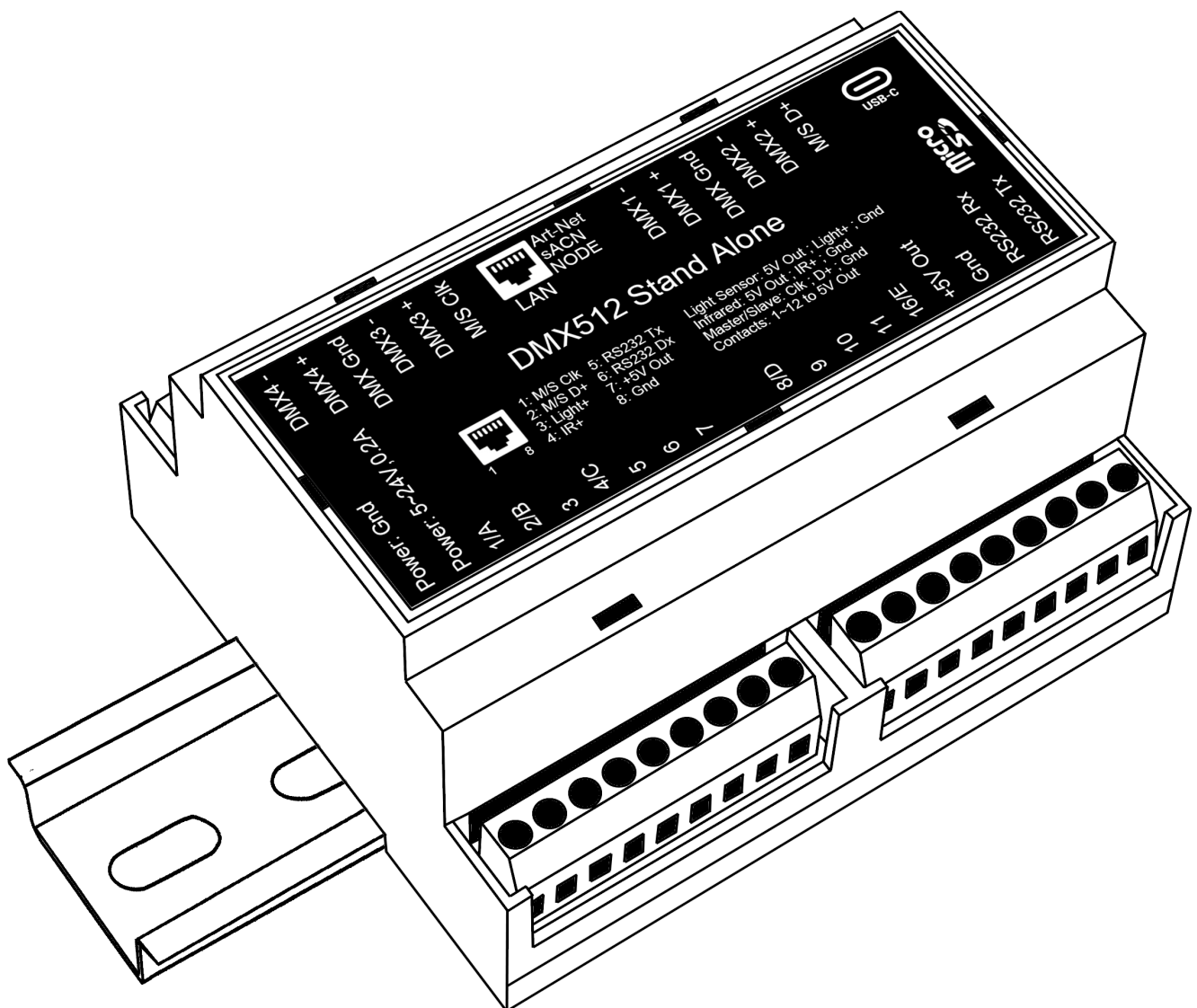


DIN-E

512/1024/2048

Interface autonome Ethernet vers DMX



Manuel technique et
guide de démarrage rapide



Manuel technique & Guide de démarrage rapide

Félicitations pour votre achat d'un contrôleur CHROMATEQ.

Veuillez lire attentivement et complètement ce manuel avant d'utiliser le DIN-E Chromateq.

Les informations présentées ici constituent une introduction utile à la vaste gamme de caractéristiques, de réglages et de fonctions disponibles dans le DIN-E compacte et polyvalent.

Le manuel technique du DIN-E est rédigé en anglais et en français.
(This DIN-E 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 DIN-E
- 1x câble USB
- 1x Alimentation électrique 9-12V DC Optionnelle (prise Euro/US)
- 1x lien de téléchargement du logiciel

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

Table des matières

Introduction.....	5
Spécifications techniques.....	5
Caractéristiques de l'appareil.....	6
Option du logiciel.....	6
Connectivité.....	8
Installation des pilotes USB.....	9
Connexions USB multiples.....	9
Connexion et configuration Ethernet.....	10
Basculement DHCP / IP Statique.....	10
Connexion DHCP.....	10
Connexion IP statique.....	11
Reset de l'adresse IP.....	11
Connexion à un routeur wifi.....	11
Paramètres du mode autonome.....	13
Configuration de l'appareil.....	13
Onglet IN/OUT.....	13
L'option "Fusionner DMX In / DMX Out".....	14
Plage d'univers Art-Net/sACN :	14
Onglet Horloge.....	15
Onglet Options	15
Onglet Maître/Esclave.....	16
Mode Maître/Esclave "par défaut"	17
Onglet Commandes.....	18
Onglet Zones.....	18
Sélection et Configuration des scènes.....	19
Choix des déclenchements.....	20
Déclenchements Infrarouge	20
Déclenchements RS232 :	21
Déclenchements par contacts externes :	22
Déclenchements par DMX-IN.....	23
Déclenchements via l'application Wi-light 2 et commandes UDP	23
Déclenchements horaires.....	24
Déclenchement unique.....	24
Déclenchements permanents.....	24
Déclenchement par intensité lumineuse.....	25
Priorité de déclenchement horaire.....	25
Options avancées de déclenchements.	26
Rejouer après une coupure de courant.....	26
Jouer en priorité.....	26
Option de sauvegarde.....	27
Sauvegarde de base.....	27
Sauvegarde sur une Carte micro SD interne et externe.....	28

Sauvegarde de l'Art-Net ou sACN sur une carte SD externe	28
Utilisation autonome.....	29
Basculer en mode autonome.....	29
Alimentation électrique externe et USB.....	29
Charge de la batterie de l'horloge	29
Jouer un show via une Carte Micro SD	29
Utilisation de	30
Ancienne télécommande (avant 2022).....	30
Fonctionnement pour les appareils sans mode et les anciens appareils.....	30
Fonctionnement pour les appareils avec modes.....	30
Nouvelle télécommande (2022).....	31
Fonctionnement pour les appareils sans mode et les anciens appareils.....	31
Fonctionnement pour les appareils avec modes.....	31
Fonctions :	32
Codes IR.....	32
Boîtier de Réception infrarouge IR.....	33
Brochage du circuit imprimé IR.....	33
Capteur de lumière.....	33
Configurations du mode NODE.....	34
Configuration avec le logiciel.....	34
Configuration du réseau	34
Mode NODE Art-Net ou sACN.....	34
Configuration avec le DeviceTool.....	35
Configuration du réseau.....	35
Mode NODE Art-Net ou sACN.....	35
Configuration avec un Navigateur web	36
Udp, Broadcast, Unicast, Multicast.....	36
Schema de câblage en NODE.....	37
Réinitialiser l'appareil par défaut.....	37
Détection des NODEs sur le réseau.....	37
Dimensions.....	39
Schéma de câblage	40
Général.....	40
Autonome Art-Net.....	40
Autonome Maître / Esclave	40
Troubleshooting	41

Introduction

Le **DIN-E** est l'appareil autonome DMX idéale pour l'installation dans des armoires électriques DIN avec rail DIN. Le périphérique Ethernet DMX autonome USB vers DMX, peut contrôler de 512 à 2048 canaux sur 1, 2 ou 4 univers DMX.

Doté d'un mode autonome robuste et d'un large éventail de possibilités de déclenchement (RS232, Contacts, Horloge, ports NODE x4, Master/Slave sur LAN), cet appareil compétent est une solution intelligente pour des installations architecturales faciles et rapides et de grands projets d'intégration.

Objectifs :

Le but de ce manuel technique est de développer les options gérées par l'appareil en mode autonome, pour les options logicielles, veuillez vous référer aux manuels du logiciel.

Spécifications techniques

Connecteurs	USB-C, bornier à vis (2x9+2x6 broches) Ethernet et RJ45 (Contact externe x12, Master/Save, Infrarouge, Capteur de lumière, 5S232 entrée/sortie)
Lignes DMX	Jusqu'à 4 x 512 canaux DMX 8 et 16 bits DMX
Mémoire interne	Oui, 4 Mo (aucune carte SD requise)
Capacité de mémoire interne	20000 pas avec 16 ch., 6000 pas avec 512 ch., 3000 pas avec 1024 ch.
Mémoire externe	Carte Micro SD (accepte FAT, FAT 32, carte SD de classe 10 jusqu'à 256 Go)
CPU CPU	Processeur 32 bits
Alimentation électrique	5V à 24V DC, 0.2A/5V via USB-C
Puissance / Consommation	0.3~ 0.5 W
Notation IP	IP20
Dimensions (mm)	H: 106 mm, L: 90 mm, D: 59 mm (pcb: 103/87/19)
Poids net (appareil)	170 Gr.(0.37 lbs)
Poids brut (coût complet)	0.3 Kgs (0.66 lbs)
Protection haute tension	Oui, fusibles et diodes
Couleur	Beige
Environnement d'utilisation	Intérieur
Stockage	Garder dans un endroit sec
Température d'utilisation	- 25 à +70 C°
Certifications	CE, RoHS
Garantie internationale	Oui, 5 ans
Compatibilité des systèmes	Windows (7 et supérieur), MAC OS X (10.13 et plus) et Linux (64 Bits, Debian, Redhat, Archlinux, Raspberry Pi)

Caractéristiques de l'appareil

DMX 512	Sortie 4x512 (Splitter, PC + autonome) ou 3x512 sorties et 1x512 en entrée (PC seulement, enregistrement DMX, déclencheur DMX IN, fusion DMX)
DMX 1024	Sortie 2x1024 en sortie ou 1024 en sortie et 512 en entrée (mode PC et autonome, enregistrement DMX, déclencheur DMX IN, fusion DMX) + Options DMX 512
DMX 2048	Sortie 1x2048 en sortie (mode PC et autonome, enregistrement DMX, déclencheur DMX IN, fusion DMX) + Options DMX 512 et DMX 1024
Zones multiples (mode DMX 1024/2048 seulement)	5 zones, joue jusqu'à 5 scènes simultanément
Zones combinées (mode DMX 1024/2048 seulement)	Oui
Horloge en temps réel - RTC	Déclenchement heure et calendrier
Contacts intelligents	12 (31 maximum)
Master/Slave synchro	Oui, 32 max par câblage / 128 max LAN
RS232 Entrée/sortie	Déclencheurs + commandes
Télécommande infrarouge / Capteur de lumière	Facultatif (Requiert le kit IR) 15m.Distance max.
UDP	déclencheurs et commandes Ethernet

Option du logiciel

	Ligne DMX	Art-Network	Options :
Logiciel Player	512/1024/2048 canaux DMX	1 univers (512) 2 univers (1024) 16 univers (2048)	Mode Live Board
Logiciel Pro DMX	512/1024/2048 canaux DMX	1 univers (512) 2 univers (1024) 16 univers (2048)	Mode normal, Boucle de timeline audio et vidéo 30 min (512/1024) Boucle de timeline audio et vidéo 24h (2048)
Logiciel de Pixel mapping	512/1024/2048 canaux DMX	4 univers (512) 8 univers (1024) 64 univers (2048)	Mode normal, Boucle de timeline audio et vidéo 30 min (512/1024) Boucle de timeline audio et vidéo 24h (2048)

Studio DMX 3D viewer	Mode complet
Wi-Light 2	Contrôle DMX 512, Player, Pro et Pixxem sur un réseau WiFi local et DMX 1024 et 2048 sur un réseau WiFi local et Internet
Mises à jour gratuites de logiciel	Oui.

