

INTERFACE USB-DMX

PRO NET 16 / 64 / 128

V.1.1



Interfaces USB-DMX 1024 canaux	3
Specifications techniques de L'interface	3
Face avant de l'interface	4
Face arriere de l'interface	4
Recepteur et telecommande infrarouge	5
DMX-IN Enregistrement et Déclenchements	6
Déclenchements avec un autre signal dmx (dmx-in) en LIVE (avec PC).....	7
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
ART-NET	12
Configuration	12
Configuration dans le logiciel	14
Ajouter un node virtuel	15
Univers DMX.....	15
Dimensions de l'interface	16
Face avant.....	16
Face arrière.....	16
Face de dessous	17
Connections USB Multiples	18
Installation DMX 1024 Standard	19
Installation DMX 1024 Recommended	19
Installation globale avec booster DMX	20

INTERFACES USB-DMX 1024 CANAUX

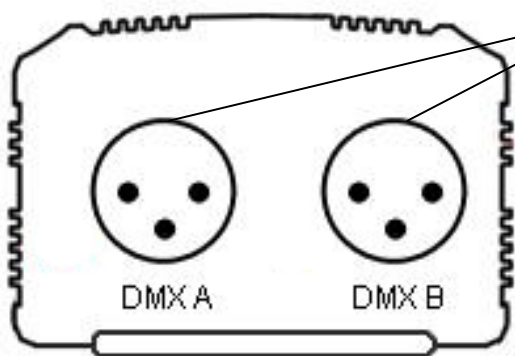
SPECIFICATIONS TECHNIQUES DE L'INTERFACE

Entrée	USB 2.0 via Mini USB
Nombre de sorties DMX	Jusqu'à 1024 sur 3 pin XLR (XLR5 optionnel)
Modes DMX	2x512 (splitter), 1024, 512 entrée/sortie
Entrée DMX	Oui, Enregistrement DMX en mode pc uniquement ou contrôle et déclenchement DMX
Vitesse DMX	1 à 45 Hz, MaB, Bk
Mode Autonome	Oui, 512 canaux sur le DMX A, Canaux DMX fine (16 bits)
Mémoire interne	Oui (40 Kb)
Capacité mémoire	2600 pas avec 16 ch., 155 pas avec 256 ch., 375 pas avec 512 ch.
Recepteur infrarouge	Oui, (Télécommande Infrarouge en option)
Options infrarouge	Sélection de 10 scènes, vitesse de la scène, dimmer general et scène suivante
Déclenchement par contacts secs	Oui (port 4 contacts)
Bouton scène suivante	Oui
Tension d'alimentation	5V via USB
Protection haute tension	Oui
Boitier	Aluminium renforcé
Télécommande Infrarouge	Non
Mode USB	Oui
Affichage des états	LED USB
Puissance	2 W
Technologie du CPU	32bits
Dimensions	H : 47mm(1.85in) / l : 70mm(2.76in) / L : 88mm (3.46in)
Poids	0.115 Kgs
Poids total du coffret	0.3 Kgs
Couleur	Noir
Norme IP	IP20
Usage	Interieur
Stockage	Garder dans un endroit sec
Compatibilité	Appareils DMX 8 et 16bits
Température de fonctionnement	- 25 to +70 C°
Certifications	CE, RoHS, Fcc
Garantie internationale	Oui, 36 mois (depuis 2015)
<u>Fonctionnalités logicielle</u>	
LED Player	Oui, 1024 canaux DMX + Art-Net, mode complet, Mode Autonome, Mode Live board
Studio DMX 3D viewer	Oui, Mode Ultime, Ombres, Carte 2D, enregistrement video etc...
Pro DMX	Oui, 1024 canaux, mode complet, 24h de boucle audio et Vidéo dans la timeline, enregistrement timeline, etc...
Sortie Art-Net depuis le PC	Oui, 16, 64, 128 Univers (DMX + Artnet)
Wi-Light 2016 App	Oui, Commandes basiques dans LED Player et Pro DMX avec une connection Wifi
Compatibilité systeme	Windows, MAC Os X (10.6 et plus) et Linux (64 Bits)
Mise à jour logicielle gratuite	Oui

Contenu du pack

Petit package + 1 câble USB + 1 interface DMX (3 Pin XLR, 5 pins en option)

FACE AVANT DE L'INTERFACE



Connecteur XLR de signal DMX

Peut-être configuré en mode Entrée ou Sortie.

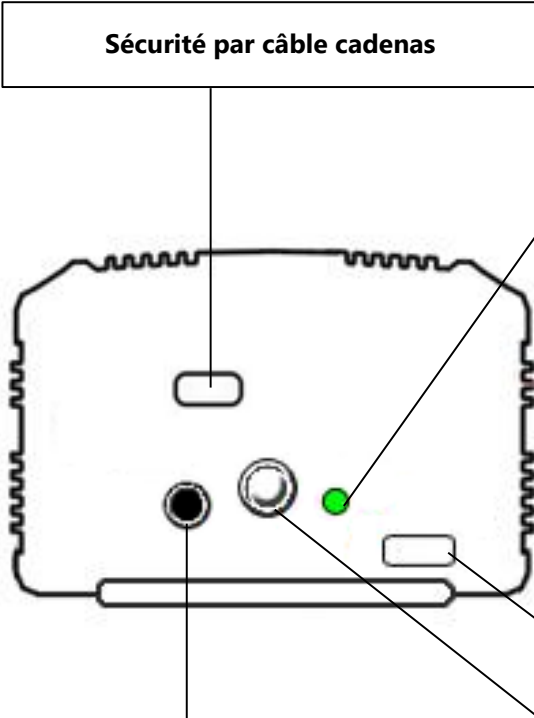
3 broches :

1: Ground

2: Data -

3: Data +

FACE ARRIERE DE L'INTERFACE



Sécurité par câble cadenas

LED Verte de signal USB

Éteinte : l'interface n'est pas alimentée (vérifier le câble USB et l'alimentation).

Allumée : L'interface est alimentée

Clignotant lentement: La communication USB est établie Les drivers sont installés. Le logiciel a détecté l'interface et communique avec.

Clignotant rapidement : Le mode autonome est actif et joue une scene DMX. (Disponible sur les produits vendus à partir de 2012).

Clignotant très rapidement : L'interface est en attente d'un nouveau firmware pour une mise à jour via le logiciel

Connecteur Mini USB et alimentation

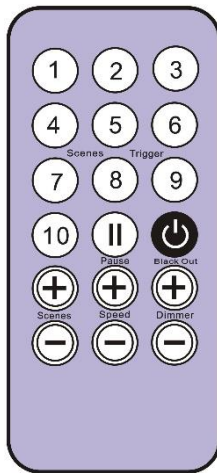
5 Volts continu seulement ; 0,15-1 A.

Bouton next : Permet de passer à la scène suivante en mode autonome

(Présent sur les produits vendus à partir de 2016)

Récepteur Infra Rouge

Optionnel. Nécessite une télécommande Infra Rouge supplémentaire (LED présente sur les produits vendus à partir de 2012).



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.

