



Félicitations pour votre achat d'un contrôleur CHROMATEQ.

Veuillez lire attentivement et complètement ce manuel avant d'utiliser les CQSA 512 et CQSA 1024 de Chromateq.

Les informations présentées ici constituent une introduction utile à la vaste gamme de caractéristiques, de réglages et de fonctions disponibles dans ces interfaces compactes et polyvalentes.

Le manuel technique des CQSA 512 et CQSA 1024 est rédigé en anglais et en français.
(This CQSA 512 and CQSA 1024 Technical Manual is written in English and French.)

Tous les produits et logiciels sont développés et conçus en France.

CHROMATEQ SARL
191 Allée de Lauzard
34980 St Gély du Fesc
FRANCE
VAT : FR18521458034
Siret : 52145803400027

Web & E-mail: www.chromateq.com
Phone : +33 952210755 / +86 13422062209
Whatsapp : +8613422062209
Wechat : Chromateq
QQ: 2908265661

Twitter : <https://twitter.com/Chromateq>
Facebook : <https://www.facebook.com/ChromateqCompany/>
YouTube : <https://www.youtube.com/c/chromateq>

Informations sur le droit d'auteur et clause de non-responsabilité

Copyright © 2021 - CHROMATEQ. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, distribuée ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, y compris par photocopie, enregistrement ou autres méthodes électroniques ou mécaniques, sans l'autorisation écrite préalable de l'éditeur, sauf dans le cas de brèves citations figurant dans des critiques et de certaines autres utilisations non commerciales autorisées par la loi sur le droit d'auteur.

Pour toute demande d'autorisation, écrivez à l'éditeur à l'adresse ci-dessus.

Crédits de marque

Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis. Art-Net™ - Conçu par et sous Copyright Artistic License Holdings Ltd. Tous les autres produits mentionnés dans le présent document peuvent être des marques commerciales de leurs sociétés ® respectives.

Contenu du coffret

1x CQSA 512 ou CQSA 1024

1x câble USB

1x lien de téléchargement du logiciel et de la documentation technique

Attention : vérifiez le contenu de l'emballage et l'état de l'interface après le déballage ! Contactez votre fournisseur si quelque chose manque ou est endommagé. N'utilisez pas l'appareil s'il semble être endommagé !

SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| SOMMAIRE..... | 3 |
| INTRODUCTION..... | 4 |
| SPECIFICATIONS TECHNIQUES | 4 |
| CARACTÉRISTIQUES DE L'INTERFACE..... | 4 |
| OPTIONS LOGICIELS | 5 |
| BOUTONS ET CONNECTIVITÉ | 5 |
| Faces avant et latérales | 5 |
| Face arrière..... | 5 |
| FONCTIONNEMENT DES BOUTONS ET MENUS DE L'AFFICHEUR LED | 6 |
| Options des Modes | 6 |
| Affichage des valeurs sur l'afficheur LED..... | 7 |
| Réglage manuel de l'horloge et du calendrier..... | 7 |
| CONNEXION USB (PILOTES + CONNEXION)..... | 8 |
| Connexions USB multiples (exemple de schéma utilisant un hub USB)..... | 8 |
| CONFIGURATIONS ET PARAMÈTRES AUTONOMES..... | 9 |
| Sauvegarder une scène en mémoire | 9 |
| Options de configuration..... | 9 |
| UTILISATION AUTONOME..... | 10 |
| Basculer en mode autonome | 10 |
| Alimentation électrique externe et USB..... | 10 |
| Charge de la batterie..... | 10 |
| Carte Micro SD..... | 10 |
| Choisir et activer les modes autonomes | 11 |
| CONFIGURATION DES DÉCLENCHEMENTS..... | 12 |
| Boutons | 12 |
| Horloge et calendrier | 13 |
| Contacts Externes..... | 14 |
| Déclenchement des Commandes..... | 14 |
| RS232 | 15 |
| Infrarouge..... | 15 |
| Capteur de Lumière..... | 16 |
| DMX in | 16 |
| AUTRES OPTIONS AVANCÉES DE DÉCLENCHEMENT | 17 |
| Récupération de la scène après une coupure de courant | 17 |
| Priorité de déclenchement horaire | 17 |
| Jouer en Priorité | 17 |
| PARAMÈTRES ET CONFIGURATION DES ZONES..... | 17 |
| Mode édition..... | 18 |
| Zone dans le mode Autonome | 18 |
| PARAMÈTRES ET CONFIGURATION MAÎTRE/ESCLAVE | 19 |
| Configuration des interfaces maître/esclave | 19 |
| CONFIGURATION DE LA FUSION DMX..... | 20 |
| DIMENSIONS PHYSIQUES | 21 |

INTRODUCTION

Les CQSA 512 et 1024 sont des interfaces multifonctionnelles polyvalentes de contrôle d'éclairages professionnels.

- Ils conviennent aux applications en Direct, aux prestations Live et aux installations fixes
- Compatibilité matérielle avec les logiciels Player, Pro, Pixel Mapping et Studio DMX
- La carte SD offre la possibilité d'étendre la capacité de la mémoire
- Le mode Splitter DMX renforce la fiabilité des réseaux DMX
- Large choix de méthodes de déclenchement des séquences lumineuses

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

| | |
|------------------------------|--|
| Entrée | USB 2.0 via Mini USB |
| Nombre de sorties DMX | Jusqu'à 512/1024 sur XLR 3 broches (XLR5 en option) |
| Modes DMX (512) | 2x512 (Splitter, PC + Autonome) ou 512 entrée/sortie (PC) |
| Modes DMX (1024) | 2x512, 1024 ou 512 entrée/sortie (PC + Autonome) |
| Mémoire interne | Oui, 4Mo (pas de carte SD requise) |
| Capacité mémoire interne | 20000 pas avec 16 ch., 6000 pas avec 512 ch., 3000 pas avec 1024 ch. |
| Mémoire externe | Carte SD (accepte le format FAT, FAT32, carte SD de Class 10, jusqu'à 256 Go) |
| Dimensions | H : 38mm(1.49 in) / L : 166mm(6.54 in) / I : 97mm (3.82 in) |
| Poids net (interface) | 0.2 Kgs (0.44 lbs.) |
| Poids brut (coffret complet) | 0.41 Kgs (0.9 lbs.) |
| Alimentation | 5V à 24V DC, 0,5A max sur les connecteurs DC, 5V, 0,5A via USB |
| Puissance / Consommation | 0,3 ~ 0,5 W |
| CPU | Processeur 32 bits |
| Protection haute tension | Oui |
| Boîtier | Noir avec 4 trous de montage, plastique ABS |
| Indice de protection | IP40 |
| Environnement d'utilisation | Intérieur |
| Stockage | Conserver au sec |
| Température d'utilisation | - 30 à +85 C° |
| Certifications | CE, RoHS |
| Garantie internationale | Oui, 5 ans |
| Compatibilité des systèmes | Windows 7 et +, MAC OS X (10.6 et supérieur) et Linux (64 Bits, Debian, Redhat, Archlinux, Raspberry Pi) |

