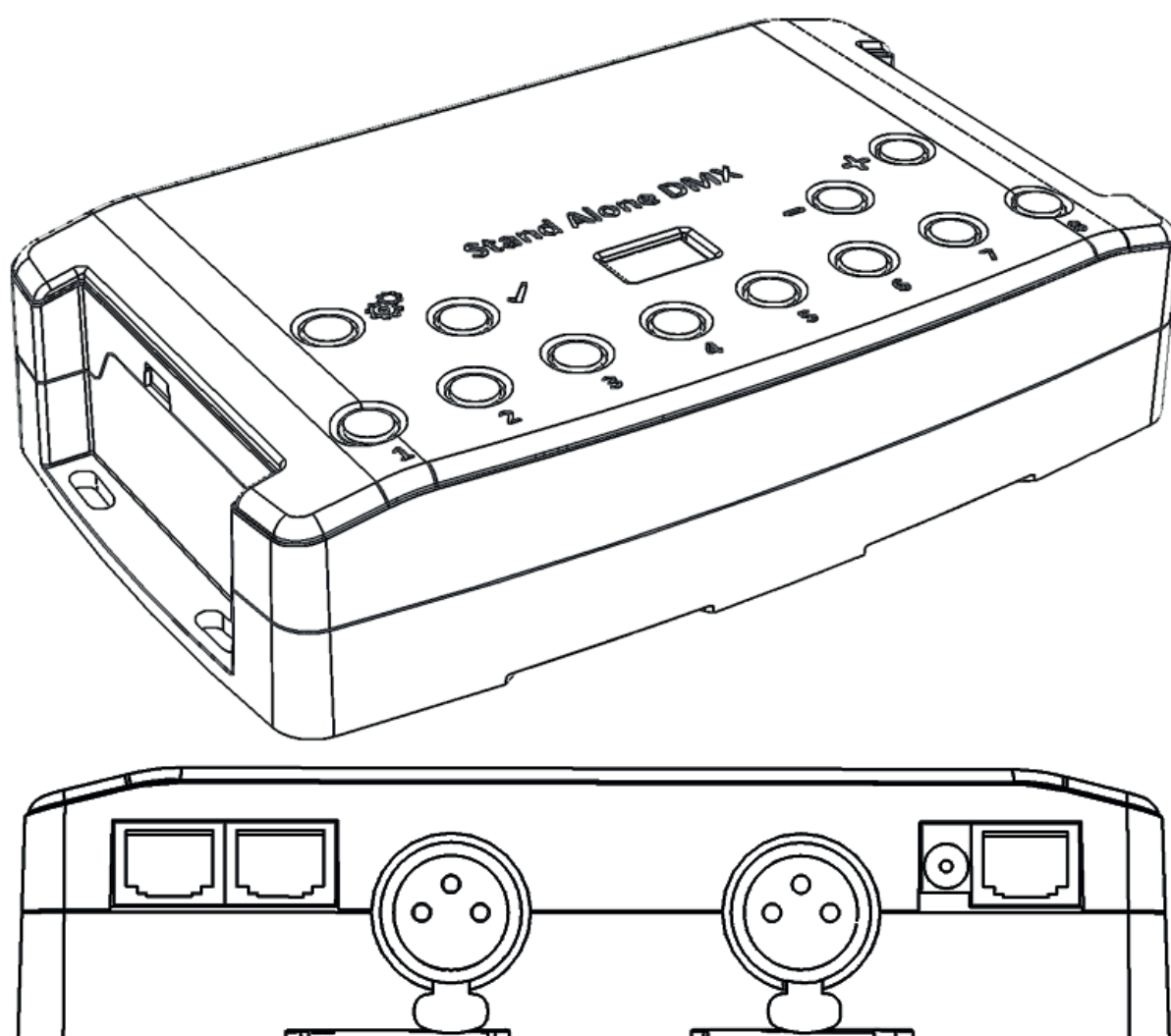


INTERFACES AUTÓNOMAS CANALES USB-DMX 512 Y 1024

V1.5

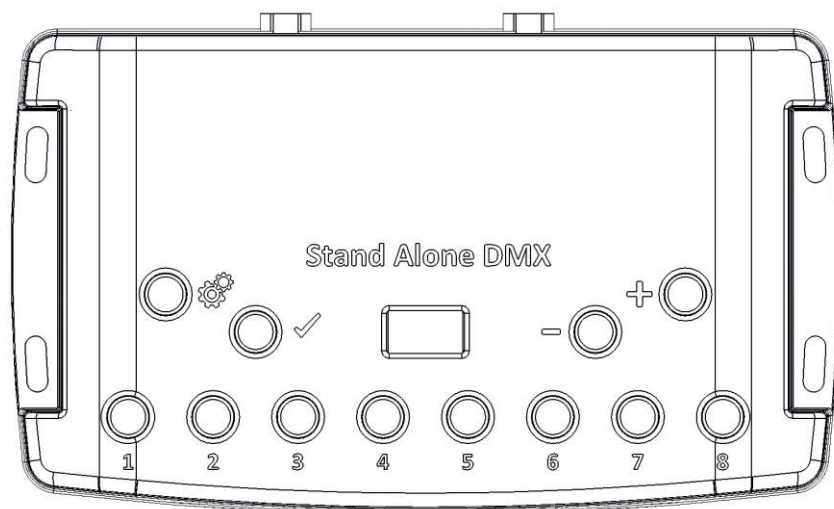


Especificaciones técnicas del equipo	,
Cara frontal de las interfaces de 512 / 1024 canales	-
Caras laterales de las interfaces de los canales 512 / 1024	-
Cara superior de las interfaces de los canales 512/1024.....	.
Botones de la interfaz y características de la pantalla	/
Ajuste del reloj interno	1
Modo de zona (solo interfaces de canal 1024)	1
Configuración de zonas en el software	10
Disparadores de interfaz autónomos.....	11
Cambiar al modo Independiente	11
Ajustes del modo de interfaz	12
Disparador de botones LED	14
Cableado de contactos y conexiones con pines RJ45	15
Comandos de activación.....	17
Unidad de control remoto IR y receptor IR	18
Conexión del disparador DMX IN	19
DMX IN dispara a través de otra señal DMX en standalone.....	20
Configurar DMX en modo en uso de software.....	21
Disparadores RS232 en Stand ALone	23
Disparadores de tiempo con reloj y calendario	25
Guarde y recupere la última escena después del corte de energía:	27
Prioridades de disparo de escena:	27
Juega en Prioridad	27
Fusión de Dmx en standalone	28
Configuración de las interfaces Maestro/Esclavo	29
Configuración de las interfaces Maestro/Esclavo	30
Tarjeta SD	31
Batería	31
Dimensiones de la interfaz	31
Cara superior	31
Caras laterales	32
Hoja de datos - Interfaces independientes USB-DMX 512 y 1024 canales	2

Cara inferior.....	32
Múltiples conexiones de dispositivos USB	33
Fuente de alimentación con externo + USB	33
Instalación estándar DMX 512	34
Instalación DMX512 recomendada.....	34

Aporte	USB 2.0 a través de Mini JH7
Número de salidas DMX (512/1024)	Hasta 512/1024 en XLR de 3 pines (XLR5 opcional)
Modos DMX (512)	2x512 (Divisor, PC + Independiente) o 512 de entrada/salida (modo PC) 2x512,
Modos DMX (1024)	1024 o 512 de entrada/salida (PC + Independiente)
Entrada DMX (512)	Sí (solo PC, registro DMX, disparador DMX)
Entrada DMX (1024)	Sí (modo PC y Stand Alone, grabación DMX, disparador DMX)
Modo Independiente (512)	Sí, 2x512 (divisor), canales DMX finos (16 bits)
Modo Independiente (1024)	Sí, 2x512 (divisor), 1024, 512 entrada/salida, finos canales DMX (16 bits) No, 1
Zona Múltiple (512)	zona, puede reproducir 1 escena por vez
Zona Múltiple (1024)	Sí, 5 zonas, puede reproducir 5 escenas diferentes por vez
Memoria interna de fusión DMX independiente	Sí, combina varias interfaces para jugar diferentes Zonas juntas
Memoria externa	Sí (4 M)
Capacidad de memoria	Sí, ranura para tarjeta SD incluida
Reloj en tiempo real: botones de activación RTC	20000 pasos con 16 ch., 6000 pasos con 512 ch., 3000 pasos con 1024 ch. Sí,
Botones de opción	disparadores de tiempo y calendario (minutos, horas, semana, días, mes)
Botones de modo	Sí, 8 botones con LED de estado azul Sí, 4 botones
Conectores RJ45 Easy I/O	(Modo, Válido, Siguiente, Anterior)
Disparadores de contacto seco	Sí, selecciones de escena y página, velocidad, atenuador general, colores personalizados Sí, 3
Disparadores RS232	conectores RJ45 para todos los pines y conexiones de entrada/salida
Receptor de infrarrojos	Sí (puerto de 7 contactos en 3,3V o 5V)
Opciones de infrarrojos	Sí, selección de escena, velocidad, dimmer, zona, black out
Intensidad de luz Disparadores	Sí, PCB IR externo y control remoto IR disponibles en opción Selección de
Maestro/Esclavo	10 escenas, velocidad de escena, atenuador general y siguiente escena Sí,
tecnología de cpu	PCB externo con sensor de luz disponible en opción
Dimensiones	Sí, sincronice y conecte hasta 32 interfaces juntas en 32 bits
Peso	independientes
Peso total del paquete	Alto: 38 mm (1,49 pulg.) / Ancho: 166 mm (6,54 pulg.) / Prof.: 97 mm (3,82 pulg.) 0,2
Entrada de alimentación	kg
Poder / Consumación	0,41 kilos
Carcasa de protección de alto voltaje	5 V a 24 V CC, 0,5 A máx. en conectores de CC, 5 V, 0,5 A a través de USB
Clasificación del IP	0,3 a 0,5 W
Lugar de uso	Sí
Almacenamiento	Negro con 4 orificios de montaje, Plástico ABS
Compatibilidad	IP40
Temperatura de funcionamiento	Interior
Certificaciones	Mantener en lugar seco
Garantía internacional	Dispositivos DMX de 8 y 16 bits
	- 25 a +70 °C
	CE RoHS FCC
	si, 3 años
Funciones de software:	
Reproductor LED	512/1024 canales DMX + Modo Stand Alone, Modo Live Board Modo
Studio DMX Visor 3D	Completo
Pro DMX	Sí, 1024 canales, modo completo, bucle de 30 minutos de Audio y VideoTimeline
Salida Art-Net desde PC	Sí, 1 o 2 Universos (DMX + Artnet)
Aplicación Wi-Light 2016	Sí, puede controlar LED Player y Pro DMX con una conexión WIFI
Compatibilidad del sistema	Windows, MAC Os X (10.6 y superior) y Linux (64 bits)
Actualizaciones de software gratuitas	Sí
Contenido del paquete:	1 cable USB + 1 interfaz USB a DMX (XLR de 3 pines, 5 pines en opción)

CARA FRONTAL DE LAS INTERFACES DE CANALES 512 / 1024



Botones de disparo de escena:

- 1: escena 1 activada/desactivada
- 2: escena 2 activada/desactivada
- 3: escena 3 activada/desactivada
- 4 Escena 4 Encendido/Apagado
- 5: escena 5 activada/desactivada
- 6: escena 6 activada/desactivada
- 7: escena 7 activada/desactivada
- 8: escena 8 activada/desactivada

Botones de comando:

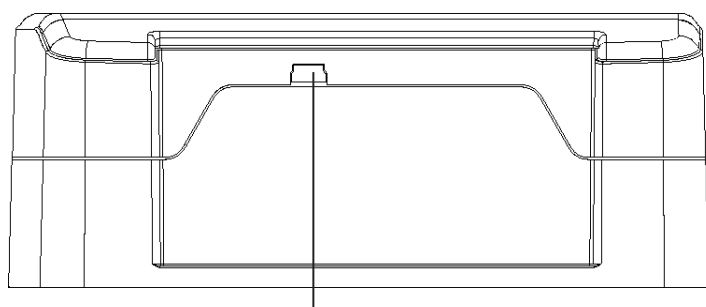
-  : Selección de modo (Disparador, Página, Color, Velocidad, Atenuador, Zona)
-  : Elección válida / Color desactivado
-  : Disminuir valores
-  : Aumentar valores

Monitor:

Pantalla LED de 7 segmentos

CARAS LATERALES DE LAS INTERFACES DE CANALES 512 / 1024

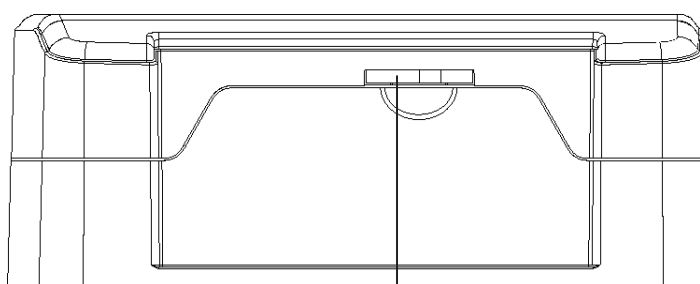
Lado izquierdo



Conector mini USB y conector de alimentación USB

5 voltios de CC solamente; 0,15-1 A.

