



MANUAL DEL USUARIO

CÓMO GUARDAR ESCENAS EN LA MEMORIA

V. 1.7.0

ÍNDICE

Introducción	3
Descripción del modo stand alone	4
Ajustes de entrada/salida	5
Reloj	5
Pestaña de opciones	5
Seleccionar canales de dimmer.....	6
Modo maestro/esclavo.....	6
Disparadores	7
Parámetros stand alone para escenas	8
Ventana de diferentes botones de activación	10
Descripción de los parámetros stand alone avanzados	11
Todas las opciones de disparadores de tiempo posibles	14
Horario de inicio.....	14
Horario de inicio + meses y días de la semana	14
Horario de inicio + horario de fin	14
Horario de inicio + horario de fin + meses y días de la semana	15
Actualización del reloj	15
disparadores RS232 en modo stand alone	16
Resumen de todas las opciones de activación posibles	17
Disparadores de tiempo en el visor de la línea de tiempo	18
Escribir y actualizar la memoria stand alone	19

Este capítulo describe cómo guardar escenas y su contenido en la memoria interna de las interfaces stand alone. El software cuenta con un modo stand alone específico que puede reproducir un show sin la necesidad de una computadora. El usuario podrá configurar los parámetros de la interfaz, modificar el contenido y seleccionar los disparadores de escena. Desde luego, es necesario ejecutar el software y crear varias escenas antes de abrir y utilizar las funciones del modo stand alone. Para obtener más información sobre la creación de escenas, refiérase al manual correspondiente.

Preparación de la escena con el modo editor

Cada escena debe contener, al menos, un paso (cada paso con valores DMX para los canales activados). Para obtener más información sobre pasos y escenas, refiérase al manual **Cómo crear escenas y programas**. Recuerde que el software solo guardará las escenas y su contenido en la memoria interna de las interfaces stand alone. No guardará programas, ya que no admiten la opción de salto. Por lo tanto, el usuario podrá almacenar el contenido de los pasos y escenas: tiempo de fade, bucles y saltos.

