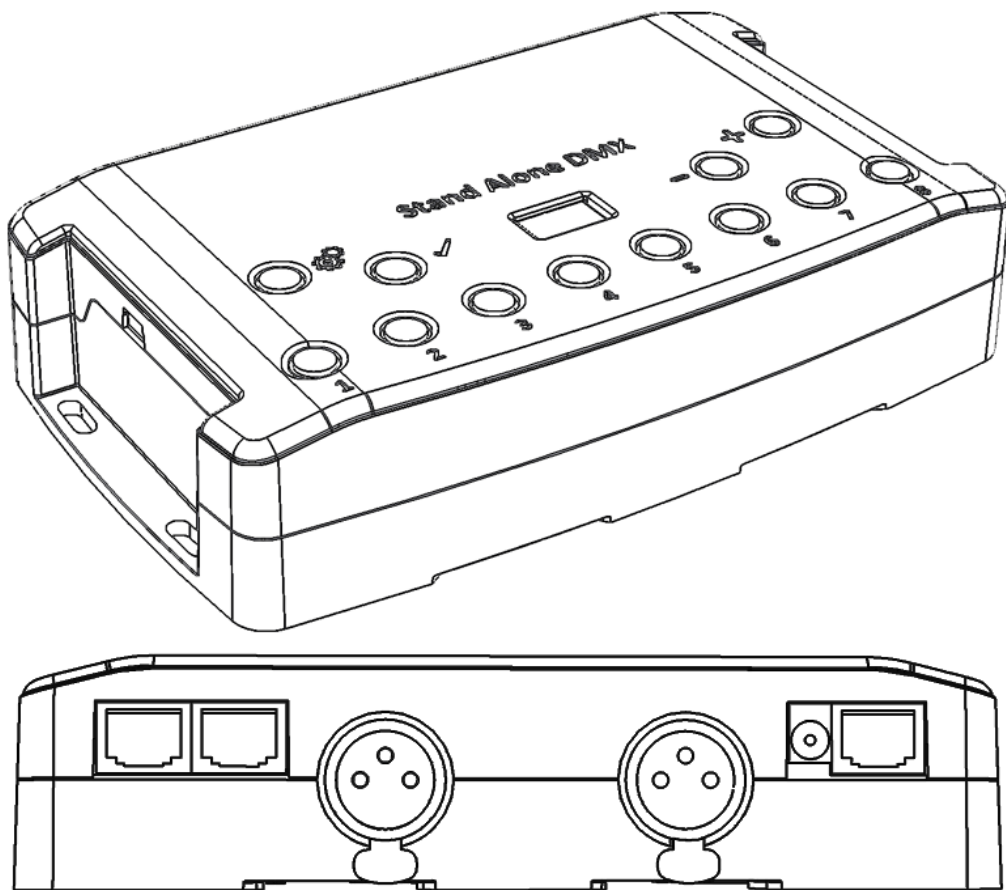


INTERFACE AUTONOME USB-DMX 512 & 1024 CANAUX

V.1.5



SOMMAIRE

Specifications Techniques de l'Interface	4
Face avant des interfaces 512 /1024 canaux	5
Faces latérales des interfaces 512/1024 canaux.....	5
Face supérieure des interfaces 512/1024 canaux	6
Boutons de l'Interface et caractéristiques de l'affichage	7
Réglage manuel de l'horloge	9
Mode Zone (interfaces 1024 Canaux uniquement).....	9
Configuration des zones dans les logiciels	10
Déclenchements Autonomes de l'interface	11
Basculer en mode Autonome.....	11
Réglage des modes de l'interface	12
Déclenchements bouton Led	14
Câblage des contacts et connexions avec les RJ45.....	15
Commande de Déclenchements.....	17
Télécommande Infra Rouge et récepteur LED Infra Rouge	18
Connexion pour déclenchement DMX IN.....	19
Déclenchement DMX via un autre signal DMX en Autonome.....	20
Configurer le DMX IN dans le logiciel.....	21
Déclenchement RS 232 en Autonome.....	23
Déclenchements horaires avec l'horloge et le calendrier.....	25
Sauvegarde de la dernière scène après une mise hors Tension	27
Priorité des scènes sur les déclenchements horaires	27
Jouer en Priorité	28
Fusion DMX en Mode Autonome	28
Configuration des interfaces en Maître/Esclave.....	29
Configuration des interfaces Maître/Esclaves.....	30
Carte SD.....	31
Batterie.....	31
Dimensions de l'interface.....	32
Face supérieure.....	32

Faces latérales	32
Face inférieure.....	33
Connexion USB avec plusieurs interfaces	34
Alimentation externe + USB	34
Installation DMX 512 standard	35
Installation DMX 512 recommandée	35

SPECIFICATIONS TECHNIQUES DE L'INTERFACE

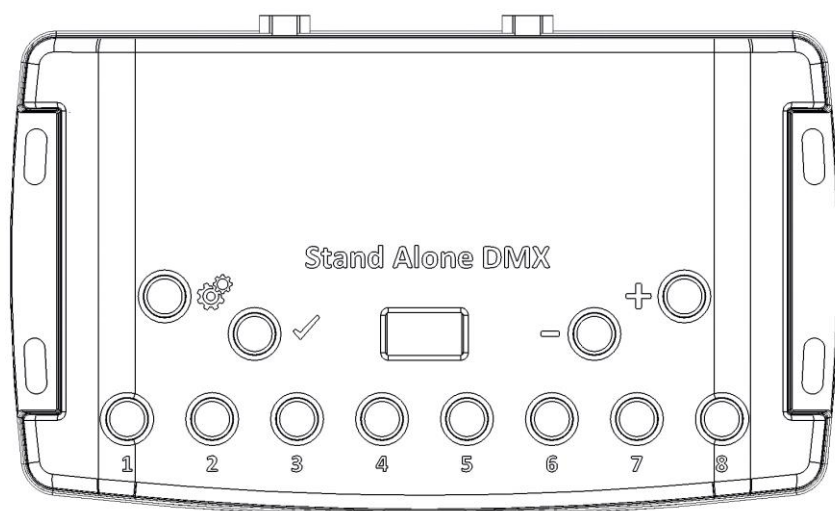
Entrée	USB 2.0 via Mini USB
Nombre de sorties DMX (512/1024)	Jusqu'à 512 / 1024 avec 3 broches XLR (XLR5 optionnel)
Modes DMX (512)	2x512 (Splitter, PC + Autonome) ou 512 Entrée/Sortie (Mode PC)
Modes DMX (1024)	2x512 ,1024 ou 512 Entrée/Sortie (PC + Autonome)
Entrée DMX (512)	Oui (PC seulement, Enregistrement DMX, Déclenchement DMX)
Entrée DMX (1024)	Oui (PC et Mode Autonome, Enregistrement DMX, Déclenchement DMX)
Mode Autonome (512)	Oui, 2x512 (splitter), canaux DMX fine (16 bits)
Mode Autonome (1024)	Oui, 2x512 (splitter), 1024, 512 Entrée/Sortie, canaux DMX fine (16 bits)
Zone Multiple (512)	Non, 1 Zone, peut jouer une scène à la fois
Zone Multiple (1024)	Oui, 5 Zones, peut jouer 5 scène à la fois
Fusion DMX en Mode Autonome	Oui, fusionne plusieurs interfaces pour jouer plusieurs zones simultanément
Mémoire Interne	Oui (4 Mb)
Mémoire Externe	Oui, Lecteur de carte SD inclus
Capacité mémoire	20000 pas avec 16 ch., 6000 pas avec 512 ch., 3000 pas avec 1024 ch.
Horloge temps réel	Oui, déclenchements horaire et calendrier (minutes, heures, jours, mois, années)
Boutons de déclenchements	Oui, 8 boutons avec Led bleue
Bouton Options	Oui, 4 boutons (Mode, Valider, Suivant, Précédent)
Bouton Mode	Oui, sélection de scène, page, vitesse, intensité générale et couleur perso
Connecteurs RJ45 E/S	Oui, 3 Connecteur RJ45 pour toutes les connexions et broches Entrée/Sortie
Déclenchements contacts secs	Oui (7 contacts sur 3,3V ou 5V)
Déclenchements RS232	Oui, sélection de la scène, vitesse, dimmer, zone, blackout
Récepteur Infra-rouge	Oui, PCB IR externe et télécommande IR disponibles en option
Options Infra-rouge	Sélection de 10 scènes, vitesse de la scène, dimmer général et scène suivante
Déclenchements intensité lumineuse	Oui, PCB externe avec capteur de lumière disponible en option
Maître/Esclave	Oui, connecte et synchronise jusqu'à 32 interfaces ensemble en autonome
Technologie CPU	32 bits
Dimensions	H : 38mm(1.49in) / l: 166mm(6.54in) / L : 97mm (3.82in)
Poids	0.2 Kgs
Poids total du coffret	0.41 Kgs
Tension d'entrée	5V à 24V via secteur, 0.5A max, 5V 0.5A via USB
Puissance / Consommation	0.3 à 0.5 W
Protection Haute Tension	Oui
Boitier	Noir avec 4 trous de fixation, plastique ABS
Norme IP	IP40
Utilisation	Intérieur
Stockage	Garder dans un endroit sec
Compatibilité	Appareils DMX 8 et 16 bits
Température d'utilisation	- 25 à +70 C°
Certifications	CE, RoHS, Fcc
Garantie internationale	Oui, 3 ans

Fonctionnalités logicielle:

LED Player	512/1024 canaux DMX + mode Autonome , mode Live Board
Studio DMX 3D viewer	Mode complet
Pro DMX	Oui, 1024 canaux mode complet, 30 min de boucle Audio et vidéo Timeline
Sortie ART-NET depuis le PC	Oui, 1 ou 2 univers (DMX + Artnet)
Wi-Light 2016 App	Oui, contrôle le Led Player et le Pro DMX avec une connexion Wifi
Compatibilité systèmes	Windows, MAC Os X (10.6 and supérieur) et Linux (64 Bits)
Mise à jour logicielle gratuite	Oui

<u>Contenu du Package</u>	1 cable USB + 1 interface DMX USB(3 broches XLR, 5 broches en option)
---------------------------	---





FACE AVANT DES INTERFACES 512 /1024 CANAUX



Boutons de déclenchement de scène:

- 1: Scène 1 On/Off
- 2: Scène 2 On/Off
- 3: Scène 3 On/Off
- 4: Scène 4 On/Off
- 5: Scène 5 On/Off
- 6: Scène 6 On/Off
- 7: Scène 7 On/Off
- 8: Scène 8 On/Off

Boutons de Commandes:

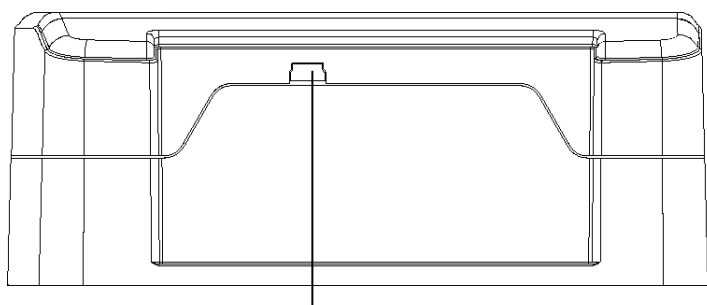
-  : Sélection du mode (Déclenchement, Page, Couleur, Vitesse, Dimmer, Zone)
-  : Valider le Choix / Couleur Off
-  : Diminuer les valeurs
-  : Augmenter les valeurs

Afficheur:

Afficheur Led 7 segments

FACES LATÉRALES DES INTERFACES 512/1024 CANAUX

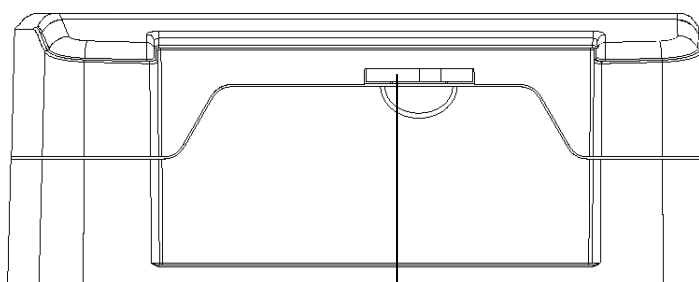
Côté gauche



Mini connecteur USB et connecteur alimentation USB

5 Volts continus seulement; 0,15-1 A.

Côté droit



Port Micro SD

FACE SUPERIEURE DES INTERFACES 512/1024 CANAUX

Connecteur RJ45 Déclenchements

- 1 : Sortie 5 Volts
- 2 : Déclenchement 1
- 3 : Déclenchement 2
- 4 : Déclenchement 3
- 5 : Déclenchement 4
- 6 : Déclenchement 5
- 7 : Déclenchement 6
- 8 : Déclenchement 7

Connecteur RJ45 Entrées/Sorties

- 1 : Maître/Esclave - Clock
- 2 : Maître/Esclave - Data
- 3 : Light - Data
- 4 : Signal IR depuis le récepteur LED IR
- 5 : RS232 Tx
- 6 : RS232 Rx
- 7 : Sortie 5 Volts
- 8 : Terre

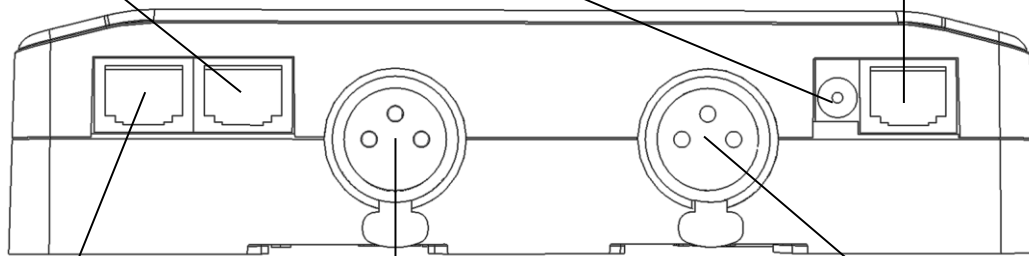
Entrée alimentation 9V

Connecteur DC

Ordre des broches

RJ45

8 7 6 5 4 3 2 1



Connecteur RJ45 Entrées/Sorties

- 1 : Master/Slave - Clock
- 2 : Master/Slave - Data
- 3 : Light - Data
- 4 : Signal IR depuis le récepteur LED IR
- 5 : RS232 Tx
- 6 : RS232 Rx
- 7 : Sortie 5 Volts
- 8 : Masse

Connecteur XLR A de Signal DMX

3 Broches. Peut-être configuré en mode Sortie ou entrée (Mode PC uniquement)


- 1: Masse
- 2: Data -
- 3: Data +

Connecteur XLR B de Signal DMX


3 Broches. Peut-être configuré en mode Sortie (splitter pour les 512 ou sortie pour les 1024) ou en mode entrée (PC pour les interfaces 512, PC et autonome pour les 1024)

- 1: Masse
- 2: Data -
- 3: Data +

Bouton Sélection du Mode

Pressez le bouton  pour sélectionner l'un des modes : Déclenchement des scènes (SA), Page (PA), Couleur (Co), Vitesse (SP), Dimmer (dl) ou Zone (Zo).