Connectivité

1- Bornier à vis 9 pins

- GND
- VCC 9-24V
- TRIG A/1, B/2, 3, C/4, 5, 6, 7

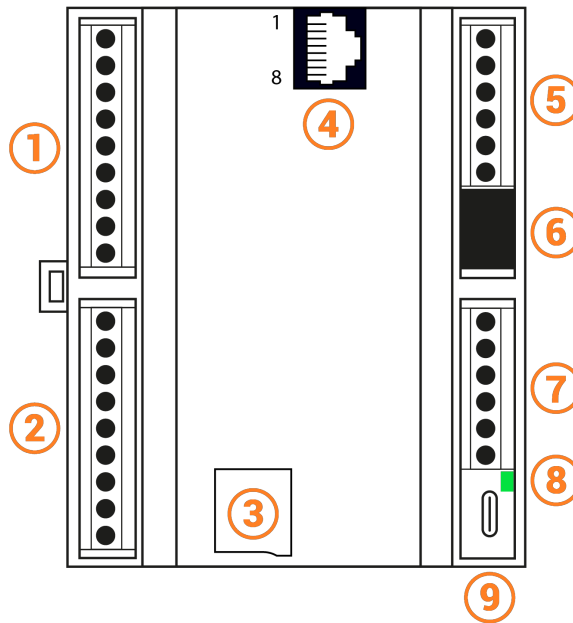
2- Bornier à vis 9 pins

- TRIG D/8, 9,10, 11, E/16
- 5V OUT
- GND
- RS232 Rx
- RS232 Tx

3- Micro SD Classe 10

4- Port RJ45

1. M/S Horloge
2. M/S Data+
3. Light+
4. IR+
5. RS232 Tx
6. RS232 Rx
7. 5V
8. GND



5- Bornier à vis 6 pins

- DMX 1-
- DMX 1+
- DMX GND
- DMX 2-
- DMX 2+
- DMX M/S Horloge

6- Ethernet RJ45

7- Bornier à vis 6 pins

- DMX 3-
- DMX 3+
- DMX GND
- DMX 4-
- DMX 4+
- M/S Data+

8- LED

9- USB-C

correspondance du signal LED

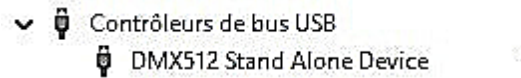
OFF	l'appareil n'est pas alimenté (vérifiez la puissance) ou problème existant.
Clignotement normal	La communication USB avec le logiciel est activée.
Clignotement lent	l'appareil est en mode autonome.

Installation des pilotes USB

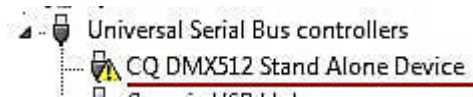
Installer les pilotes USB pour communiquer avec l'appareil et modifier les paramètres. L'installation des pilotes USB est requise uniquement pour Windows en fin d'installation. Les pilotes pour les systèmes Mac et Linux sont installés automatiquement.

Vérification des pilotes USB :

Dans le gestionnaire de périphériques de Windows. Vérifier que l'icône de l'appareil est visible dans "Contrôleurs de bus USB".



En cas de non installation des pilotes, le gestionnaire de périphérique de Windows affiche en liste un appareil avec un avertissement jaune.



Sous Mac OS, vérifier simplement l'arborescence des périphériques USB pour visualiser "DMX 512 Stand Alone Device".

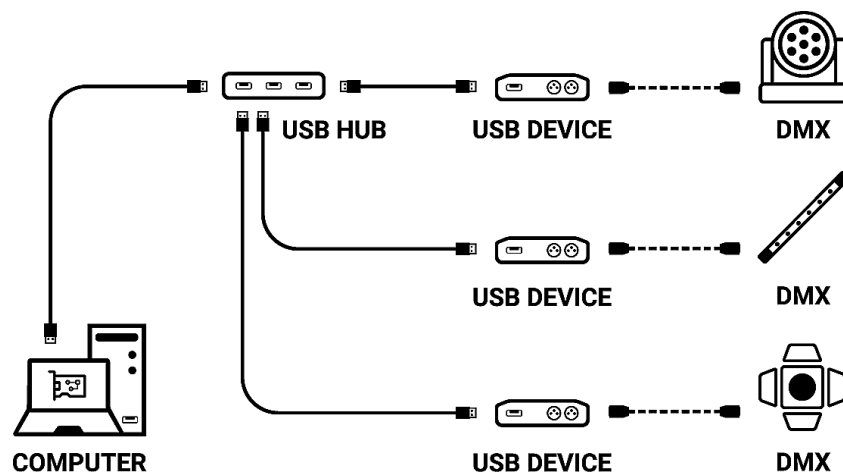
Sous Linux, utiliser la commande "lsusb" pour visualiser "DMX 512 Stand Alone Device" en liste.

Après l'installation du logiciel de contrôle et des pilotes USB

- Connecter l'appareil avec le câble USB.
- Démarrer le DEVICETOOL ou le logiciel et sélectionner "Open USB Device" ou "USB" pour vérifier la détection de l'appareil et confirmer la bonne installation des drivers.

Tous les appareils connectés et détectés sont affichés en liste.

Connexions USB multiples



Connexion et configuration Ethernet

Établir la communication Ethernet avec l'appareil pour modifier ses paramètres dans la fenêtre d'option du logiciel ou via le DEVICETOOL.

Elle peut se faire de plusieurs façons : En direct, via un Switch IP ou un routeur Wifi. L'appareil est en mode DHCP par défaut.

Étapes initiales requises

- Connecter l'appareil au réseau local (LAN) ou à l'ordinateur via un câble RJ45 Ethernet.
- Alimenter l'appareil via le câble USB (5V DC, 0.3A).
- Connecter l'ordinateur au même réseau (LAN) ou à l'appareil via un câble RJ45 Ethernet.

Basculement DHCP / IP Statique

En mode DHCP, sans réponses d'un serveur DHCP après un court moment, l'appareil utilisera le mode IP statique avec son adresse IP par défaut et attendra la prochaine requête DHCP pour utiliser le mode DHCP. Il sera donc toujours possible de se connecter directement à l'ordinateur en MODE IP statique. L'appareil est en mode DHCP par défaut.

Connexion DHCP

Le mode DHCP, permet de communiquer avec les appareils grâce à un serveur DHCP qui assigne et gère automatiquement les adresses IP de chaque appareil. Le serveur DHCP peut être de type Switch IP ou Routeur ou autre.

L'appareil est en mode DHCP par défaut.

Il est détecté par les logiciels automatiquement lorsque l'ordinateur est connecté également en DHCP au même réseau ou avec une adresse IP statique de même plage.

L'avantage du DHCP est que le serveur DHCP gère automatiquement les adresses IP des appareils connectés. Il n'est donc pas nécessaire de connaître exactement l'IP de votre appareil pour s'y connecter. Cependant les IP sont modifiées régulièrement et peut rendre l'installation moins fiable.

Mise en place de la connexion DHCP

- Après que les étapes initiales requises soient effectuées.
- Si l'appareil est en mode DHCP (mode par défaut).
- Configurer également l'ordinateur en mode DHCP.
- Démarrer le logiciel ou le DEVICETOOL en sélectionnant "Open Ethernet Device"

Connexion IP statique

Le mode IP Statique, permet de communiquer directement avec un appareil sans passer nécessairement par un autre appareil de type switch IP ou routeur ou point d'accès. Il est également utilisé sur les réseaux locaux sans serveur DHCP.

Le mode IP Statique permet également de figer une configuration réseau et apporte une meilleure stabilité aux installations architecturées avec plusieurs appareils grâce à un switch IP ou routeurs.

Les valeurs Statiques par défaut de l'appareil sont :

Adresse IP : 192.168.0.5

Masque de sous-réseau : 255.255.255.0

Mise en place de la connexion IP Statique

- Après que les étapes initiales requises soient effectuées.
- Si l'appareil est en mode IP Statique.
- Fixer l'adresse IP de l'ordinateur sur une plage d'adresse IP identique de type 192.168.0.x. Avec "x" différent de 5 pour éviter les conflits d'IP identiques sur le réseau.
- Fixer également le masque de sous réseau à 255.255.255.0.
- Démarrer le logiciel ou l'application.

Dans une plage d'adresse IP identique l'appareil sera ainsi reconnu au démarrage des logiciels.

Reset de l'adresse IP

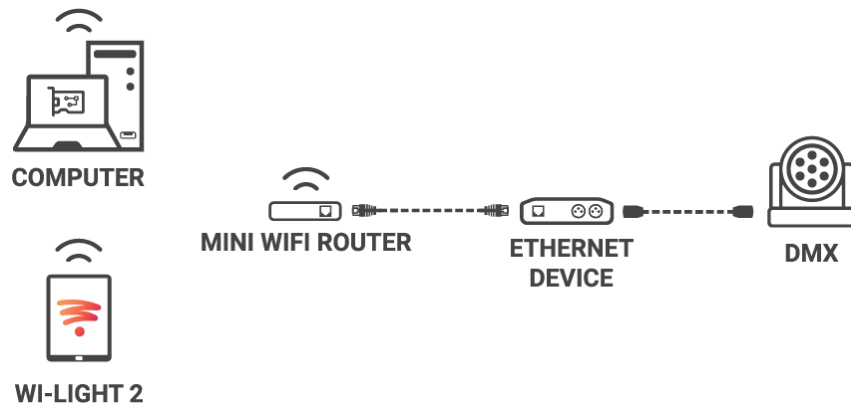
En cas d'adresse IP par défaut introuvable, utiliser la connexion USB et les outils de paramétrages du logiciel pour vérifier ou modifier l'adresse IP de l'appareil.

Connexion à un routeur wifi

Si le port RJ45 de l'appareil permet une connexion câblée à un réseau local, il est également possible de s'y connecter en WIFI grâce à un routeur WIFI.

L'illustration ci-dessous est un exemple de configuration utilisant un mini routeur WiFi tiers pour permettre une connexion sans fil. Les autres descriptions de ces routeurs peuvent être "hotspot", "hub", "dongle", "bridge", "répéteur", etc.

Note : Connecter plusieurs appareils au routeur WiFi ou étendre les ports RJ45 disponibles avec un Swich IP.



Mise en place du réseau WIFI :

- Configurer le routeur WiFi comme un Hotspot pour créer un nouveau point d'accès .
- Ou configurer le routeur WiFi comme "Bridge" ou répéteur pour rejoindre un réseau existant.
- Il est possible de configurer le routeur en IP Statique ou DHCP.
- En DHCP (mode par défaut d'un routeur) les adresses IP sont attribuées dynamiquement sur le réseau par le serveur DHCP.
- Après la configuration du routeur, connecter les ports RJ45 et configurer l'appareil en DHCP ou en mode IP statique.
- Une fois l'appareil connecté au routeur, il peut être utilisé et visible sur le réseau.

Paramètres du mode autonome

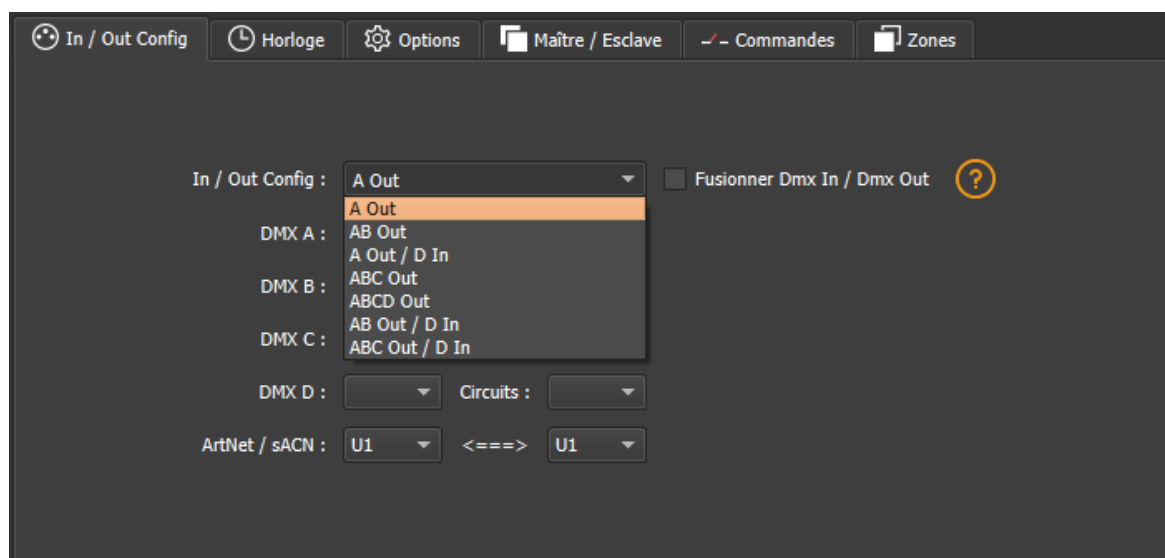


Dans le mode autonome du logiciel de contrôle, configurer l'appareil en fonction des options disponibles puis sélectionner et configurer les déclenchements des scènes à écrire en mémoire.