Lado derecho



Puerto MicroSD

Conector RJ 45 TRIG

- 1: salida de 5 voltios
- 2: disparo 1
- 3: disparo 2
- 4: Disparo 3
- 5: Disparo 4
- 6: Activación 5
- 7: Disparo 6
- 8: Activación 7

Conector RJ 45 Entrada/Salida

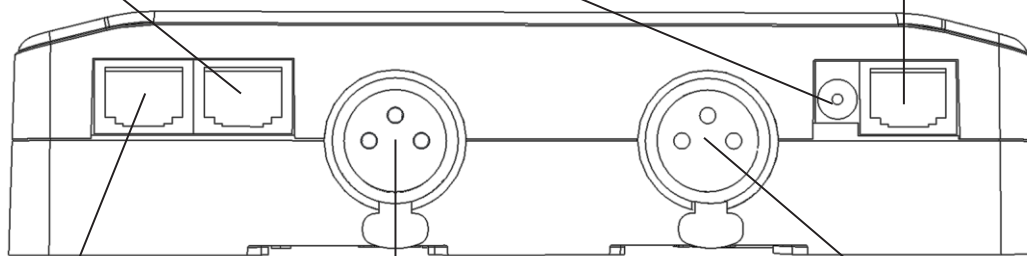
- 1 : Maestro/Esclavo - Reloj
- 2 : Maestro/Esclavo - Datos
- 3 : Luz - Datos
- 4 : Señal IR del receptor LED IR externo 5 : RS232 Tx
- 6: RS232 Rx
- 7 : Salida de 5 voltios
- 8 : Tierra

Fuente de alimentación Entrada de OE

Conector de CC

Pedido de pines RJ +,

8 7 6 5 4 3 2 1



Conector RJ45 Entrada/Salida

- 1 : Maestro/Esclavo - Reloj
- 2 : Maestro/Esclavo - Datos
- 3 : Luz - Datos
- 4 : Señal IR del receptor LED IR externo 5 : RS232 Tx
- 6: RS232 Rx
- 7 : Salida de 5 voltios
- 8 : Tierra

Conector de señal XLR DMX 2

- 3 pines. Se puede configurar en modo de salida o de entrada (solo en modo PC).
- 1: Tierra
- 2: Datos -
- 3: Datos +

Conector de señal XLR DMX 3

- 3 pines. Se puede configurar en modo Salida (divisor para interfaz 512 o salida para 1024) o modo Entrada (PC para 512, PC y Stand Alone para 1024).
- 1: Tierra
- 2: Datos -
- 3: Datos +

Botón de selección de modo

Presiona el botón  para seleccionar uno de los modos disponibles: disparadores de escena (SA), página (PA), color (Co), velocidad (SP), Modo dimmer (dI) o zona (Zo).

Botón válido

presiona el botón  para validar su elección o desactivar la selección de color actual.

Siguiente/Anterior, +/- Botones de escena

Modo de disparo de escena: Seleccione el número de escena con los botones + o –, luego presione Válido para confirmar la reproducción de la escena seleccionada de 01 a 255. El número de escena parpadeará varias veces para confirmar su selección.

Con la escena 00 no suena nada

Modo de página: Seleccione la página de escena con los botones + o – de P0 a P9, luego elija la escena disponible en la página actual con los 8 botones.

Modo de color: De los 8 botones, seleccione uno de los 8 colores personalizados o elija el color de la rueda de colores del 00 al 99 con los botones + o –. Presione el botón Validar para apagar el color actual o recuperar el último color de la rueda de colores.

Modo de velocidad: Aumente o disminuya la velocidad de la escena actual con los botones + o –. Los valores son de -9 a +9.

Modo de atenuación: Aumente o disminuya la intensidad general (dimmer + RGB) de escenas y colores con los botones + o –. Los valores son de -9 a +9.

Modo de zona: Seleccione la zona con los botones + o – (Zona A a E y Zona global), luego elija la escena disponible en la zona actual con los 8 botones.

Botones LED azules

Presione uno de los 8 botones de activación para reproducir una escena en la memoria desde el modo de activación de escena y el modo de página. Pulse de nuevo los botones con LED azul para detener la escena actual.

En el modo de color, presione un botón para activar colores personalizados. Empuje de nuevo para detenerlo.

Operaciones y significado de la pantalla LED:

La pantalla LED muestra el número de la escena actual, la página, el color, los modos seleccionados, los valores de velocidad/atenuación y el modo de actualización del firmware.

Hay diferentes visualizaciones según el modo seleccionado:

ORDENADOR PERSONAL: La interfaz está conectada a la computadora y se comunica con el software. La interfaz está controlada por software.

SA: El modo de disparo de escena se está ejecutando. De forma predeterminada, no se reproduce ninguna escena, todos los canales DMX están configurados en 0.

En el modo de activación de escena, la pantalla LED muestra el número de escena actual de 01 a 255. El valor 00 es Blackout y la interfaz DMX envía valores nulos (0x00) en todas las salidas.

PENSILVANIA: Modo de página, permite cambiar entre 10 páginas de 8 botones para activar escenas directamente. En el modo de página, la pantalla indica el número de página P0 a P9.

Co: Modo de color, para reproducir algunos colores personalizados en canales RGBW. En el modo de color, la pantalla indica el número de color de C1 a C8.

SP: Modo de velocidad, aumenta o disminuye la velocidad de la escena actual.

En el modo de velocidad, la pantalla indica la velocidad de la escena actual, valores de -9 a 9.

yo: Modo de atenuación, aumente o disminuya la intensidad general y el atenuador de la escena y los colores personalizados. En modo dimmer, la pantalla indica la intensidad general, los valores son de -9 a 9.

Pr: Modo de memoria de programación, Pr se muestra cuando la interfaz está escribiendo un programa en la memoria.

Zo: El modo de zona está seleccionado. Después de programar la memoria de la interfaz, la zona A se selecciona por defecto. En el modo de zona, la pantalla LED muestra la Zona actual: General, A, B, C, D, E.

Pantalla de zona A a D:



Visualización de zona general:



La pantalla LED cambia entre la zona actual y el número de escena en ejecución cada 3 segundos.

licenciado en Derecho: Modo de actualización de firmware, cuando un nuevo firmware está escribiendo en la memoria.

En el modo de actualización de firmware, la pantalla parpadeará durante la actualización del firmware. No desconecte la interfaz durante este modo.

CONFIGURACIÓN DEL RELOJ INTERNO

Es posible configurar el reloj de la interfaz interna y cambiar o actualizar su fecha y hora manualmente.

Para acceder al modo reloj, mantenga presionado el botón "+" y "-" botones durante 5 segundos.

Aparece "YE" para configurar el año actual, luego use + y - para seleccionar el año y confirme con .

Proceder de la misma manera para la programación de meses "Mo", días "dA", horas "ho" y minutos "Mi".

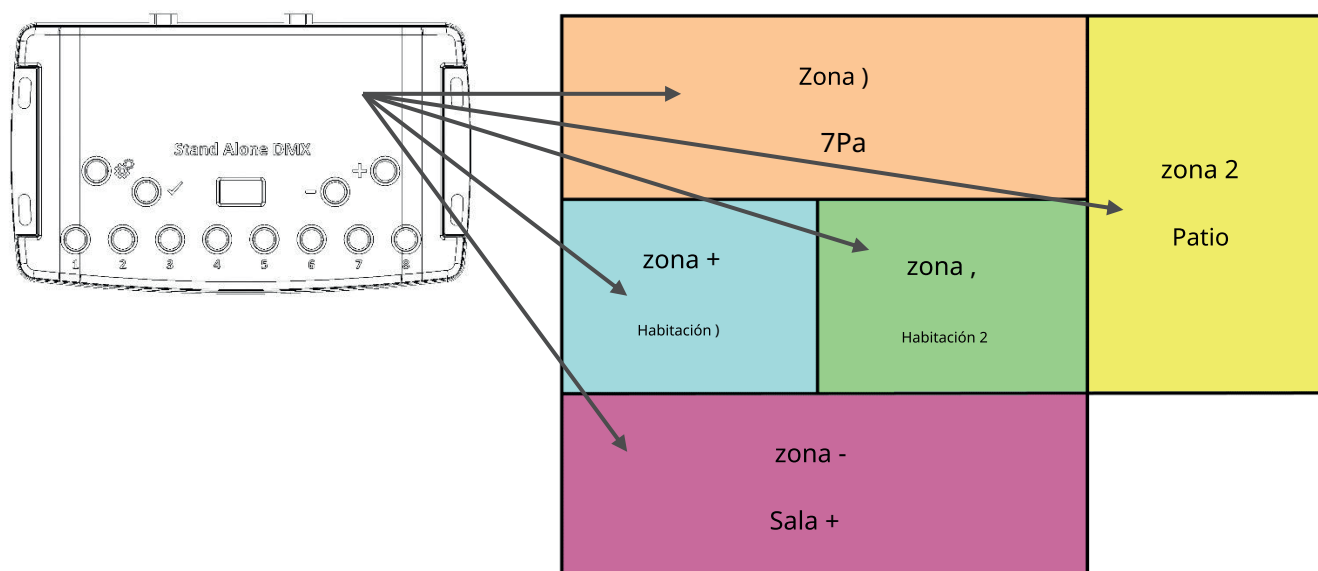
Después de validar los minutos, "CL" parpadeará para confirmar y guardar la nueva configuración.

Entonces el reloj del dispositivo está actualizado.

Este modo es muy conveniente, especialmente cuando necesita actualizar el reloj en el sitio directamente sin computadora.

MODO DE ZONA (INTERFACES DE 1024 CANALES SOLAMENTE)

Las interfaces de 1024 canales permiten reproducir 5 zonas al mismo tiempo en modo independiente.



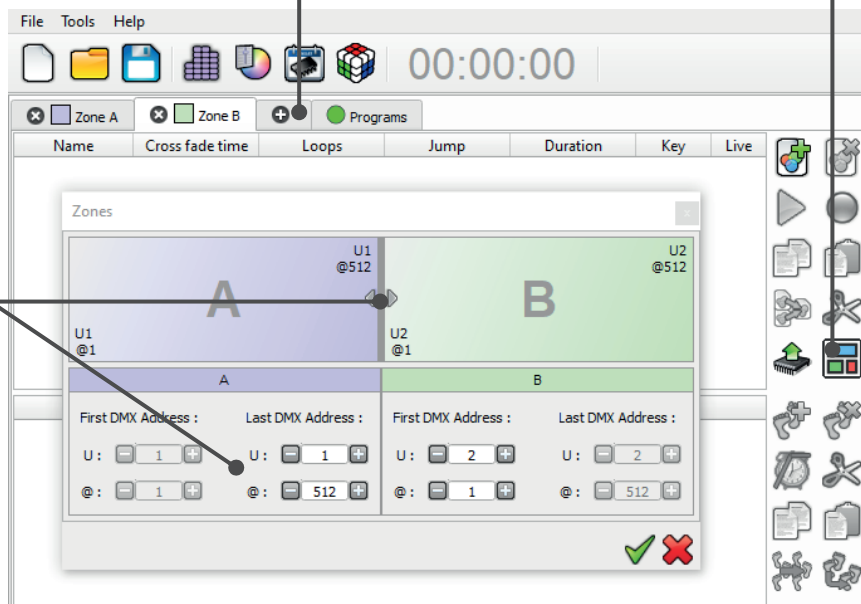
En el modo de edición:

Haga clic en + para agregar zonas

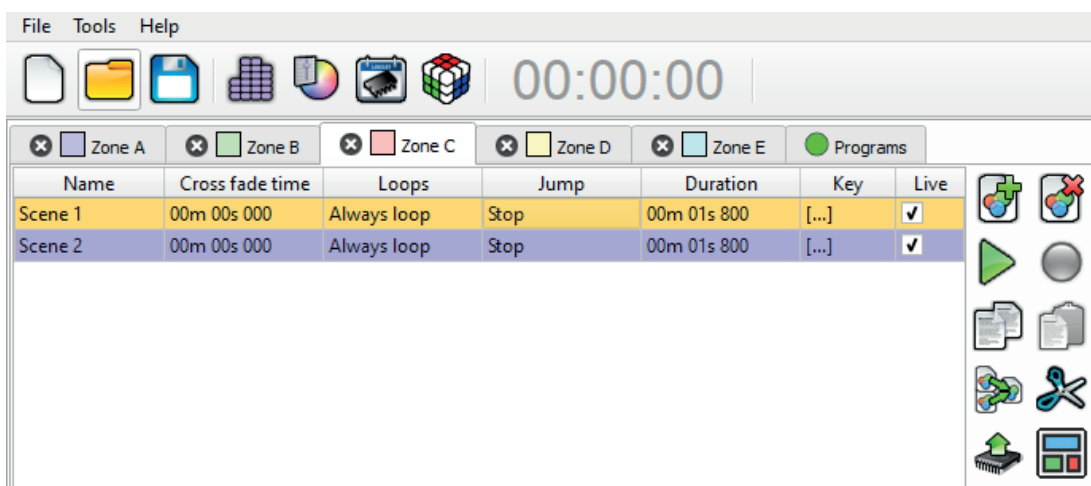
La ventana de la zona se puede mostrar haciendo clic en el botón «Zona»

En la ventana de la zona, mueva la barra central para definir los parámetros de la zona, también es posible elegir manualmente el rango de la zona en los campos.

