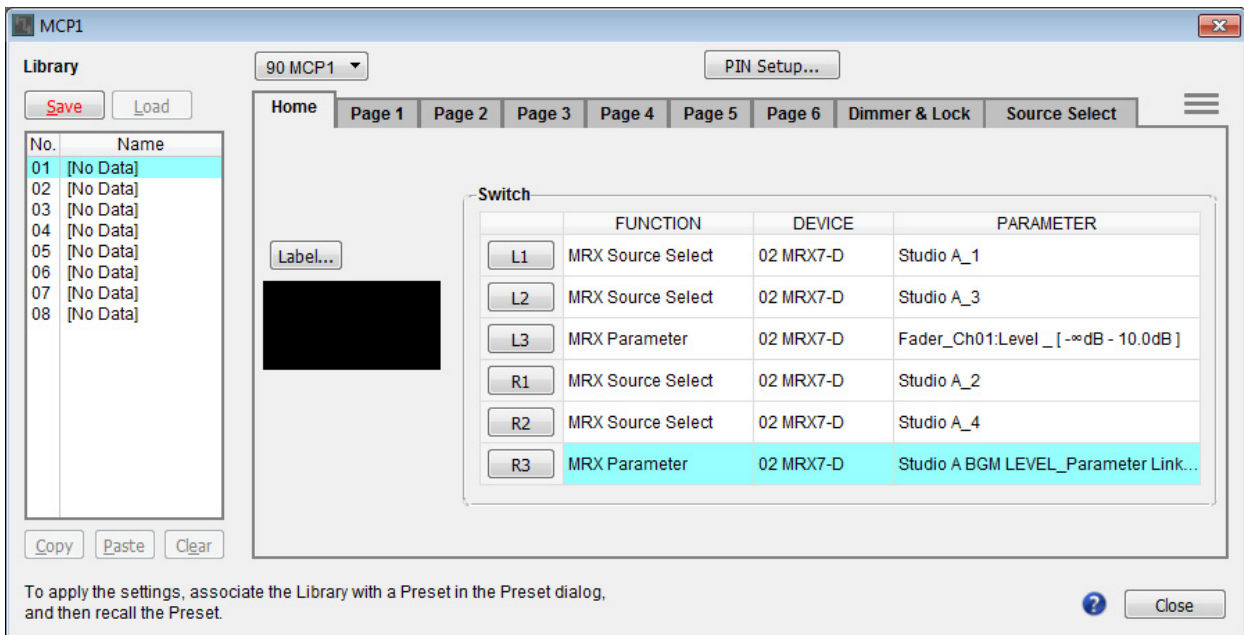
6. Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, effectuez un glisser-déposer du fader de l'éditeur de Link Master pour Studio A Master LEVEL dans la zone « PARAMETER » de la boîte de dialogue « Settings ».

Le fader de l'éditeur de Link Master pour Studio A Master LEVEL est enregistré.



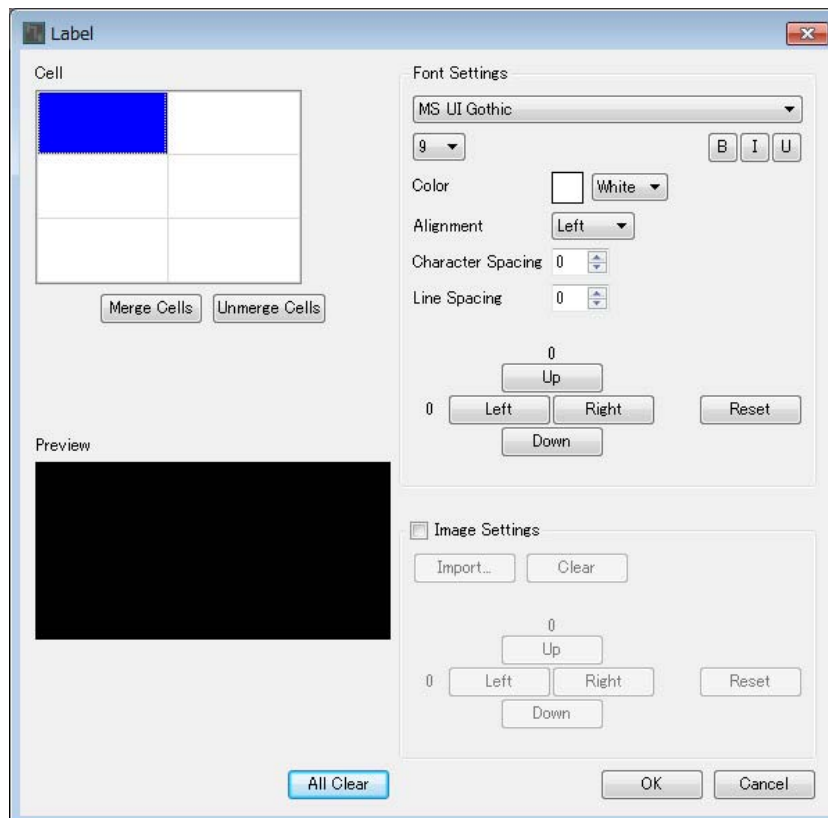
7. Cliquez sur le bouton [OK].

La boîte de dialogue « MCP1 » apparaît, en ayant le fader de l'éditeur de Link Master pour Studio A Master LEVEL affecté au commutateur R3.



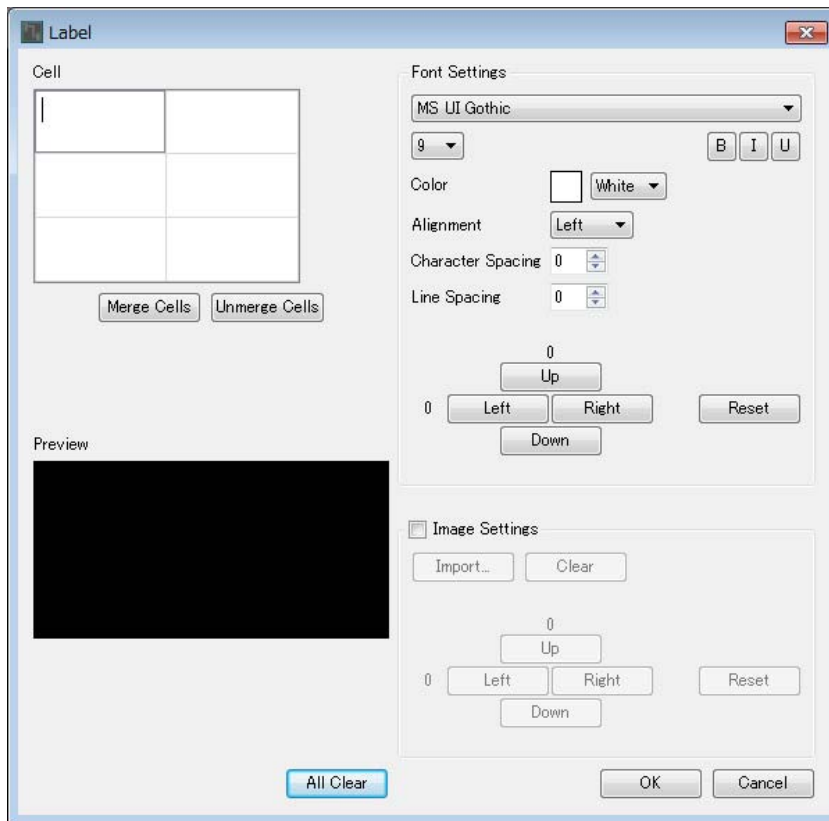
8. Pour créer l'écran qui s'affiche dans l'écran de MCP1, cliquez sur le bouton [Label].

La boîte de dialogue « Label » apparaît :



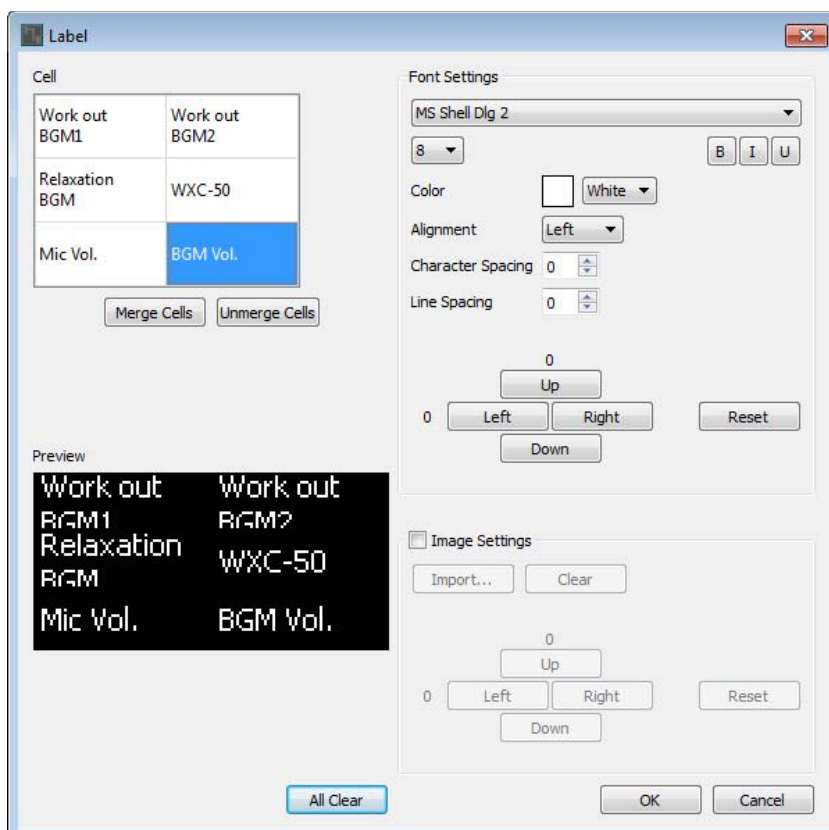
9. Double-cliquez sur l'élément [Cell] (Cellule) dans lequel vous voulez saisir une chaîne de caractères, afin de le rendre modifiable.

Vous pouvez également sélectionner une cellule puis appuyer sur <F2> pour la rendre modifiable.



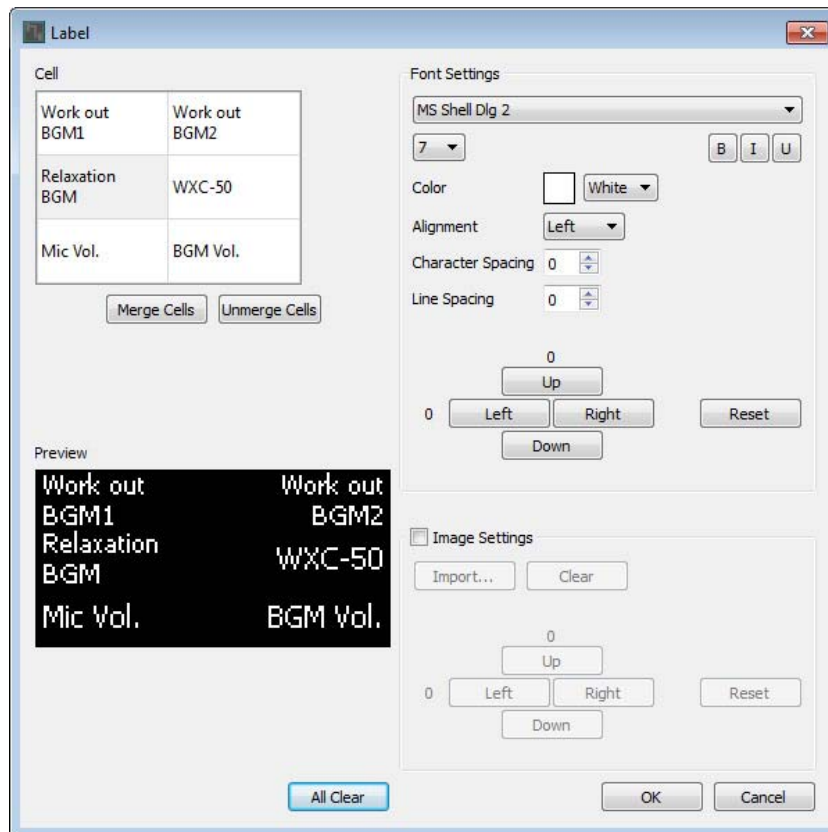
10. Saisissez une chaîne de caractères.