CARACTÉRISTIQUES DE L'INTERFACE

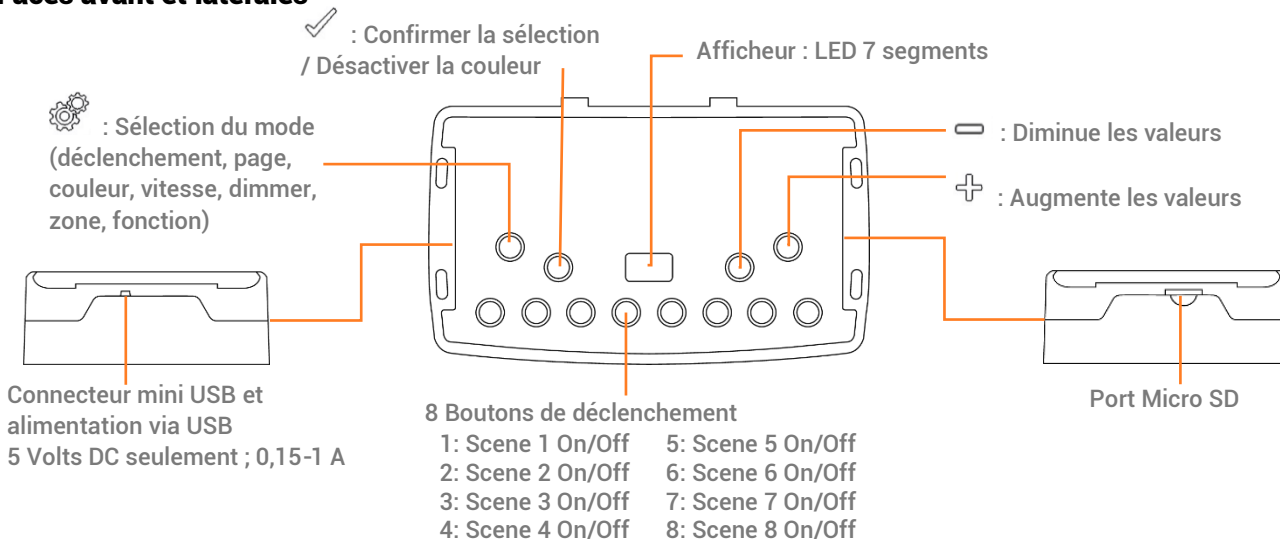
| | |
|-----------------------------------|--|
| Entrée DMX (512) | PC seulement, enregistrement DMX, déclenchement DMX |
| Entrée DMX (1024) | PC et mode autonome, enregistrement DMX, déclenchement DMX |
| Mode autonome (512) | 2x512 (splitter), canaux DMX 16 bits |
| Mode autonome (1024) | 2x512 (splitter), 1024, 512 entrée/sortie, canaux DMX 16 bits |
| Multiples Zones (1024 seulement) | 5 Zones, joue jusqu'à 5 scènes simultanément |
| Fusion DMX autonome | Oui, Permet de fusionner des lignes DMX et des interfaces ensemble |
| Horloge en temps réel - RTC | Déclenchement horaire et calendrier (minutes, heures, semaine, jours, mois) |
| Boutons de déclenchement | 8 boutons avec affichage de l'état par LED bleue |
| Boutons Menu | 4 boutons (Mode, Confirmer, plus et moins) |
| Menu Mode | Sélection de la scène et de la page, Vitesse, Master Dimmer, Couleurs |
| RJ45 I/O | 3 x connecteurs RJ45 pour toutes les connexions d'entrées/sorties |
| Déclenchement par contact sec | 7 contacts sur 3,3V à 5V DC. |
| Déclenchement RS232 | Sélection de la scène, vitesse, dimmer, zone, blackout |
| Récepteur infrarouge | PCB IR externe et télécommande infrarouge (disponibles en option) |
| Options infrarouges | 10 sélections des scènes, vitesse, intensité Dimmer principale et scène suivante |
| Déclenchement intensité lumineuse | PCB externe avec capteur de lumière (disponible en option) |
| Maître/Esclave | Synchronisez et connectez jusqu'à 32 interfaces ensemble en mode autonome |
| Compatibilité | Appareils DMX 8 et 16 bits |

OPTIONS LOGICIELS

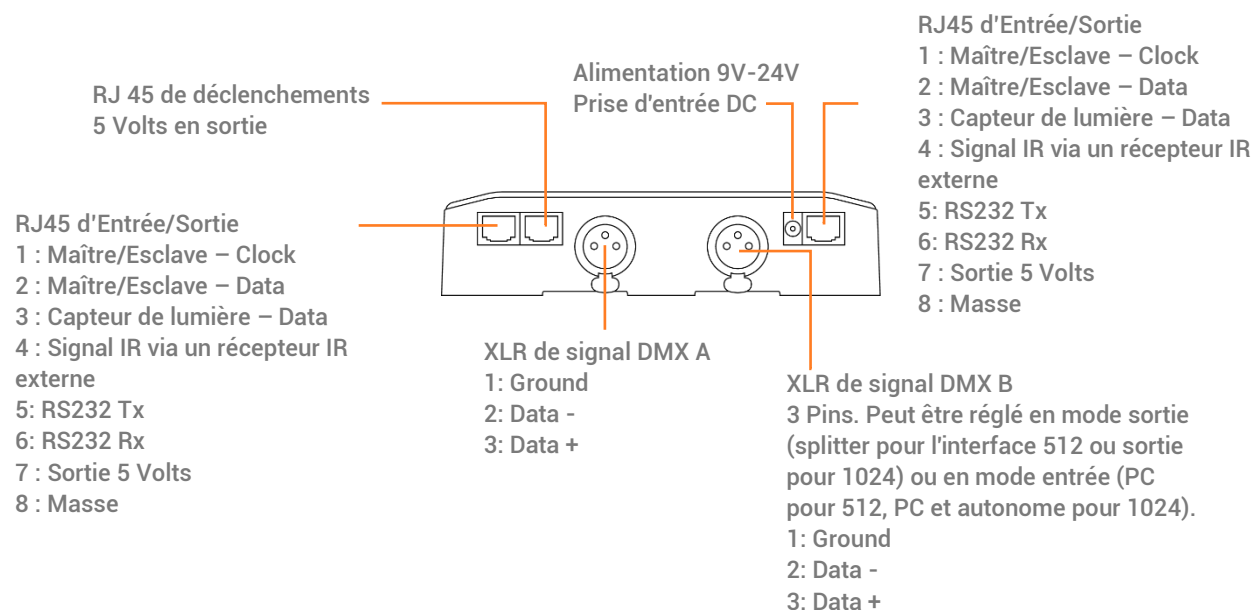
| | |
|--------------------------------------|--|
| Logiciel Player | 512/1024 canaux DMX + mode Stand Alone, mode Live Board |
| Studio DMX 3D viewer | Mode complet |
| Logiciel Pro | 512/1024 canaux, mode normal, boucle Timeline audio et vidéo de 30 mns |
| Art-Net envoyé depuis le PC | 1 ou 2 Univers (DMX + Artnet) |
| Wi-Light 2 App | Contrôle les logiciels Player, Pro et Pixel sur un réseau WiFi local |
| Mises à jour gratuites des logiciels | Oui |

BOUTONS ET CONNECTIVITÉ

Faces avant et latérales




Face arrière



FONCTIONNEMENT DES BOUTONS ET MENUS DE L’AFFICHEUR LED

Bouton de sélection des Modes Autonomes

Appuyez sur le bouton  pour sélectionner l'un des modes disponibles : Déclenchement de scène (SA), Page (PA), Couleur (Co), Vitesse (SP), Intensité lumineuse Dimmer (dl) ou sélection de la Zone (Zo).

Bouton de confirmation

Lorsque vous naviguez dans les menus Mode, appuyez sur le bouton pour confirmer les valeurs ou pour désactiver la sélection de couleur courante.

Boutons +/- Suivant/Précédent (Haut/Bas)

Appuyez sur les touches + ou - pour naviguer dans le menu Mode ou pour augmenter ou diminuer une valeur et un réglage.

Boutons avec une LED bleue

En mode Scène SA ou Page, appuyez sur l'un des 8 boutons de déclenchement pour jouer une scène en mémoire. Appuyez à nouveau sur le bouton pour arrêter la scène.

En mode Couleur, appuyez sur un des 8 boutons pour sélectionner (démarrer) une couleur personnalisée. Appuyez à nouveau sur le bouton pour l'arrêter ou sur le bouton de confirmation.

Options des Modes

Mode déclenchement des scènes « SA » : Sélectionnez la scène souhaitée à l'aide des boutons + ou -, puis appuyez sur Confirmer pour démarrer la scène sélectionnée (01 à 511). Le numéro de la scène clignotera plusieurs fois pour confirmer la sélection. "Scène 00" indique qu'aucune scène n'est jouée.

Mode page « PA » : Sélectionnez la page souhaitée à l'aide des boutons + ou - (P0 à P9), puis choisissez une scène disponible dans la page sélectionnée parmi les 8 boutons de déclenchement. Le numéro de la scène sélectionné sera affiché ensuite sur l'afficheur à LED.

Mode couleur « Co » : À l'aide des 8 boutons de déclenchement, sélectionnez l'une des 8 couleurs personnalisées. Vous pouvez également choisir une couleur dans la roue des couleurs en utilisant les boutons + ou - pour sélectionner une valeur de 00 à 99. Appuyez sur le bouton Confirmer pour désactiver la couleur actuelle ou pour rappeler la dernière couleur de la roue de couleur.



Mode vitesse « SP » : Augmentez ou diminuez la vitesse de la scène courante en utilisant les boutons + ou -. Les valeurs vont de -9 à +9. Chaque Zone peut avoir une vitesse différente par scène.

Mode intensité lumineuse Dimmer « dl » : Augmentez ou diminuez l'intensité lumineuse générale (canaux dimmer et/ou couleurs RGB) des scènes et des couleurs avec les boutons + ou -. Les valeurs vont de -9 à +9.

Mode zone « Zo » : Sélectionnez la zone à l'aide des boutons + ou - (Zone A ~ E et Zone globale []), puis choisissez une scène disponible dans la zone sélectionnée à l'aide des 8 boutons de déclenchement ou des pages.

