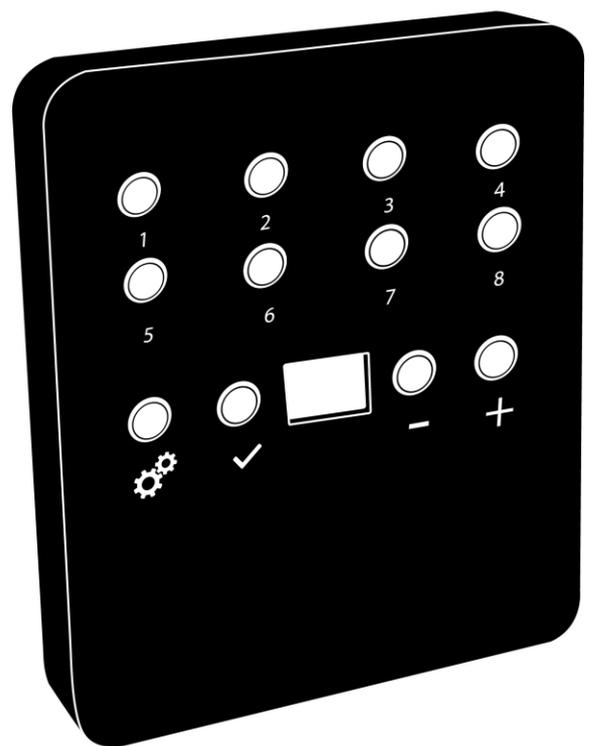
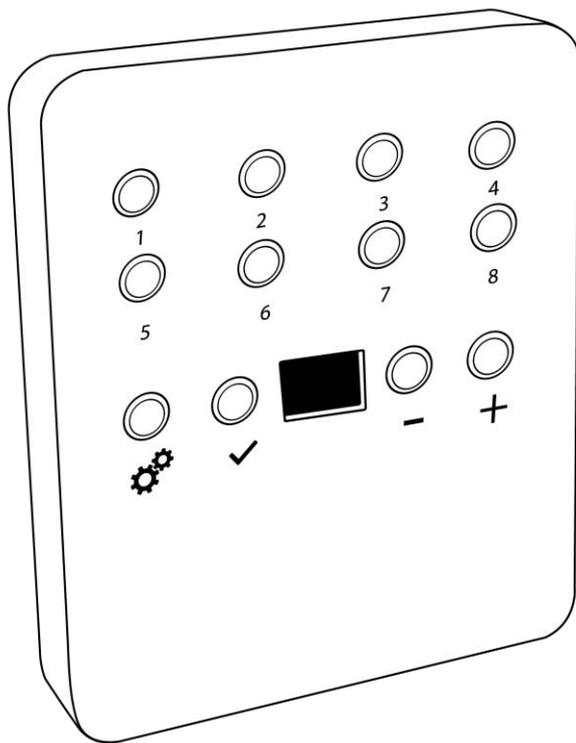


# INTERFACE AUTONOME SLIM USB-DMX 512 & 1024 CANAUX

V.1.1



---

## SOMMAIRE

Specifications Techniques de l'Interface .....	3
Face avant des interfaces 512 /1024 canaux.....	4
Face inférieure des interfaces 512/1024 canaux.....	4
Face arrière des interfaces 512/1024 canaux .....	5
Boutons de l'Interface et caractéristiques de l'affichage.....	6
Mode Zone (interfaces 1024 Canaux uniquement) .....	8
Configuration des zones dans les logiciels .....	8
Déclenchements Autonomes de l'interface .....	10
Basculer en mode Autonome .....	10
Réglage des modes de l'interface.....	10
Déclenchements bouton Led.....	13
Câblage des contacts et connexions .....	14
Commande de Déclenchements .....	16
Télécommande Infra Rouge et récepteur LED Infra Rouge.....	17
Connexion pour déclenchement DMX IN.....	18
Déclenchement DMX via un autre signal DMX en AUtonome .....	19
Configurer le DMX IN dans le logiciel.....	20
Déclenchements horaires avec l'horloge et le calendrier.....	22
Sauvegarde de la dernière scène après une mise hors Tension .....	24
Priorité des scènes sur les déclenchements horaires.....	24
Fusion DMX en Mode AUtonome .....	25
Configuration des interfaces en Maître/Esclave .....	26
Configuration des interfaces Maître/Esclaves .....	27
Carte SD .....	28
Batterie .....	28
Instruction de montage mural .....	28
Standard Europe et Asie: 60mm d'entre-axe .....	29
Standard américain 84mm d'entre-axe .....	29
Dimensions de l'interface.....	30
Face inferieure .....	30
Faces latérales.....	30
Face arriere.....	30
Connexion USB avec plusieurs interfaces.....	31
Installation DMX 512 standard .....	32
Installation DMX 512 recommandée.....	32