Bouton Valider

Pressez le bouton  pour valider votre choix ou arrêter la couleur sélectionnée.

Bouton de scène Suivant /Précédent, +/-

Mode Déclenchement de scène: Sélectionnez le numéro de la scène avec les boutons + ou -, ensuite pressez Valider pour confirmer la lecture de la scène sélectionnée de 01 à 255. Le numéro de scène va clignoter plusieurs fois pour confirmer votre sélection. Avec la scène 00 rien ne joue.

Mode Page: Sélectionnez le numéro de la page avec les boutons + et - de P0 à P9, ensuite choisissez la scène souhaitée dans la page courante à l'aide des 8 boutons.

Mode Couleur: A l'aide des 8 boutons sélectionnez une des huit couleurs personnalisables ou choisissez la couleur de la roue de couleur de 00 à 99 avec les bouton + et -. Pressez le bouton Valider pour éteindre la couleur actuelle ou rejouer la dernière couleur de la roue de couleur.

Mode Vitesse: Augmentez ou Diminuez la vitesse de la scène actuelle avec les boutons + ou -. Les valeurs vont de -9 à +9.

Mode Dimmer: Augmentez ou Diminuez l'intensité générale (Dimmer + RGB) des scènes et couleurs avec les boutons + ou -. Les valeurs vont de -9 à +9.

Mode Zone : Sélectionnez la zone avec les boutons + et - (Zones A à E et Générale) , ensuite choisissez la scène souhaitée dans la zone courante à l'aide des 8 boutons.

Boutons à Led Bleue

Pressez un des 8 boutons de déclenchement pour jouer une scène en mémoire depuis les modes Déclenchement de Scène et Page. Pressez de nouveau le bouton avec la Led bleue pour stopper la scène. En mode Couleur pressez un bouton pour déclencher une couleur personnalisée. Pressez de nouveau pour la stopper.

Fonctionnement de l'afficheur LED :

L'afficheur LED affiche le numéro de la scène qui joue, la page, la couleur, les modes sélectionnés, les valeurs de la vitesse et du dimmer et le mode de mise à jour du firmware.

Il y a différents affichages en fonction du mode sélectionné :

PC: L'interface est connectée à l'ordinateur et communique avec le logiciel. L'interface est contrôlée par le logiciel.

SA: Le mode Déclenchement de Scène est actif. Par défaut quand aucune scène ne joue, tous les niveau DMX sont à zéro. En mode Déclenchement de Scène, l'afficheur LED indique le numéro de la scène actuelle de 01 à 255. La valeur 00 est le Blackout et l'interface DMX envoie des nulls (0x00) sur toutes les sorties.

PA: Mode Page, il permet de choisir entre 10 pages de 8 boutons pour déclencher directement les scènes. En mode Page, l'afficheur indique le numéro de page de P0 à P10.


Co: Mode Couleur, pour jouer une couleur personnalisée sur les canaux RGBW. En mode Couleur, l'afficheur indique le numéro de couleur de C1 à C8.


SP: Mode Vitesse, augmente ou diminue la vitesse de la scène actuelle. En mode Vitesse, l'afficheur indique la vitesse de la scène courante, les valeurs vont de -9 à 9.

dl: Mode Dimmer, augmente ou diminue l'intensité générale et le dimmer de la scène ou de la couleur choisie. En mode Dimmer, l'afficheur indique l'intensité générale, les valeurs vont de -9 à 9.

Pr: Mode Programmation de la mémoire, Pr est affiché quand l'interface écrit un show en mémoire.

Zo: Le mode zone est actif. Après écriture de la mémoire la zone A est sélectionnée par défaut. En mode zone, l'afficheur LED indique la zone courante, Générale, A, B, C, D, E.

Affichage zone A à D : 

Affichage zone générale : 


L'affichage alterne toutes les 3 secondes entre la zone courante et le numéro de scène de la zone.

bl: Mode Mise à jour du firmware, quand un nouveau firmware est écrit en mémoire. En mode de Mise à jour du firmware, l'afficheur va clignoter pendant la durée de la mise à jour du firmware. Ne pas déconnecter l'interface pendant ce mode.

REGLAGE MANUEL DE L'HORLOGE

Il est possible de régler l'horloge interne de l'interface et changer la date et l'heure manuellement.

Pour accéder au mode horloge, maintenir les boutons **+** et **-** pendant 5 secondes.

« YE » s'affiche pour régler l'année courante, ensuite utilisez **+** et **-** pour choisir l'année et validez avec  , il faut procéder de la même manière pour les mois « Mo », jours « dA », heure « ho » et minutes « Mi ».

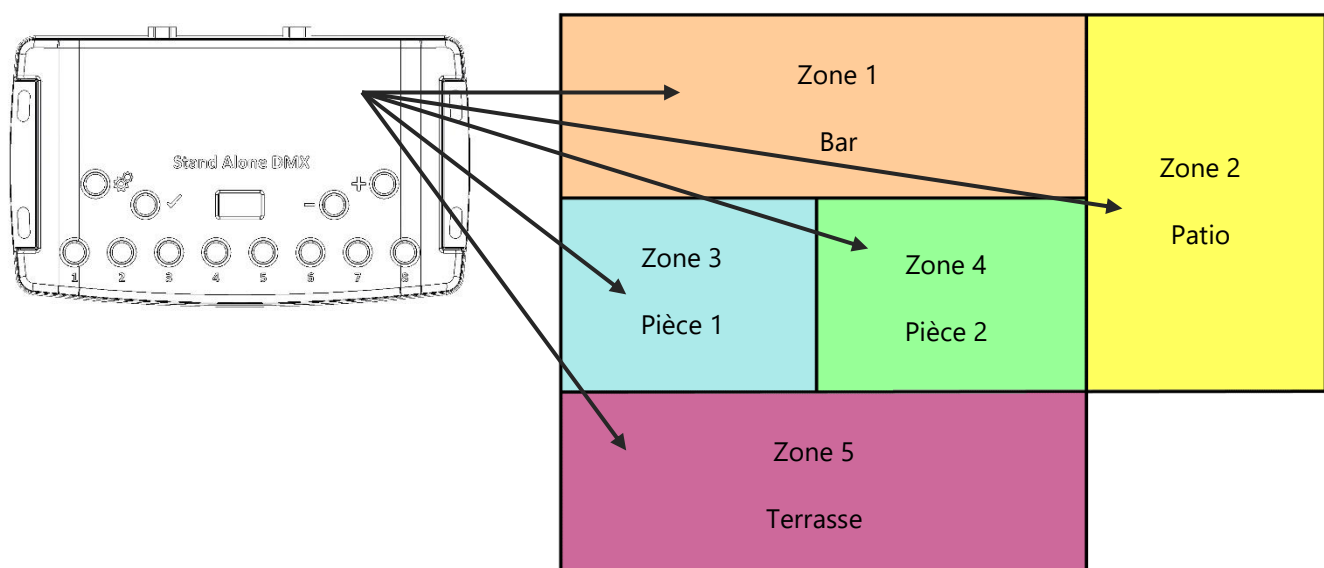
Après avoir validé les minutes « CL » clignotera pour confirmer et sauver la nouvelle configuration.

L'interface est maintenant à jour.

Ce mode est très pratique lorsqu'il est nécessaire de régler l'horloge directement sur site et sans l'utilisation d'un ordinateur.

MODE ZONE (INTERFACES 1024 CANAUX UNIQUEMENT)

Les interfaces 1024 canaux permettent de jouer indépendamment sur 5 zones en mode autonome.



CONFIGURATION DES ZONES DANS LES LOGICIELS

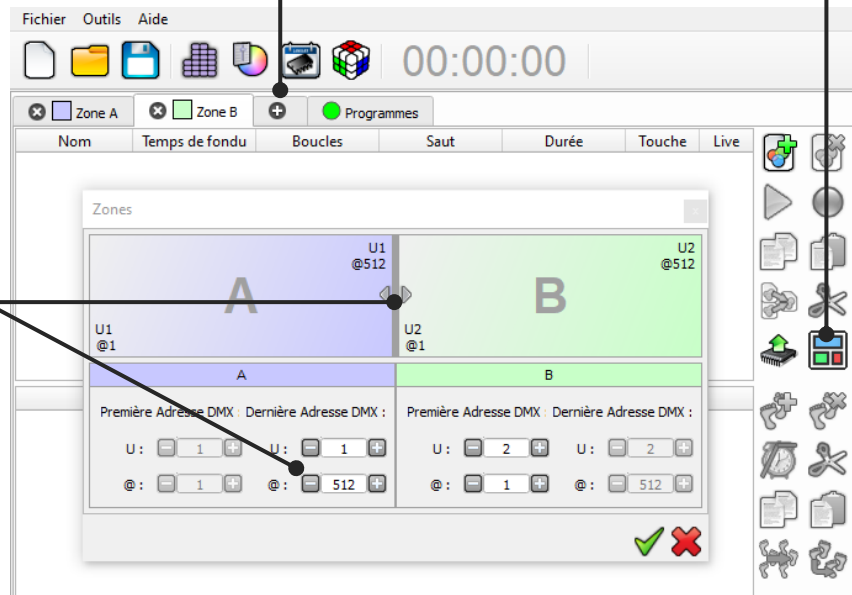
Dans le mode édition :

Cliquer sur + pour ajouter des zones

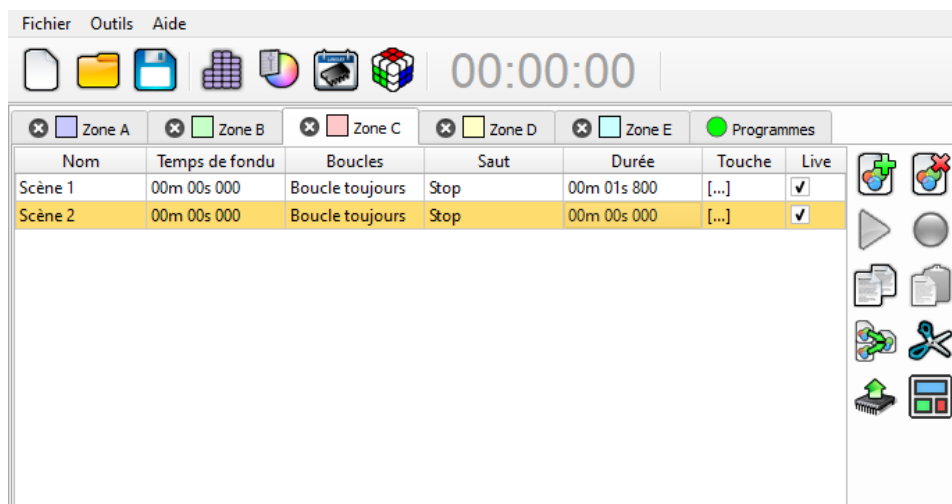
La fenêtre d'édition des zones peut être affichée à tout moment en cliquant sur le bouton « Zone »

La fenêtre d'édition des zones apparaît, déplacer la barre centrale pour définir les zones, il est également possible de choisir précisément les plages de canaux de chaque zones en renseignant les casiers.

Attention à faire correspondre votre patch aux zones



Une fois les zones définies, il suffit de créer les scènes dans les onglets correspondants :



Dans le mode Autonome :

The screenshot shows the software interface in Autonomous mode. Two callouts provide additional information:

- Callout 1: "Le mode zone est disponible en autonome" (The zone mode is available in autonomous).
- Callout 2: "L'onglet « Zones » permet de d'afficher la configuration des zones (double cliquer sur une zones pour l'éditer)" (The « Zones » tab allows to display the zone configuration (double click on a zone to edit it)).

The interface includes a menu bar (Fichier, Outils, Aide), a toolbar, a device list (Device #1: Slim 1024 J00088), a scene list table, a zone configuration grid (A-E), a control panel with buttons (1-8), and a configuration panel with various settings like RS232, Télècommande, and timing options.