Affichage des valeurs sur l'afficheur LED

L'écran LED affiche la scène courante, la zone, la page, la couleur, le mode de fonctionnement, la vitesse, l'intensité lumineuse dimmer et le mode de mise à jour du firmware. Les valeurs affichées varient en fonction du mode sélectionné.


| | | |
|----|---|---|
| On | - | L'interface est allumée et ne joue aucun show en mémoire. |
| PC | - | L'interface est connectée à un ordinateur et communique avec le logiciel. Dans ce mode, l'interface est sous le contrôle du logiciel. |
| Sd | - | La SD card insérée est correctement détectée et l'interface joue le show depuis la SD card. |
| SA | - | Déclenchement des scènes. Dans ce mode, l'écran LED affiche le numéro de la scène en cours (de 01 à 511). Par défaut, lorsqu'aucune scène ne joue, tous les canaux DMX sont mis à 0. "00" indique un Blackout et l'interface envoie la valeur zéro (0x00) sur tous les canaux DMX. |
| PA | - | Mode page. Il y a 10 pages possibles de 8 scènes chacune, soit 80 scènes pouvant être déclenchées maximum. L'affichage indique le numéro de page de P0 à P9. Dans ce mode, utilisez les 8 boutons de déclenchement pour lire les scènes mémorisées dans la page sélectionnée. |
| Co | - | Mode couleur. Le mode indique le numéro de la couleur personnalisée sélectionnée (de C1 à C8). Ou la valeur de la roue de couleur appliquée. |
| SP | - | Mode vitesse. Augmenter ou diminuer la vitesse de la scène en cours. L'affichage indique la vitesse de la scène de -9 à 9. |
| dl | - | Mode intensité lumineuse dimmer. Augmente ou diminue l'intensité lumineuse des scènes et des couleurs personnalisées. L'affichage indique l'intensité générale de -9 à 9. |
| Pr | - | Programmation du mode mémoire. Pr est affiché lorsque l'interface écrit un show en mémoire. |
| Zo | - | Mode zone. Après avoir programmé la mémoire de l'interface, la zone A est sélectionnée par défaut. Dans ce mode, l'affichage LED indique la zone actuelle : Global, A, B, C, D, E. Affichage des zones A à D :  |
| | | Affichage de la zone globale :  |
| | | L'affichage bascule entre la zone actuelle et le numéro de scène en cours toutes les 3 secondes. Utilisez + ou - pour naviguer directement entre les zones. Il est possible d'appuyer sur les boutons de scène pour déclencher instantanément des scènes. |
| YE | - | Réglage de l'année dans le mode de réglage de l'horloge. |
| Mo | - | Réglage du mois dans le mode de réglage de l'horloge. |
| dA | - | Réglage du jour dans le mode de réglage de l'horloge. |
| ho | - | Réglage de l'heure dans le mode de réglage de l'horloge. |
| Mi | - | Réglage des minutes dans le mode de réglage de l'horloge. |
| CL | - | Confirmation du nouveau réglage de l'horloge. |
| bL | - | Mode de mise à jour du firmware. S'affiche lorsqu'un nouveau firmware est en cours d'écriture. L'affichage clignote pendant la mise à jour du microprogramme. Ne pas déconnecter l'interface dans ce mode. |
| Fi | - | Problème de fichier sur la carte SD : Pas de fichier enregistré sur la carte SD ou un mauvais nom de fichier (sdcardshowv2.sdg) ou un fichier corrompu ou une carte SD vide détectée ou format de mémoire incorrect. |

Réglage manuel de l'horloge et du calendrier

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" indique le réglage de l'année en cours.

Utilisez les touches + et - pour sélectionner l'année et confirmez en appuyant sur la touche .
Répétez cette opération pour choisir le mois (Mo), le jour (dA), l'heure (ho) et les minutes (Mi).

Après avoir confirmé les minutes, "CL" clignote pour confirmer la nouvelle configuration.
L'horloge de l'interface est maintenant ajustée.

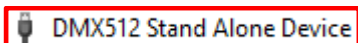
Cette fonction est très utile pour régler l'horloge de l'interface directement sur site et sans ordinateur.

CONNEXION USB (PILOTES + CONNEXION)

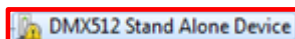
Après avoir installé le logiciel de contrôle et les drivers USB, utilisez le câble USB pour connecter l'interface à l'ordinateur.

Installation des pilotes Windows : Avant d'ouvrir le logiciel pour la première fois, il est possible de vérifier que les pilotes ont été correctement installés en fin d'installation du logiciel :

Allez dans le gestionnaire de périphériques et vérifiez que cette icône est visible sous "Contrôleurs de bus USB" :



S'il y a une icône d'avertissement sur DMX512 Stand Alone Device
Alors les pilotes devront être installés manuellement.



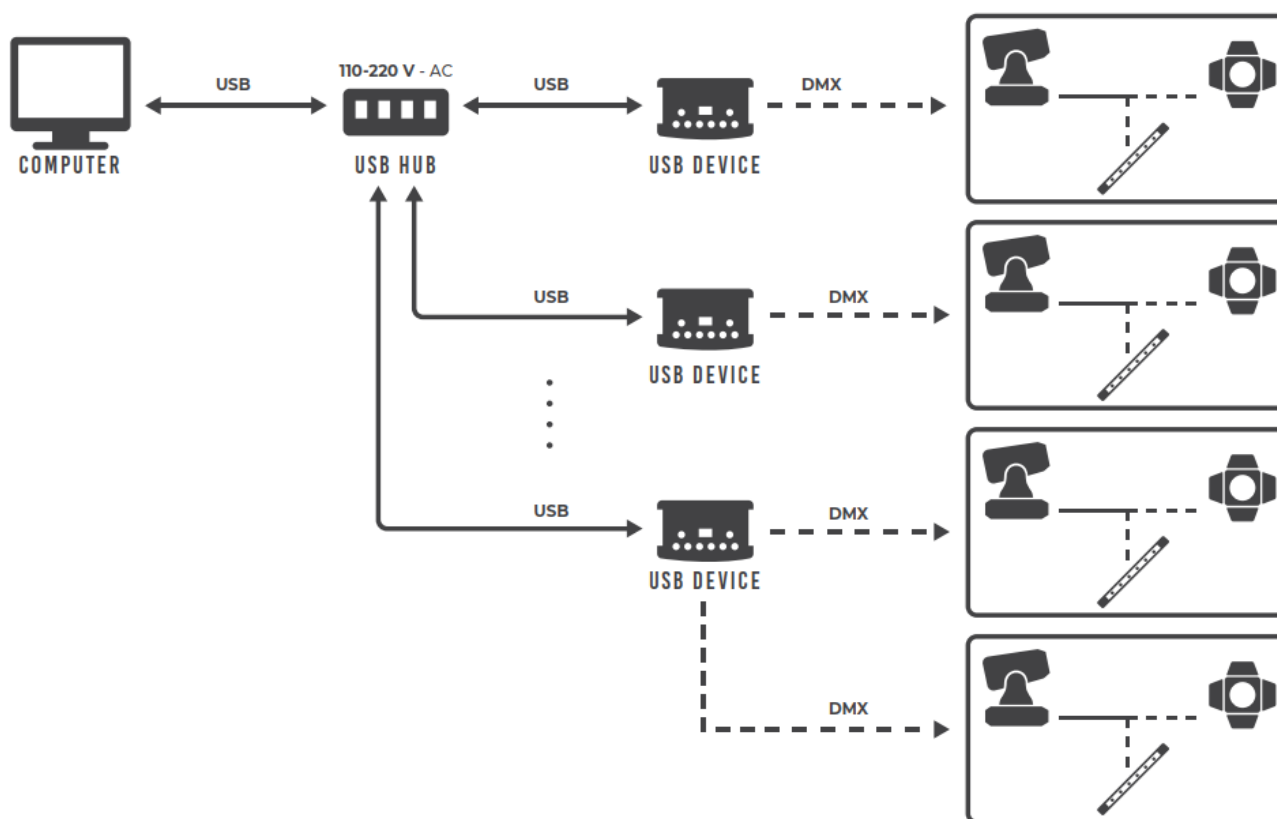
Les pilotes pour les systèmes Mac et Linux sont automatiquement installés.

Sous Mac OS, vérifiez l'arborescence des périphériques USB.

Sous Linux, utilisez la commande "lsusb" pour vérifier que la ligne "DMX 512 Stand Alone device" est visible.

Une fois connecté, démarrez le logiciel et sélectionnez "USB". Toutes les interfaces connectées seront détectées et affichées dans la liste. Décochez toutes les interfaces qui ne sont pas nécessaires.

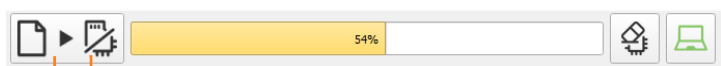
Connexions USB multiples (exemple de schéma utilisant un hub USB)



CONFIGURATIONS ET PARAMÈTRES AUTONOMES

Sauvegarder une scène en mémoire

Dans le mode autonome du logiciel de contrôle, faites glisser une scène depuis la liste des scènes du projet ouvert vers la liste des scènes à écrire dans la mémoire de l'interface. L'ajout d'une action de déclenchement (bouton LED, contact, télécommande IR, entrée DMX, temps de répétition et temps de démarrage) transférera automatiquement la scène sélectionnée dans la liste des scènes à écrire en mémoire. Cliquez sur le bouton "Ecrire en Mémoire" et sélectionnez l'option souhaitée (Ecrire en Mémoire par défaut).



Ecrire en mémoire



Options de configuration

Onglet Config ENTRÉE/SORTIE

Changez la configuration des E/S DMX de l'interface sélectionnée dans la liste (interface avec 2 univers DMX). Déclencher des scènes via le signal DMX d'un contrôleur DMX externe. Faire correspondre les univers DMX du logiciel aux sorties de l'interface afin d'optimiser la capacité de stockage de la mémoire du contrôleur en mode autonome. Choisir manuellement le nombre de canaux nécessaires pour chaque univers DMX.