## SPECIFICATIONS TECHNIQUES DE L'INTERFACE

<b>Entrée</b>	USB 2.0 via Mini USB
<b>Nombre de sorties DMX (512/1024)</b>	Jusqu'à 512 / 1024 avec 5 broches sur Bornier à vis
<b>Modes DMX (512)</b>	2x512 (Splitter, PC + Autonome) ou 512 Entrée/Sortie (Mode PC)
<b>Modes DMX (1024)</b>	2x512 ,1024 ou 512 Entrée/Sortie (PC + Autonome)
<b>Entrée DMX (512)</b>	Oui (PC seulement, Enregistrement DMX, Déclenchement DMX)
<b>Entrée DMX (1024)</b>	Oui (PC et Mode Autonome, Enregistrement DMX, Déclenchement DMX)
<b>Mode Autonome (512)</b>	Oui, 2x512 (splitter), canaux DMX fine (16 bits)
<b>Mode Autonome (1024)</b>	Oui, 2x512 (splitter), 1024, 512 Entrée/Sortie, canaux DMX fine (16 bits)
<b>Zone Multiple (512)</b>	Non, 1 Zone, peut jouer une scène à la fois
<b>Zone Multiple (1024)</b>	Oui, 5 Zones, peut jouer 5 scène à la fois
<b>Fusion DMX en Mode Autonome</b>	Oui, fusionne plusieurs interfaces pour jouer plusieurs zones simultanément
<b>Mémoire Interne</b>	Oui (4 Mb)
<b>Mémoire Externe</b>	Oui, Lecteur de carte SD inclus
<b>Capacité mémoire</b>	20000 pas avec 16 ch., 6000 pas avec 512 ch., 3000 pas avec 1024 ch.
<b>Horloge temps réel</b>	Oui, déclenchements horaire et calendrier (minutes, heures, jours, mois, années)
<b>Boutons de déclenchements</b>	Oui, 8 boutons avec Led bleue
<b>Bouton Options</b>	Oui, 4 boutons (Mode, Valider, Suivant, Précédent)
<b>Bouton Mode</b>	Oui, sélection de scène, zone, page, vitesse, intensité générale et couleur perso
<b>Déclenchements contacts secs</b>	Oui (5 contacts sur 3,3V ou 5V)
<b>Récepteur Infra-rouge</b>	Oui, PCB IR externe et télécommande IR disponibles en option
<b>Options Infra-rouge</b>	Sélection de 10 scènes, vitesse de la scène, dimmer général et scène suivante
<b>Déclenchements intensité lumineuse</b>	Oui, PCB externe avec capteur de lumière disponible en option
<b>Maître/Esclave</b>	Oui, connecte et synchronise jusqu'à 32 interfaces ensemble en autonome
<b>Technologie CPU</b>	32 bits
<b>Dimensions</b>	H : 20mm(0.79in) / l: 128mm(5.04) / L : 109mm (4.29in)
<b>Poids</b>	0.2 Kgs
<b>Poids total du coffret</b>	0.41 Kgs
<b>Tension d'entrée</b>	5V à 24V via secteur, 0.5A max, 5V 0.5A via USB
<b>Puissance / Consommation</b>	0.3 à 0.5 W
<b>Protection Haute Tension</b>	Oui
<b>Boitier</b>	Noir ou blanc avec 4 trous de fixation, plastique ABS
<b>Norme IP</b>	IP20
<b>Utilisation</b>	Intérieur
<b>Stockage</b>	Garder dans un endroit sec
<b>Compatibilité</b>	Appareils DMX 8 et 16 bits
<b>Température d'utilisation</b>	- 25 à +70 C°
<b>Certifications</b>	CE, RoHS, Fcc
<b>Garantie internationale</b>	Oui, 3 ans

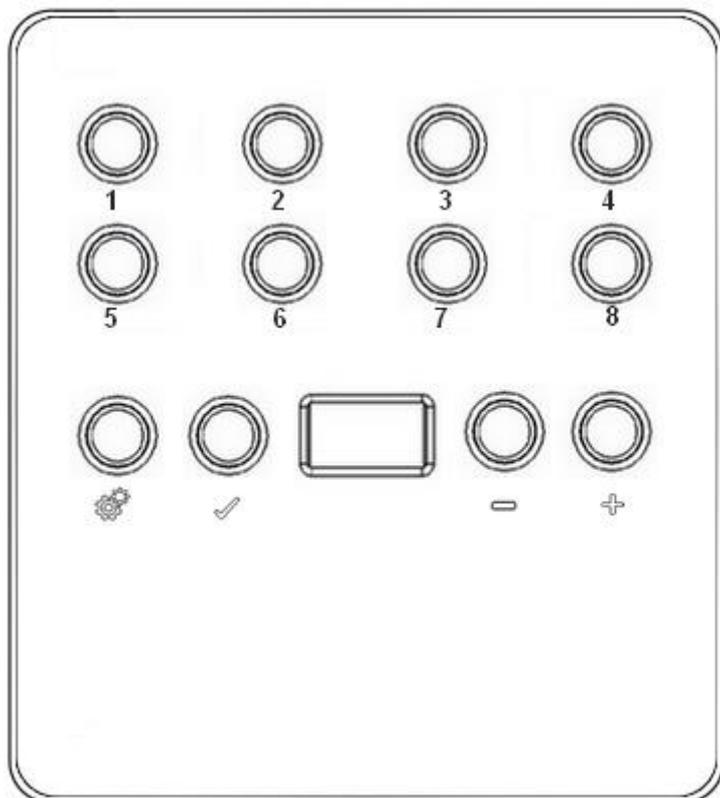
### Fonctionnalités logicielle:

<b>LED Player</b>	512/1024 canaux DMX + mode Autonome , mode Live Board
<b>Studio DMX 3D viewer</b>	Mode complet
<b>Pro DMX</b>	Oui, 1024 canaux mode complet, 30 min de boucle Audio et vidéo Timeline
<b>Sortie ART-NET depuis le PC</b>	Oui, 1 ou 2 univers (DMX + Artnet)
<b>Wi-Light 2016 App</b>	Oui, contrôle le Led Player et le Pro DMX avec une connexion Wifi
<b>Compatibilité systèmes</b>	Windows, MAC Os X (10.6 and supérieur) et Linux (64 Bits)
<b>Mise à jour logicielle gratuite</b>	Oui

### Contenu du Package

1 cable USB + 1 interface DMX USB

## FACE AVANT DES INTERFACES 512 /1024 CANAUX



### Boutons de déclenchement de scène:

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

### Boutons de Commandes:

-  : Sélection du mode (Déclenchement, Page, Couleur, Vitesse, Dimmer, Zone)
-  : Valider le Choix / Couleur Off
-  : Diminuer les valeurs
-  : Augmenter les valeurs

