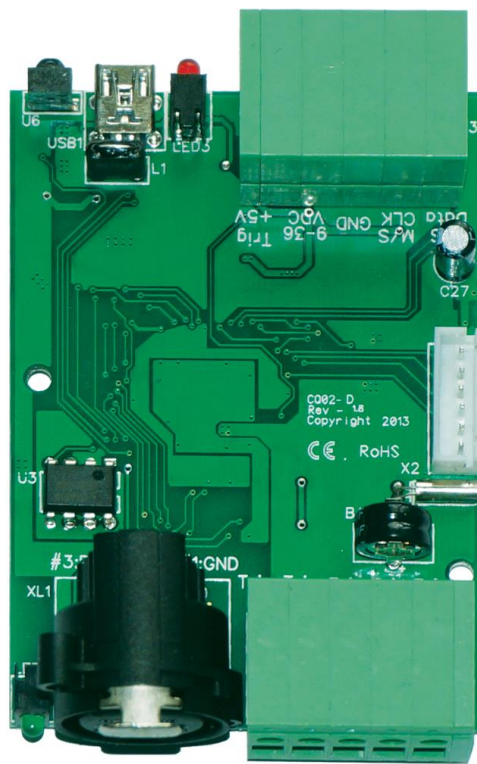


INTERFACE AUTONOME USB-DMX TRIG

V2

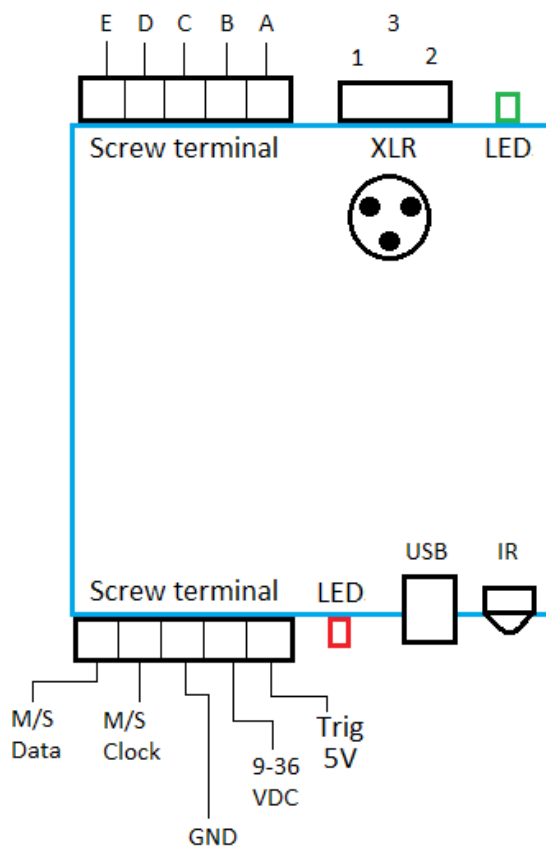


SOMMAIRE

Specifications techniques de l'interface	3
Brochage de l'interface	4
Fonctionnement de la LED USB (verte)	4
Fonctionnement de la LED DMX (rouge) :	4
Câblage et connexion des 31 contacts externes.....	5
recepteur et telecommande infrarouge (Optionel).....	6
Connexion Maître/Esclave des interfaces	7
Configuration des interfaces en maitre/escalve	8
Configuration des déclenchements dans les logiciels.....	9
Passage en mode autonome	9
Déclenchements avec la télécommande infra-rouge	9
Déclenchements avec les contacts externes.....	9
Déclenchements horaires avec l'horloge et le calendrier.....	10
Sauvegarde de la dernière scène après une mise hors tension.....	12
Priorité des scènes sur les déclenchements horaires.....	12