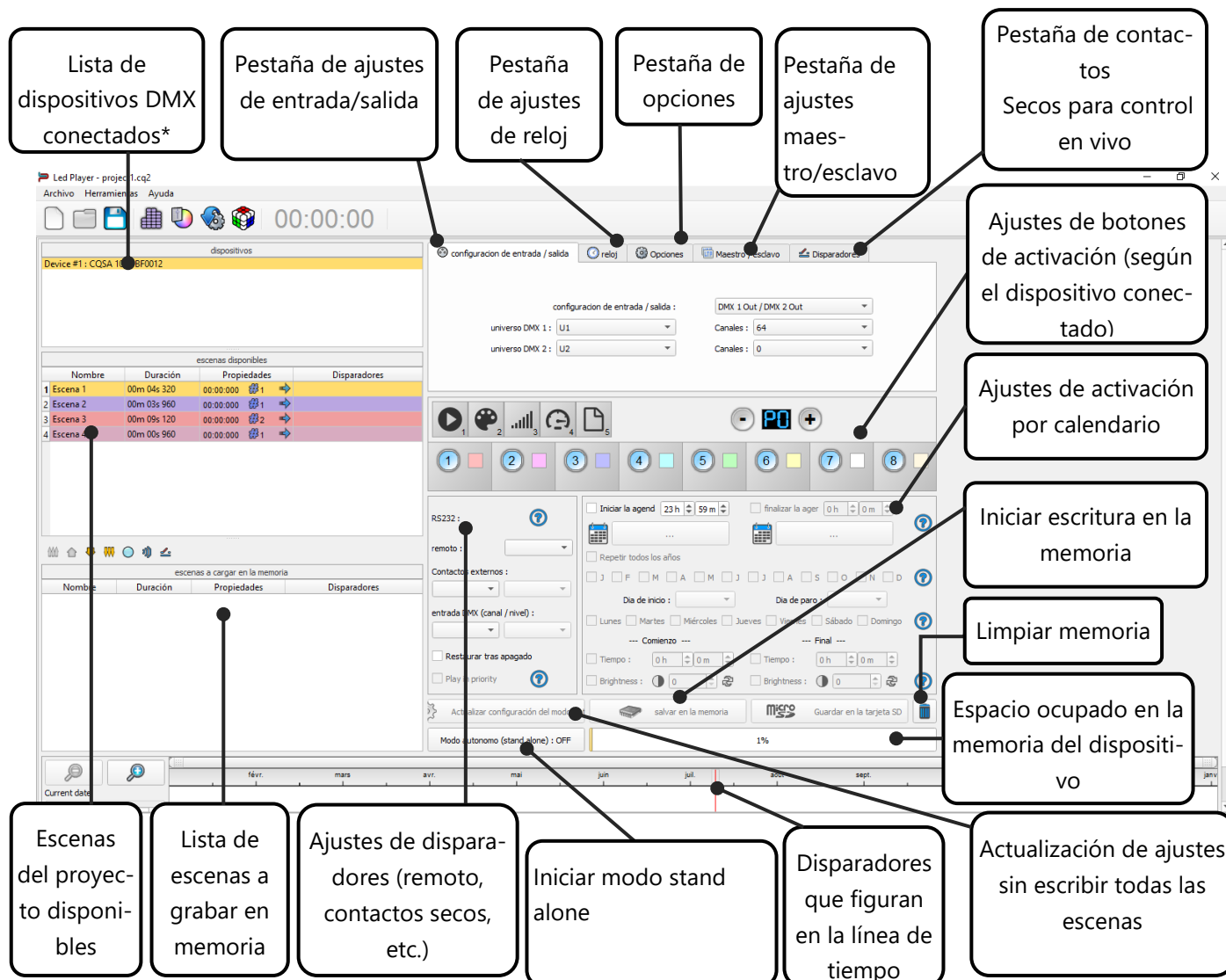
Abrir el modo stand alone

Una vez abierto el software, acceda al modo stand alone haciendo clic en el botón de modo stand alone, ubicado en la barra de herramientas principal.



El modo stand alone se activará y desplegará todas las funciones disponibles. Todas las opciones que se muestran son de uso exclusivo del modo stand alone y, en consecuencia, no se pueden utilizar con una computadora.

DESCRIPCIÓN DEL MODO STAND ALONE



*ADVERTENCIA: La ventana de los dispositivos conectados puede permanecer vacía si conecta el dispositivo luego de haber iniciado el software. En ese caso, guarde el proyecto y cierre el software. Una vez que haya enchufado su dispositivo USB o se haya conectado a su wifi, puede reiniciar el software para permitir la detección de todos los dispositivos.

Observación de la línea de tiempo:

La línea de tiempo gráfica puede simular y mostrar los disparadores de tiempo diarios, mensuales y anuales. Esto no es un control de programación, simplemente despliega los disparadores para que resulte más sencillo organizarlos.

AJUSTES DE ENTRADA/SALIDA

configuracion de entrada / salida : DMX 1 Out / DMX 2 Out

universo DMX 1 : U1 Canales : 512

universo DMX 2 : U2 Canales : 0

Es posible modificar la configuración de entrada y salida de las líneas DMX cuando se utilizan equipos con dos universos DMX. Esto permite la activación de escenas a través de la señal DMX de entrada de otro controlador DMX externo. La opción conecta los universos DMX del software con las salidas de la interfaz y optimiza la capacidad de almacenamiento de la memoria del controlador que está en modo stand alone. El usuario puede seleccionar de forma manual el número de canales activos para cada universo DMX.

RELOJ

 Tiempo : 14 h 6 m actualizar fecha y hora



 07.09.2018 ajustar fecha y hora actual


 Horario de verano Seleccionar

Muestra la fecha y hora de la interfaz seleccionada de la lista. El usuario puede modificar la fecha y hora en su totalidad (minutos, horas, días, meses y años). El reloj de la interfaz se puede actualizar con los datos actuales de fecha y hora de la computadora. Solo debe seleccionar: Configurar fecha y hora actuales.

Si su país cuenta con una política de ahorro de energía, agregue o elimine una hora cada seis meses. Configure esta opción por anticipado, perdurará hasta 16 años. Tenga en cuenta que, de esta forma, se le permitirá actualizar las fechas de verano e invierno para los próximos años.

PESTAÑA DE OPCIONES

Apagar la pantalla LED después de 4s  Escena de inicio por defecto : 

Combinar Entrada DMX y Salida DMX 

Seleccionar canales dimmer

Aquí seleccione apagar la pantalla LED luego de cuatro segundos de inactividad. Esta opción le permite mantener el ambiente oscuro al iniciar una escena.

Puede seleccionar una escena predeterminada que se reproducirá automáticamente, una vez encendida la interfaz (vía USB o fuente de alimentación externa). En caso de no seleccionar una escena, la interfaz reproducirá la escena 00 y enviará el valor 00 a los equipos (black out). La escena inicial predeterminada puede perder prioridad si otra escena cuenta con la opción "restaurar si se apaga" activada.

Cuando se activa la opción "fusionar entrada/salida", la entrada de la línea B (DMX-B) se analiza y combina con la interfaz de salida de la línea A (DMX-A), por lo cual ambas líneas se fusionan en tiempo real. La escena actual de la interfaz se fusionará y combinará con la señal de entrada.

