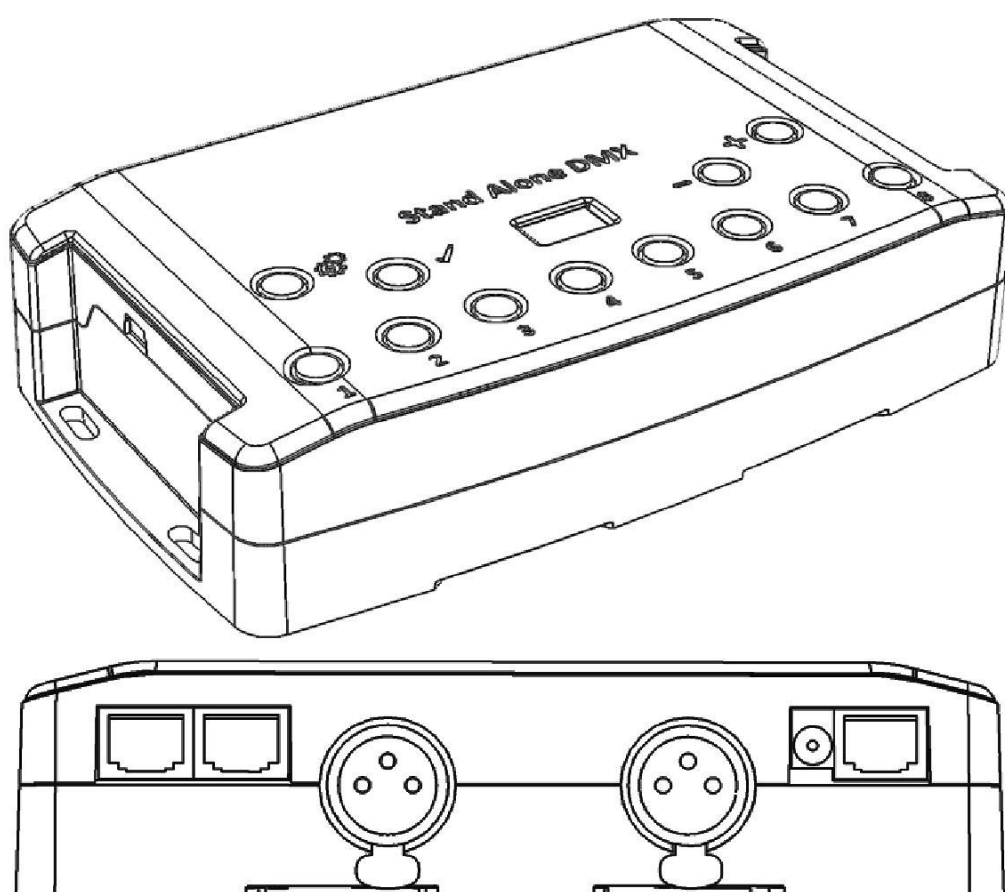


脱机模式控制器 USB-DMX CQSA 512 & 1024 通道

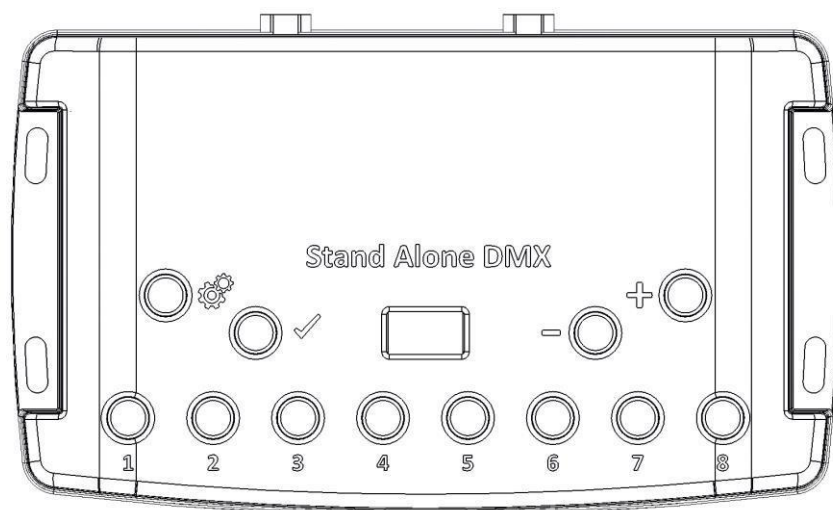
V.1.8.12



SUMMARY

硬件技术参数.....	3
CQSA 512 / 1024 控制器正面.....	4
CQSA 512 / 1024 控制器侧面.....	4
CQSA 512 / 1024 控制器上面.....	5
控制器按键和显示屏.....	6
多区控模式 (仅限 CQSA1024).....	8
在软件中如何实现多区控配置.....	8
脱机模式控制触发.....	10
切换脱机模式.....	10
控制器模式切换.....	10
LED 按键触发.....	13
RJ45 接线方法及连接方式.....	14
触发命令.....	15
红外线接收器及遥控触发.....	16
DMX IN 触发连接方法.....	17
脱机模式下 DMX IN 通过另一个 DMX 信号触发.....	18
如何在软件中配置 DMX IN 模式.....	19
脱机模式下配置 RS232 触发.....	21
日历和时间触发配置.....	23
保存并恢复断电后的最后一个场景（断电延迟）.....	25
优先触发场景设置.....	25
脱机模式下 DMX 合并.....	26
多控制器主从模式配置.....	27
主/从模式配置.....	28
电池.....	29
控制器尺寸.....	29
顶部.....	29
侧面.....	29
底面.....	30
多个 USB 控制器连接.....	31
DMX 512 标准安装示意.....	32
DMX 512 推荐安装示意.....	32

前视图 512 / 1024 通道控制器



Scene triggering buttons:

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

命令按键:

⚙️ : 模式选择 (触发, 页数, 颜色, 速度, 调光, 多区)

✓ : 确认

⏪ : 减少

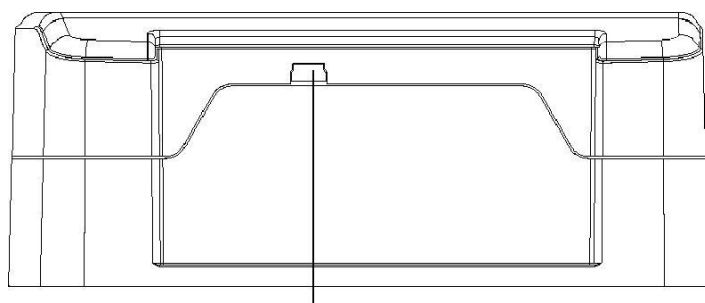
⏩ : 增加

显示屏:

7-段 LED 数码管显示

侧面图 512 / 1024 通道控制器

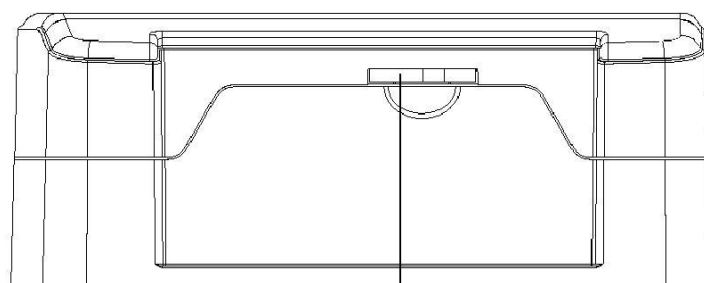
左视图



Mini USB 数据接口 和 USB 电源接口

5v DC ; 0.15A-1 A.

右视图



Micro SD 接口

RJ 45 接口 触发端

- 1: 5 V 输出
- 2: Trig 1
- 3: Trig 2
- 4: Trig 3
- 5: Trig 4
- 6: Trig 5
- 7: Trig 6
- 8: Trig 7

RJ 45 接口 输入/输出端

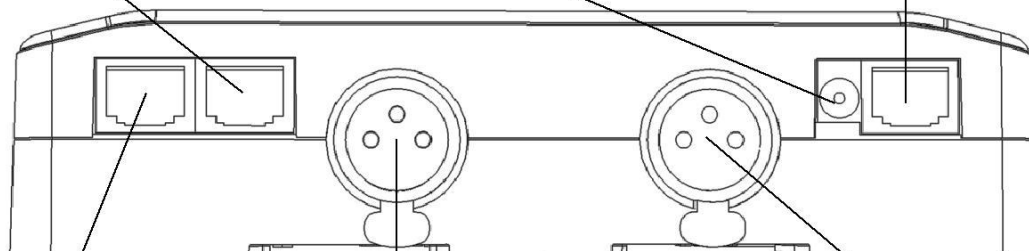
- 1: 主/从 - 时钟
- 2: 主/从 - 数据
- 3: 光 - 数据
- 4: 外部红外线接收信号
- 5: RS232 Tx
- 6: RS232 Rx
- 7: 5 V 输出
- 8: Ground 地

DC 9V 输入

DC 头

RJ 45 Pins Order

8 7 6 5 4 3 2 1



RJ45 接口 输出/输入

- 1: 主/从 - 时钟
- 2: 主/从 - 数据
- 3: 光 - 数据
- 4: 外部红外线接收信号
- 5: RS232 Tx 端
- 6: RS232 Rx 端
- 7: 5 V 输出
- 8: Ground 地

DMX 信号 A 接口

3 芯, (联机模式下)可设置成输入/输出模式


- 1: Ground
- 2: Data -
- 3: Data +

DMX 信号 B 接口


3 芯, 可设置输出模式 (512 型号可用作分离器, 1024 型号可用作输出) 或 输入模式 (512 型号仅用于联机模式, 1024 型号可用于联机和脱机模式).

- 1: Ground 地
- 2: Data -
- 3: Data +

模式选择按键

按下按键  选择一个可用的模式：场景触发 (SA), 页码 (PA), 颜色 (Co), 速度 (SP), 调光 (dl) 或多区 (Zo).

确认按键

按下按键  确认你的选择 或 关闭当前颜色选择.

下一个/上一个 +/- 场景切换按键

场景触发 模式: 按 +/- 键选择场景编号, 然后按 ✓ 确认播放被选择的编号场景从 01~255, 场景编号会闪烁几次以确认您的选择。

页码 模式: 按 +/- 键选择场景页码 P0 到 P9, 然后用 8 个按钮选择当前页面中可用的场景。

颜色 模式: 从 8 个按键中, 选择一个自定义指定的颜色或者用 + / - 键选择色轮的颜色从 00-99. 按有效按钮关闭当前颜色或从色轮中召回最后一种颜色。

速度 模式: 按 +/- 键选择加速或者减速播放当前场景. 速度值从 -9 到 +9.

调光 模式: 按 +/- 键选择增/减场景的整体灯光强度 (dimmer + RGB) . 调光值从 -9 到 +9.

多区 模式: 按 +/- 键选择区 (A 区到 E 区及全部区), 然后在当前区域中 8 个按钮的场景中选择一个。

蓝色 LED 按键

在场景触发模式和页面模式下, 按下 8 个触发按钮中的一个, 播放内存中的场景。

再次按下按键, 停止播放当前场景.

在颜色模式下, 按下一个按钮选择个性化的场景颜色; 再次按下按键停止当前颜色播放.