SPECIFICATIONS TECHNIQUES DE L'INTERFACE

Entrée:	Mini USB 2.0
Connecteur d'entrée:	Mini USB - Mini USB câble inclus
Connecteur de sortie DMX:	XLR 3 (XLR 5 en option) 1:Masse, 2:Data+, 3:Data
Connecteur Entrée/Sorties:	Bornier à vis (2x5 broches)
Nombres de sorties DMX :	512 (PC + Autonome)
Déclenchements Externes:	x5 contacts (5V.) - Multiplexable à 31 contacts max (Câble 20m max)
Tension d'entrée contacts externes :	5V DC
Connexion Maître/Esclave:	Oui, 3 fils for 16 interfaces connectées max (Câble 20m max)
Connexion Infra-rouge:	Oui, récepteur infra-rouge embarqué (Distance 15m max)
Vitesse du signal DMX:	1 à 45 Hz, MaB, Bk
Mode Autonome:	Oui
Horloge interne (RTC):	Oui
Calendrier interne:	Oui
Sauvegarde horloge:	Oui, 3 semaines sans alimentation
Mémoire interne:	Oui (4 MB)
Capacité mémoire:	4000 pas avec 512 canaux, 100 000 pas avec 16 canaux
Tension d'alimentation:	9-36V or 5V avec USB
Courant d'entrée:	250 mA
Puissance:	2 W
Dimensions:	H : 107 mm, W : 70 mm, D : 48 mm (pcb: 95/60/35)
Poids:	70g
Température:	-25 à +70 C°
Certifications:	CE, RoHS
Norme IP:	IP20
Utilisation:	Intérieur
Stockage:	Garder dans un endroit sec
Garantie:	24 mois
Compatibilité DMX:	Appareils DMX 8 et 16 bits
Compatibilité Système:	Windows XP, Vista, 7, 8, 8.1, 10, MAC OS X (10.6 and +), Linux



FONCTIONNEMENT DE LA LED USB (VERTE)

OFF : L'interface est en mode autonome, n'est pas alimentée (vérifier l'alimentation) ou a un problème.

Clignotant : La communication USB avec le logiciel est active

FONCTIONNEMENT DE LA LED DMX (ROUGE) :

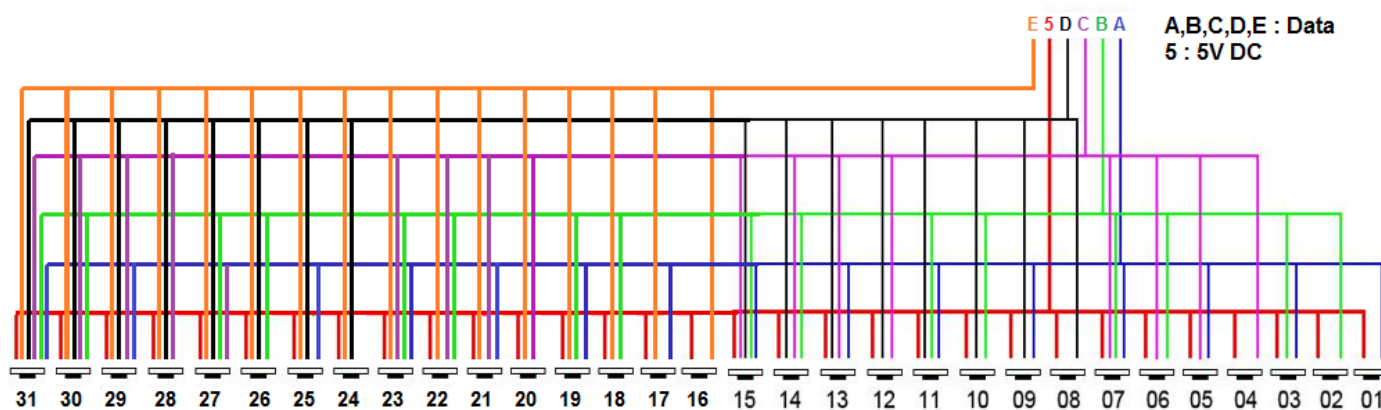
OFF : Pas de signal DMX actif sur la ligne.

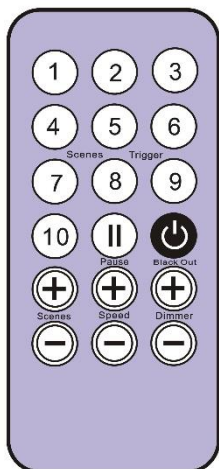
ON : Le signal DMX est actif et envoyé sur la ligne DMX.

Clignotant : La vitesse du signal DMX est plus faible.