Pour créer une nouvelle ligne dans une cellule, maintenez la touche <Alt> enfoncée et appuyez sur <Enter>.



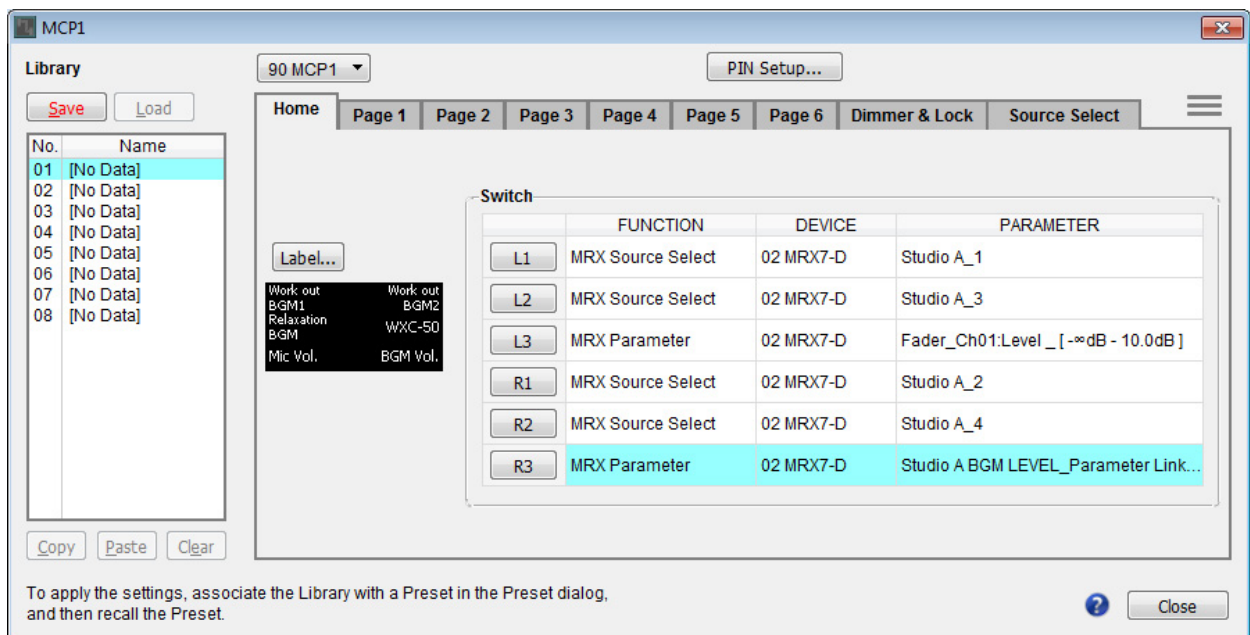
L1	Work out BGM1
L2	Relaxation BGM
L3	Mic Vol.
R1	Work out BGM2
R2	WXC-50
R3	BGM Vol.

- 11.** Utilisez [Font Settings] (Réglages de police) pour effectuer les réglages des différentes cellules à l'écran tout en regardant [Preview] pour voir le résultat.



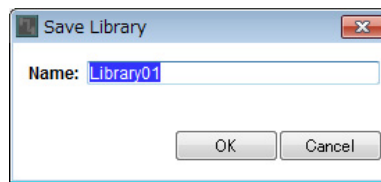
- 12.** Une fois les réglages terminés, cliquez sur le bouton [OK].

La boîte de dialogue « MCP1 » apparaît en ayant l'aperçu de l'étiquette affiché.

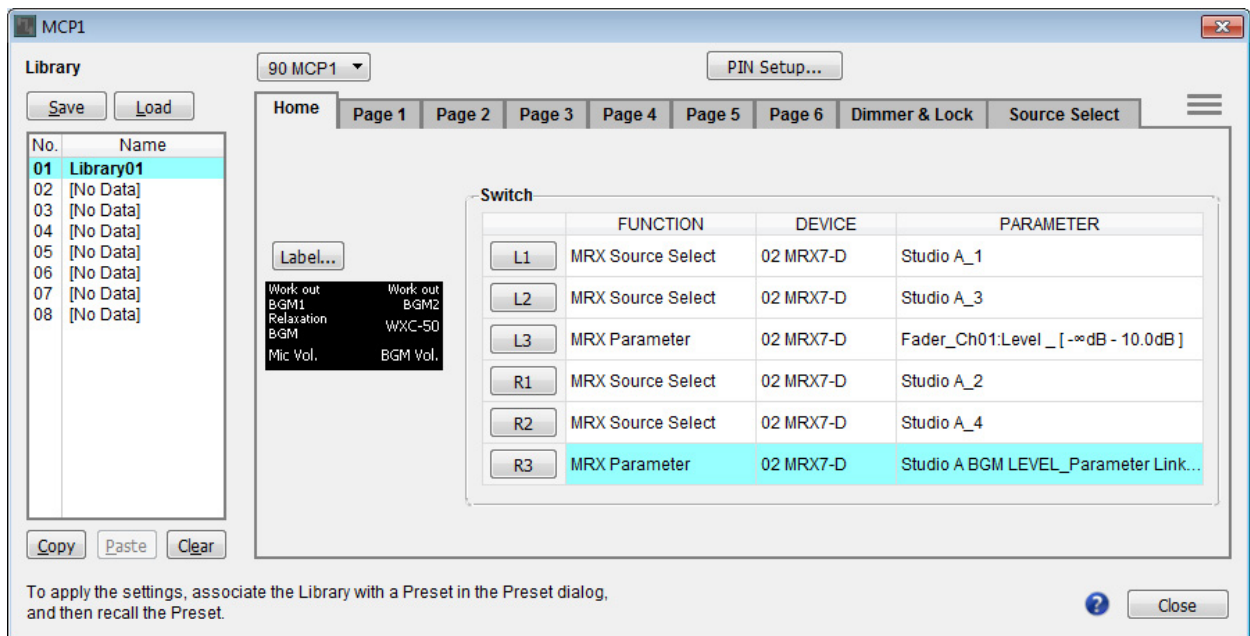


13. Cliquez sur l'élément n° 01 dans « Library », puis cliquez sur le bouton [Save].

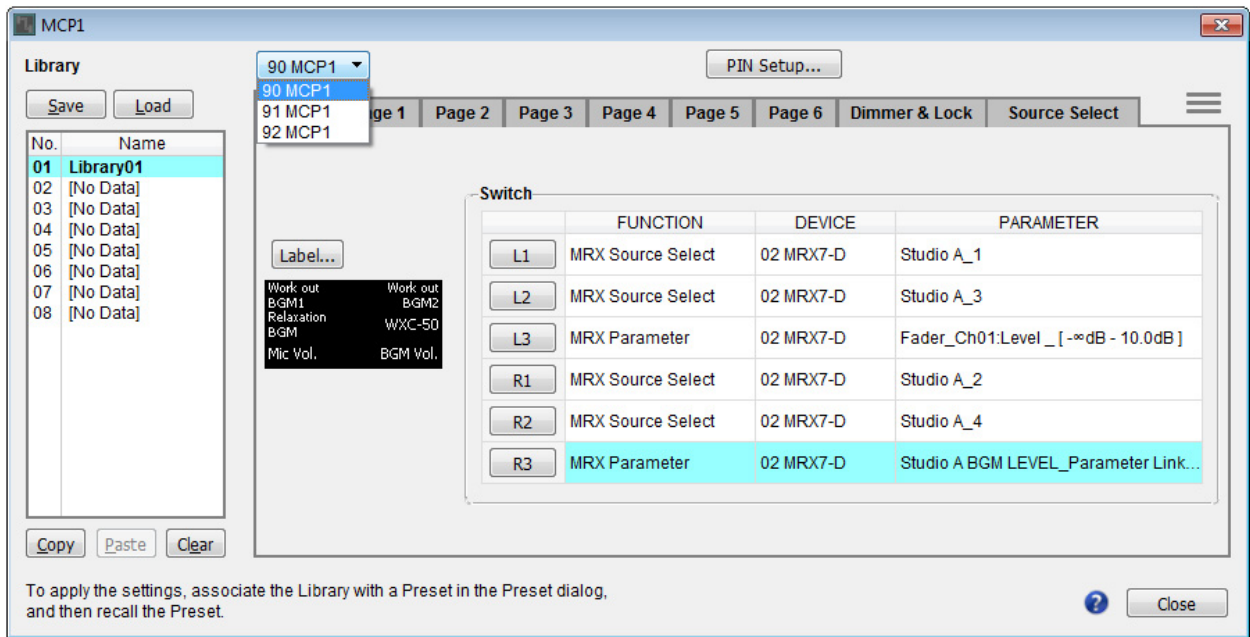
La boîte de dialogue « Save Library » apparaît.

**14. Cliquez sur le bouton [OK].**

Les réglages sont enregistrés sous l'élément n° 01 de « Library ».



- 15.** Dans la zone de liste à sélection MCP1, sélectionnez une autre unité MCP1 et configurez ses réglages tel que décrit aux étapes 2 à 14.



- 16.** Lorsque vous avez terminé les réglages de toutes les unités MCP1, cliquez sur le bouton [Close].