### Afficheur:

Afficheur Led 7 segments

## FACE INFÉRIEURE DES INTERFACES 512/1024 CANAUX

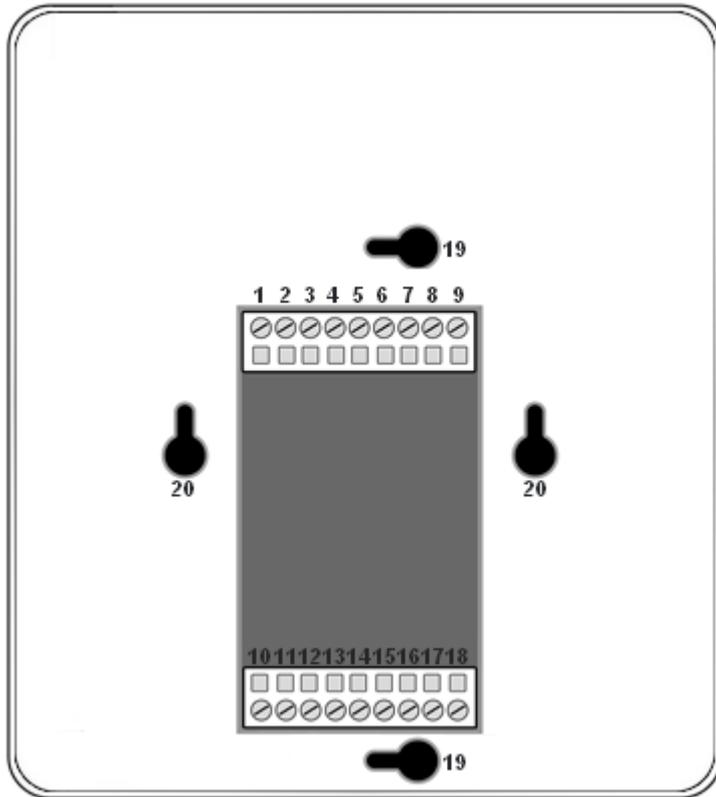


### Mini connecteur USB et connecteur alimentation USB

5 Volts continus seulement; 0,15-1 A.

### Port Micro SD

## FACE ARRIERE DES INTERFACES 512/1024 CANAUX

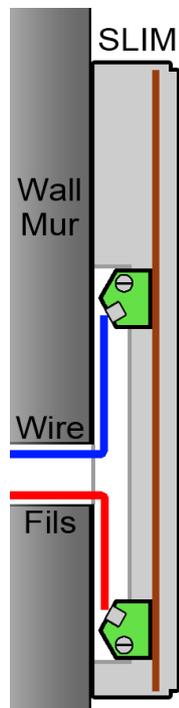


### Borniers externes:

- 1: Alimentation 9-36V
- 2: Masse
- 3: Déclenchement A
- 4: Déclenchement B
- 5: Déclenchement C
- 6: Déclenchement D
- 7: Déclenchement E
- 8: Maître/Esclave Data
- 9: Maître/Esclave Horloge
- 10: Sortie 5V
- 11: Masse
- 12: Signal infrarouge
- 13: Capteur luminosité
- 14: DMX2 - data
- 15: DMX2 + data
- 16: DMX Masse
- 17: DMX1 - data
- 18: DMX1 + data

### Montage Mural:

- 19: Fixations standard Américain
- 20: Fixations standard Europe



### **Bouton Sélection du Mode**

Pressez le bouton  pour sélectionner l'un des modes : Déclenchement des scènes (SA), Page (PA), Couleur (Co), Vitesse (SP), mode Dimmer (dl) ou Zone (Zo).

### **Bouton Valider**

Pressez le bouton  pour valider votre choix ou arrêter la couleur sélectionnée.

### **Bouton de scène Suivant /Précédent, +/-**

**Mode Déclenchement de scène:** Sélectionnez le numéro de la scène avec les boutons + ou -, ensuite pressez Valider pour confirmer la lecture de la scène sélectionnée de 01 à 255. Le numéro de scène va clignoter plusieurs fois pour confirmer votre sélection. Avec la scène 00 rien ne joue.

**Mode Page:** Sélectionnez le numéro de la page avec les boutons + et - de P0 à P9, ensuite choisissez la scène souhaitée dans la page courante à l'aide des 8 boutons.

**Mode Couleur:** A l'aide des 8 boutons sélectionnez une des huit couleurs personnalisables ou choisissez la couleur de la roue de couleur de 00 à 99 avec les bouton + et -. Pressez le bouton Valider pour éteindre la couleur actuelle ou rejouer la dernière couleur de la roue de couleur.

**Mode Vitesse:** Augmentez ou Diminuez la vitesse de la scène actuelle avec les boutons + ou -. Les valeurs vont de -9 à +9.

**Mode Dimmer:** Augmentez ou Diminuez l'intensité générale (Dimmer + RGB) des scènes et couleurs avec les boutons + ou -. Les valeurs vont de -9 à +9.

**Mode Zone :** Sélectionnez la zone avec les boutons + et - (Zones A à E et Générale) , ensuite choisissez la scène souhaitée dans la zone courante à l'aide des 8 boutons.

### **Boutons à Led Bleue**

Pressez un des 8 boutons de déclenchement pour jouer une scène en mémoire depuis les modes Déclenchement de Scène, Page et zone. Pressez de nouveau le bouton avec la Led bleue pour stopper la scène.

En mode Couleur pressez un bouton pour déclencher une couleur personnalisée. Pressez de nouveau pour la stopper.

## **Fonctionnement de l'afficheur LED :**

L'afficheur LED affiche le numéro de la scène qui joue, la page, la couleur, les modes sélectionnés, les valeurs de la vitesse et du dimmer, la zone sélectionnée et le mode de mise à jour du firmware.

Il y a différents affichages en fonction du mode sélectionné :

**PC:** L'interface est connectée à l'ordinateur et communique avec le logiciel. L'interface est contrôlée par le logiciel.

**SA:** Le mode Déclenchement de Scène est actif. Par défaut quand aucune scène ne joue, tous les niveau DMX sont à zéro. En mode Déclenchement de Scène, l'afficheur LED indique le numéro de la scène actuelle de 01 à 255. La valeur 00 est le Blackout et l'interface DMX envoie des nulls (0x00) sur toutes les sorties.