Onglet Horloge

Affiche l'heure et la date de l'interface sélectionnée dans la liste. Permet de modifier l'heure et la date (minutes, heures, jours, mois et années). Synchroniser l'horloge de l'interface avec celle de l'ordinateur en sélectionnant l'option : Régler la date et l'heure actuelles.

Onglet Options

Éteignez l'écran LED après 4 secondes d'inactivité sur les déclenchements. Sélectionnez une scène par défaut à jouer automatiquement après la mise sous tension de l'interface (avec une alimentation USB ou externe). Remarque : la scène de démarrage par défaut sélectionnée perd sa priorité si une autre scène utilise l'option "restaurer si alimentation coupée". Lorsque l'option "Fusionner entrée/sortie" est activée, le signal DMX reçu en ligne B (DMX-B) est réceptionnée et combinée avec la sortie A de l'interface (DMX-A), de sorte que les deux flux DMX sont fusionnés et mélangés en temps réel.

Configurez l'option "Sélectionnez les circuits Dimmer" pour choisir séparément les canaux d'intensité lumineuse Dimmer ou RGBW qui seront contrôlés directement par le mode Dimmer ou des contacts secs des interfaces.

Onglet Maître / Esclave

Sélectionnez le mode maître/esclave lorsque vous utilisez plusieurs interfaces afin de synchroniser leur mode autonome et leur univers DMX. Reportez-vous à la fiche technique des interfaces pour comprendre les configurations possibles.

Onglet Déclenchements

Sélectionnez un contact pour chaque action : Dimmer +, Dimmer -, Blackout, Speed +, Speed -, Pause, Scène +, Scène - et Zone.

Onglet Zone

Affiche le résumé de la configuration DMX des zones et des adresses DMX associés.

UTILISATION AUTONOME

Basculer en mode autonome

L'interface passe en mode autonome automatiquement après 5 secondes après sa mise sous tension et si aucune connexion logiciel n'est effectuée.

Alimentation électrique externe et USB

L'alimentation électrique externe n'est utilisée que pour le mode "Stand Alone". Si un câble USB est connecté à l'interface lors du fonctionnement en mode autonome, l'appareil redémarre pour détecter une éventuelle connexion à un ordinateur. Toutes les scènes jouées en mode autonome s'arrêtent lorsque le câble USB est branché.

Charge de la batterie

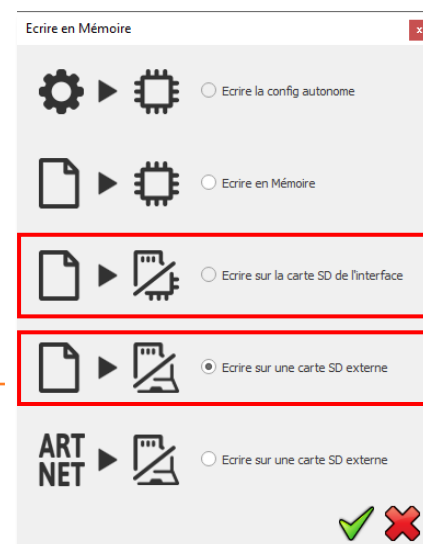
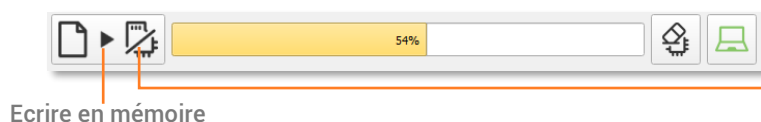
Avant d'installer l'interface en mode autonome, connectez l'interface pendant 1 heure afin de charger la batterie de l'horloge et d'éviter de perdre les configurations horaires sauvegardées.

Carte Micro SD

Les shows peuvent être enregistrées sur une carte micro SD (Class 10) installée dans le lecteur de carte SD de l'interface ou dans le lecteur de l'ordinateur. La carte doit être de CLASS 10, formatée en FAT ou FAT 32 avec une capacité maximum de 256 GB.

Carte SD connectée à l'ordinateur : en mode autonome, cliquez sur Ecrire en mémoire, puis sélectionnez Ecrire sur une carte SD externe. Enregistrez dans le répertoire racine de la carte SD.

Carte SD installée dans le lecteur de l'interface : sélectionnez Ecrire sur la carte SD de l'interface.



Pour jouer le show SD en autonome, insérez la carte dans le lecteur micro SD de l'interface. Lorsque qu'elle est alimentée, l'écran affiche "Sd" pour indiquer que le fichier SD du projet est en cours de lecture.

Note : le fichier du show doit être enregistré dans le répertoire racine de la micro SD. Il ne sera pas lu si le fichier est renommé ou enregistré dans un dossier ou un sous-répertoire.

Notes concernant les spécifications recommandées pour les cartes SD :

La classe de la carte SD indique sa vitesse de lecture/écriture. Les numéros de classe supérieurs (par exemple, la classe 10) offrent une vitesse plus rapide et une meilleure compatibilité.

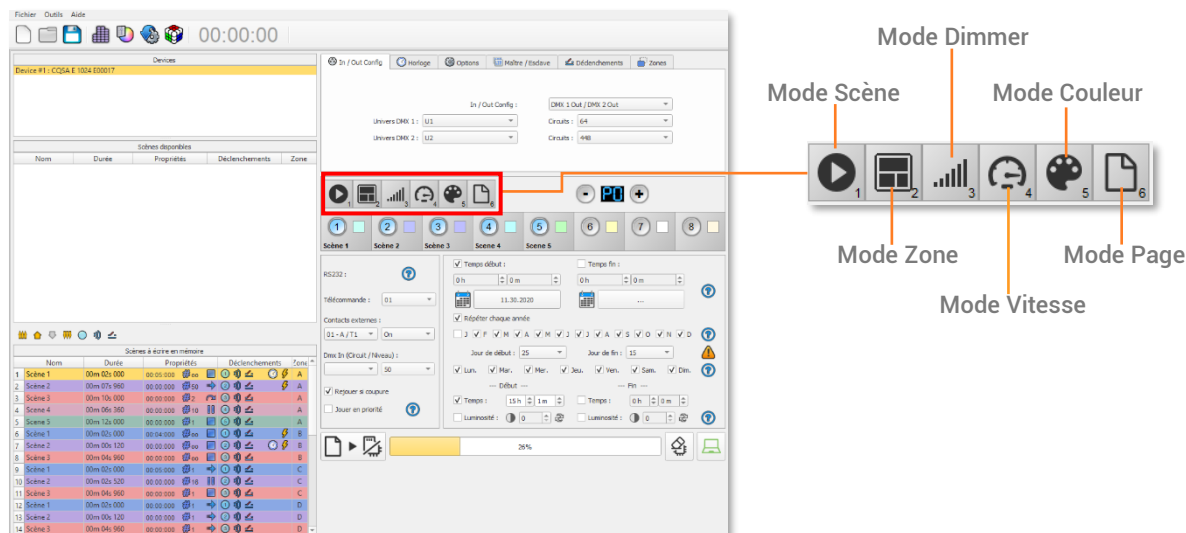
Les cartes micro SD de classe 6 ou supérieure sont préférables pour une performance optimale du système. Les cartes SD plus anciennes des classes 2 et 4 peuvent ne pas fonctionner.

Privilégiez les cartes micro SD de classe 10 pour téléphone portable.

Choisir et activer les modes autonomes

Il est possible de personnaliser l'interface selon les modes à utilisés en Autonome et d'activer ou de désactiver les modes.

Le glisser-déposer permet d'ordonner l'icône d'un mode. Faire un clic droit pour ajouter ou supprimer un mode.



Glisser-déposer pour ordonner les modes

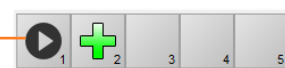


Clic droit sur un mode pour le supprimer



Cliquez sur + pour ajouter un mode

Vous pouvez aussi choisir d'activer un seul mode pour simplifier l'utilisation de l'interface