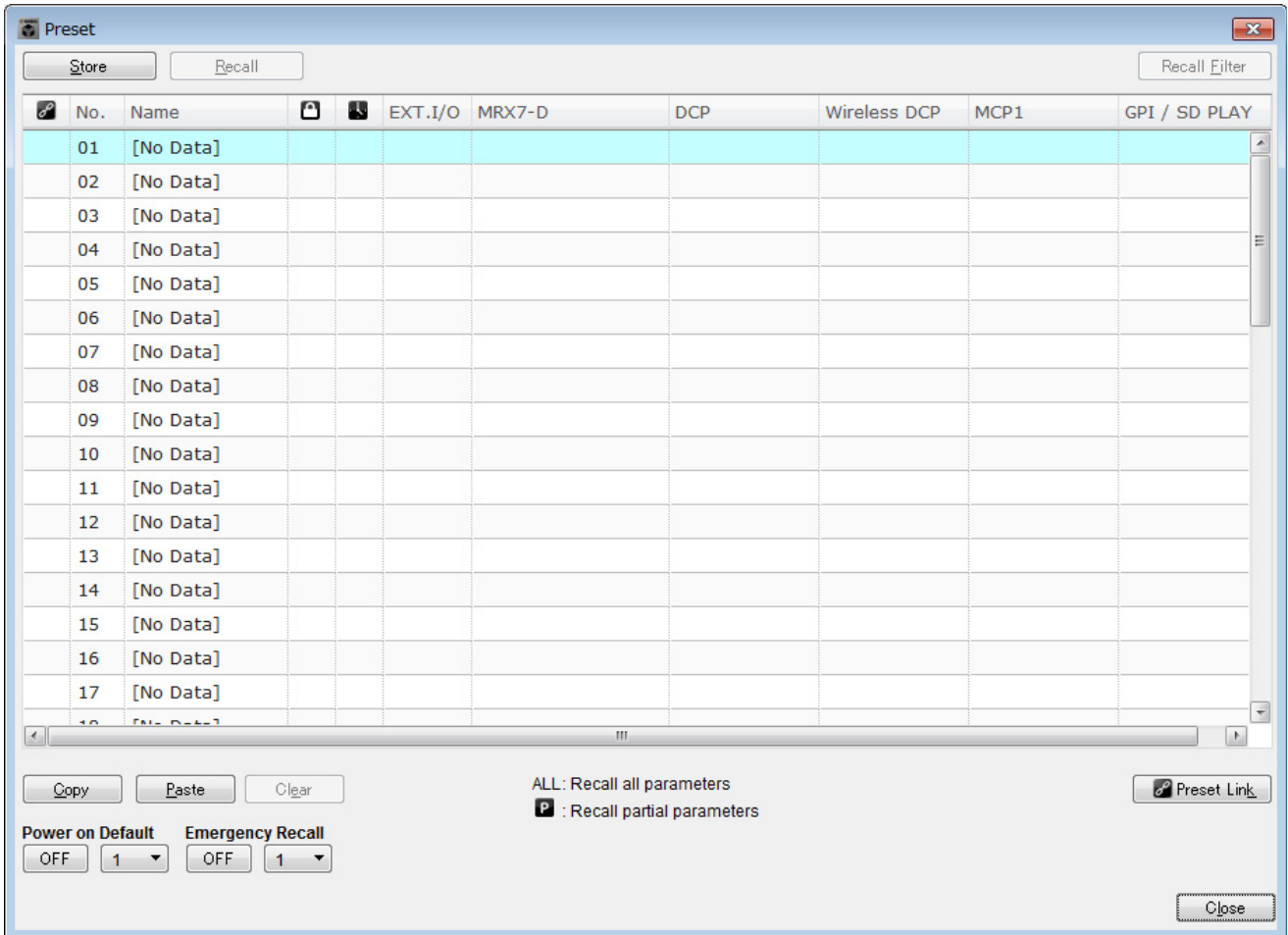
La boîte de dialogue « MCP1 » se ferme.

Stockage d'une présélection

Sur le MRX, vous devez spécifier la présélection qui est rappelée au démarrage de l'unité.

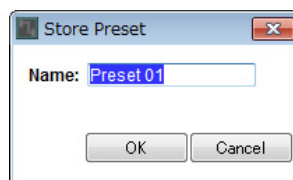
1. Cliquez sur le bouton d'outil [Preset] ().

La boîte de dialogue « Preset » apparaît.



2. Cliquez sur l'élément n° 01 puis cliquez sur le bouton [Store].

La boîte de dialogue « Store Preset » apparaît.



3. Cliquez sur le bouton [OK].

L'état actuel est enregistré sous forme de présélection portant le nom « Preset 01 ».

The screenshot shows a software window titled "Preset" with a table of preset configurations. The first row, "Preset 01", is selected and highlighted in cyan. The table columns are: No., Name, a checkbox, a checkbox with a 'P' icon, EXT.I/O, MRX7-D, DCP, Wireless DCP, MCP1, and GPI / SD PLAY. Below the table, there are buttons for "Copy", "Paste", and "Clear". A legend indicates that "ALL" means "Recall all parameters" and a "P" icon means "Recall partial parameters". There are also "Power on Default" and "Emergency Recall" settings, each with an "OFF" button and a dropdown menu set to "1". A "Preset Link" button and a "Close" button are also visible.

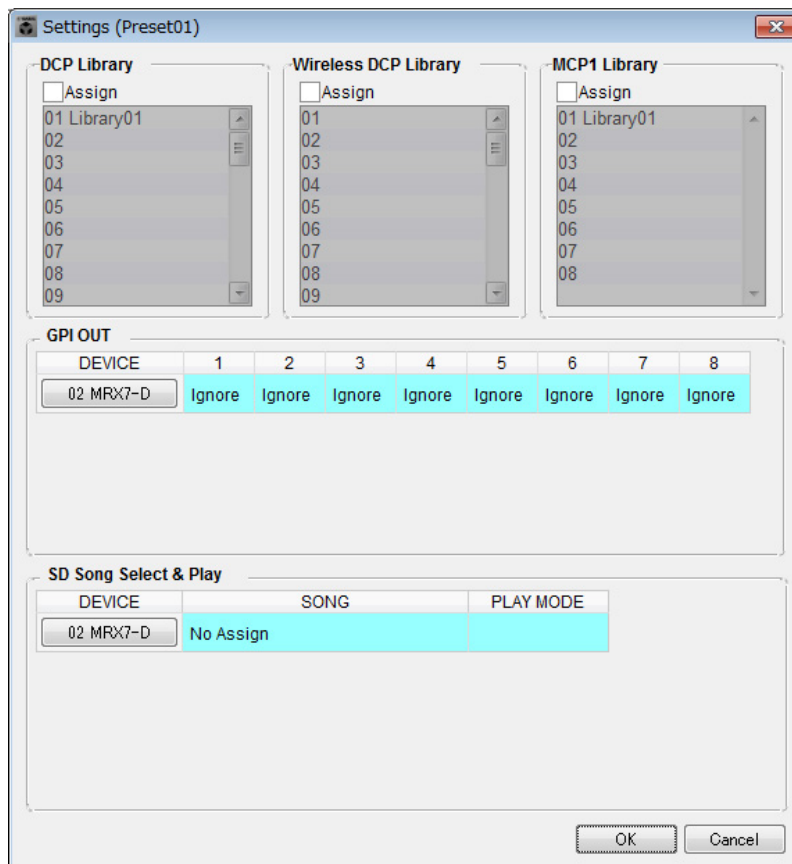
No.	Name	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	EXT.I/O	MRX7-D	DCP	Wireless DCP	MCP1	GPI / SD PLAY
01	Preset 01	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	ALL	01 ALL Parameters	No Assign	No Assign	No Assign	details...
02	[No Data]								
03	[No Data]								
04	[No Data]								
05	[No Data]								
06	[No Data]								
07	[No Data]								
08	[No Data]								
09	[No Data]								
10	[No Data]								
11	[No Data]								
12	[No Data]								
13	[No Data]								
14	[No Data]								
15	[No Data]								
16	[No Data]								
17	[No Data]								
18	[No Data]								

ALL: Recall all parameters
 P : Recall partial parameters

Power on Default: OFF | 1
 Emergency Recall: OFF | 1

4. Dans la colonne « DCP », double-cliquez sur la cellule qui est affichée sous [No Assign].

La boîte de dialogue « Settings » apparaît.



5. Sélectionnez les cases à cocher [Assign] pour « DCP Library » et « MCP1 Library ».

Vous pouvez sélectionner les éléments de la bibliothèque qui sont rappelés au démarrage du MRX7-D.

The screenshot shows the 'Settings (Preset01)' window with the following configuration:

- DCP Library:** Assign. List: 01 Library01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09.
- Wireless DCP Library:** Assign. List: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09.
- MCP1 Library:** Assign. List: 01 Library01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08.

GPI OUT Table:

DEVICE	1	2	3	4	5	6	7	8
02 MRX7-D	Ignore	Ignore	Ignore	Ignore	Ignore	Ignore	Ignore	Ignore

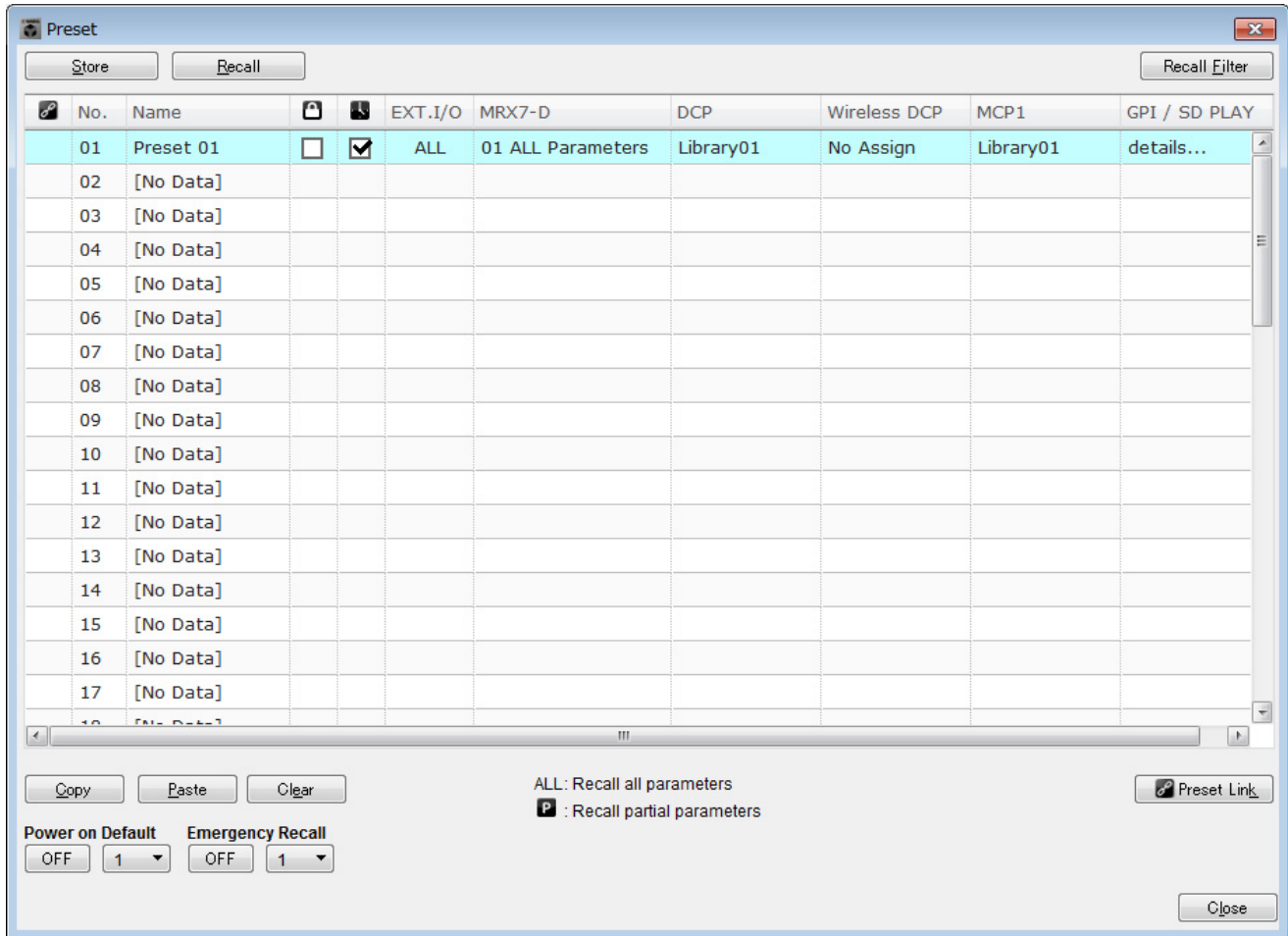
SD Song Select & Play Table:

DEVICE	SONG	PLAY MODE
02 MRX7-D	No Assign	

Buttons: OK, Cancel

6. Sélectionnez [01 Library01] pour « DCP Library » et « MCP1 Library », puis cliquez sur le bouton [OK].

La boîte de dialogue « Preset » apparaît, en ayant l'élément « 01 Library01 » affecté à « DCP Library » et à « MCP1 Library ».