Asegúrese de que las direcciones de sus dispositivos y parches DMX se correspondan con sus zonas.



Cuando las zonas están definidas, debe crear escenas en la pestaña correspondiente:



En modo independiente:

La opción Zona está disponible en modo Stand alone (Selección manual de zonas)

La pestaña «Zonas» permite visualizar y configurar cada zona (doble clic en una zona para editar)

Name	Duration	Properties	Triggers	Zone
1 Scene 2	00m 01s 800	00:00:000		B
2 Scene 2	00m 01s 800	00:00:000		C
3 Scene 1	00m 01s 800	00:00:000		D
4 Scene 2	00m 01s 800	00:00:000		D
5 Scene 1	00m 01s 800	00:00:000		E
6 Scene 2	00m 01s 800	00:00:000		E

Name	Duration	Properties	Triggers	Zone
1 Scène 1	00m 01s 800	00:00:000		A
2 Scene 2	00m 01s 800	00:00:000		A
3 Scene 1	00m 01s 800	00:00:000		B
4 Scene 1	00m 01s 800	00:00:000		C

DISPARADORES DE INTERFAZ AUTÓNOMOS

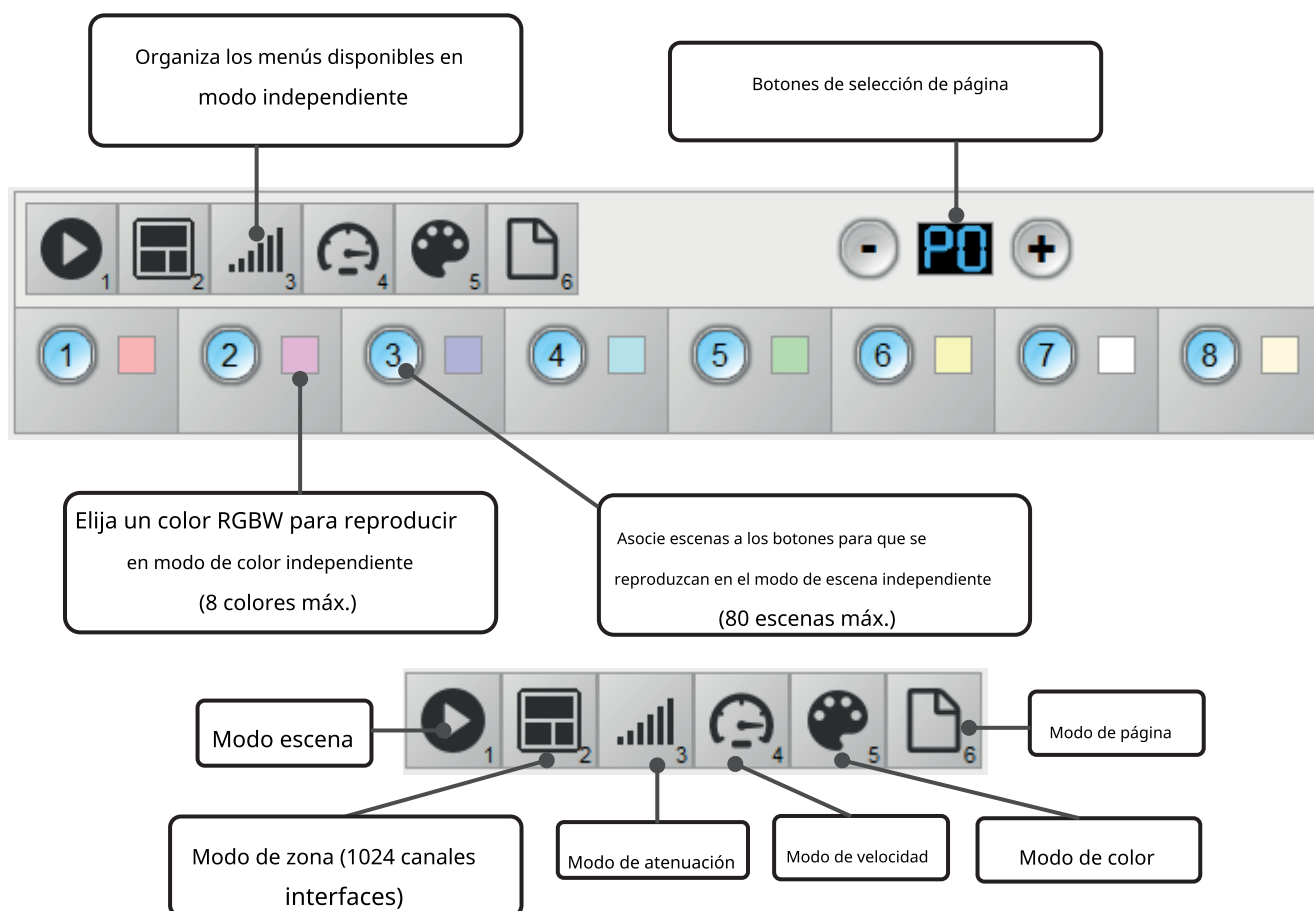
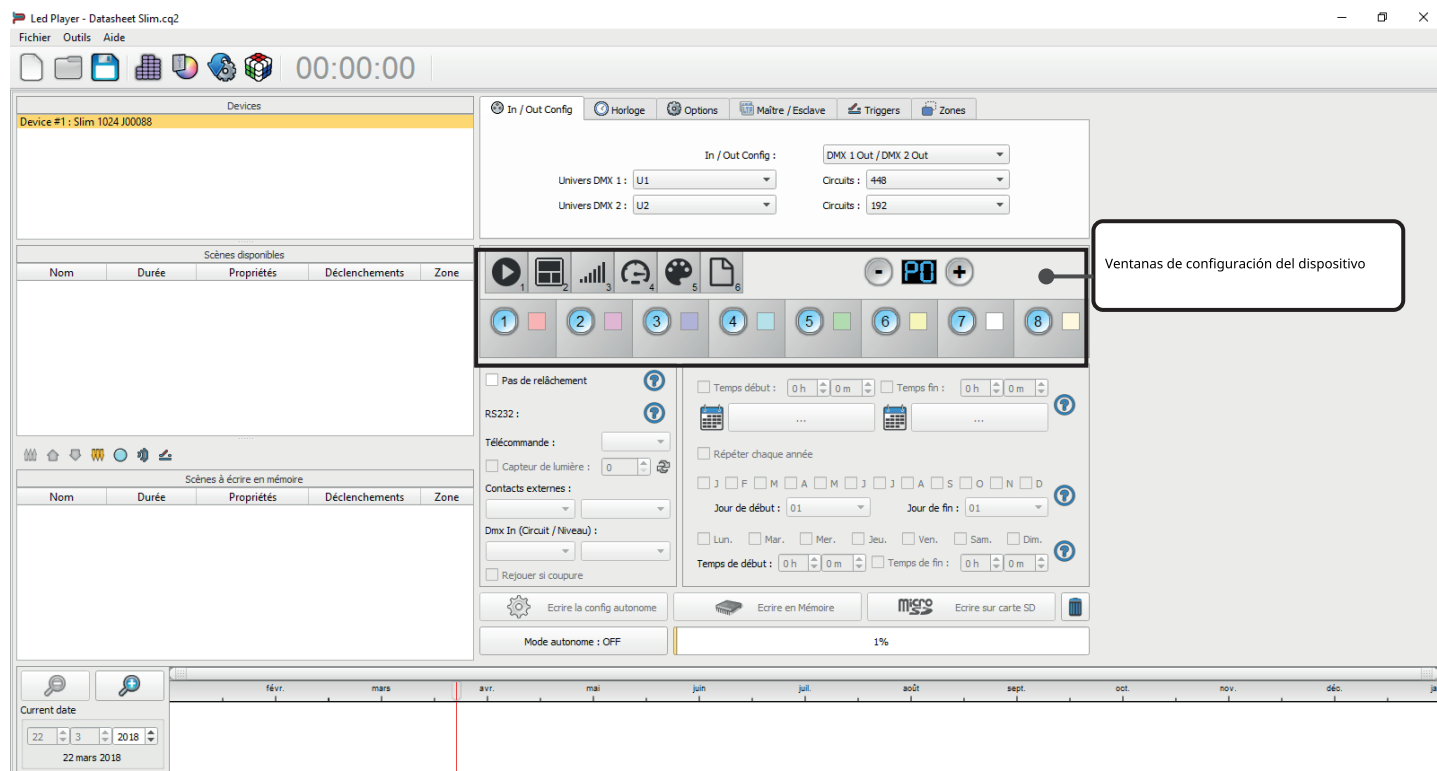
El modo Stand Alone del software permite configurar y personalizar todos los disparadores.

La información se guardará directamente en la memoria de la interfaz DMX con la función de escritura de memoria.

CAMBIAR AL MODO INDEPENDIENTE

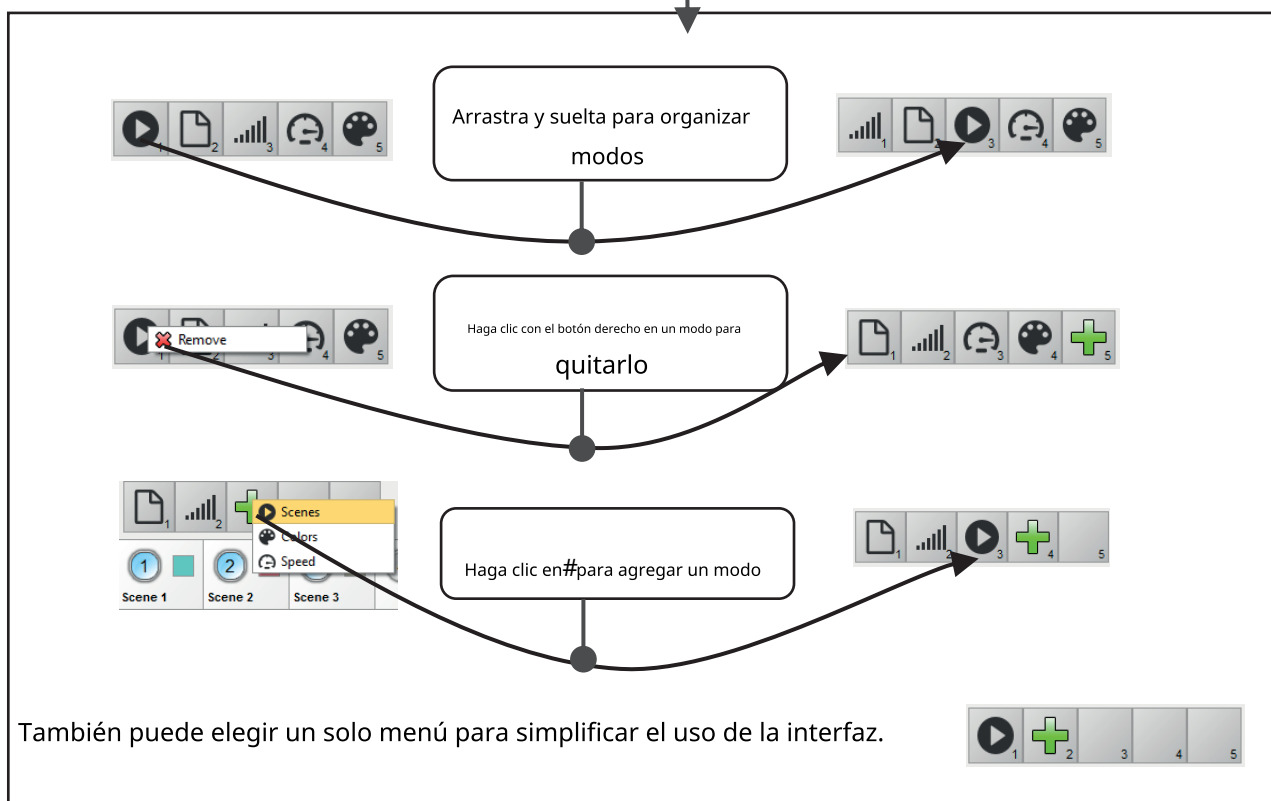
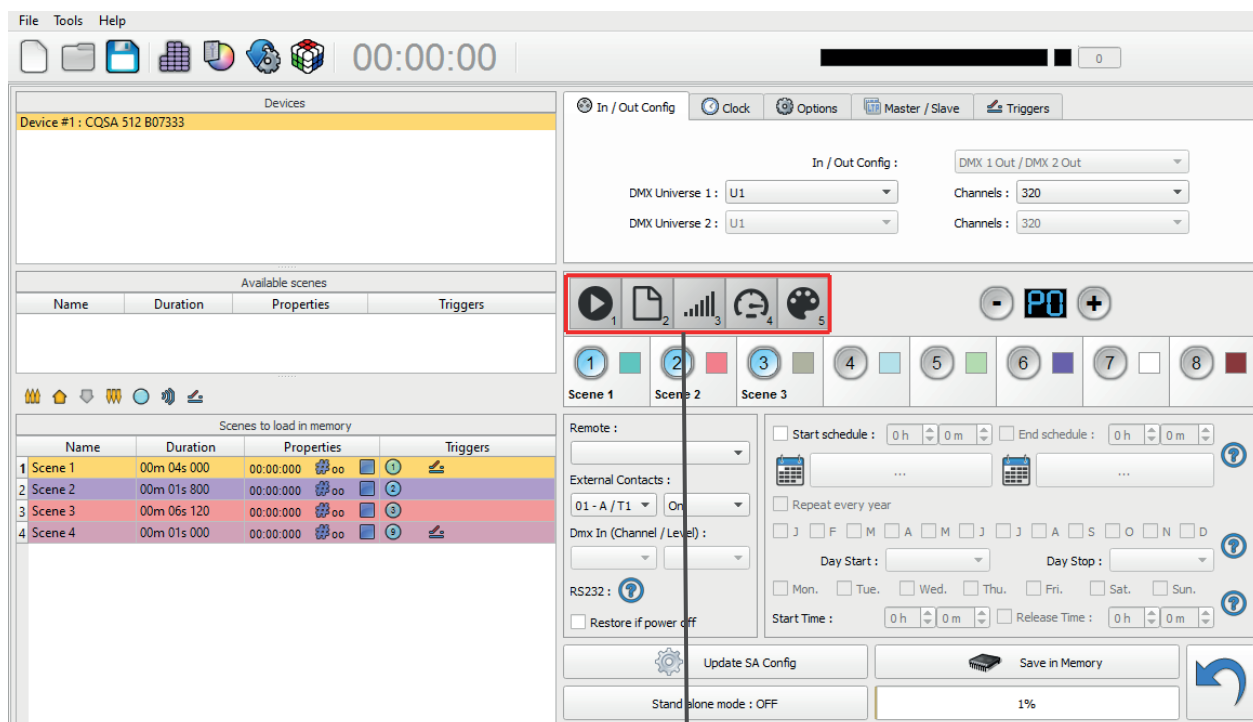
Cuando el dispositivo no está conectado al software o acaba de encenderse, entra en modo Stand Alone después de cinco (5) segundos.

