

摘要

概述	3
引言	4
技术规格	4
设备特点	4
软件选项	5
按钮和连接	5
前面板和侧面板	5
后面板	5
按键操作和LED显示菜单	6
模式选项	6
LED显示菜单键	7
时钟和日历手动设置	7
USB 连接（驱动程序 + 连接）	8
多个 USB 连接（使用 USB 集线器的示例系统图）	8
独立配置和设置	9
将场景保存在内存中	9
配置选项	9
独立操作	10
恢复到单机模式	10
外接电源和USB	10
电池充电	10
微型 SD 卡	10
选择独立模式	11
触发器配置	12
按钮	12
时钟和日历	13
干式接点	14
联系命令	14
RS232	15
红外线接口设置	15
功能说明	16
光传感器	17
输入接口	17
其他高级触发选项	18
断电后场景恢复	18
时间触发优先级	18
场景触发优先	18
区域设置和配置	18
编辑器模式	19
独立模式	19
主/从设置和配置	20
在每个独立接口上，RJ1 和 RJ3 连接器的引脚接线相同	20
配置主/从接口	20
DMX 合并配置	21
物理尺寸	22

引言

CQSA 512 和 1024 是通用的多功能照明控制接口。

- 适用于现场应用和固定安装
- 与 Player、Pro 和 Studio DMX 软件的硬件兼容性
- SD卡插槽提供扩展内存容量的选项
- DMX 分路器模式提高了 DMX 网络的可靠性
- 多种触发方式选择

技术规格

输入	USB 2.0, 通过迷你 USB
DMX 输出数量	3 pin XLR 上,最高达 512/1024 (XLR5 可选)
DMX 模式 (512)	2x512 (分离器、PC、独立) 或 512 输入/输出 (PC)
DMX 模式 (1024)	2x512 ,1024 或 512 输入/输出 (PC + 独立)
内部存储器	是的, 4Mb (不需要 SD 卡)
内存容量	20000级16ch., 6000级512ch., 3000级1024ch.
外部存储器	SD 卡插槽 (接受 FAT 格式, 6、8 和 10 类, 最高 256 GB)
尺寸	高: 38 毫米 (1.49 英寸) /宽: 166 毫米 (6.54 英寸) /深: 97 毫米 (3.82 英寸)
净重 (接口)	0.2 公斤 (0.44 磅)
毛重 (包)	0.41 公斤 (0.9 磅)
电源输入	5V 至 24V DC, DC 连接器上最大 0.5A, 5V, 0.5A 通过 USB
能量消耗	0.3~0.5W
中央处理器	32 位处理器
高压保护	是的
外壳	黑色, 带 4 个安装槽, ABS 塑料
防护等级	IP40
操作环境	室内的
贮存	保持干燥
工作温度	- 25 至 +70 摄氏度
认证	CE、RoHS
国际保修	是的, 5年
系统兼容性	Windows (7 和 +)、MAC OS X (10.6 和更高版本) 和 Linux (64 位、Debian、Redhat、Archlinux、Raspberry Pi)

设备特点

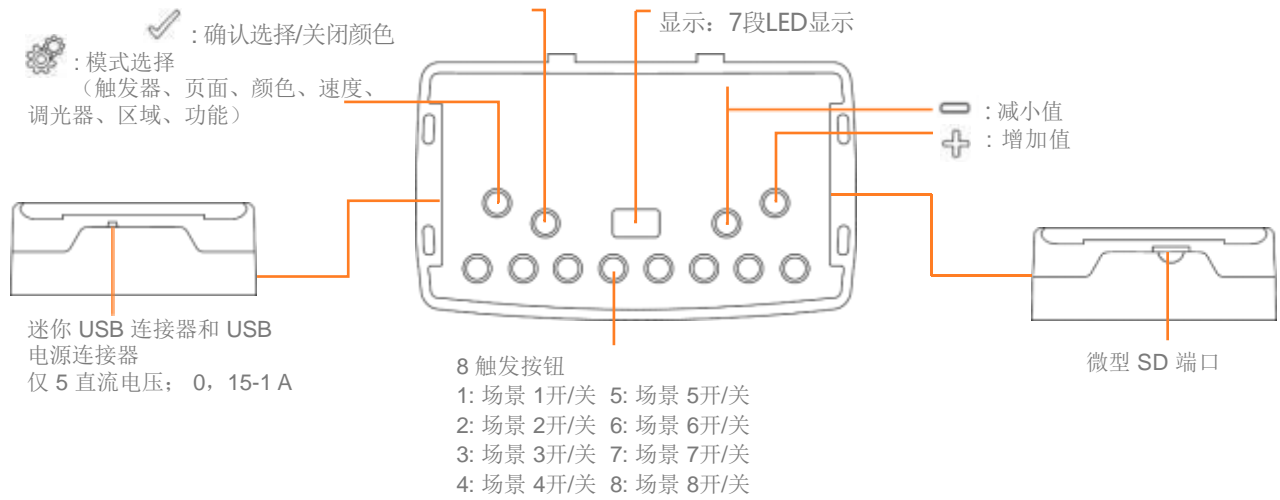
DMX 输入 (512)	PC 仅 DMX 记录, DMX 触发
DMX 输入 (1024)	PC 和单机模式、DMX 记录、DMX 触发
独立模式 (512)	2x512 (分配器), 精细控制通道 (16 位)
独立模式 (1024)	2x512 (分配器), 1024, 512 输入/输出, 精细控制通道 (16 位)
多区 (仅1024)	5个区域, 最多同时播放5个场景
独立 DMX 合并	是的, 合并 DMX 线路和接口以一起播放不同的区域
实时时钟 - RTC	时间和日历触发器 (分钟、小时、周、天、月)
触发按钮	8 个带蓝色 LED 状态显示的按钮
菜单按钮	4 个按钮 (模式、确认、加号、减号)
模式菜单	场景和页面选择、速度、主调光器、自定义颜色
RJ45 I/O	3 个 RJ45 连接器, 用于所有输入/输出引脚和连接
干接点触发器	3,3V 或 5V 上的 7 个触点端口
RS232 触发器	场景选择、速度、调光、区域、停电
红外线接收器	提供外部 IR PCB 和 IR 遥控器 (可选)
红外线选项	10个场景选择, 场景速度, 主调光和下一场景
光强度触发器	提供带光传感器的外部 PCB (可选)
主/从	在独立的域控制器中同步和连接多达 32 个接口
兼容性	8 位和 16 位 DMX 灯具