Configuration de l'appareil

Onglet IN/OUT

Sélectionner une configuration d'entrée/Sortie DMX de l'appareil depuis le menu déroulant



Les configurations disponibles seront affichées en fonction de l'appareil connecté selon qu'il possède 1,2 ou 4 lignes DMX.

- **A OUT** - Assigne 1 univers en sortie sur la ou les lignes DMX, pour les appareils qui ont plus d'1 lignes DMX duplique l'univers sur chacune.
- **AB OUT** - Assigne 1 univers différent en sortie sur 2 lignes DMX, pour les appareils qui ont 4 lignes DMX duplique les 2 premières lignes sur les 2 suivantes.
- **A OUT / B ou D IN** - Assigne 1 univers en sortie sur la ou les premières lignes et utilise la dernière ligne DMX en entrée DMX.
- **ABC OUT** - Assigne 1 univers différent en sortie sur les 3 premières lignes DMX.
- **ABCD OUT** - Assigne 1 univers différent en sortie sur 4 lignes DMX.
- **AB OUT / D IN** - Assigne 1 univers différent en sortie sur les 2 premières lignes et utilise la dernière ligne DMX en entrée DMX.
- **ABC OUT / D IN** - Assigne 1 univers différent en sortie sur les 3 premières lignes et utilise la dernière ligne DMX en entrée DMX.

L'option "Fusionner DMX In / DMX Out"

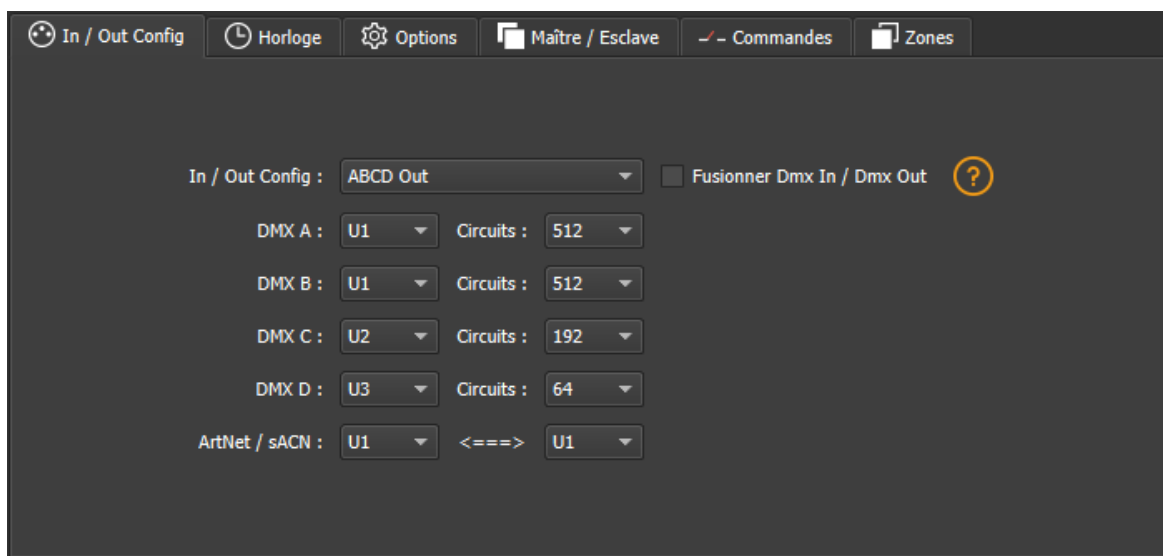
Disponible avec les appareils disposant de plus de 2 ou 4 lignes DMX.

Activer l'option pour réinjecter la ligne configurée en entrée (IN) sur la ou les lignes configurées en sorties DMX et ainsi les fusionner.

Les niveaux DMX fusionnés sont comparés et le plus haut est conservé. On parle de fusion HTP (Highest Takes Priority).

Conserver le contrôle manuel sur certains circuits avec une console DMX externe.

Réaliser un système multizone en fusionnant plusieurs appareils en cascade pour n'obtenir qu'une seule ligne DMX commune.



Assigner n'importe quel univers du logiciel sur n'importe quelle ligne DMX assignée en sortie, en choisissant ligne par ligne (U1, U2...).

Optimiser la taille des shows sauvés en mémoire en réduisant le nombre de circuits par univers en fonction des canaux utilisés.

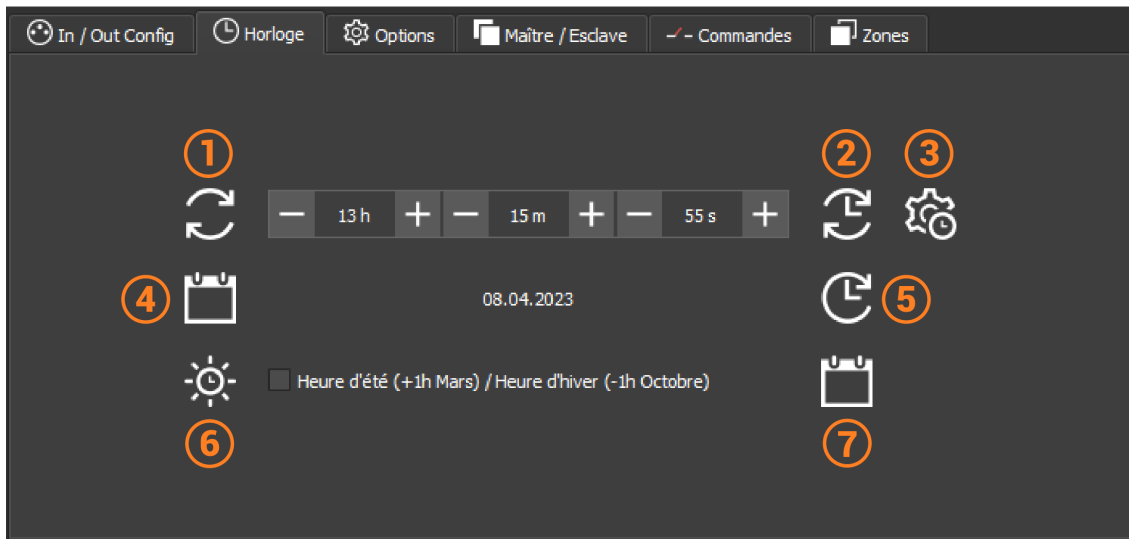
Exemple : Si 150 canaux sont utilisés dans le show, ne sélectionner que la valeur supérieure la plus proche, ici 192.

Plage d'univers Art-Net/sACN :

Définir l'univers de départ et l'univers d'arrivée à écrire en mémoire sur une carte SD externe pour un show Art-Net/sACN.

Cf : *"Sauvegarde de l'Art-Net ou sACN sur une carte SD externe"*

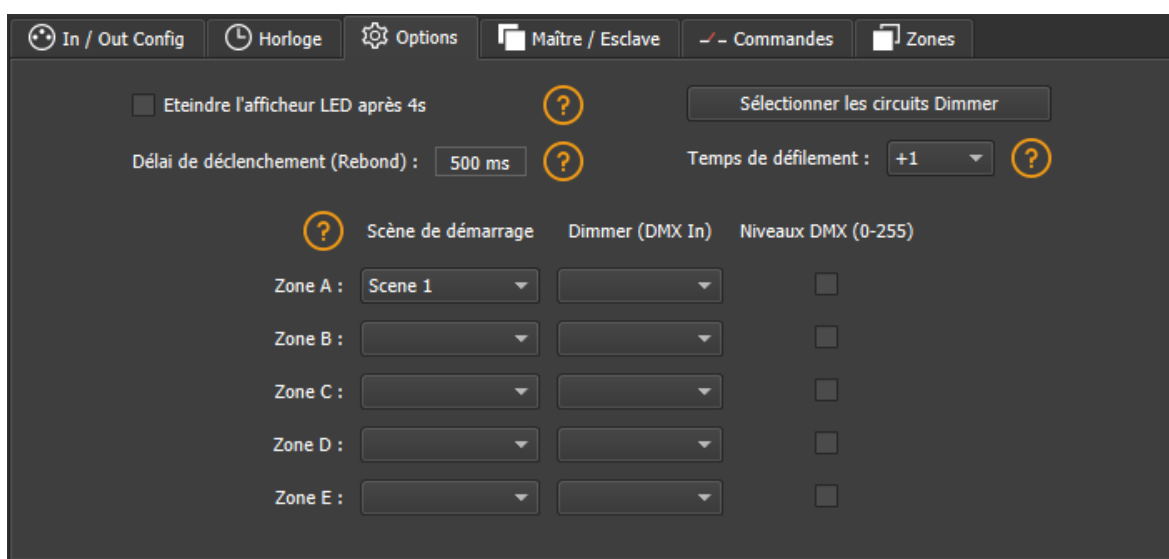
Onglet Horloge



Configurer l'horloge interne de l'appareil sélectionné.

- 1-Rafraichit l'affichage de l'heure courante de l'appareil
- 2-Mettre à jour l'heure après modification des champs heures/minutes/seconde.
- 3-Calibrer le temps de compensation en fonction de l'écart observé.
- 4-Mettre à jour la date.
- 5-Synchroniser la date et l'heure de l'appareil avec celle de l'ordinateur.
- 6-Cocher pour prendre en compte le changement d'heure été/hiver
- 7-Sélectionner les jours de changement d'heure été/hiver

Onglet Options



Pour les appareils dotés d'un afficheur LED, l'**éteindre après 4 secondes** d'inactivité en cochant l'option.

Sélectionner une scène par défaut à jouer automatiquement après la mise sous tension de l'appareil (avec une alimentation USB ou externe). Pour les appareils multizones il est possible de définir une scène par défaut pour chaque zone.

Note : la scène de démarrage par défaut sélectionnée perd sa priorité si une autre scène utilise l'option "Rejouer si coupure" et qu'elle joue au moment de l'extinction de l'appareil.

Cf : "Options avancées de déclenchements"

Configurer 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, les contacts secs ou via la télécommande infra-rouge.

Sélectionner les circuits Dimmer

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256
257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288
289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352
353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384
385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416
417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448
449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512

Univers

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32

Select Dimmer channels Select RGBW channels

✓ ✗

Onglet Maître/Esclave

In / Out Config Horloge Options Maître / Esclave Commandes Zones

Mode : ?

Par défaut

Pas de relâchement

Ethernet Maître / Esclave

Désynchronisé ?

LTP

Brancher plusieurs appareils en USB pour qu'ils soient détectés par le logiciel.

Utiliser l'option Maître/Esclave afin de synchroniser leur mode autonome et leur univers DMX. Lorsqu'un appareil est défini comme maître dans le logiciel, les autres appareils sont automatiquement mis 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"

Un seul appareil est défini comme maître (numéro de série inférieur par défaut), les autres étant automatiquement définis comme esclaves. L'appareil maître joue la scène en cours et synchronise les appareils esclaves. Le maître force les appareils esclaves à jouer la même scène et le même pas simultanément. Les appareils esclaves sont forcés de suivre les timings et les déclenchements du maître et ils ne peuvent pas agir autrement, jouer ou déclencher une scène indépendamment. Le maître peut déclencher et arrêter les scènes des appareils esclaves.

Mode Maître/Esclave "Desynchronisé"

Un appareil est défini comme maître, les autres sont automatiquement définies comme esclaves. Tous les déclenchements de l'appareil maître sont transmis aux esclaves. Cependant, les appareils esclaves ne sont pas synchronisés avec le signal de synchronisation de l'appareil 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'appareil esclave.