SELECCIONAR CANALES DE DIMMER

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

Select Dimmer channels Select RGBW channels

✔ ✖

La opción "seleccionar canales de dimmer" le permite al usuario elegir cada canal RGBW o dimmer por separado para poder controlarlos directamente con el botón dimmer o con los contactos secos de los dispositivos.

MODO MAESTRO/ESCLAVO

Modo : Master ⌵

No desactivar

Pre-determinado

desincronizado ?

El último prevalece (LTP)

Seleccione el modo maestro/esclavo cuando utilice varias interfaces y sincronícelas en modo stand alone. Solo debe dirigirse a la hoja de datos de cada interfaz para familiarizarse con todas las configuraciones posibles.

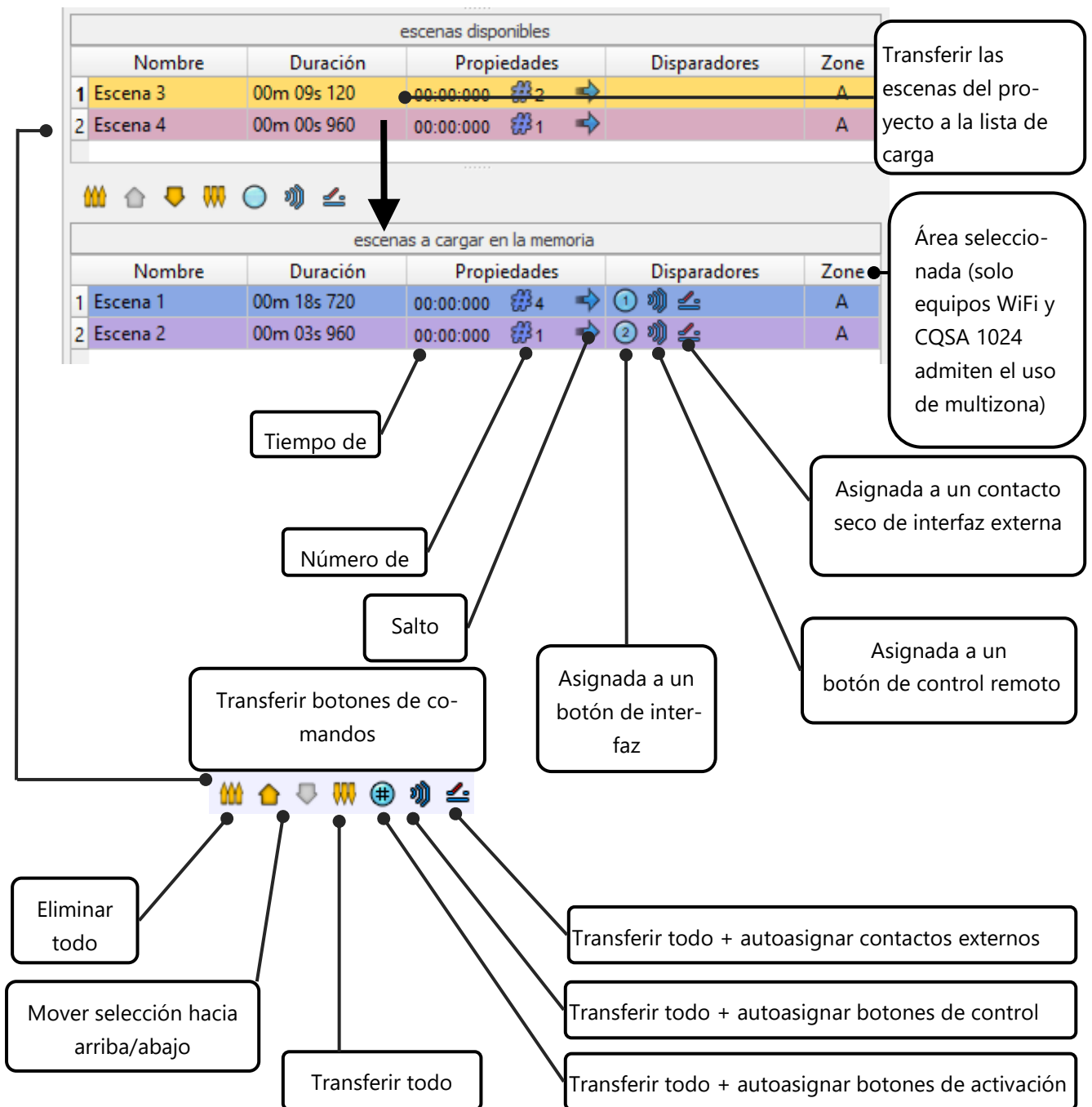
DISPARADORES

Intensidad + :	<input type="text"/>	Velocidad + :	<input type="text"/>	Escena + :	<input type="text"/>	Zone + :	<input type="text"/>
Intensidad - :	<input type="text"/>	Velocidad - :	<input type="text"/>	Escena - :	<input type="text"/>	Zone - :	<input type="text"/>
Parar :	<input type="text"/>	Pausa :	<input type="text"/>	Blackout :	<input type="text"/>		
Zone A :	<input type="text"/>	Zone C :	<input type="text"/>	Zone E :	<input type="text"/>		
Zone B :	<input type="text"/>	Zone D :	<input type="text"/>	Zone G :	<input type="text"/>		