CONFIGURATION DES DÉCLENCHEMENTS

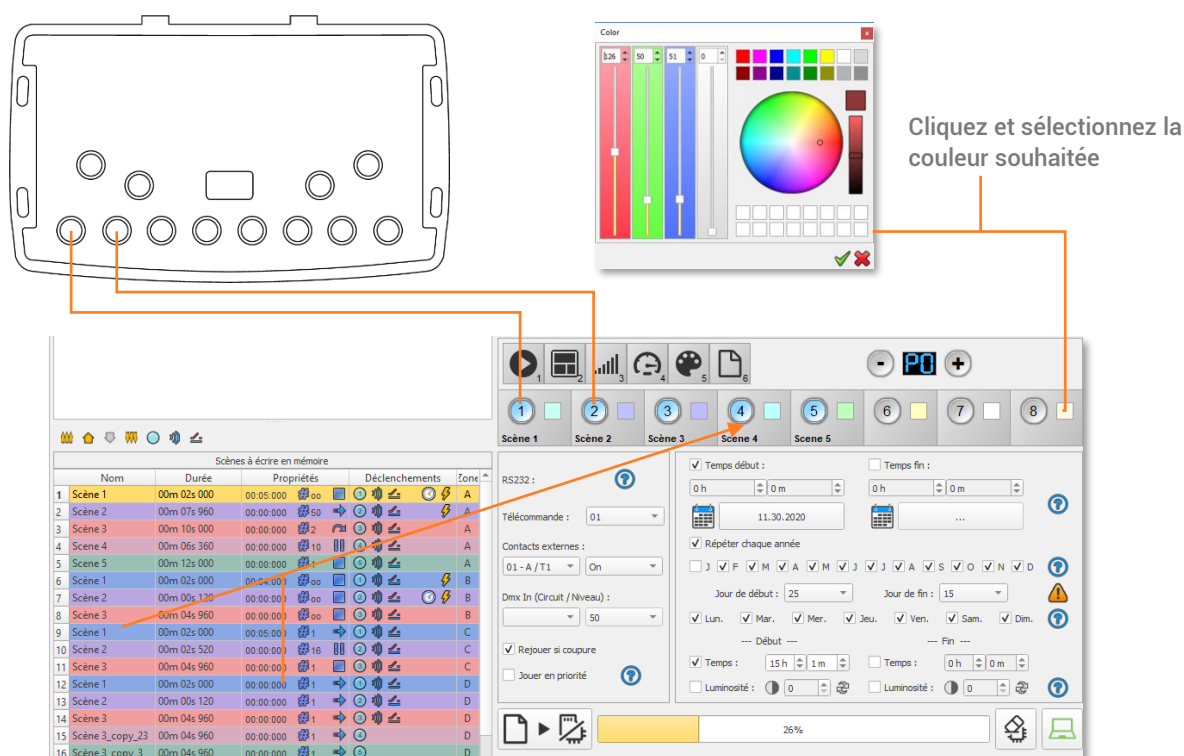
Le mode "Autonome" du logiciel permet de configurer et de personnaliser tous les déclenchements.

La configuration des déclenchements est enregistrée dans l'interface avec l'écriture en mémoire.

Boutons

Le mode autonome offre 8 boutons graphiques qui représentent les 8 boutons LED physiques de l'interface.

À partir de la liste des scènes, faites glisser une scène sur n'importe quel bouton pour lui attribuer un numéro.



Il est possible de remplacer une scène par une autre ou de retirer une scène en la retirant de la liste des boutons.

Une couleur personnalisée peut être attribuée à chaque bouton et utilisable avec le mode couleur de l'interface. Cliquez sur l'icône de couleur carrée située à côté du bouton graphique et en sélectionnez la couleur souhaitée à l'aide de curseurs, de la molette ou des échantillons.

Horloge et calendrier

Le mode autonome comprend une horloge et un calendrier internes. Des déclenchements horaires peuvent être attribués à chaque scène de la liste (255 max).

Les horaires de début et de fin peuvent être programmés en fonction des dates, heures et minutes du calendrier, et définis plus précisément pour les jours de la semaine, en permettant une programmation entièrement automatisée.

CAS 1 : Programmation d'un déclenchement unique :

Temps début : Une seule instance de la scène sera déclenchée à la date et à l'heure données.

Temps fin : La scène s'arrête à la date et à l'heure données.

CAS 2 : Programmation d'un déclenchement à répétition :

Temps début : Date effective à partir de laquelle la scène pourra être déclenchée en fonction des déclenchements programmés.

Temps Fin : Date après laquelle les déclenchements seront ignorés. Sans date de fin, les déclenchements fonctionneront indéfiniment.

Répétitions mensuelles, liste des mois de l'année

Les 12 cases à cocher représentent les 12 mois de l'année (J) de janvier à (D) décembre. Les déclenchements seront effectués sur les mois sélectionnés. Ensuite, une plage quotidienne doit être définie pour chaque mois.

Jours de début et de fin

Avec une répétition mensuelle, il est possible de sélectionner les jours de début et de fin de chaque mois sélectionné. Dans cet exemple, les déclenchements sont effectués entre le 1er et le 15 de chaque mois.

Liste des jours de la semaine

Les cases à cocher représentent les 7 jours de la semaine. Les déclenchements seront effectués uniquement les jours sélectionnés. Ensuite, une plage horaire doit être définie.

Heure de début : détermine l'heure de début quotidienne à laquelle la scène sera déclenchée sur les jours sélectionnés (en fonction du calendrier des mois, des jours de la semaine et des dates de début et de fin).

Heure de fin : Détermine l'heure d'arrêt à laquelle la scène s'arrêtera chaque jour sélectionner (selon le calendrier des mois, jours de la semaine et dates de début et de fin choisis). Le réglage de l'heure de déclenchement est facultatif. Si elle n'est pas définie, la scène continuera à être jouée jusqu'à ce qu'un autre événement déclencheur se produise (par exemple, le déclenchement d'une autre scène).

NOTE : Pour une répétition quotidienne, si l'heure de début est postérieure à l'heure de fin, le déclenchement s'arrêtera le jour suivant, même si le jour suivant n'a pas été sélectionné.

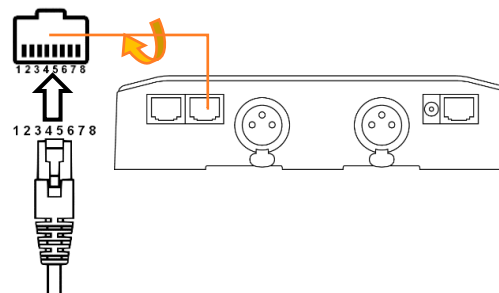
Contacts Externes

Les 7 contacts externes sont situés sur le deuxième connecteur RJ45 (RJ2). Les 7 contacts peuvent être utilisés pour déclencher 7 scènes via un relais externe. L'ajout de plus de 7 déclencheurs nécessite un système multiplexé (pour un maximum de 127 contacts maximum).

Les contacts externes ne peuvent être effectués que lorsque les broches 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 sont connectées à la broche 1 correspondant au 5V continu de l'interface (il est aussi possible de connecter les contacts au 5V et 3V3 continu).

Table des broches :

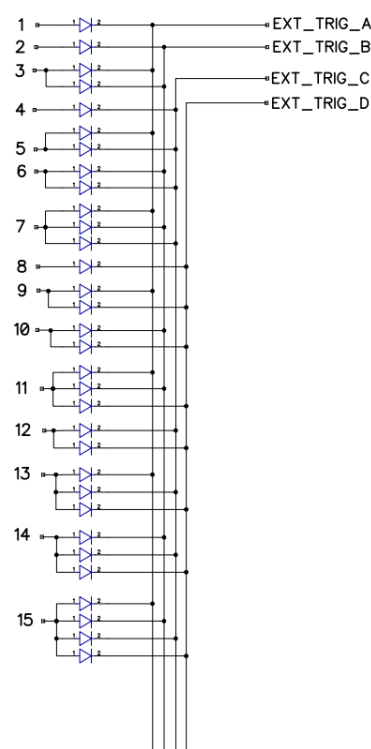
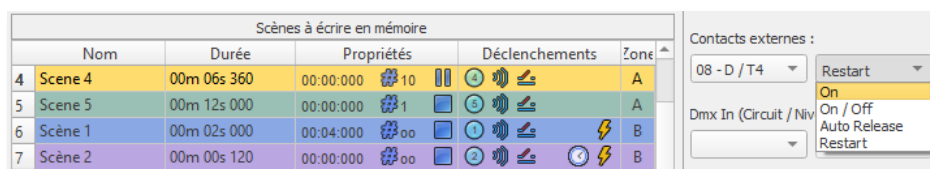
| | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| Déclenchement 01 = Pin 2 | Déclenchement 09 = Pin 2 + 5 |
| Déclenchement 02 = Pin 3 | Déclenchement 10 = Pin 3 + 5 |
| Déclenchement 03 = Pin 2 + 3 | Déclenchement 16 = Pin 6 |
| Déclenchement 04 = Pin 4 | Déclenchement 32 = Pin 7 |
| Déclenchement 05 = Pin 2 + 4 | Déclenchement 48 = Pin 6 + 7 |
| Déclenchement 06 = Pin 3 + 4 | Déclenchement 64 = Pin 8 |
| Déclenchement 07 = Pin 2 + 3 + 4 | Déclenchement 100 = Pin 4 + 7 + 8 |
| Déclenchement 08 = Pin 5 | Etc... |



En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de choisir le numéro de 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 déployer jusqu'à 127 contacts externes, une interface de démultiplexage est nécessaire afin d'utiliser les autres combinaisons possibles.



Plusieurs options de déclenchement sont disponibles pour les contacts externes :

On : L'activation du contact fait jouer la scène (la seule action de déclenchement est de démarrer la scène).

On/Off : L'activation du contact démarre la scène, l'activation ultérieure arrête la scène. Chaque action de déclenchement inversera l'état de la scène (démarrage/arrêt).

Auto Release : La scène est jouée uniquement pendant que le contact est activé.

Lorsque le contact est relâché, la scène s'arrête.