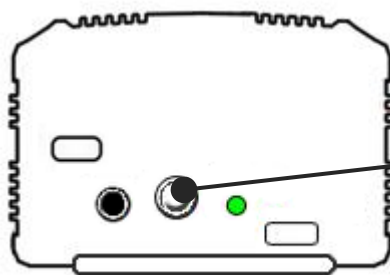
Le bouton de pause fige la scène jouée sur son état DMX.

Le bouton Stop/ Black Out (On/Off) arrête la scène jouée et joue la scène neutre ayant le numéro 00. Tous les canaux DMX renvoie 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.

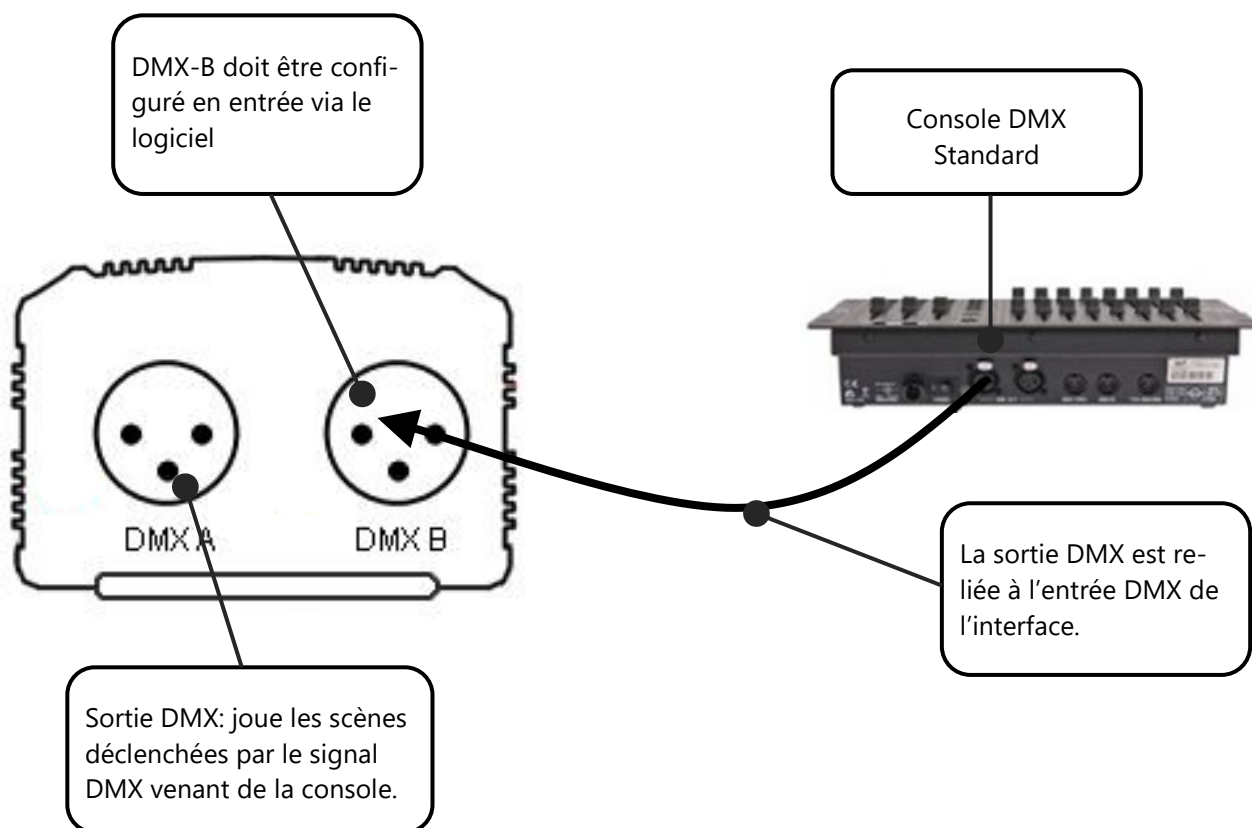
Les boutons +/- pour l'intensité générale. Augmente ou diminue l'intensité des canaux d'intensité, de RVB et de CMJ.



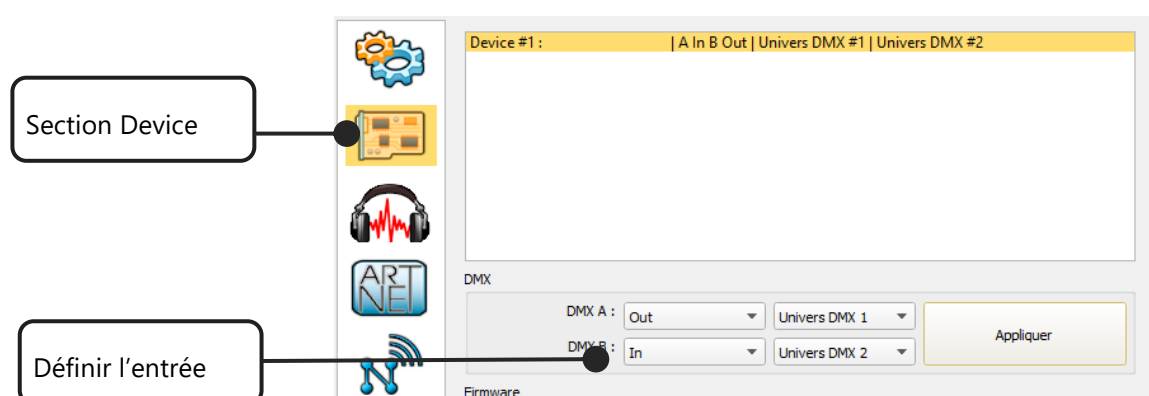
Récepteur infrarouge à l'arrière de l'interface



DMX-IN ENREGISTREMENT ET DECLENCHEMENTS



Une des lignes DMX doit être définie en Entrée dans la fenêtre des options du logiciel. Pour accéder à cette fenêtre cliquez dans le menu logiciel: Outils > Options puis cliquez sur la section « Device » comme suivant:



Ensuite il est possible à partir du logiciel d'enregistrer un signal DMX et créer une nouvelle scène contenant l'enregistrement complet du signal d'entrée.

DECLENCHEMENTS AVEC UN AUTRE SIGNAL DMX (DMX-IN) EN LIVE (AVEC PC)

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

Etape 1: Sélectionner une scène dans la liste.

Scènes		Programmes				
Nom	Temps de fondu	Boucles	Saut	Durée	Touche	Live
Scene 1	00m 00s 000	Boucle toujours	Stop	00m 15s 040	[...]	✓
Scène 2	00m 00s 000	3 Boucles	Stop	00m 17s 160	[...]	✓
Scène 3	00m 00s 000	Boucle toujours	Stop	00m 01s 800	[...]	✓

Etape 2: Double click sur la cellule "Touche" de la scène sélectionnée.