软件选项

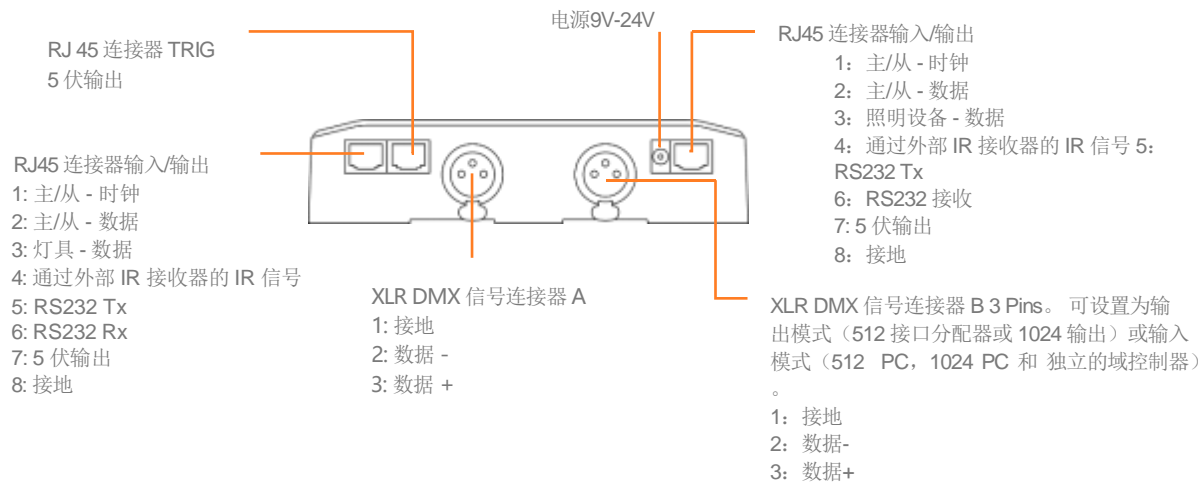
播放器软件	512/1024 通道 DMX + 独立模式，Live Board 模式
工作室 DMX 3D 查看器	完整模式
专业软件	512/1024通道，正常模式，30分钟音视频时间线循环
来自 PC 的 Art-Net 输出	1 或 2 个Universes (DMX + ArtNet)
Wi-Light 2 应用程序	通过本地 WiFi 网络控制 Player、Pro 或 Pixel 地图软件
免费软件更新	是的

按钮和连接

前面板和侧面板



后面板



按键操作和LED显示菜单

模式选择按钮

按下  按钮可选择一种可用模式：场景触发 (SA)、页面 (PA)、颜色 (Co)、速度 (SP)、调光器模式 (dl) 或区域选择 (Zo)。

确认按钮

导航模式菜单时，按下  按钮，以确认值或关闭当前颜色选择。

下一个/上一个（上/下）+/- 按钮

按 + 或 - 按钮，以导航模式菜单

蓝色 LED 按钮

在 SA 场景或页面模式下，按下 8 个触发按钮之一，以播放内存中的场景。

再次按下按钮，停止场景。

在颜色模式下，按下触发按钮，以选择（开始）自定义颜色。再按一下停止。

模式选项

场景触发模式“SA”：使用 + 或 - 按钮选择所需的场景，然后按确认键播放所选场景（01 至 255）。场景编号将闪烁数次以确认您的选择。

场景“00”表示目前没有场景播放。

页面模式“PA”：使用 + 或 - 按钮（P0 到 P9）选择所需页面，然后使用 8 个触发按钮在所选页面中选择可用场景。然后所选场景的编号将显示在 LED 显示屏上。

颜色模式“Co”：使用 8 个触发按钮，选择 8 种自定义颜色中的一种。或者，使用 + 或 - 按钮从色轮中选择一种颜色，从 00 到 99 进行选择。按确认按钮关闭当前颜色或从色轮中调用最后一种颜色。

速度模式“SP”：使用 + 或 - 按钮增加或减少当前场景的速度。

值范围从 -9 到 +9。

调光模式“dl”：使用 + 或 - 按钮增加或减少场景和颜色的一般强度（调光器和/或 RGB 通道）。值范围从 -9 到 +9。

区域模式“Zo”：使用 + 或 - 按钮选择区域（区域 A ~ E 和全局区域），然后使用 8 个触发按钮或页面选择所选区域中的可用场景。

LED显示菜单键

LED 显示屏显示当前场景、区域、页面、颜色、操作模式、速度、调光器和固件更新模式。显示的值因所选模式而异。

On: 接口已开机，并且没有从内存运行任何节目。

PC: 该接口连接到计算机并与软件通信。在这种模式下，接口受软件控制。

Sd: 正确检测到插入的 SD 卡，界面正在播放 SD 卡中的节目文件。

SA: 场景触发模式。在此模式下，LED 显示屏显示当前场景编号（从 01 到 511）。默认情况下，没有场景播放时，所有控制通道都设置为 0。“00”表示停电，界面在所有控制通道上发送空值（0x00）。

PA: 页面模式。8 个场景共 10 页，最多可以触发 80 个场景。显示屏显示从 P0 到 P9 的页码。在此模式下，使用 8 个触发按钮播放存储在所选页面中的场景。

Co: 颜色模式。显示屏指示所选的自定义颜色编号（从 C1 到 C8）。或从色轮应用的颜色值。

SP: 速度模式。提高或降低当前场景速度。显示屏指示当前场景的速度，从 -9 到 9。

dl: 调光模式。增加或减少场景和自定义颜色的光输出。显示屏指示从 -9 到 9 的一般强度。

Pr: 编程记忆模式。当界面正在将节目写入内存时，会显示 Pr。

Zo: 区域模式。对接口存储器进行编程后，默认选择区域 A。在此模式下，LED 显示屏显示当前区域：Global、A、B、C、D、E。

A 区到 D 区显示：

全局区域显示：

每 3 秒显示在当前区域和运行场景编号之间切换。

使用 + 或 - 在区域之间导航。可按下场景按钮即时触发场景，无需使用  按钮进入区域。

YE: 时钟设置模式中的年份设置。

Mo: 时钟设置模式中的月份设置。

dA: 时钟设置模式中的日期设置。

Ho: 时钟设置模式中的小时设置。

Mi: 时钟设置模式中的分钟设置。

CL: 确认新的时钟设置。

bL: 更新固件模式。将新固件写入内存时显示。

固件更新期间显示屏将闪烁。在此模式下请勿断开接口。

Fi: SD 卡中的文件问题：没有显示文件保存在 SD 卡上或文件名错误 (sdcardshowv2.sdq) 或显示文件损坏或检测到空 SD 卡或错误的内存格式。