LED 显示操作以及意义：

LED 显示当前场景、页面、颜色、选定模式、速度/调光值和更新固件模式的数量根据所选模式有不同的显示：

PC: 接口与计算机连接，并与软件通信。界面由软件控制。

SA: 场景触发模式正在运行。默认情况下，不播放场景，所有 DMX 通道都设置为 0。

在场景触发模式下，LED 显示当前场景号从 01 到 255。00 值为黑输出，dmx 接口对所有输出发送空(0x00)。

PA: 页面模式，它允许在 10 个页面之间切换 8 个按钮，以直接触发场景。

在页模式下，显示指示页号 P0 至 P9。

Co: 颜色模式，可以在 RGBW 通道上播放一些自定义颜色。

在颜色模式下，显示指示从 C1 到 C8 的颜色编号。

SP: 速度模式，增加或降低当前场景速度。

在速度模式下，显示指示当前场景的速度，值从-9 到 9。

dl: 调光模式，增加或降低一般亮度和色调的场景和定制颜色。

在调光模式下，显示器表示一般强度，数值从-9 到 9。

Pr: 编程内存模式，当接口在内存中写入显示时会显示 PR。

Zo: 选择区域模式。在对接口存储器进行编程之后，默认情况下选择区域 A。在区域模式下，LED 显示当前区域：全区，A，B，C，D，E。

A 区至 D 区显示为：



全区显示为：



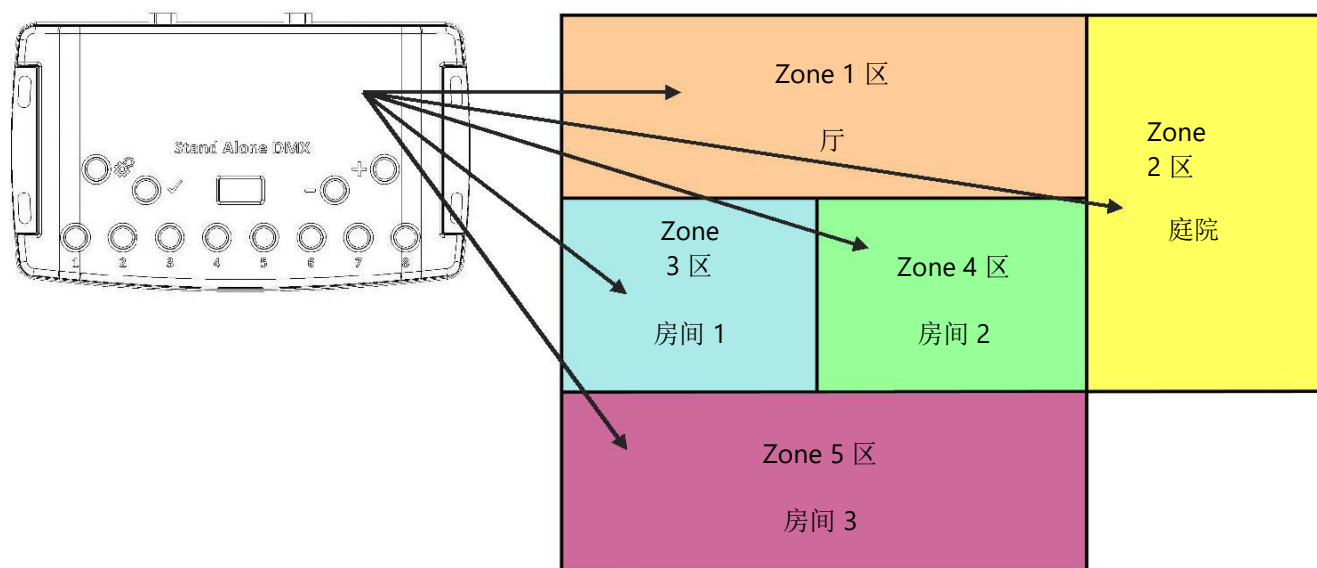
LED 显示开关之间的当前区域和运行现场号码每 3 秒。

bl: 更新固件模式，当新固件正在内存中写入时。

在更新固件模式下，显示将在固件更新期间闪烁。在此模式下，不要断开接口。

多区控制模式 (仅限 1024 通道控制器)