Touche

Raccourci clavier

Sélectionner un raccourci clavier :

Déclenchement Midi

☒ Aucun déclenchement Midi

☐ Midi Note

☐ Midi Ctrl Change

☐ Midi Prog Change

Circuit :

Valeur :

Min :

Max :

DMX

☒ Aucun déclenchement DMX

☐ Niveau DMX

☐ Plage DMX

Univers DMX :

Circuit :

Valeur :

Min :

Max :

SA Triggers

Boutons :

Télécommande :

Contacts externes :

☐ Relâchement automatique

☒ On / Off

Etape 3: Aller dans la section DMX de la fenêtre.

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

Option Seuil DMX

DMX

☐ Aucun déclenchement DMX

☒ Niveau DMX

☐ Plage DMX

Univers DMX : Univers DMX 1

Circuit : 1

Valeur : 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

☐ Aucun déclenchement DMX

☐ Niveau DMX

☒ Plage DMX

Univers DMX : Univers DMX 1

Circuit : 1

Valeur :

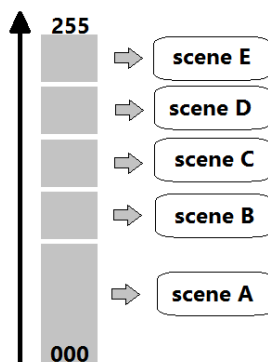
Min : 127

Max : 255

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.



CONFIGURATION DES DECLENCHEMENTS DANS LES LOGICIELS

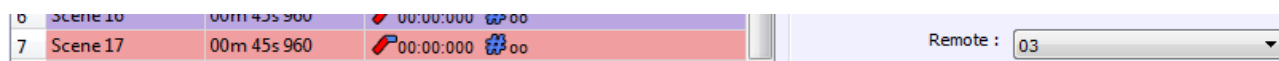
Le logiciel permet de configurer et de personnaliser les différents déclenchements du mode autonome. Ces réglages seront enregistrés directement dans la mémoire de l'interface DMX grâce à la fonction d'écriture en mémoire.

PASSAGE EN MODE AUTONOME

Quand l'interface 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 l'affecter à un bouton de la télécommande (de 01 à 10). Les autres fonctions de la télécommande IR fonctionneront comme avec l'interface autonome. (Vitesse, intensité, scène +, scène -, Off).



DECLENCHEMENTS AVEC LES CONTACTS EXTERNES

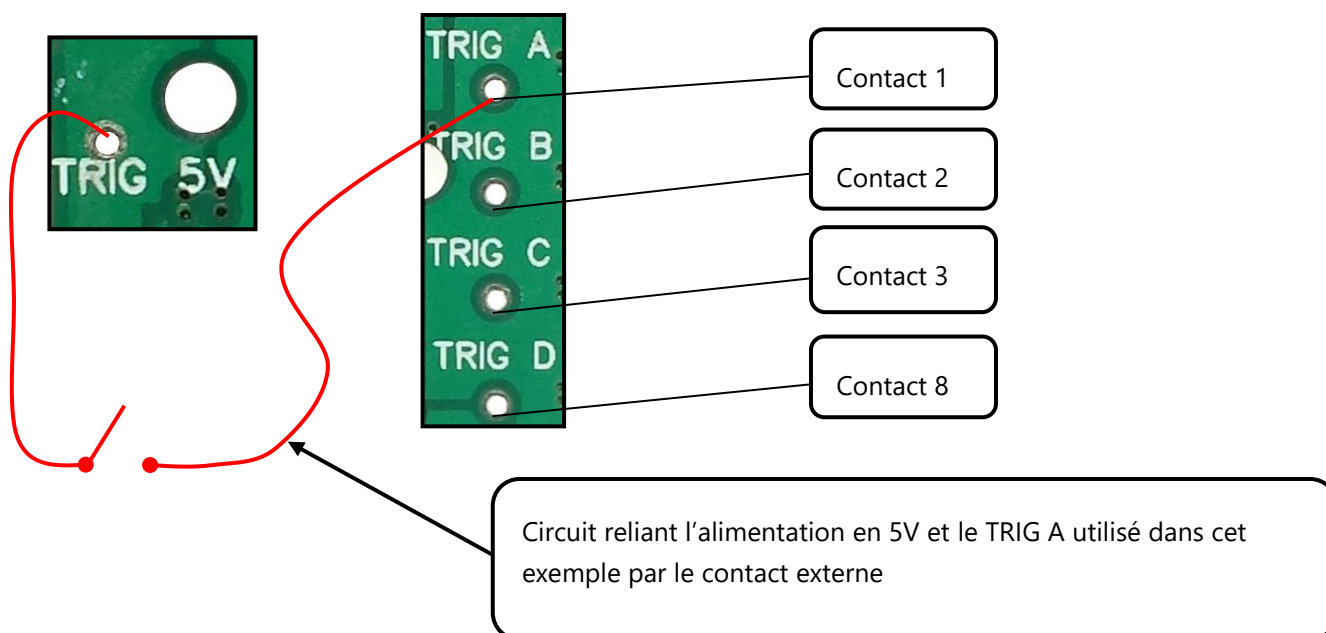
Le mode autonome propose jusqu'à 15 déclenchements externes. En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de l'affecter à un contact externe (de 01 à 15).

Par défaut l'interface offre 4 contacts externes possibles (01, 02, 04, 08). Pour étendre à 15 contacts, il est nécessaire d'utiliser une interface de démultiplexage permettant de passer de 4 à 15 combinaisons possibles.



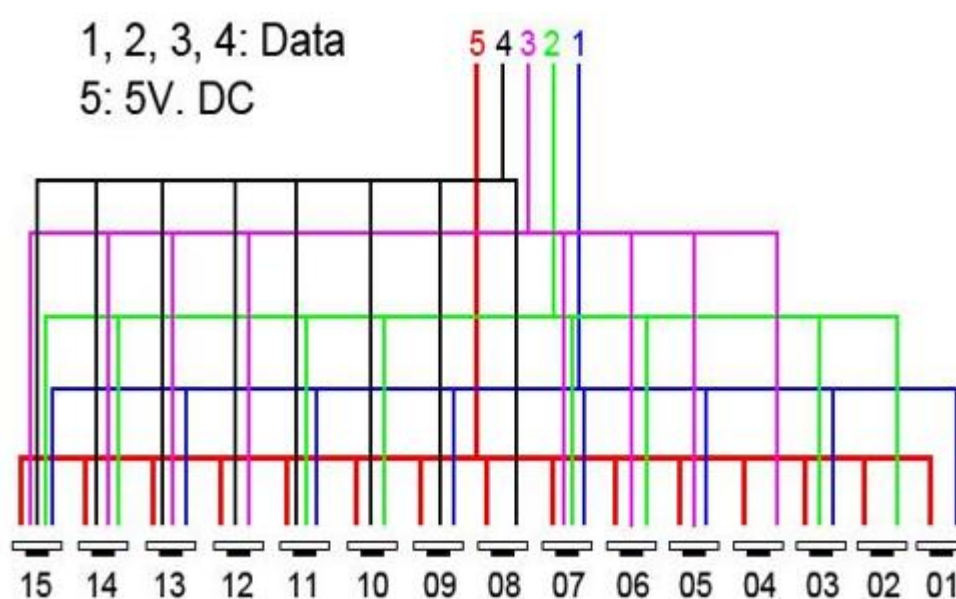
Les 4 contacts sont situés sur le circuit imprimé. Il est nécessaire d'ouvrir le boîtier de l'interface pour accéder à celui-ci. Vous pouvez utiliser simplement 4 contacts directs qui pourront déclencher 4 scènes.