Seleccione el modo maestro/esclavo cuando utilice varias interfaces y sincronícelos en modo stand alone. Solo debe dirigirse a la hoja de datos de cada interfaz para familiarizarse con todas las configuraciones posibles.

PARÁMETROS STAND ALONE PARA ESCENAS

La lista de escenas contiene todas las escenas de los proyectos, excepto las que no contienen pasos. En la lista podrá encontrar el nombre y tiempo de las escenas junto con su configuración avanzada:



La siguiente ventana muestra todas las opciones posibles de activación de escena en la memoria de la interfaz stand alone. Luego de seleccionar una de las escenas de la lista "escena para cargar en la memoria", el usuario puede regular los disparadores stand alone de la siguiente manera.

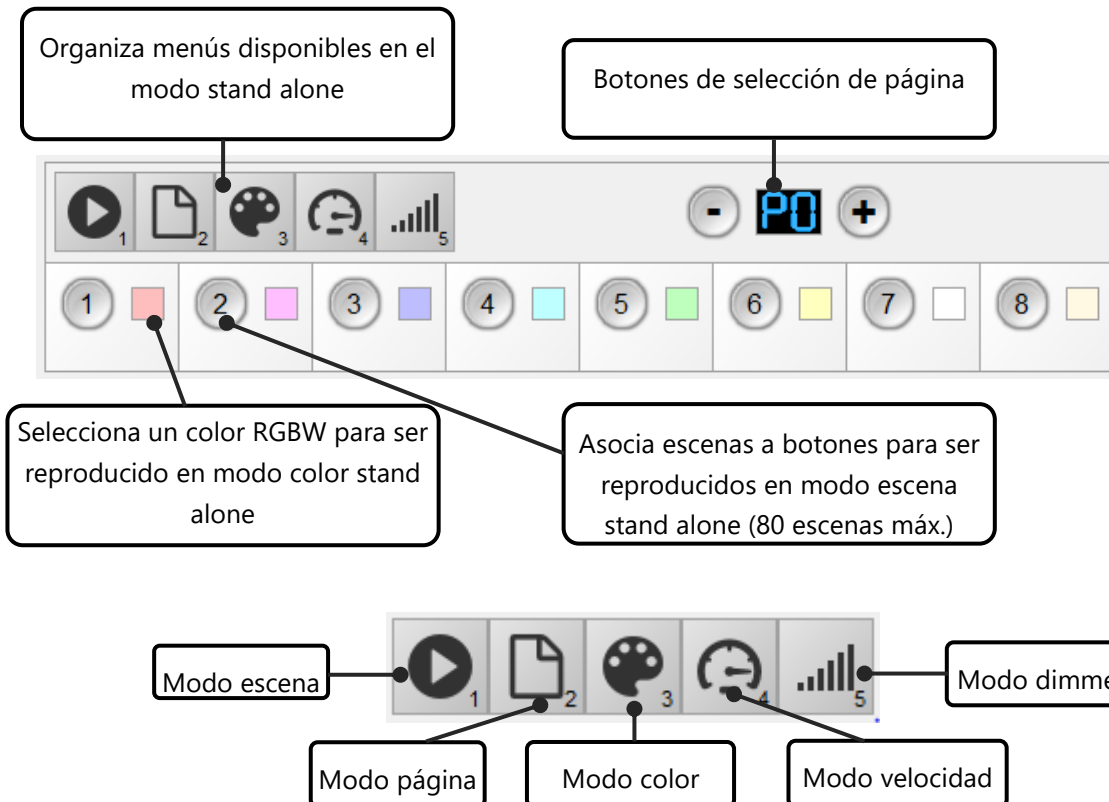
The image shows a software interface for lighting control with several callout boxes pointing to specific features:

- Botón mecánico LED. Arrastre y suelte la escena en el botón para asignarle el disparador y el botón.** (Points to button 1)
- Unidad de control remoto infrarroja (opcional)** (Points to the RS232 dropdown menu)
- Cierre de contactos secos externos** (Points to the external contacts dropdown menu)
- Restaurar la escena si se apaga** (Points to the "Restaurar tras apagado" checkbox)
- Señal DMX de entrada de otro dispositivo de control DMX** (Points to the "entrada DMX (canal / nivel)" dropdown menu)
- Calendario de fecha y hora** (Points to the calendar icon in the scheduling section)
- Fecha y hora en rango de meses y días** (Points to the day selection checkboxes in the scheduling section)