1024 通道的控制器 在脱机模式下，允许同时播放 5 个区的场景.即同时播放 5 个不同的场景。



软件多区配置

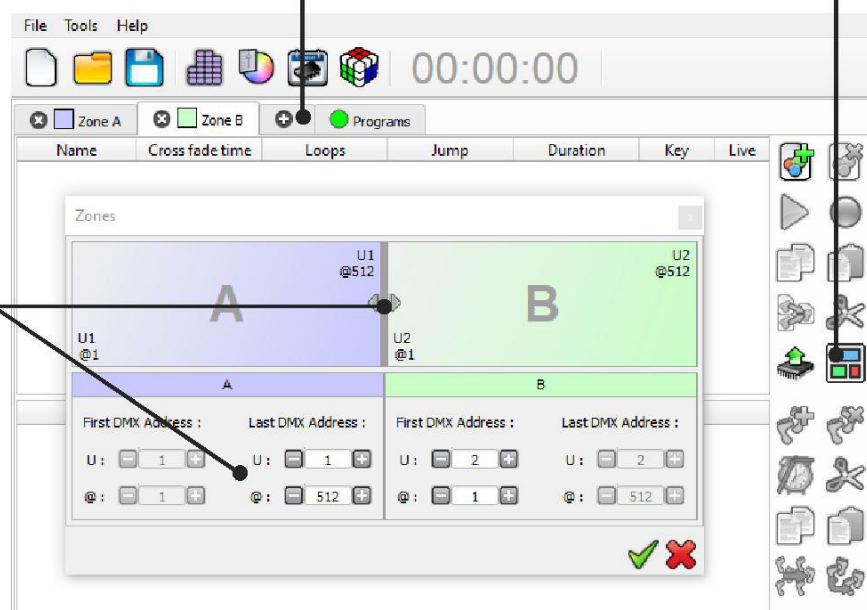
编辑模式下：

点击 + 号增加 区域

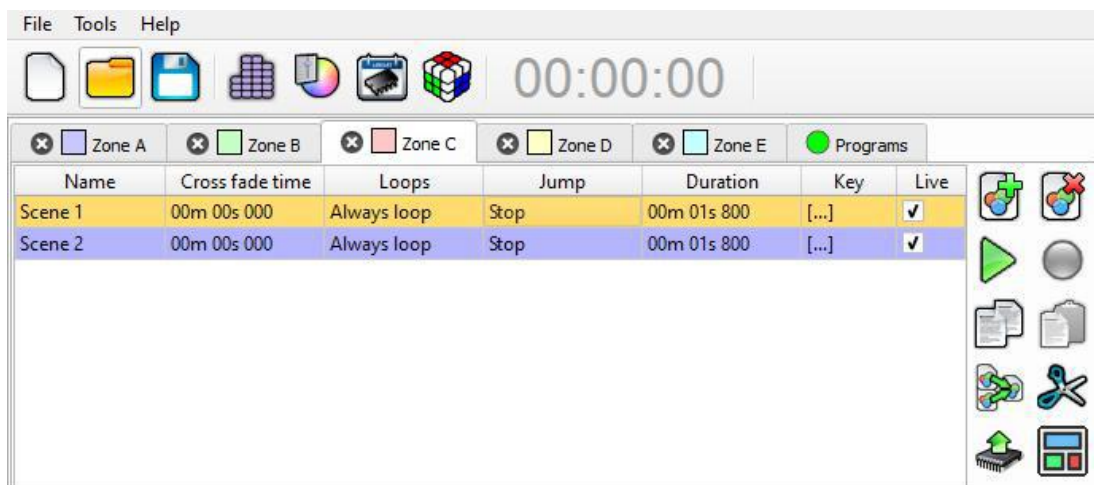
可以通过单击“区域”按钮来显示“区域”窗口。

在“区域”窗口中，移动中心栏以定义区域参数，还可以手动选择字段中的区域范围。

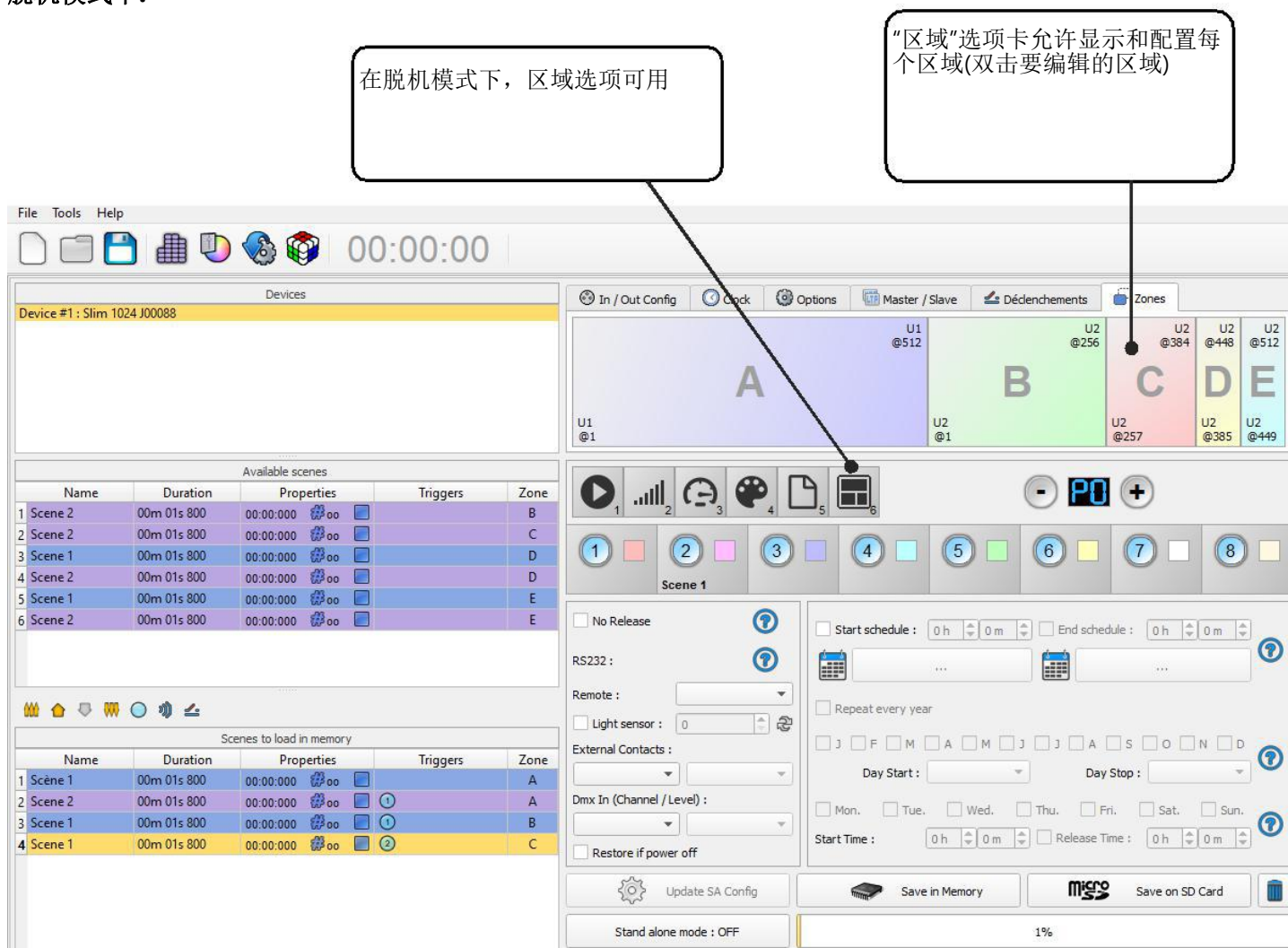
确保您的 DMX 设置和灯具地址是符合您的区域设置。



当你想自定义区域时，需要在相应的区域选项卡中创建场景：



脱机模式下：



脱机模式控制器触发

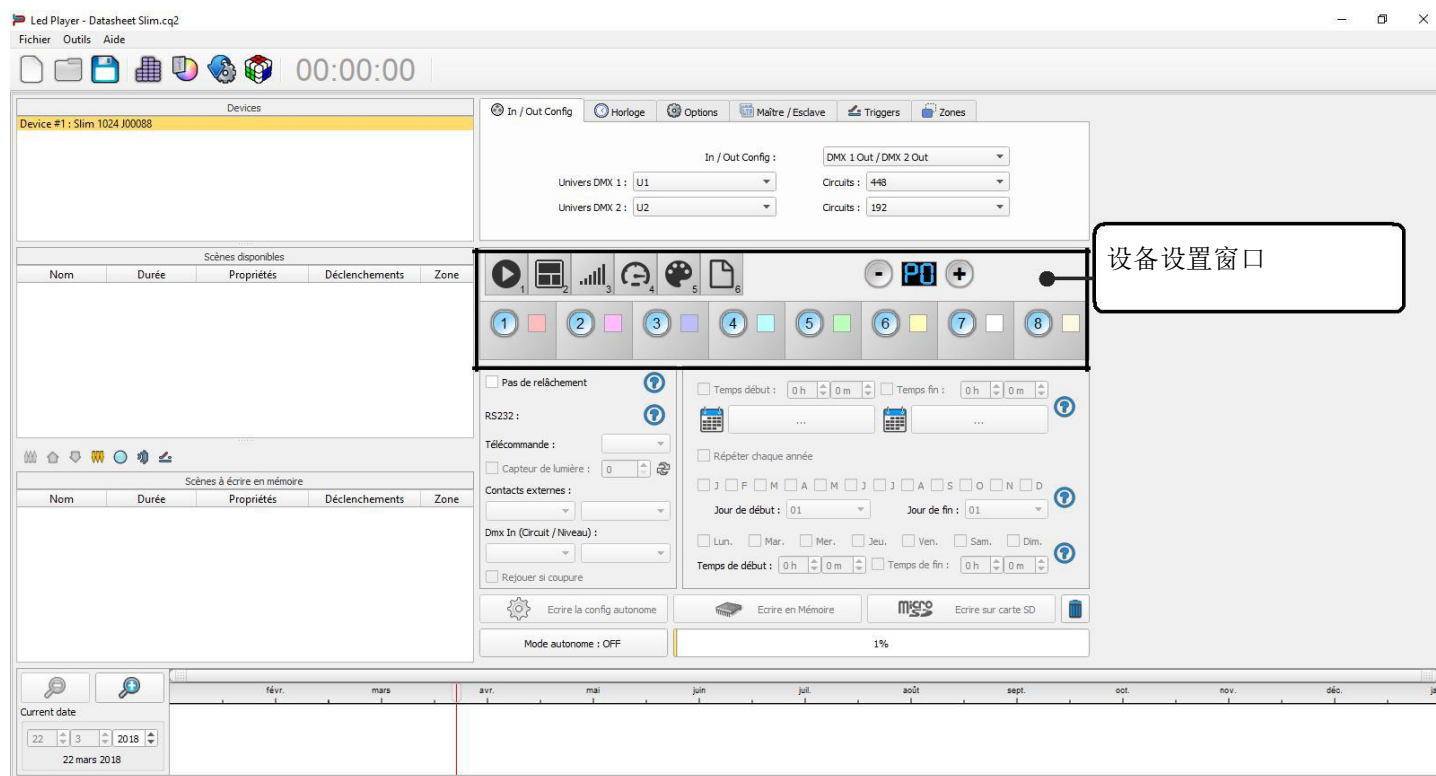
软件的 脱机模式 允许配置和标记所有触发器。

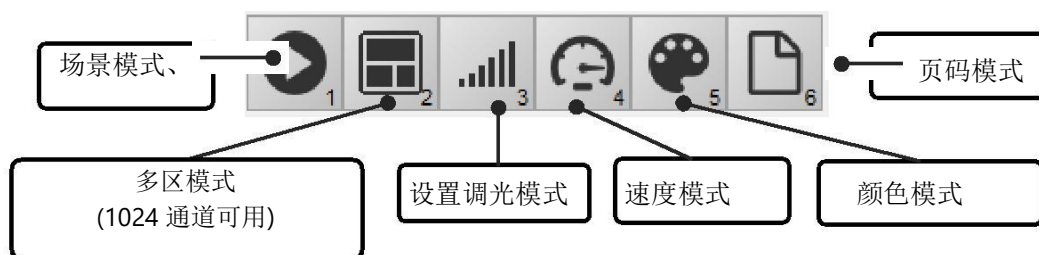
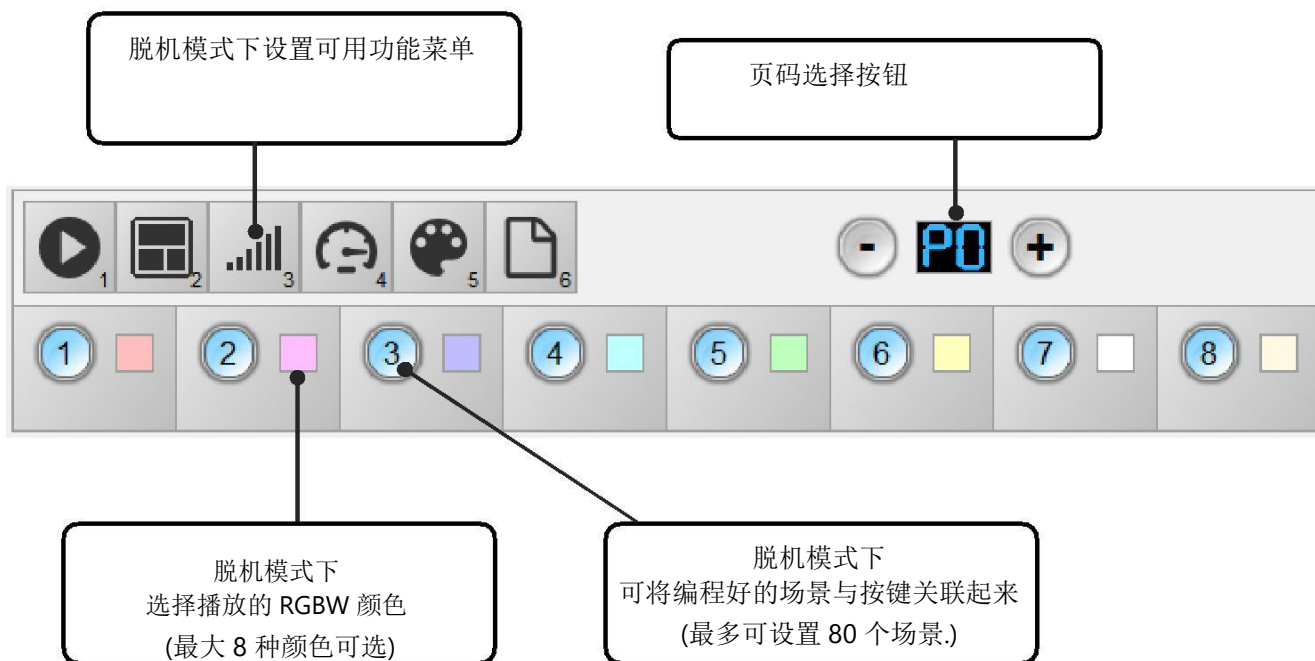
所有的场景数据可以通过软件读写功能直接存进控制器内存（卡）中。

切换到脱机模式

当设备没有连接到软件或刚刚启动，5 秒后它将自动进入脱机模式。

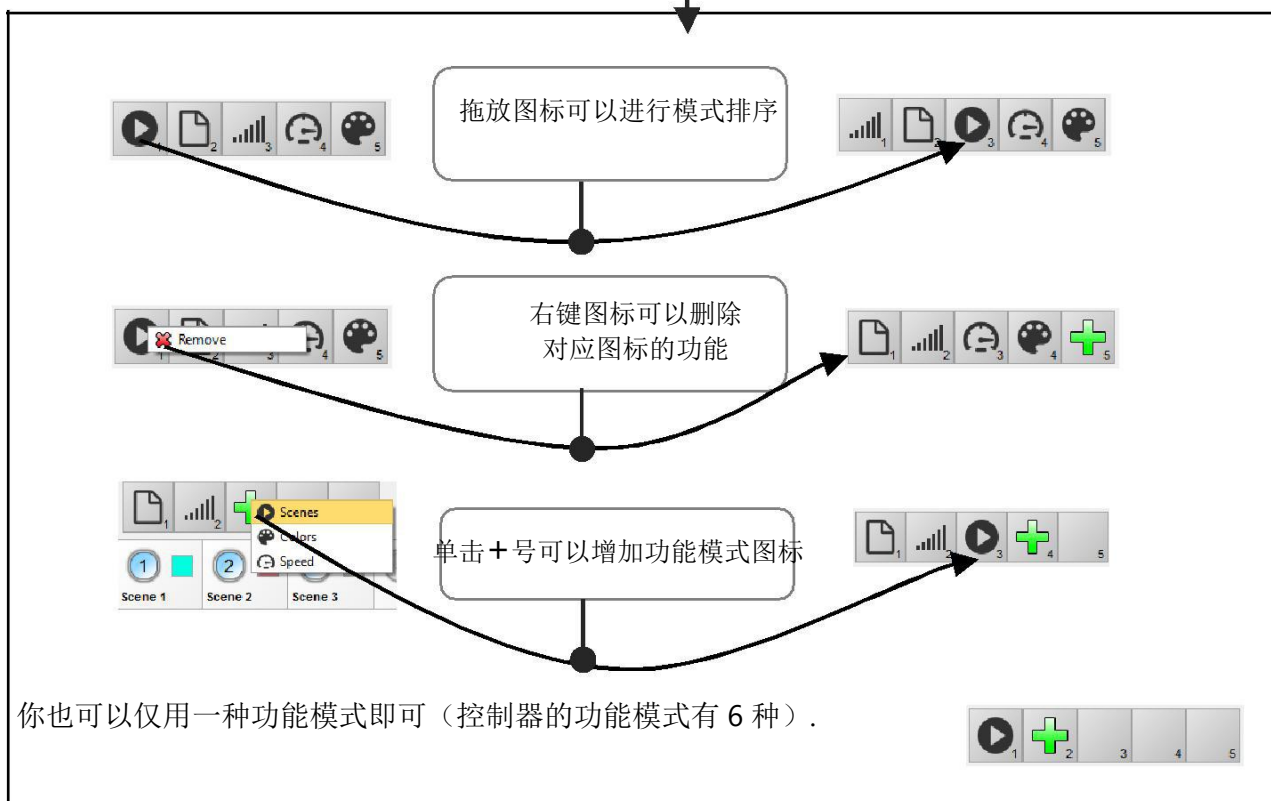
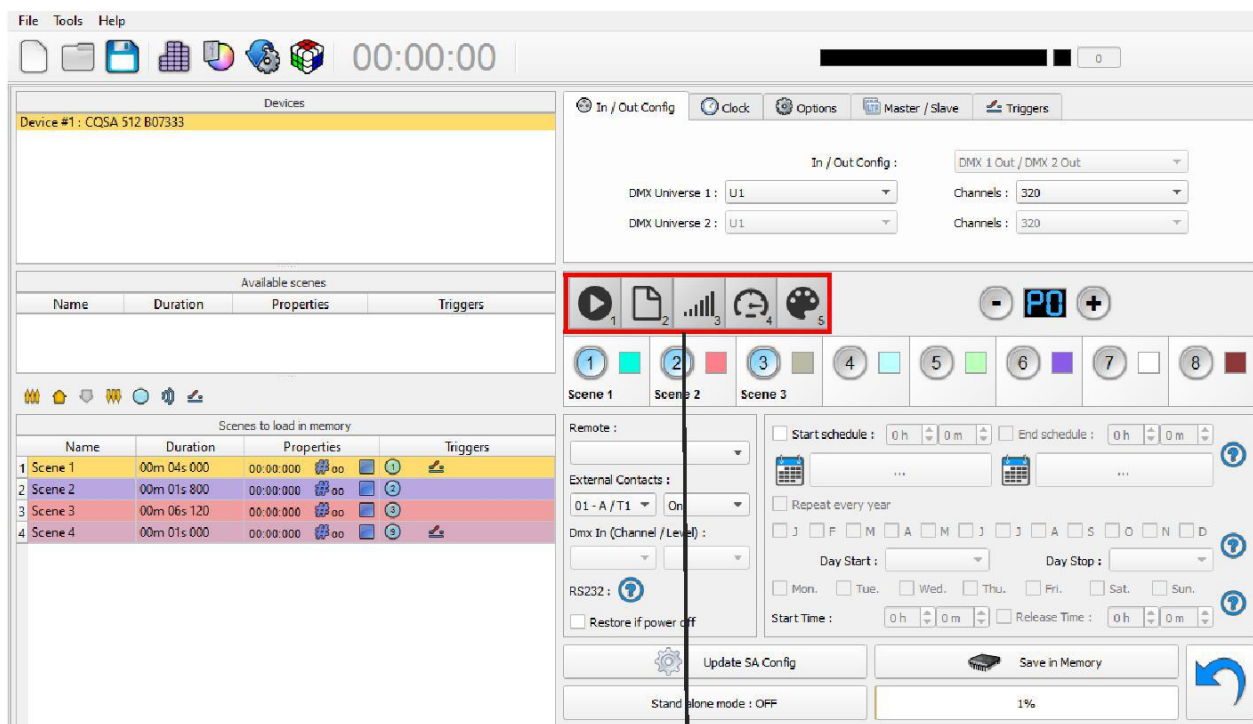
控制器模式设置