Il vous faudra créer un pont avec interrupteur depuis l'alimentation en 5 v (TRIG 5V) du circuit imprimé vers le ou les « TRIG » que vous allez utiliser (A,B,C,D).

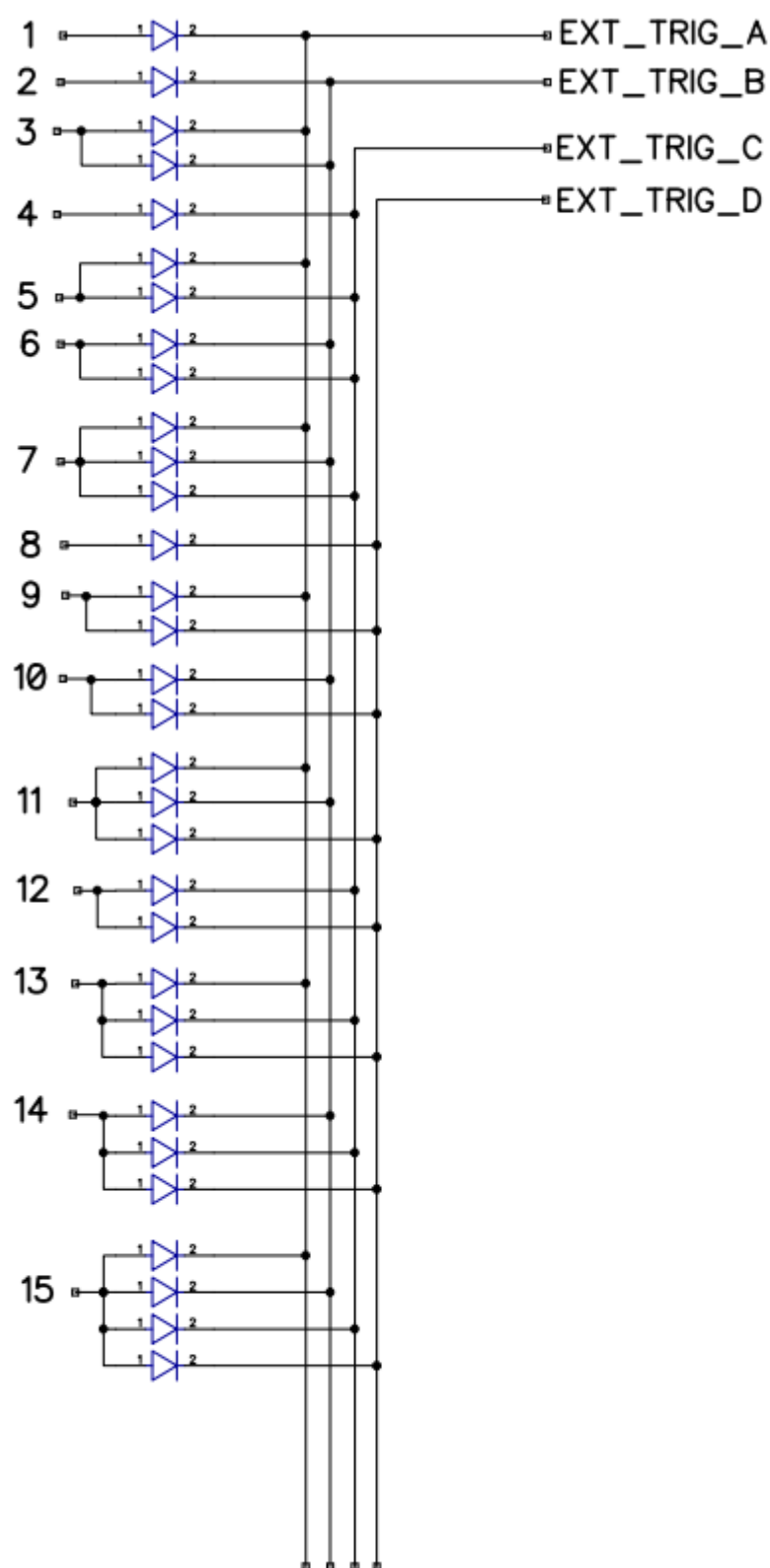


Option de déclenchement : On (démarré la scène seulement)

Pour étendre à 15 déclenchements vous pouvez utiliser un système de multiplexage pour atteindre le maximum de 15 combinaisons binaires comme suivant :



Temps de réaction des contacts : 5ms (0.005s)



CONFIGURATION

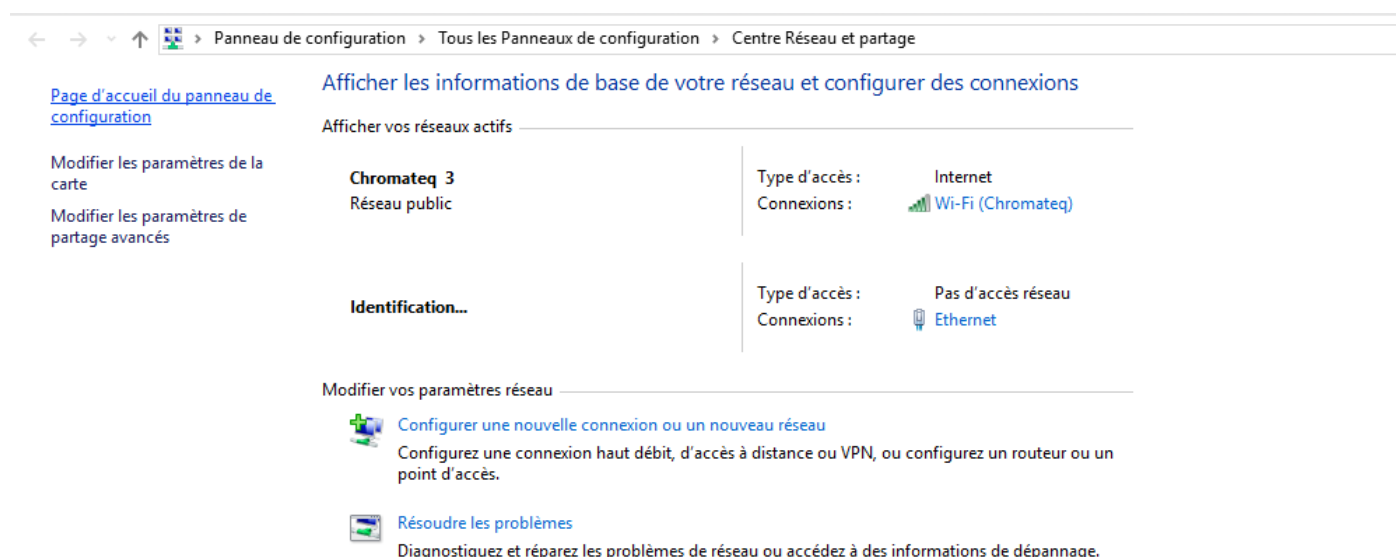
Le protocole Art-Net impose normalement l'utilisation d'un masque de sous-réseau de **255.0.0.0** avec une adresse IP de type **2.x.x.x**. Les appareils compatibles Art-Net devraient de ce fait toujours avoir une adresse IP par défaut de type **2.x.x.x**.