Nom	Durée	Propriétés	Déclenchements	Zone
1 Scene 2	00m 13s 560	00:00:000		B
2 Scene 2	00m 13s 560	00:00:000		C
3 Scene 1	00m 13s 920	00:00:000		D
4 Scene 2	00m 13s 560	00:00:000		D
5 Scene 1	00m 01s 800	00:00:000		E
6 Scene 2	00m 13s 560	00:00:000		E

Nom	Durée	Propriétés	Déclenchements	Zone
1 Scène 1	00m 15s 480	00:00:000		A
2 Scene 2	00m 13s 560	00:00:000		A
3 Scene 1	00m 27s 240	00:00:000		B
4 Scene 1	00m 13s 920	00:00:000		C

DECLENCHEMENTS AUTONOMES DE L'INTERFACE

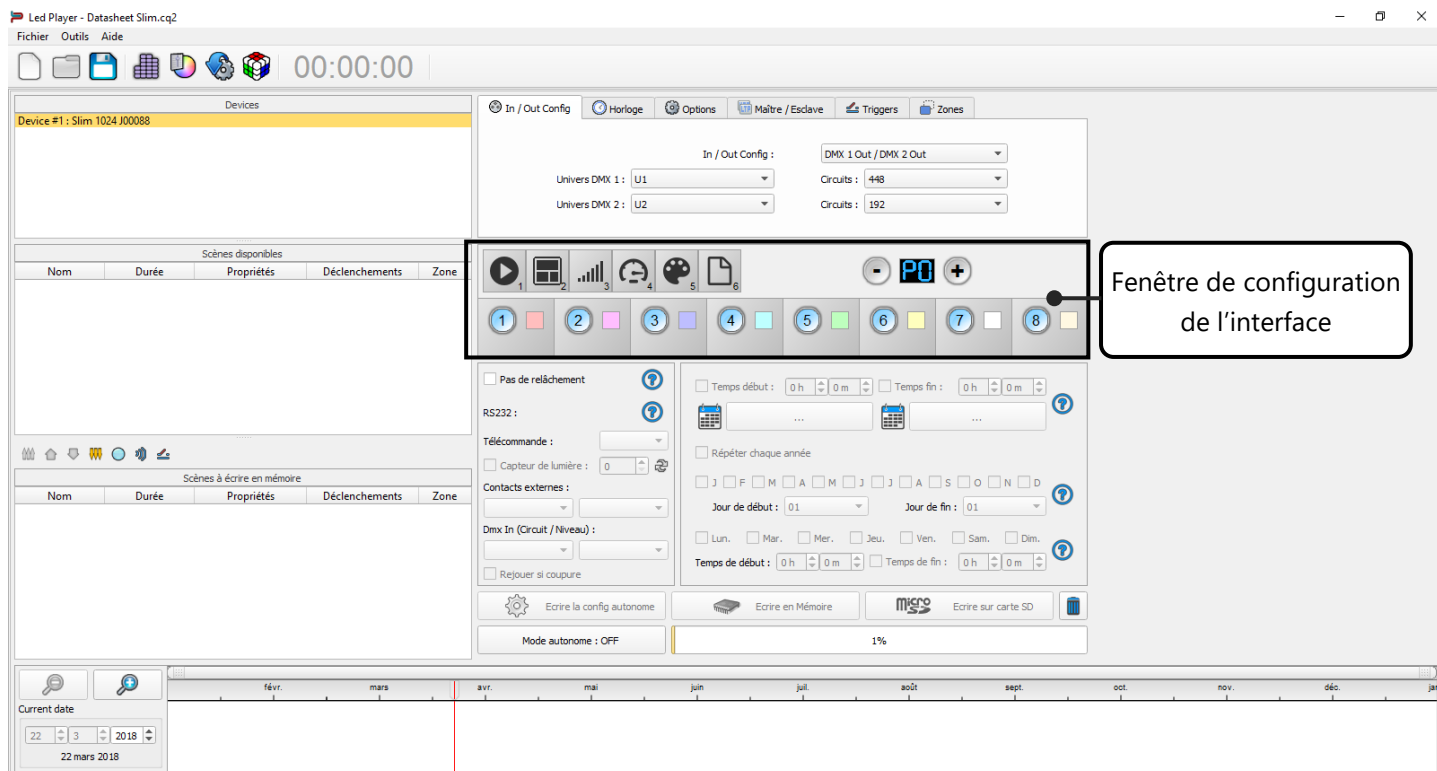
Le mode Autonome du logiciel permet de configurer et personnaliser tous les déclenchements.

Les informations seront directement sauvegardées dans la mémoire de l'interface DMX avec la fonction d'écriture en mémoire.

BASCULER EN MODE AUTONOME

Quand l'interface n'est pas connectée au logiciel ou est juste alimentée, elle entre en mode Autonome après 5 secondes

REGLAGE DES MODES DE L'INTERFACE



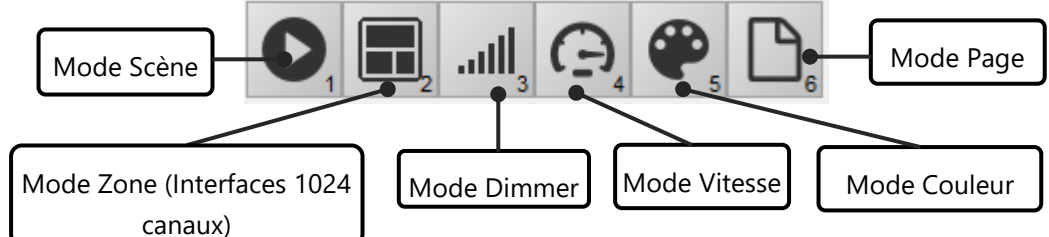
Organise les menus disponibles en Autonome

Sélection de la page

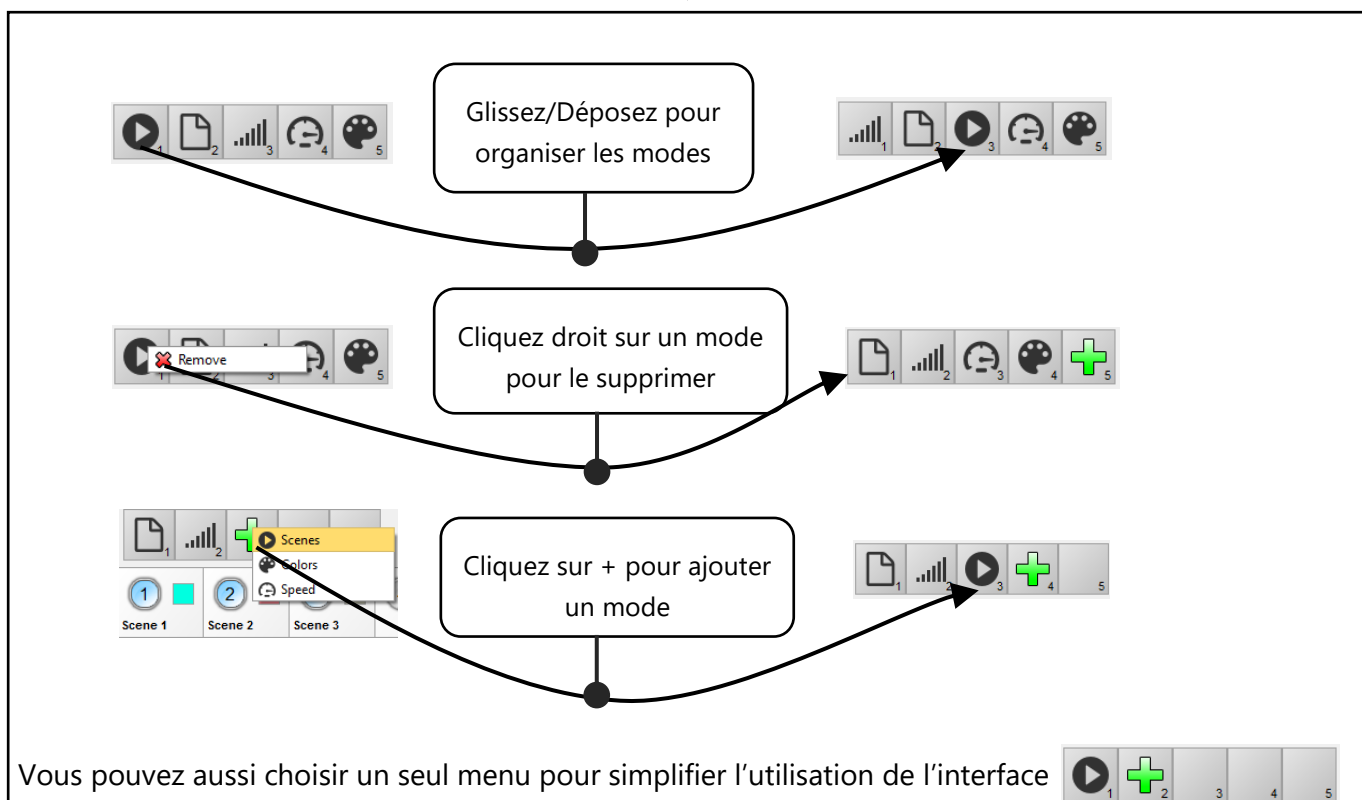
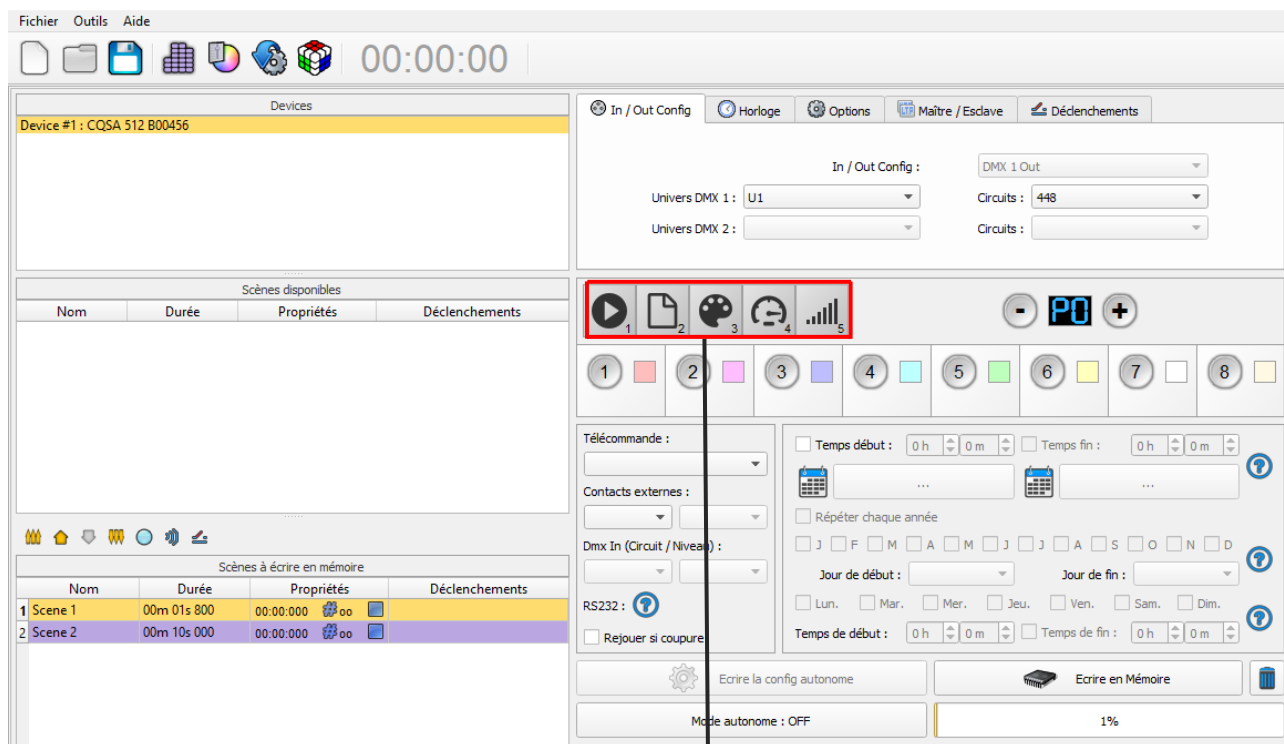


Choisis la couleur RGBW qui sera jouée dans le mode mode Couleur en Autonome (8 couleurs max.)

Associe les scènes aux boutons pour être jouées en Mode Autonome (80 scènes max.)

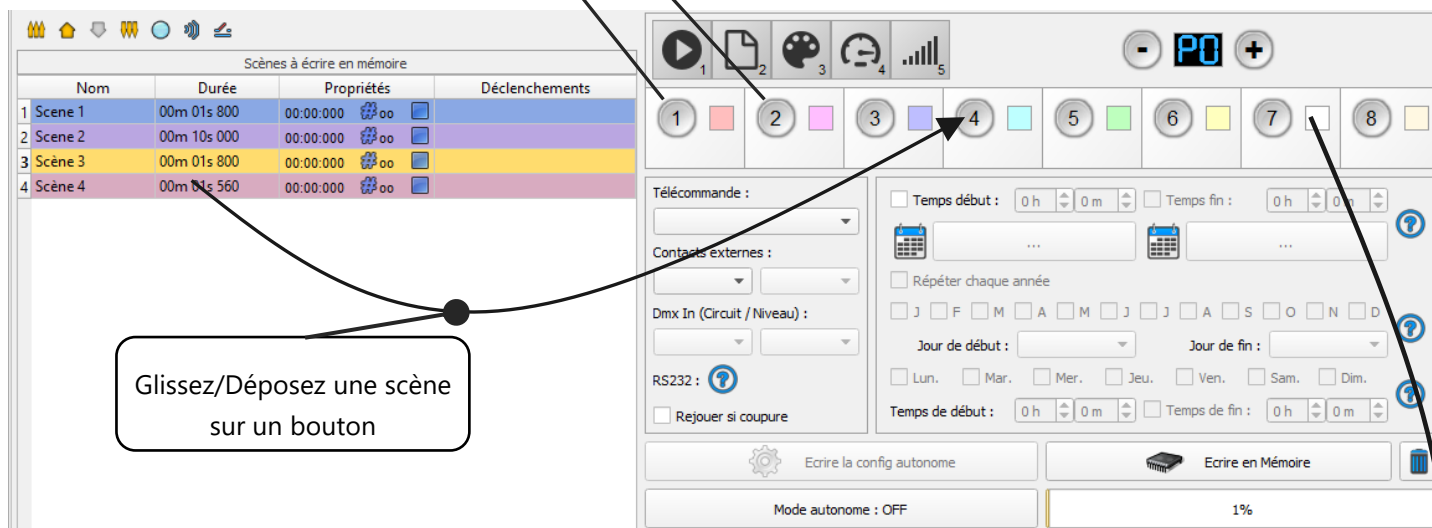
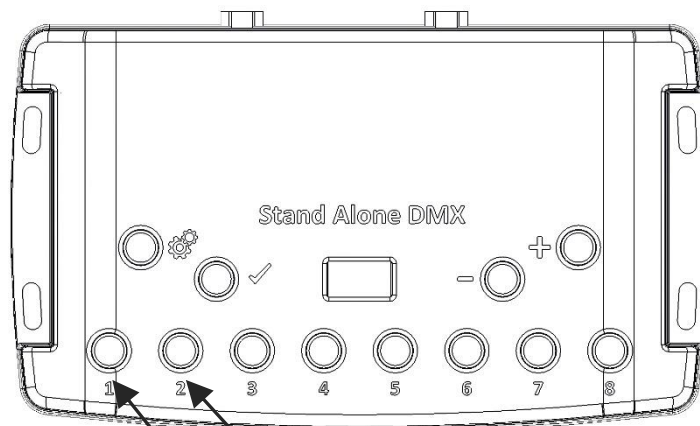


Il est possible de personnaliser les modes que vous voulez utiliser en Autonome. Depuis les icônes mode, vous pouvez faire un clic droit pour ajouter ou enlever un mode. Vous pouvez utiliser le glisser déposer (drag and drop) pour organiser les modes comme vous le souhaitez.