时钟和日历手动设置

可以设置内部接口时钟，并手动更改或更新其日期和时间。

要进入时钟模式，长按“+”和“-”按钮 5 秒钟。

“YE”显示当前年份设置。

使用 + 和 - 按钮选择正确的年份并按下  按钮确认。

重复此过程以设置月 (Mo)、日期 (dA)、小时 (ho) 和分钟 (Mi)。

确认分钟后，“CL”会闪烁，确认新配置已存入内存。

接口时钟现在已校准为您的新设置。

此功能可用于直接在现场设置接口时钟，无需使用计算机。

USB连接（驱动+连接）

安装好控制软件和USB驱动后，用USB线将接口与电脑连接。

Windows驱动安装：在第一次打开软件之前，可以在软件安装过程中检查驱动是否正确安装：

转到设备管理器，并检查此图标在«通用串行总线控制器»下是否可见：



如果 DMX512 独立设备上有警告图标
驱动程序将需要手动安装。

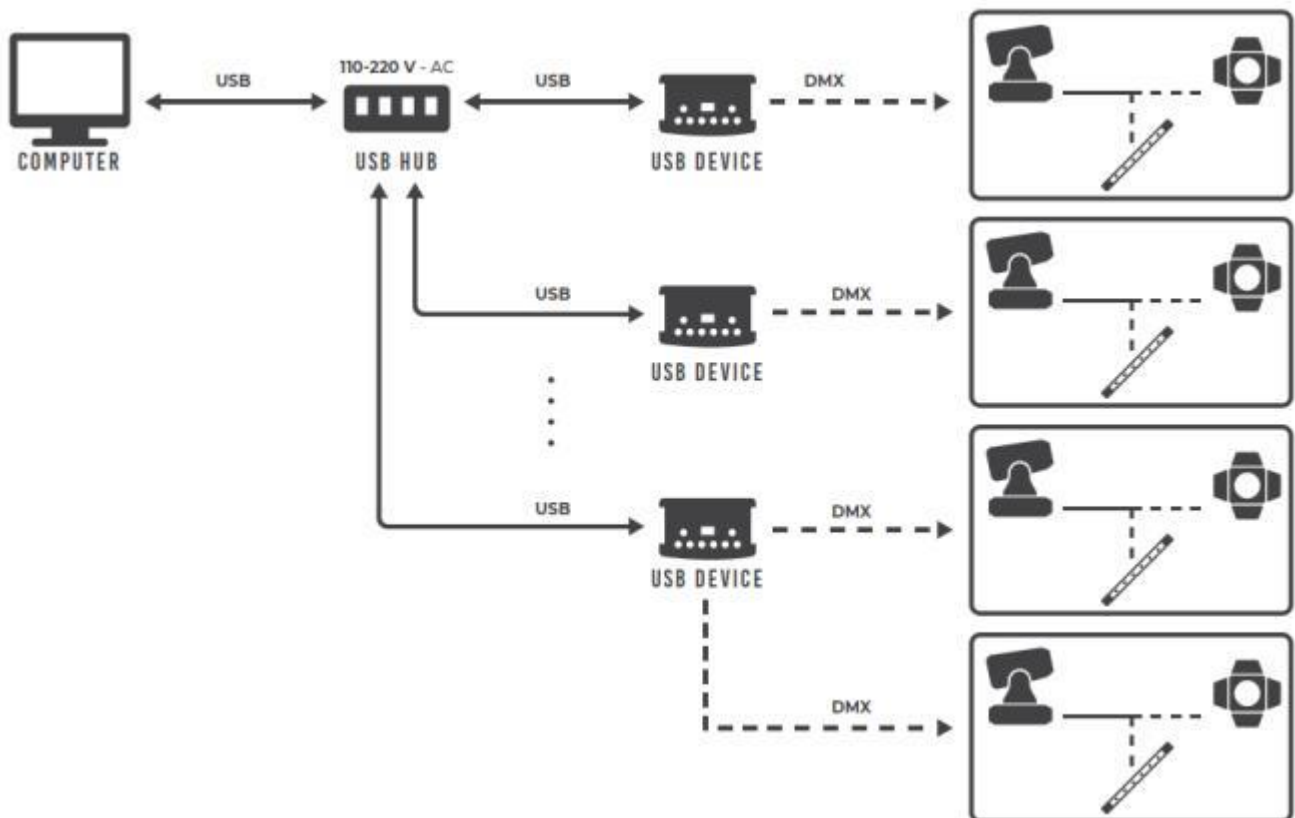


Mac 和 Linux 驱动程序会自动安装。在 Mac OS 中，检查 «USB 设备树»。

在 Linux 中，使用命令 «lsusb» 检查« DMX 512 Stand Alone device » 行是否可见。

连接后，启动软件并选择“USB”。所有连接的接口都会被检测到并显示在列表中。取消选中任何不需要的接口。

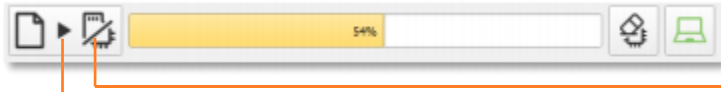
多个 USB 连接（使用 USB 集线器的示例系统图）



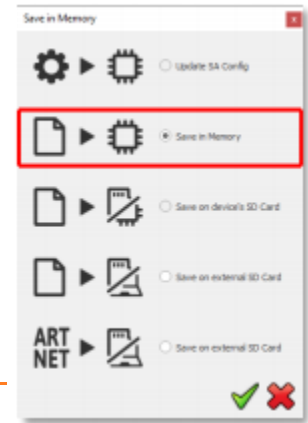
独立配置和设置

将场景保存在内存中

在控制软件的独立（Stand-Alone）模式下，将一个场景从打开的项目的场景列表中拖放到要写入界面内存的场景列表中。添加触发动作（LED 按钮、触点、红外遥控器、DMX 输入、重复时间和开始时间）将自动将所选场景传输到要写入内存的场景列表中。
单击“保存在内存中”按钮，并选择所需的选项（默认保存在内存中）



保存在内存中



配置选项

输入/输出配置选项卡

使用 2 个 DMX Universe 设备时，更改接口的 DMX I/O 配置。通过来自外部 DMX 控制器的 DMX 信号触发场景。将软件的 DMX universes 映射到接口输出，以优化独立模式下控制器的内存存储容量。手动选择每个 DMX Universe 的活动通道数。

时钟选项卡

显示列表中所选接口的时间和日期。修改时间和日期（分钟、小时、天、月和年）。通过选择以下选项，使用当前计算机时间和日期同步界面时钟：设置当前日期和时间。

选项卡

无操作 4 秒后关闭 LED 显示屏。接口开机后选择默认场景自动播放（使用 USB 或外接电源）。注意：如果另一个场景有“断电恢复”选项，选择的默认开始场景将失去优先级。

当 Merge 输入/输出选项被激活时，来自 Line B (DMX-B) 的输入被分析并与接口输出 A (DMX-A) 结合，这样两个 DMX 流实时合并。配置“选择调光通道”选项，分别选择调光或 RGBW 通道，由调光按钮或干接点直接控制。

主/从选项卡

使用多个接口时选择主/从模式，以同步它们的独立模式。请参阅每个接口规格书以了解可能的配置。

触发器选项卡

为每个动作选择一个联系人：调光+、调光-、停电、速度+、速度-、暂停、场景+、场景-和区域（Dimmer +、Dimmer -、Blackout、Speed +、Speed -、Pause、Scene +、Scene -，Area）。

区域选项卡

显示区域 DMX 配置和相关 DMX 地址的摘要。

独立操作

恢复到 独立模式

如果未检测到控制软件连接，则接口在上电后 5 秒内进入独立模式。

外接电源和USB

外部电源仅用于独立模式。在独立模式下操作时，如果接口连接了 USB 数据线，设备将重新启动以检测计算机连接。连接 USB 线后，任何以独立模式播放的场景都将停止。