Comme ce n'est pas toujours le cas en pratique, nos logiciels permettent l'envoi de trames Art-Net avec n'importe quelle configuration réseau. Il convient tout de même de s'assurer de la compatibilité entre la configuration de vos appareils **Art-Net** et celle de votre ordinateur. Veillez notamment à appliquer le même masque de sous-réseau avec des adresses de même classe pour chaque appareil sur le réseau :

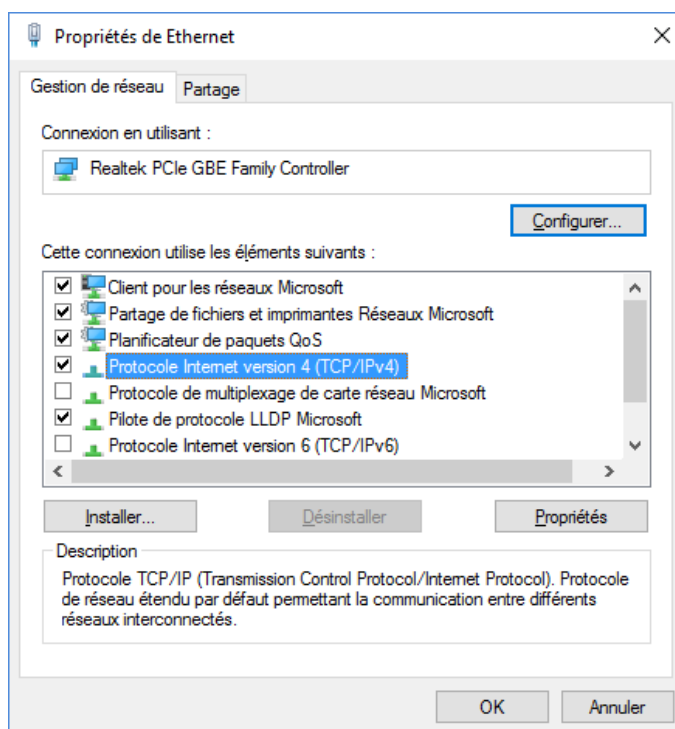
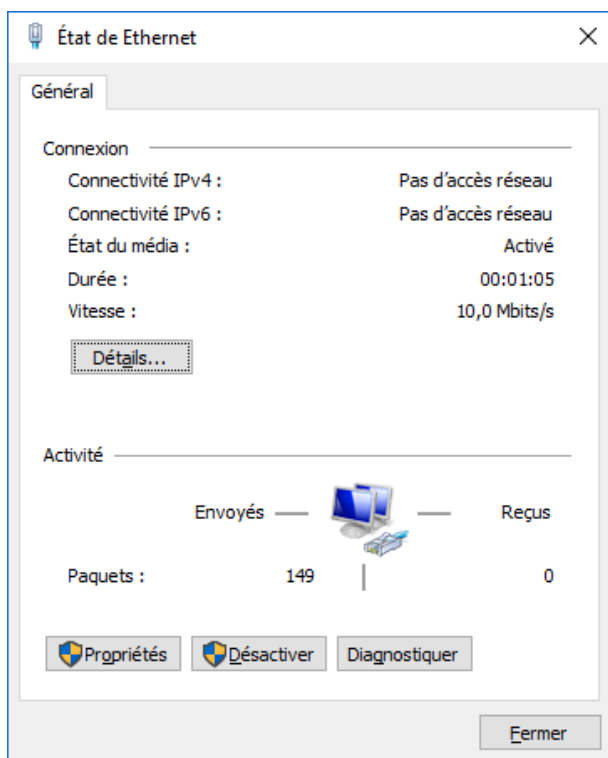
- Si vous utilisez un appareil **Art-Net** avec l'adresse IP 2.0.0.4 et un masque de sous-réseau de 255.0.0.0, votre ordinateur devra avoir un masque de sous-réseau de 255.0.0.0 avec une adresse IP 2.x.x.x (2.0.0.5 par exemple).
- De même, si vous utilisez un appareil **Art-Net** avec l'adresse IP 192.168.0.4 et un masque de sous-réseau de 255.255.255.0, votre ordinateur devra avoir un masque de sous-réseau de 255.255.255.0 avec une adresse IP 192.168.0.x (192.168.0.5 par exemple).

Sous Windows, pour configurer votre interface réseau, ouvrez le **Centre Réseau et partage**.

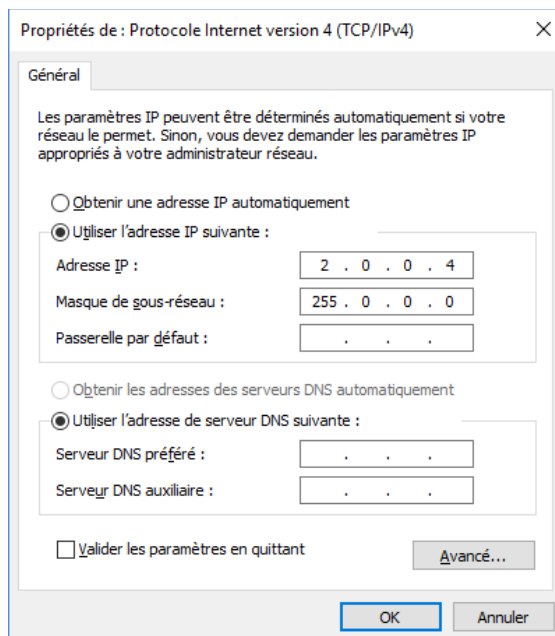
Cliquez sur le lien **Ethernet** (Attention, vous devez avoir connecté un appareil sur le port Ethernet de votre ordinateur pour que ce réseau soit visible).



Dans les fenêtres suivantes, cliquez sur **Propriétés** puis sur **Protocole Internet version 4 (TCP/IPv4)** :



Enfin, sélectionnez **Utiliser l'adresse IP suivante** et entrez votre adresse IP et le masque de sous-réseau correspondant :