**PA:** Mode Page, il permet de choisir entre 10 pages de 8 boutons pour déclencher directement les scènes. En mode Page, l'afficheur indique le numéro de page de P0 à P10.

**Co:** Mode Couleur, pour jouer une couleur personnalisée sur les canaux RGBW. En mode Couleur, l'afficheur indique le numéro de couleur de C1 à C8.

**SP:** Mode Vitesse, augmente ou diminue la vitesse de la scène actuelle. En mode Vitesse, l'afficheur indique la vitesse de la scène courante, les valeurs vont de -9 à 9.

**dl:** Mode Dimmer, augmente ou diminue l'intensité générale et le dimmer de la scène ou de la couleur choisie. En mode Dimmer, l'afficheur indique l'intensité générale, les valeurs vont de -9 à 9.

**Pr:** Mode Programmation de la mémoire, Pr est affiché quand l'interface écrit un show en mémoire.

**Zo:** Le mode zone est actif. Après écriture de la mémoire la zone A est sélectionnée par défaut. En mode zone, l'afficheur LED indique la zone courante, Générale, A, B, C, D, E.

Affichage zone A à D : 

Affichage zone générale : 

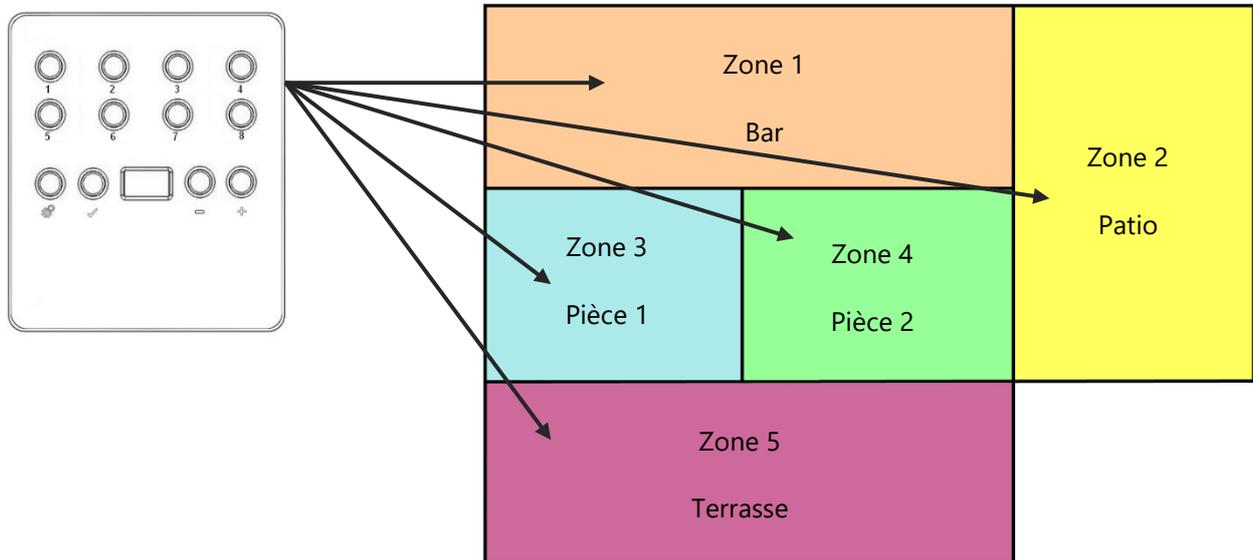
L'affichage alterne toutes les 3 secondes entre la zone courante et le numéro de scène de la zone.

**bl:** Mode Mise à jour du firmware, quand un nouveau firmware est écrit en mémoire.

En mode de Mise à jour du firmware, l'afficheur va clignoter pendant la durée de la mise à jour du firmware. Ne pas déconnecter l'interface pendant ce mode.

## MODE ZONE (INTERFACES 1024 CANAUX UNIQUEMENT)

Les interfaces 1024 canaux permettent de jouer indépendamment sur 5 zones en mode autonome.



## CONFIGURATION DES ZONES DANS LES LOGICIELS

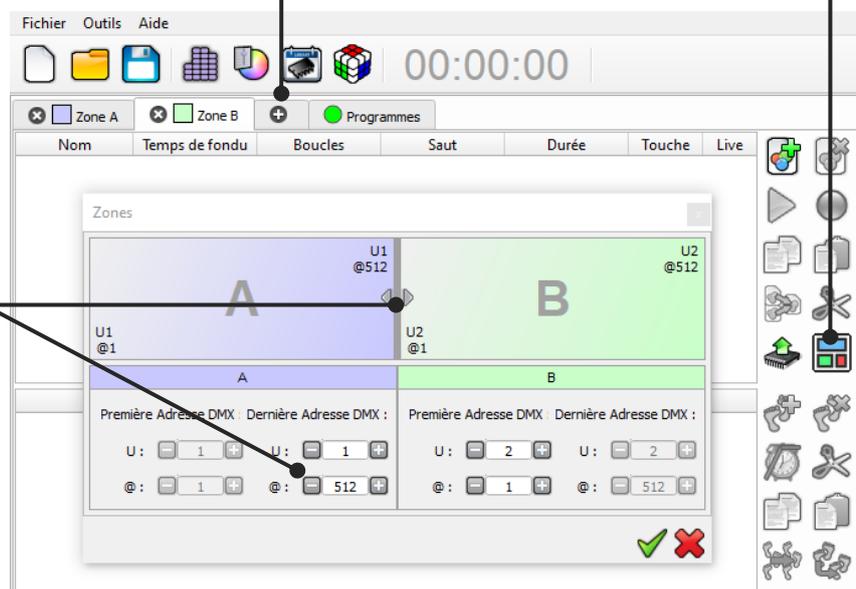
Dans le mode édition :