电池充电

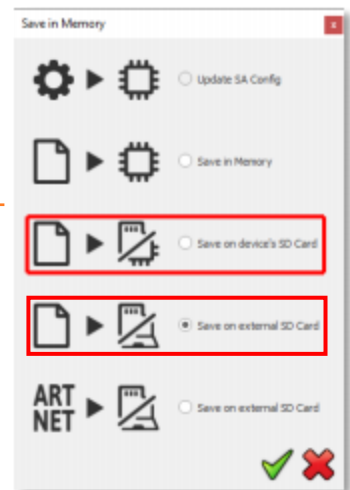
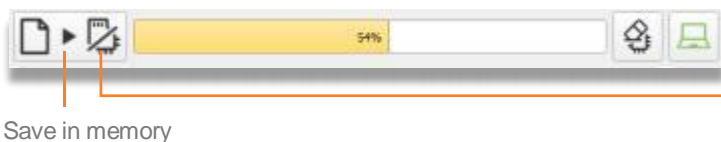
在独立模式下部署接口前，请先连接接口1小时，以便为时钟电池充电，避免丢失保存的配置。

微型 SD 卡

节目可以保存到安装在接口 SD 卡插槽中或连接到计算机的 微型SD 卡中。该卡必须为 CLASS 10，格式为 FAT 或 FAT 32，最大容量为 256 GB。

SD卡连接电脑：在独立模式下，点击“保存到内存”（“Save to Memory”），然后选择保存在外部 SD 卡上。保存到 SD 卡的根目录。

SD卡安装界面：选择保存在设备的SD卡上。



要在“独立Stand Alone”模式下播放 SD 节目，请将卡插入接口的 micro-SD 插槽。当卡启动时，显示屏将显示“Sd”，表示正在播放 SD 节目。

注意：show 文件必须保存到 micro-SD 根目录下。如果文件被重命名或保存到文件夹或子目录，它将不会播放。

关于推荐 SD 卡规格的注意事项：

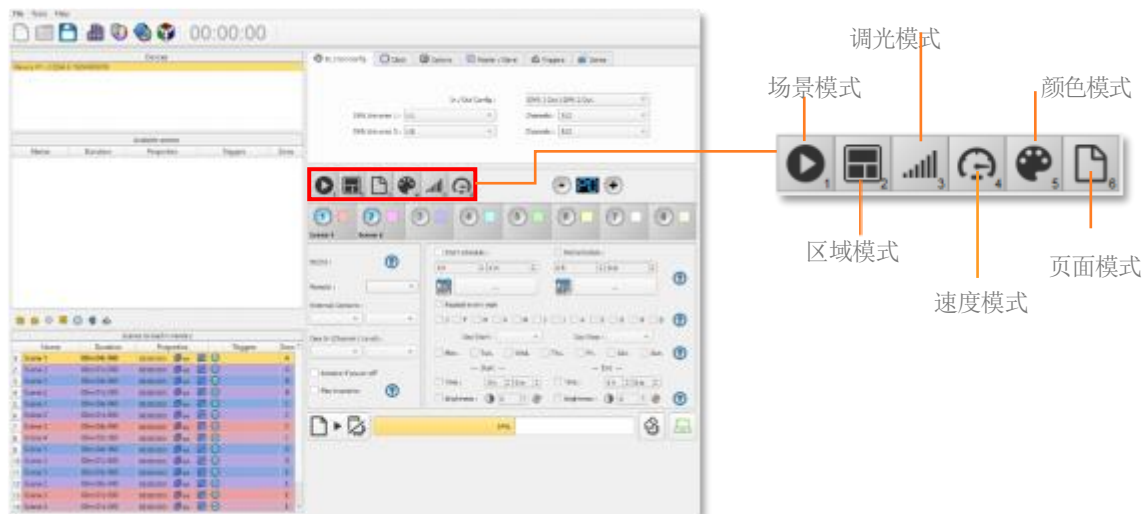
SD 卡的等级表示其读/写速度。更高级别的数字（例如 10 级）提供更快的速度和更好的兼容性。

为获得最佳系统性能，首选 6 级或更高级别。2 级和 4 级的旧 SD 卡可能无法使用。为手机选择 10 级微型SD 卡。

选择独立模式

可以根据独立Stand Alone 中使用的模式自定义界面。

拖放模式图标以排列它们的顺序。右键单击以添加或删除模式。



拖放到组织模式

右键单击模式将其删除



点击+添加模式

您还可以选择单个菜单来简化接口的使用

触发器配置

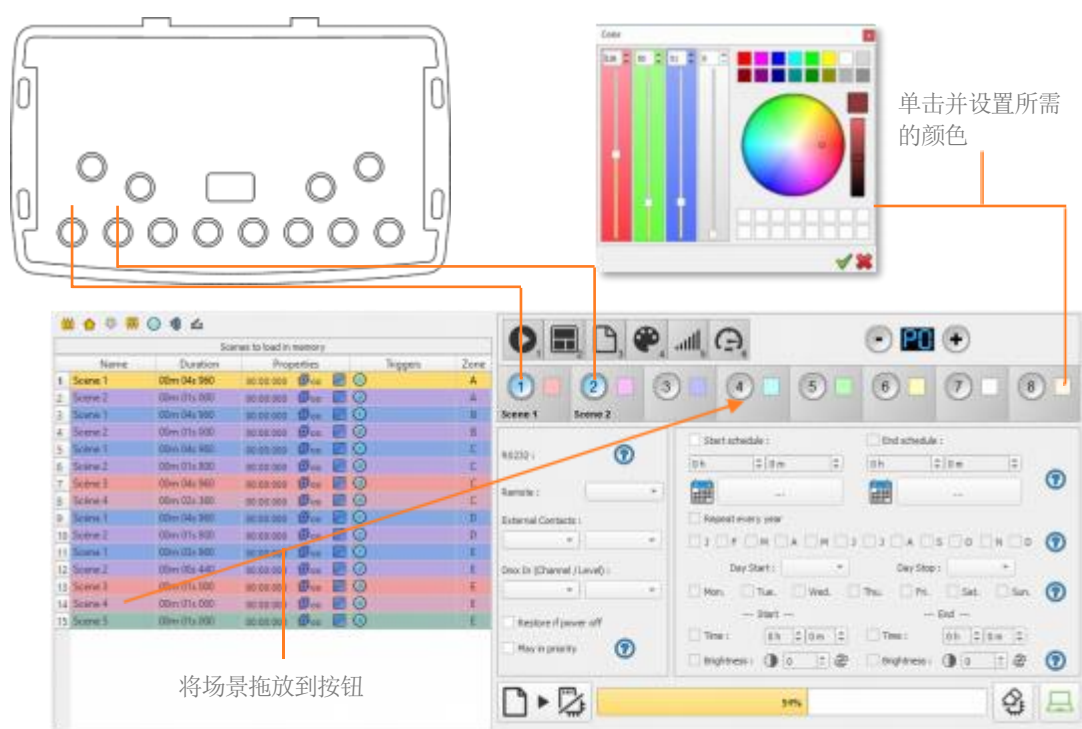
该软件的独立模式可以配置和自定义所有触发器。

配置信息保存到具有内存写入功能的接口中。

按钮

独立模式提供 8 个图形按钮，代表界面的 8 个物理 LED 按钮。

从独立模式的场景列表中，将场景拖放到任意按钮上以分配按钮编号。



可以将一个场景替换为另一个场景，或者通过将一个场景从列表中拉出来删除它。

通过单击图形按钮旁边的方形颜色图标，并使用滑块、滚轮或色板选择所需的颜色，可以将自定义颜色分配给每个按钮，以在颜色模式下播放。

时钟和日历

独立模式包括内部时钟和日历。时间触发器可以分配给场景列表中的每个场景。（最多 255 个）

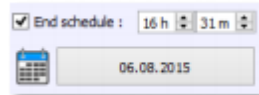
可以根据日历日期、小时和分钟，对开始和结束时间表进行编程，并按星期几进一步定义，从而实现全自动预定播放。