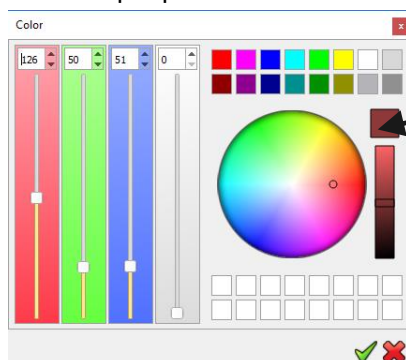
DECLENCHEMENTS BOUTON LED

Depuis les scènes de la liste du mode autonome vous devez faire un Glisser/Déposer de l'une d'elles pour l'appliquer à un bouton.



Il est possible de remplacer une scène par une autre ou de la supprimer en la sortant de la liste.

Vous pouvez aussi configurer une couleur pour chaque bouton et les jouer avec le Mode Couleur, cliquez sur le carré de couleur pour choisir votre propre couleur.



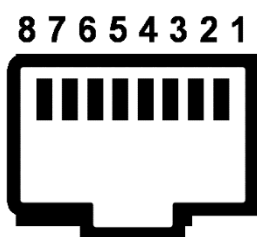
Cliquez et configurez la couleur désirée

CABLAGE DES CONTACTS ET CONNEXIONS AVEC LES RJ45

Les 7 contacts externes se situent sur le connecteur RJ45 numéro 2. Vous pouvez utiliser 7 contacts sec pour déclencher 7 scènes à l'aide de relais externes. Pour avoir plus de déclenchements vous devez utiliser le multiplexage afin d'avoir un maximum de 127 contacts :

Le multiplexage permet d'avoir 127 combinaisons de déclenchements

Les contacts externes ne peuvent se faire que lorsque les Broches 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 sont connectées à la Broche 1 (5 V. DC). (Jusqu'à 127 déclenchements)

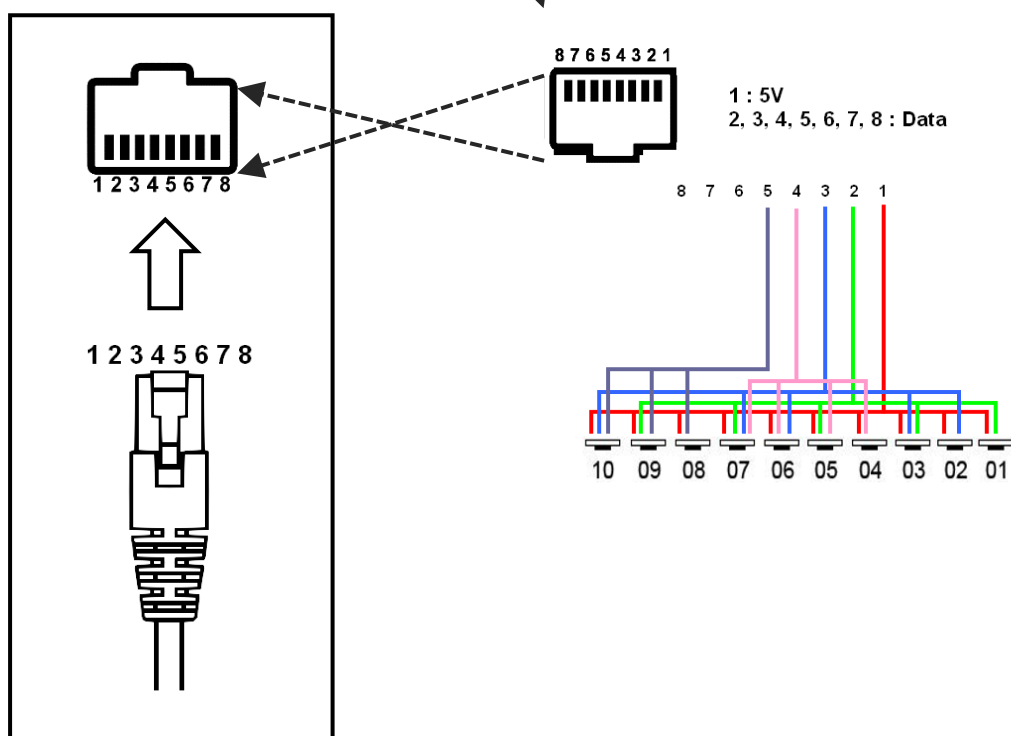
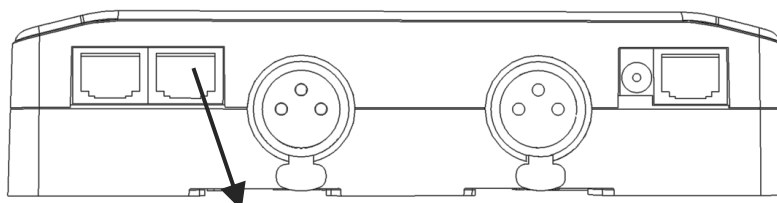


Vue de face du connecteur RJ45

Table des Broches:

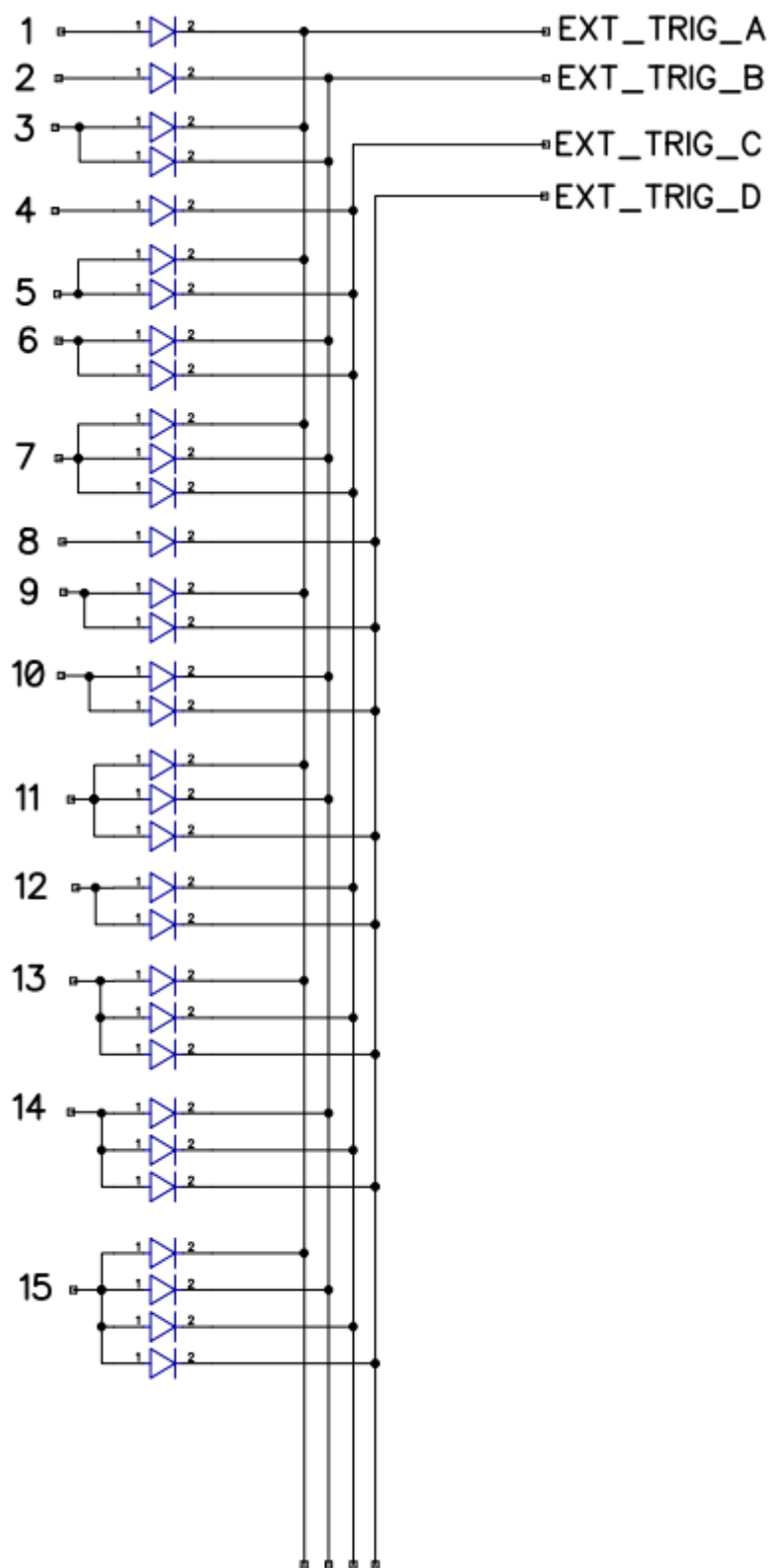
- Déclenchement 01 = Broche 2
- Déclenchement 02 = Broche 3
- Déclenchement 03 = Broche 2 + 3
- Déclenchement 04 = Broche 4
- Déclenchement 05 = Broche 2 + 4
- Déclenchement 06 = Broche 3 + 4
- Déclenchement 07 = Broche 2 + 3 + 4

- Déclenchement 08 = Broche 5
- Déclenchement 09 = Broche 2 + 5
- Déclenchement 10 = Broche 3 + 5
- Déclenchement 16 = Broche 6
- Déclenchement 32 = Broche 7
- Déclenchement 48 = Broche 6 + 7
- Déclenchement 64 = Broche 8
- Déclenchement 100 = Broche 4 + 7 + 8
- Etc...



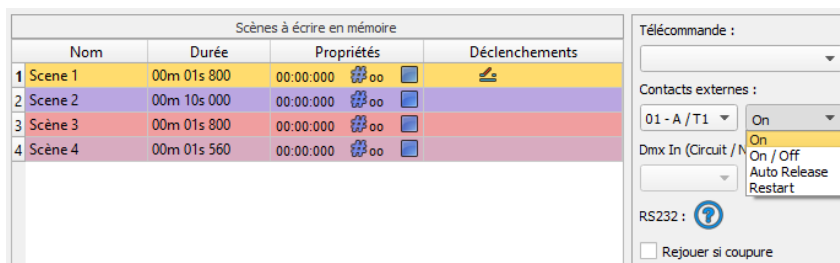
Temps de réaction des contacts : 8 ms (0.008 s) / Temps entre 2 contacts : 500 ms (0.5 s)

Options de déclenchements : On (démarré la scène seulement) + On/Off (démarré et arrête la scène) + Auto release (maintenir le contact pour jouer la scène) + Restart (redémarré la scène depuis le début) + Play in priority (la scène joue jusqu'à une pause ou un arrêt, aucun autre déclenchement n'est autorisé).



En sélectionnant une scène dans la liste il est possible de choisir le numéro du contact externe (de 01 à 127) pour déclencher la scène.

Par défaut, l'interface propose 7 contacts externes (01, 02, 04, 08, 16, 32, 64). Pour obtenir 127 contacts externes, vous devez utiliser une interface dé-multiplexée pour utiliser les autres combinaisons possibles.



Plusieurs options de déclenchements sont disponibles pour les contacts externes.

On : Activer le contact permet seulement de jouer la scène.

On/Off : Activer le contact permet de jouer et arrêter la scène. Chaque action de déclenchement va inverser l'état de la scène (démarrer/arrêter).

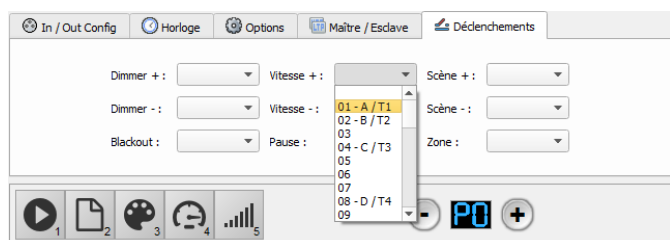
Auto Release: La scène jouera tant que le contact sera actif et maintenu. Garder le contact activé pour jouer la scène, quand le contact est relâché la scène s'arrête.

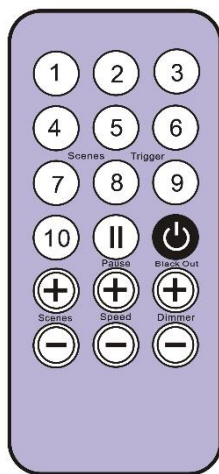
Restart : Activer le contact redémarrera automatiquement la scène depuis le début, si la scène est arrêtée alors elle commence à jouer.

COMMANDE DE DECLENCHEMENTS

Les contacts externes peuvent aussi déclencher des commandes en mode Autonome. Depuis l'onglet Déclenchements vous pouvez sélectionner un contact pour chaque action : Dimmer + , Dimmer - , Blackout, Vitesse +, Vitesse -, Pause, Scène +, Scène - et Zone.

Il n'est pas possible d'utiliser le même déclenchement pour une scène et une commande, dans ce cas, la scène a la priorité ou la scène perd son information de déclenchement après avoir choisi le déclenchement des Commandes.





Une scène doit être liée avec les boutons 1 à 10.

Chaque boutons peut déclencher une scène différente. La télécommande ne peut pas arrêter une scène directement. Pour arrêter la scène jouée, il faut utiliser obligatoirement le bouton ON/OFF ou Blackout/Stop ou alors déclencher une autre scène.

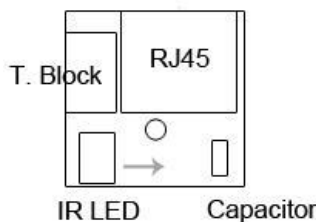
Le bouton de pause fige la scène jouée sur son état DMX.

Le bouton Stop/ Blackout (On/Off) arrête la scène jouée et joue la scène neutre ayant le numéro 00. Tous les canaux DMX renvois la valeur nulle 00.

Les boutons +/- pour le déclenchement des scènes automatique. La scène suivante ou précédente sera jouée directement sans validation de 2 secondes.

Les boutons +/- pour la vitesse des scènes. Augmente ou diminue la vitesse de la scène jouée. Chaque scène peut avoir une vitesse différente.