AJUSTES DEL MODO DE INTERFAZ

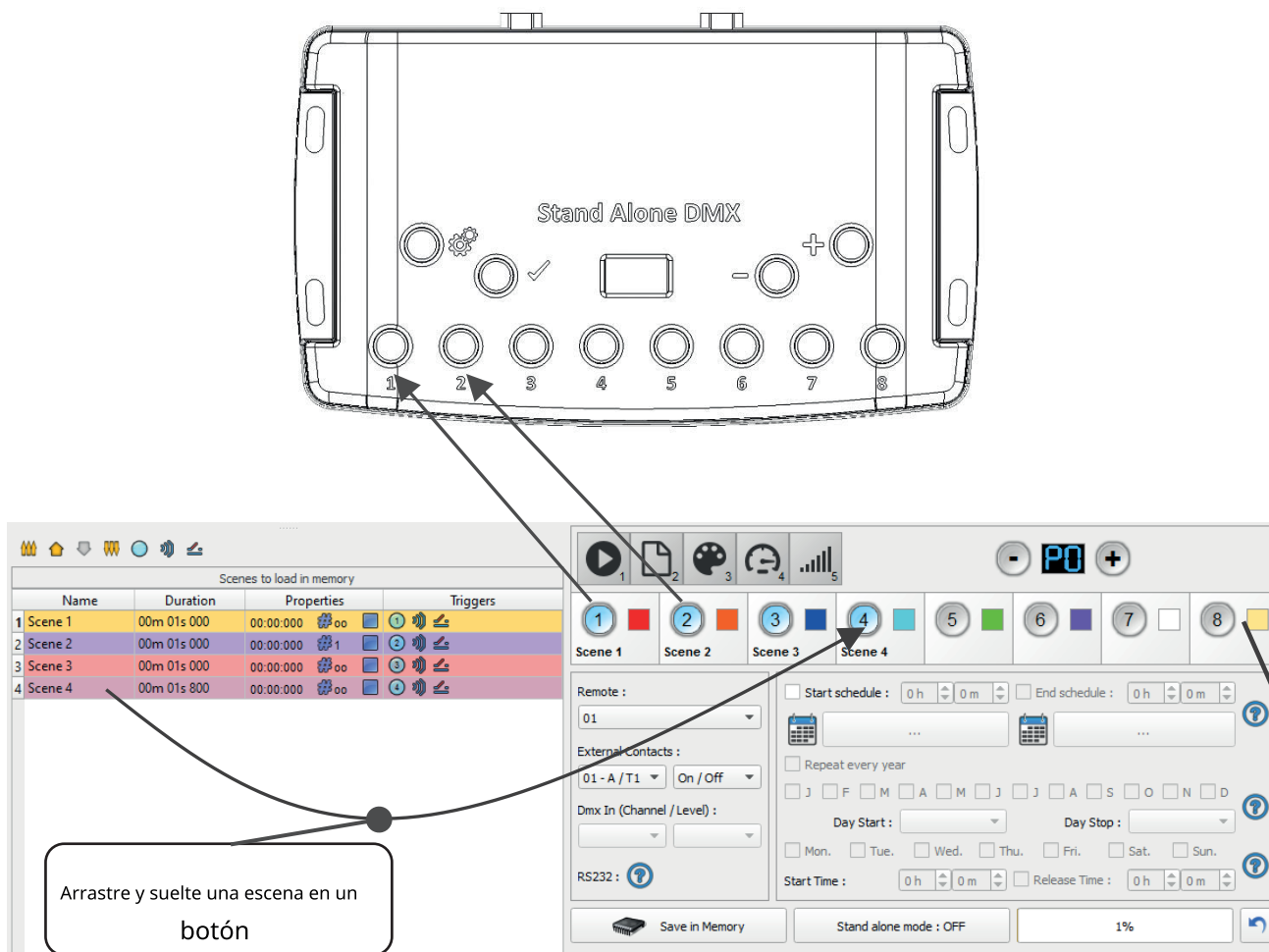


Es posible personalizar el modo que desea utilizar en Stand Alone.

Desde los íconos de modo, puede hacer clic derecho para Agregar o Eliminar un modo. Arrastra y suelta un modo en la lista para ordenarlos según tus necesidades.

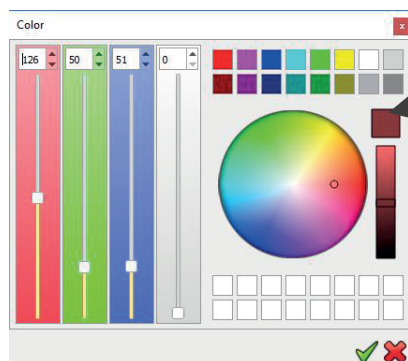


El modo independiente ofrece 8 botones que representan los botones LED de la interfaz. Desde la lista de escenas del modo independiente, debe arrastrar y soltar una escena en cualquier botón para asignar un número de botón.



Es posible reemplazar una escena por otra o eliminarla sacándola de la lista.

También puede configurar un color para cada botón y reproducir este color en el modo de color, haga clic en el cuadro de color para establecer su propio color.



Los 7 contactos externos están ubicados en el conector RJ45 número 2. Puede usar los 7 contactos secos para activar 7 escenas a través de un relé externo. Para tener más disparadores, debe usar un sistema multiplexado para obtener un máximo de 127 contactos de la siguiente manera:

Multiplexar el gatillo podría dar 127 combinaciones de gatillos

Los cierres de contactos externos solo se pueden realizar cuando los pines 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 están conectados al pin 1 (5 V CC). (hasta 127 disparadores)

8 7 6 5 4 3 2 1



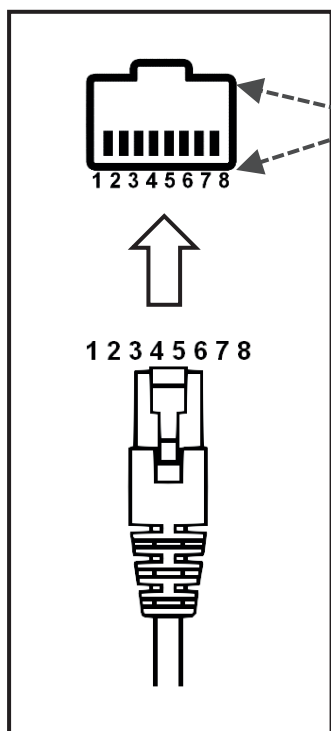
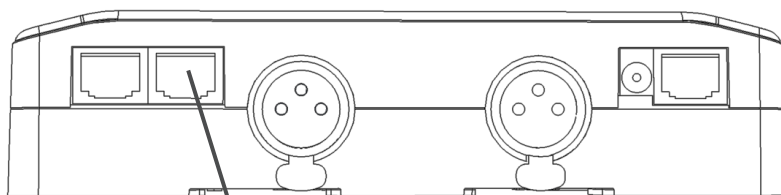
Vista frontal de la interfaz
Conector RJ45

Tabla de pines:

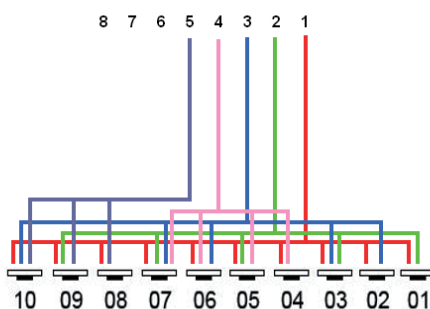
Gatillo 01 = Pin 2 Gatillo
02 = Pin 3 Gatillo 03 = Pin
2 + 3 Gatillo 04 = Pin 4
Gatillo 05 = Pin 2 + 4
Gatillo 06 = Pin 3 + 4
Gatillo 07 = Pin 2 + 3 + ,

Gatillo 08 = Pin 5 Gatillo 09
= Pin 2 + 5 Gatillo 10 = Pin
3 + 5 Gatillo 16 = Pin 6
Gatillo 32 = Pin 7 Gatillo 48
= Pin 6 + 7 Gatillo 64 = Pin
8 Gatillo 100 = Pin 4 + 7 + 8

Etc...

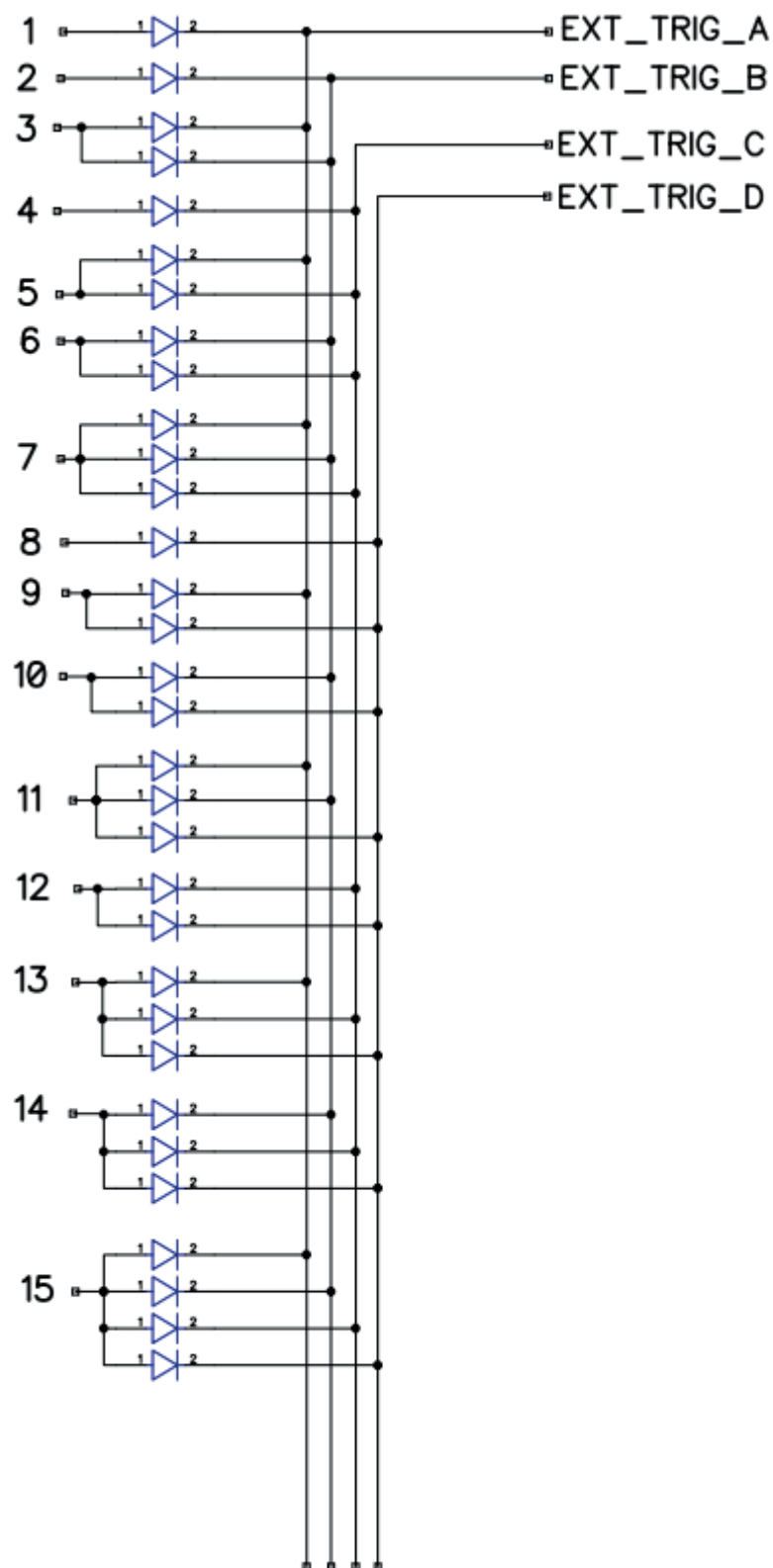


1 : 5V
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 : Data



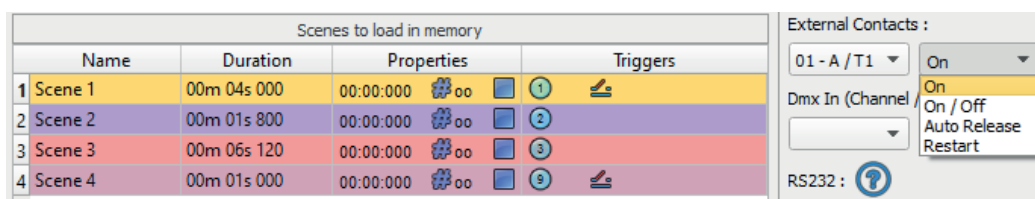
Tiempo de reacción de contacto seco: 8 ms (0,008 s) / Tiempo entre 2 contactos: 500 ms (0,5 s)