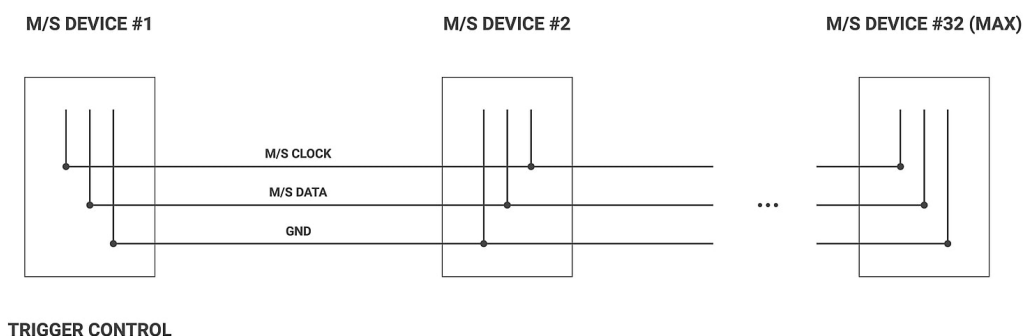
Mode Maître/Esclave "LTP"

LTP signifie "Latest Takes Priority / Le dernier a la Priorité". Tous les appareils sont définis comme des esclaves. Les appareils ne sont pas synchronisés avec le timing et peuvent déclencher et jouer différentes scènes par elles-mêmes. Cependant, les déclenchements d'un appareil sont transmis automatiquement aux autres appareils connectés et les appareils esclaves sont forcés de déclencher la même scène. Dans ce mode, chaque appareil agit comme une télécommande générale imposant le déclenchement aux autres esclaves sans synchronisation.

Mode Maître/Esclave "Pas de relâchement"

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

Cf : *"Schéma de câblage pour installation Maître/Esclave"*



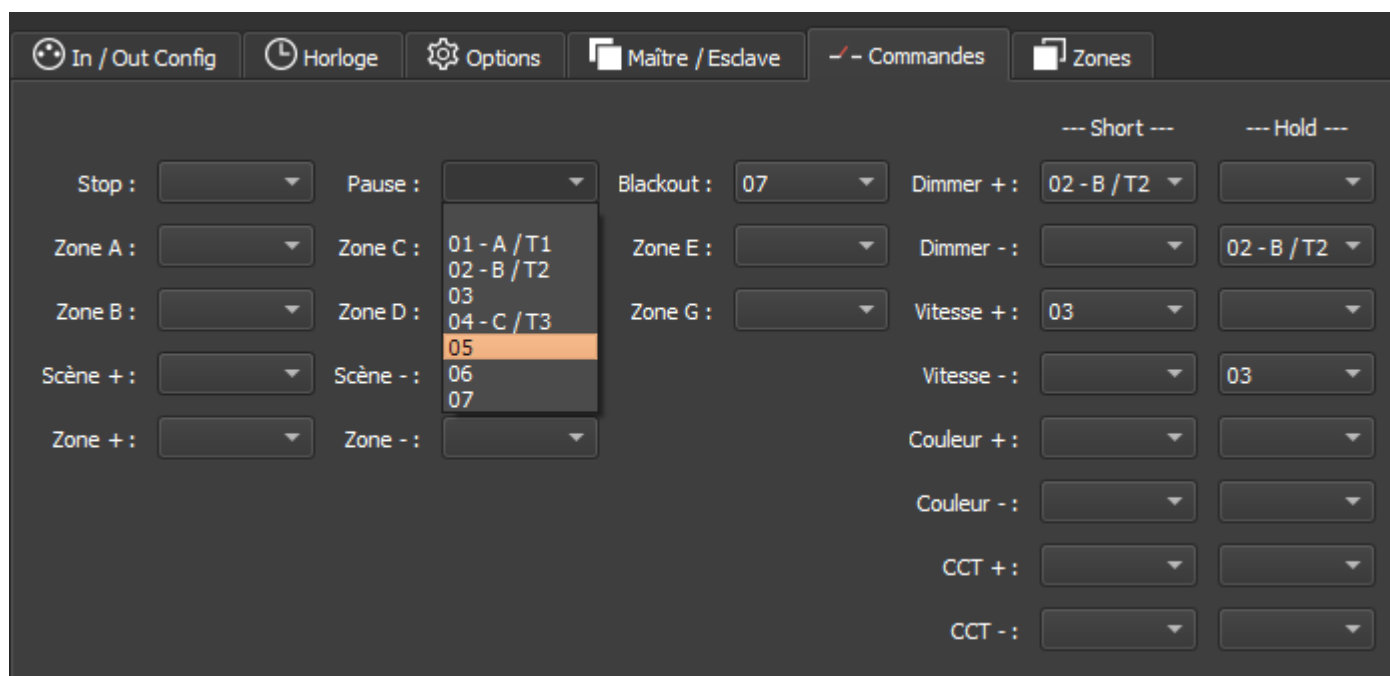
Onglet Commandes

Assigner des contacts externe, parmi ceux disponible pour votre appareil, pour déclencher certaines commandes du mode autonome : Dimmer +, Dimmer -, Blackout, Speed +, Speed -, Pause, Scène +, Scène - et Zone.

Note : Veiller à ne pas utiliser le même déclenchement de commande que celui utilisé pour une scène et vice versa. Cf : "*Choix des déclenchements par contacts externes*"

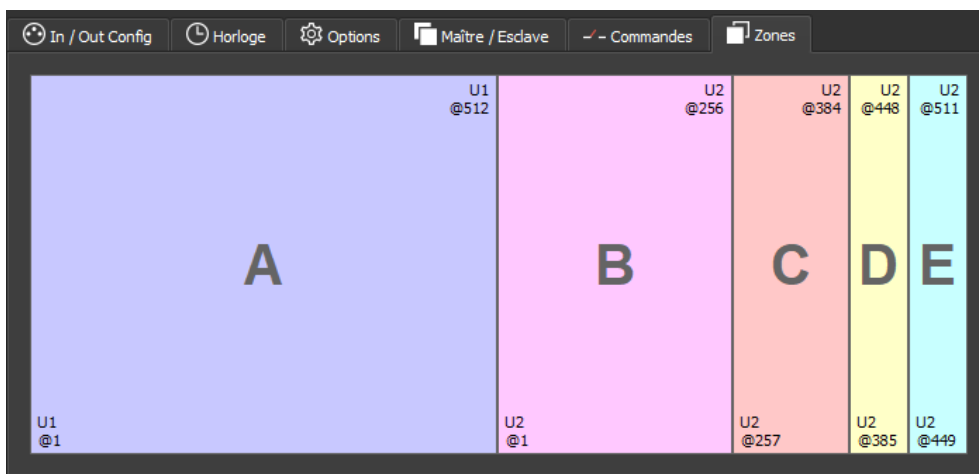
Le contact assigné en dernier prendra la priorité sur l'autre.

Utiliser 2 types de contact Short/Hold (court/maintenue) et ainsi assigner un contact identique à 2 commandes différentes. (ici en exemple avec le Dimmer + ; Dimmer -)



Onglet Zones

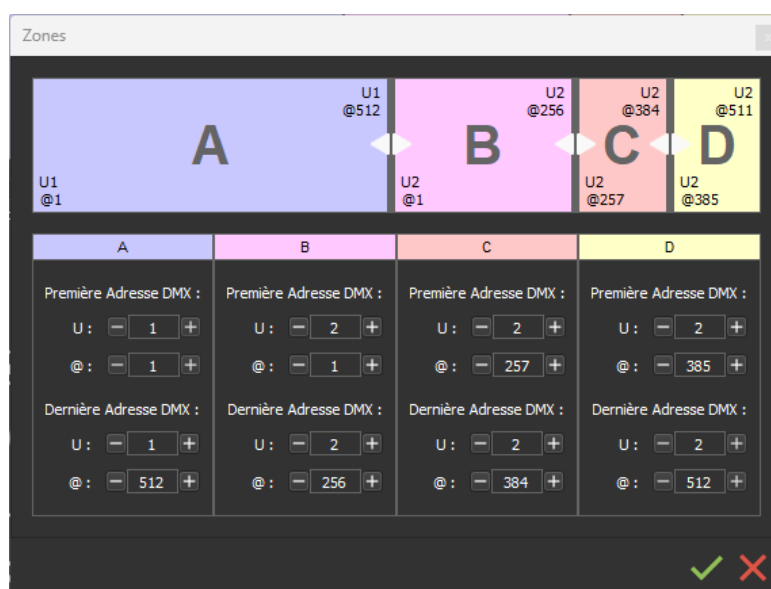
L'option multizones permet de jouer plusieurs scènes simultanément dans des zones définies.



L'onglet affiche le résumé de la configuration DMX des zones et des adresses DMX associées.

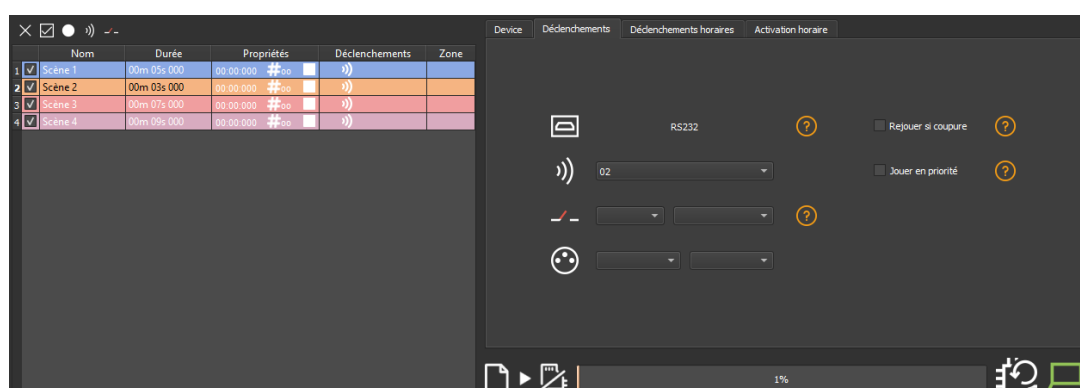
Double-cliquer pour passer en **mode édition**

Définir les paramètres de la zone de façon manuelle, en déplaçant la barre centrale ou choisir numériquement la plage de la zone dans les champs.



Note : Vérifier que les adresses des patches DMX et des appareils correspondent aux zones définies.

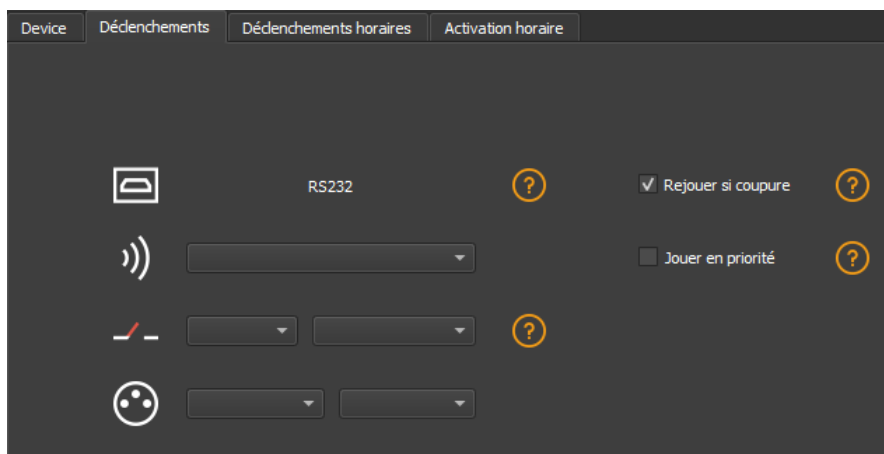
Sélection et Configuration des scènes



Cocher pour sélectionner les scènes à écrire en mémoire et attribuer des déclenchements parmi ceux disponibles par votre appareil.

Choix des déclenchements

Dans l'onglet "Déclenchements", sélectionner et assigner différents types de déclenchements.

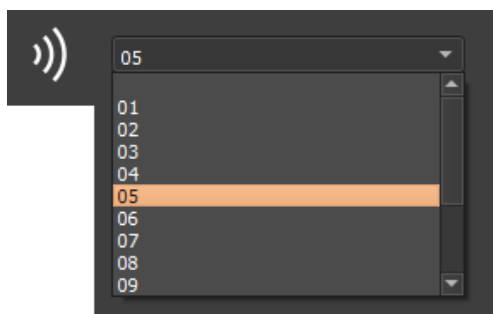


Déclenchements Infrarouge

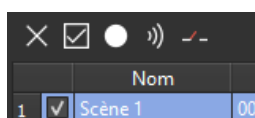
Pour les appareils ne possédant pas cette option de déclenchement un kit Infrarouge est disponible contenant un récepteur IR et une télécommande.