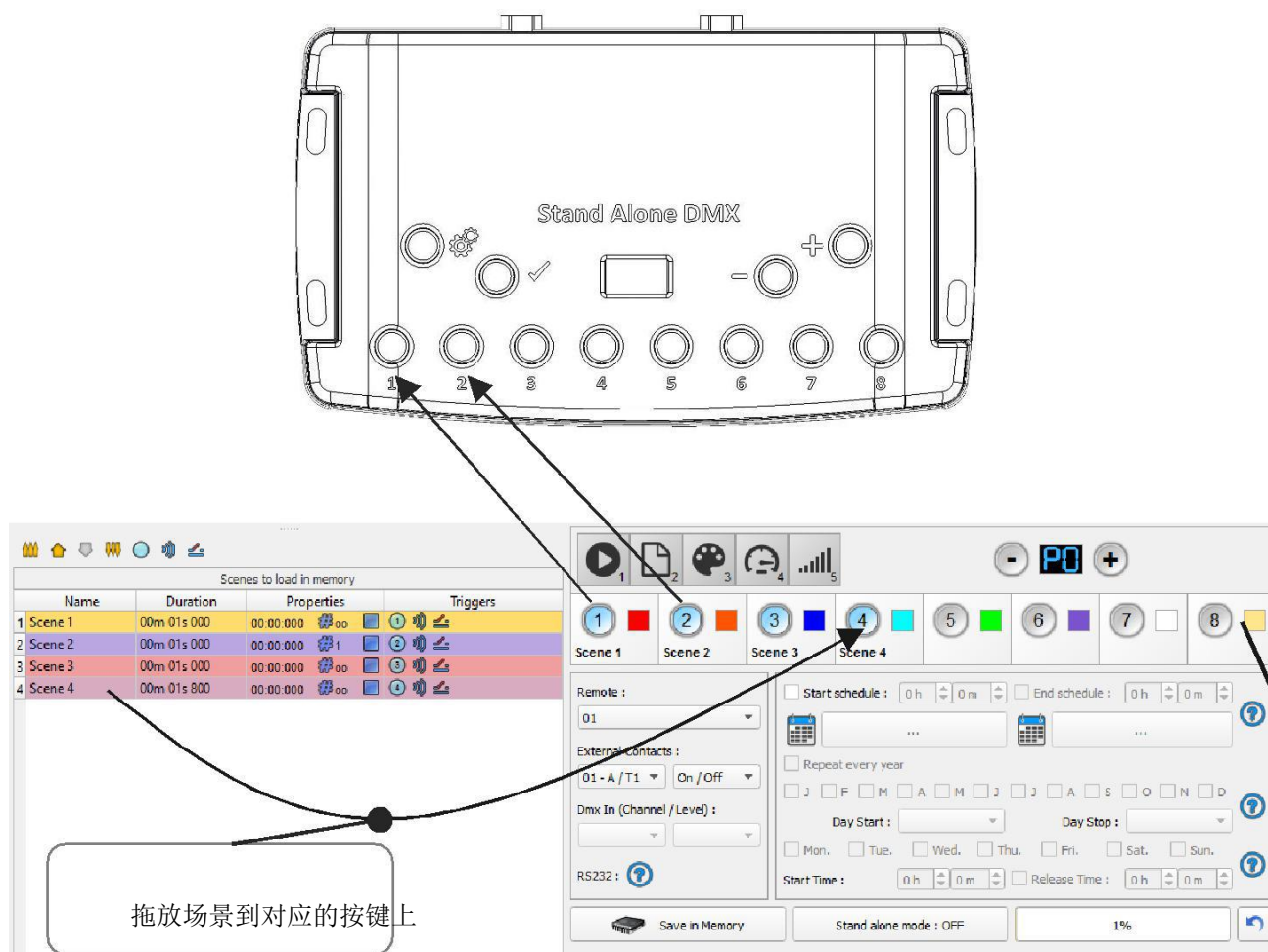
可以自定义您想要单独使用的模式。

从模式图标中，您可以右击以添加或删除模式图标。拖放列表中的模式图标，以便根据您的需要对它们进行相应的排序。



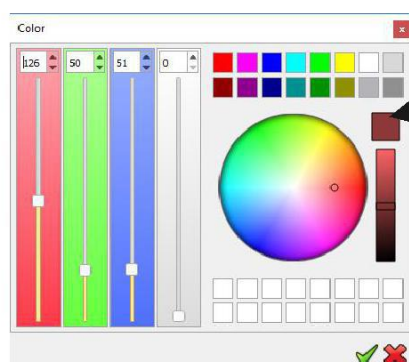
LED 按键触发

脱机模式提供 8 个 LED 按键触发，从场景列表里拖放场景编号到对应的 LED 按键上，脱机模式下按下对应的按键即可触发相应的场景。



删除按键上的场景，可以用另外一个场景直接替换，或者直接从场景列表移除即可。

同时，你也可以设置每个按键的颜色，在颜色模式下，播放按键对应的颜色，点击颜色方块即可设置不同的颜色。



点击颜色方块 设置所需的颜色

7 个外部触点位于 RJ 45 连接器编号 2 上，即 RJ2 (Trig) 口。您可以通过外部继电器使用 7 干接点触发 7 个场景。如需要更多外部触发，你需要一个多路组合系统以获取最多达 127 个外部触发，如下图所示：

多路触发器可以提供最多 127 个触发器组合。

**只有当 Pin 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 跟 Pin 1 (5 V. DC)连接时才能触发场景.
(最多 127 个触发器)**

8 7 6 5 4 3 2 1



前视图

RJ 45 接口

Pin 表:

触发器 01 = Pin 2

触发器 02 = Pin 3

触发器 03 = Pin 2 + 3

触发器 04 = Pin 4

触发器 05 = Pin 2 + 4

触发器 06 = Pin 3 + 4

触发器 07 = Pin 2 + 3 + 4

触发器 08 = Pin 5

触发器 09 = Pin 2 + 5

触发器 10 = Pin 3 + 5

触发器 16 = Pin 6

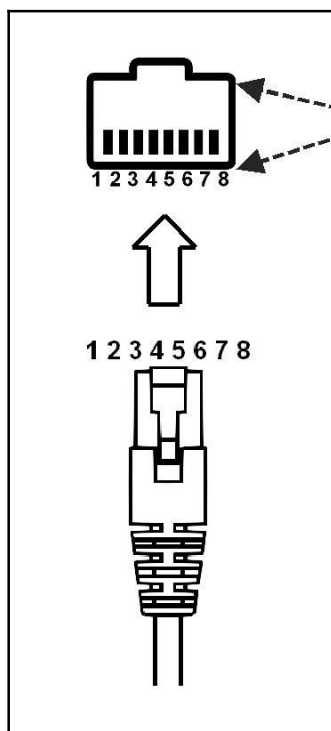
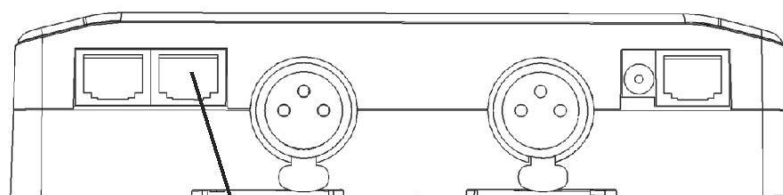
触发器 32 = Pin 7

触发器 48 = Pin 6 + 7

触发器 64 = Pin 8

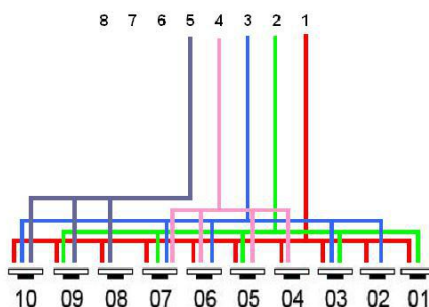
触发器 100 = Pin 4 + 7 + 8

等等...

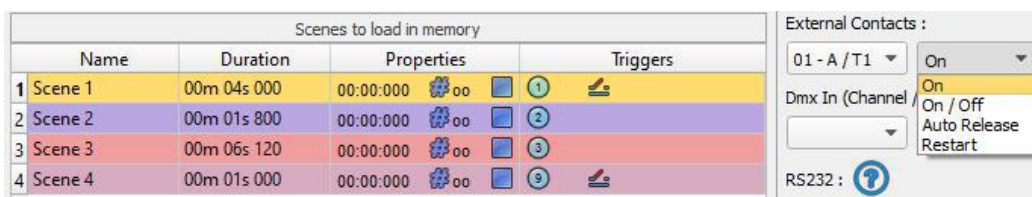


8 7 6 5 4 3 2 1

1 : 5V
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 : Data



默认情况下，RJ45 接口提供 7 个外部接触器(01、02、04、08、16、32、64)。要获得 127 个外部接触器，必须使用组合复用接口才能使用其他可能的触发器。



On : 激活连接只允许你播放场景。

On/Off: 激活连接允许你播放和停止一个场景。每个触发动作都将被会反转场景的状态 (开始/停止)。

Auto Release: 当触点被激活时，场景就会播放。触点保持接触激活，以播放场景，当接触断开，场景停止。

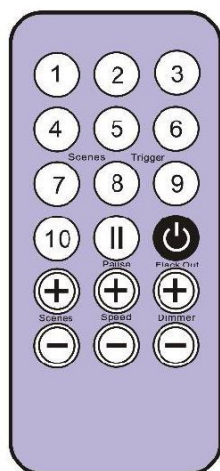
Restart: 激活连接会从一开始就重新启动场景。如果现场场景已经关闭，那么它将从开始播放。

触发命令

外部连接器还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连接：调光 +，调光 -，**Blackout**，速度 +，速度 -，暂停，场景 +，场景 - 和多区。

对于场景和命令不可能使用相同的触发器，在这种情况下，场景连接具有优先性，否则场景会从触发器命令选项卡连接后，场景失去触发信息。





1 to 10 按键必须通过软件配置相应的场景。

不同的按键可以触发不同的场景。使用遥控器，场景不能用指定的按钮直接停止。要停止它，您必须按“停止/关闭”按钮或触发另一个场景。

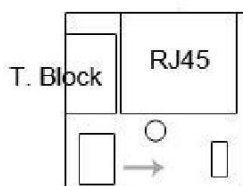
暂停按键 将当前场景冻结到实际状态。

停止/Black Out 按键 停止当前场景和播放场景 00。所有 DMX 通道都被设置为 00 级。

+/- 场景切换 自动选择下一个或上一个场景。您不需要按住按钮来验证和播放场景。下一个或上一个场景将在选定后直接播放。

+/- 场景速度 增加或降低当前场景的速度。对于每个场景，可以分别选择不同的速度。

+/- 整体调光 增加或减少灯具的 RGB，CMY 和暗通道值。CMY，RGB，调光通道的定义在灯具的配置文件中可找到。



IR LED

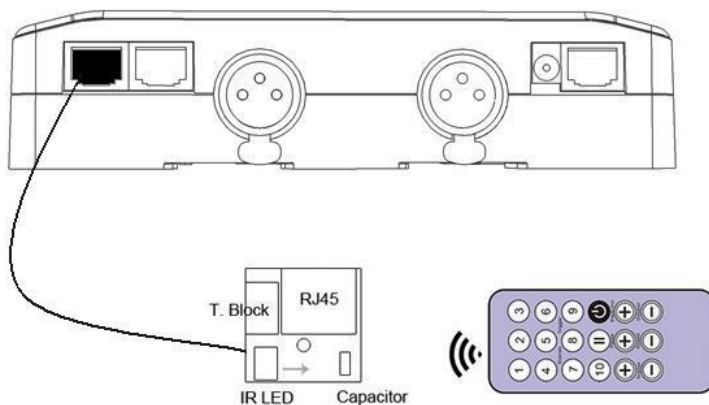
Capacitor

要使用红外遥控器，外部 PCB 必须与红外接收器 LED 提前连接到控制器侧面的 RJ 45#1 端口。标准 RJ 45 电缆最大可控距离约 20 米。

IR PCB Pin 脚配置:

-RJ45: pins **#8** = Ground; **#4** = IR Data ; **#7** = 5V DC.