Opciones de disparador de contacto seco: Encendido (Iniciar escena solamente) + Encendido/Apagado (iniciar y detener escena) + Liberación automática (Mantener contacto para reproducir escenas) + Reiniciar (reiniciar escena desde el principio) + Reproducir en prioridad (La escena sigue reproduciéndose hasta que se detiene) o detenerse, no se permiten otros disparadores mientras se juega).



Al seleccionar una escena en la lista, es posible elegir el número de contacto externo (del 01 al 127) para activar la escena.

Por defecto, la interfaz da 7 contactos externos (01, 02, 04, 08, 16, 32, 64). Para obtener 127 contactos externos, debe utilizar una interfaz de demultiplexación para poder utilizar las otras combinaciones posibles.



Varias opciones de activación están disponibles para activadores de contactos externos:

En :Activar el contacto solo te permite reproducir la escena.

Encendido apagado :Activar el contacto te permite reproducir y detener una escena. Cada acción de activación invertirá el estado de la escena (inicio/parada).

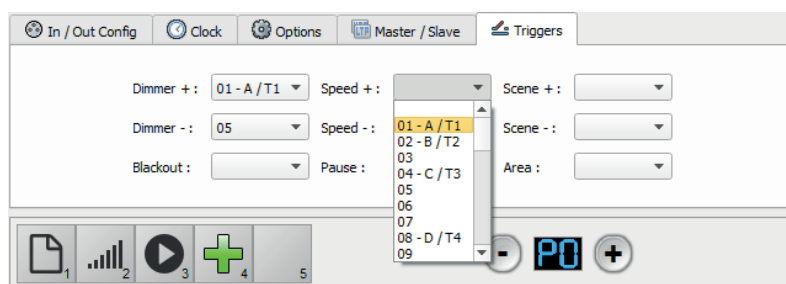
Liberación automática:La escena se reproduce mientras el contacto está activado. Mantenga el contacto activado para reproducir la escena, cuando se suelta el contacto, la escena se detiene.

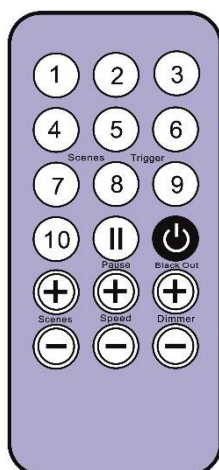
Reiniciar :Activar el contacto reiniciará la escena desde su inicio automáticamente. Si la escena ya está apagada, se reproducirá.

COMANDOS DE DISPARO

Los contactos externos también pueden activar comandos en modo independiente. >Desde la pestaña Triggers, puede seleccionar un contacto para cada acción: Dimmer +, Dimmer -, Blackout, Speed +, Speed -, Pause, Scene +, Scene - y Area.

No es posible utilizar el mismo disparador para escena y comando, en este caso, el contacto de escena tiene prioridad o la escena perderá su información de disparador de contacto después de elegir el contacto en la pestaña de comando de disparador.





Los botones 1 a 10 deben asignarse a una escena a través del software.

Cada botón puede activar una escena diferente. Con el control remoto, una escena no se puede detener directamente con el botón asignado. Para detenerlo, debe presionar el botón Stop/Black Out o activar otra escena.

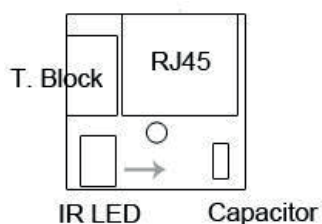
Botón de pausa para congelar la escena actual a su estado actual.

Detener/Apagón para detener la escena actual y reproducir la escena vacía número 00. Todos los canales DMX se establecen en niveles 00.

+/- para disparador de escena. Selecciona la escena siguiente o anterior automáticamente. No necesita mantener presionado el botón para validar y reproducir una escena. La escena siguiente o anterior se reproducirá directamente después de la selección.

+/- para velocidad de escena. Aumenta o disminuye la velocidad de la escena actual. Se puede elegir una velocidad diferente por separado para cada escena.

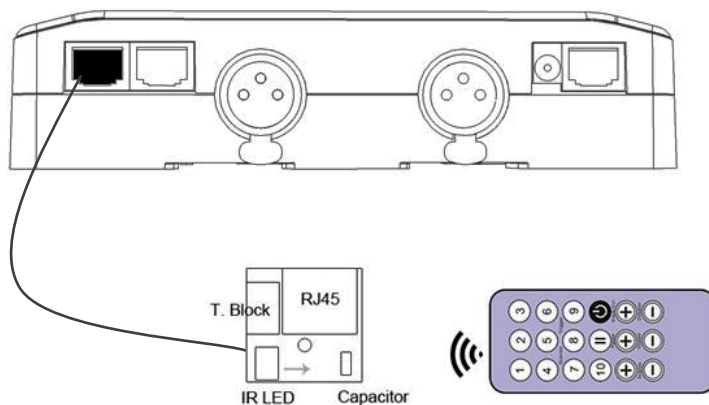
+/- para atenuador general. Aumente o disminuya los canales RGB, CMY y dimmer de los dispositivos. Los canales CMY, RGB, Dimmer se definen en el Perfil del aparato.



Para usar el control remoto IR, se debe conectar una PCB externa con un LED de receptor IR antes al RJ45 #1 de la interfaz Stand Alone. La distancia estándar del cable RJ45 es de unos 20 metros como máximo.

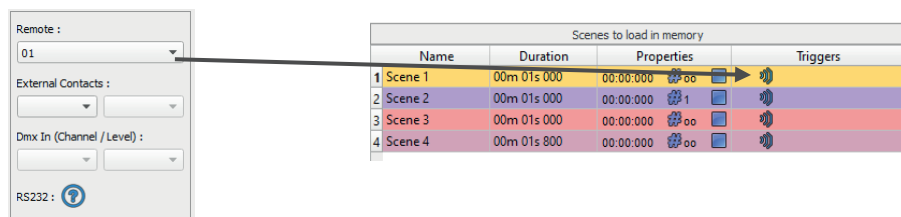
Asignación de pines de PCB IR:

- Con pines de uso RJ45 **#8**=Terrestre; **#4**=datos de infrarrojos; **#7**=5V CC.
- Con pasadores de uso T. Block: **O**=datos de infrarrojos; **V**=5 V CC; **GRAMO**=Terrestre.

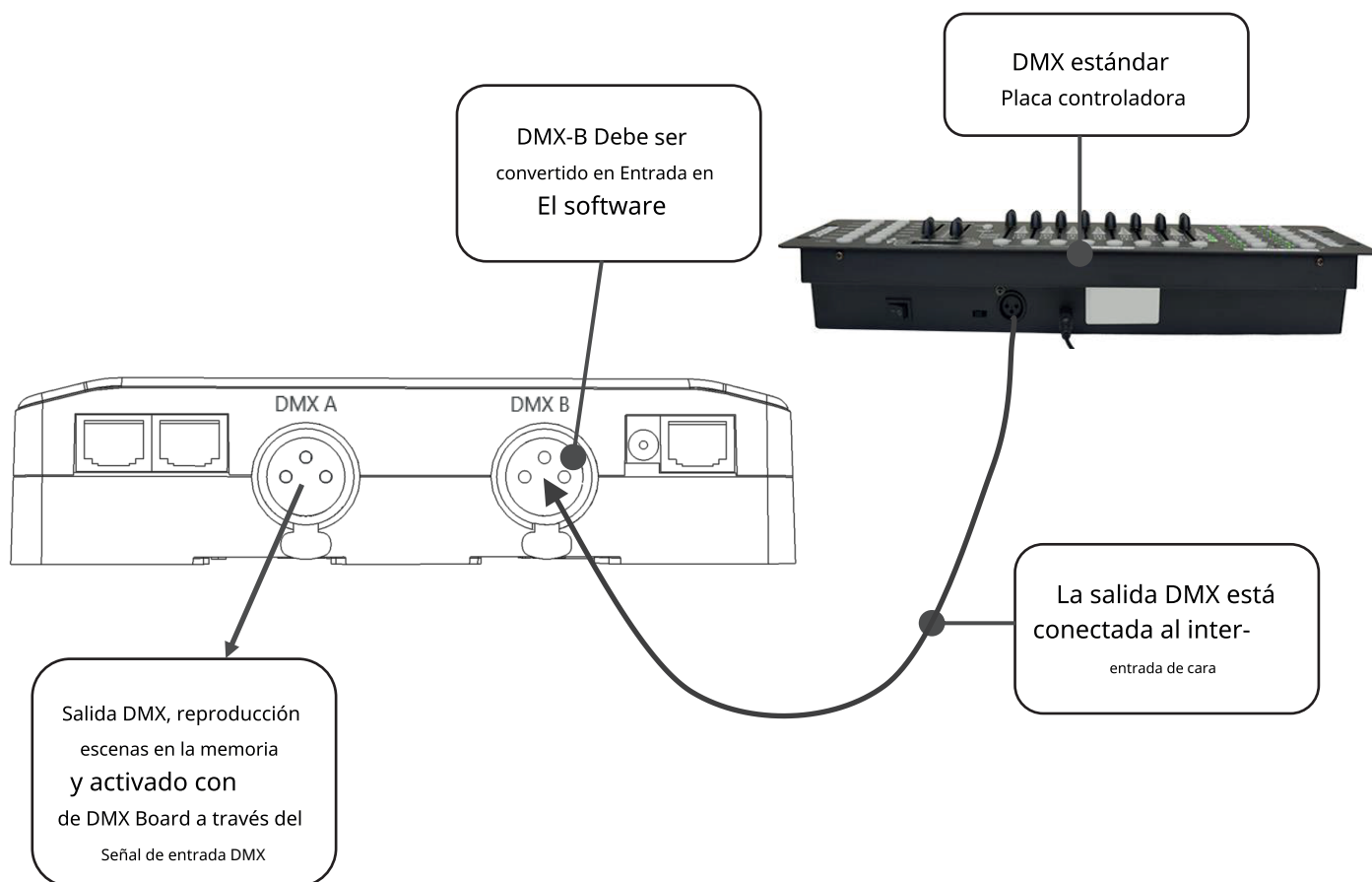


En el software, vaya al modo independiente y use las opciones de disparadores para asignar un botón remoto a una escena. El modo independiente ofrece hasta 10 disparadores con el control remoto infrarrojo.

Al seleccionar una escena en la lista, es posible elegir el número del botón remoto (del 01 al 10) para activar la escena.



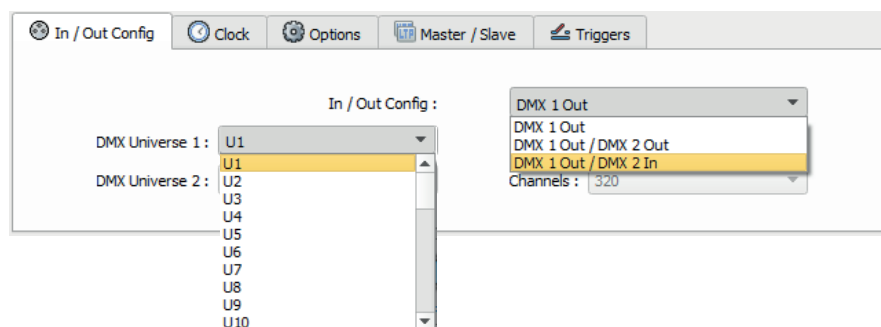
CONEXIÓN DMX IN TRIGGER



DMX EN DISPARADORES A TRAVÉS DE OTRA SEÑAL DMX EN AUTÓNOMO

DMX en disparador en stand Alone disponible solo con interfaces 1024.