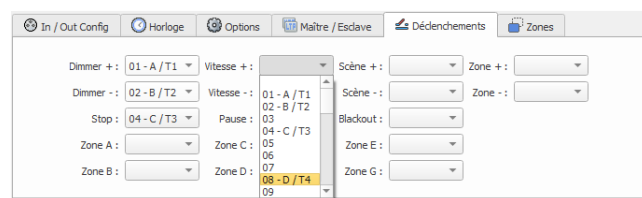
Restart : Si la scène est en cours de lecture, l'activation du contact redémarre la scène depuis son début. Si la scène n'est pas en cours de lecture, elle démarrera.

Temps de réaction du contact externe : 8 ms (0,008 s) / temps entre 2 contacts : 500 ms (0,5 s)

Déclenchement des Commandes

Des contacts externes peuvent également déclencher certaines commandes du mode autonome.

Dans l'onglet Déclenchements, vous pouvez sélectionner un contact pour chaque action : Dimmer +, Dimmer -, Blackout, Speed +, Speed -, Pause, Scène +, Scène - et Zone.



Remarque : il n'est pas possible d'utiliser le même déclenchement pour la scène et la commande. Dans ce cas, le contact de la scène a la priorité ou la scène perdra ses informations de contact externe après avoir choisi le contact dans l'onglet Déclenchements.

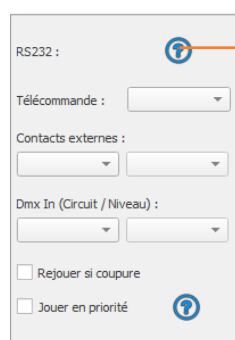
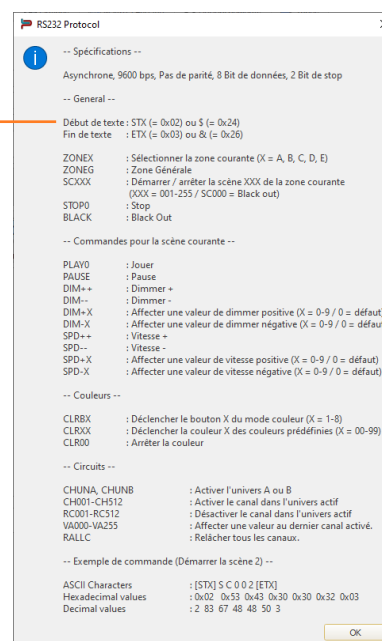
RS232

Le mode autonome permet d'utiliser le protocole RS232 pour contrôler l'interface avec les commandes décrites dans la rubrique d'aide .

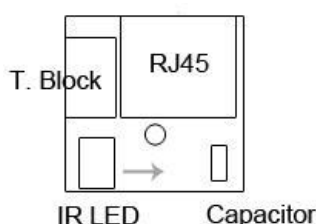
Connectez l'émetteur RS232 à l'interface (broches Tx, Rx et GND) pour envoyer des lignes de commande ASCII dédiées comme décrit dans la rubrique d'aide du logiciel.

Paramètres optimaux pour le transmetteur RS232 : Asynchrone, 9600 bps, pas de parité, 8 bits de données, 2 bits d'arrêt.

Les commandes ASCII doivent être envoyées une seule fois pour être traitées par l'interface.

Infrarouge



Pour utiliser la télécommande IR optionnelle, un circuit externe avec un récepteur infrarouge IR doit être connecté au premier port RJ45 de l'interface autonome. La distance maximale du câble au récepteur est d'environ 20 mètres.

Les boutons 1 à 10 doivent être affectés aux scènes via le logiciel. Chaque bouton déclenche une scène différente. Avec la télécommande, une scène ne peut pas être arrêtée directement avec le bouton assigné. Pour arrêter une scène, appuyez sur le bouton Black Out (Stop) ou déclenchez une autre scène. Le bouton Pause fige la scène en cours dans son état actuel. Le bouton Black Out arrête la scène en cours et fait jouer la scène neutre au numéro 00 avec tous les niveaux de canaux DMX sont réglés à zéro.

+/- pour le déclenchement des scènes : sélectionne automatiquement la scène suivante ou précédente. Il n'est pas nécessaire de maintenir le bouton enfoncé pour confirmer et jouer une scène. La scène suivante ou précédente sera jouée directement après sélection du boutons +/-.

+/- pour la vitesse de la scène : augmente ou diminue la vitesse de la scène en cours. Une vitesse différente peut être choisie séparément pour chaque scène.

+/- pour l'intensité lumineuse Dimmer Principale : Augmente ou diminue les canaux RGB, CMY et d'intensité lumineuse dimmer des appareils. Les canaux CMJ, RGB, Dimmer sont définis dans le Profil de l'appareil et le mode autonome.

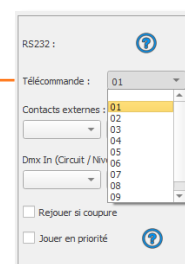
Brochage du circuit imprimé IR :

- Avec un câble RJ45 utilisez les broches : #8 = Masse ; #4 = Données IR ; #7 = 5V.
- Avec connecteurs, utilisez les broches : 0 = Données IR ; V = 5V ; G = Masse.

Pour attribuer un bouton de télécommande à une scène : dans le logiciel, passez en mode autonome et utilisez les options de déclenchement. Le mode autonome offre jusqu'à 10 déclenchements avec la télécommande infrarouge.

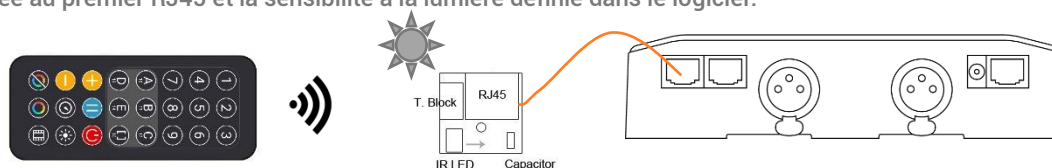
En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de choisir le numéro du bouton de la télécommande (de 01 à 10) pour jouer la scène.

| Scènes à écrire en mémoire | | | | | |
|----------------------------|---------|-------------|---------------|----------------|------|
| | Nom | Durée | Propriétés | Déclenchements | Zone |
| 1 | Scène 1 | 00m 02s 000 | 00:05:000 #00 | [Bouton 01] | A |
| 2 | Scène 2 | 00m 07s 960 | 00:00:000 #50 | [Bouton 50] | A |
| 3 | Scène 3 | 00m 10s 000 | 00:00:000 #2 | [Bouton 2] | A |
| 4 | Scène 4 | 00m 06s 360 | 00:00:000 #10 | [Bouton 10] | A |



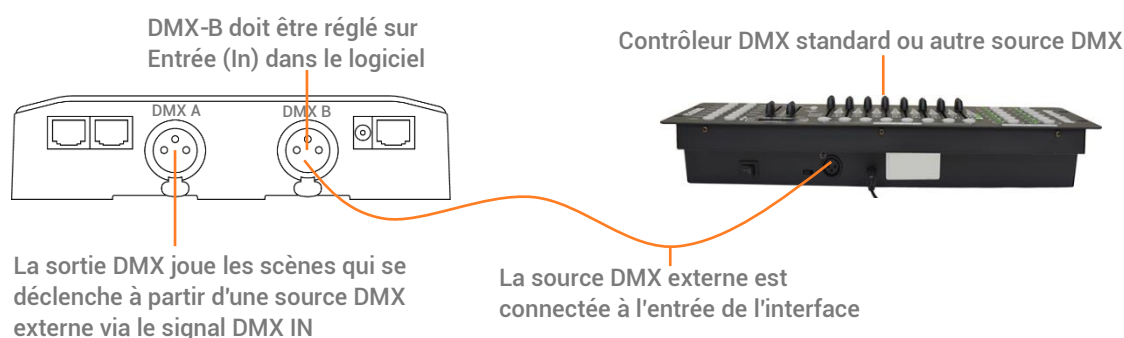
Capteur de Lumière

La fonction de capteur de lumière fonctionne uniquement avec les déclenchements horaires. La carte externe doit être connectée au premier RJ45 et la sensibilité à la lumière définie dans le logiciel.

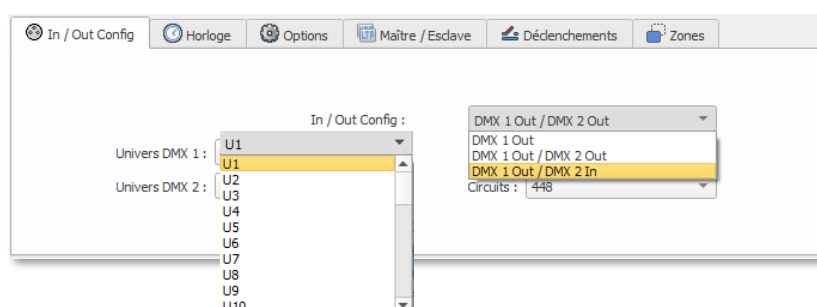


DMX in

Le mode autonome offre jusqu'à 512 déclenchements de canaux DMX IN et jusqu'à 255 valeurs par canal. Cela permet de déclencher des scènes directement à partir d'une source DMX externe.