Cf : *"utilisation de la télécommande par infra-rouge"*

Sélectionner une scène dans la liste et lui assigner un bouton de télécommande parmi les 15 boutons disponibles.

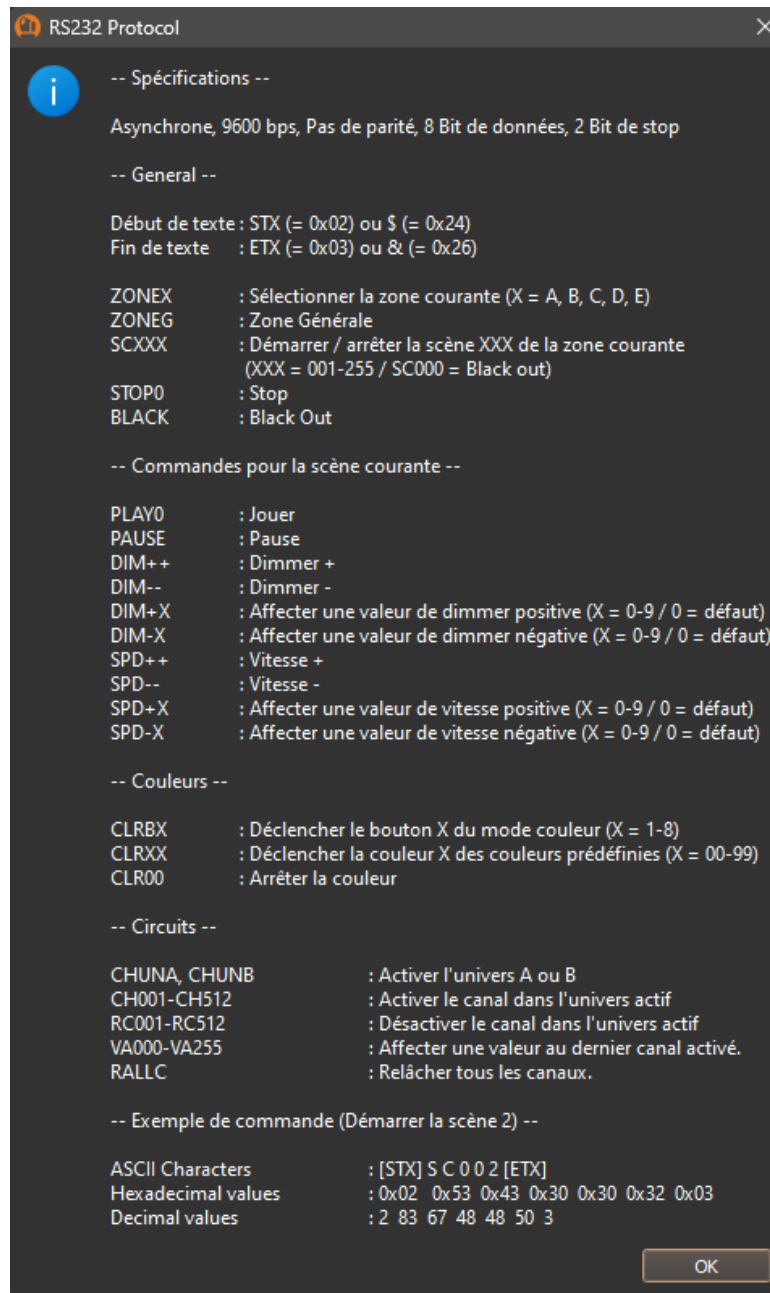


Assigner automatiquement des boutons à toutes les scènes de la liste en cliquant sur l'icône Infrarouge de la barre d'outils de la liste de scènes.



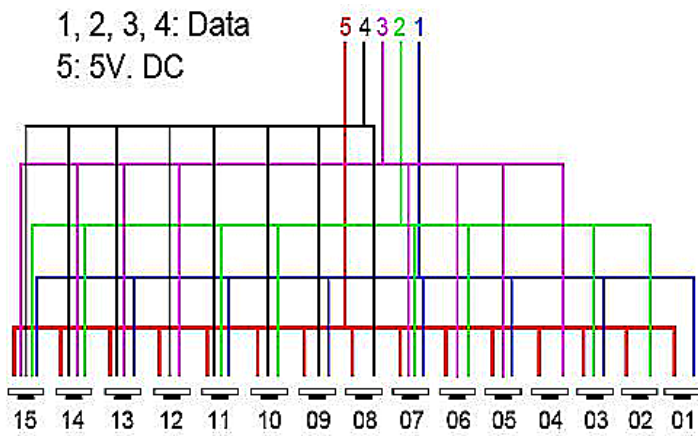
Déclenchements RS232 :

Utiliser le protocole RS232 comme récepteur pour contrôler l'appareil via un autre appareil avec les commandes également décrites dans la rubrique d'aide des logiciels.

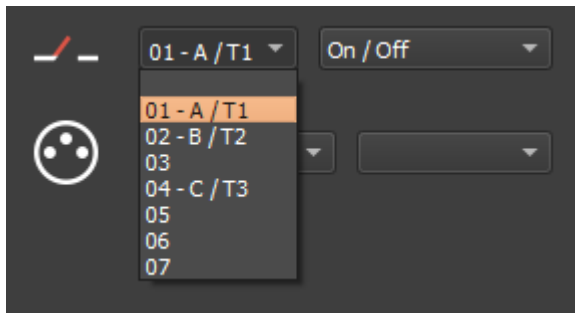


Déclenchements par contacts externes :

Selon l'appareil, plusieurs contacts externes sont disponibles Trig A, Trig B, Trig C ..., Utiliser un appareil de démultiplexage pour étendre le nombre de contact lorsque cela est possible. (de 3 à 7; de 4 à 15; de 5 à 31 ...) Temps de réaction des contacts, 5ms (0.005s)

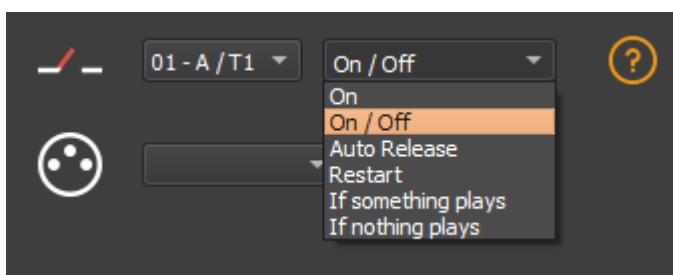


Exemple de système de multiplexage avec 4 contacts externes étendus à 15.



Sélectionner une scène dans la liste et lui assigner un contact parmi ceux disponible par l'appareil.

Option de déclenchements :



Sélectionner une option de déclenchement dans le menu déroulant d'à coté.

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)

If something plays : Joue la scène sélectionné **si une scène joue déjà**.

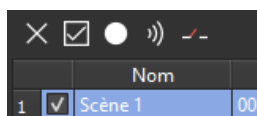
If nothing plays : Joue la scène sélectionné si rien ne joue.

Ces deux options interdépendantes permettent d'assigner le même contact à deux scènes différentes.

Note : Veiller à ne pas utiliser le même déclenchement de scène que celui utilisé pour une commande et vice versa. Cf : "*Onglet commandes*"

Le contact assigné en dernier prendra la priorité sur l'autre.

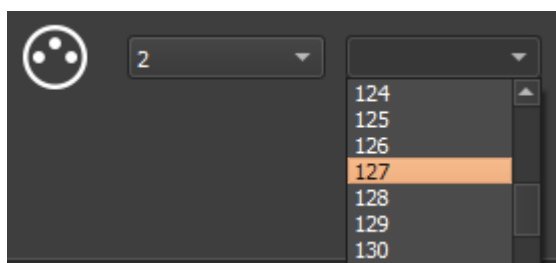
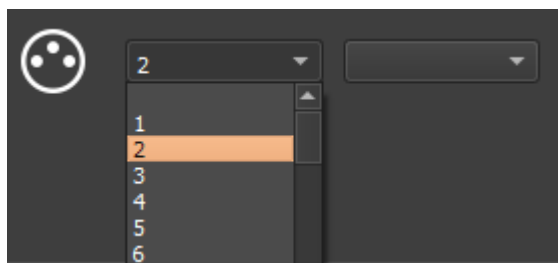
Assigner automatiquement des contacts externes à toutes les scènes de la liste en cliquant sur l'icône contact externe de la barre d'outils de la liste de scènes.



Déclenchements par DMX-IN

255 canaux de déclenchements et jusqu'à 255 niveaux par canal sont disponibles.

Sélectionner une scène dans la liste et lui assigner un numéro de canal associé à un niveau de déclenchement. Un niveau de déclenchement correspond au seuil au-delà duquel la scène se déclenche.



Note : Pour configurer des déclenchements en DMX-IN, une des lignes DMX doit être sélectionné en entrée dans l'onglet "IN/OUT Config."

Déclenchements via l'application Wi-light 2 et commandes UDP

Lorsqu'elle est connectée à un réseau local avec un point d'accès WIFI, il est possible de déclencher et de commander l'appareil avec l'application Wi-Light 2 pour Android et iOS lorsqu'elle fonctionne en mode autonome. Ce mode local est également disponible sur internet avec l'option Web Remote.

Chaque appareil, interface et mobile, doit être connecté au même point d'accès en mode DHCP (recommandé) ou IP fixe. L'application détectera alors l'appareil et affichera la liste des scènes et les autres contrôles et commandes possibles.

L'option de contrôle Web Remote nécessite de créer un compte utilisateur et d'enregistrer les

appareils localement.

Se référer au manuel de Wi-Light 2 pour utiliser ce mode.

L'application Wi-Light 2 utilise un protocole ouvert pour les développeurs avec une communication standard basée sur des commandes UDP simples.

Un logiciel tiers peut établir une communication UDP avec le logiciel/l'appareil et le piloter à l'aide de commandes JSON prédéfinies.

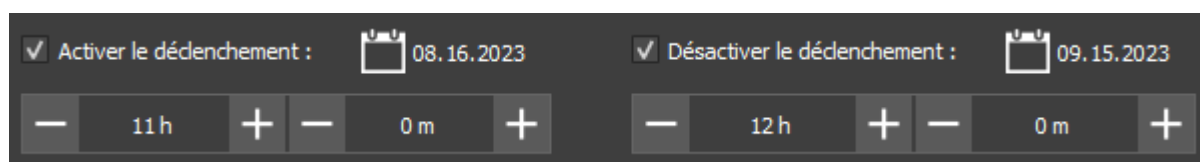
Option uniquement disponible avec les appareils possédant un port Ethernet.

(cf. "Communication Development Kit User Manual")

Déclenchements horaires

Sélectionner une scène dans la liste et lui assigner une période de déclenchement. Organiser et répéter les déclenchements sur l'année de façons précise.

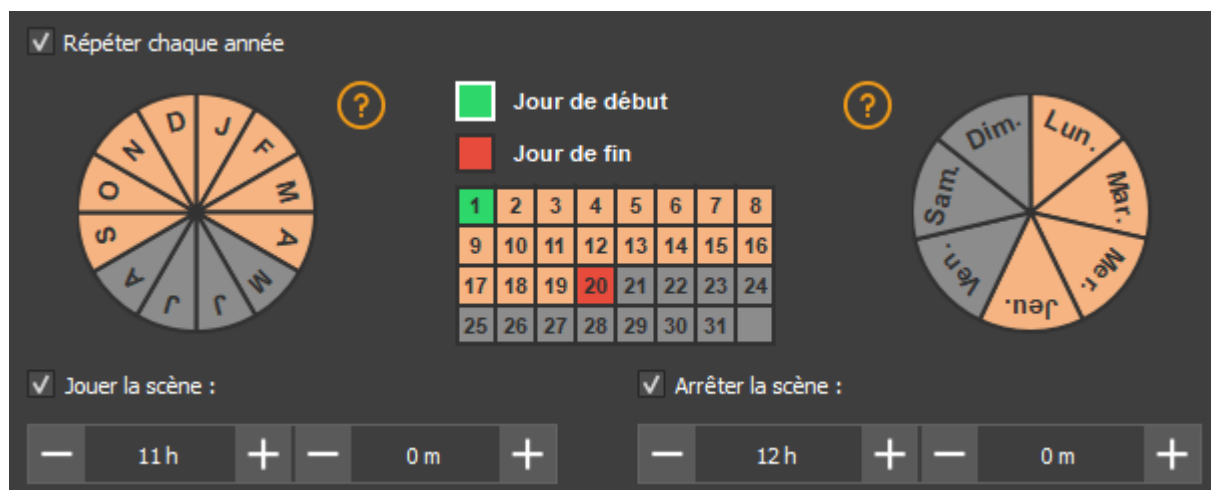
Déclenchement unique



Cocher "Activer le déclenchement" et "désactiver le déclenchement" pour déterminer une période. Sélectionner une date (icône calendrier) et une heure (champs heures/minutes) d'activation de déclenchement puis de désactivation de déclenchement.