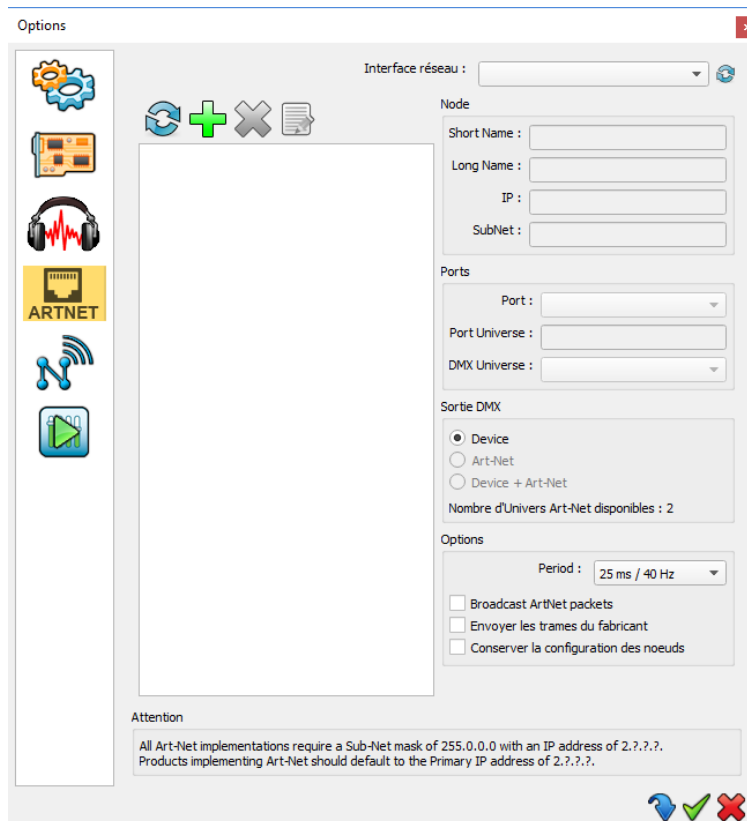


Votre ordinateur est maintenant correctement configuré et vous pouvez utiliser nos logiciels pour communiquer avec vos appareils **Art-Net**.

CONFIGURATION DANS LE LOGICIEL

Depuis le menu Outils/Options, sélectionnez la partie **Art-Net**.

Afin de détecter les appareils présents sur le réseau, appuyez sur le bouton « Détectez les nœuds Art-Net ».

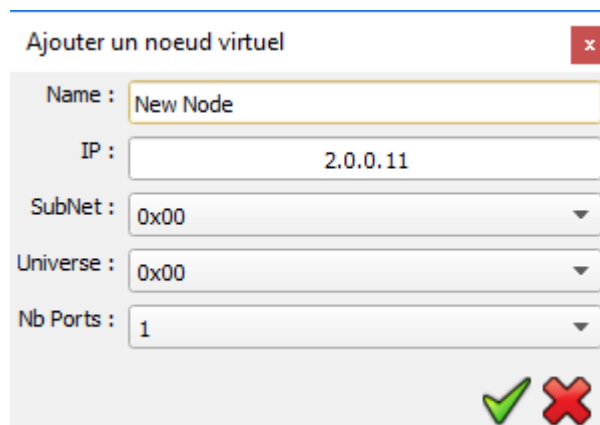


Un appareil **Art-Net** est représenté par un nœud qui contient de 1 à 4 ports, chaque port pouvant recevoir un univers DMX. Un simple projecteur compatible **Art-Net** sera de ce fait visible comme un nœud avec un seul port tandis qu'un convertisseur Art-Net/DMX avec 4 sorties DMX sera vu comme un nœud de 4 ports.

Attention, si un convertisseur Art-Net/DMX contient plus de 4 sorties DMX (8 par exemple) il se comportera comme plusieurs nœuds distincts (2 nœuds de 4 ports chacun par exemple).

AJOUTER UN NODE VIRTUEL

De plus, il arrive suivant le matériel utilisé, qu'un convertisseur Art-Net/DMX ne réponde à la reconnaissance des nœuds sur le réseau que pour son 1er nœud (cf la doc de votre fabricant). Il convient alors d'ajouter un nœud virtuel manuellement depuis le logiciel



Ajouter un noeud virtuel

Name : New Node

IP : 2.0.0.11

SubNet : 0x00

Universe : 0x00

Nb Ports : 1

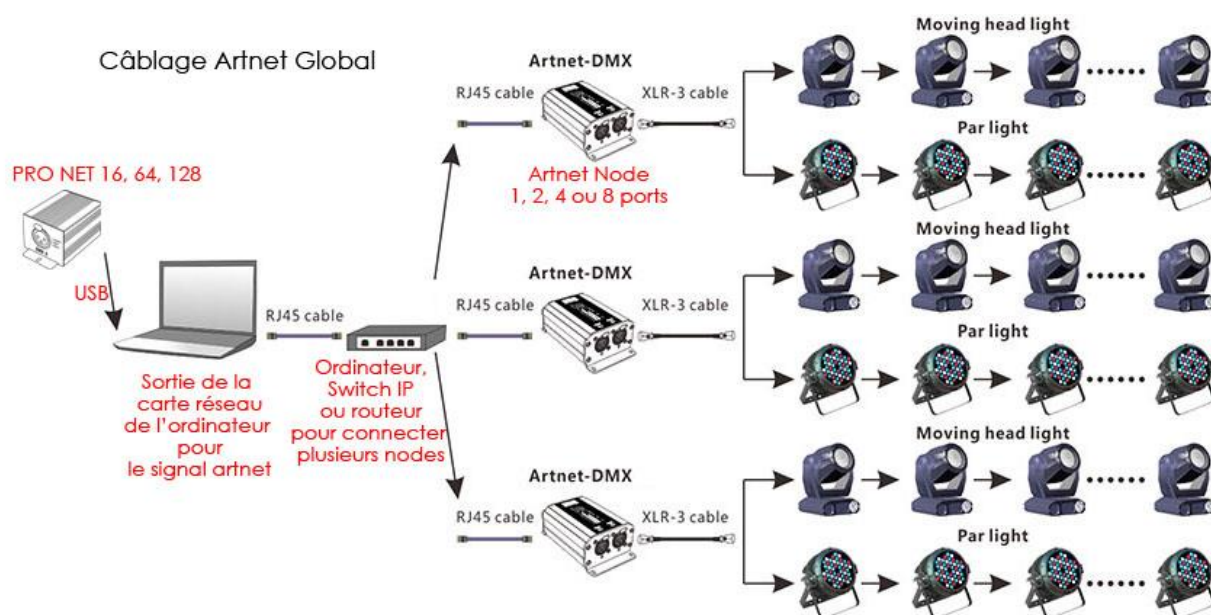
A vous de renseigner correctement l'adresse IP utilisée par votre appareil, son sous-réseau, son Univers Art-Net et le nombre de ports (Univers DMX) utilisés.

Note : D'un point de vue du protocole Art-Net, un appareil de plusieurs ports utilisera des univers consécutifs pour chacun de ses ports. C'est pourquoi on ne renseigne qu'un seul univers (celui qui est affecté sur l'appareil de même que le SubNet). Toutefois, il est possible d'envoyer n'importe quel univers logiciel vers chacun des ports utilisés.

UNIVERS DMX

Pour chacun de vos appareils, il vous est possible de choisir le ou les univers DMX à envoyer.