案例 1: 对唯一触发器进行编程：

开始时间表：在给定的日期和时间触发的单个场景实例

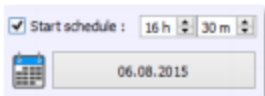


结束时间表：场景在给定的日期和时间停止。

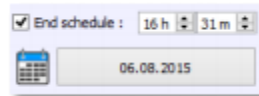


案例 2: 对重复触发器进行编程：

开始时间表：根据编程的触发器开始播放场景的有效日期



结束时间表：触发器将被忽略的日期。没有结束日期，触发器将连续运行



重复月份，一年中月份的列表



12 个复选框代表一年中的 12 个月，(J) 一月至 (D) 十二月。触发器将在选定的月份执行。接下来，必须为每个月定义每日小时范围。

开始和结束的日期



通过每月重复，可以选择每个选定月份的开始和结束日期。
在此示例中，触发器在每个选定月份的 1 日和 15 日之间执行。

一周列表

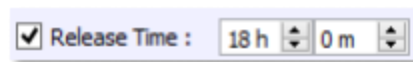


复选框代表一周中的 7 天。触发器将仅在选定的日期执行。接下来，必须定义时间范围。

开始时间：根据所选月份、星期几以及开始和结束日期的时间表，确定在每个所选日期触发场景的每日开始时间。



发布时间：确定在每个选定日期停止场景的每日停止时间（按照选定月份、星期几以及开始和结束日期的时间表）。设置发布时间是可选的。如果未定义，场景将继续播放，直到发生另一个触发事件（例如，另一个场景的触发）。



注意：对于每日重复，如果开始时间晚于发布时间，则触发将在第二天停止，即使尚未选择第二天。

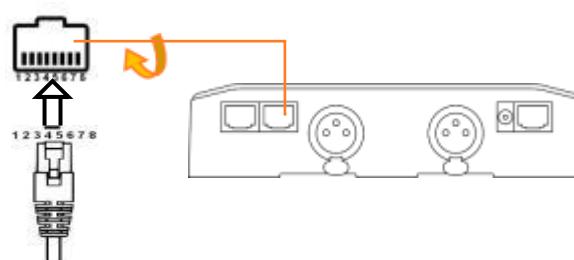
干接点

7 个外部触点位于第二个 RJ45 连接器 (RJ2) 上。7 个干接点可通过外部继电器触发 7 个场景。添加超过 7 个触发器需要多路复用系统（最多 127 个触点）。

外部触点闭合只能在 Pins 2、3、4、5、6、7、8 连接到对应接口 5V DC 的引脚 1 时进行（也可以将触点连接到 5V DC 或 3V3 DC）。

Pin 表格:

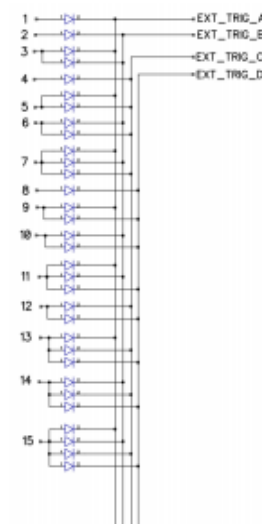
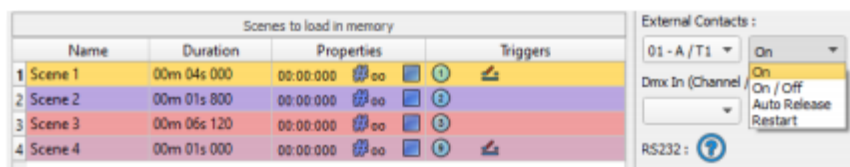
触发器 01 = 引脚 2	触发器 09 = 引脚 2 + 5
触发器 02 = 引脚 3	触发器 10 = 引脚 3 + 5
触发器 03 = 引脚 2 + 3	触发器 16 = 引脚 6
触发器 04 = 引脚 4	触发器 32 = 引脚 7
触发器 05 = 引脚 2 + 4	触发器 48 = 引脚 6 + 7
触发器 06 = 引脚 3 + 4	触发器 64 = 引脚 8
触发器 07 = 引脚 2 + 3 + 4	触发器 100 = 引脚 4 + 7 + 8
触发器 08 = 引脚 5	等...



通过在列表中选择一个场景，可以选择外部联系人号码（01到127）来触发场景。

默认情况下，该接口提供 7 个外部联系人（01、02、04、08、16、32、64）。

要部署多达 127 个外部联系人，需要一个解复用接口才能使用其他可能的组合。



几个触发选项可用于外部接触触发：

打开On: 激活触点播放场景（仅触发动作是启动场景）。

打开/关闭On/Off: 激活触点启动场景，随后激活停止场景。
每个触发动作都会反转场景的状态（开始/停止）。

自动释放: 激活触点时播放场景。当触点被释放时，场景停止。

重启: 如果场景正在播放，激活触点将重新启动场景。如果场景没有播放，那么它将开始。

干接点反应时间: 8 ms (0.008 s) / 2 个接点之间的时间: 500 ms (0.5 s)

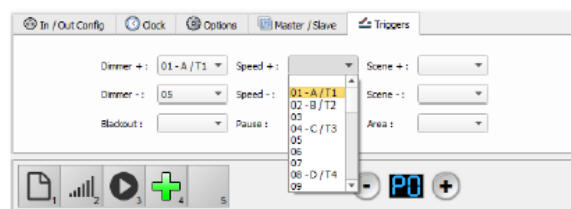
联系命令

外部联系人也可以在独立模式下触发命令。

从触发器选项卡中，您可以为每个操作选择一个联系人：

调光 +，调光 -，停电，速度 +，速度 -，暂停，场景 +，场景 - 和区域。

注意: 场景和命令不能使用同一个触发器。在这种情况下，场景联系人具有优先级，否则在触发命令选项卡中选择联系人后，场景将丢失其联系人触发信息。



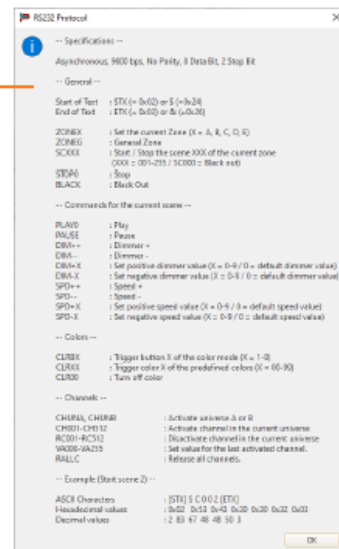
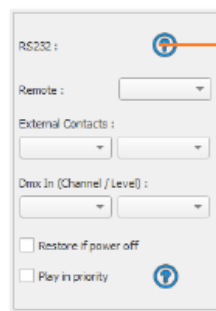
RS232