Sans désactivation de déclenchement, la scène jouera indéfiniment jusqu'à ce qu'un autre événement la remplace avec le déclenchement d'une autre scène ou l'arrêt manuel.

Déclenchements permanents



En exemple ci dessus : la scène joue du lundi au jeudi de 11h à midi du 1er au 20 de chaque mois, de septembre à avril.

Cocher "Répéter chaque année" pour paramétrer les déclenchements mensuels puis journaliers.

Sélectionner ou désélectionner les mois de déclenchements actifs dans la roue de gauche.
(sélection en orange)

Après avoir sélectionné le carré vert pour le jour de début ou le carré rouge pour le jour de fin, déterminer la période du mois durant laquelle le déclenchement sera actif.

Sélectionner ou désélectionner les jours de la semaine ou le déclenchement sera actif dans la roue de droite. (sélection en orange)

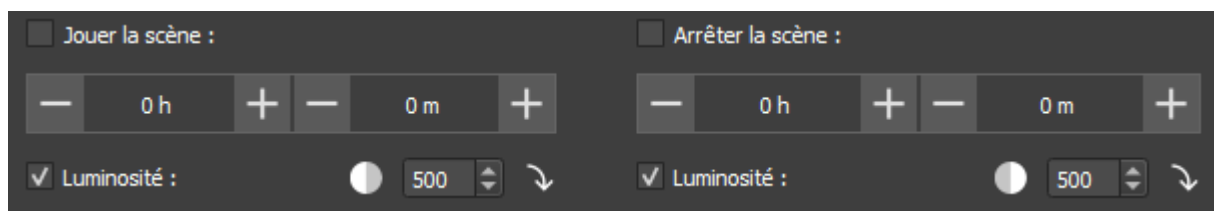
Sélectionner une heure de début et une heure de fin de déclenchement.

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


Déclenchement par intensité lumineuse


Cette option est disponible pour les appareils possédant un kit Infrarouge.

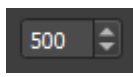
Cf : "*Utiliser la télécommande*"



Cocher "luminosité" pour activer ou désactiver le déclenchement selon la luminosité ambiante. Une fois coché cette option annule et remplace le déclenchement horaire.

 Cliquer sur l'icône pour déterminer si le déclenchement s'active ou se désactive durant la phase ascendante (jour vers nuit) ou descendante (nuit vers jour).

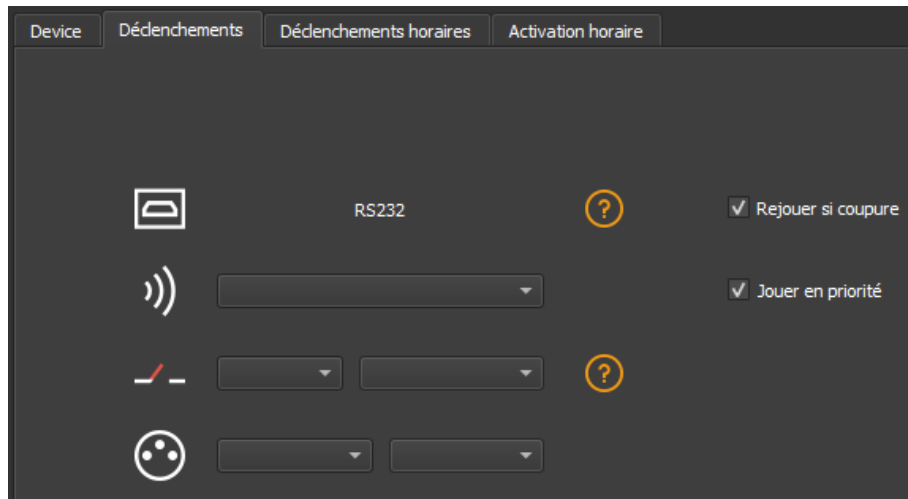
 Cliquer sur la flèche pour définir une valeur qui correspond à la sensibilité lumineuse et à laquelle le déclenchement s'active ou se désactive.

 À l'aide des flèches, ajuster la valeur qui s'inscrit dans le champ dédié.

Priorité de déclenchement horaire

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.

Options avancées de déclenchements.



Rejouer après une coupure de courant

En cochant cette option dans l'onglet "Déclenchements", la scène sélectionnée prend la priorité sur la scène de démarrage (Cf : "Onglet options") lorsque l'alimentation est rétablie.

Si toutes les scènes ont l'option cochée, c'est la dernière scène active au **moment de l'extinction de l'appareil** qui est rejouée.

Jouer en priorité

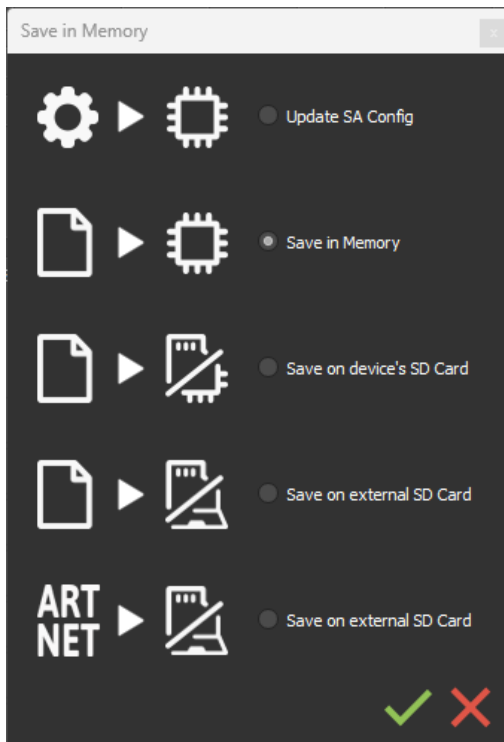
En cochant cette option dans l'onglet "Déclenchements", la scène sélectionnée joue sans interruption jusqu'à sa fin, sans prendre en compte les autres déclenchements, à l'exception des déclenchements horaires et des boutons physiques de l'appareil.

Option de sauvegarde

Cocher les scènes qui doivent être sauvegardées en mémoire.

	Name	Duration	Properties	Triggers	Zone
1	<input checked="" type="checkbox"/> Scene 1	00m 14s 400	00:05:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
2	<input checked="" type="checkbox"/> Scene 3	00m 00s 480	00:03:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
3	<input checked="" type="checkbox"/> Scène 4	00m 05s 720	00:05:000 #1	<input type="checkbox"/>	A
4	<input type="checkbox"/> Scene 5	00m 18s 000	00:07:000 #1	<input type="checkbox"/>	A
5	<input type="checkbox"/> Scene 6	00m 05s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
6	<input checked="" type="checkbox"/> Scene 6_copy_1	00m 05s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
7	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_2	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
8	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_3	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
9	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_4	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
10	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_5	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
11	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_6	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
12	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_7	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
13	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_8	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
14	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_9	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
15	<input type="checkbox"/> Scene 16	00m 03s 000	00:05:000 #3	<input type="checkbox"/>	A
16	<input type="checkbox"/> Scene 17	00m 08s 000	00:00:000 #2	<input type="checkbox"/>	A
17	<input type="checkbox"/> Scene 18	00m 03s 200	00:00:000 #40	<input type="checkbox"/>	A
18	<input type="checkbox"/> Scene 19	00m 13s 000	00:00:000 #2	<input type="checkbox"/>	A
19	<input type="checkbox"/> Scene 20	00m 04s 000	00:00:000 #2	<input type="checkbox"/>	A
20	<input type="checkbox"/> Scene 21	00m 03s 500	00:00:000 #2	<input type="checkbox"/>	A

Cliquer sur le bouton "Ecrire en Mémoire"



Sélectionner l'option souhaitée dans la fenêtre d'écriture des scènes.

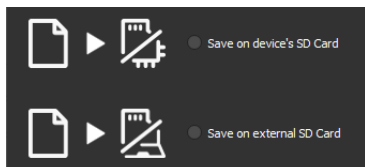
Sauvegarde de base

Ecrire la configuration autonome : Modifier seulement certains paramètres de la configuration d'un show déjà écrit en mémoire. Diminue le temps de sauvegarde.

Écrire en mémoire : Sauvegarde par défaut dans la mémoire interne de l'appareil

Sauvegarde sur une Carte micro SD interne et externe

Pour les appareils munis d'un port micro SD.



Enregistrer les scènes sur une carte micro SD (Class 10) installée dans le lecteur de carte SD de l'appareil ou dans le lecteur de l'ordinateur. La carte doit être de CLASS 10, formatée en FAT ou FAT 32 avec une capacité maximale de 256 GB. Il est recommandé d'utiliser la plus grande taille d'unité d'allocation disponible lors du formatage.

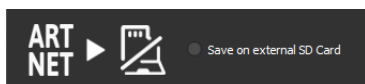
Ecrire sur la carte SD de l'appareil : Carte SD installée dans le lecteur de l'appareil

Ecrire sur une carte SD externe : Carte SD connectée à l'ordinateur

Note : Enregistrer dans le répertoire racine de la carte SD.

Sauvegarde de l'Art-Net ou sACN sur une carte SD externe

Pour les appareils munis d'un port micro SD et d'un port Ethernet.



Art-Net - Ecrire sur une carte SD externe : Sauvegarder jusqu'à 8 univers uniquement sur micro SD pour restituer un show Art-Net ou sACN de façon autonome.

Définir la plage des univers dans l'onglet de IN/OUT config. Cf :

Vérification avant la mise en service :

Le branchement du câble RJ45 avant la mise sous tension.

La connexion au réseau local. Cf : *"Connexion et configuration Ethernet"*

La configuration de l'appareil en mode Art-net ou sACN via le logiciel ou le DeviceTool.

Note : Une fois en mode Art-Net (Ar) ou sACN (AC), l'appareil n'est plus visible sur le réseau local.

En Art-Net l'appareil utilisera le Broadcast pour jouer le show sur le réseau.

En sACN l'appareil utilisera le Multicast pour jouer le show sur le réseau.

Utilisation autonome

Basculer en mode autonome

l'appareil passe en mode autonome automatiquement après 5 secondes après sa mise sous tension et si aucune connexion **logicielle** n'est effectuée.

Alimentation électrique externe et USB

L'alimentation électrique externe n'est utilisée que pour le mode "Autonome". Mais il est possible de connecter un câble USB et une alimentation en même temps, même si cette configuration n'est pas recommandée. Si un câble USB est connecté à l'appareil lors du fonctionnement en mode autonome, l'appareil détectera une éventuelle connexion à un ordinateur mais cela n'affectera pas les scènes qui jouent.

Charge de la batterie de l'horloge

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

Jouer un show via une Carte Micro SD

Pour jouer le show SD en autonome, insérez la carte dans le lecteur micro SD de l'appareil.

Lorsque qu'il est alimentée, l'appareil démarre directement sur la SD, si l'appareil possède un écran il 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.

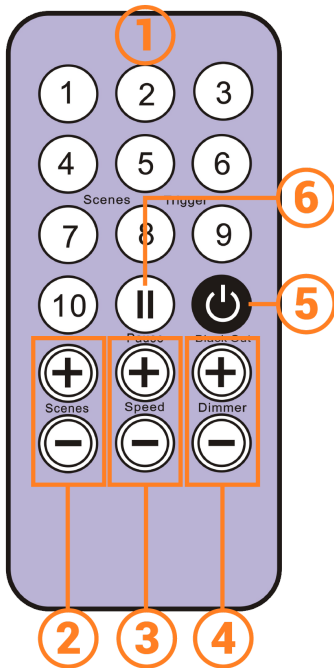
Utilisation de la télécommande par infrarouge

Les déclenchements par télécommande infrarouges, fonctionnent en mode autonome et en Live lorsque l'option « Recevoir les déclenchements autonomes » est cochée, dans la fenêtre d'option du logiciel à la section "device".