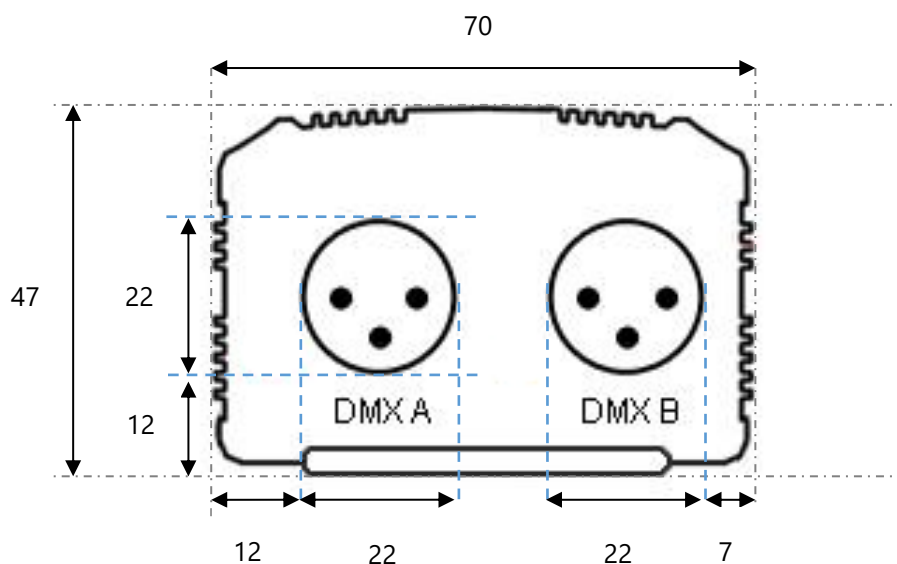
En sélectionnant le nœud correspondant dans la liste, choisissez simplement pour chaque port, quel univers logiciel lui affecter.



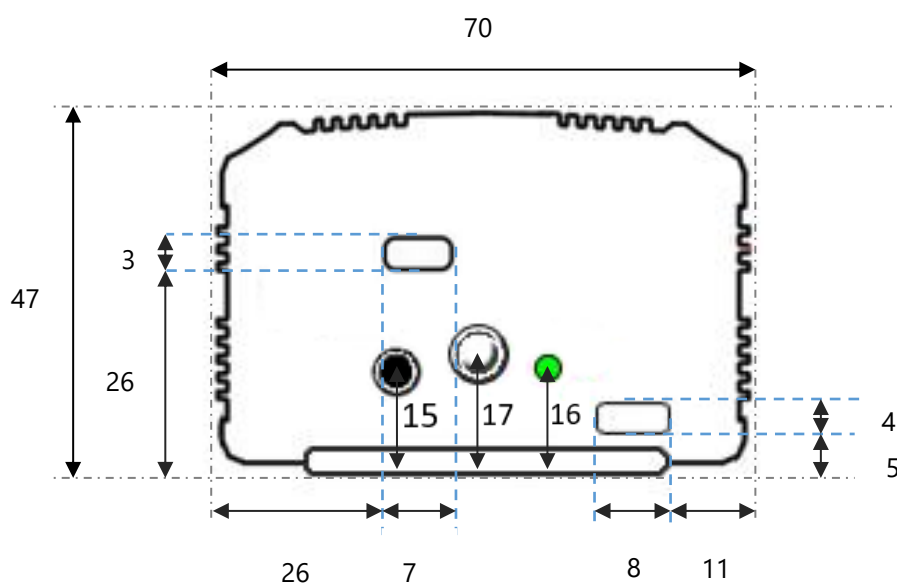
DIMENSIONS DE L'INTERFACE

Le système métrique est utilisé. L'unité est exprimée en mm.