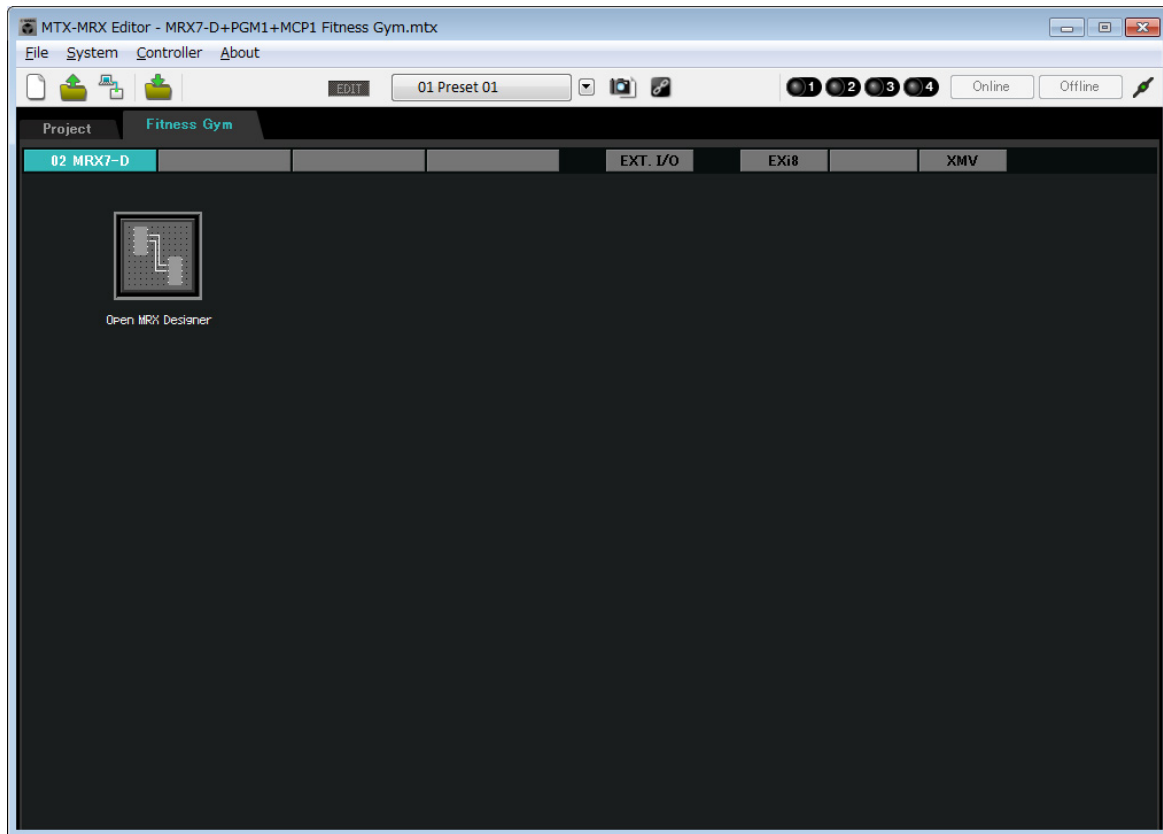
7. Cliquez sur le bouton [Close].

La boîte de dialogue « Preset » se ferme.

Configuration des réglages EXT. I/O

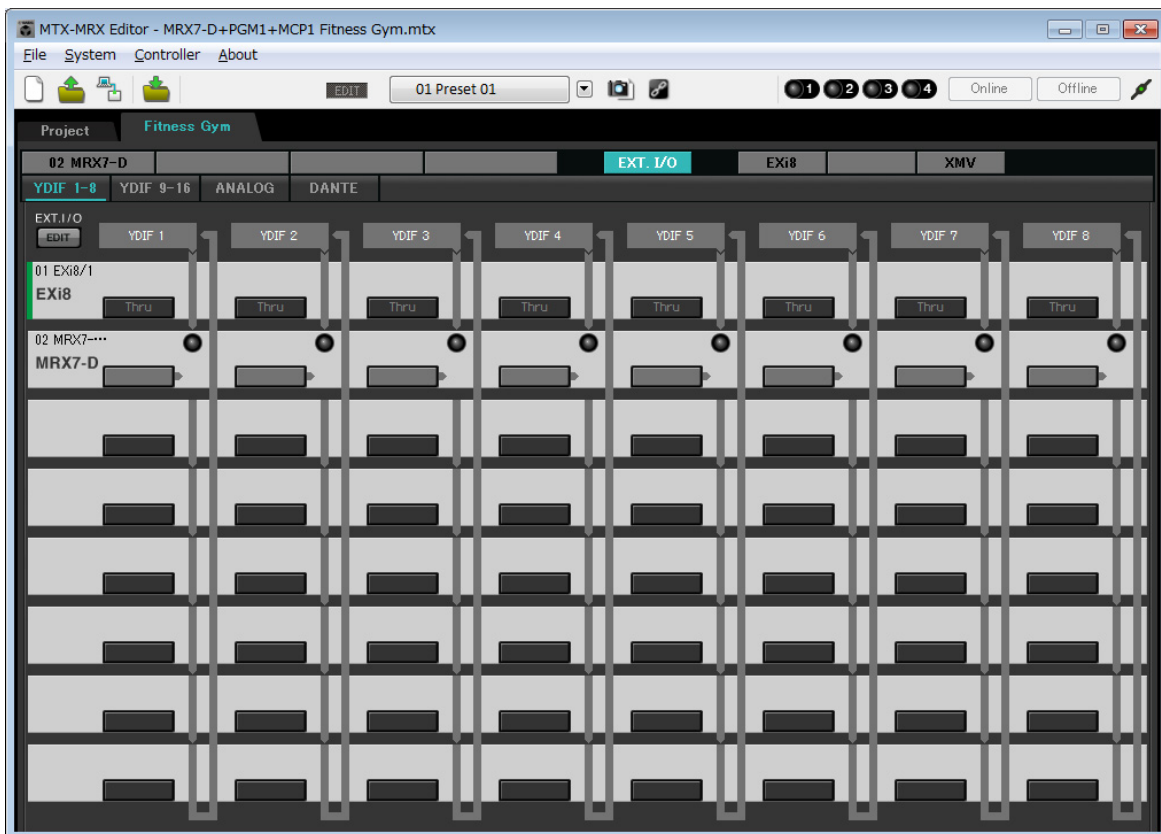
Vous pouvez configurer ici les réglages de MRX Designer pour l'utilisation de l'entrée/sortie numérique. Dans cet exemple, vous allez procéder aux réglages YDIF et DANTE.
Ces réglages sont effectués à l'aide de MTX-MRX Editor.

1. Basculez l'écran dans MTX-MRX Editor.



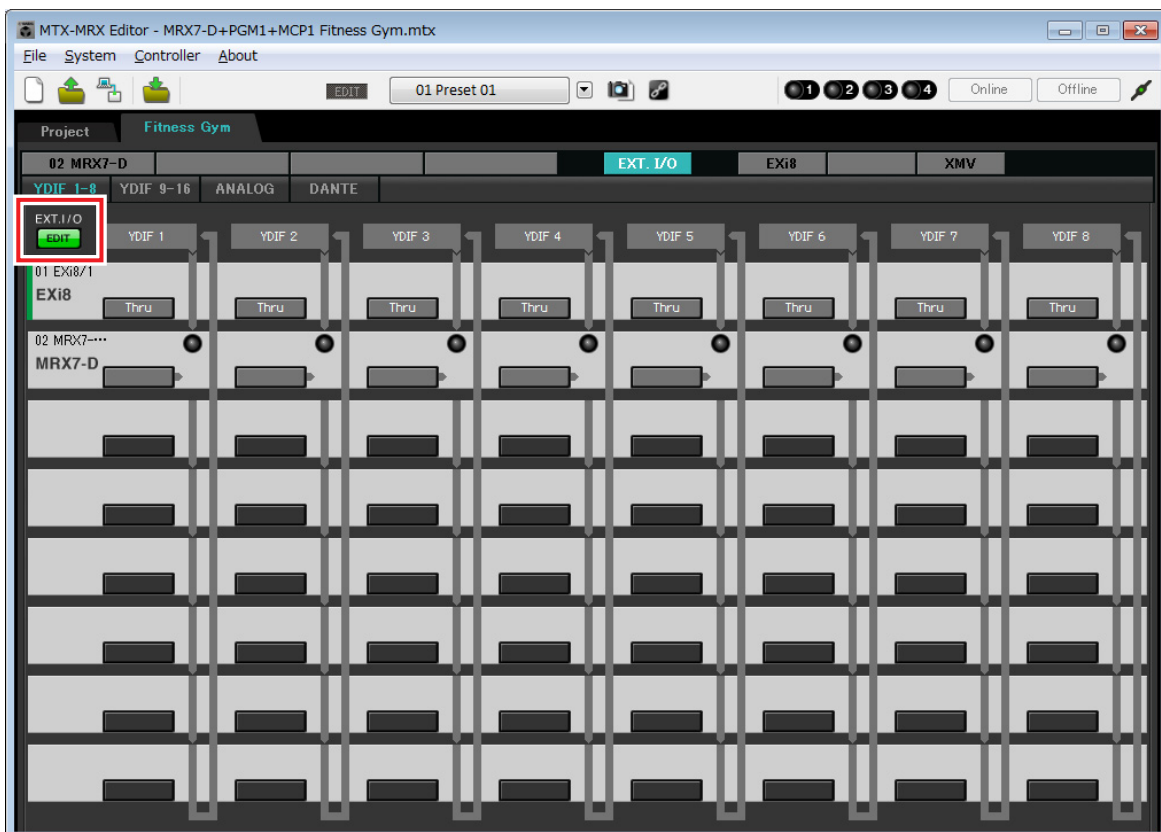
2. Cliquez sur le bouton [EXT. I/O] (E/S externe).

L'écran « EXT. I/O » apparaît.



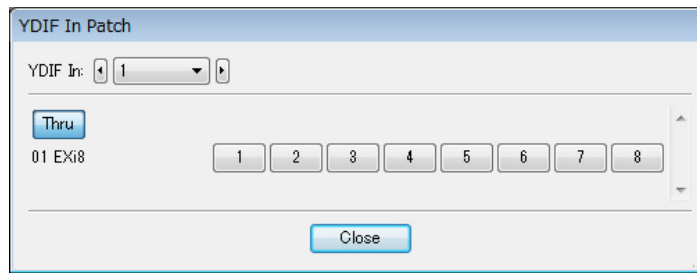
3. Cliquez sur le bouton [EDIT].

Vous pouvez à présent définir les sorties YDIF 1-8 de l'unité EXi8.