独立模式允许使用 RS232 协议，通过帮助主题中描述的命令来控制 DMX 接口。



将 RS232 发射器连接到接口 RS232 (Tx、Rx 和 GND 引脚) 并发送您需要的专用 ASCII 命令行。

为 RS232 发送器建立好设置：异步、9600 bps、无奇偶校验、8 个数据位、2 个停止位。
ASCII 命令只需要发送一次就可以被接口处理。



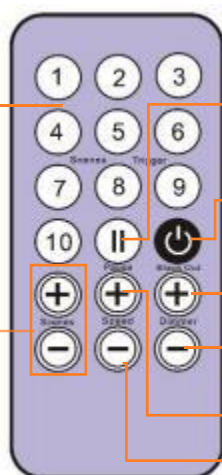
红外线接口设置

要使用可选的 IR 遥控器，必须将带有 IR 接收器的外部 PCB 连接到独立 Stand-Alone 接口上的第一个 RJ45 端口。距离接收器的最大电缆距离约为 20 米。

旧遥控器

按钮 1 到 10 必须通过软件分配给场景。
每个按钮触发不同的场景

选择下一个或下一个场景



暂停将当前场景冻结在当前状态

Blackout 停止当前场景，并播放编号为 00 的空场景。所有 DMX 通道数量级设置为零

增加调光器值

减少调光器值

增加速度值

减少速度值

新遥控器

按钮 1 到 15 必须通过软件分配给场景。
每个按钮触发不同的场景

使用多区域显示可选择您想要控制的区域，
(在这种情况下，只能将 9 个按钮分配给
触发场景)

增加或减少所选模式的值 (场景 +/-、调
光器 +/-、速度 +/-、颜色 +/-)

释放色彩模式

选择色彩模式

暂停将当前场景冻结在当前状态

Blackout 停止当前场景，并播放编号为 00 的
空场景。所有 DMX 通道数量水平设置为零

选择调光模式

选择速度模式

选择场景模式

功能说明

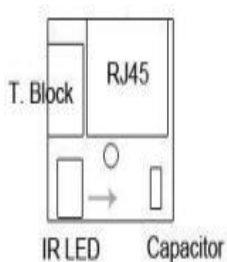
场景 +/-: 自动选择下一个或上一个场景。无需按住按钮确认和播放场景。选择后将直接播放下一个或上一个场景

调光大师: 增加或减少灯具的 RGB、CMY 和调光通道。CMY、RGB、Dimmer 通道在灯具配置文件和独立模式中定义。

场景速度: 增加或减少当前场景的速度。可以为每个场景单独选择不同的速度。

区域: 通过按相应按钮选择所需区域 (A、B、C、D、E 或全局 [])，然后按场景编号按钮或模式按钮在所选区域中触发。

模式: 按相应的按钮选择所需的模式 (速度、调光器、颜色或场景)，然后使用 +/- 更改值。



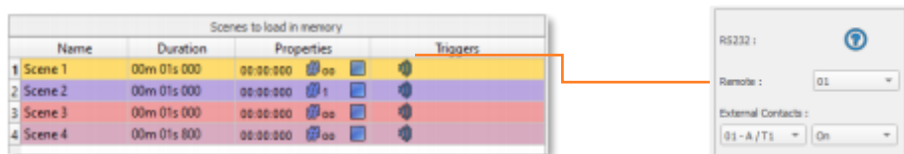
IR PCB 引脚分配:

- 带 RJ45 使用 引脚: #8 = 接地; #4 = 红外数据; #7 = 5V 直流。
- 带 T. Block 使用 引脚: O = IR Data; V = 5V 直流; G = 接地。

将远程按钮分配给场景：在软件中转到独立模式并使用触发器选项。

独立模式通过红外线遥控器提供多达 10 个触发器。

通过在列表选择一个场景，可以选择遥控按钮编号（从 01 到 10）来触发场景。



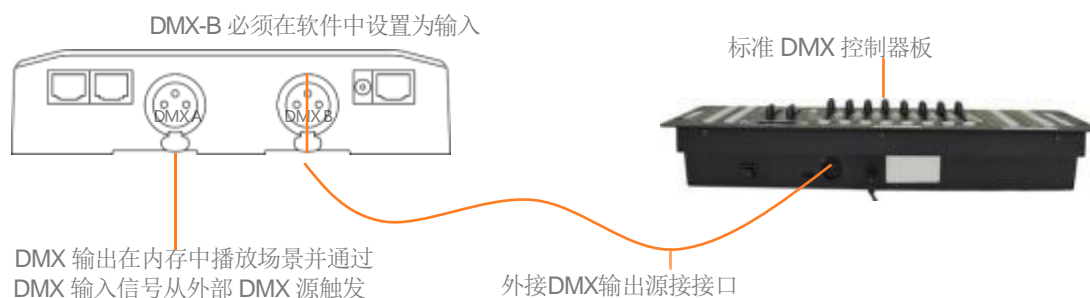
光传感器

光传感器功能仅适用于时间触发器。外部 PCB 必须连接到第一个 RJ45 和软件中定义的光敏感度。

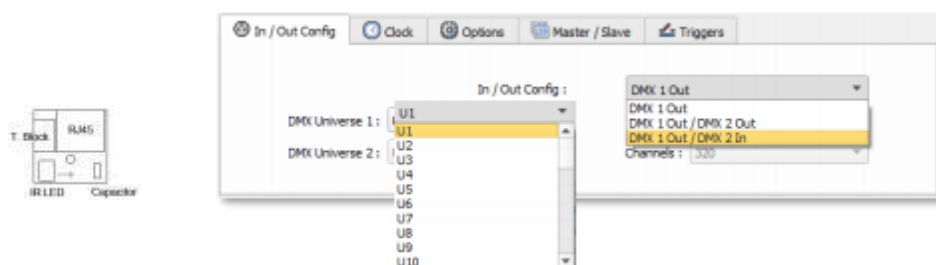


DMX 输入

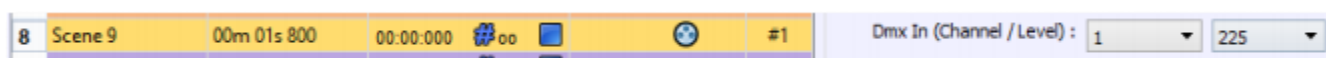
独立模式提供多达 512 个 DMX 输入通道触发，以及每个通道多达 255 个 DMX 触发值。这可以实现直接从外部 DMX 源触发场景。