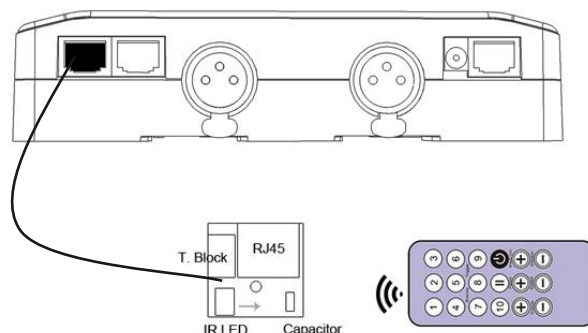
Les boutons +/- pour l'intensité générale. Augmente ou diminue l'intensité des canaux d'intensité, de RVB, de CMJ et Dimmer. Les canaux RVB,CMY et Dimmer sont définis dans le profile des appareils.



Pour utiliser l'option de télécommande Infra Rouge, un récepteur Infra Rouge externe doit être connecte au connecteur RJ45 #1 de l'interface autonome. Un câble RJ45 de 20 mètres maximum est requis.

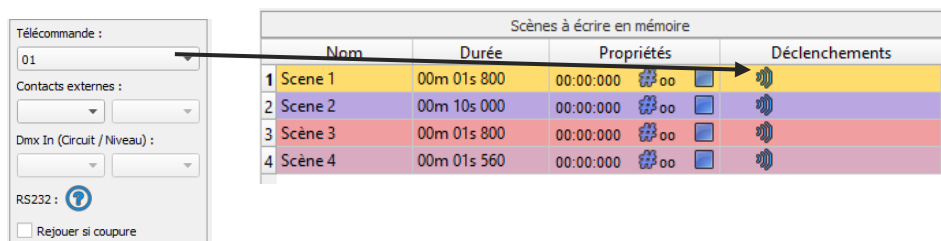
Brochage du PCB IR :

- Via RJ45: Broches #8= Masse ; #4= signal IR; #7= 5V DC
- Via bornier: Broches **O** =IR Data ; **V** = 5 Volts ; **G** =Masse.

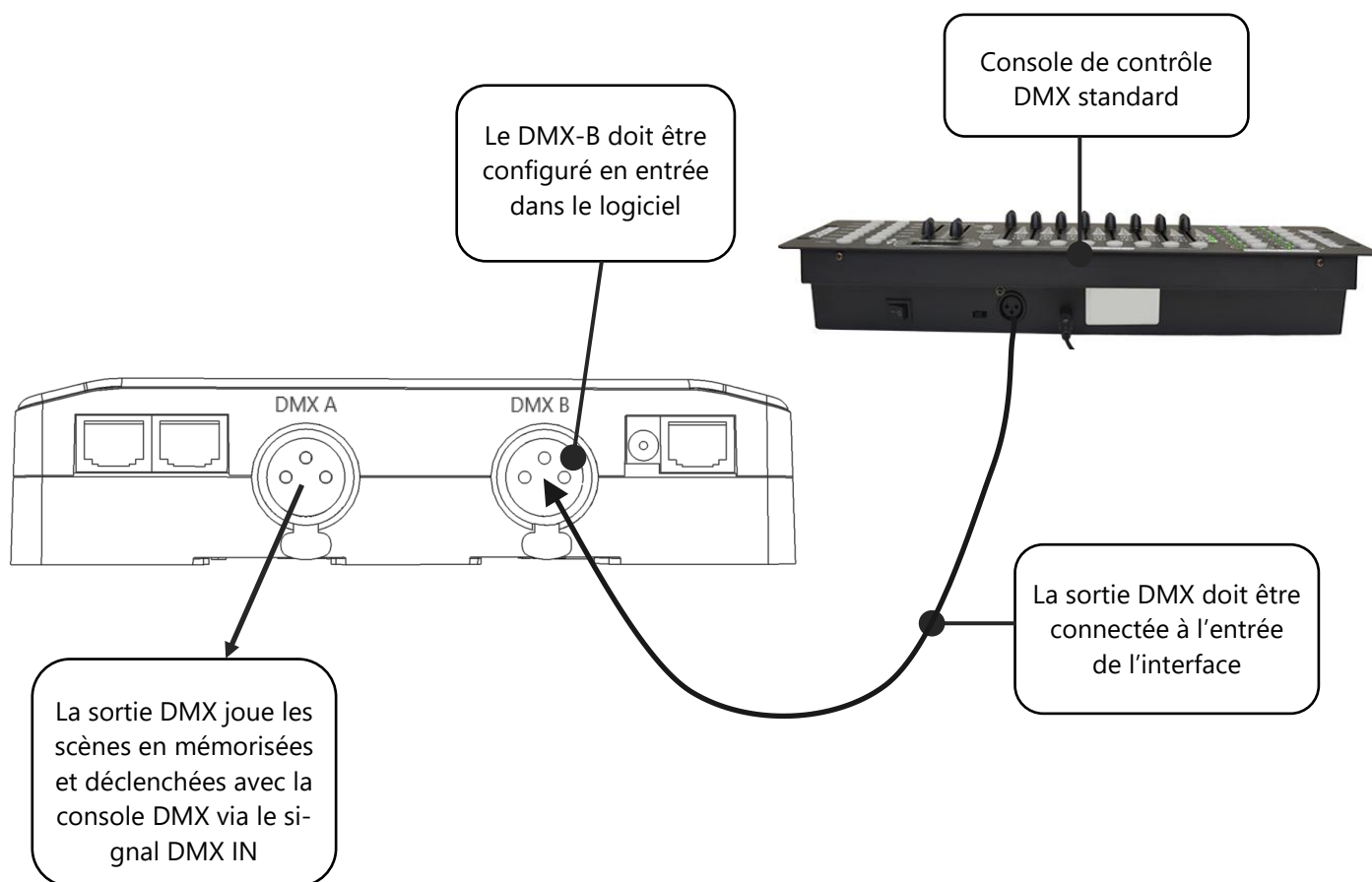


Dans le logiciel rendez-vous dans la fenêtre *Mode Autonome* section *Déclenchements* pour assigner les boutons de la télécommande infra-rouge a des scènes. Le mode autonome offre 10 déclenchements avec la télécommande.

En sélectionnant une scène dans la liste vous pouvez choisir le numéro de bouton désiré sur la télécommande (de 01 à 10) pour déclencher cette scène.



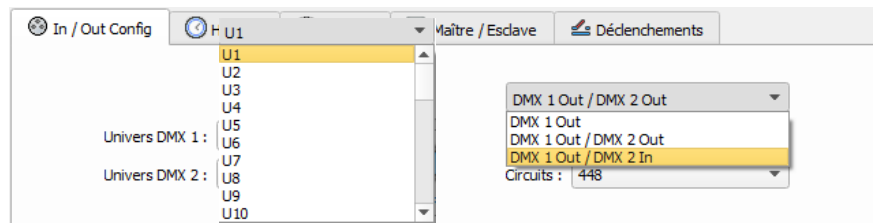
CONNEXION POUR DECLENCHEMENT DMX IN



DECLENCHEMENT DMX VIA UN AUTRE SIGNAL DMX EN AUTONOME

Les déclenchements DMX IN en autonome ne sont disponibles qu'avec les interfaces 1024.

Dans la fenêtre du Mode Autonome configurer l'interface avec l'option In /Out Config et avec DMX 1 Out/DMX 2 In et sélectionner l'univers de sortie.



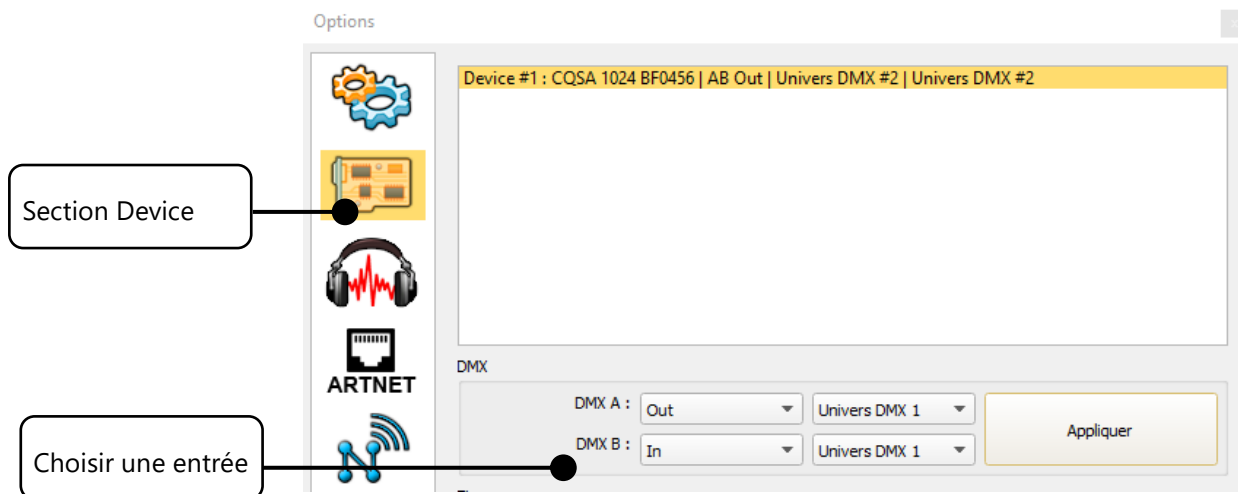
Le mode autonome permet de déclencher jusqu'à 512 canaux DMX IN et 255 valeurs DMX par canaux. En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de choisir le canal et la valeur DMX pour déclencher la scène. La scène va jouer quand la valeur du canal DMX est atteinte ou dépassée.

1	Scene 1	00m 01s 800	00:00:00	# oo	<input type="checkbox"/>	
2	Scene 2	00m 10s 000	00:00:00	# oo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dmx In (Circuit / Niveau) : 4 170

CONFIGURER LE DMX IN DANS LE LOGICIEL

Dans le logiciel une sortie DMX peut être configurée en entrée dans les fenêtre des options. Pour accéder à cette fenêtre cliquez sur : Outils > Options dans le menu du logiciel et sélectionnez la section « Device ».

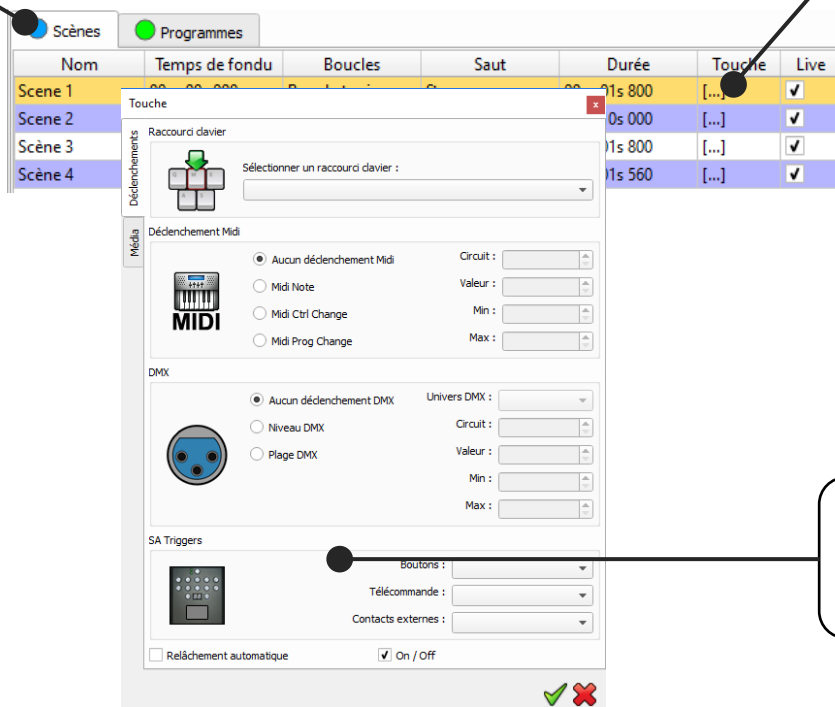


Vous pouvez choisir un univers de sortie et d'entrée avec les interfaces 1024 et 512.

Suivez ces étapes pour configurer un déclenchement DMX IN sur une scène ou un programme :

Etape 1: Allez dans la liste des scènes dans la vue édition.

Etape 2: Double cliquez dans la colonne "Touche" sur "..."



Etape 3: Allez dans la section DMX de la fenêtre "Touche"

Deux options de déclenchement DMX-IN sont possibles : par Seuil DMX ou par Tranche DMX

Option Seuil DMX

DMX

No DMX trigger

DMX Level

DMX Scale

DMX Universe : DMX Universe 1

Channel : 1

Value : 127

Min :

Max :

Choisir l'univers et le canal de l'entrée DMX

Choisir le seuil DMX au delà duquel la scène sera déclenchée.