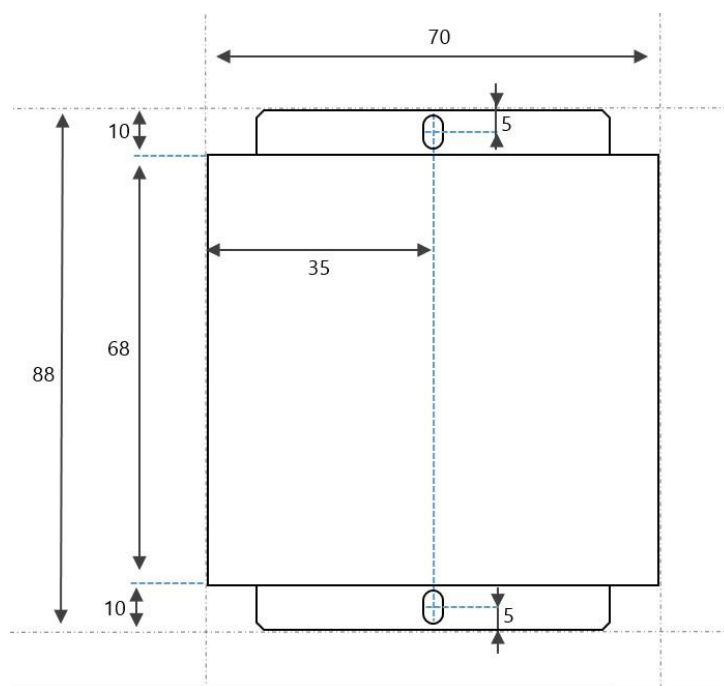
FACE AVANT



FACE ARRIERE

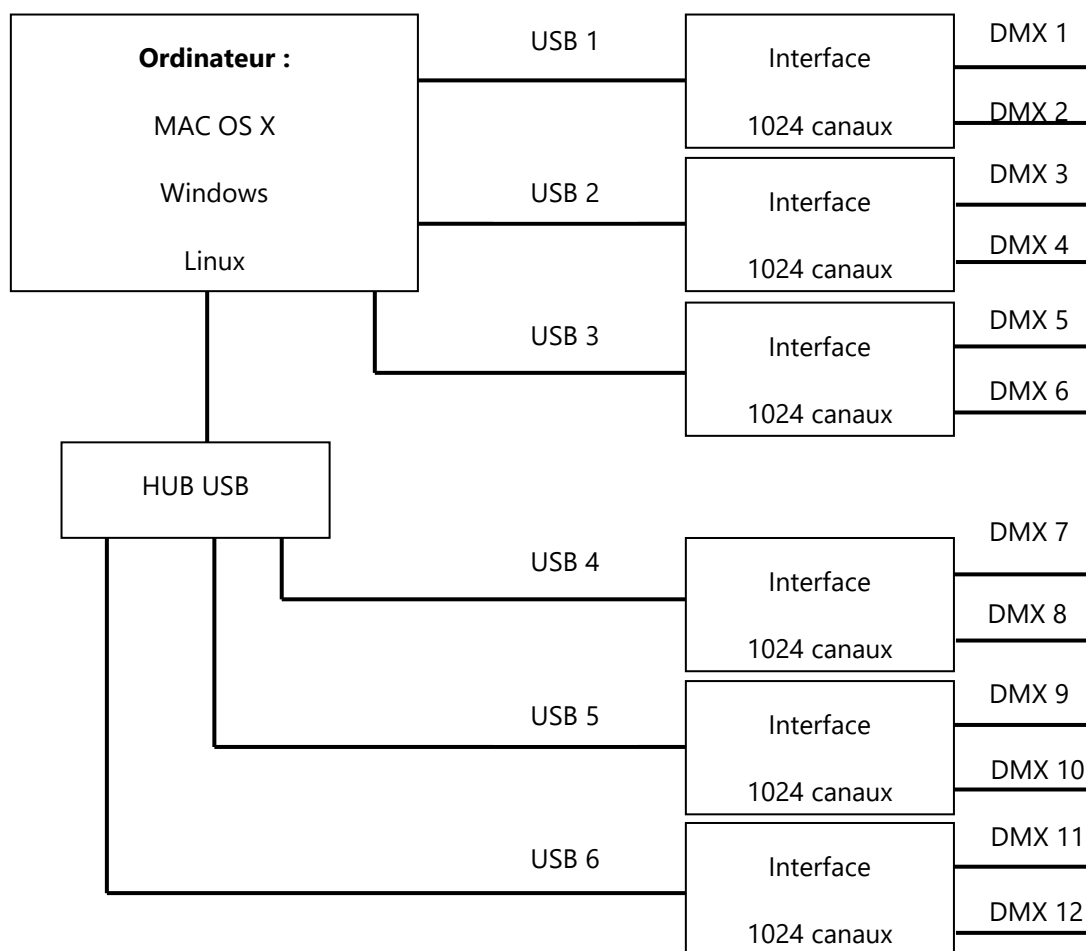


FACE DE DESSOUS

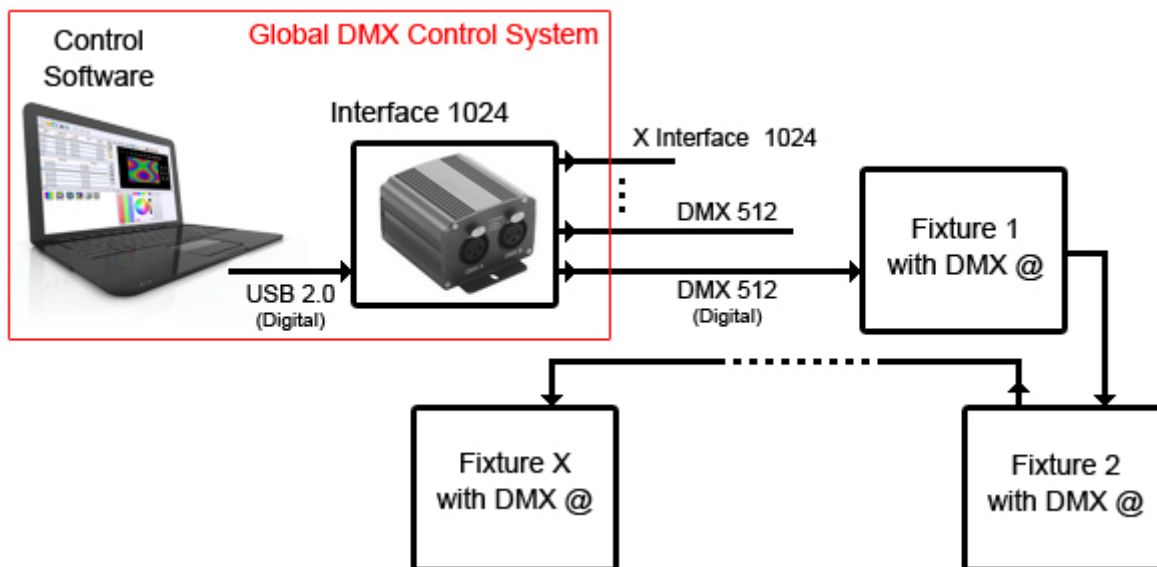


CONNECTIONS USB MULTIPLES

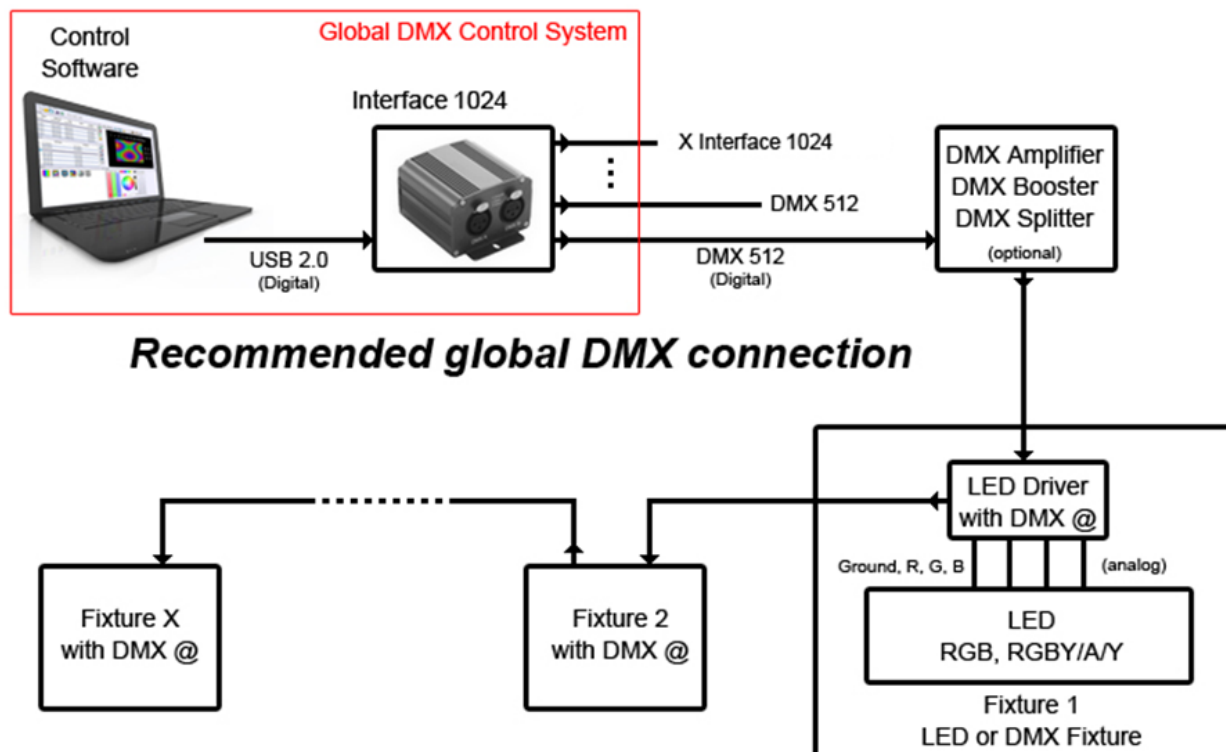
Exemple de connections USB multiples



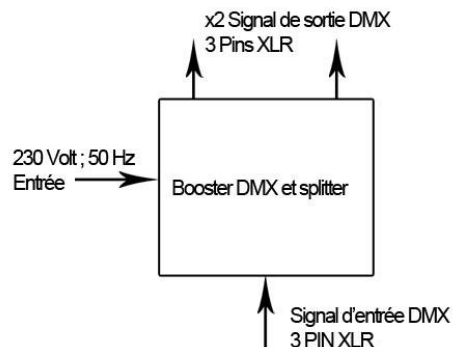
INSTALLATION DMX 1024 STANDARD



INSTALLATION DMX 1024 RECOMMENDED



Shéma Global Booster DMX



Shéma d'instalation global pour 1 univers