Recevoir les déclenchements autonomes

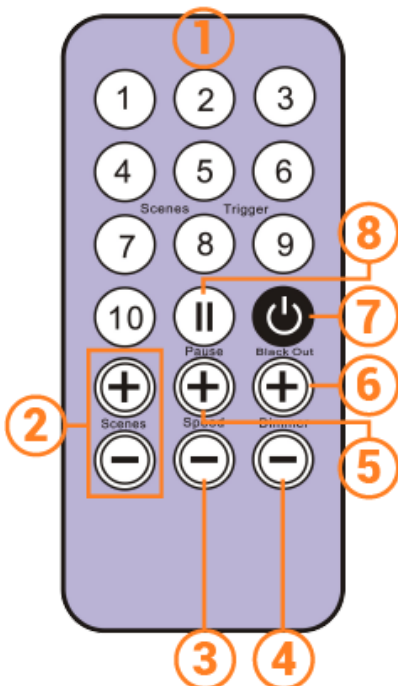
Ancienne télécommande (avant 2022)

Fonctionnement pour les appareils sans mode et les anciens appareils.



1. **Boutons de déclenchement de scène** (1 à 10) attribués via le logiciel.
2. **Sélecteur de scène**, suivant ou précédent.
3. **Vitesse**, augmentation et diminution
4. **Dimmer**, augmentation et diminution
5. **Blackout**: Arrête la scène actuelle et joue la scène 00. Tous les niveaux DMX sont réglés à zéro.
6. **Pause**: Gèle la scène actuelle dans son état.

Fonctionnement pour les appareils avec modes



1. **Boutons de déclenchement de scène** (1 à 10) attribués via le logiciel
2. **Augmentez ou diminuez la valeur du mode sélectionné**: Scène +/-, Dimmer +/-, Vitesse +/-, Couleur +/-.
3. **Mode de couleur**
4. **Mode scène**
5. **Mode Vitesse**
6. **Mode Dimmer**
7. **Blackout**: Arrête la scène actuelle et joue la scène 00. Tous les niveaux DMX sont réglés à zéro.
8. **Pause**: Gèle la scène actuelle dans son état.

Nouvelle télécommande (2022)

Fonctionnement pour les appareils sans mode et les anciens appareils.



1. **Les boutons de déclenchement de scène** (1 à 15) attribués via le logiciel.
2. **Sélecteur de scène**, suivant ou précédent.
3. **Diminution de la vitesse**
4. **Augmentation de la vitesse**
5. **Diminution de la valeur du Dimmer**
6. **Augmentation de la valeur Dimmer**
7. **Blackout**: Arrête la scène actuelle et joue la scène 00. Tous les niveaux DMX sont réglés à zéro.
8. **Pause**: Gèle la scène actuelle dans son état

Fonctionnement pour les appareils avec modes



1. **Boutons de déclenchement de scène** (1 à 15) attribués via le logiciel, Déclenchements 1 à 15 avec 1 zone. Déclenchements 1 à 9 avec plusieurs zones.
2. **5 Zones de contrôle disponible** : A, B, C, D, E et Zone Globale: [] pour déclencher chaque zone en même temps.
3. **Augmentez ou diminuez la valeur du mode sélectionné**: Scène +/-, Dimmer +/-, Vitesse +/-, Couleur +/-.
4. **Relâchement du Mode couleur**
5. **Mode couleur**
6. **Mode scène**
7. **Mode Dimmer**
8. **Mode vitesse**
9. **Blackout**: Arrête la scène actuelle et joue la scène 00. Tous les niveaux DMX sont réglés à zéro.
10. **Pause**: Gèle la scène actuelle dans son état.

Fonctions :

Scène +/- : Chaque appui sélectionne la scène suivante ou précédente de la zone actuelle. La Scène est jouée immédiatement.

Dimmer maître : Augmente ou diminue les canaux RVB, CMY et Dimmer de la zone actuelle. Les canaux CMY, RGB, Dimmer sont définis dans le Profil de l'appareil d'éclairage et le mode autonome.

Vitesse de scène : Augmente ou diminue la vitesse de la scène courante dans la zone actuelle. Une vitesse différente peut être choisie séparément pour chaque scène.

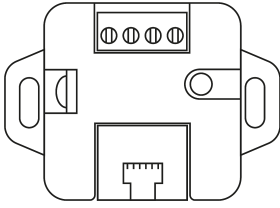
Zones: Choisissez une zone (A, B, C, D, E ou Global []). Ensuite, sélectionnez une scène ou un mode à activer dans la zone sélectionnée.

Modes : Sélectionnez un mode : vitesse, Dimmer, couleur et scènes, puis utilisez +/- pour modifier les valeurs.

Codes IR



Boîtier de Réception infrarouge IR



Pour utiliser la télécommande IR optionnelle, un circuit externe avec un récepteur infrarouge IR doit être connecté via un port RJ45 ou via le bornier de l'appareil 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 : O = Données IR ; V = 5V ; G = Masse.

La distance maximale du câble au récepteur est d'environ 20 mètres.

Capteur de lumière

Le capteur de lumière intégré au circuit du boîtier IR, fonctionne uniquement avec les déclenchements horaires. La carte externe doit être connectée via le port RJ45 ou via le bornier. La sensibilité à la lumière doit être définie dans le logiciel.

Cf: "*Déclenchement horaire des scènes*"

Configurations du mode NODE

Configuration avec le logiciel

Configuration du réseau

Accéder à la fenêtre d'options de l'appareil :



Dans l'onglet "Ethernet", cocher "DHCP" pour mettre l'appareil en mode DHCP et appliquer.

Pour mettre l'appareil en mode IP statique, décocher "DHCP" et entrez l'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle et le nom, puis appliquer.

Cf: "*Connexion et configuration Ethernet*"

Mode NODE Art-Net ou sACN

Le mode Node de l'appareil permet de convertir les signaux Art-Net et sACN en DMX.

Dans la partie Node, sélectionner Node Art-Net pour modifier les paramètres souhaités. Configurer les noms avec "Short Name" et "Long Name".

Modifier les ports ou les sorties DMX du Node en modifiant les "SubNet" et "Univers DMX", puis appliquer.

Sélectionner Node sACN pour choisir les Univers DMX et appliquer.

Appuyer sur "Appliquer" pour prendre en compte les nouveaux paramètres.

Pour utiliser l'appareil dans le mode sélectionné, il faut obligatoirement redémarrer l'appareil après la configuration en le débranchant de l'alimentation.

Sur les appareils avec bouton Mode il est également possible de basculer entre le mode Art-Net et sACN avec un appuis long (5s.) sur le bouton et suivant la configuration réseau de l'appareil.

Configuration avec le DeviceTool

Configuration du réseau

Ouvrir l'appareil en USB ou Ethernet avec l'option "Open USB Device" ou Open "Ethernet Device". Sélectionner l'onglet "Network".

Dans l'onglet "Ethernet", Cocher "DHCP" pour mettre l'appareil en mode "DHCP" et appliquer.

Pour mettre l'appareil en mode IP statique, décocher DHCP et entrez l'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle et le nom, puis appliquer.

The screenshot shows the 'Network' configuration screen in DeviceTool. At the top, there are tabs for 'Network', 'Mode', 'Date / Time', 'Upgrade', and 'Firmware'. The 'Network' tab is active. Below the tabs, there is a 'DHCP' checkbox which is checked. To the right of the checkbox, the IP address is set to '192.168.0.5'. Below the IP address, the 'Mask' is set to '255.255.255.0' and the 'Gateway' is set to '192.168.0.1'. There is an orange 'Apply' button to the right of the gateway field. Below these fields, there is a 'Name' field containing 'Node-2' and another orange 'Apply' button to its right.

Mode NODE Art-Net ou sACN

Le mode Node de l'appareil permet de convertir les signaux Art-Net et sACN en DMX.

Ouvrir l'appareil en USB ou Ethernet avec l'option "Open USB Device" ou Open "Ethernet Device". Sélectionner l'onglet "Mode".

sélectionner Node Art-Net pour modifier les paramètres souhaités.

Configurer les noms avec "Short Name" et "Long Name".

Modifier les ports ou les sorties DMX du Node en modifiant les "SubNet" et "Univers DMX", puis appliquer.

Sélectionner Node sACN pour choisir les Univers DMX et appliqué.

Appuyer sur "Appliquer" pour prendre en compte les nouveaux paramètres.

Network Mode Date / Time Upgrade Firmware

DMX
 ArtNet
 sACN
 Node ArtNet
 Node sACN

Short Name :

Long Name :

SubNet :

Universe :

Network Mode Date / Time Upgrade Firmware

DMX
 ArtNet
 sACN
 Node ArtNet
 Node sACN

Universe :

Pour utiliser l'appareil dans le mode sélectionné, il faut obligatoirement redémarrer l'appareil après la configuration en le débranchant de l'alimentation.

Sur les appareils avec bouton Mode il est également possible de basculer entre le mode Art-Net et sACN avec un appuis long (5s.) sur le bouton et suivant la configuration réseau de l'appareil.

Configuration avec un Navigateur web

Cette fonction n'est pas disponible actuellement.

Udp, Broadcast, Unicast, Multicast

L'Art-Net et l' sACN sont des protocoles de communication qui se basent sur la norme UDP/IP. Ces 2 protocoles intègrent les trames DMX dans des trames Ethernet permettant ainsi un câblage plus simple et plus pratique avec l'utilisation de switch IP ou des bornes WIFI.

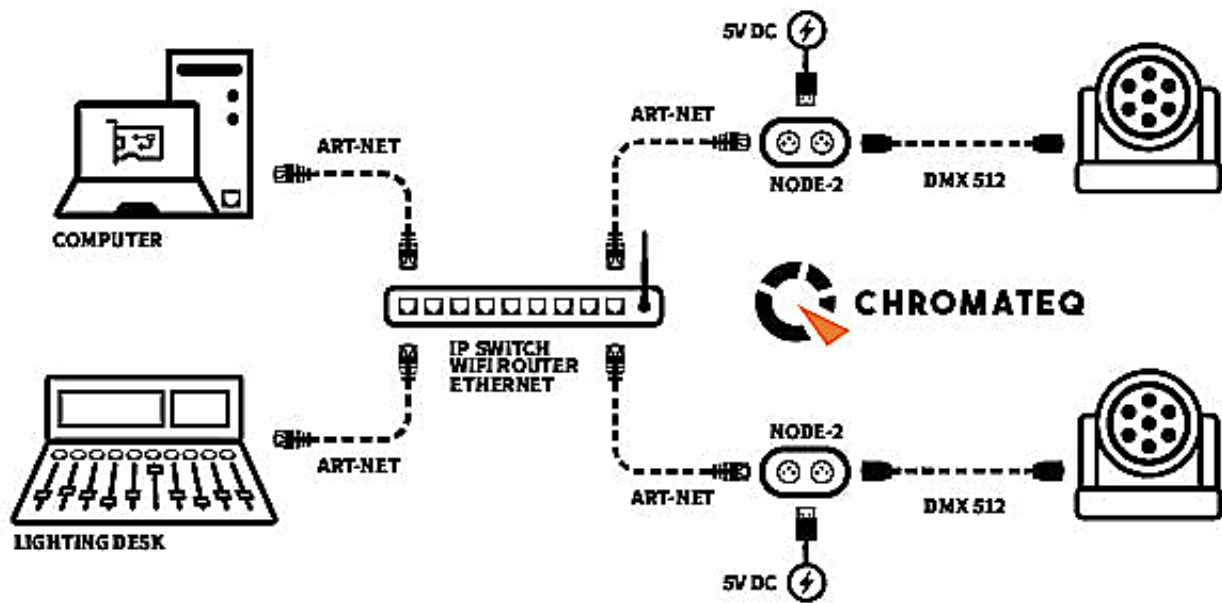
Plusieurs lignes DMX peuvent être encapsulées dans une trame Ethernet et donc réduire le câblage à 1 seule ligne Ethernet pour X lignes DMX.

Les données réseau Art-Net sont transmises en Broadcast ou Unicast.

Il est préférable d'utiliser le mode de communication Unicast lors de l'utilisation de plusieurs appareils sur le réseau et pour la gestion de plus de 10 univers DMX.

Les données réseau sACN sont transmises en Unicast et Multicast.