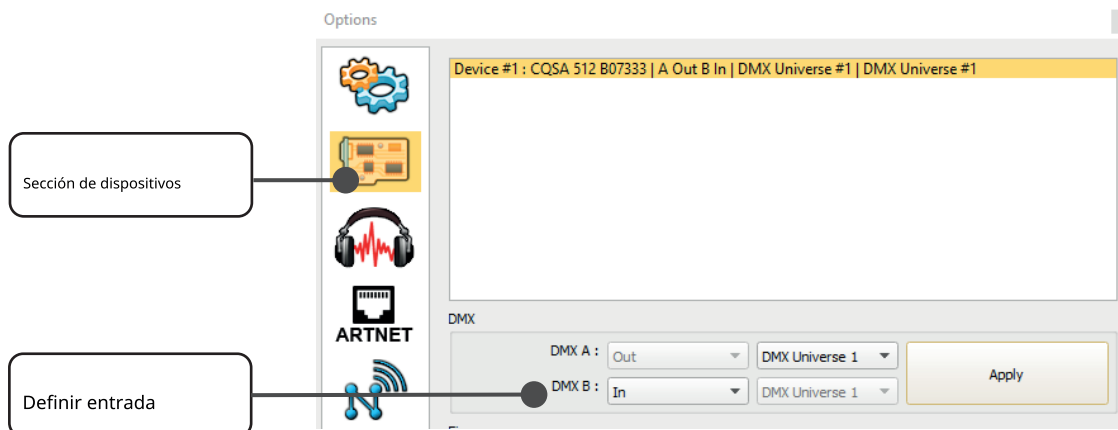
En la ventana independiente, configure In/Out Config como DMX 1 Out/DMX 2 In y seleccione el universo DMX Out



El modo Stand Alone ofrece hasta 512 disparadores de canal DMX IN y hasta 255 valores de disparador DMX por canal. Al seleccionar una escena en la lista, es posible elegir el número de canal y el valor DMX para activar la escena. La escena se reproducirá cuando se alcance o supere el valor del canal DMX.



En el software, una salida DMX debe convertirse en una entrada en las ventanas de Opciones. Para acceder a esta ventana, haga clic en el menú del software: Herramientas > Opciones y luego haga clic para seleccionar la sección del dispositivo de la siguiente manera:

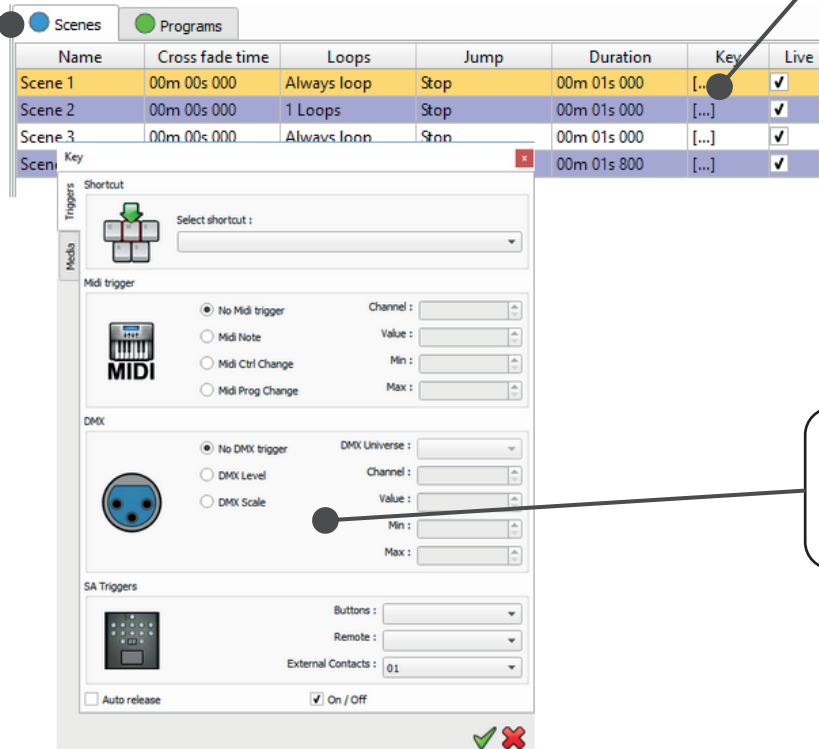


Puede seleccionar un universo para el modo de entrada y salida con las interfaces 1024 y 512.

Siga estos pasos para configurar un disparador DMX-IN en una escena o en un programa:

Paso 1: Vaya a la lista de escenas en la vista del editor.

Paso 2: Haga doble clic en la celda "Clave" de la escena que desea activar.



Paso 3: Vaya a la sección DMX de la ventana Key.

Hay dos opciones de disparo DMX-IN disponibles: Nivel DMX y Escala DMX, veamos cuáles son las diferencias:

Opción Nivel DMX

DMX

☐ No DMX trigger

☒ DMX Level

☐ DMX Scale

DMX Universe : **DMX Universe 1**

Channel : **1**

Value : **127**

Min :

Max :

Elija el universo y el canal de entrada

Elija el nivel de disparo en el que si pasa por encima, la escena comienza y debajo de él, la escena se detiene.

Opción Escala DMX

DMX

☐ No DMX trigger

☐ DMX Level

☒ DMX Scale

DMX Universe : **DMX Universe 1**

Channel : **1**

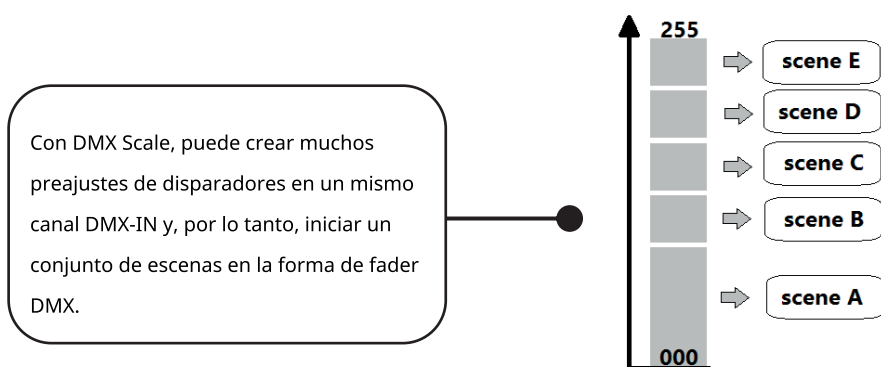
Value :

Min : **80**

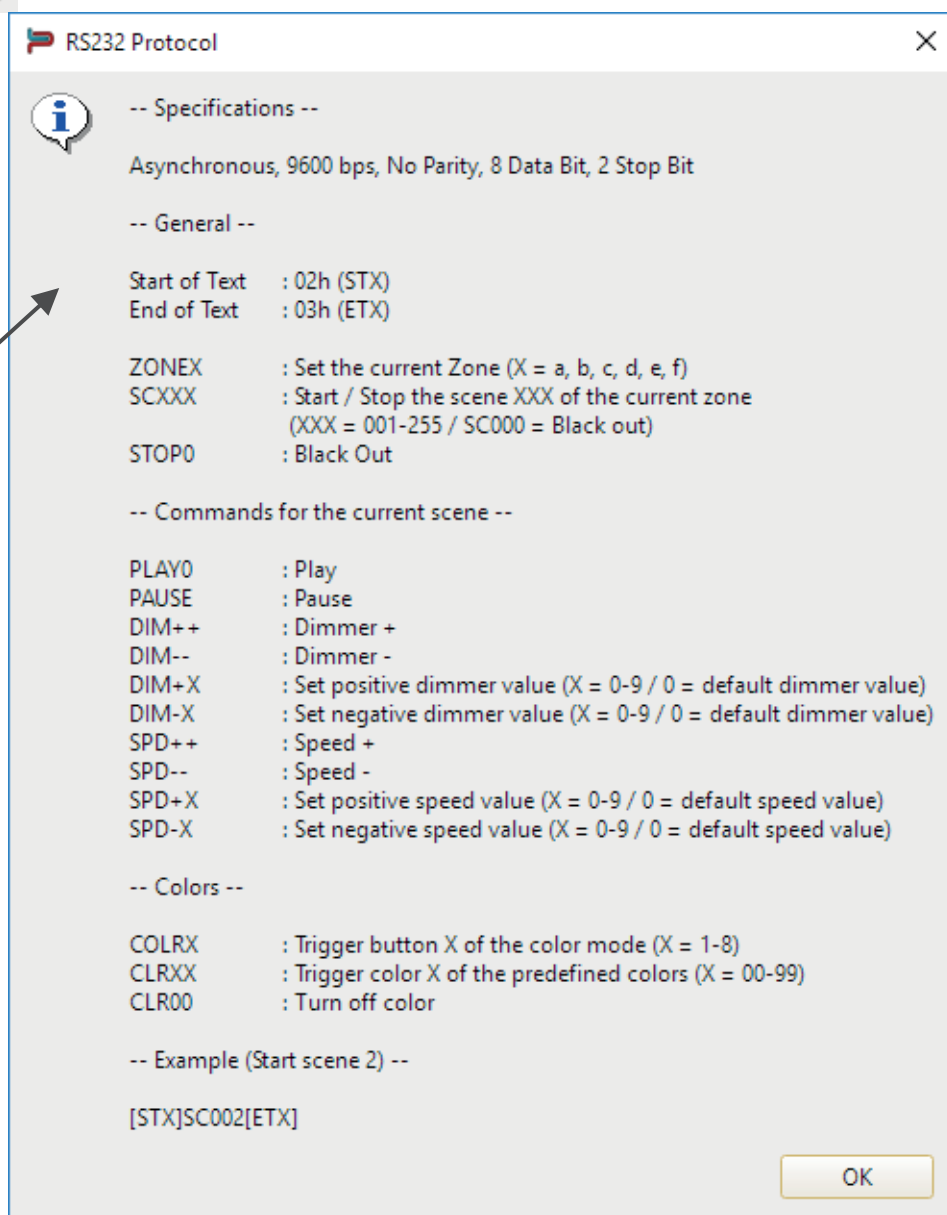
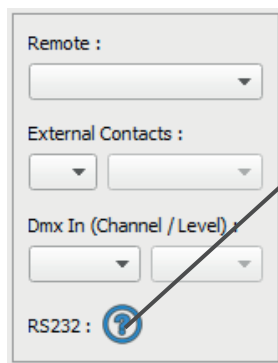
Max : **150**

Elija el universo y el canal de entrada

Elija el rango de activación de los niveles. Bruja uno si vas dentro de el comienza la escena y fuera de ella, la escena se detiene.



El modo independiente permite utilizar el protocolo RS232 para controlar la interfaz DMX con los comandos descritos en el tema de ayuda



Conecte el transmisor RS232 a los pines RS232 y GND de la interfaz y envíe las líneas de comandos ASCII dedicadas que necesita.

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

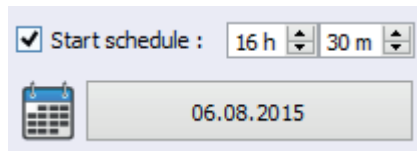
ASCII TABLE

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	_					

El modo Stand Alone tiene un reloj interno y un calendario. Es posible asignar un disparador de tiempo en cada escena de la lista. Al seleccionar una escena de la lista, es posible elegir las fechas de inicio y finalización, así como las horas y los días de la semana. Por lo tanto, puede crear una gran cantidad de escenarios.

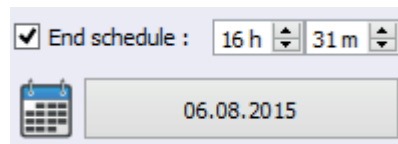
CASO 1: Programando un disparador único:

- **Horario de inicio:**



La escena se activa una sola vez en la fecha y hora dadas.

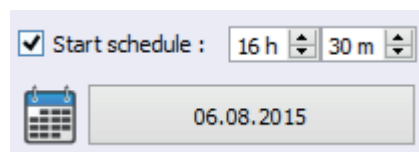
- **Horario final:**



La escena se detiene en la fecha y hora dadas.

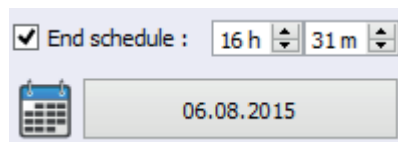
CASO 2: Programación de un disparador repetitivo:

- **Horario de inicio:**



Fecha a partir de la cual se podrá reproducir la escena según los activadores programados

- **Horario final:**



Se ignorará la fecha posterior a los disparadores de uno. Sin fecha de finalización, los disparadores son permanentes

- **Lista de los meses del año**

Las 12 casillas de verificación representan los 12 meses del año (J) de enero a (D) de diciembre. Los disparadores se realizarán en los meses activados. A continuación, se debe definir un rango de horas diarias.