在独立Stand Alone窗口中，将 In / Out Config 设置为 DMX 1 Out/DMX 2 In，然后选择 DMX Out Universe



通过在列表选择一个场景，可以选择通道号和DMX值来触发场景。达到或超过 DMX 通道值时将播放场景。

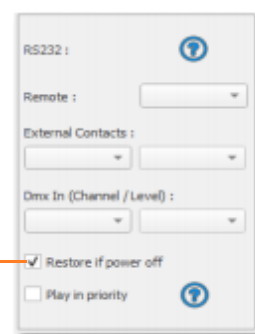


其他高级触发选项

断电后场景恢复

界面可以调出断电前最后播放的场景，恢复供电时恢复该场景。
每个场景都有选择“断电恢复”的选项

单击以启用该选项



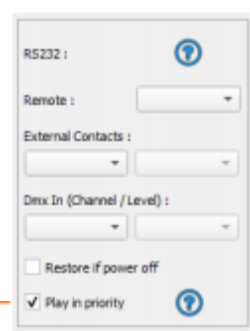
时间触发优先

当多个场景具有相同的时间触发（日期+小时+分钟）时，只会触发列表中的最后一个场景。其余的将被忽略。

场景触发优先

“优先播放”选项允许优先播放场景并忽略所有其他触发器（按钮和时钟除外）。

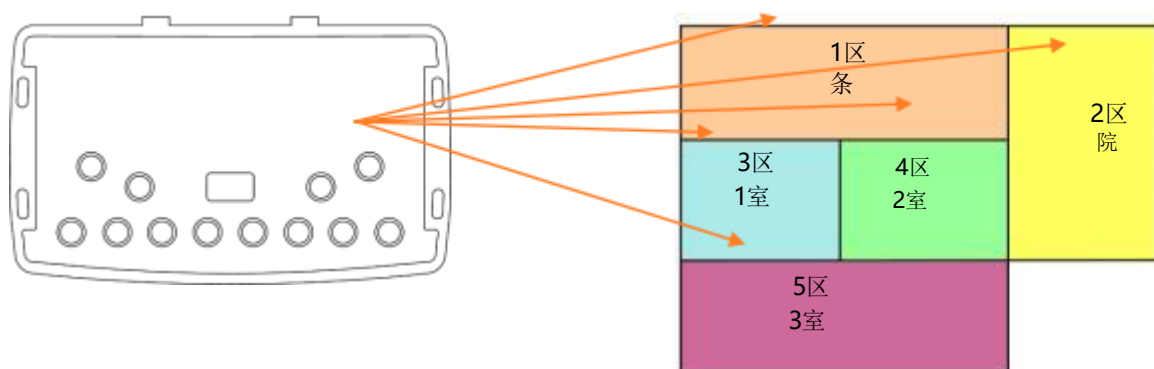
单击以启用优先播放选项：
场景将继续播放。 播放场景时不允许使用其他触发器（联系人、红外线、DMX）
（时间/日历时间表和按钮除外）



区域设置和配置

该界面可以在独立模式下每个区域播放1个场景，最多5个区域同时播放。

可以使用多个接口的主/从菊花链将最后一个区域扩展到多个 Universe。主接口将所有五个区域存储在内存中，其最后一个区域驱动从接口，从接口只有最后一个区域在内存中。