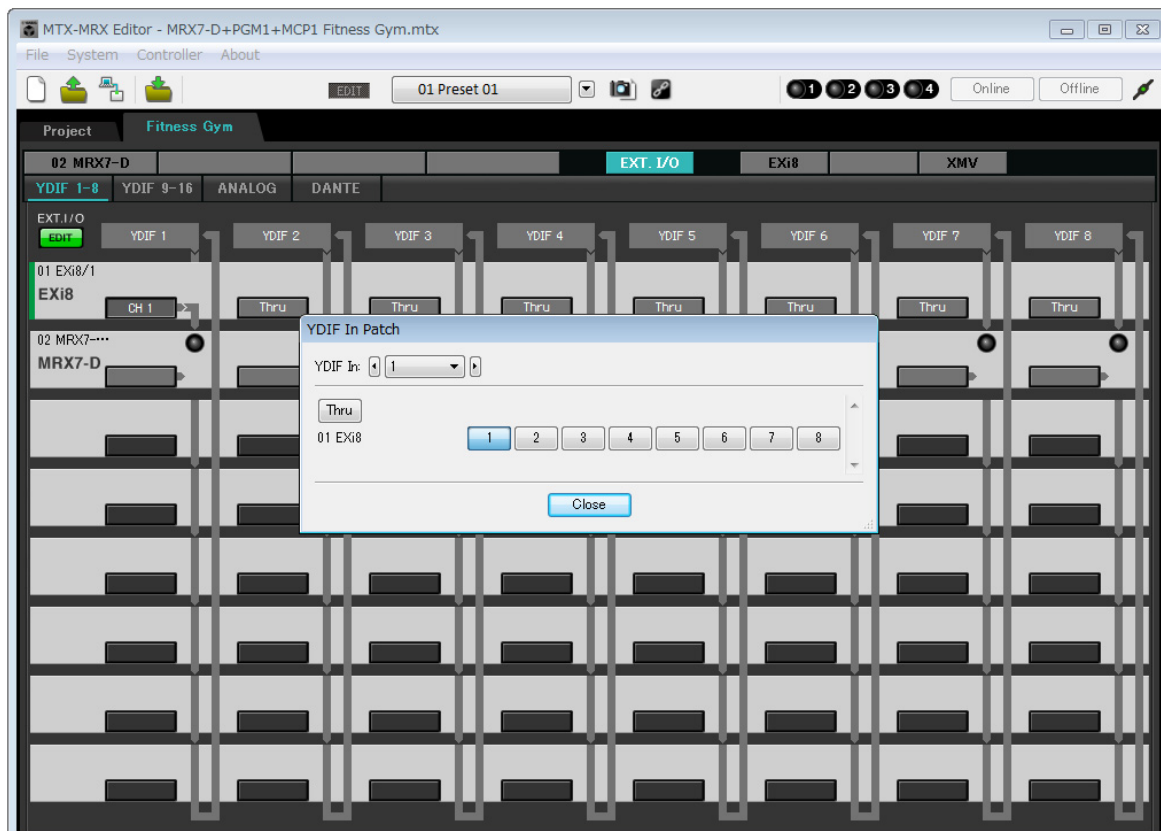
4. Cliquez sur le bouton de sélection de l'acheminement de l'entrée correspondant à « YDIF 1 » sur l'unité EXi8.

La boîte de dialogue « YDIF In Patch » (Assignation d'entrée YDIF) apparaît.



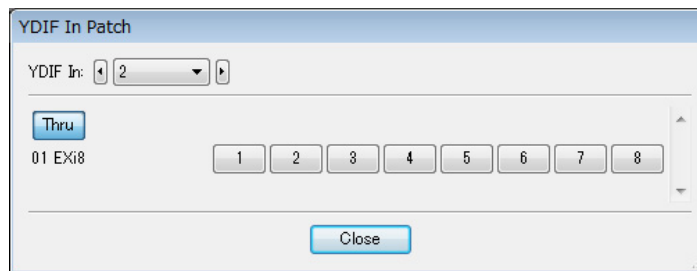
5. Cliquez sur le bouton [1].

Le signal audio provenant de la prise [INPUT] 1 sur l'unité EXi8 est émis en sortie vers YDIF 1.



6. Dans la zone de liste [YDIF In:], basculez le canal sur 2.

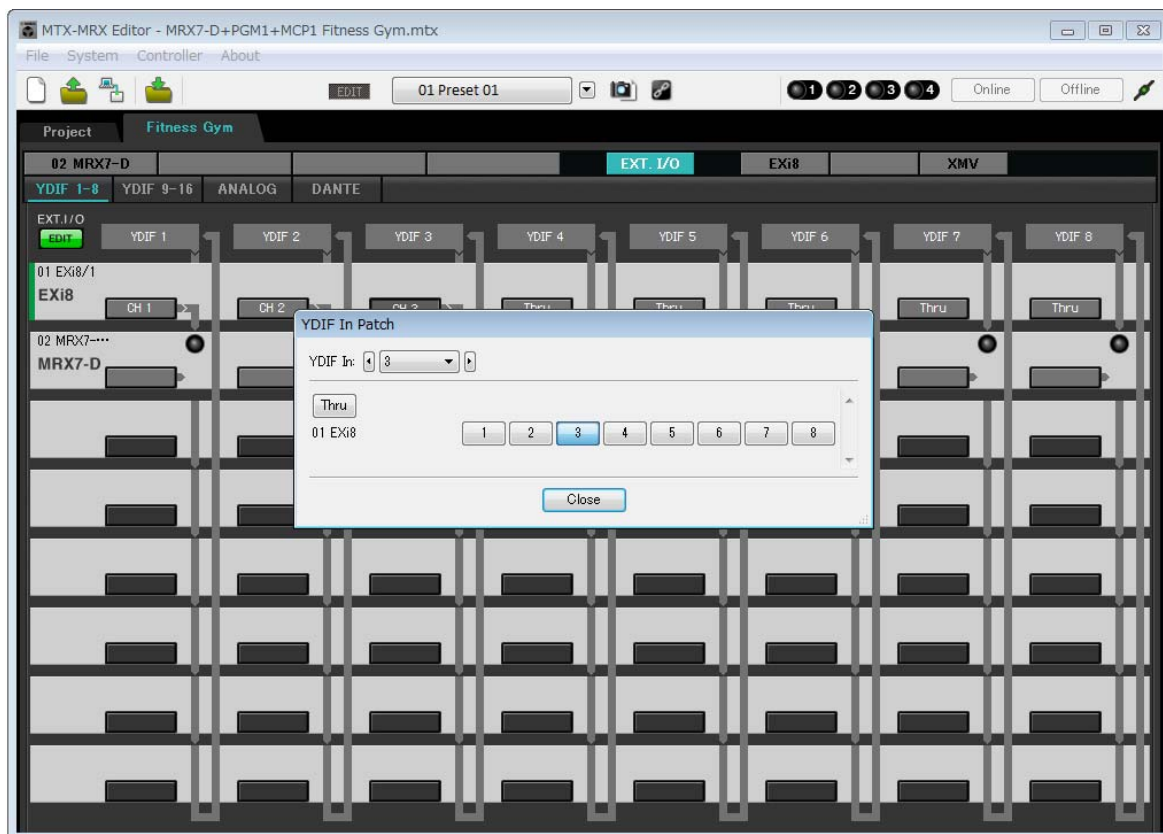
L'élément faisant l'objet de la modification passe sur le canal 2.



7. Cliquez sur le bouton [2].

Le signal audio provenant de la prise [INPUT] 2 sur l'unité EXi8 est émis en sortie vers YDIF 2.

8. Comme indiqué dans les étapes 6 à 7, affectez le canal 3 sur 3.

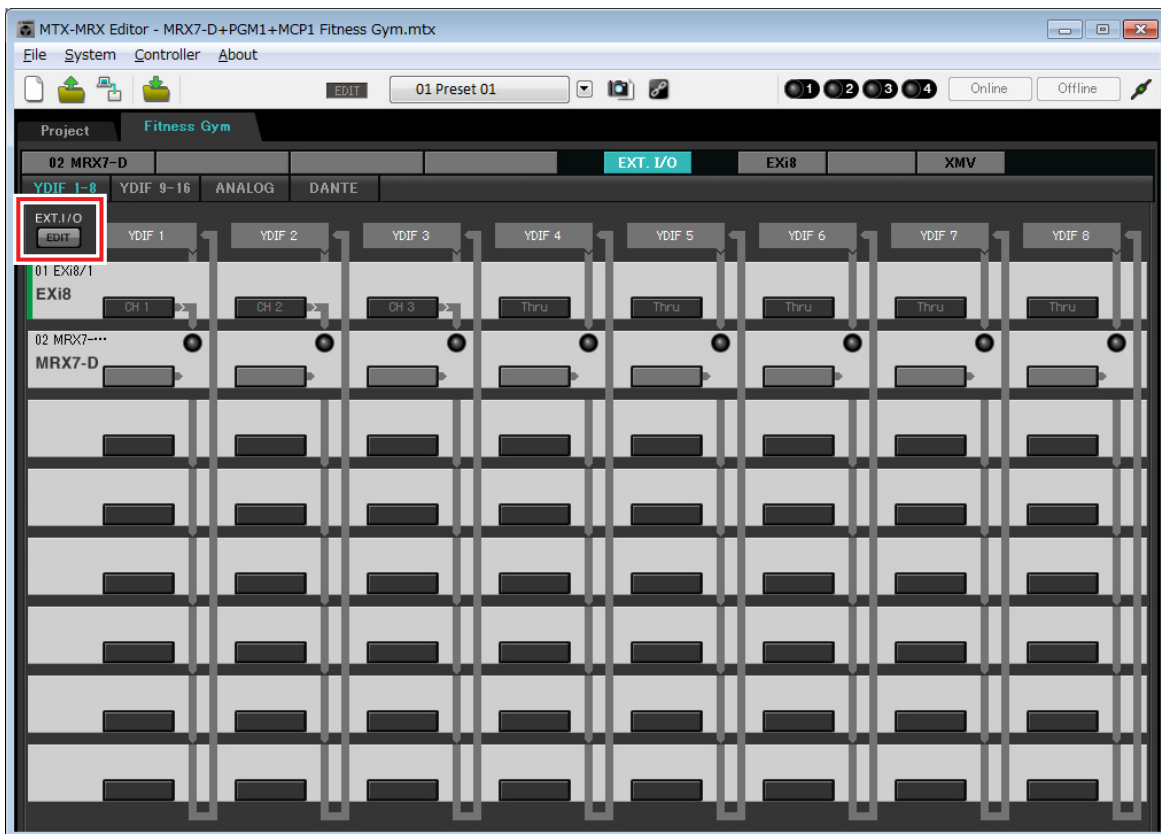


9. Cliquez sur le bouton [Close].

La boîte de dialogue « YDIF In Patch » se ferme.