Cliquer sur + pour ajouter des zones

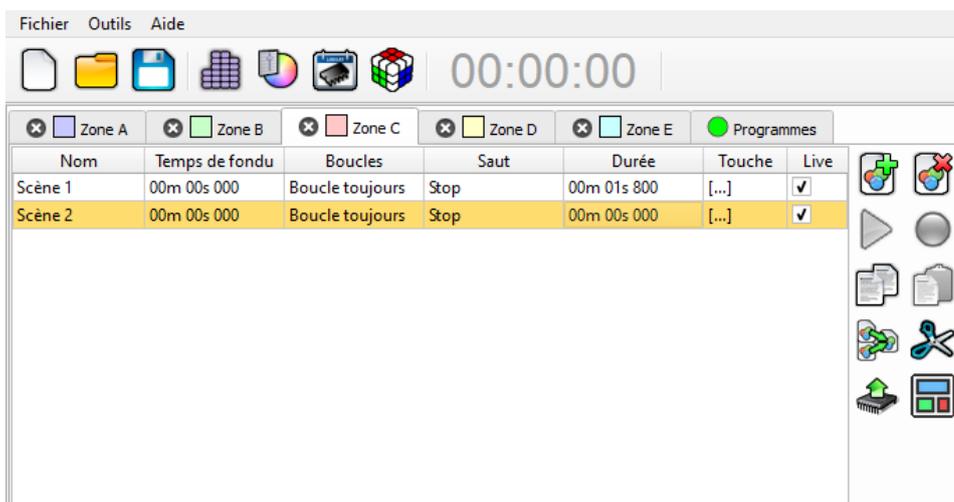
La fenêtre d'édition des zones peut être affichée à tout moment en cliquant sur le bouton « Zone »

La fenêtre d'édition des zones apparait, déplacer la barre centrale pour définir les zones, il est également possible de choisir précisément les plages de canaux de chaque zones en renseignant les casiers.

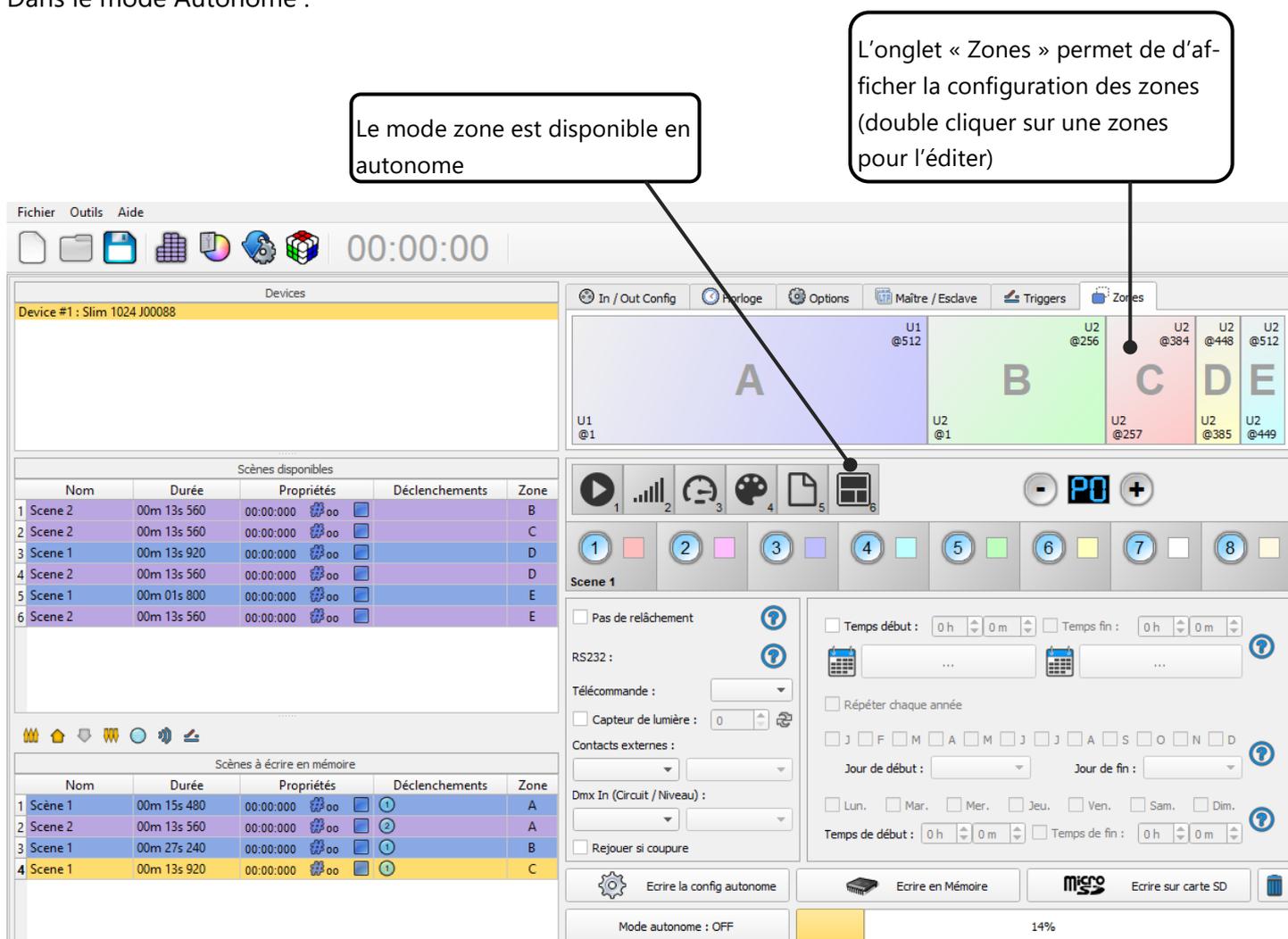
Attention à faire correspondre votre patch aux zones



Une fois les zones définies, il suffit de créer les scènes dans les onglets correspondants :



Dans le mode Autonome :



## DECLENCHEMENTS AUTONOMES DE L'INTERFACE

Le mode Autonome du logiciel permet de configurer et personnaliser tous les déclenchements.

Les informations seront directement sauvegardées dans la mémoire de l'interface DMX avec la fonction d'écriture en mémoire.