Dans la fenêtre Autonome, définissez In / Out Config comme DMX 1 Out/DMX 2 In, et sélectionnez l'univers DMX Out



En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de choisir le numéro de canal et la valeur DMX pour déclencher la scène. La scène sera jouée lorsque la valeur du canal DMX sera atteinte ou dépassée. La scène s'arrêtera si la valeur reçue est inférieure au niveau DMX défini.

| | | | | | | | | |
|---|---------|-------------|---------------|-------------|-------------|-------------|---|-----------------------------|
| 8 | Scène 3 | 00m 04s 960 | 00:00:000 #00 | [Bouton 00] | [Bouton 00] | [Bouton 00] | B | Dmx In (Circuit / Niveau) : |
| 9 | Scène 1 | 00m 02s 000 | 00:05:000 #1 | [Bouton 1] | [Bouton 1] | [Bouton 1] | C | 4 100 |

AUTRES OPTIONS AVANCÉES DE DÉCLENCHEMENT

Récupération de la scène après une coupure de courant

L'interface peut sauver la dernière scène jouée avant la coupure de l'alimentation, et récupérer cette scène lorsque l'alimentation est rétablie.

Chaque scène possède l'option "Rejouer si coupure"

Cliquez pour activer l'option

RS232 :

Télécommande :

Contacts externes :

Dmx In (Circuit / Niveau) :

☒ Rejouer si coupure

☐ Jouer en priorité

Priorité de déclenchement horaire

Remarque : Lorsque plusieurs scènes ont le même déclenchement horaire (date + heure + minute), seule la dernière scène de la liste sera déclenchée. Les autres seront ignorées au déclenchement.

Jouer en Priorité

L'option « Jouer en Priorité » permet de jouer une scène en priorité en ignorant les autres déclenchements (sauf les boutons et calendrier).

Cliquez pour activer l'option Jouer en priorité :

La scène continuera à jouer. Aucun autre déclenchement ne sera autorisé (contacts, infrarouge, DMX) pendant que la scène est en cours de lecture (à l'exception des horaires et des boutons Heure/Calendrier)

RS232 :

Télécommande :

Contacts externes :

Dmx In (Circuit / Niveau) :

☐ Rejouer si coupure

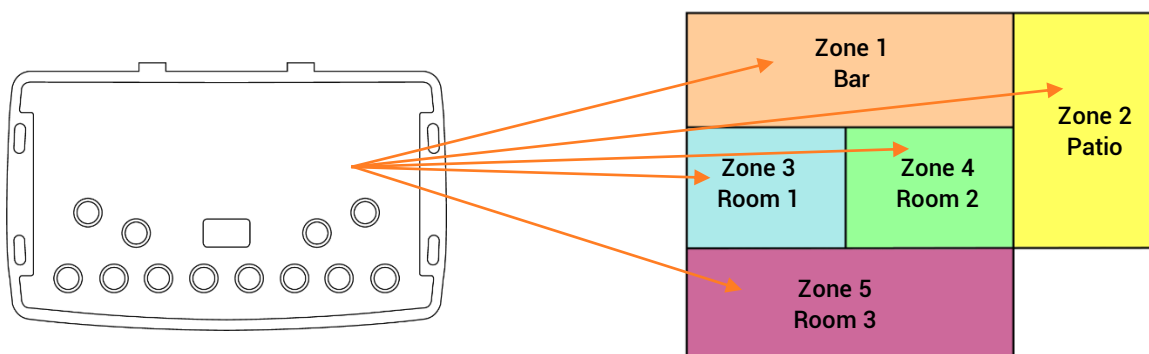
☒ Jouer en priorité

PARAMÈTRES ET CONFIGURATION DES ZONES

L'interface a la capacité de jouer 1 scène par zone et jusqu'à 5 zones en même temps en Autonome.

Il est possible d'étendre la dernière zone sur plusieurs univers en utilisant plusieurs interfaces maître/esclave.

L'interface maître stocke les cinq zones en mémoire et sa dernière zone pilote les interfaces esclaves. Les interface en mode esclave n'ont que la dernière zone en mémoire pour se synchroniser avec.



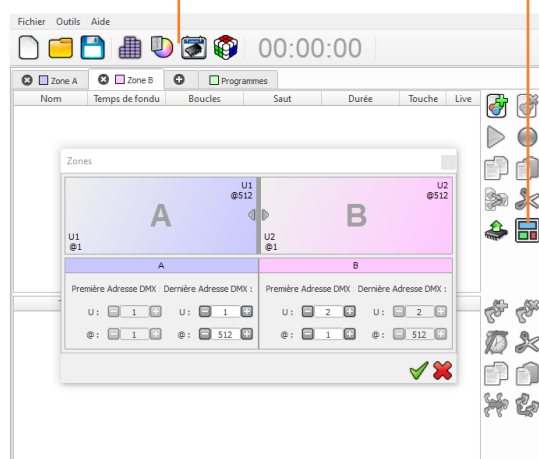
Mode édition

Dans la fenêtre des zones, déplacez la barre centrale pour définir les paramètres de la zone. Il est également possible de choisir numériquement la plage de la zone dans les champs.

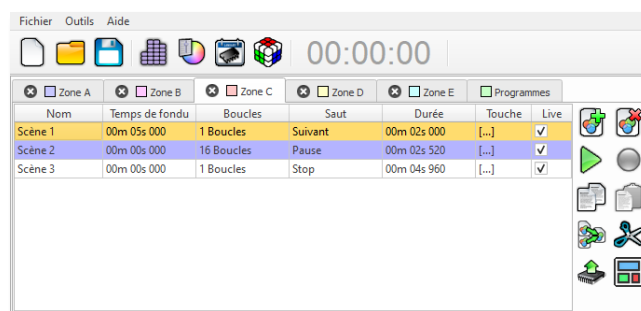
Remarque : Assurez-vous que les adresses des patches DMX et des appareils correspondent aux zones définies.

Cliquez sur + pour ajouter des zones

La fenêtre de zone peut être affichée en cliquant sur le bouton "Zone"



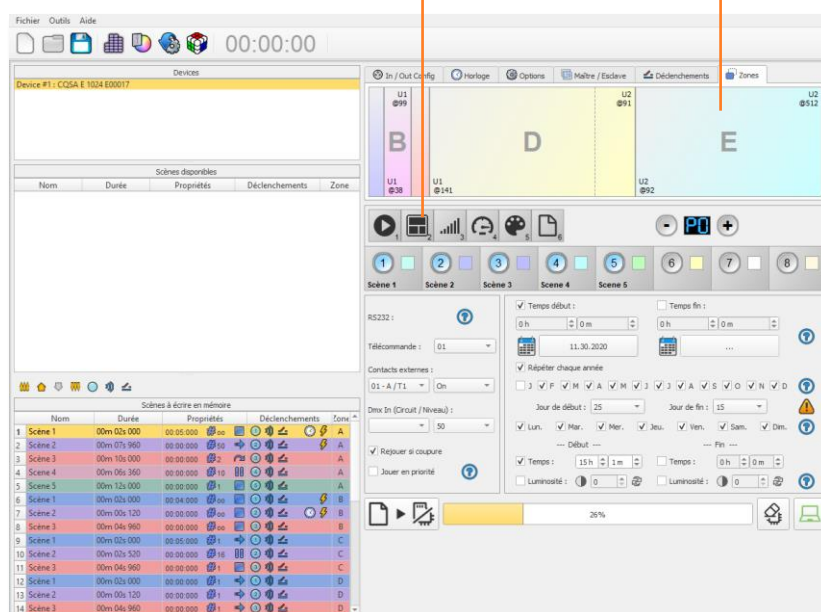
Une fois les zones définies, créez des scènes dans l'onglet correspondant :



Zone dans le mode Autonome

L'option Zone est paramétrable en mode autonome (sélection manuelle de la zone pour activer ou non le mode dans les menus autonomes)

L'onglet "Zones" permet d'afficher et de configurer chaque zone (double-clic sur une zone à modifier)



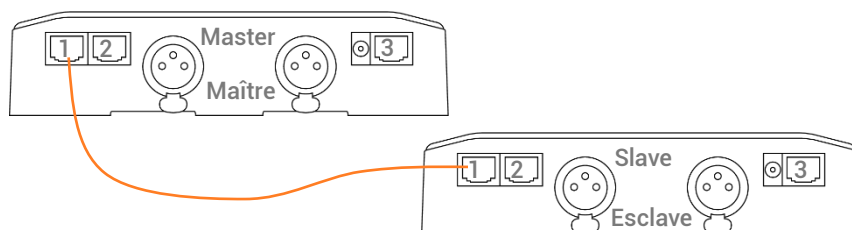
PARAMÈTRES ET CONFIGURATION MAÎTRE/ESCLAVE

Câbler les interfaces en Maître / esclave (jusqu'à 32 interfaces).

Lorsque plusieurs interfaces sont connectées par USB, le mode autonome permet de les définir comme maître/esclave.