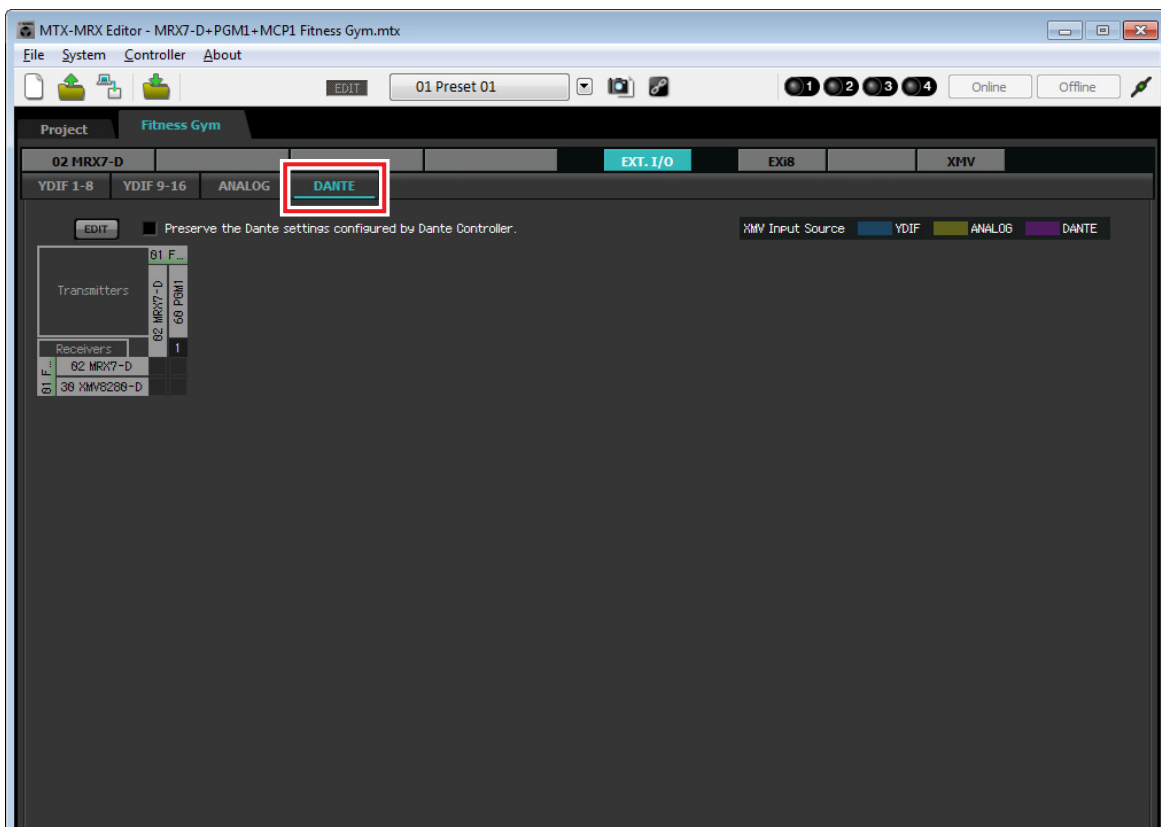
10. Cliquez sur le bouton [EDIT].

Le bouton de sélection de l'acheminement de l'entrée YDIF est désactivé.



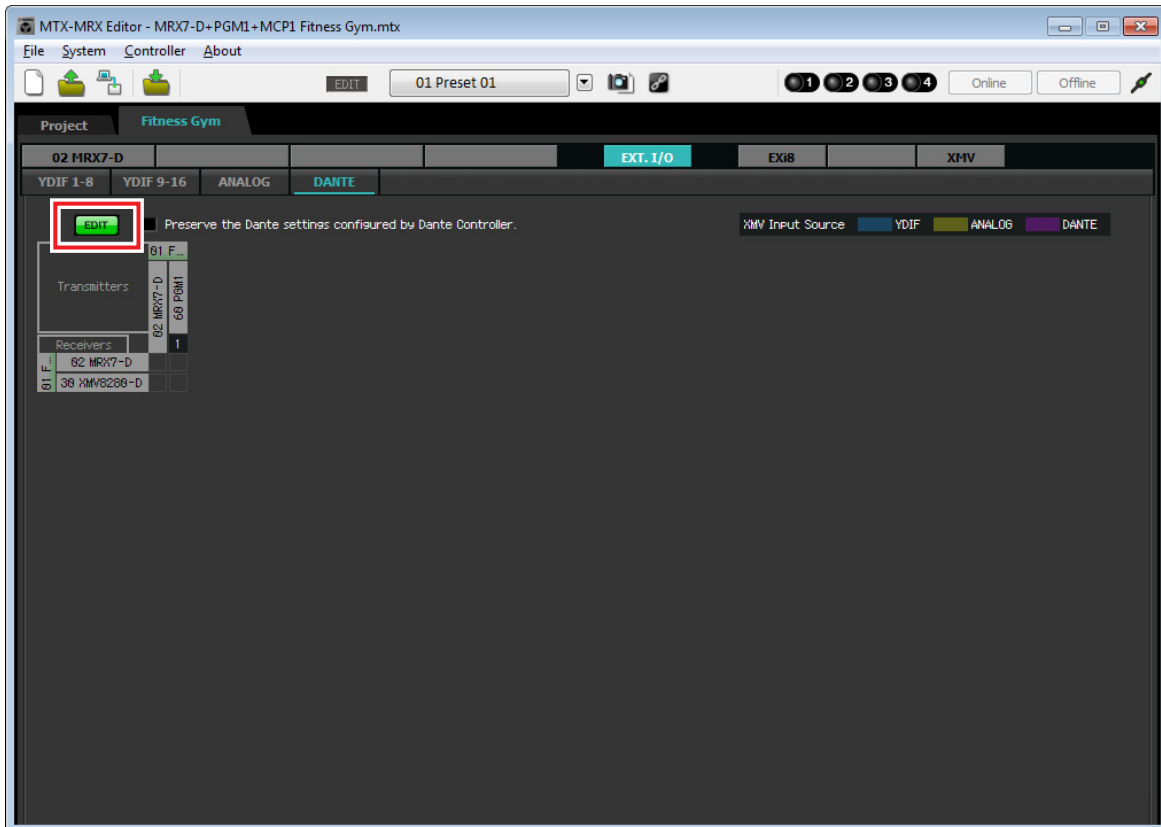
11. Cliquez sur le bouton [DANTE].

L'écran de configuration de Dante apparaît.



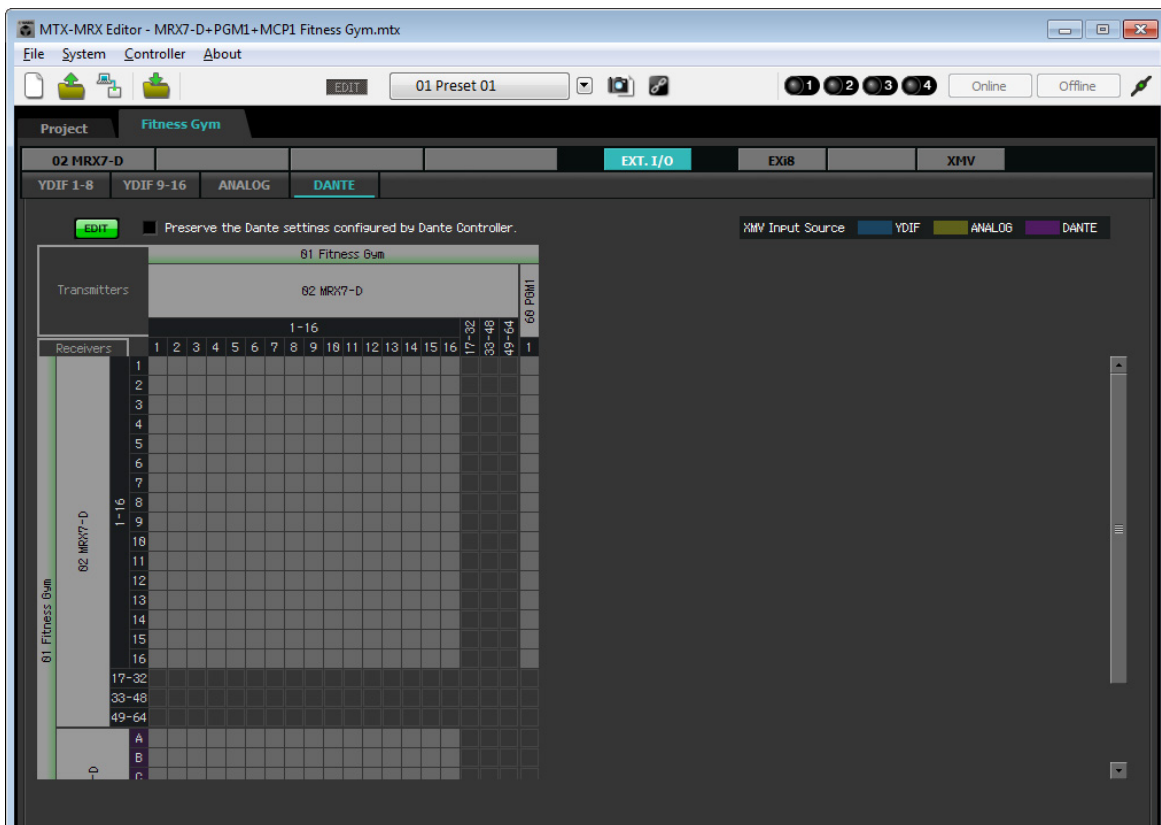
12. Cliquez sur la touche [EDIT].

Vous pouvez à présent configurer les paramètres d'entrée/sortie de Dante.




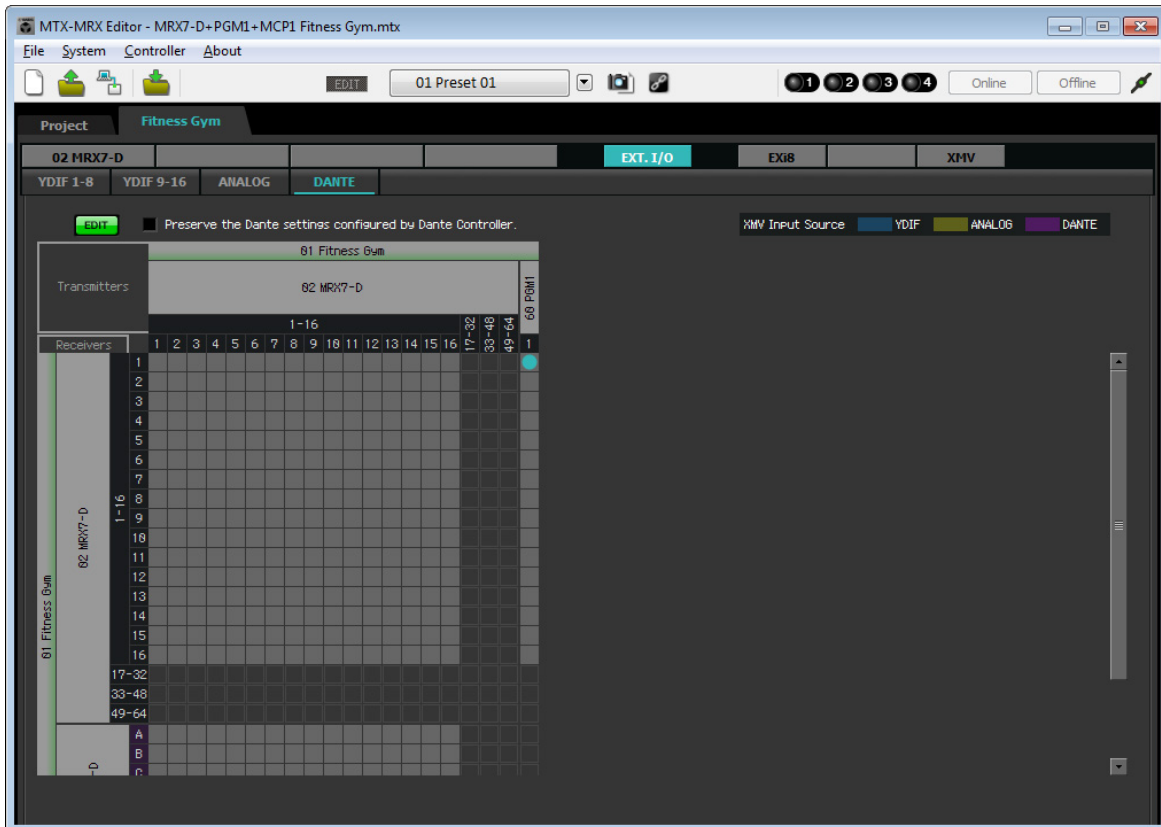
13. Cliquez respectivement sur les éléments [1–16] pour MRX7-D sous [Receivers] et [Transmitters] et sur XMV8280-D sous [Receivers], de sorte à les développer.

S'ils sont déjà développés, laissez-les tels quels.