VENTANA DE DIFERENTES BOTONES DE ACTIVACIÓN

Según la tarjeta conectada, con o sin botones de activación, la ventana de configuración de botones se actualiza en consecuencia con el botón de la interfaz:

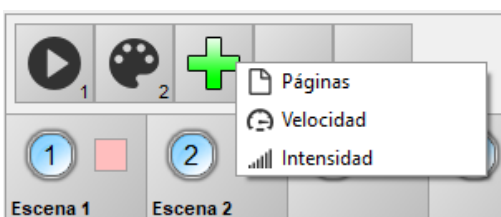
Con nuestro hardware más avanzando, el usuario podrá personalizar el modo stand alone y seleccionar el modo a cargar en la memoria para los usuarios finales.



Asimismo, es posible reorganizar los menús como lo desee, solo haga clic derecho en un menú para eliminar un modo.



Para añadir un nuevo modo en la lista haga clic en



Puede modificar el orden de los modos con la función arrastrar y soltar.



También puede seleccionar un único menú para simplificar el uso de la interfaz y ofrecerles un controlador básico a los usuarios finales.

DESCRIPCIÓN DE LOS PARÁMETROS STAND ALONE AVANZADOS

Modo maestro/esclavo

Al usar esta función, la interfaz en el modo esclavo seguirá estrictamente todas las acciones de activación y el reloj generado por la interfaz maestra. A su vez, las interfaces esclavas tendrán el mismo número de escenas y pasos que la interfaz maestra. La interfaz maestra controlará todos los disparadores de las interfaces esclavas y generará una señal de sincronización para asegurarse la correcta reproducción del show. El usuario podrá designar solo una interfaz como maestra.

ADVERTENCIA: Tenga en cuenta que debe programar todas las interfaces al mismo tiempo.

¿Cómo defino las interfaces maestro/esclavo?

En el modo stand alone, seleccione una interfaz de la lista de dispositivos. Puede elegir la opción de equipo maestro de los parámetros stand alone de dicha interfaz. Solo se permite un maestro, por lo cual el resto de las interfaces se configurarán automáticamente como esclavos. El software ordenará la lista de interfaces en orden ascendente, por el número de serie. Por ejemplo, si cuenta con interfaces con número de serie 20 y 55, la primera en aparecer en la lista será la 20.

Configuración de entrada y salida en modo stand alone

No es posible modificar la configuración de entrada y salida de una interfaz con 512 canales o menos. Su configuración está fijada únicamente como modo de salida.

Solo podrá introducir modificaciones en la configuración de entrada y salida de interfaces con 1024 canales (2x512). El usuario puede seleccionar la configuración de salida doble o la configuración de entrada y salida. En el segundo caso, el segundo grupo DMX se configura como una entrada y recibirá una señal DMX, en lugar de enviar datos DMX a los equipos de luces.

Seleccionar universos DMX y la cantidad de canales de salida activados

La interfaz stand alone cuenta con un tamaño fijo de memoria. Tanto las escenas como los pasos consumen la capacidad de la memoria. El tamaño de los pasos depende de la cantidad de canales de salida activados. A mayor cantidad de canales activos, mayor es el tamaño del paso y, como resultado, menor será la capacidad de la memoria. La memoria no graba ninguno de los canales DMX que están sobre el número de canal indicado.

El software seleccionará el mejor número de canal de acuerdo con la configuración de parche DMX de los equipos. Recuerde que este valor también se puede modificar manualmente.

Disparadores de botones mecánicos con interruptor LED

Para asignar un disparador de escena a uno de los botones LED de la interfaz, simplemente arrastre una escena de la lista y suéltela en uno de los botones. El nombre de la escena se mostrará debajo del botón, y la escena se moverá automáticamente a la lista de escenas que puede grabarse en la memoria. El usuario puede asignar 10 escenas diferentes (máx. Permitido de 255 escenas) a los 10 botones. No es necesario respetar el orden y número de la escena. Por ejemplo, puede asignar la escena número 20 al botón 1. También puede crear una secuencia de varias escenas donde cada escena se reproduzca en bucle y puede saltar automáticamente a la siguiente. En este caso, puede asignar un botón de activación LED a la primera escena de la secuencia para activar y reproducir el comienzo de la secuencia completa.

Disparadores de entrada DMX proveniente de una fuente DMX externa

Esta opción funciona únicamente en el modo stand alone y con las interfaces de 2 universos DMX y 1024 canales (2x512 y 2 conectores XLR).