CABLAGE ET CONNEXION DES 31 CONTACTS EXTERNES

Les 5 contacts sont situés sur le bornier à vis. Vous pouvez utiliser simplement 5 contacts directs qui pourront déclencher 5 scènes. Pour étendre à 31 déclenchements vous pouvez utiliser un système de multiplexage pour atteindre le maximum de 31 combinaisons binaires comme suivant :





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 Black out/Stop ou alors déclencher une autre scène.

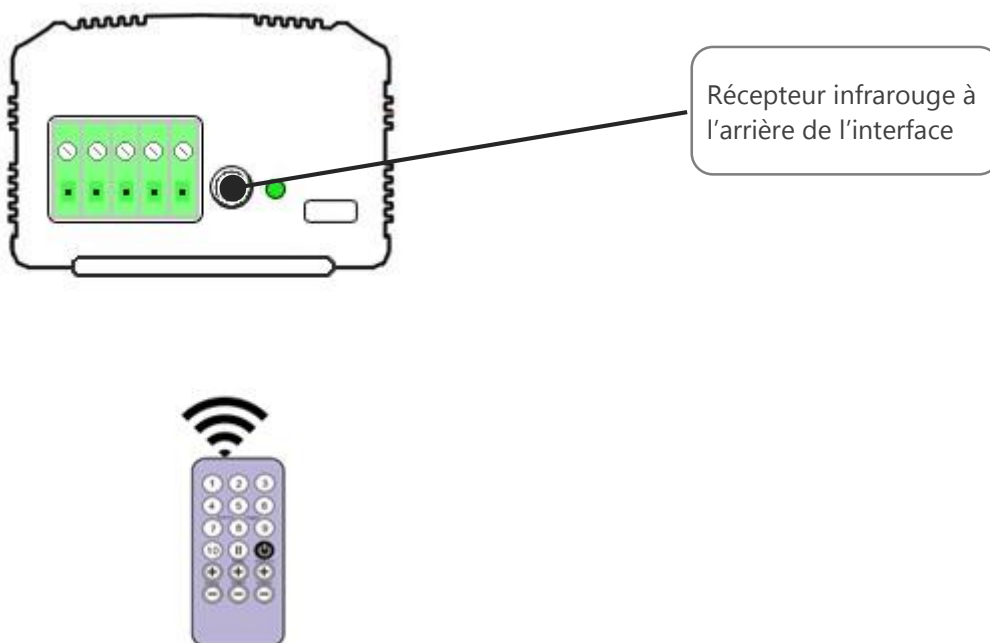
Le bouton de pause fige la scène jouée sur sont état DMX.

Le bouton Stop/ Black Out (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 et de CMJ.