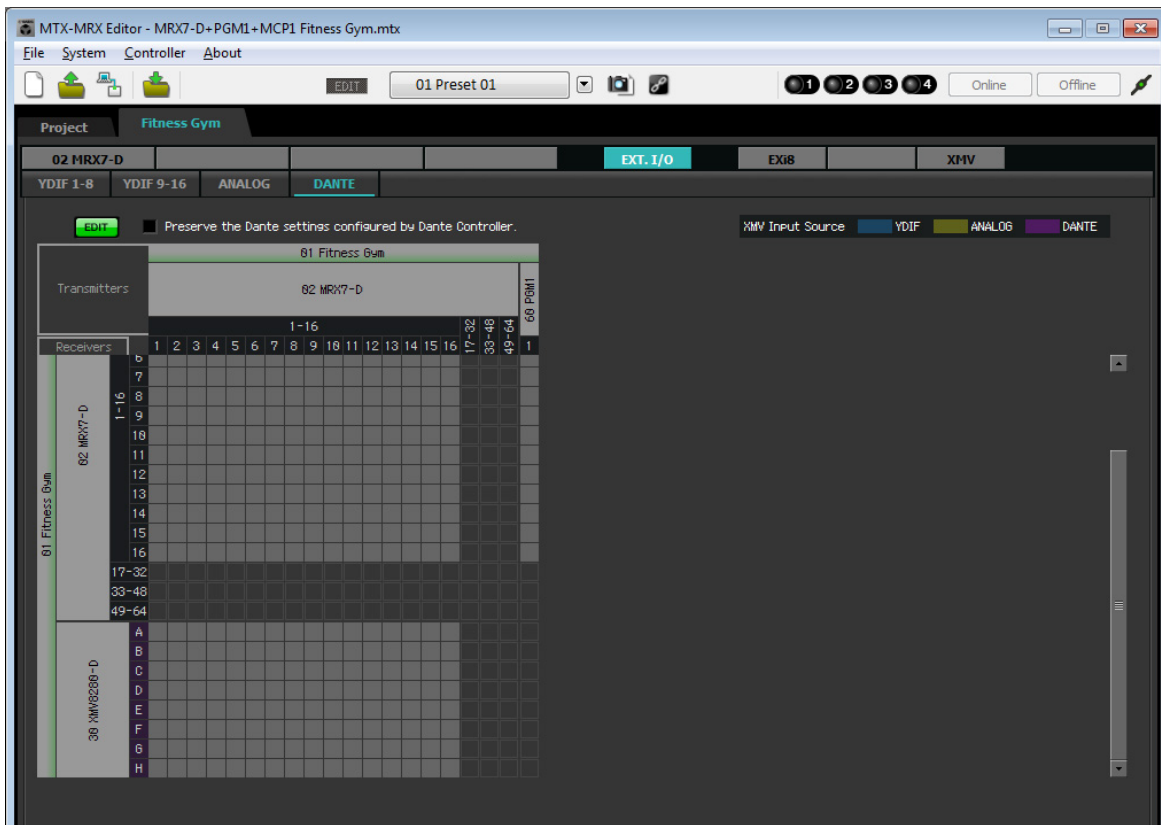


14. Cliquez sur l'emplacement à l'intersection de PGM1 et MRX7-D en « 1 ».

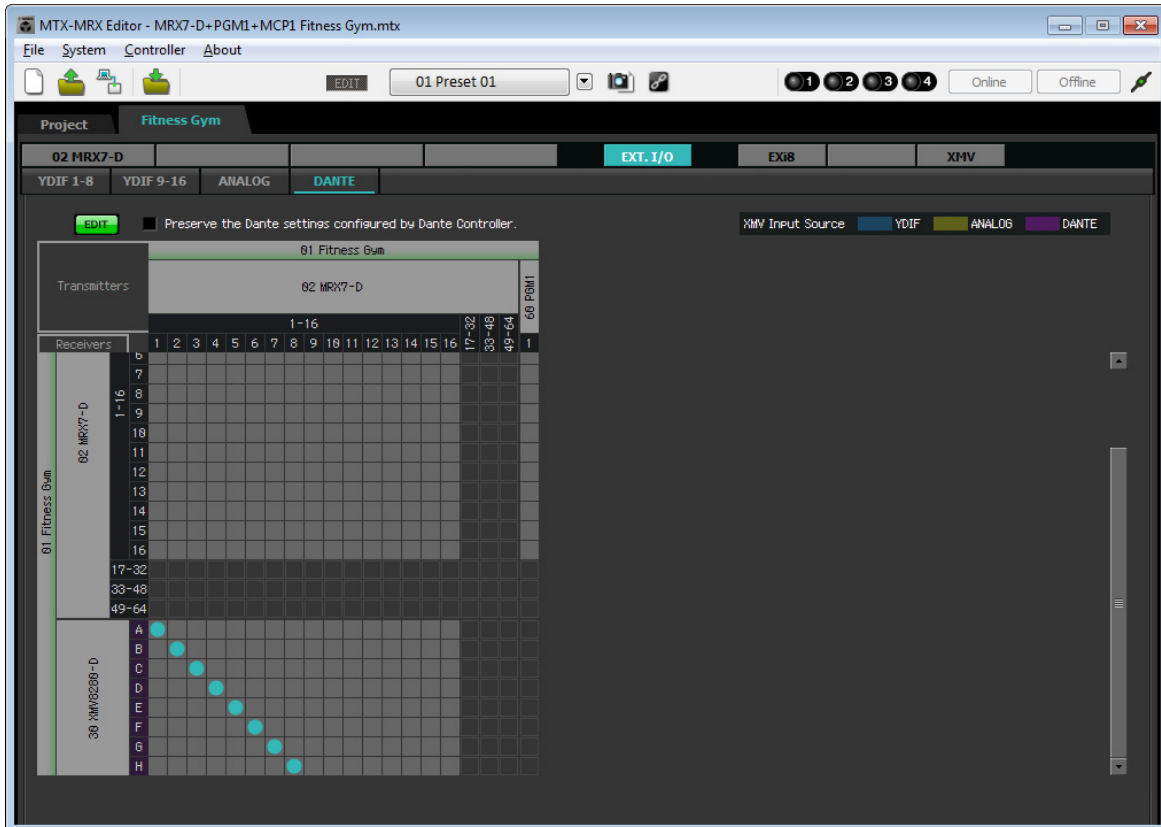
Le symbole  s'affiche sur la grille.



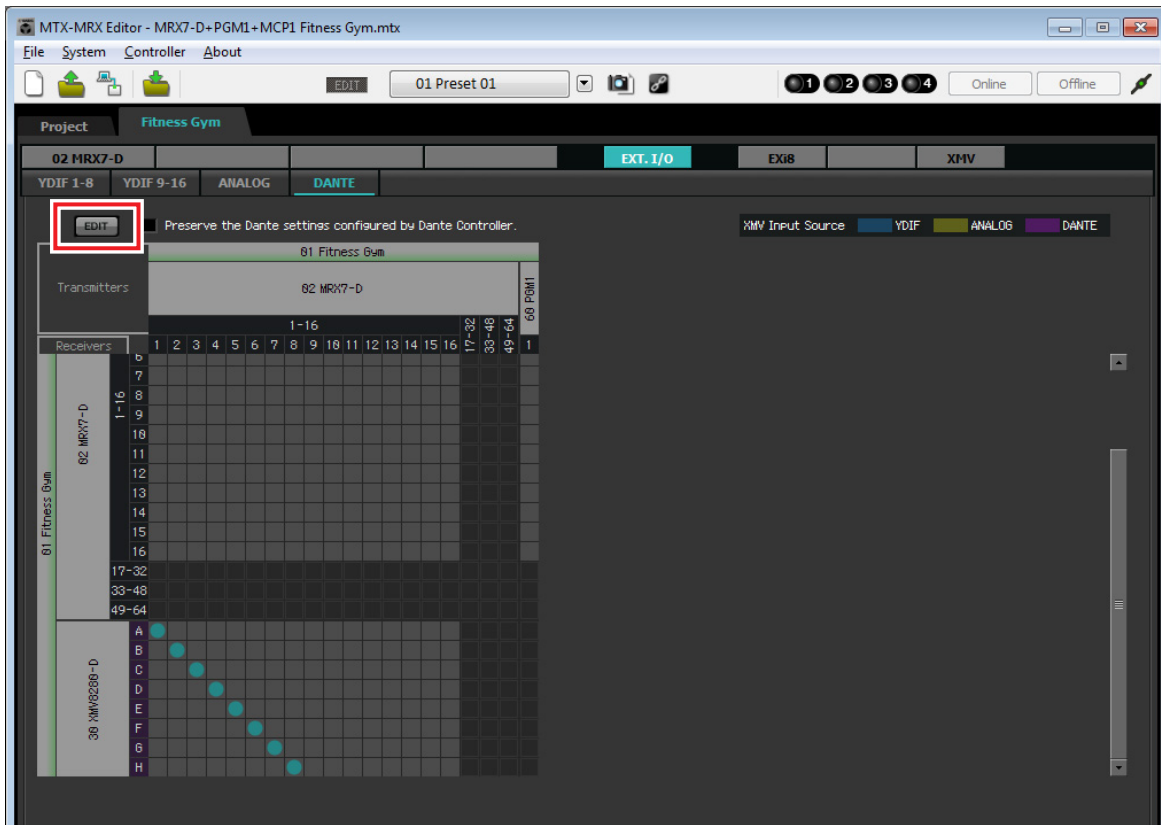
15. Faites défiler jusqu'à ce que les entrées XMV apparaissent.



- 16.** Cliquez sur les emplacements aux intersections entre les entrées du XMV et les sorties du MRX comme suit : intersections de A et 1, de B et 2, de C et 3, et ainsi de suite jusqu'à l'intersection de H et 8.