Para utilizar los disparadores de entrada DMX, configure la interfaz en modo entrada/salida con 512 entradas de canales y 512 salidas de canales. En este caso, el conector XLR de la segunda interfaz (DMX B) puede recibir una señal DMX externa y funcionará bajo el modo de entrada DMX.

En cada escena, seleccione un número de canal y un valor DMX entre 0 y 255 para los disparadores DMX.

Las escenas se activan cuando la señal de entrada DMX llega al valor del canal dedicado o cuando el valor de entrada DMX es mayor que el valor DMX del disparador. La escena se detendrá cuando el valor de entrada DMX sea menor que el valor DMX del disparador.

Es posible utilizar varios valores de disparadores de entrada DMX en el mismo canal para controlar varios disparadores de escena. Por ejemplo, en el canal 001, la escena 1 se activa desde el valor DMX 50 al DMX 99; la escena 2, desde el DMX 100 al DMX 149; la escena 3, desde el DMX 150 al DMX 199; la escena 4 desde el DMX 200 al 249 y la escena 5, desde el DMX 250 al DMX 255. Del valor DMX 00 al DMX 49 no se activa nada.

Disparadores de cierre de contacto externo

Esta función emplea las clavijas 1-5 del segundo conector RJ45 de la interfaz stand alone. Al conectar diferentes configuraciones de las clavijas 1-4 a la 5, se pueden asignar hasta 15 disparadores. Para obtener más información, refiérase a la páginas 19 y 20.

Si desea conocer más detalles e instrucciones sobre cómo conectar los cables al conector RJ45, no deje de ver el archivo de la hoja de datos.

Disparadores de la unidad de control remoto infrarroja

El usuario puede conectar un módulo receptor IR externo a la interfaz stand alone. Este producto opcional incluye unidades de control remoto IR que le permiten activar escenas en un rango de hasta 20 metros. Los controles remotos son estándar para cada interfaz, por lo cual usted puede manejar varias interfaces de forma simultánea con un solo control remoto o manejar varias zonas diferentes con el mismo control remoto.

Si desea conocer más detalles e instrucciones sobre cómo conectar el receptor IR al conector RJ45, no deje de ver el archivo de la hoja de datos.

Recuperación automática de escena luego de una falla eléctrica

La recuperación de escena funciona en el modo stand alone (sin una computadora): en el caso de un corte de luz, la interfaz habrá memorizado la escena que estaba reproduciéndose antes del corte y la reiniciará automáticamente cuando regrese la electricidad.

La recuperación solo funciona en escenas que tengan un tiempo de repetición o de inicio y detención.

La escena que se encuentre en el intervalo entre el tiempo de inicio y detención, podrá activarse automáticamente cuando regrese la electricidad.

TODAS LAS OPCIONES DE DISPARADORES DE TIEMPO POSIBLES

HORARIO DE INICIO

Las escenas se iniciarán y activarán con una fecha y horario seleccionados.

Simplemente se añade un horario de activación (fecha y hora) a la escena seleccionada (minuto, hora, día, mes, año).

Las escenas se iniciarán exactamente en la fecha y hora programadas.

Las escenas se detendrán solo después de una nueva acción de un disparador o con el número de bucles y liberación en la configuración de la escena.

HORARIO DE INICIO + MESES Y DÍAS DE LA SEMANA

Las escenas se iniciarán y activarán con una fecha y horario seleccionados.

Simplemente se añade un horario de activación (fecha y hora) a la escena seleccionada (minuto, hora, día, mes, año).

Se añaden uno o varios meses + días de la semana a la escena seleccionada (enero a diciembre, lunes a domingo). Los meses y días de la semana solo están disponibles si se selecciona un horario de inicio.

Las escenas se iniciarán exactamente en el horario seleccionado para día. El usuario puede escoger una fecha de inicio previa a la fecha actual, ya que el sistema tendrá en cuenta únicamente los días de la semana y el tiempo de inicio de las escenas. Esto también funciona después de que la interfaz acaba de iniciarse.

Las escenas se detendrán cuando se ejecute otra acción de un disparador o cuando la escena haya finalizado con el número de bucles. Sin embargo, la escena se iniciará nuevamente en cada día de la semana seleccionado sin excepciones.

HORARIO DE INICIO + HORARIO DE FIN

Las escenas se iniciarán y activarán con una fecha y horario seleccionados, y se detendrán en el horario de fin seleccionado.

Simplemente se añade un horario de activación (fecha y hora) y finalización a la escena seleccionada (minuto, hora, día, mes, año).

Las escenas se iniciarán exactamente en la fecha y horario seleccionados, y se detendrán en la fecha y horario seleccionados.