Option Tranche DMX

DMX

No DMX trigger

DMX Level

DMX Scale

DMX Universe : DMX Universe 1

Channel : 1

Value :

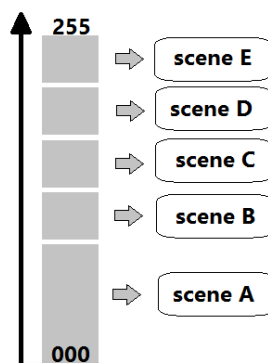
Min : 80

Max : 150


Choisir l'univers et le canal de l'entrée DMX

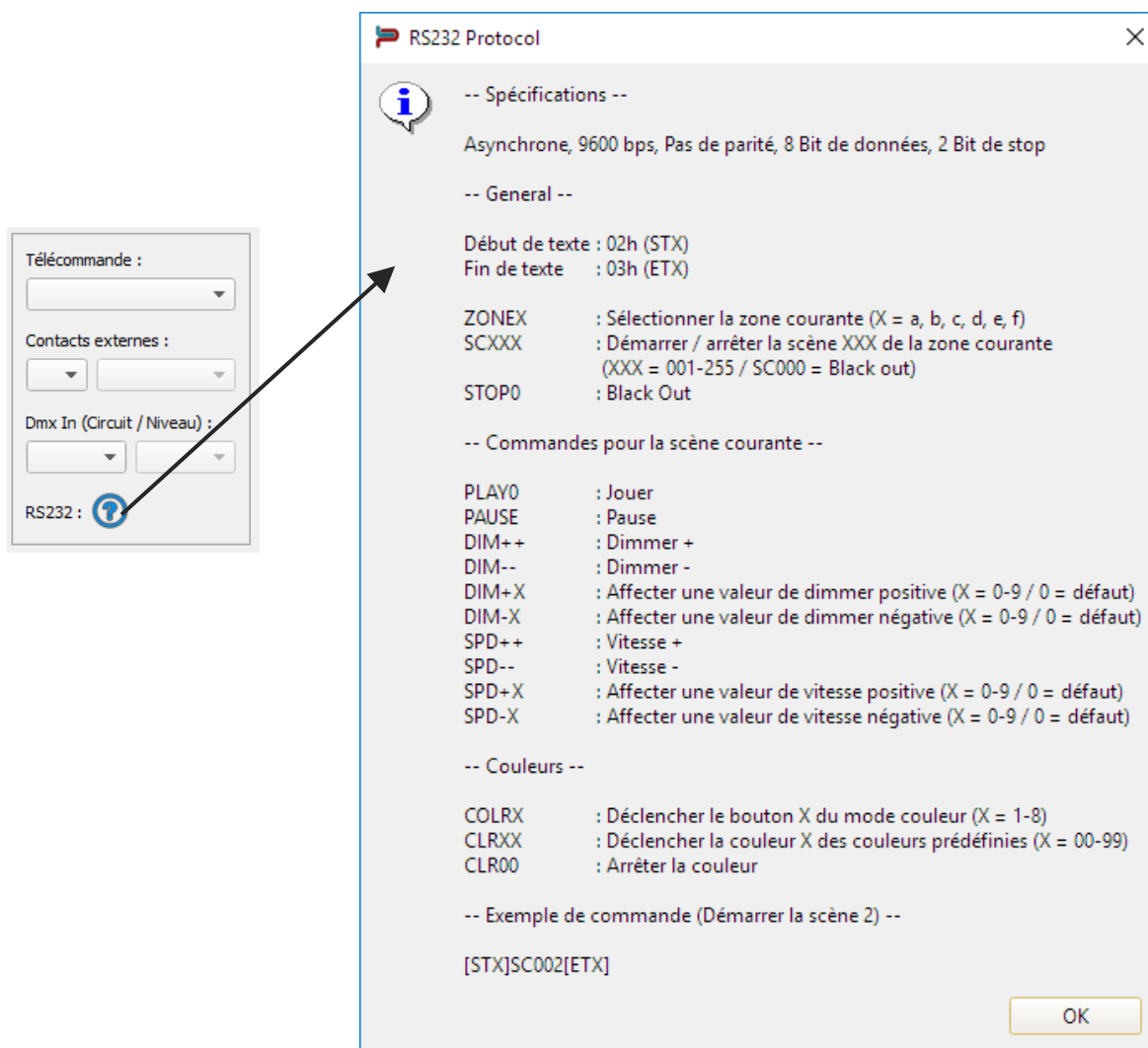
Choisir la tranche de niveaux DMX à l'intérieur de laquelle la scène sera déclenchée.

Avec les tranches DMX vous pouvez créer plusieurs preset de déclenchement sur un même canal DMX-IN et déclencher une suite de scènes sur la course du curseur de votre console DMX.



DECLENCHEMENT RS 232 EN AUTONOME

Le mode autonome permet l'utilisation du protocole RS232 pour contrôler simplement l'interface DMX à partir des commandes décrites dans l'aide. 



RS232 Protocol

-- Spécifications --
Asynchrone, 9600 bps, Pas de parité, 8 Bit de données, 2 Bit de stop

-- General --
Début de texte : 02h (STX)
Fin de texte : 03h (ETX)

ZONEX : Sélectionner la zone courante (X = a, b, c, d, e, f)
SCXXX : Démarrer / arrêter la scène XXX de la zone courante
(XXX = 001-255 / SC000 = Black out)
STOP0 : Black Out

-- Commandes pour la scène courante --

PLAY0 : Jouer
PAUSE : Pause
DIM++ : Dimmer +
DIM-- : Dimmer -
DIM+X : Affecter une valeur de dimmer positive (X = 0-9 / 0 = défaut)
DIM-X : Affecter une valeur de dimmer négative (X = 0-9 / 0 = défaut)
SPD++ : Vitesse +
SPD-- : Vitesse -
SPD+X : Affecter une valeur de vitesse positive (X = 0-9 / 0 = défaut)
SPD-X : Affecter une valeur de vitesse négative (X = 0-9 / 0 = défaut)

-- Couleurs --

COLRX : Déclencher le bouton X du mode couleur (X = 1-8)
CLRXX : Déclencher la couleur X des couleurs prédéfinies (X = 00-99)
CLR00 : Arrêter la couleur

-- Exemple de commande (Démarrer la scène 2) --
[STX]SC002[ETX]

OK

Il suffit de connecter un émetteur RS232 à l'interface en utilisant les broches RS232 et GND et d'envoyer les commandes désirées grâce à des chaînes de caractères ASCII spécifiques. Les commandes ASCII n'ont besoin d'être envoyées qu'une seule fois pour être prises en compte par l'interface.

ASCII TABLE

Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char
0	0	0	0	[NULL]	48	30	110000	60	0	96	60	1100000	140	`
1	1	1	1	[START OF HEADING]	49	31	110001	61	1	97	61	1100001	141	a
2	2	10	2	[START OF TEXT]	50	32	110010	62	2	98	62	1100010	142	b
3	3	11	3	[END OF TEXT]	51	33	110011	63	3	99	63	1100011	143	c
4	4	100	4	[END OF TRANSMISSION]	52	34	110100	64	4	100	64	1100100	144	d
5	5	101	5	[ENQUIRY]	53	35	110101	65	5	101	65	1100101	145	e
6	6	110	6	[ACKNOWLEDGE]	54	36	110110	66	6	102	66	1100110	146	f
7	7	111	7	[BELL]	55	37	110111	67	7	103	67	1100111	147	g
8	8	1000	10	[BACKSPACE]	56	38	111000	70	8	104	68	1101000	150	h
9	9	1001	11	[HORIZONTAL TAB]	57	39	111001	71	9	105	69	1101001	151	i
10	A	1010	12	[LINE FEED]	58	3A	111010	72	:	106	6A	1101010	152	j
11	B	1011	13	[VERTICAL TAB]	59	3B	111011	73	;	107	6B	1101011	153	k
12	C	1100	14	[FORM FEED]	60	3C	111100	74	<	108	6C	1101100	154	l
13	D	1101	15	[CARRIAGE RETURN]	61	3D	111101	75	=	109	6D	1101101	155	m
14	E	1110	16	[SHIFT OUT]	62	3E	111110	76	>	110	6E	1101110	156	n
15	F	1111	17	[SHIFT IN]	63	3F	111111	77	?	111	6F	1101111	157	o
16	10	10000	20	[DATA LINK ESCAPE]	64	40	1000000	100	@	112	70	1110000	160	p
17	11	10001	21	[DEVICE CONTROL 1]	65	41	1000001	101	A	113	71	1110001	161	q
18	12	10010	22	[DEVICE CONTROL 2]	66	42	1000010	102	B	114	72	1110010	162	r
19	13	10011	23	[DEVICE CONTROL 3]	67	43	1000011	103	C	115	73	1110011	163	s
20	14	10100	24	[DEVICE CONTROL 4]	68	44	1000100	104	D	116	74	1110100	164	t
21	15	10101	25	[NEGATIVE ACKNOWLEDGE]	69	45	1000101	105	E	117	75	1110101	165	u
22	16	10110	26	[SYNCHRONOUS IDLE]	70	46	1000110	106	F	118	76	1110110	166	v
23	17	10111	27	[ENG OF TRANS. BLOCK]	71	47	1000111	107	G	119	77	1110111	167	w
24	18	11000	30	[CANCEL]	72	48	1001000	110	H	120	78	1111000	170	x
25	19	11001	31	[END OF MEDIUM]	73	49	1001001	111	I	121	79	1111001	171	y
26	1A	11010	32	[SUBSTITUTE]	74	4A	1001010	112	J	122	7A	1111010	172	z
27	1B	11011	33	[ESCAPE]	75	4B	1001011	113	K	123	7B	1111011	173	{
28	1C	11100	34	[FILE SEPARATOR]	76	4C	1001100	114	L	124	7C	1111100	174	
29	1D	11101	35	[GROUP SEPARATOR]	77	4D	1001101	115	M	125	7D	1111101	175	}
30	1E	11110	36	[RECORD SEPARATOR]	78	4E	1001110	116	N	126	7E	1111110	176	~
31	1F	11111	37	[UNIT SEPARATOR]	79	4F	1001111	117	O	127	7F	1111111	177	[DEL]
32	20	100000	40	[SPACE]	80	50	1010000	120	P					
33	21	100001	41	!	81	51	1010001	121	Q					
34	22	100010	42	"	82	52	1010010	122	R					
35	23	100011	43	#	83	53	1010011	123	S					
36	24	100100	44	\$	84	54	1010100	124	T					
37	25	100101	45	%	85	55	1010101	125	U					
38	26	100110	46	&	86	56	1010110	126	V					
39	27	100111	47	'	87	57	1010111	127	W					
40	28	101000	50	(88	58	1011000	130	X					
41	29	101001	51)	89	59	1011001	131	Y					
42	2A	101010	52	*	90	5A	1011010	132	Z					
43	2B	101011	53	+	91	5B	1011011	133	[
44	2C	101100	54	,	92	5C	1011100	134	\					
45	2D	101101	55	-	93	5D	1011101	135]					
46	2E	101110	56	.	94	5E	1011110	136	^					
47	2F	101111	57	/	95	5F	1011111	137	_					

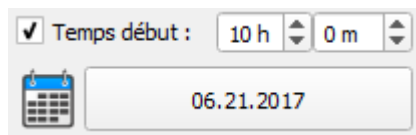
DECLENCHEMENTS HORAIRES AVEC L'HORLOGE ET LE CALENDRIER

Le mode autonome dispose d'une horloge interne et d'un calendrier. Il est possible d'affecter un déclenchement horaire sur chaque scène de la liste.

En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de choisir les dates et heures de début et de fin et les jours de la semaine. On peut créer ainsi une multitude de scénarios.

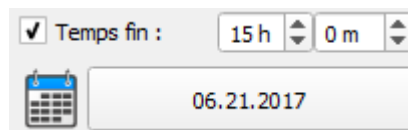
CAS 1: Déclenchements horaires sans répétition

- **Date de début:**



Date et Heure où le déclenchement est actif. La date peut être antérieure ou ultérieure à la date courante de l'interface. La scène sera déclenchée dans le cas d'une date ultérieure.

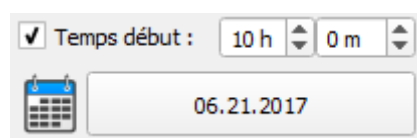
- **Date de fin:**



Date et Heure d'arrêt de la scène et la date où le déclenchement ne sera plus actif. Le temps de fin n'est pas obligatoire. Sans temps de fin, la scène jouera indéfiniment jusqu'à ce qu'un autre événement la remplace avec le déclenchement d'une autre scène ou l'arrêt manuel.

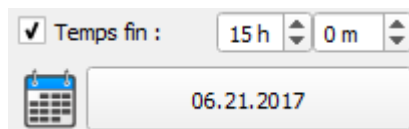
CAS 2: Déclenchement horaires avec répétitions:

- **Date de début:**



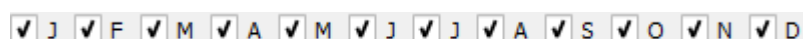
La date à partir de laquelle le déclenchement horaire sera effectif. Avant la date indiquée la scène sélectionnée ne se déclenchera jamais. Aucune heure de début n'est nécessaire.

- **Date de fin:**



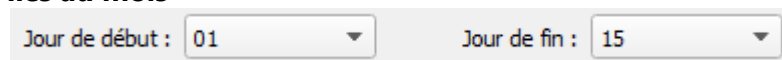
La date à partir de laquelle le déclenchement horaire ne sera plus effectif.
Après cette date la scène ne se déclenchera jamais.
Si aucune date de fin n'est indiquée, alors le déclenchement sera effectif indéfiniment.
Aucune heure de fin n'est nécessaire.

- **Liste des mois de l'année**



12 cases représentant les 12 mois de l'année de janvier (J) à décembre (D).
Le déclenchement de la scène sera effectif durant les mois cochés et une plage journalière est à définir.

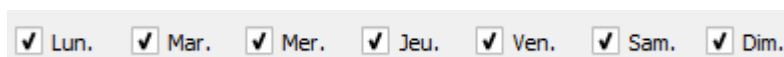
- **Jours de début et fin liés au mois**



Par exemple, si l'on veut que le déclenchement se passe dans la première quinzaine de chaque mois sélectionnés, on choisit 1 pour le jour de début et 15 pour le jour de fin.

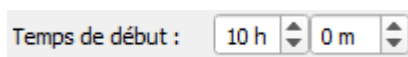
Note : Pour une répétition mensuelle, si le jour de début est supérieur au jour de fin, alors le déclenchement s'arrêtera sur le mois suivant (jusqu'à la date de fin), même si le mois suivant n'a pas été sélectionné.

Liste des jours de la semaine



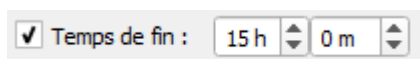
7 cases pour chaque jour de la semaine de lundi (Lun.) à dimanche (Dim.)
La scène se déclenchera uniquement pendant les jours cochés et une plage horaire est à définir.

- **Temps de début**



Le temps de début représente l'heure à laquelle se déclenchera la scène pour chaque jour de la semaine sélectionné. Les mois choisis et les jours de début et de fin sont aussi pris en compte.

- **Temps de fin**



Le temps de fin représente l'heure à laquelle s'arrêtera la scène pour chaque jour sélectionné. Les mois choisis et les jours de début et de fin sont aussi pris en compte. Le temps de fin n'est pas obligatoire, dans ce cas la scène s'arrêtera seulement si un autre événement intervient (déclenchement d'une autre scène).

Note : Pour une répétition journalière, si l'heure de début est supérieure à l'heure de fin, alors le déclenchement s'arrêtera sur le jour suivant (jusqu'à l'heure de fin), même si le jour suivant n'a pas été sélectionné.

SAUVEGARDE DE LA DERNIERE SCENE APRES UNE MISE HORS TENSION

L'interface peut sauvegarder la dernière scène jouée avant la mise hors tension et la rejouer quand la tension est restaurée.