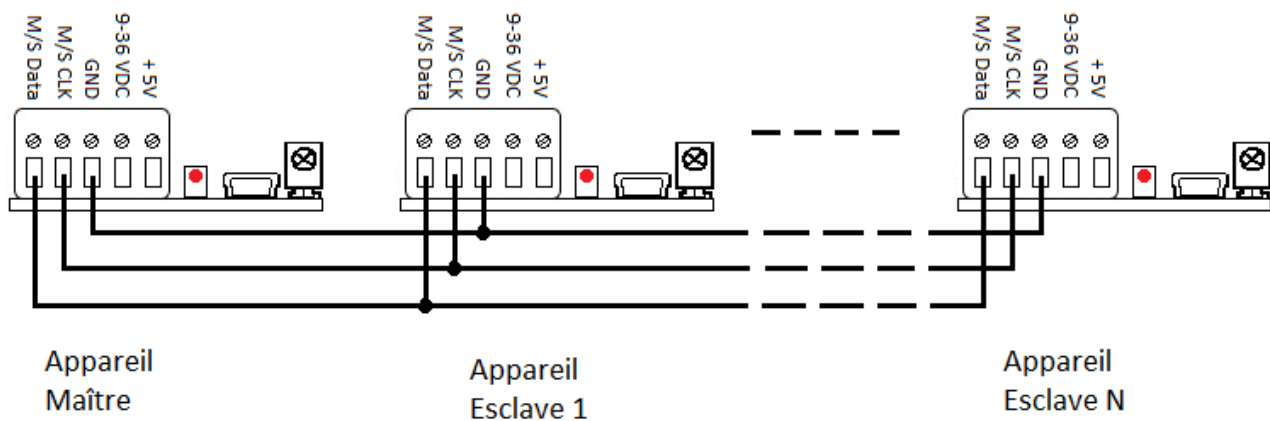


CONNEXION MAÎTRE/ESCLAVE DES INTERFACES

Le mode autonome permet configurée les interfaces en maître ou esclave lorsque plusieurs interfaces sont connectées sur les ports USB. Ce mode permet de connecter entre eux plusieurs appareils et ainsi augmenter le nombre d'univers (jusqu'à 32 univers). Les interfaces sont toujours ordonnées par ordre croissant des numéros de série.



Pour utiliser les interfaces en Maître/Esclave, il faut connecter les interfaces entre elles avec le connecteur de la face avant. Il faut connecter ensemble les broches M/S Data, M/S Clk et GND suivant le schéma :



Les interfaces configurées en esclave suivront rigoureusement l'horloge, les déclenchements et les informations provenant de l'interface maître. Une seule interface maître est possible.



Le mode autonome permet configurée les interfaces en maître ou esclave lorsque plusieurs interfaces sont connectées sur les ports USB. Ce mode permet de connecter entre eux plusieurs appareils et ainsi augmenter le nombre d'univers (jusqu'à 32 univers). Les interfaces sont toujours ordonnées par ordre croissant des numéros de série.

- **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.

CONFIGURATION DES DECLENCHEMENTS DANS LES LOGICIELS

Le mode autonome du logiciel permet de configurer et de personnaliser les différents déclenchements.

Ces informations seront enregistrées directement dans la mémoire de l'interface DMX grâce à la fonction d'écriture en mémoire.

PASSAGE EN MODE AUTONOME

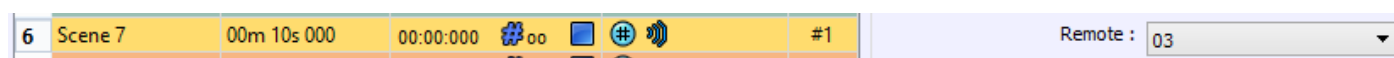
Quand la carte n'est pas connectée au logiciel ou vient d'être alimentée, elle passe automatiquement en mode autonome au bout de 5 secondes.

DECLENCHEMENTS AVEC LA TELECOMMANDE INFRA-ROUGE

Le mode autonome propose jusqu'à 10 déclenchements avec la télécommande Infra Rouge.

En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de choisir le numéro de boutons de la télécommande (de 01 à 10) à utiliser pour déclencher la scène.

Les autres fonctions de la télécommande IR fonctionneront comme avec l'interface SLIM DMX. (Vitesse, intensité, scène +, scène -, Off).



DECLENCHEMENTS AVEC LES CONTACTS EXTERNES

Le mode autonome propose jusqu'à 31 déclenchements externes.

En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de choisir le numéro de contact externe (de 01 à 31) à utiliser pour déclencher la scène.



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.

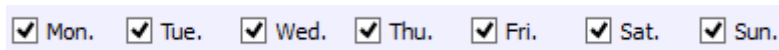
- **Jours de début et fin liés au mois**



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.

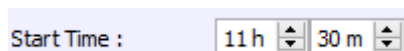
Note : Pour une répétition mensuelle, si le jour de début est supérieur au jour de fin, alors le déclenchement s'arrêtera sur le mois suivant (jusqu'à la date de fin), même si le mois suivant n'a pas été sélectionné.

Liste des jours de la semaine



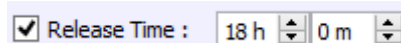
7 cases pour chaque jour de la semaine de lundi (Lun.) à dimanche (Dim.)
La scène se déclenchera uniquement pendant les jours cochés et une plage horaire est à définir.

- **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 RENSION

Les scènes avec un temps de début et de fin sont paramétrées sur un espace de temps bien défini et peuvent être mémorisées. L'interface mémorise la dernière scène jouée avant la coupure et la restitue aussitôt à l'alimentation. La scène doit obligatoirement comporter un temps de début et de fin pour activer cette option.

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.