Ce mode permet de synchroniser plusieurs interfaces et de mutualiser leurs espaces autonomes, en combinant les univers sur chaque interface.

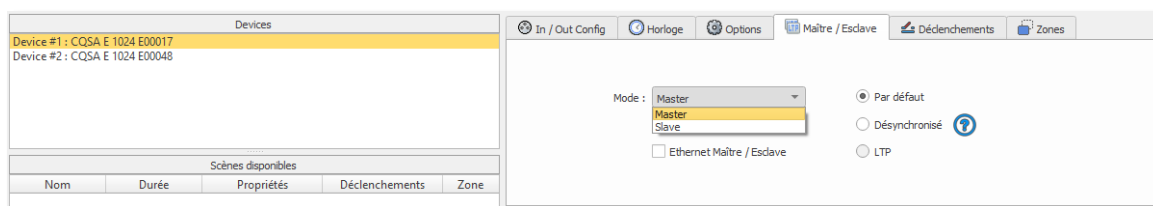
Voici un exemple de câblage de 2 interfaces connectées en maître/esclave avec un câble RJ45 standard. Les premières prises Ethernet sont connectées comme indiqué :



Si vous souhaitez connecter plus de 2 interfaces, connectez RJ1 ou RJ3 au connecteur RJ1 ou RJ3 d'une autre interface. Sur chaque interface autonome les broches des connecteur RJ1 et RJ3 sont câblés à l'identique.

Configuration des interfaces maître/esclave

Lorsqu'une interface est définie comme maître dans le logiciel, les autres interfaces sont automatiquement mises en mode esclave. Il existe quatre modes différents d'interaction maître/esclave : Par défaut, désynchronisé, LTP et pas de relâchement.



MODE MAÎTRE/ESCLAVE " Par défaut "

Une seule interface est définie comme maître (numéro de série inférieur par défaut), les autres étant automatiquement définies comme esclaves. L'appareil maître joue la scène en cours et synchronise les interfaces esclaves. Le maître force les interfaces esclaves à jouer la même scène et le même pas de scène en même temps. Les interfaces esclaves sont forcées de suivre les timings et les déclenchements du maître et elles ne peuvent pas agir autrement, jouer ou déclencher une scène indépendamment. Le maître peut déclencher et arrêter les scènes des interfaces esclaves.

MODE MAÎTRE/ESCLAVE " Désynchronisé "

Une interface peut être définie comme maître, les autres sont automatiquement définies comme esclaves. Tous les déclenchements de l'interface maître sont transmis aux esclaves. Cependant, les interfaces esclaves ne sont pas synchronisées avec le signal de synchronisation de l'interface maître et conservent un contrôle individuel. Par conséquent, les esclaves peuvent déclencher et jouer différentes scènes à tout moment et non synchronisées parfaitement avec celles du maître. Le maître agit comme une télécommande générale imposant le déclenchement aux esclaves avec une priorité totale. Le maître peut déclencher des scènes ON et OFF de l'interface esclave.

MODE MAÎTRE/ESCLAVE " LTP "

LTP signifie "Latest Takes Priority / Le dernier a la Priorité". Toutes les interfaces sont définies comme des esclaves. Les interfaces ne sont pas synchronisées avec le timing et peuvent déclencher et jouer différentes scènes par elles-mêmes. Cependant, les déclenchements d'une interface sont transmis automatiquement aux autres interfaces connectées et les interfaces esclaves sont forcées de déclencher la même scène. Dans ce mode, chaque interface agit comme une télécommande générale imposant le déclenchement aux autres esclaves sans synchronisation.

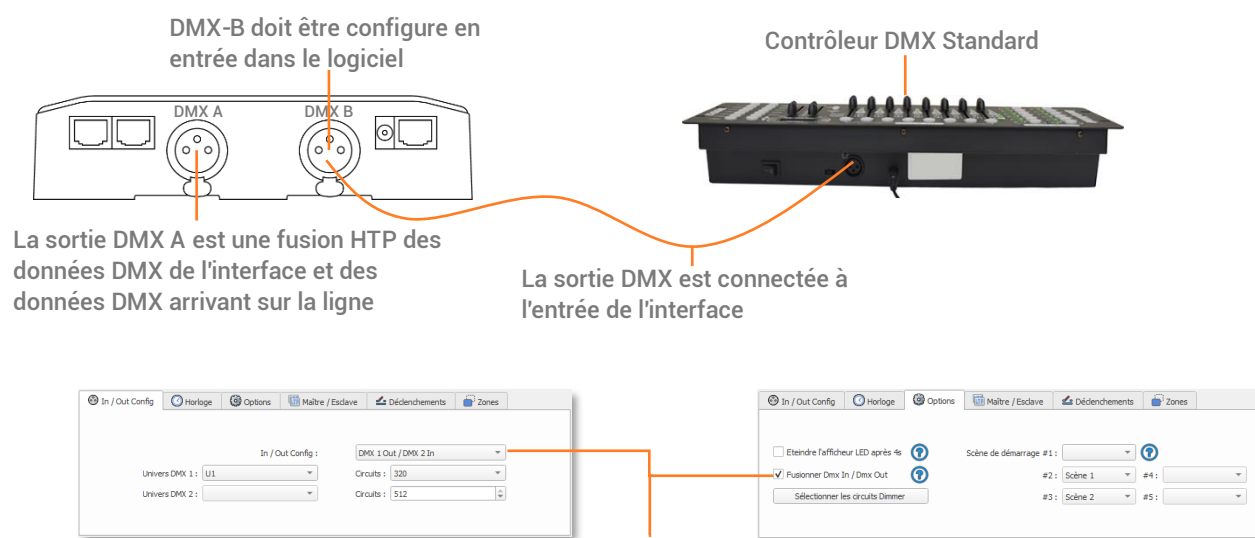
L'option "NO RELEASE"

Cette option n'est disponible qu'avec les modes LTP ou DESYNCHRONISÉ. Seuls les déclenchements ON de l'interface maître sont exécutés et fonctionnels. Tous les triggers OFF sont ignorés et les interfaces esclaves continuent à jouer leur scène en cours. Chaque interface esclave peut choisir de relâcher ou non sa scène selon que l'option est activée ou non.

CONFIGURATION DE LA FUSION DMX

Un port DMX doit être configuré en entrée pour recevoir le signal DMX fourni par une autre source DMX.

L'interface fusionnera le signal entrant avec son propre signal de sortie en comparant les niveaux DMX avec un filtre HTP (priorité sur les niveaux les plus élevés). La fusion est une solution permettant de conserver le contrôle manuel des canaux lors de l'utilisation d'une carte DMX, par exemple. C'est aussi une méthode pour créer un système multi-zone en fusionnant plusieurs interfaces sur une ligne DMX finale. Dans ce dernier cas, chaque interface peut jouer une scène dédiée aux appareils en même temps et sur la même ligne DMX.

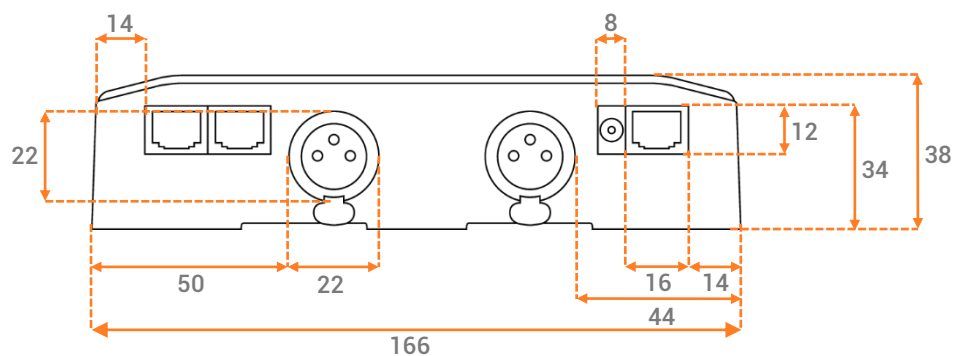


Dans la fenêtre autonome du logiciel, sélectionnez : "DMX 1 OUT / DMX 2 IN" et cochez l'option de fusion

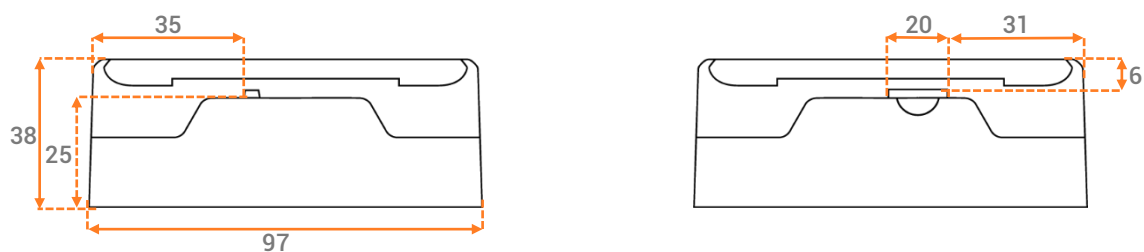
DIMENSIONS PHYSIQUES

L'unité de mesure métrique est en mm.

Face arrière



Faces latérales



Face inférieure