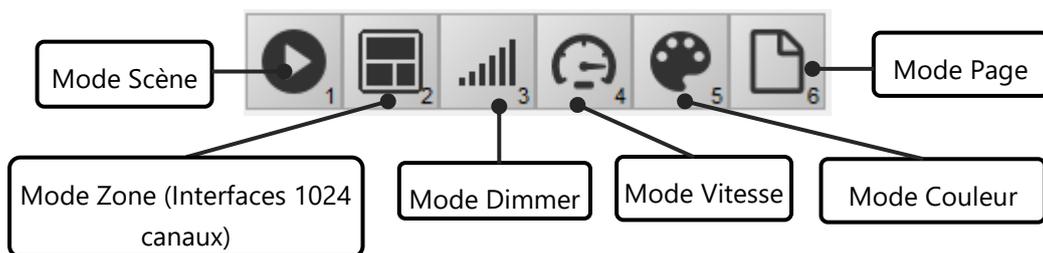
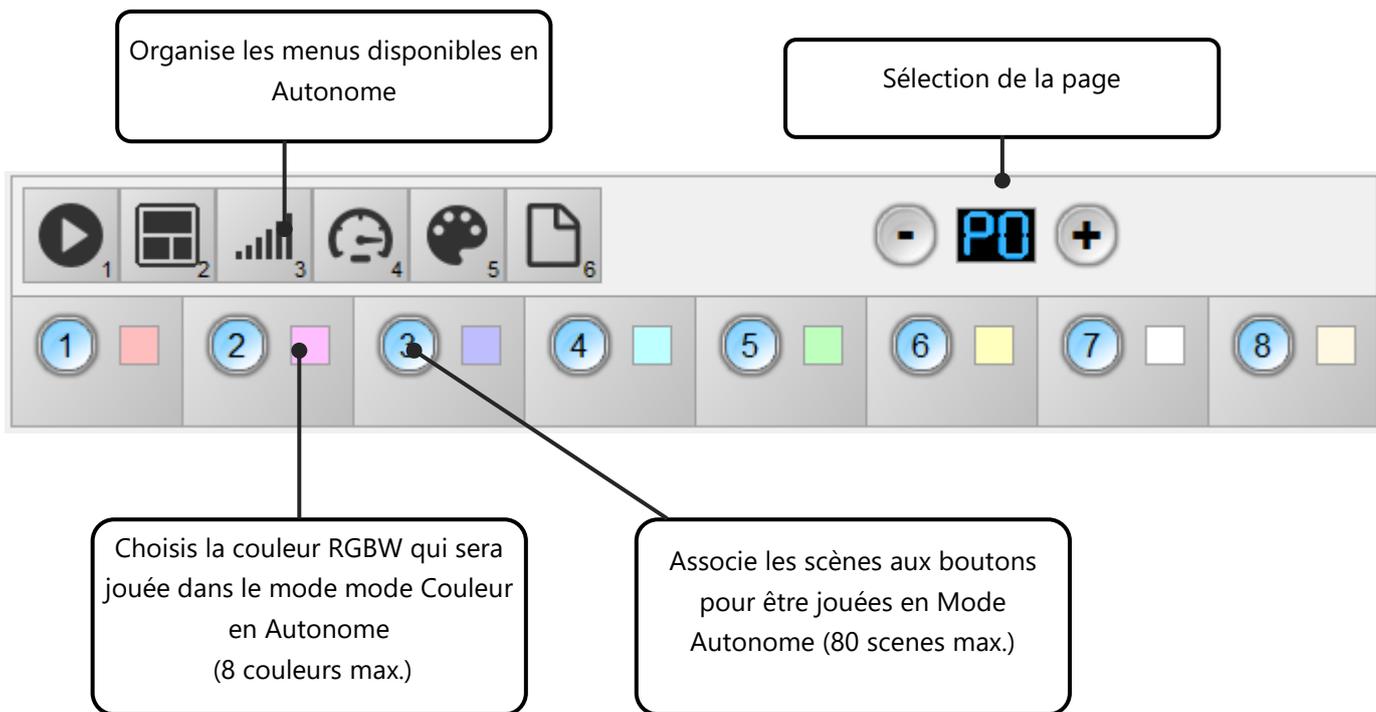
## BASCULER EN MODE AUTONOME

Quand l'interface n'est pas connectée au logiciel ou est juste alimentée, elle entre en mode Autonome après 5 secondes

