

1. Pantalla gráfica
2. Tecla «flecha izquierda»
3. Tecla «campana»
4. Tecla «flecha derecha»
5. Conector CN1 para el amplificador
6. Conector CN2 para el lector de proximidad
7. Conector CN4 para el teclado
8. Conector RS-485/12Vdc-100mA

PROCESO DE ARRANQUE

1. Tras dar corriente a la placa, el display mostrará la siguiente información durante 5 segundos:

Versión de FIRMWARE

F_V40.10.018

DUOX PLUS

Panel 00 Block 00

Logo FERMAX

Sistema detectado
2. Pasará al modo de reposo, mostrando, alternativamente, la información básica para el usuario, según configuración: (llamada directa, llamada por búsqueda o llamada conserje).
3. Transcurrido 30" sin actividad, el display se apagará, encendiéndose nuevamente al momento de detectar una persona delante, o tocar cualquier tecla (dependiendo de la configuración).

CONCEPTOS GENERALES

Teclado ALFANUMERICO: Si configuramos esta opción, podremos utilizar el teclado para introducir también letras (por ejemplo, para buscar un usuario por su nombre). Al pulsar cualquier tecla, aparecerá este teclado en pantalla, que se utiliza de forma similar al teclado de un móvil. El nombre del usuario aparecerá, por aproximación, en la parte superior del teclado.

Llamada MAPEADA: Estando activado por configuración, permite realizar la conversión del número de vivienda a un código corto alfanumérico, para hacer la marcación más fácil. P. Ej. al usuario Alfredo Marqués, de la vivienda 120345, se le podría llamar mediante el código 12G. Para utilizarlo con el teclado numérico, la opción teclado ALFANUMERICO debe estar activada.

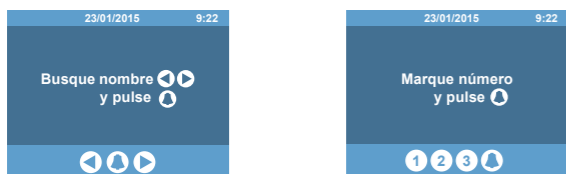
Llamada RESTRINGIDA: Estando activada esta opción, solo se podrá llamar a viviendas que estén presentes en la agenda y que además no estén marcadas como FILTRADAS. Se mostrará un mensaje de "código no válido"

Lector de tarjetas de proximidad: Esta placa tiene la posibilidad de incorporar un lector de tarjeta de proximidad con el que los diferentes usuarios podrán identificarse. Dependiendo de la configuración, puede ser necesario, además, la introducción de un código PIN por el teclado.

Códigos de teclado: Los usuarios también pueden abrir la puerta identificándose mediante la pulsación de la "A" seguido de un código personal. Este código podrá ser de 4, 5 ó 6 dígitos, dependiendo de la configuración del sistema. Si el conserje hubiera programado un mensaje para este usuario (y/o un mensaje general), aparecerán en la pantalla, si aún no habían sido visualizado previamente. En una entrada de bloque o sub-bloque, solo los usuarios cuyo número de vivienda pertenezca e dicho bloque o subbloque podrán acceder. Si se introduce 5 veces seguidas un código no válido, la funcionalidad del teclado quedará bloqueada durante 1 minuto.

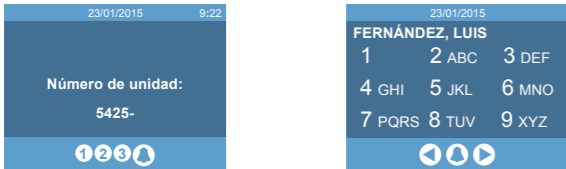
REALIZAR LLAMADAS

Dependiendo de la configuración del sistema, la pantalla se encenderá automáticamente al colocarse delante de ella, o bien en el momento de pulsar cualquier tecla. Aparecerán las siguientes imágenes, alternándose con alguna otra imagen gráfica o de texto que también haya sido configurada:



La forma de realizar la llamada, dependerá de como se haya configurado las opciones de llamada.

Llamada DIRECTA o MAPEADA: Pulsar cualquier tecla numérica (del 0 al 9) del teclado principal o cualquier letra del teclado secundario (si está instalado).



Sin teclado ALFANUMERICO, solo será posible introducir el código directo de la vivienda. Marcar este código y pulsar campana.

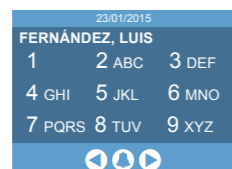


Con teclado ALFANUMERICO, activado, pulsando la tecla "B" accederemos al teclado de marcación. En el caso de llamada MAPEADA activada, este teclado aparecerá con solo pulsar cualquier tecla.

Búsqueda por nombre (agenda):



Pulsar las teclas de flecha (izquierda o derecha) hasta encontrar el nombre del usuario que se quiere llamar, y pulsar la tecla campana.



Con teclado ALFANUMERICO, activado, pulsando la tecla "B" accederemos al teclado de marcación. introducir el nombre del usuario, y pulsar la tecla campana.