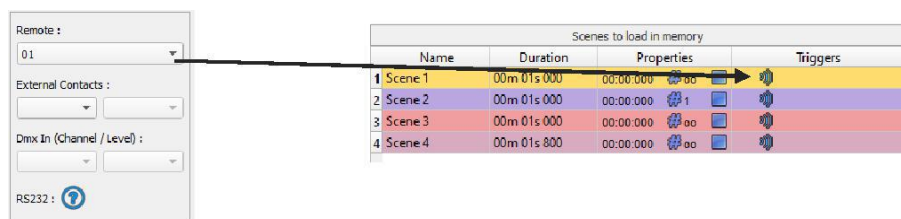
-接线端子: pins **O** = IR Data; **V** = 5V DC; **G** = Ground.



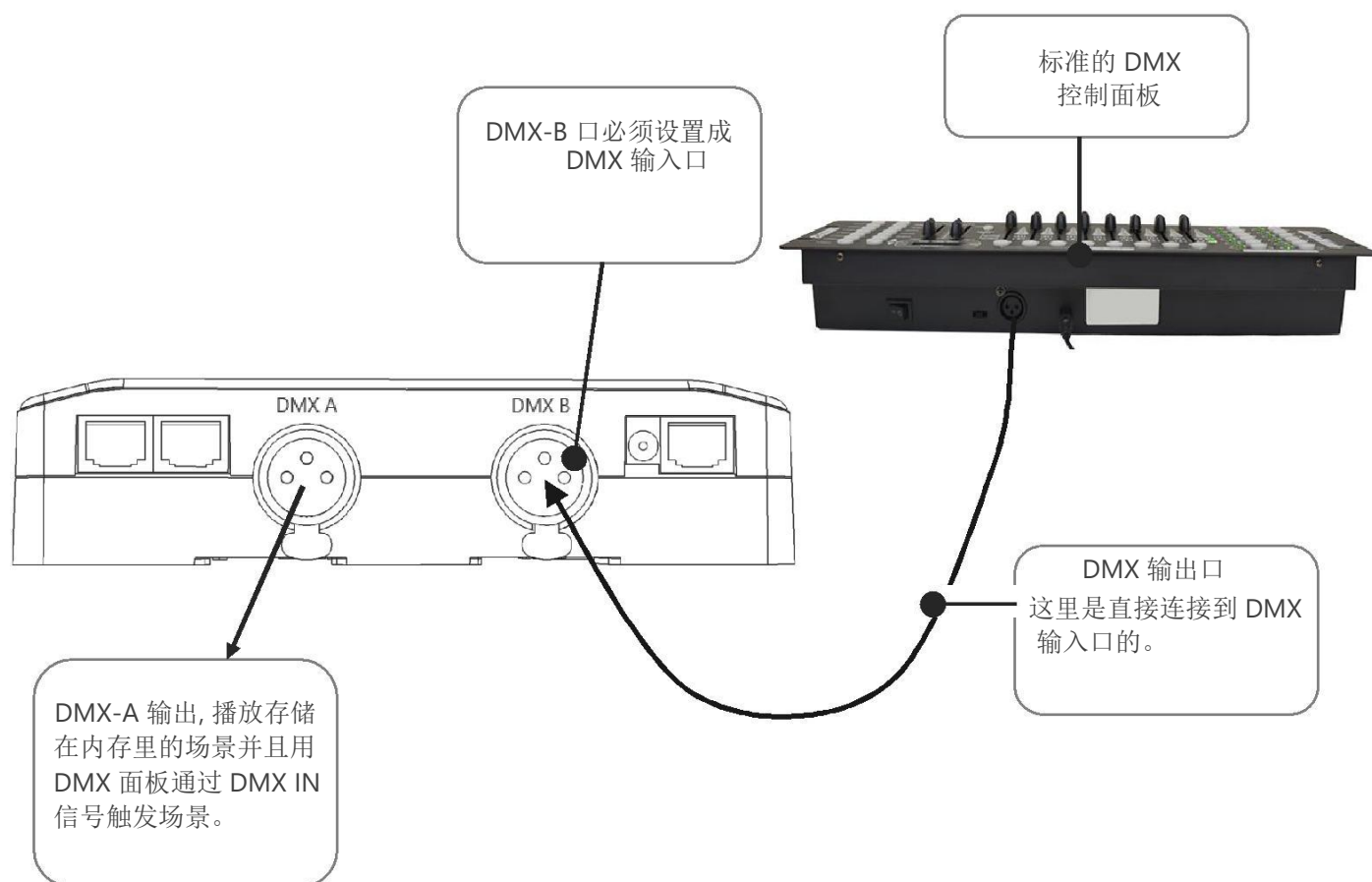
在软件中，转到独立模式，并使用触发器选项为场景分配一个远程按钮。

独立模式红外遥控器提供多达 10 个触发。

通过选择列表中的场景，可以选择远程按钮号(从 01 到 10)来触发场景。



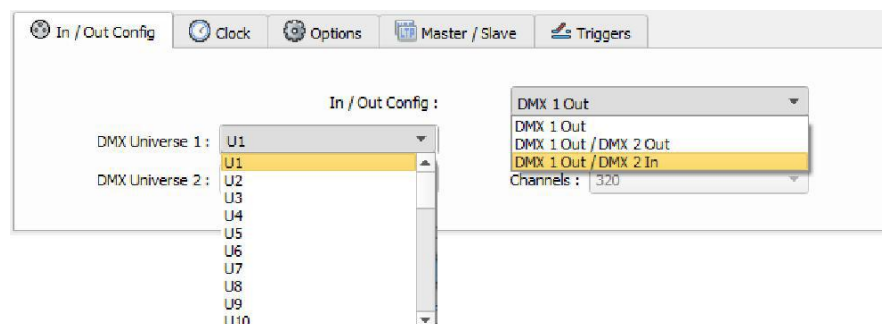
DMX IN 触发连接



脱机模式下 DMX IN 通过其它 DMX 信号触发

脱机模式下 DMX in 触发 场景只适用于 1024 通道的控制器。

在脱机模式配置窗口 In / Out 配置成 DMX 1 输出/DMX 2 输入 并选择 DMX 输出 universe。

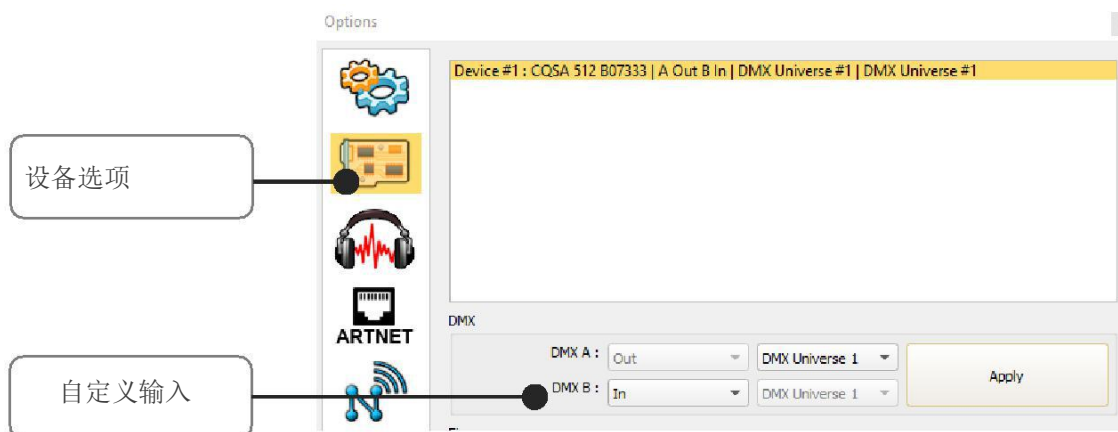


脱机模式下最多提供 512 DMX IN 触发通道 和每个通道最多 255 个 DMX 触发值。通过选择列表中的场景，可以选择通道号和 DMX 值来触发场景。当 DMX 通道的值达到或超过时，场景将播放。



在软件中设置 DMX IN 模式

在软件中，必须将 DMX 输出转换为选项窗口中的输入。要访问此窗口，请单击“软件”菜单：“工具”>“选项”，然后单击以选择设备部分，如下所示：

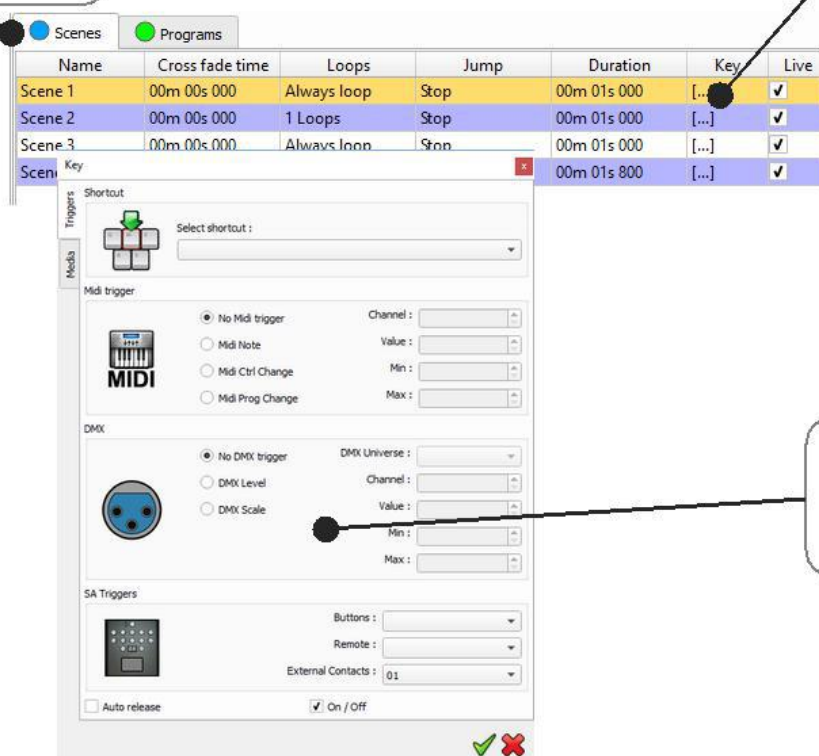


1024 / 512 控制器，您都可以选择一个输出和输入模式。

按照以下步骤在场景或程序上设置 DMX-IN 触发器：

步骤 1: 在场景编辑窗口
进入场景列表选项卡

步骤 2: 双击对应场景编
号的“Key”单元格进行
设置。



步骤 3: 进入 DMX 设置
部分

有两个 DMX-IN 触发器选项： DMX 等级 和 DMX 比例, 他们的区别是：

选项 DMX 级别

DMX
☐ No DMX trigger
☒ DMX Level
☐ DMX Scale

DMX Universe : DMX Universe 1
Channel : 1
Value : 127
Min :
Max :