Las escenas se detendrán cuando se ejecute otra acción de un disparador, cuando la escena haya finalizado con el número de bucles, cuando sea detenida directamente o cuando llegue al horario de fin programado.

En el caso de que ocurra un corte de luz entre la fecha y hora de inicio y de fin, la escena se recuperará automáticamente.

HORARIO DE INICIO + HORARIO DE FIN + MESES Y DÍAS DE LA SEMANA

Las escenas se iniciarán y activarán con una fecha y horario seleccionados, y se detendrán en la fecha y horario seleccionados. La escena se repetirá entre los intervalos de tiempo.

Simplemente se añade un horario de activación (fecha y hora) y finalización a la escena seleccionada (minuto, hora, día, mes, año).

Se añaden uno o varios días de la semana a la escena seleccionada (lunes a domingo). Los días de la semana solo están disponibles si se selecciona un horario de inicio.

Las escenas se iniciarán exactamente en la fecha y horario seleccionados, y se detendrán en la fecha y horario seleccionados.

Las reglas de escena para los disparadores de meses y días siguen siendo las mismas:

En el caso de que ocurra un corte de luz entre la fecha y hora de inicio y de fin, la escena se recuperará automáticamente.

Las escenas se detendrán cuando se ejecute otra acción de un disparador, cuando sea detenida directamente o cuando llegue al horario de fin programado.

ACTUALIZACIÓN DEL RELOJ

El usuario puede actualizar el reloj interno del dispositivo. El dispositivo debe estar conectado a una computadora, los controladores deben estar instalados correctamente, y el software debe detectar el dispositivo.

DISPARADORES RS232 EN MODO STAND ALONE

El modo stand alone le permite utilizar el protocolo RS232 para controlar la interfaz DMX con todos los comandos posibles descritos en el apartado de ayuda.

RS232 Protocol

- Especificaciones -
Asíncrono, 9600 bps, Sin paridad, 8 Bit de datos, 2 Bit de parada

- General -
Inicio del texto : STX (= 0x02) o \$ (= 0x24)
Fin de Texto : ETX (= 0x03) o & (= 0x26)

ZONEX : configura la zona actual (X = a, b, c, d, e, f)
SCXXX : inicia / detiene la escena XXX de la zona actual (XXX = 001-255 / SC000 = Black out)

STOPO : Stop
BLACK : Black Out

- Comandos para la escena actual -

PLAY0 : Reproducir
PAUSE : Pausa
DIM ++ : Dimmer +
DIM - : Atenuador -
DIM + X : ajuste el valor del dimmer positivo (X = 0-9 / 0 = valor del dimmer predeterminado)
DIM - X : ajuste el valor del dimmer negativo (X = 0-9 / 0 = valor de dimmer predeterminado)
SPD ++ : Velocidad +
SPD - : Velocidad -
SPD + X : Establece el valor de velocidad positiva (X = 0-9 / 0 = valor de velocidad predeterminado)
SPD - X : establece la velocidad negativa valor (X = 0-9 / 0 = valor de velocidad predeterminado)

- Colores -

CLRBX : botón de disparo X del modo de color (X = 1-8)
CLRXX : color de disparo X de la predefinida colores (X = 00-99)
CLR00 : desactivar el color

- Ejemplo (escena de inicio 2) -

Caracteres ASCII: [STX] SC 0 0 2 [ETX]
Valores hexadecimales: 0x02 0x53 0x43 0x30 0x30 0x32 0x03
Valores decimales: 2 83 67 48 48 50 3

OK

Conecte el transmisor RS232 a la interfaz RS232 y a las clavijas de tierra. Luego envíe los comandos ASCII dedicados que necesite.

Los comandos ASCII deben enviarse solo una vez para que los procese la interfaz.

ASCII TABLE

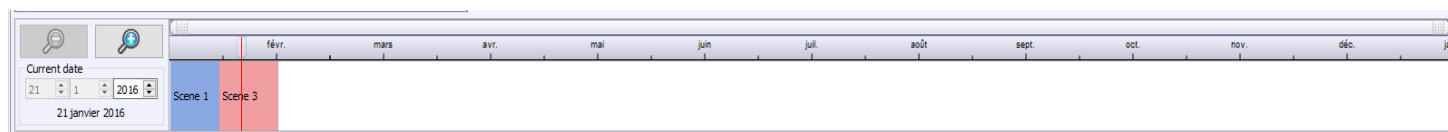
Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char
0	0	0	0	[NULL]	48	30	110000	60	0	96	60	1100000	140	`
1	1	1	1	[START OF HEADING]	49	31	110001	61	1	97	61	1100001	141	a
2	2	10	2	[START OF TEXT]	50	32	110010	62	2	98	62	1100010	142	b
3	3	11	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	_					

RESUMEN DE TODAS LAS OPCIONES DE ACTIVACIÓN POSIBLES

El software le permite añadir todos los disparadores, descritos a continuación, en la interfaz stand alone.