- **Días de inicio y finalización**

Con una repetición mensual, puede elegir los días de inicio y finalización para cada mes elegido. En este ejemplo, los disparadores pueden ocurrir entre el 1 y el 15 de cada mes elegido.

- **Lista de los días de la semana**

Las 7 casillas de verificación representan los 7 días de una semana. Los activadores se realizarán solo en los días activados. A continuación, se debe definir un intervalo de tiempo.

- **Hora de inicio**

La hora de inicio es la hora en que se activará la escena para cada día elegido. Por supuesto, se incluyen los meses elegidos, los días de inicio y finalización del programa.

- **Tiempo de liberación**

El tiempo de lanzamiento es el tiempo en que la escena se detendrá para cada día elegido. Por supuesto, se incluyen los meses elegidos, los días de inicio y finalización del programa. El tiempo de liberación no es obligatorio, si no está definido, la escena seguirá reproduciéndose hasta que ocurra otro evento desencadenante. (Como el disparo de otra escena por ejemplo).

NOTA: Para una repetición diaria, si la hora de inicio es posterior a la hora de liberación, la activación se detendrá al día siguiente, incluso si no se ha seleccionado el día siguiente.

GUARDAR Y RECUPERAR LA ÚLTIMA ESCENA TRAS EL CORTE DE ALIMENTACIÓN:

La interfaz puede guardar la última escena reproducida antes de que se cortara la energía y recuperarla cuando se restablezca la energía.

Para cada escena, puede seleccionar "Restaurar si se apaga"

Scenes to load in memory				
	Name	Duration	Properties	Triggers
1	Scene 1	00m 04s 000	00:00:00 #oo	1
2	Scene 2	00m 01s 800	00:00:00 #oo	2
3	Scene 3	00m 06s 120	00:00:00 #oo	3
4	Scene 4	00m 01s 000	00:00:00 #oo	9

Haga clic para habilitar la opción Restauración

Remote :
External Contacts :
01 - A / T1 On
Dmx In (Channel / Level) :
RS232 :
☐ Restore if power off

PRIORIDADES DE ACTIVACIÓN DE ESCENA:

Cuando varias escenas tienen el mismo disparador de tiempo (fecha + hora + minuto), solo se disparará la primera escena de la lista. El resto será ignorado.

JUGAR EN PRIORIDAD:

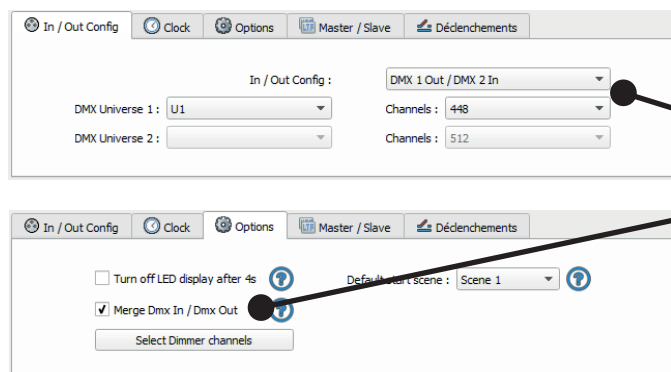
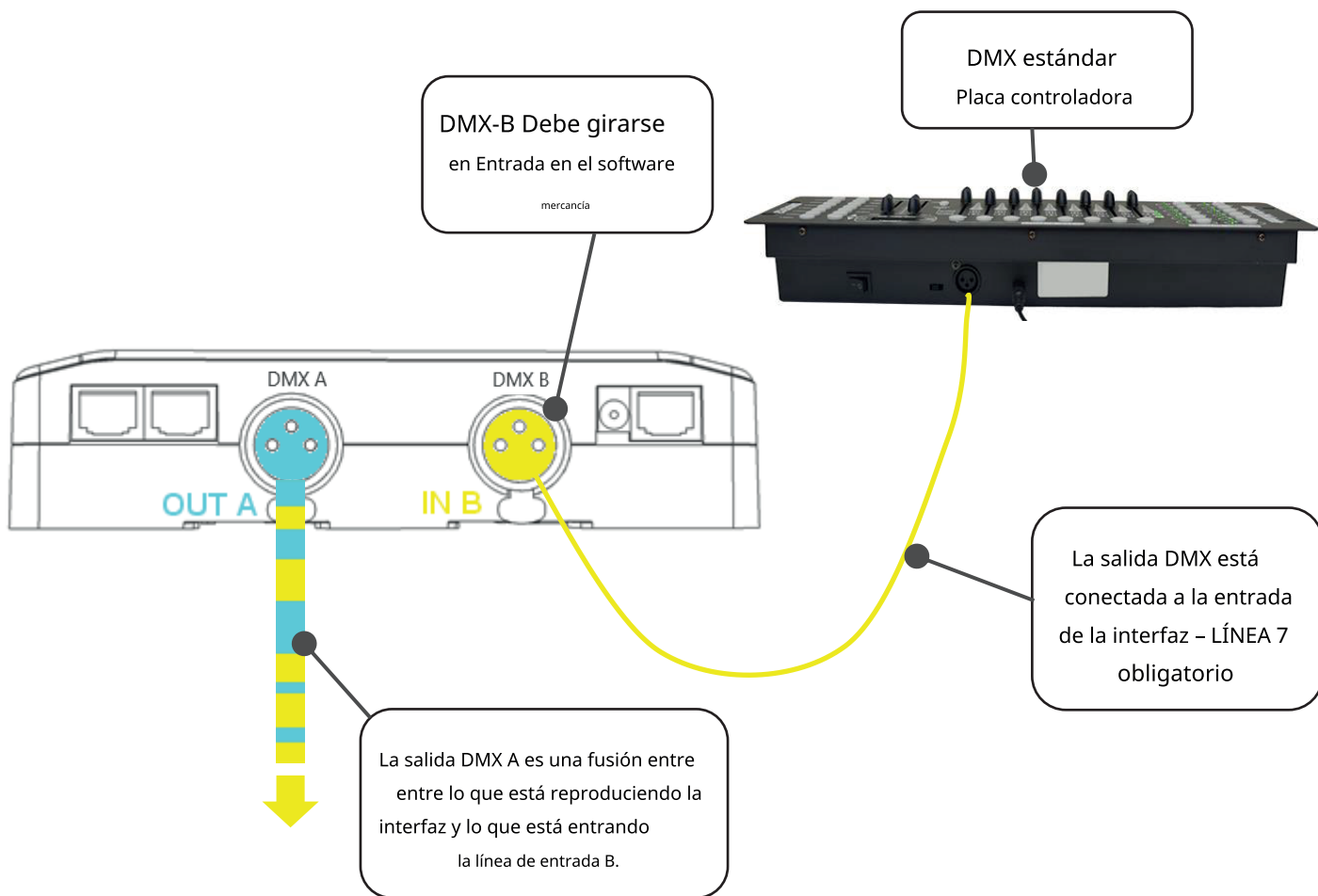
Haga clic para habilitar la opción Reproducir en prioridad:

La escena seguirá reproduciéndose. No se permiten otras activaciones (contactos, infrarrojos, DMX, RS232) mientras se reproduce la escena (excepto horarios y botones de tiempo/calendario)

RS232 :
Remote :
External Contacts :
Dmx In (Channel / Level) :
☐ Restore if power off
☒ Play in priority

Una línea DMX debe convertirse en una entrada para capturar la señal dmx proporcionada por una placa DMX externa o por otra interfaz DMX.

La interfaz combinará la señal entrante con su propia señal de salida comparando los niveles DMX con un filtro HTP (prioridad en los niveles más altos de las señales). La fusión es una solución para mantener el control manual de los canales, por ejemplo, utilizando una placa DMX. También es una forma de crear un sistema multizona fusionando varias interfaces en una línea DMX final. En este último caso, cada interfaz puede reproducir una escena dedicada a los dispositivos al mismo tiempo y en la misma línea DMX.

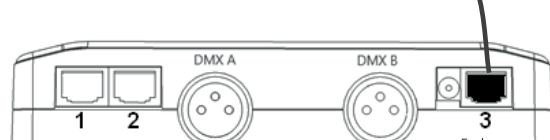
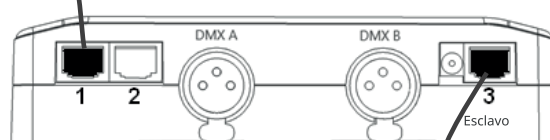
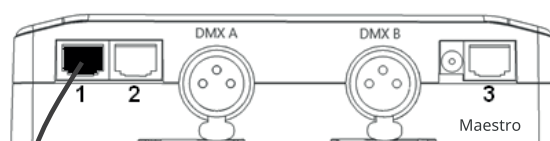
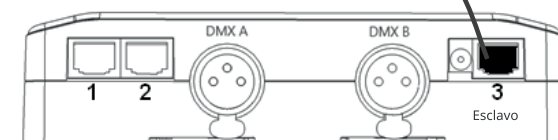
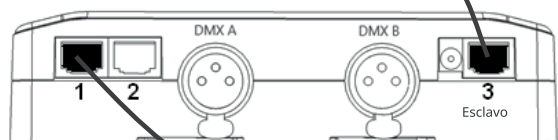
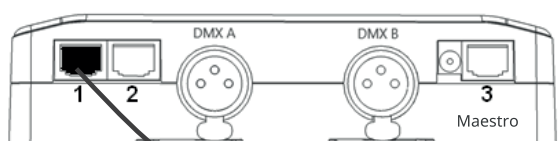


En la ventana independiente del software, seleccione: "SALIDA DMX 1 / ENTRADA DMX 2" y validar el opción de fusión.

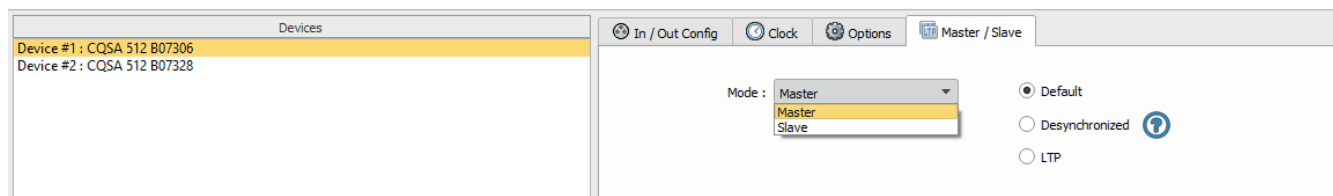
CONFIGURACIÓN DE LAS INTERFACES MAESTRO/ESCLAVO

Cuando se conectan múltiples interfaces con USB, el modo independiente permite configurarlas como Maestro/Esclavo. Este modo permite sincronizar muchas interfaces y mutualizar sus espacios independientes combinando los universos. (hasta 32 universos independientes)

Aquí hay dos ejemplos de cableado con 3 interfaces conectadas como Maestro/Esclavo con cables Ethernet estándar. Debe conectar los enchufes Ethernet 1 o 3 en cualquier orden:



Una sola interfaz se puede definir como maestra, otras se configuran automáticamente como esclavas. Los disparadores operados en la interfaz maestra se pasan a los esclavos. Sin embargo, los esclavos no están sincronizados en el tiempo de juego y mantienen el control individual. En consecuencia, los esclavos pueden activar y reproducir diferentes escenas. El amo actúa como un mando a distancia general que impone el disparo a los esclavos.



- **MODO MAESTRO/ESCLAVO «Por defecto»**

Una sola interfaz se puede definir como maestra (número de serie más bajo por defecto), otras se configuran automáticamente como esclavas. El dispositivo maestro reproduce la escena actual y sincroniza los esclavos. El maestro obliga a las interfaces esclavas a reproducir la misma escena y el mismo paso al mismo tiempo. Las interfaces esclavas están obligadas a seguir los tiempos y disparadores maestros y no pueden actuar, reproducir o disparar una escena de forma independiente. El maestro puede activar y desactivar escenas de las interfaces esclavas.

- **MODO MAESTRO/ESCLAVO «Desincronizado»**

Una interfaz se puede definir como maestra, otras se configuran automáticamente como esclavas. Todos los disparadores activados o desactivados operados en la interfaz maestra son efectivos para los esclavos. Sin embargo, las interfaces esclavas no están sincronizadas con la temporización del maestro y mantienen controles individuales. En consecuencia, los esclavos pueden activar y reproducir diferentes escenas en cualquier momento y no sincronizadas con las maestras. El maestro actúa como un mando general imponiendo el disparo a los esclavos con total prioridad. El maestro puede activar y desactivar escenas de la interfaz esclava.

- **MODO MAESTRO/ESCLAVO « LTP d**

LTP significa Lo último tiene prioridad. Todas las interfaces se definen como esclavas. Las interfaces no están sincronizadas con el tiempo y pueden activar y reproducir diferentes escenas por sí mismas. Sin embargo, los disparadores de una interfaz se pasan automáticamente a las otras interfaces conectadas y las interfaces esclavas se ven obligadas a disparar la misma escena. Aquí cada interfaz actúa como un mando a distancia general que impone el disparo a los demás esclavos sin sincronización.