选择输入的 U 和通道

选择一个触发等级
超过它就播放场景
没超过就不播放场景

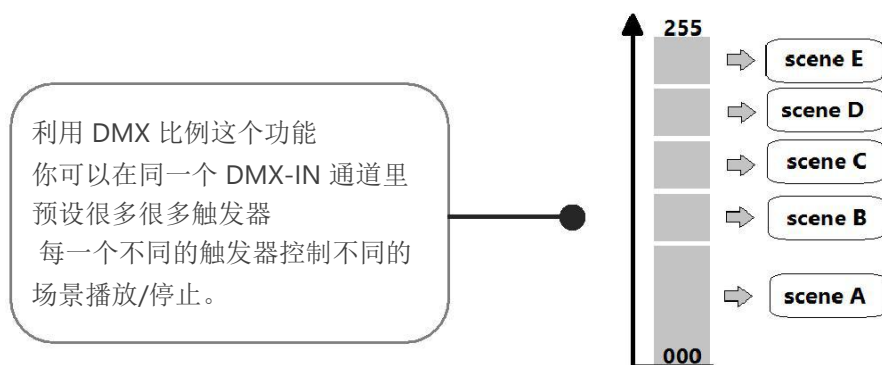
选择 DMX 比例

DMX
☐ No DMX trigger
☐ DMX Level
☒ DMX Scale

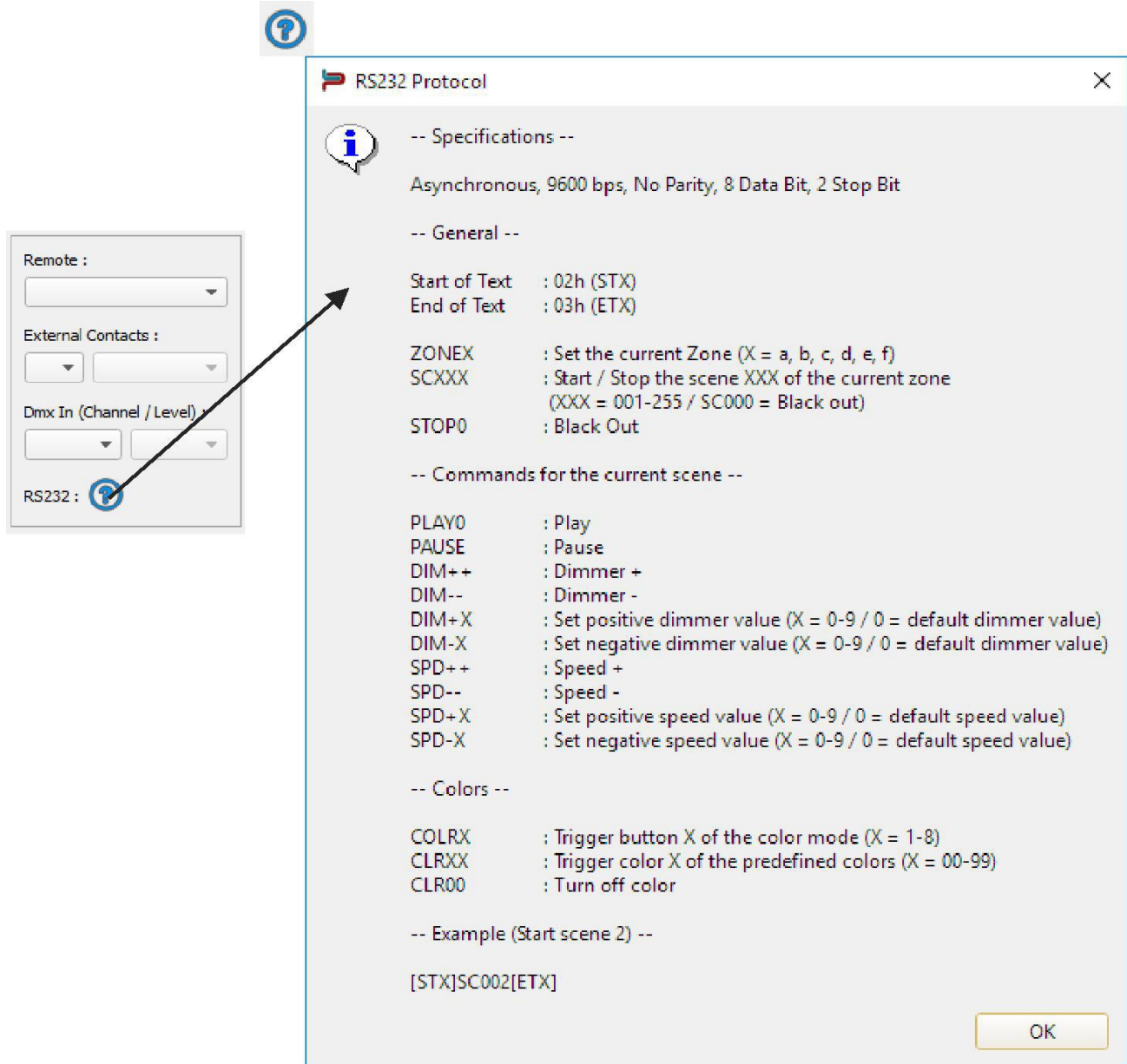
DMX Universe : DMX Universe 1
Channel : 1
Value :
Min : 80
Max : 150

选择输入的 U 和通道

选择一个触发区间范围
DMX 值在范围内触发场景
在范围外则不触发场景



脱机模式下 允许使用 RS 232 协议的命令来控制 DMX 控制器，更多描述请查看“帮助”主题：



将 RS232 发送机连接到 DMX 控制器的 RS232 端子和 GND 地端 并 发送您需要的专用 ASCII 命令行。

只需发送一次 ASCII 命令即可由控制器处理。

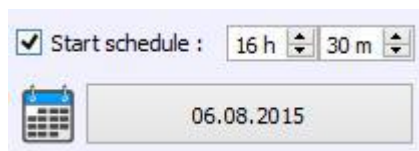
ASCII TABLE

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	_					

独立脱机模式有一个内部时钟和一个日历。可以在列表里的每一个场景上指定一个时间触发器。通过选择列表中的场景，可以选择一周中的开始和结束日期、小时和天数。因此，您可以创建许多场景。

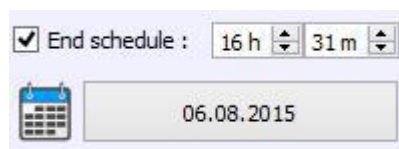
案例 1: 编程一个唯一的触发器:

- 开始计划:



场景仅在设定的日期和时间触发一次。

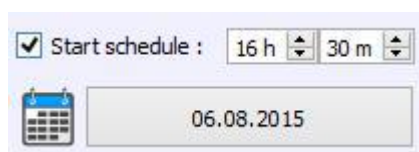
- 结束计划:



场景仅在设定的日期和时间停止。

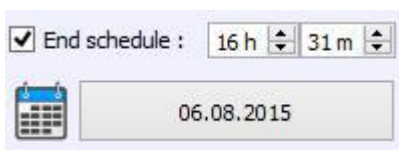
案例 2: 编写一个重复触发的触发器:

- 开始计划:



在软件设定的时间场景将会被触发

- 结束计划:



如果没有设置停止时间，场景将一直播放。

- 年份月份



<input checked="" type="checkbox"/> J	<input type="checkbox"/> F	<input checked="" type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> A	<input checked="" type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> J	<input checked="" type="checkbox"/> J	<input type="checkbox"/> A	<input checked="" type="checkbox"/> S	<input type="checkbox"/> O	<input checked="" type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> D
---------------------------------------	----------------------------	---------------------------------------	----------------------------	---------------------------------------	----------------------------	---------------------------------------	----------------------------	---------------------------------------	----------------------------	---------------------------------------	----------------------------

这 12 个复选框是一年中的 12 个月(J)1 月至(D)12 月。触发器将在勾选激活的月份执行。其次，必须定义每日时数范围（几点几分）。

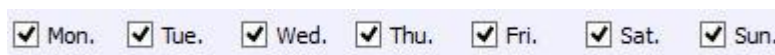
- 开始/停止 日期



Day Start :	01	Day Stop :	15
-------------	----	------------	----

W 每月重复一次，您可以选择每个月开始和停工日期。在本例中，触发器可以发生在每个选定月份的第 1 日至第 15 日之间。

- 周列表



<input checked="" type="checkbox"/> Mon.	<input checked="" type="checkbox"/> Tue.	<input checked="" type="checkbox"/> Wed.	<input checked="" type="checkbox"/> Thu.	<input checked="" type="checkbox"/> Fri.	<input checked="" type="checkbox"/> Sat.	<input checked="" type="checkbox"/> Sun.
--	--	--	--	--	--	--

7 个复选框代表一周中的 7 天。触发器将仅在勾选激活的日期执行。接下来，必须定义每天的时间范围。



Start Time :	11 h	30 m
--------------	------	------

- 开始时间

开始时间是每一天的场景将被触发的时间。当然，选择的月份，开始和结束计划的日子包括在内。

- Release time



<input checked="" type="checkbox"/> Release Time :	18 h	0 m
--	------	-----

发布时间是每一天场景停止的时间。当然，选择的月份，开始和结束计划的日子包括在内。发布时间不是强制性的，如果没有定义，t 他的场景将继续播放，直到另一个触发事件发生。(例如触发另一个场景)。

注意: 对于每日重复，如果启动时间晚于释放时间，则触发将在第二天停止，即使第二天尚未选定。

保存并恢复断电后的最后一幕：

控制器可以保存在断电之前播放的最后一个场景，并在重新存储电源时恢复它。

对于每个场景，您可以选择“恢复如果断电”

Scenes to load in memory					
	Name	Duration	Properties	Triggers	
1	Scene 1	00m 04s 000	00:00:000 #oo		
2	Scene 2	00m 01s 800	00:00:000 #oo		
3	Scene 3	00m 06s 120	00:00:000 #oo		
4	Scene 4	00m 01s 000	00:00:000 #oo		

勾选这里
即可有断电保护
通电后恢复场景

Remote :

External Contacts :
01 - A / T1 On

Dmx In (Channel / Level) :

RS232 :