ENTRADA EN PROGRAMACIÓN

Pulsar A, e introducir código de acceso: AB21AB

Introducir código de identificación: 19025 (por defecto)

Si se introduce un código incorrecto vuelve a reposo

Código de acceso

Borrar Cancelar Mantener

Código de programación

Borrar Cancelar Mantener

23/01/2015 9:22

Código no válido

MENÚ CONFIGURACIÓN

1. USUARIOS
2. CONFIGURACIÓN
3. DISPLAY

MENU PRINCIPAL DE OPCIONES
Utilizar el teclado de marcación para escoger la opción deseada.

1. USUARIOS

1. AÑADIR
2. BORRAR
3. MODIFICAR
4. INFO ADICIONAL
5. INICIALIZAR
6. MEMORIA
7. ORDEN

2. CONFIGURACIÓN

1. CÓDIGOS
2. CONTROL ACCESO
3. LLAMADA
4. PLACA
5. RELOJ

3. DISPLAY

1. MENSAJE
2. BRILLO
3. AJUSTES
4. IDIOMA
5. BORRAR AJUSTES
6. ACTUALIZAR

La descripción de cada función está indicada en las siguientes páginas. El CODIGO DE INSTALADOR permite acceso completo a todas las opciones disponibles (las representadas en estas instrucciones)..

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Capacidad del directorio: 10.000 usuarios.
- Consumo total: 118,5 mA (5V) + 7,70 mA (12V) = 126,2 mA ±15% (STANDBY) 311,5 mA (5V) + 7,70 mA (12V) = 319,2 mA ±15% (TFT ENCENDIDO)
- Temperatura de funcionamiento: -20°C, 70°C
- Humedad relativa: 5% - 95 %
- Compatible con amplificadores audio V 30.10 y video V 40.10 y superiores.
- Este display es compatible con versión de software Display Plus V 02.00.001 y superiores.

MENU USUARIOS

1. USUARIOS

1. AÑADIR
2. BORRAR
3. MODIFICAR
4. INFO ADICIONAL
5. INICIALIZAR
6. MEMORIA
7. ORDEN

MENU USUARIOS permite realizar la configuración de los datos de los diferentes usuarios

Utilizar las flechas para moverse entre los diferentes submenús de configuración de los datos de usuario. Puede haber nombres repetidos, y varios nombres en la misma vivienda. Si se presenta una tarjeta de usuario, estando dentro de este menú, se guardará como tarjeta para ese usuario. Pulsando B desde cualquier submenú guarda datos y vuelve a MENU USUARIOS.

1. AÑADIR

Cancelar

Cancelar A Salir B

Cancelar los datos introducidos y volver al menú USUARIOS

1. AÑADIR

PIN

Borrar A Salir B

PIN de 4 dígitos, asignado a cada usuario para combinar con tarjeta de proximidad

1. AÑADIR

Código de acceso

Borrar A Salir B

Código de 6 dígitos asignado al usuario para abrir la puerta

1. AÑADIR

Filtrado

Cancelar A Salir B

Filtrado: no aparece en la agenda ni se puede llamar. Llamada Restringida ha de estar activado

1. AÑADIR

Nombre

JOSE -----

Borrar A Salir B

Utilizar teclado alfanumérico (si está activado) o teclado secundario para introducir nombre. Este dato es obligatorio

1. AÑADIR

Vivienda

1266

Borrar A Salir B

Indicar número de vivienda Este dato es obligatorio

1. AÑADIR

Código llamada

156F

Borrar A Salir B

Código de llamada mapeada asignada al usuario (4 dígitos máximo)

1. AÑADIR

Invisible

Cancelar A Salir B

Invisible: no aparece en la agenda pero es posible llamarlo

2. BORRAR

JOSE GARCÍA 001266

Borrar A Salir B

Utilizar las flechas hasta llegar al usuario que se desea borrar y confirmar con A. Pulsar B pasa salir sin borrar

2. BORRAR

Agenda vacía

Salir B

Si ya no hay usuarios en la lista aparecerá el mensaje de "Agenda Vacía"

3. MODIFICAR

0012665

Modificar A Salir B

Utilizar las flechas hasta llegar al usuario que se desea modificar y confirmar con A. Pulsar B pasa salir sin modificar

4. INFO ADICIONAL

JOSE GARCÍA 001266

Modificar A Salir B

Utilizar las flechas para seleccionar el usuario y pulsar A

4. INFO ADICIONAL

1. TIPO

2. TEXTO

3. IMAGEN

Utilizar el teclado alfanumérico (si está activado) o el teclado secundario, para introducir el mensaje de texto que ha de aparecer tras llamar a esta vivienda

1. TIPO

No usado

Salir B

Utilizar las flechas para seleccionar el momento en que la información debe aparecer:
- No usado
- Al llamar
- Al abrir
- En la agenda

2. TEXTO

Borrar A Salir B

3. IMAGEN

No usado

Salir B

Utilizar las flechas para seleccionar la imagen que ha de aparecer, tras llamar a la correspondiente vivienda. de entre las imágenes disponibles. Estas imágenes han de haber sido previamente introducidas en el equipo. Ver MANUAL AVANZADO

5. INICIALIZAR

USUARIOS

¿Está seguro?