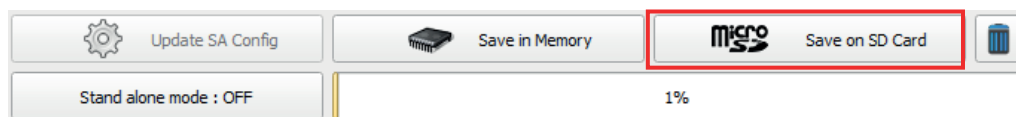
- **LA OPCIÓN «SIN LIBERACIÓN»**

Esta opción solo está disponible con los modos LTP o DESINCRONIZADO. Solo se ejecutan y son efectivos los disparadores ON desde la interfaz maestra. Todos los activadores desactivados se ignoran y las interfaces esclavas siguen reproduciendo su escena actual. Cada interfaz Slave puede optar por liberar o no su escena dependiendo de si la opción está activada o no.

TARJETA SD

Es posible guardar su programa en una tarjeta micro SD. La Tarjeta debe estar en formato FAT 32 y 16 Gb Máximo.

En el modo independiente, haga clic en "Guardar en la tarjeta SD", seleccione un lugar para guardar el programa en la computadora o directamente en la raíz de la tarjeta micro Sd.



Para reproducir de forma independiente el programa SD, inserte la tarjeta en la ranura micro SD CQSA y cuando la tarjeta se inicie, la pantalla mostrará "Sd" para indicar que el programa SD se está reproduciendo.

El archivo del programa debe pegarse en la raíz de la micro SD, no se puede reproducir si se le cambia el nombre.

BATERÍA

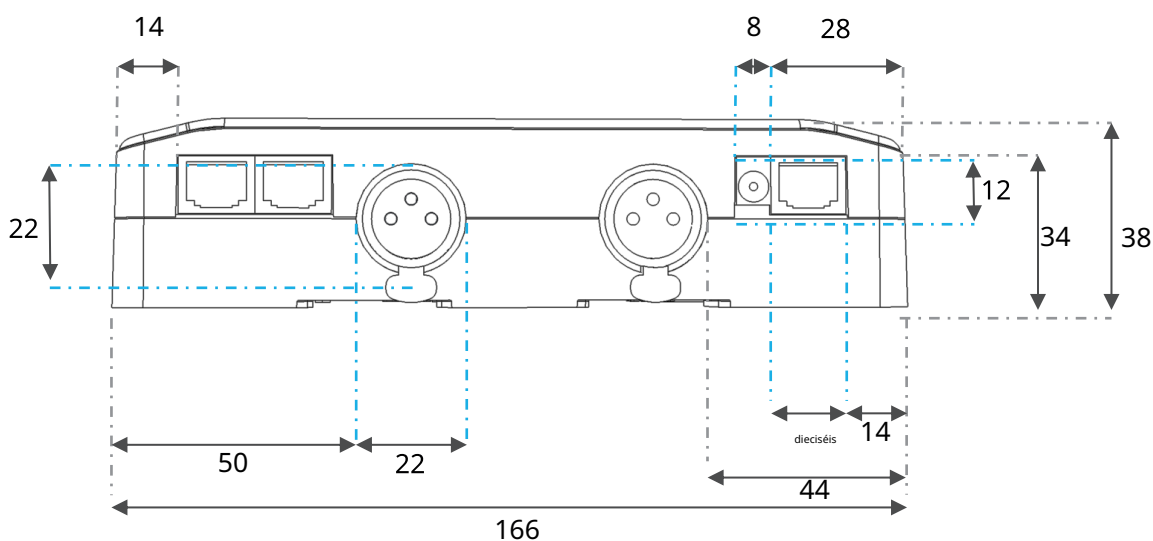
La batería permite mantener la configuración del reloj y el calendario en la memoria cuando el dispositivo no está alimentado. El reloj puede mantener la hora y la fecha de 10 a 30 días, según el tiempo de carga y el tipo de batería incluida.

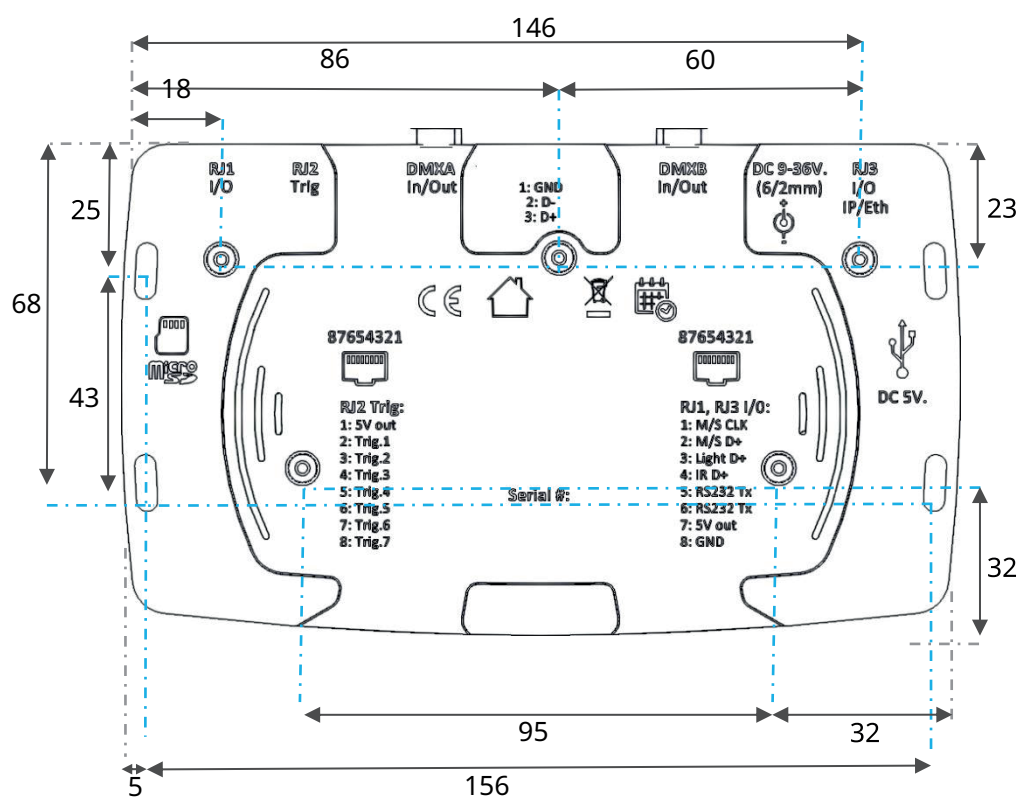
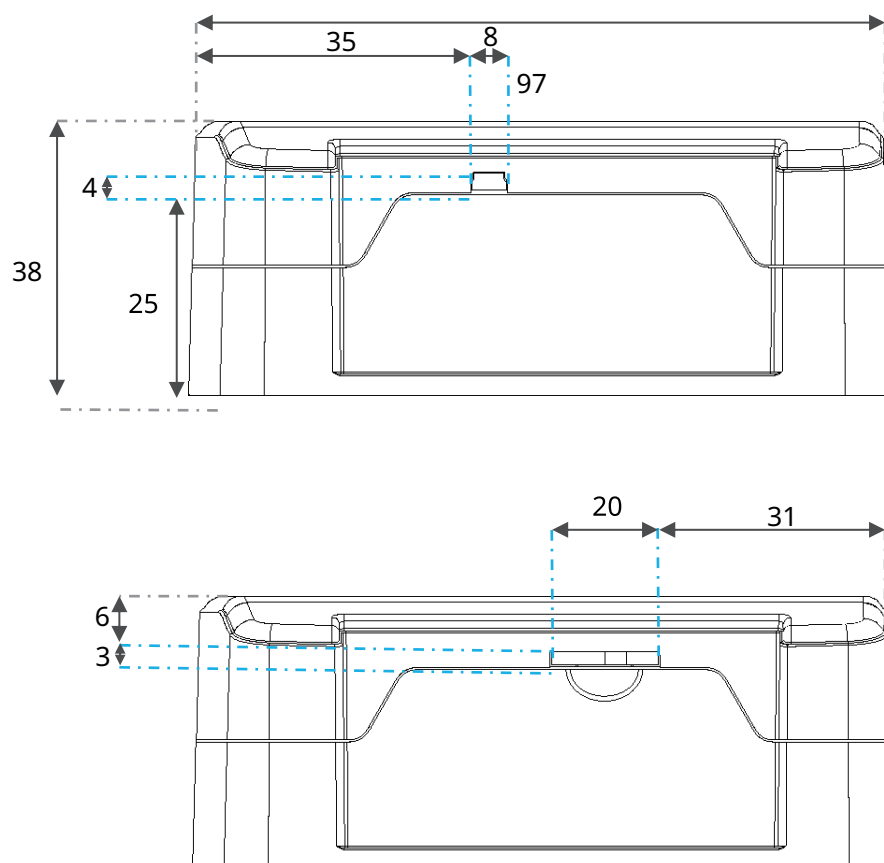
El dispositivo debe estar alimentado algunas horas para cargar completamente la batería.

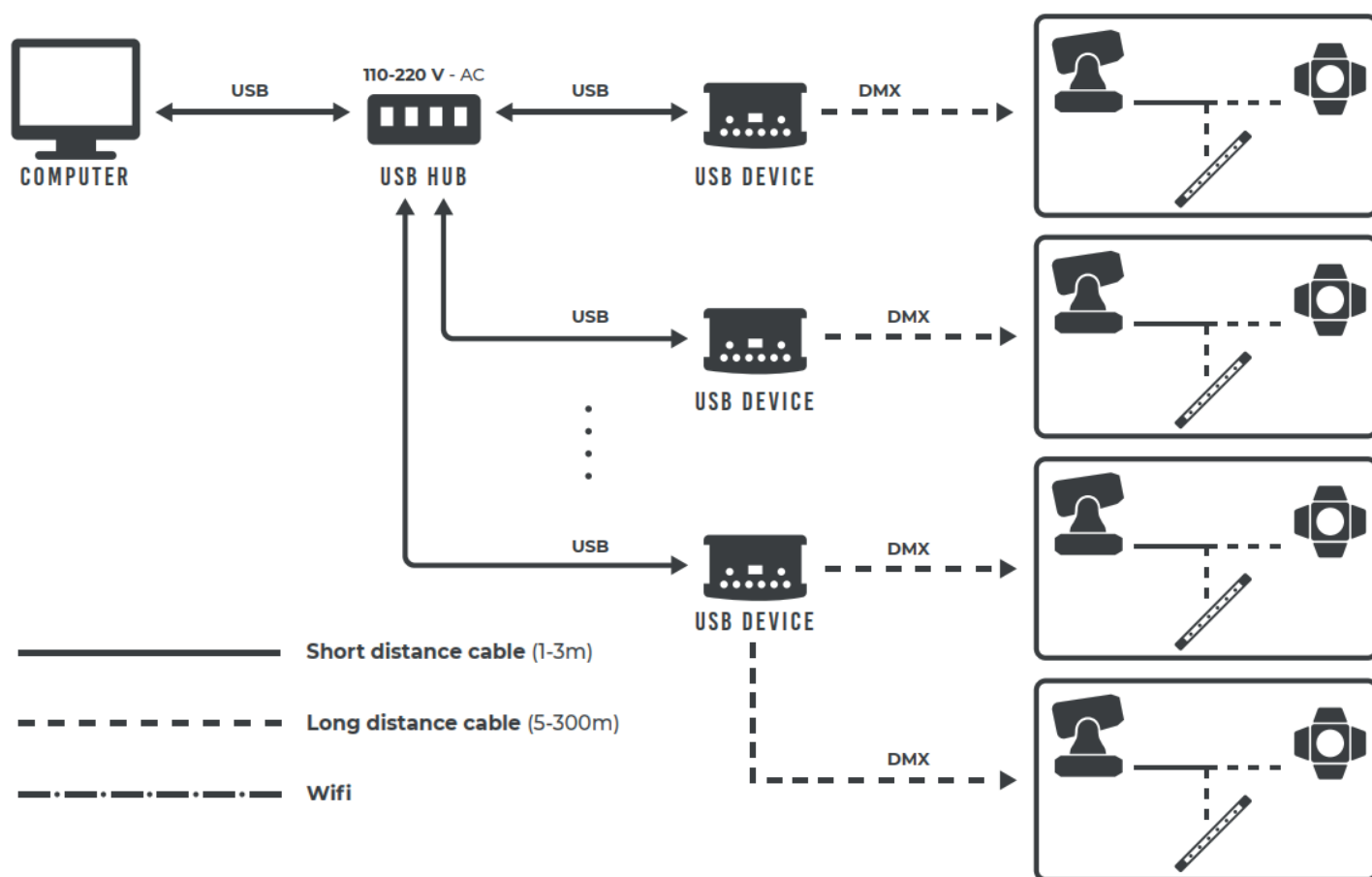
DIMENSIONES DE LA INTERFAZ

Se utiliza el sistema métrico. La unidad es mm.

CARA SUPERIOR







FUENTE DE ALIMENTACION CON EXTERNA + USB

La fuente de alimentación externa es solo para el modo autónomo. Si se conecta un cable USB cuando el dispositivo está funcionando en modo independiente, se reinicia para permitir la conexión a la computadora. Si las escenas se están reproduciendo en modo independiente, las detiene.