Pour chaque scène vous pouvez sélectionner « Rejouer si coupure »

Scènes à écrire en mémoire					
	Nom	Durée	Propriétés	Déclenchements	
1	Scene 1	00m 01s 800	00:00:00 # oo <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
2	Scene 2	00m 10s 000	00:00:00 # oo <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	Scène 3	00m 01s 800	00:00:00 # oo <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	Scène 4	00m 01s 560	00:00:00 # oo <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Cliquez pour activer l'option

Télécommande :
01

Contacts externes :
[Dropdown] [Dropdown]

Dmx In (Circuit / Niveau) :
[Dropdown] [Dropdown]

RS232 :

Rejouer si coupure

PRIORITE DES SCENES SUR LES DECLENCHEMENTS HORAIRES

Si plusieurs scènes ont le même déclenchement horaire (date + heure), **seule la première scène de la liste sera déclenchée** en priorité et les autres déclenchements ne seront pas pris en compte

JOUER EN PRIORITE

Cliquer pour activer l'option Jouer en Priorité

Aucun déclenchement (contacts, IR, DMX, RS232) n'est pris en compte pendant que la scène joue (excepté les déclenchements horaires).

RS232 : ?

Télécommande : [dropdown]

Contacts externes : [dropdown] [dropdown]

Dmx In (Circuit / Niveau) : [dropdown] [dropdown]

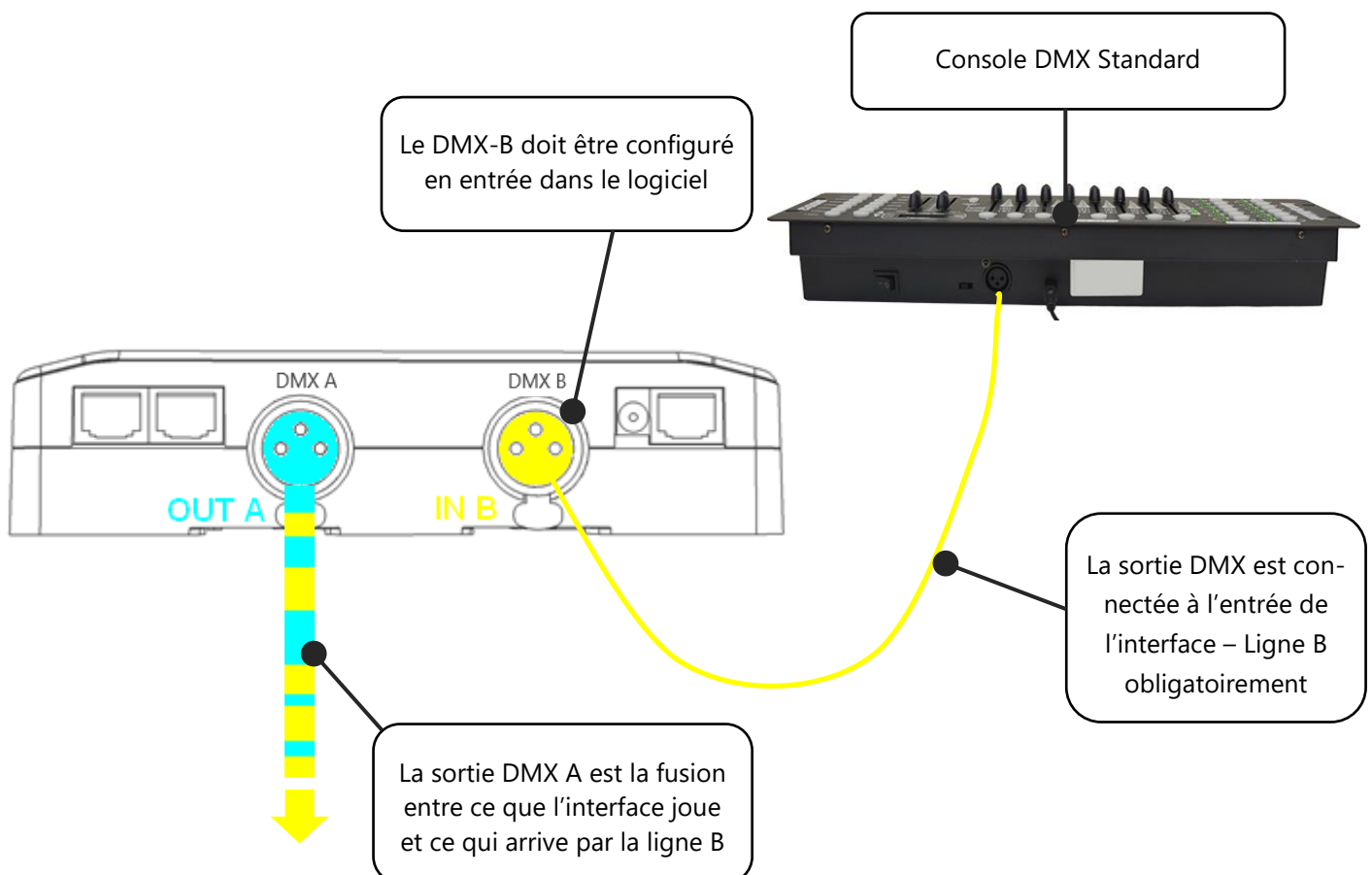
Rejouer si coupure

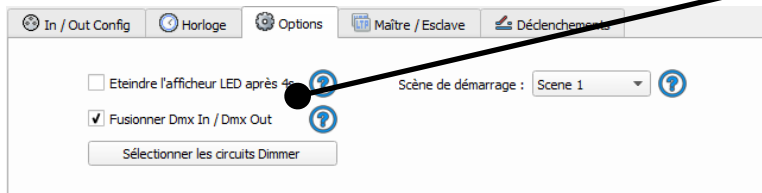
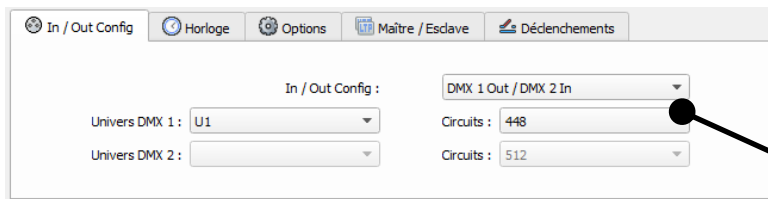
Jouer en priorité ?

FUSION DMX EN MODE AUTONOME

Une ligne DMX doit être configurée en entrée pour capturer le signal DMX provenant d'une console DMX externe ou d'une autre interface DMX.

L'interface va fusionner le signal entrant avec son propre signal en comparant les niveaux DMX avec un filtre HTP (priorité sur les valeurs les plus hautes des signaux). La Fusion est la solution pour garder le contrôle sur les canaux, en utilisant une console DMX par exemple. C'est également une façon de créer un système multi-zone en fusionnant plusieurs interfaces sur une seule ligne DMX finale. Dans ce dernier cas chaque interface peut jouer des scènes propres aux éclairages en même temps et sur la même ligne DMX.



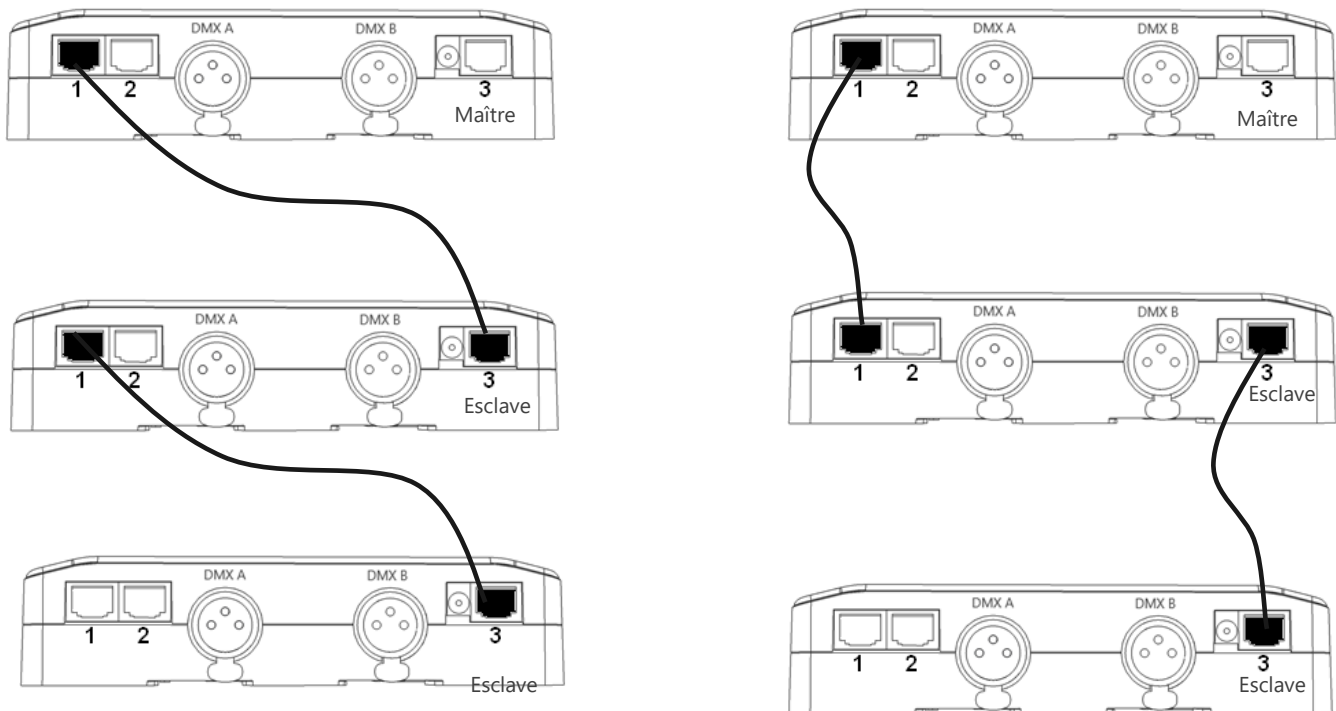


Dans la fenêtre Autonome du logiciel, sélectionnez "DMX 1 Out / DMX 2 IN" et cochez l'option "Fusionner DMX In / DMX Out"

CONFIGURATION DES INTERFACES EN MAITRE/ESCLAVE

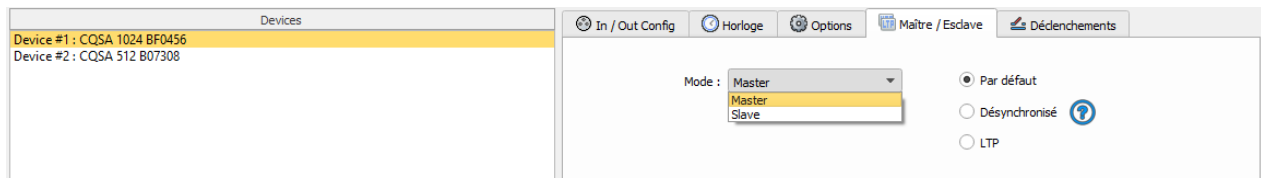
Quand plusieurs interfaces sont connectées en USB, le Mode Autonome permet de les configurer en Maître/Esclave. Ce mode permet de synchroniser plusieurs interfaces et de mutualiser leur espaces Autonome en combinant les univers. (Jusqu'à 32 univers en Autonome)

Ici il y a deux exemples de connexion avec 3 interfaces connectée en Maître/esclave avec des câbles Ethernet standard. Vous devez connecter les câbles dans les ports Ethernet 1 ou 3 peut importe l'ordre.



CONFIGURATION DES INTERFACES MAITRE/ESCLAVES

Une seule interface peut être configurée comme Maître, les autres sont automatiquement configurées comme esclaves. Les déclenchements effectués sur l'interface Maître sont automatiquement transmis aux Esclaves. Toutefois, les Esclaves ne sont pas synchronisées sur le temps de jeu et garde un contrôle individuel. En conséquence de quoi les Esclaves peuvent déclencher et jouer des scènes différentes. Le Maître agit comme une télécommande générale qui impose les déclenchements aux Esclaves.



- **Maître/Esclave synchronisé « Par défaut »**

Une seule interface peut être définie en maître (numéro de série le plus bas par défaut), toutes les autres seront automatiquement configurées en Esclave. L'interface maître joue la scène courante et synchronise les esclaves en les forçant à jouer la même scène, le même pas sur le même temps. Les interfaces esclaves sont forcées de suivre le timing et les déclenchements de l'interface maître. Les interfaces esclaves ne peuvent plus déclencher ou jouer de scène indépendamment. Seul le maître peut déclencher ou stopper des scènes sur les interfaces esclaves.

- **Maître/Esclave « Désynchronisé »**

Une seule interface maître, les autres sont automatiquement configurées en esclaves. Dans ce mode tous les déclenchements opérés sur l'interface maître seront répercutés sur les interfaces esclaves. En revanche, les interfaces esclaves ne sont pas synchronisées sur le timing de l'interface maître, elles gardent donc leur propre indépendance sur le jeu des scènes. En conséquence les interfaces esclaves peuvent jouer et déclencher des scènes de manière indépendante du maître. L'interface maître agit simplement comme une télécommande de déclenchements.

- **Maître/Esclave « LTP »**

LTP = Latest Takes Priority. Soit littéralement le dernier prend la priorité.

Dans ce mode, toutes les interfaces sont configurées en esclave. Les interfaces ne sont pas synchronisées entre elles et peuvent déclencher et jouer des scènes avec leur propre timing.

En revanche, un déclenchement sur une interface sera transmis à toutes les autres qui seront forcés de déclencher la même scène. Ainsi chaque interface agit comme une télécommande générale imposant ses déclenchements aux autres interfaces connectées

- **Pas de relâchement**

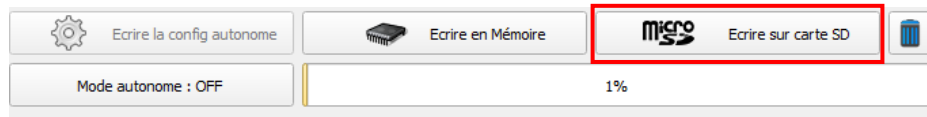
Cette option n'est disponible qu'en mode LTP ou désynchronisé.

Avec cette option, seuls les déclenchements de scènes sont pris en compte. Tous les arrêts de scènes sont ignorés et les interfaces esclaves continuent de jouer leurs scènes courantes. Ainsi chaque interface esclave peut choisir ou non de relâcher sa scène dépendamment de si l'option est activée ou non.

CARTE SD

Il est possible de sauvegarder votre show sur une carte micro SD. La carte doit être formatée en FAT 32 et faire 16 Gb maximum

Dans le mode autonome, cliquer sur « Ecrire sur carte SD », sélectionner un emplacement sur l'ordinateur ou directement la racine de la carte micro SD pour sauver le show.