Confirmar A Salir B

Con esta opción se borrarán todos los datos de todos los usuarios. Utilizar con cuidado. Esta acción es irreversible

6. MEMORIA

156/9844

Salir B

Pantalla meramente informativa. Indica el número de usuarios dados de alta y el de posiciones libres

7. ORDENACIÓN

Nombre

Salir B

7. ORDENACIÓN

Vivienda

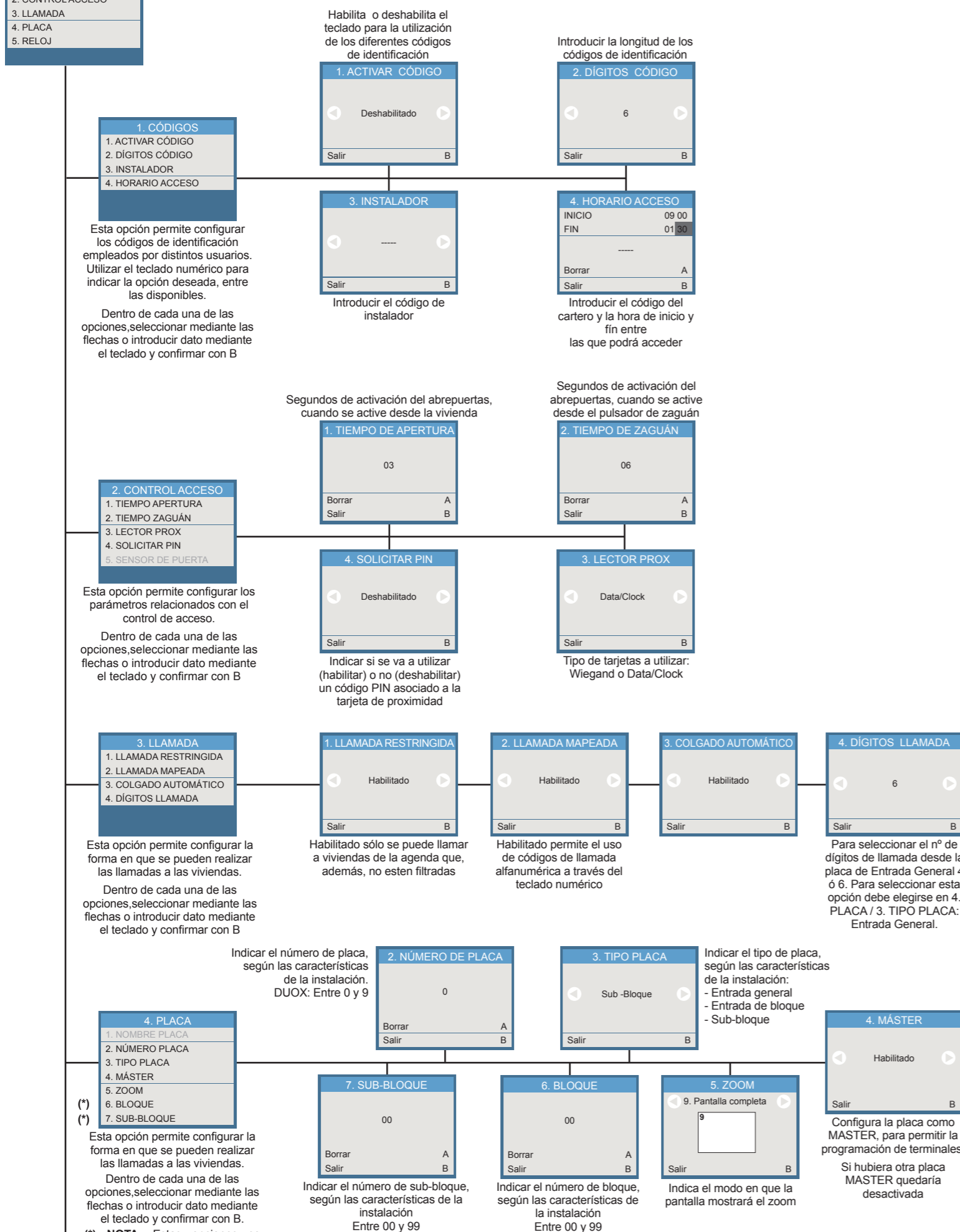
Salir B

Tipo de ordenación de la lista de usuarios

MENU CONFIGURACIÓN

2. CONFIGURACIÓN
 1. CÓDIGOS
 2. CONTROL ACCESO
 3. LLAMADA
 4. PLACA
 5. RELOJ

MENU CONFIGURACIÓN permite realizar los ajustes en los parámetros de la placa.
 Seleccionar, mediante el teclado numérico, la opción de configuración deseada



MENU DISPLAY