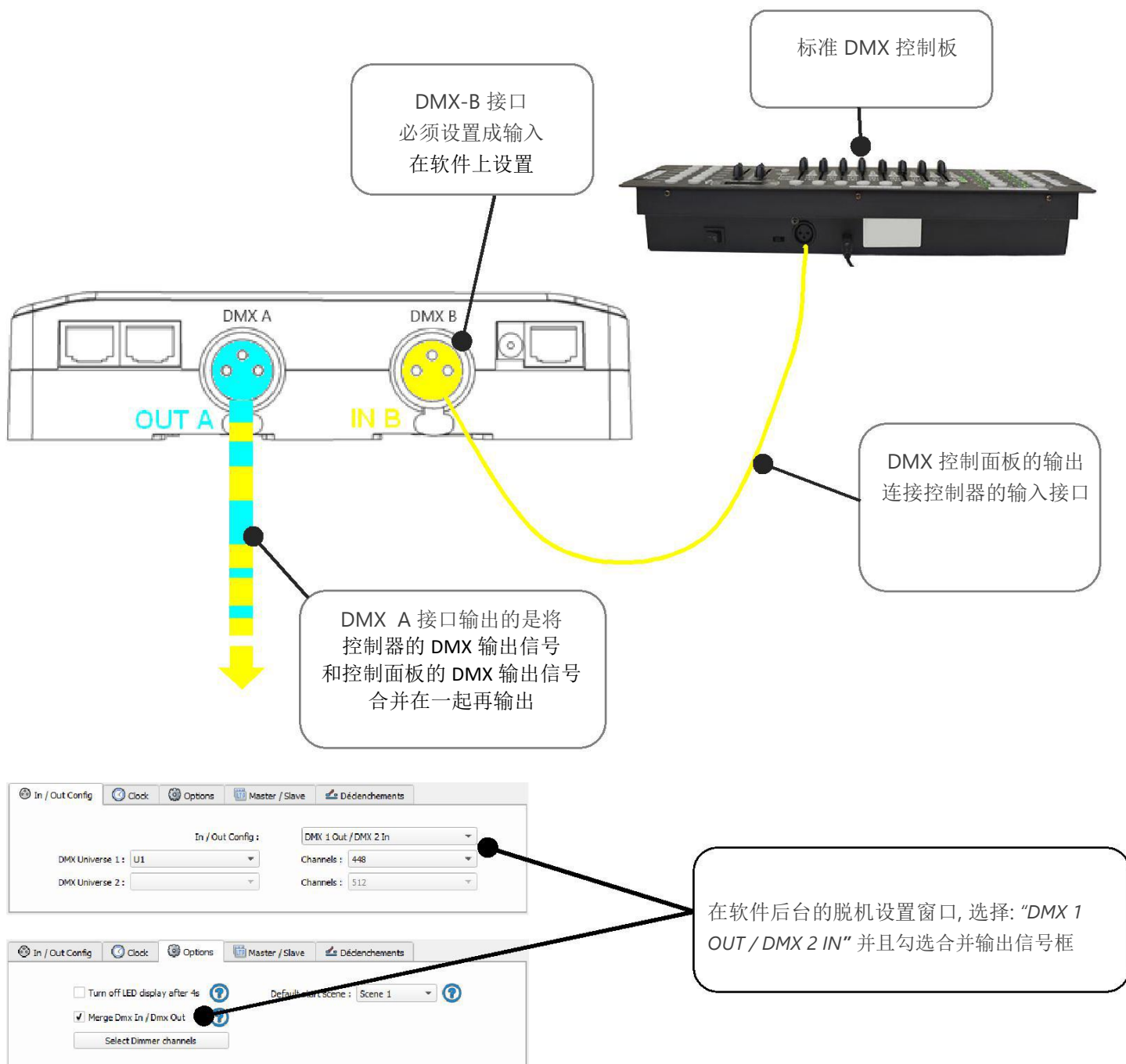
☐ Restore if power off

场景触发优先事项：

当几个场景具有相同的触发时间(日期小时分钟)时，只会触发该列表中的第一个场景。其余的将被忽略

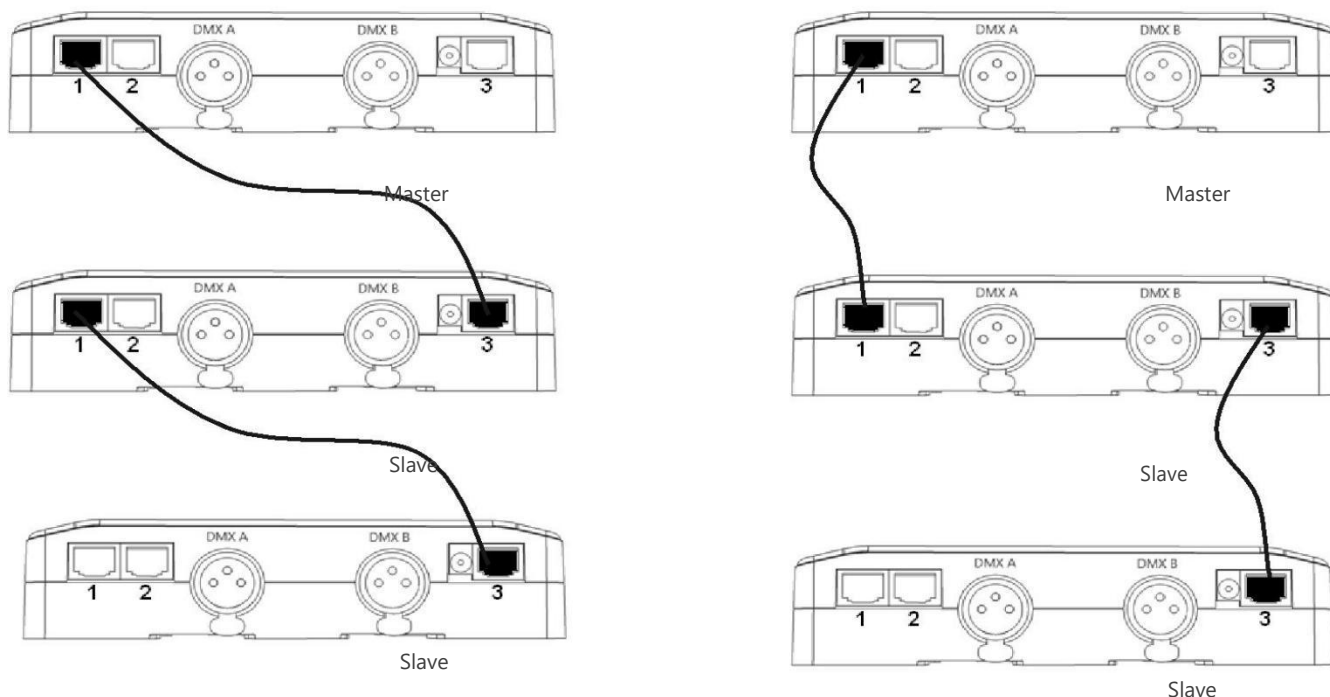
必须将一条 DMX 线转换为一个输入，以捕获由外部 DMX 板或另一个 DMX 接口提供的 DMX 信号。

该接口将通过将 DMX 电平与 http 滤波器(在信号的最高级别上的优先级)进行比较，将输入信号与自己的输出信号合并。合并是一种在 Chan-Nels 上保持手动控制的解决方案，例如使用 DMX 板。这也是一种创建多区域系统的方法，方法是将最后一条 DMX 线上的多个接口合并起来。在最后一种情况下，每个接口都可以同时播放一个专用于固定装置的场景。在同一条 DMX 线上。



当多个控制器与 USB 连接时, 独立模式下允许将它们设置为主/从模式. 这种模式下允许同步许多接口, 并将它们的独立空间结合在一起。(最多达 32 个独立 U)

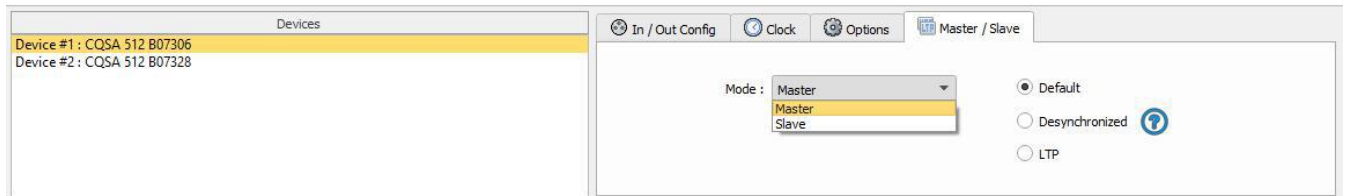
这里有两个例子, 可以用标准的 Ethernet 电缆作为主/从接口接入 3 个控制器。必须以任何顺序连接以太网套接数字 1 或 3 口:



RJ1 & RJ3 is for IR controller ,RJ2 is for TRIG controller (RJ1 和 RJ3 这两个口是用作 IR 红外线遥控的,RJ2 口是用于端子触控的。)



可以将单个控制器作为主控, 其它控制器则自动设置成为从机。主机上操作的触发信号通过从机传递。但是, 在播放时间和从机控制上, 从机和主机是不同步的。因此, 从机可以播放不同的场景。主机的行为就像对从机做一般的远程强制触发。



- 主/从模式 « 默认 »

可以将单个控制器作为主控 (默认情况下为较低的序列号), 其它控制器则自动设置成为从机。

主设备播放当前场景并同步从机场景。主机强制命令从机控制器同时播放相同的场景和相同的步骤。从机控制器被迫遵循主机设置的时间和触发器, 它们不能独立地操作、播放或触发场景。主机程序可以触发主机控制器的场景, 也可以触发从机控制器的场景。

- 主/从模式 « 同步 »

单个控制器可以定义为主机, 其他控制器自动设置为从机。在主机上操作的所有触发器对从机都是有效的。然而, 从机不与主机的定时同步, 并保持单独的控制。因此, 从机可以随时触发和播放不同的场景, 而不与主机场景同步。主机的行为就像一个一般的远程强制触发从机的全部优先权。主机程序可以触发主机上的场景, 也可以触发从机接口上的场景。

- 主/从模式 « LTP »

LTP 意思是最新的场景优先权。所有的控制器都被定义成从机。控制器的时间不同步, 可以自行触发和播放不同的场景。然而, 来自控制器的触发器被自动传递给其他连接的控制器时, 而从机被迫触发相同的场景。在这里, 每一个相互之间的行为就像一个普通的没有同步的信号, 远程强制触发其他从机。

- «NO RELEASE» 选项

此选项仅适用于 LTP 或去同步模式。只有主机上的触发器才能执行并生效。所有触发器被忽略, 从机接口继续播放当前场景。每个从机可以选择释放或不释放其场景, 取决于该选项是否激活。

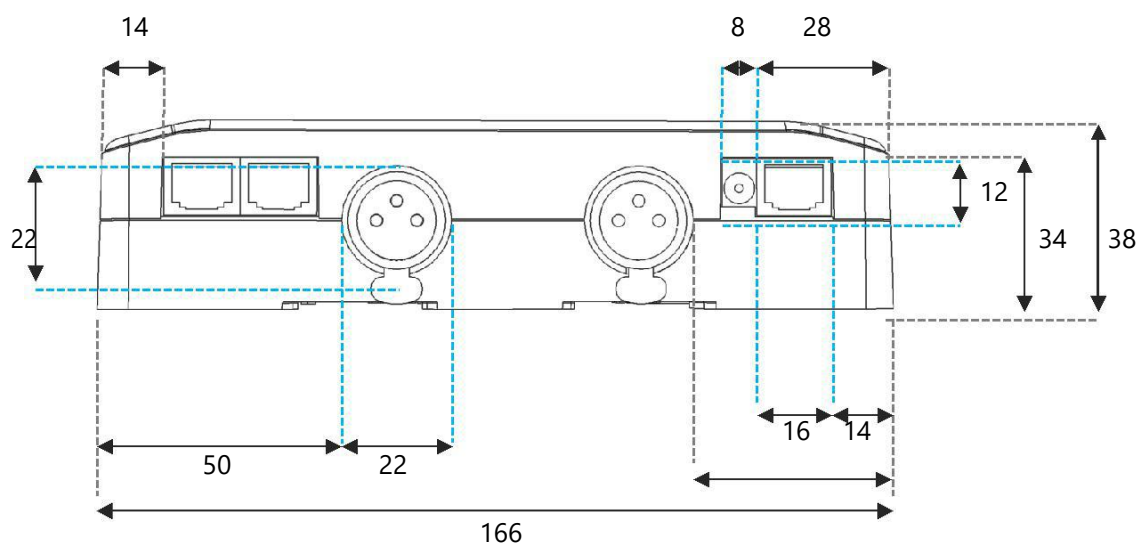
电池

当设备不供电时，电池可将时钟和日历设置保存在内存中。
根据充电时间和电池类型，时钟可将时间和日期保持在 10 至 30 天。
这个装置必须在几个小时内供电才能给电池充好电持续保持。