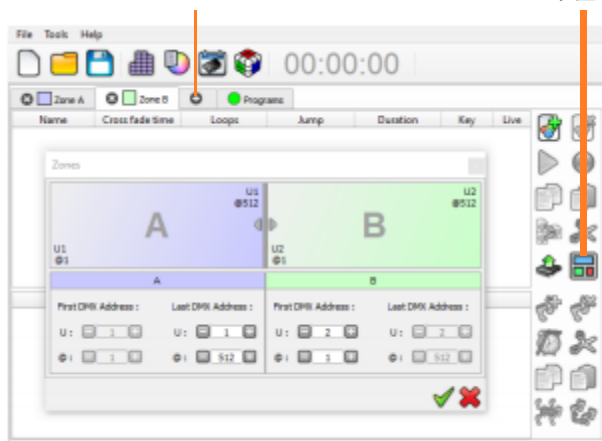
编辑器模式

在区域窗口中，移动中央条以定义区域参数。也可以在字段中手动选择区域范围。

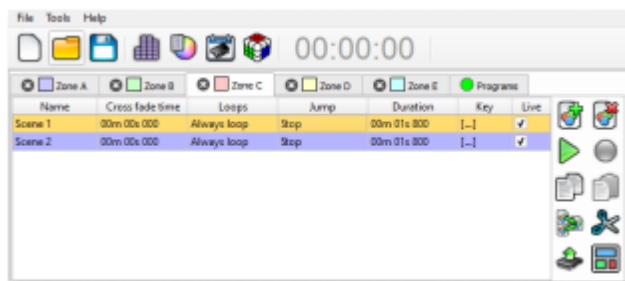
注意：确保 DMX Patch 和灯具地址与定义的区域相对应。

单击 + 添加区域

单击« Zone »按钮可以显示区域窗口



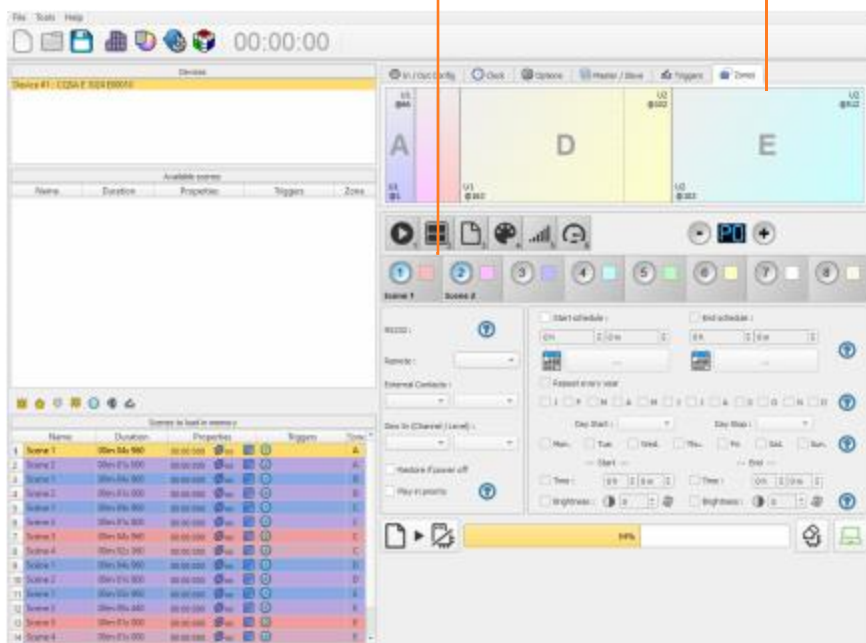
定义区域后，在相应的选项卡中创建场景：



独立模式

区域选项可以在独立模式下配置（手动区域选择以启用或不启用独立菜单中的模式）

« 区域 » « Zones » 选项卡允许显示和配置每个区域（双击区域进行编辑）

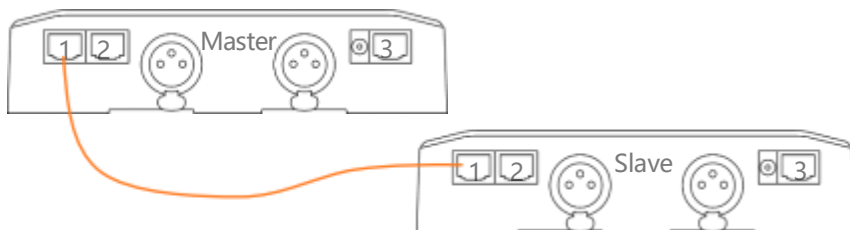


主/从设置和配置

电缆主/从（最多 32 个接口）

当多个接口与 USB 连接时，独立模式允许将它们设置为主/从。此模式同步 2 个接口（或更多）并相互化它们的独立空间，结合 universes。

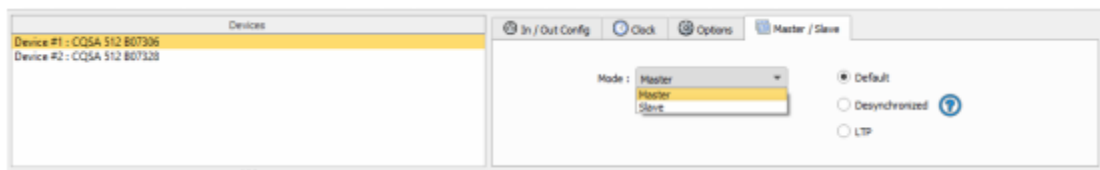
以下是使用标准 RJ45 电缆作为主/从连接的 2 个接口的接线示例。第一个以太网套接字连接如下：



如果要连接 2 个以上的接口，请将 RJ1 或 RJ3 从另一个接口连接到 RJ1 或 RJ3 连接器。在每个独立接口上，RJ1 和 RJ3 连接器的引脚接线相同。

配置主/从接口

当软件中将一个接口定义为主接口时，其他接口自动设置为从模式。有四种不同的主从交互模式：默认、去同步、LTP 和无释放。



主/从模式 « 默认 » « Default »

单个接口定义为主接口（默认为较低的序列号），其他接口自动设置为从接口。主设备播放当前场景并同步从接口。主接口强制从接口同时播放相同的场景和相同的步骤。从接口被迫跟随主时序和触发器，它们不能独立地动作、播放或触发场景。主接口可以触发从接口的ON和OFF场景。

主/从模式«去同步»« Desynchronized»

一个接口可以定义为主接口，其他接口自动设置为从接口。所有在主接口上操作的触发器 On 或 Off 模式都对从接口有效。但是，从接口与主接口时序不同步并保留单独控制。因此，从接口可以随时触发和播放不同的场景，而不是与主接口同步。主接口就像一个通用遥控器，以总优先级向从接口强加触发。主接口可以触发从接口的ON和OFF场景。

主/从模式 « LTP »

LTP 表示最新优先。所有接口都定义为从接口。接口不同步时序，可自行触发播放不同场景。但是，来自接口的触发器会自动传递给其他连接的接口，并且从接口被迫触发相同的场景。在这种模式下，每个接口就像一个通用的遥控器，在没有同步的情况下强制触发其他从接口。

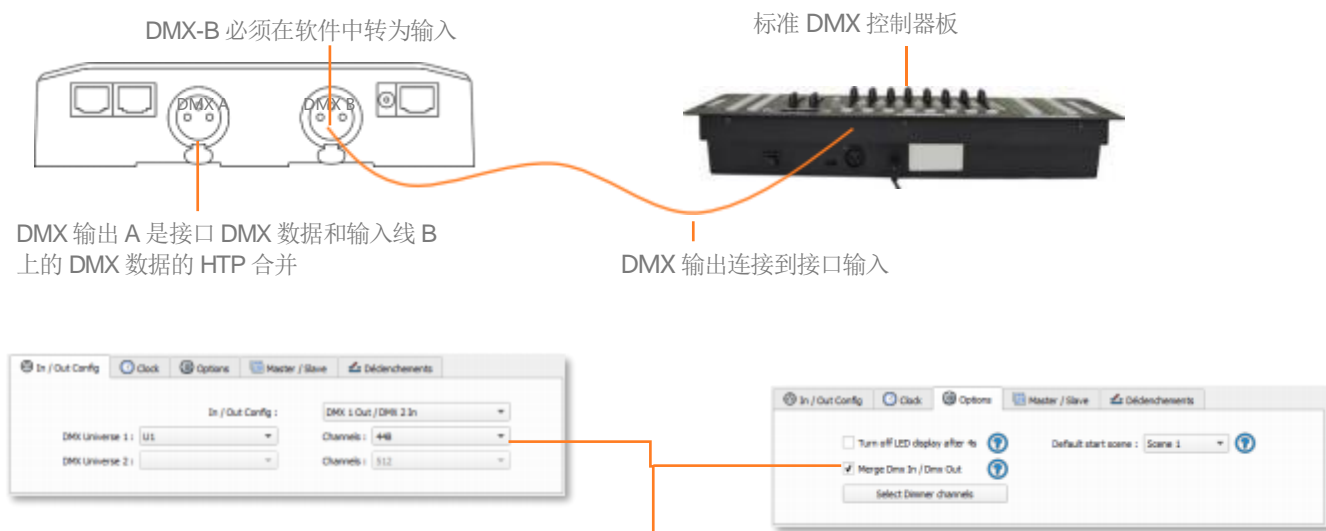
«不释放» «NO RELEASE» 选项

此选项仅适用于 LTP 或 DESYNCHRONIZED 模式。只有来自主接口的触发器 ON 才会被执行和有效。所有触发器 OFF 都将被忽略，从接口继续播放其当前场景。每个从接口可以根据选项是否激活来选择释放或不释放其场景。

DMX 合并配置

必须将一个 DMX 端口转换为输入才能捕获另一个 DMX 源提供的 DMX 信号。

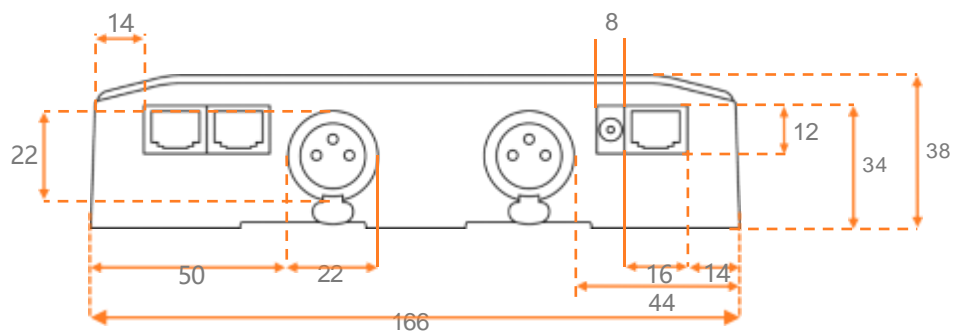
该接口将通过将 DMX 电平与 HTP 滤波器（信号的最高电平优先）进行比较，将输入信号与其自己的输出信号合并。例如，合并是一种在使用 DMX 板时保持手动控制通道的解决方案。这也是一种通过在一条最终 DMX 线路上合并多个接口来创建多区域系统的方法。在最后一情况下，每个接口可以同时同一 DMX 线路上播放专用于灯具的场景。



物理尺寸

公制测量单位为毫米。

后面板



侧面板



底面板