## REGLAGE DES MODES DE L'INTERFACE

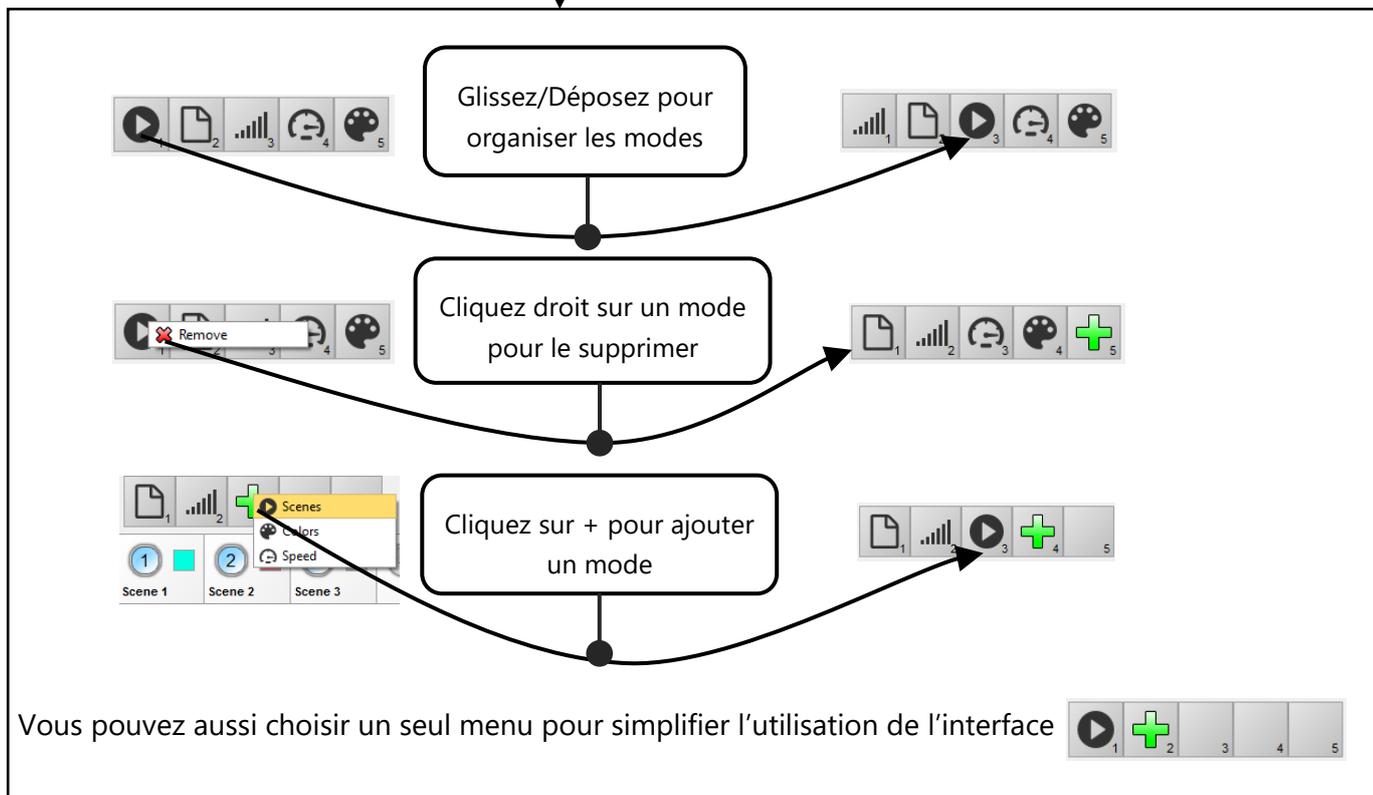
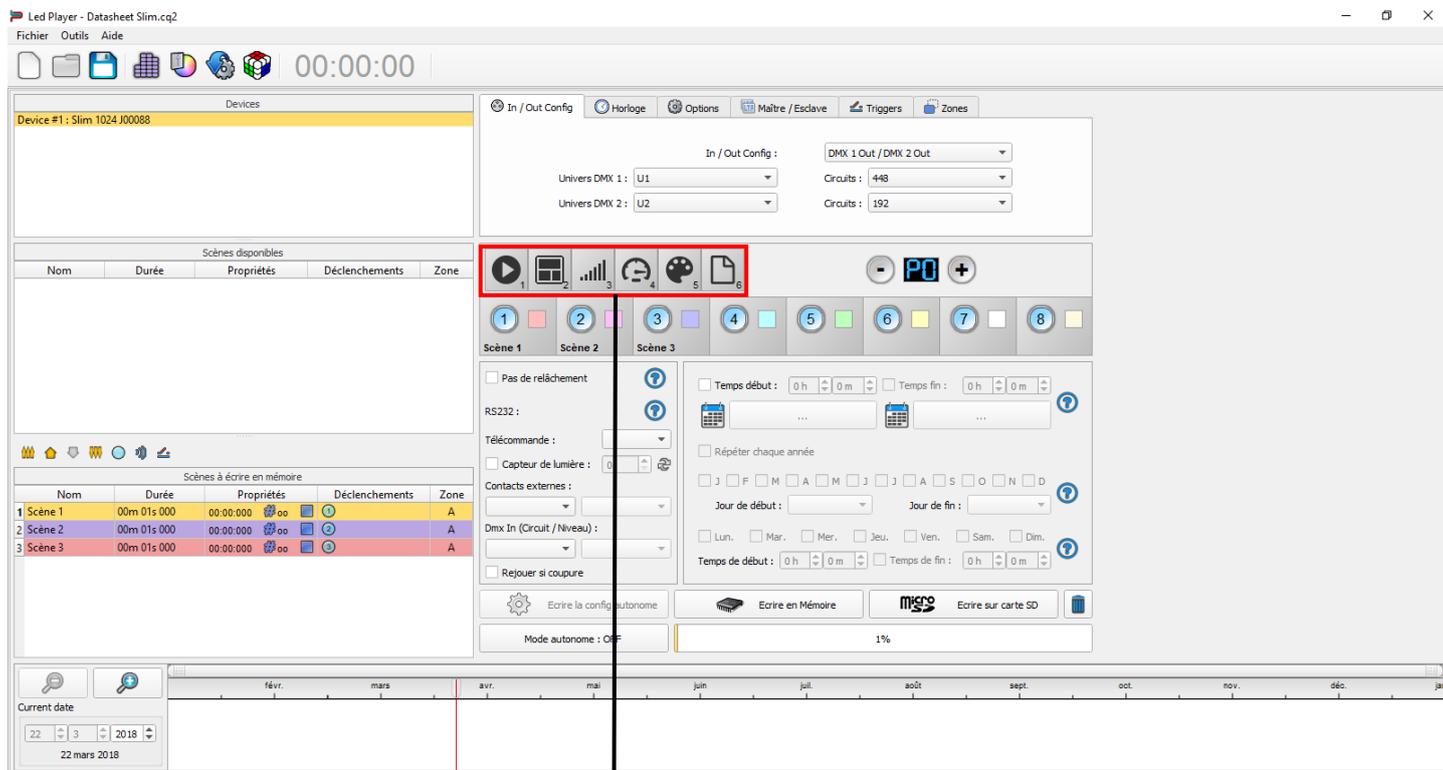
The screenshot displays the 'Led Player - Datasheet Slim.cq2' application window. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes a menu (Fichier, Outils, Aide), a toolbar with icons for file operations, and a digital clock showing '00:00:00'.
- Left Panel:** Contains a 'Devices' list with 'Device #1 : Slim 1024 J00088' and two tables for 'Scènes disponibles' and 'Scènes à écrire en mémoire', each with columns for 'Nom', 'Durée', 'Propriétés', 'Déclenchements', and 'Zone'.
- Right Panel:** Features a 'In / Out Config' section with dropdowns for 'Univers DMX 1' (U1), 'Univers DMX 2' (U2), 'Circuits' (448 and 192), and 'In / Out Config' (DMX 1 Out / DMX 2 Out). Below this is a 'Fenêtre de configuration de l'interface' (highlighted with a red box) containing a row of 8 numbered buttons (1-8) and a digital display showing '00'. Further down are various configuration options like 'Pas de relâchement', 'RS232', 'Télécommande', 'Contacts externes', and 'Dmx In (Circuit / Niveau)'. At the bottom of this panel are buttons for 'Ecrire la config autonome', 'Ecrire en Mémoire', and 'Ecrire sur carte SD', along with a 'Mode autonome : OFF' indicator and a '1%' progress bar.
- Bottom Panel:** Shows a 'Current date' section with a calendar icon and a date selector set to '22 mars 2018', and a month navigation bar from 'févr.' to 'juin'.