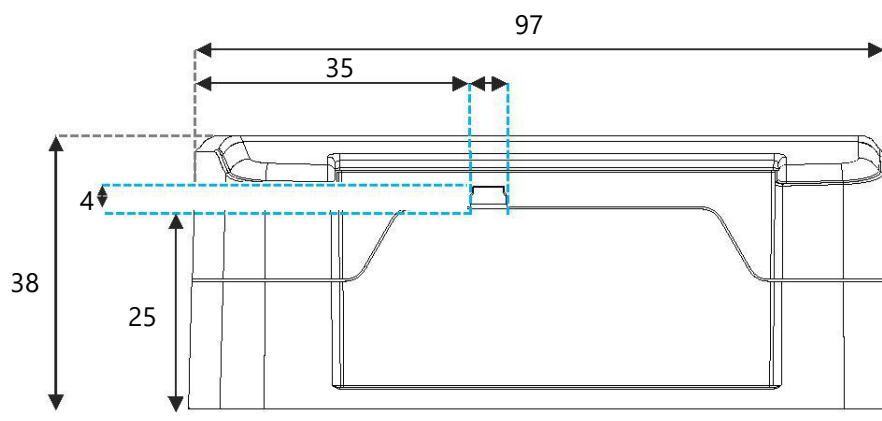
控制器尺寸

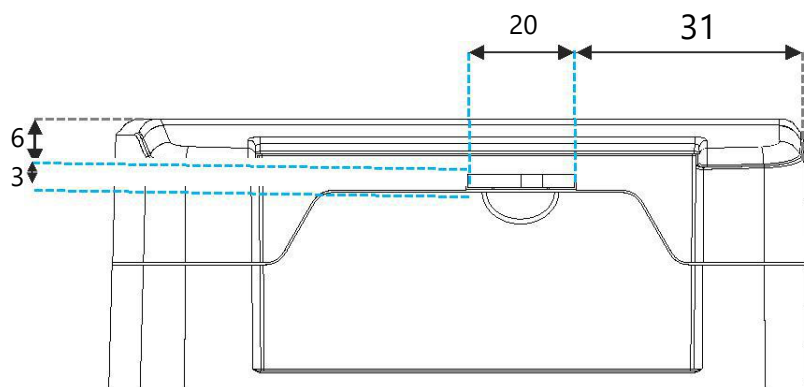
使用公制。单位是毫米。

前面

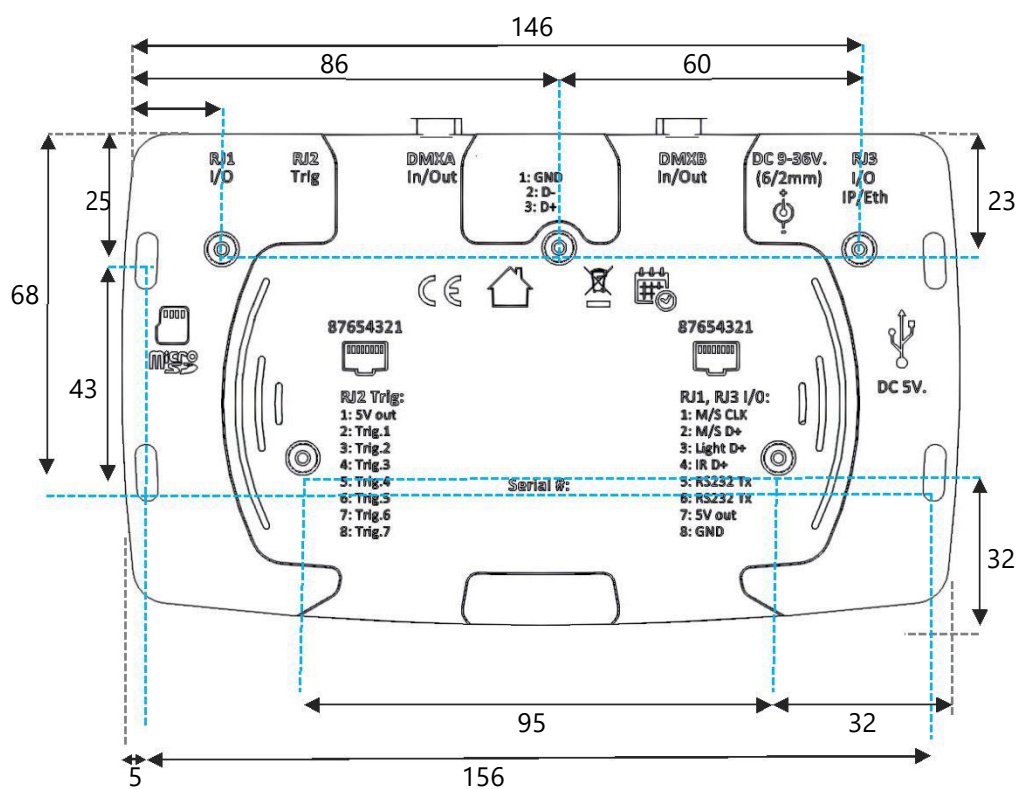


侧面

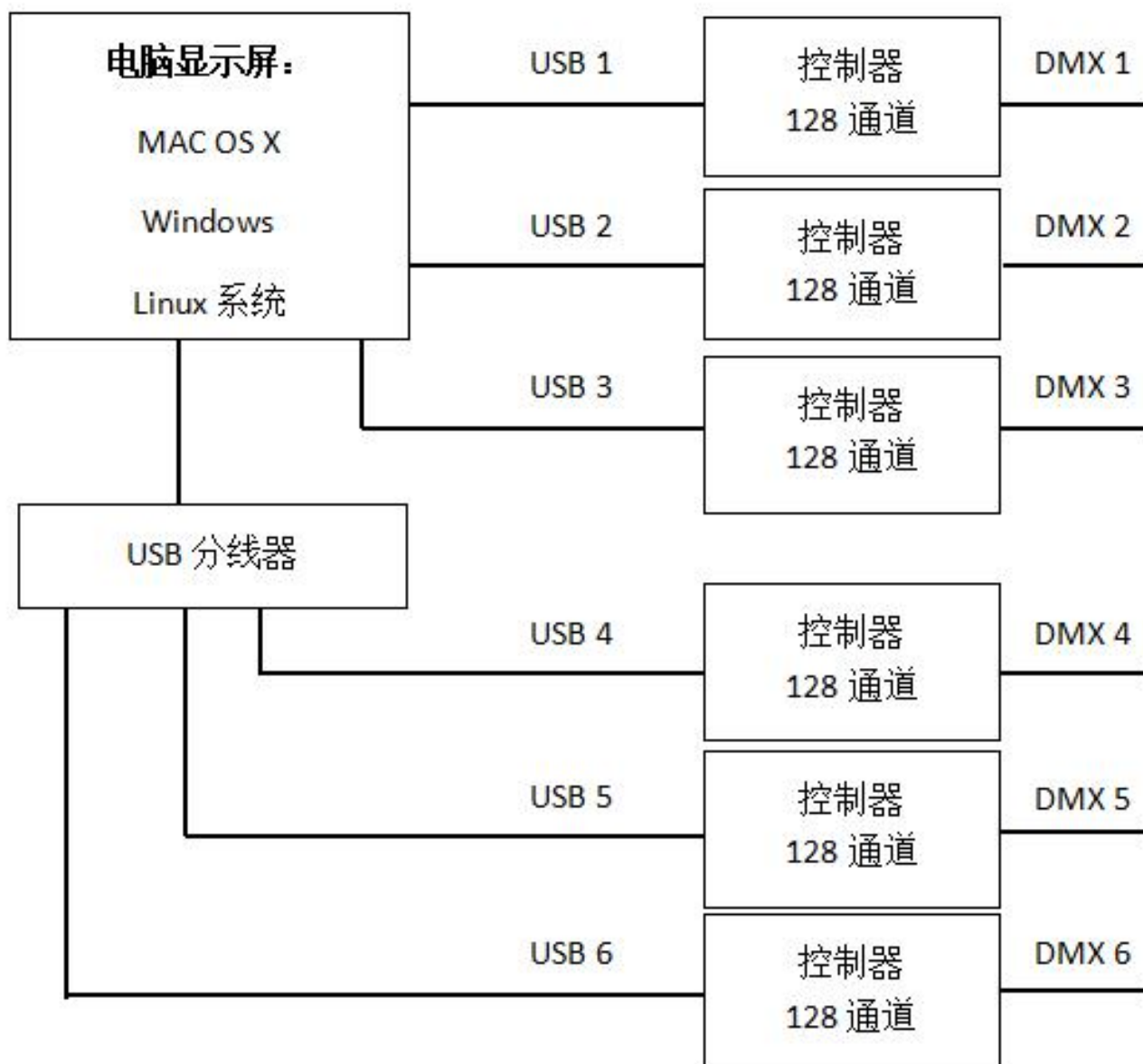




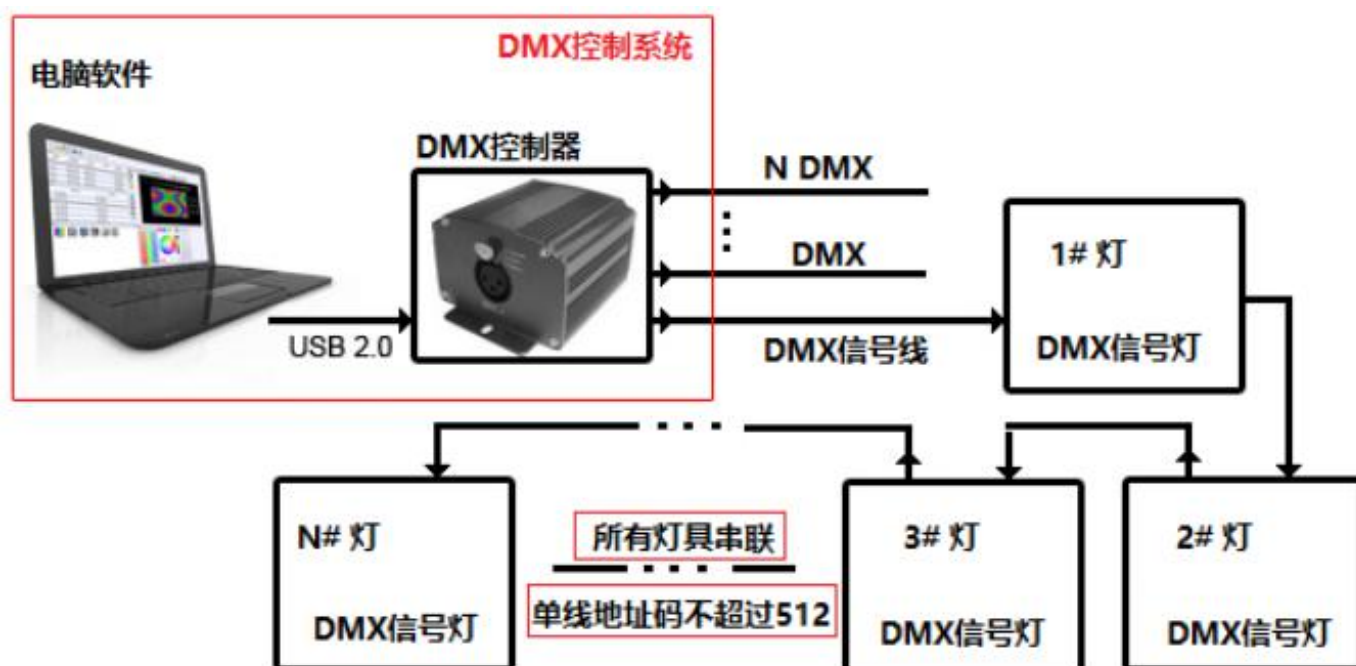
底面



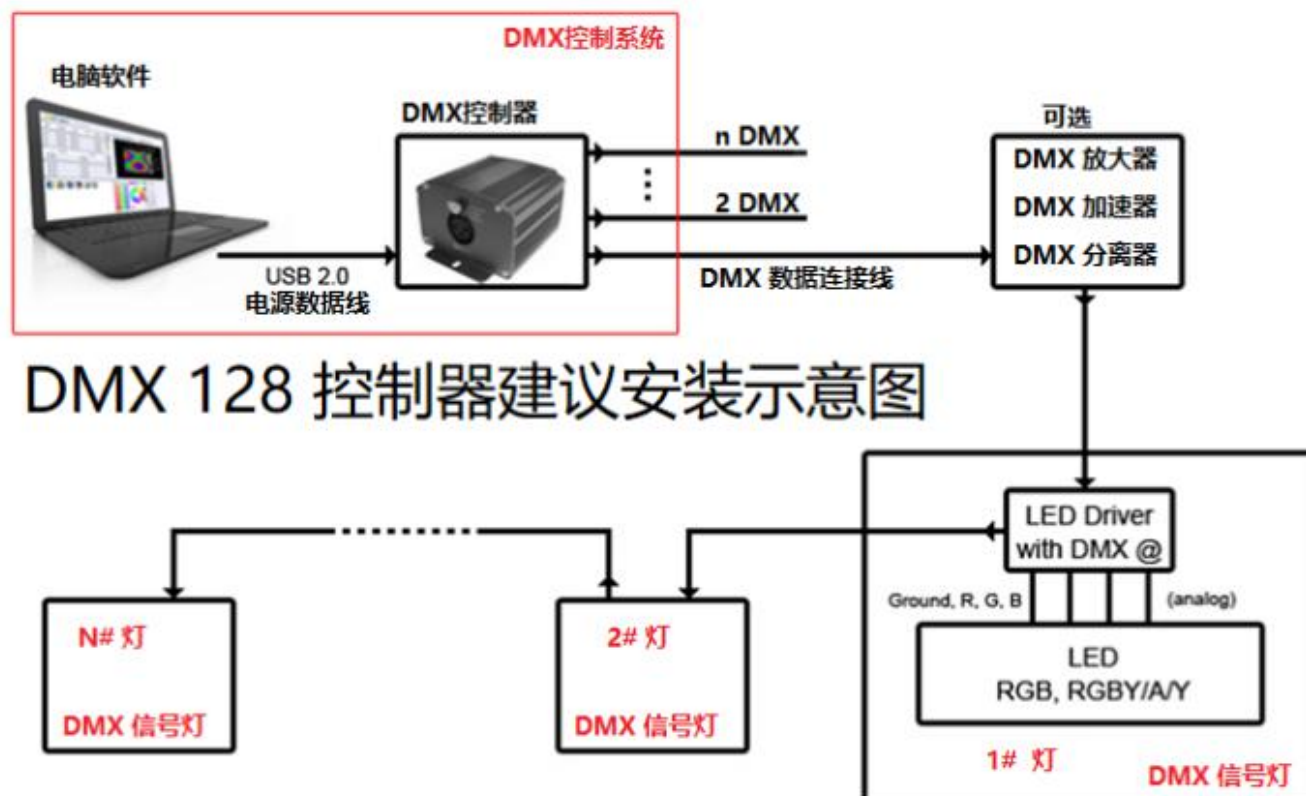
多个控制器连接示例



标准 DMX 512 安装



建议 DMX512 安装



DMX 128 控制器建议安装示意图