- Botones mecánicos con interruptor LED (ubicados en la parte superior de la interfaz).
- Cierres de contactos externos (127 acciones disponibles con los cables del conector RJ45).
- Control remoto infrarrojo (10 acciones disponibles, escena anterior/siguiente, pausa, velocidad de escena, dimmer general, detención de escena actual). La función de disparador IR opcional se puede pedir por separado.
- Entrada DMX (uno o varios valores DMX se pueden utilizar en un canal DMX para activar escenas).
- Programas de fecha y hora (fecha, año, mes, día, hora, minutos y días de la semana).
- RS 232.

DISPARADORES DE TIEMPO EN EL VISOR DE LA LÍNEA DE TIEMPO



El software incluye una línea de tiempo que puede mostrar un resumen de todos los disparadores de tiempo. La línea de tiempo se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

La línea de tiempo puede mostrar los siguientes disparadores:

- Horarios de inicio
- Horarios de fin
- Meses y días de semana

Cada escena se visualizará en un color diferente para reconocer su posición en la línea de tiempo. La línea de tiempo ofrece las siguientes opciones:

- Mostrar el año completo (12 meses)
- Mostrar el mes completo (30/31 días)
- Mostrar el día completo (24 horas)
- Ajuste de resolución de tiempo
- Ajuste de fecha actual
- Zoom de tiempo

Cuando guste, el usuario tiene la opción de verificar los disparadores de tiempo y fecha para un periodo determinado.

ESCRIBIR Y ACTUALIZAR LA MEMORIA STAND ALONE

Únicamente las escenas situadas en la lista “escenas para cargar en la memoria” pueden guardarse en la memoria de la interfaz:

escenas disponibles				
Nombre	Duración	Propiedades	Disparadores	Zone
1 Escena 1	00m 18s 720	00:00:000	4	A
2 Escena 2	00m 03s 960	00:00:000	1	A
3 Escena 3	00m 09s 120	00:00:000	2	A
4 Escena 4	00m 00s 960	00:00:000	1	A

RS232 :
remoto :
Contactos externos :
entrada DMX (canal / nivel) :
 Restaurar tras apagado
 Play in priority
Actualizar configuración del modo aut
Modo autonomo (stand alone) : OFF

Iniciar la agend 23 h 59 m
 finalizar la ager 0 h 0 m
Repetir todos los años
Dia de inicio :
Dia de paro :
Lunes Martes Miércoles Jueves Viernes Sábado Domingo
--- Comienzo --- --- Final ---
Tiempo : 0 h 0 m
Brightness : 0
salvar en la memoria
micro Guardar en la tarjeta SD
1%

Lista de escenas y escritura de memoria SA

Simplemente arrastre una escena de la lista de escenas disponibles del proyecto y suéltela en la lista de escenas que se escribirán en la memoria. Añadir una acción de disparador (botón LED, contacto, control remoto, entrada DMX, tiempo de repetición y tiempo de inicio), hará que la escena seleccionada se transfiera automáticamente en la lista de escenas que se escribirán en la memoria.

4 Actualizar configuración del modo aut 1 salvar en la memoria micro Guardar en la tarjeta SD 5
3 Modo autonomo (stand alone) : OFF 2 1%

El botón “guardar en memoria” (1) escribe el show en la memoria. El porcentaje de memoria disponible se muestra en el indicador de capacidad (2). Cuando la memoria esté llena, solo la primera escena se escribirá en ella y no sucederá lo mismo con las siguientes escenas. Puede optimizar el espacio libre de la memoria reduciendo el número de salidas DMX en uso. Modifique este número con el parche DMX o con la opción de configuración de entrada/salida de la interfaz stand alone.

Para iniciar el modo stand alone, haga clic en el botón “Modo stand alone: encendido/apagado”. Con al interfaz conectada a la computadora, el usuario puede recuperar el control de la interfaz y regresar al modo editor para modificar el contenido de las escenas.

Asimismo, el contenido de la memoria admite modificaciones in situ con una computadora y un cable mini USB. Le sugerimos que también lleve consigo el archivo original para recuperar el parche DMX del proyecto original.

Actualizar la configuración SA (4) le permite modificar los parámetros sin la necesidad de reescribir todas las escenas en la memoria. Verá el botón habilitado cuando se pueda actualizar un parámetro.

También es posible vaciar la memoria, solo debe hacer clic en la papelera de reciclaje (5).

Ahora ya puede escribir uno o varios shows en la memoria de la interfaz stand alone. Para obtener más información sobre otras etapas de la programación, refiérase a los otros manuales del usuario.