Schema de câblage en NODE



Réinitialiser l'appareil par défaut

Pour rétablir les valeurs par défaut et réinitialiser votre appareil, reconfigurer l'appareil en USB ou en Ethernet avec le logiciel ou le DEVICETOOL ou l'application et le redémarrer pour prendre en compte le nouveau mode et les nouveaux paramètres.

Sur les appareils avec bouton Mode il est également possible de basculer d'un mode à l'autre avec un appuis long (5s.) sur le bouton.

Détéction des NODEs sur le réseau

Brancher plusieurs appareils sur le même réseau afin de multiplier les univers DMX de sortie.

Vérification des étapes précédentes

- Assignation des adresses IP et des masques de sous-réseau.
- Configuration des appareils via le logiciel ou le DeviceTool.
- Branchement des appareils sur le réseau.
- Alimentation des appareils.

Si les étapes ont été respectées, les appareils sont visibles sur le réseau par le logiciel ou par les autres appareils compatibles avec les trames Art-Net.

Options

Network Interface : Ethernet 2 : 2.0.0.10

Output Input

Refresh + X Edit

Power

NODE-2 10973
NODE-2 01234
NODE-2 10974

Node

Short Name : NODE-2 01234

Long Name : NODE-2 01234

IP Address : 2.0.0.11

SubNet : 0x00

Port : #1 [U 0x00 : DMX Universe 1]

Software Universe : DMX Universe 1

Options

Period : 25 ms / 40 Hz

- Broadcast ArtNet packets
- Send manufacturer frames
- Keep Node configuration

↩ ✓ ✗

Dimensions

Dimensions in mm./in

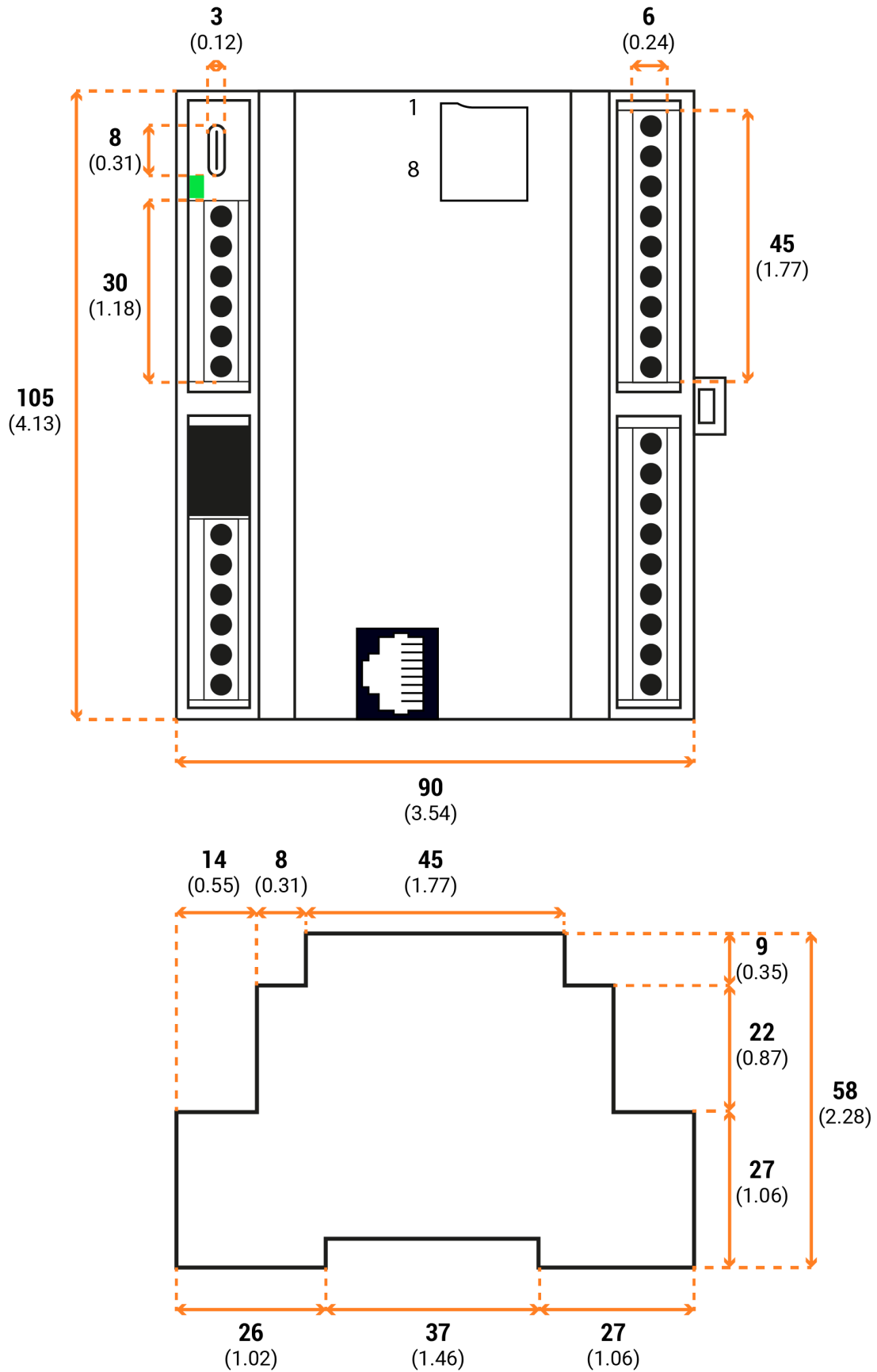
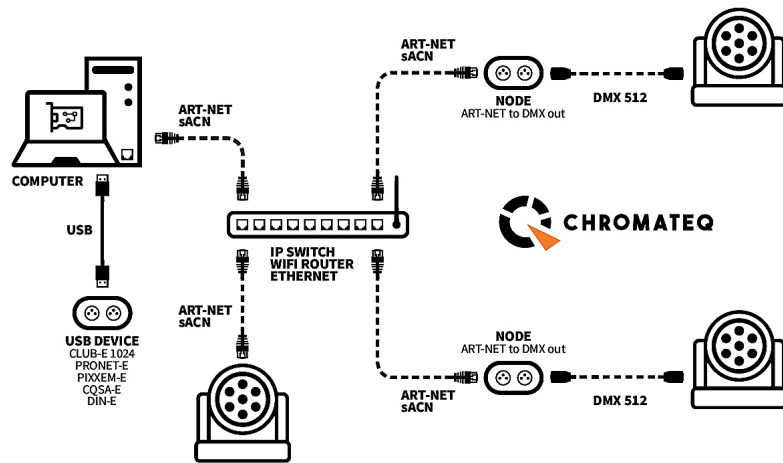
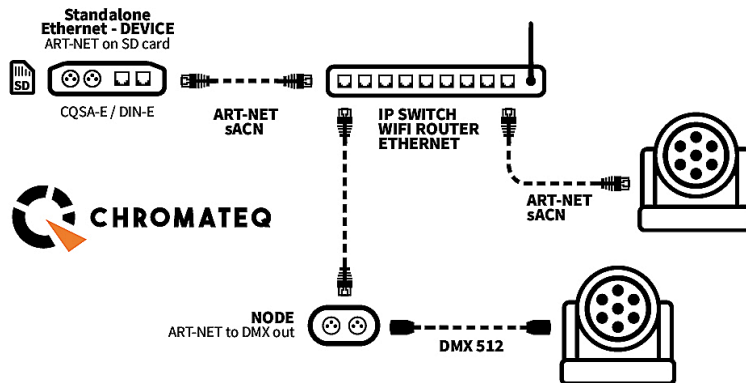


Schéma de câblage

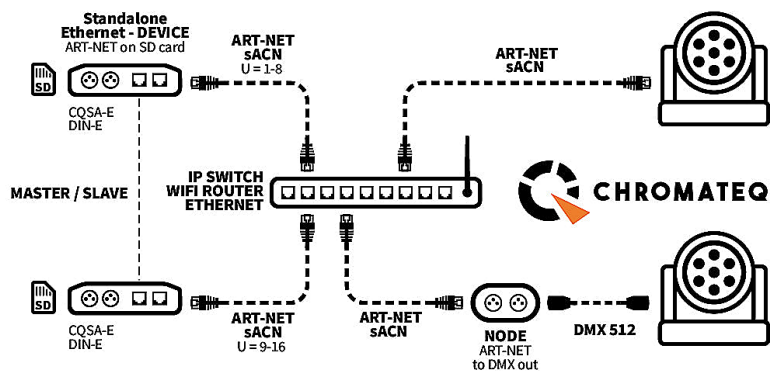
Général



Autonome Art-Net



Autonome Maître / Esclave



Troubleshooting

Dépannage

L'appareil n'est pas détecté par le DeviceTool ou le logiciel en USB.	Débrancher pour redémarrer l'appareil.
	Changer le câble USB
L'appareil n'est pas détecté par le DeviceTool ou le logiciel en Ethernet.	Débrancher pour redémarrer l'appareil.
	Changer le câble Ethernet
	Vérifier la sélection du réseau Ethernet avant l'ouverture.
L'appareil n'est pas détecté sur le réseau	Vérifier le mode de communication grâce aux signaux LED et reconfigurer l'appareil en USB si nécessaire
	Vérifier que les adresses IP et le masque de sous-réseau soient correctement configurés.
	Mettre à jour le firmware de l'appareil via le logiciel ou le DeviceTool
	Mettre à jour le logiciel avec la dernière version et réessayer
	Ouvrir et autoriser les ports de communication utilisés par l'appareil. Certains réseaux locaux peuvent nécessiter l'ouverture manuelle des Ports UDP suivant : 8011 + 8012 pour la communication entre l'appareil et les logiciels.
L'appareil est bloqué en mode autonome et il ne peut pas établir la communication avec le logiciel.	Vérifier la version du firmware et du logiciel.
	<p>Appareil avec affichage</p> <p>Lorsqu'il fonctionne correctement : L'écran indique " ON " lorsqu'il est connecté à l'ordinateur, puis il affiche " SA " et " 00 " (ou un numéro de scène).</p> <p>Lorsque vous démarrez le logiciel et que l'appareil est bien détectée, vous devriez voir "PC".</p> <p>Appareil sans affichage</p> <p>Vérifier le mode de communication grâce aux signaux LED.</p>
	Durant les 5 secondes avant que l'appareil passe en mode autonome :
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Créez un petit show avec une scène (en mode démo) et fermez le logiciel après avoir sauvegardé le show. (optionnel) 2) Débranchez l'appareil.

	<p>3) Démarrer le logiciel et attendre que le logiciel soit à la 1ère page de l'assistant avec le périphérique USB sélectionné.</p> <p>4) Brancher l'appareil et démarrer IMMÉDIATEMENT le logiciel. Il suffit de confirmer rapidement toutes les étapes de l'assistant. L'appareil devrait être détectée et listée dans l'assistant.</p> <p>5) Ouvrir le logiciel et écrire rapidement le show en mémoire.</p> <p>L'écriture d'une nouvelle scène nettoie la mémoire et ne permet pas à la boucle infinie de se reproduire.</p>
<p>L'appareil ne restitue pas le show Art-Net ou sACN.</p>	<p>Avant la mise en service de l'appareil, brancher le câble RJ45 avant l'alimentation.</p> <p>Rebrancher l'alimentation</p> <p>Insérer à nouveau la carte SD (Reset)</p> <p>Appareil avec affichage Sélectionner à nouveau le mode ArtNet (Ar), sACN (AC) dans les menus avancés F3 de l'appareil (bouton mode).</p> <p>Appareil sans affichage Sélectionner à nouveau le mode ArtNet, sACN via le logiciel ou le DeviceTool.</p>

Si vous rencontrez des problèmes non listés, contactez votre vendeur ou le fabricant directement pour indiquer votre problème et recevoir une solution.

La conception et les spécifications des produits sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable.

Les anciens appareils (vendus avant 2020) ne sont pas compatibles avec la version 2 du logiciel PRO DMX



191 Allée de Lauzard
34980 St Gély du Fesc, FRANCE
Web: www.chromateq.com
Email: info@chromateq.com
Phone: +33 952210755

Wechat: Chromateq
WhatsApp: +8613422062209
QQ: 2908265661



Produits garanties : 1-3-5 ans
Téléchargement Pack logiciels :
<https://chromateq.com/dmx-software-downloads/>
Copyright © 2021 - CHROMATEQ. Tous droits réservés