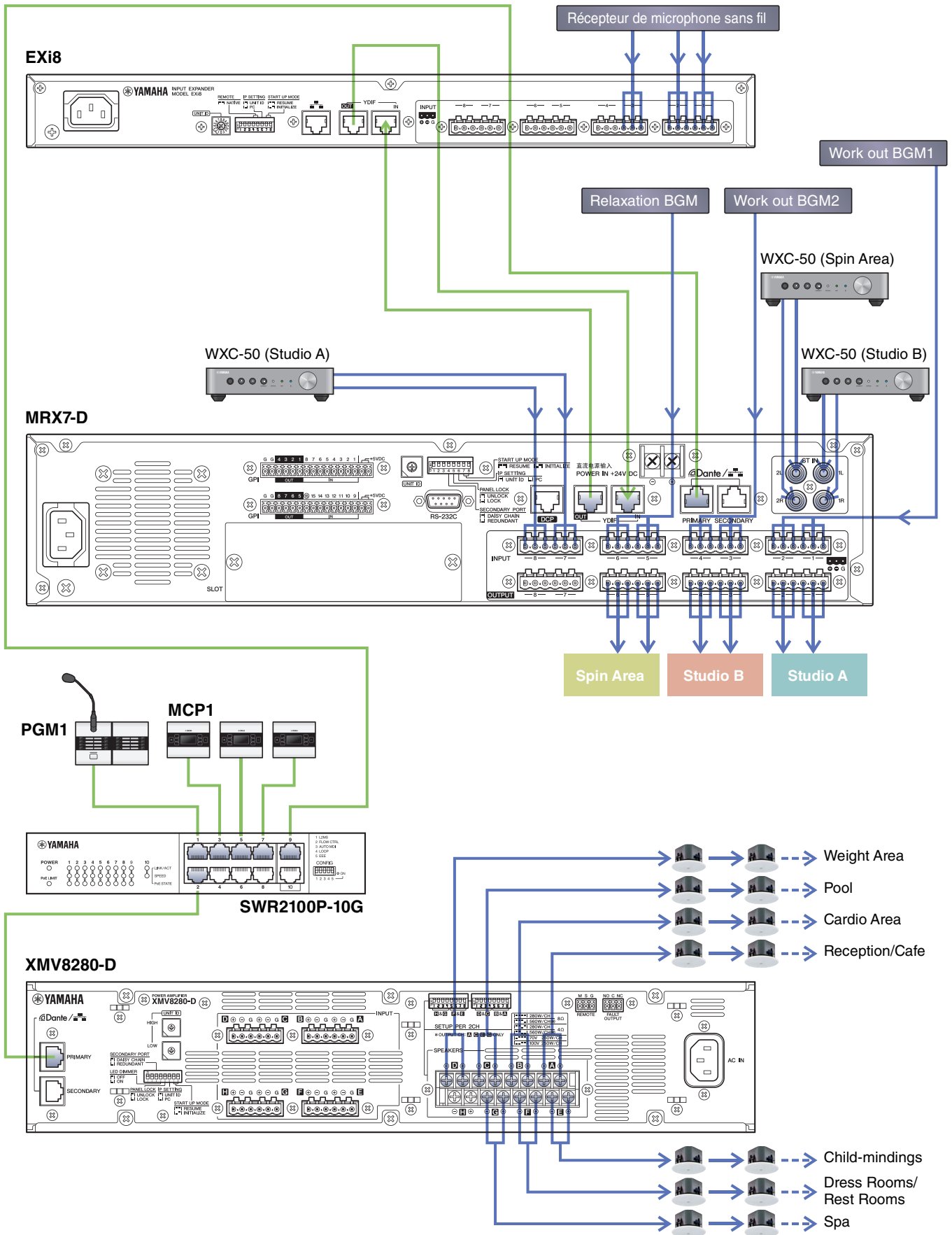
- 17.** Cliquez sur le bouton [EDIT] pour verrouiller les réglages.



La configuration des réglages en mode hors ligne est à présent terminée. Enregistrez à nouveau les réglages.

Connexion de l'équipement

Après avoir monté le MRX et vos autres équipements en rack, connectez le MRX et ces équipements comme illustré ci-dessous. Insérez la carte mémoire SD dans le MRX. à ce stade



Activation du commutateur réseau Gigabit PoE

Les unités PGM1 et MCP1 démarrent.

Spécification de la valeur du paramètre UNIT ID sur le MCP1

Appuyez de manière prolongée sur le commutateur d'accueil du MCP1 pour accéder à la page Utility.

Choisissez [Settings] → [UNIT ID] et réglez le paramètre UNIT ID respectivement sur 90 pour Studio A, sur 91 pour Studio B et sur 92 pour Spin Area.

Après avoir effectué les réglages, appuyez sur le commutateur de retour.

Pour plus de détails sur les réglages UNIT ID, reportez-vous à la section « Spécification des valeurs de UNIT ID » dans le « Manuel d'installation de MCP1 ».

Mise sous tension des équipements autres que les amplificateurs et les haut-parleurs

Mettez sous tension les équipements autres que les amplificateurs et les haut-parleurs.

Lors de la mise hors tension des appareils autres que les amplificateurs et les haut-parleurs, commencez par désactiver les amplificateurs puis les haut-parleurs.

Mise sous tension des amplificateurs et des haut-parleurs

Mettez sous tension les amplificateurs et les haut-parleurs.

Pour empêcher toute émission de son indésirable, nous vous recommandons de spécifier les réglages de l'atténuateur de tous les canaux de l'amplificateur ou du haut-parleur sur la valeur la plus basse possible avant de procéder à la mise sous tension.

Spécification de l'adresse TCP/IP de l'ordinateur

Pour permettre au MRX et à l'ordinateur de communiquer, veuillez définir l'adresse TCP/IP de l'ordinateur comme suit.

1. Dans le menu [System] de MTX-MRX Editor, cliquez sur [Network Setup] (Configuration réseau).

La boîte de dialogue « Network Setup » (Configuration réseau) apparaît.

2. Cliquez sur [Open Network Connection].

« Network Connections » apparaît.

3. Cliquez avec le bouton droit sur l'adaptateur auquel le MRX est connecté et sélectionnez [Properties].

La boîte de dialogue « Local Area Connection Properties » s'affiche.

4. Sélectionnez [Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4)], puis cliquez sur [Properties].

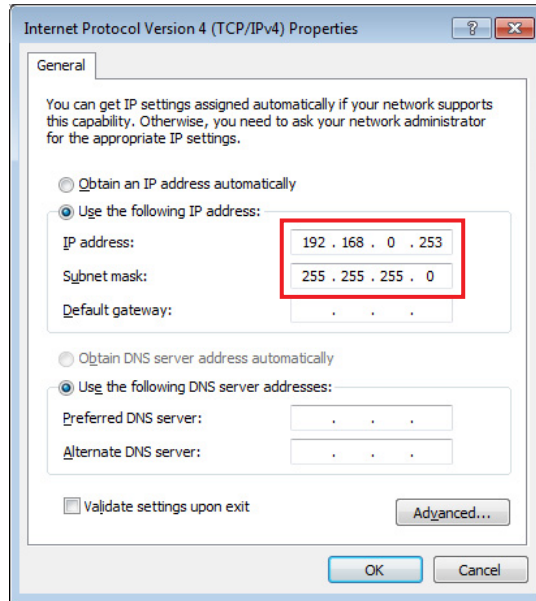
La boîte de dialogue « Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4) Properties » (Propriétés du protocole Internet version 4 (TCP/IPv4)) apparaît.

5. Cliquez sur [Use the following IP address (S)].

6. Saisissez « 192.168.0.253 » dans l'encadré [IP address] et « 255.255.255.0 » dans le champ [Subnet mask].

REMARQUE

L'adresse IP du MRX7-D est configurée sur « 192.168.0.2 ».



7. Cliquez sur [OK].

REMARQUE

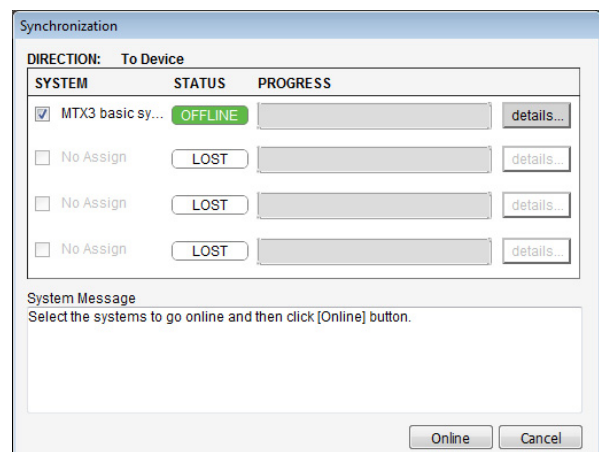
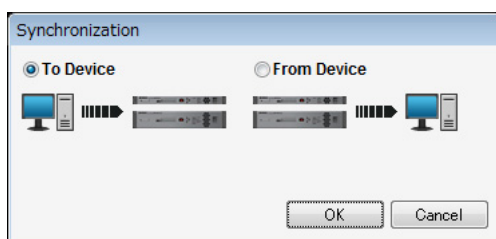
Lorsque vous effectuez ces réglages, il peut arriver que le pare-feu de Windows bloque MTX-MRX Editor. Cochez la case [Private Network] (Réseau privé), puis cliquez sur [Allow Access] (Autoriser l'accès).

Connexion en ligne de MTX-MRX Editor

Dans la partie supérieure droite de MTX-MRX Editor, cliquez sur le bouton [Online]. Une fois l'unité en ligne, l'indicateur 1 sur la gauche s'allume en bleu.



Lorsque la boîte de dialogue « Synchronization » apparaît, sélectionnez « To Device », puis cliquez sur le bouton [OK]. Lorsque les indications de la boîte de dialogue changent, sélectionnez la/les case(s) à cocher correspondant au(x) système(s) que vous voulez mettre en ligne, puis cliquez sur le bouton [Online]. Le projet créé dans MTX-MRX Editor est envoyé au MRX.



Vérification de l'application des réglages

Les principaux éléments à vérifier sont répertoriés ci-dessous. Pour obtenir des informations sur les réglages détaillés des paramètres, reportez-vous au « Mode d'emploi de MTX-MRX Editor » et au « Mode d'emploi de MRX Designer ».

- 1. Dans l'élément User Defined Block de « Output Ch. », réglez « Speaker Processor » sur une valeur appropriée pour les haut-parleurs.**
- 2. Entrez les signaux audio émis depuis les entrées analogiques et les sorties stéréo sur le MRX7-D et réglez les niveaux d'entrée.**

Pour vérifier les niveaux d'entrée, vous pouvez utiliser l'éditeur de composant de « Fader » ainsi que l'éditeur de composant de « Fader » dans l'élément User Defined Block de « Source Mix ».
- 3. Réglez l'EQ à l'aide du « PEQ » situé à l'intérieur de l'élément User Defined Block de « Output Ch. ».**

Étant donné que les zones Studio et Spin Area utilisent des micros, effectuez les réglages en envoyant le son dans les microphones.
- 4. Lorsque vous envoyez le son au microphone, réglez les paramètres des composants situés dans l'élément User Defined Block de « Input Ch. Strip ».**
- 5. Activez le PGM1 pour vérifier le bon fonctionnement de la radiodiffusion de la radiomessagerie.**
- 6. Activez les unités DCP et MCP1 pour vérifier qu'elles fonctionnent correctement.**

Une fois que vous avez configuré tous les réglages, enregistrez le projet et basculez MTX-MRX Editor hors ligne.

La configuration des réglages pour l'exemple 3 est à présent terminée.

Questions et réponses

Q : Comment peut-on envoyer le fichier rscl à l'iPad ?

R : Pour envoyer le fichier rscl à partir d'un ordinateur vers l'iPad, vous pouvez partager le fichier en utilisant iTunes, le transférer par e-mail à l'iPad, l'envoyer via AirDrop ou le transmettre via l'application File Transfer. Cette section vous explique comment envoyer le fichier via iTunes.

1. Connectez votre iPad à l'ordinateur.

Lancez iTunes. Si iTunes ne démarre pas automatiquement, lancez l'application manuellement.

2. Cliquez sur le bouton Device (iPad), puis cliquez sur [Apps] (Applications).

3. Sous « File Sharing » (Partage de fichiers) cliquez sur « P.V. Touch ».

L'élément « File Sharing » est situé en bas de l'écran, de sorte qu'il peut être nécessaire de faire défiler l'écran vers le bas pour le voir.

4. Cliquez sur le bouton « Add... » (Ajouter...) et sélectionnez le fichier rscl.

Q : Je n'entends pas le son de Speech Privacy.

R : Le son ambiant peut ne pas avoir été envoyé au MRX. Suivez les étapes de exemple 2 (« [Envoi des sons ambiants de Speech Privacy](#) ») pour envoyer le son au MRX.

Désinstallation du logiciel (suppression de l'application)

Utilisez « Paramètres » pour désinstaller le logiciel.

Cliquez avec le bouton droit sur [Démarrer]→[Paramètres]→[Applications], sélectionnez l'élément que vous souhaitez désinstaller, puis cliquez sur [Désinstaller].

Une boîte de dialogue s'affiche. Suivez les instructions à l'écran pour désinstaller le logiciel.

Si la boîte de dialogue « User Account Control » apparaît, cliquez sur [Continue] (Continuer) ou sur [Yes] (Oui).