Pour lire le show SD en autonome il faut insérer la carte dans le port micro SD du CQSA et lors du démarrage de la carte l'afficheur indiquera « Sd » pour indiquer que le show SD est joué.

Le fichier du show (sdcardshow.sdq) doit être copié à la racine de la carte SD, il ne pourra pas être lu par la carte s'il est renommé.

BATTERIE

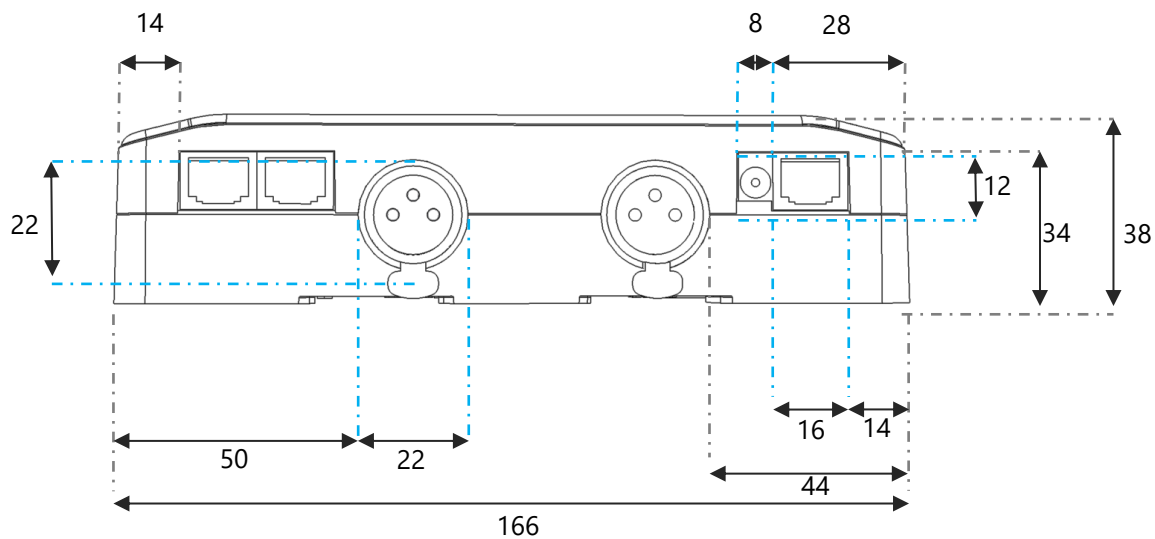
La batterie intégrée au PCB permet de garder les paramètres d'horloge et de calendrier en mémoire quand l'interface n'est plus alimentée. L'horloge peut être retenu entre 10 à 30 jours en fonction du temps de charge et du type de batteries incluse.

L'interface doit être alimentée plusieurs heures pour une charge complète de la batterie.

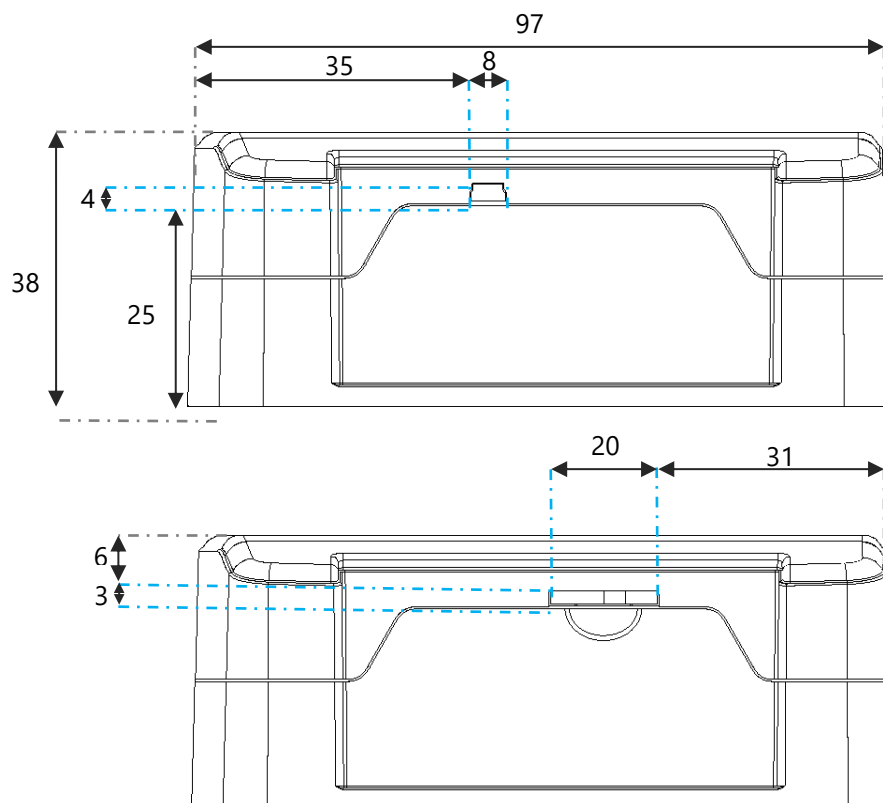
DIMENSIONS DE L'INTERFACE

Le mètres est l'unité utilisée. L'unité est le mm

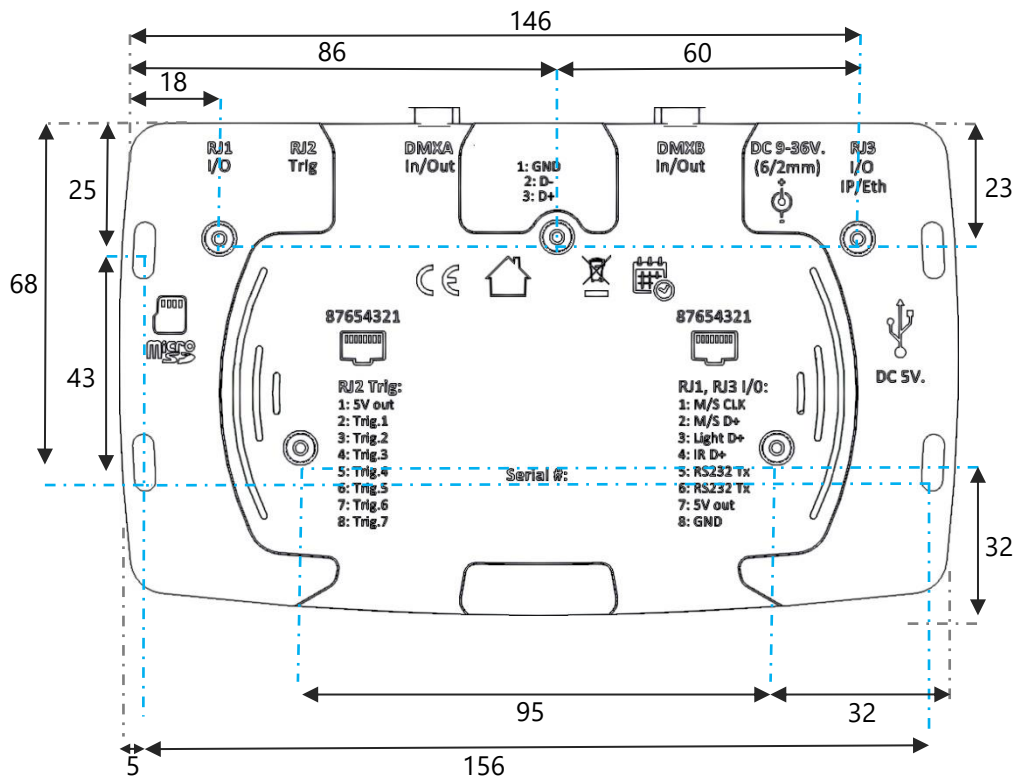
FACE SUPERIEURE



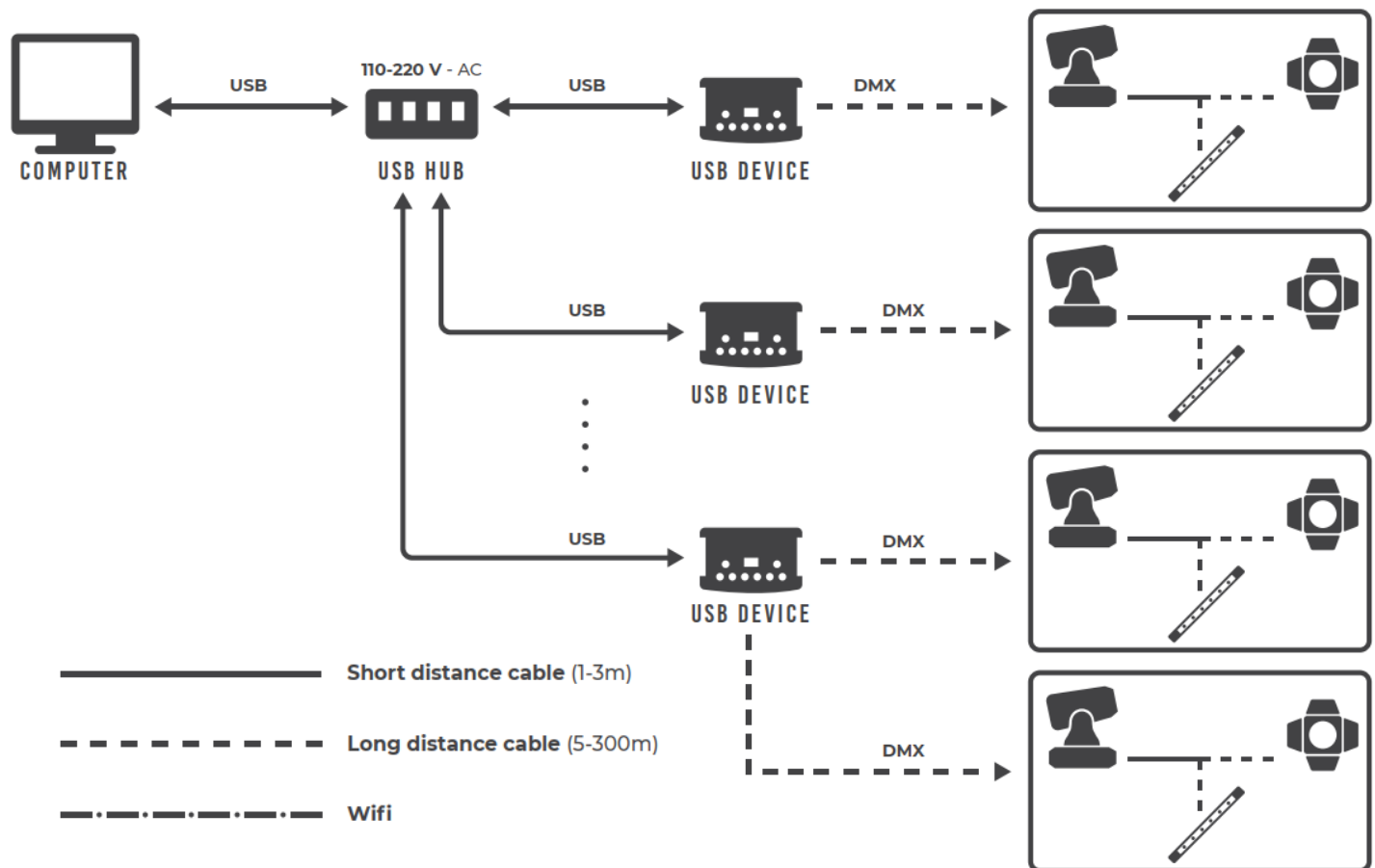
FACES LATERALES



FACE INFERIEURE



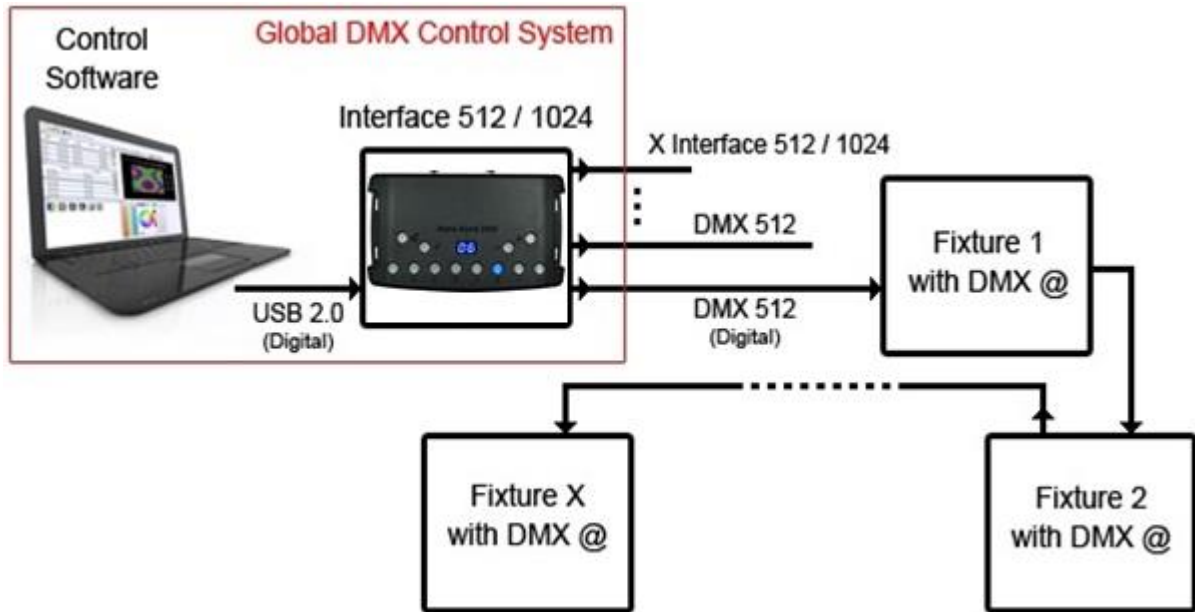
CONNEXION USB AVEC PLUSIEURS INTERFACES



ALIMENTATION EXTERNE + USB

L'alimentation externe est pour le mode autonome uniquement. Si un câble USB est connecté quand l'interface fonctionne en autonome, elle redémarre pour permettre la connexion à l'ordinateur. Si des scènes jouent en autonome elles sont arrêtées.

INSTALLATION DMX 512 STANDARD



INSTALLATION DMX 512 RECOMMANDEE