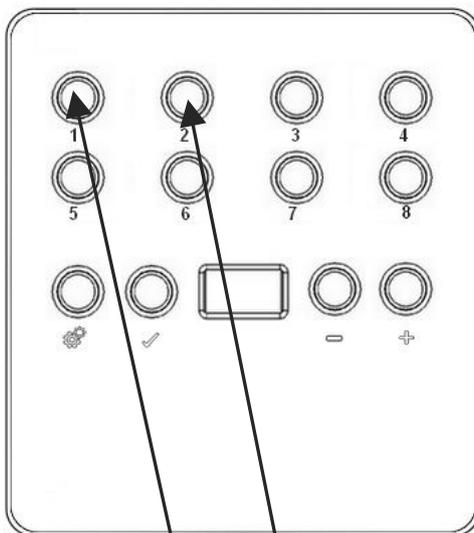
Il est possible de personnaliser les modes que vous voulez utiliser en Autonome.

Depuis les icônes mode, vous pouvez faire un clic droit pour ajouter ou enlever un mode. Vous pouvez utiliser le glisser déposer (drag and drop) pour organiser les modes comme vous le souhaitez.



## DECLENCHEMENTS BOUTON LED

Depuis les scènes de la liste du mode autonome vous devez faire un Glisser/Déposer de l'une d'elles pour l'appliquer à un bouton.

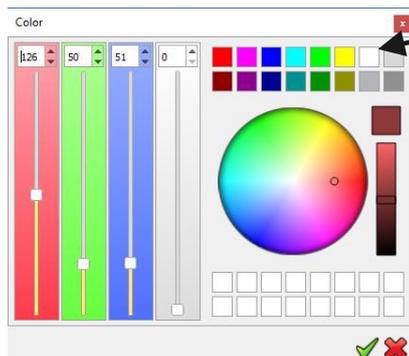


Scènes à écrire en mémoire				
Nom	Durée	Propriétés	Déclenchements	Zone
1 Scène 1	00m 01s 000	00:00:000		A
2 Scène 2	00m 01s 000	00:00:000		A
3 Scène 3	00m 01s 000	00:00:000		A

Glissez/Déposez une scène sur un bouton

Il est possible de remplacer une scène par une autre ou de la supprimer en la sortant de la liste.

Vous pouvez aussi configurer une couleur pour chaque bouton et les jouer avec le Mode Couleur, cliquez sur le carré de couleur pour choisir votre propre couleur.



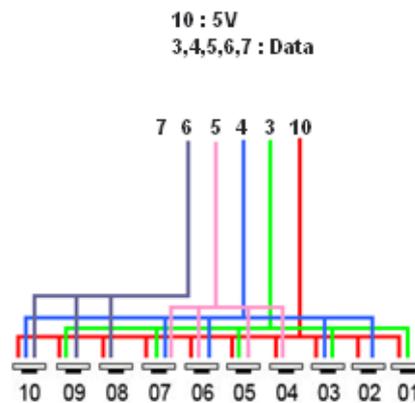
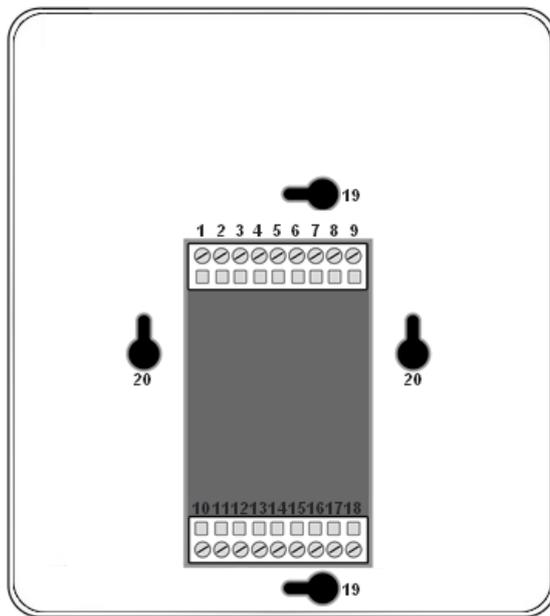
Cliquez et configurez la couleur désirée

## CABLAGE DES CONTACTS ET CONNEXIONS

Les 5 contacts externes se situent sur le bornier à vis. Vous pouvez utiliser 5 contacts secs pour déclencher 5 scènes à l'aide de relais externes. Pour avoir plus de déclenchements vous devez utiliser le multiplexage afin d'avoir un maximum de 31 contacts :

Le multiplexage permet d'avoir 31 combinaisons de déclenchements

**Les contacts externes ne peuvent se faire que lorsque les Broches 3, 4, 5, 6, 7 sont connectées à la Broche 10 (5 V. DC). (Jusqu'à 31 déclenchements)**

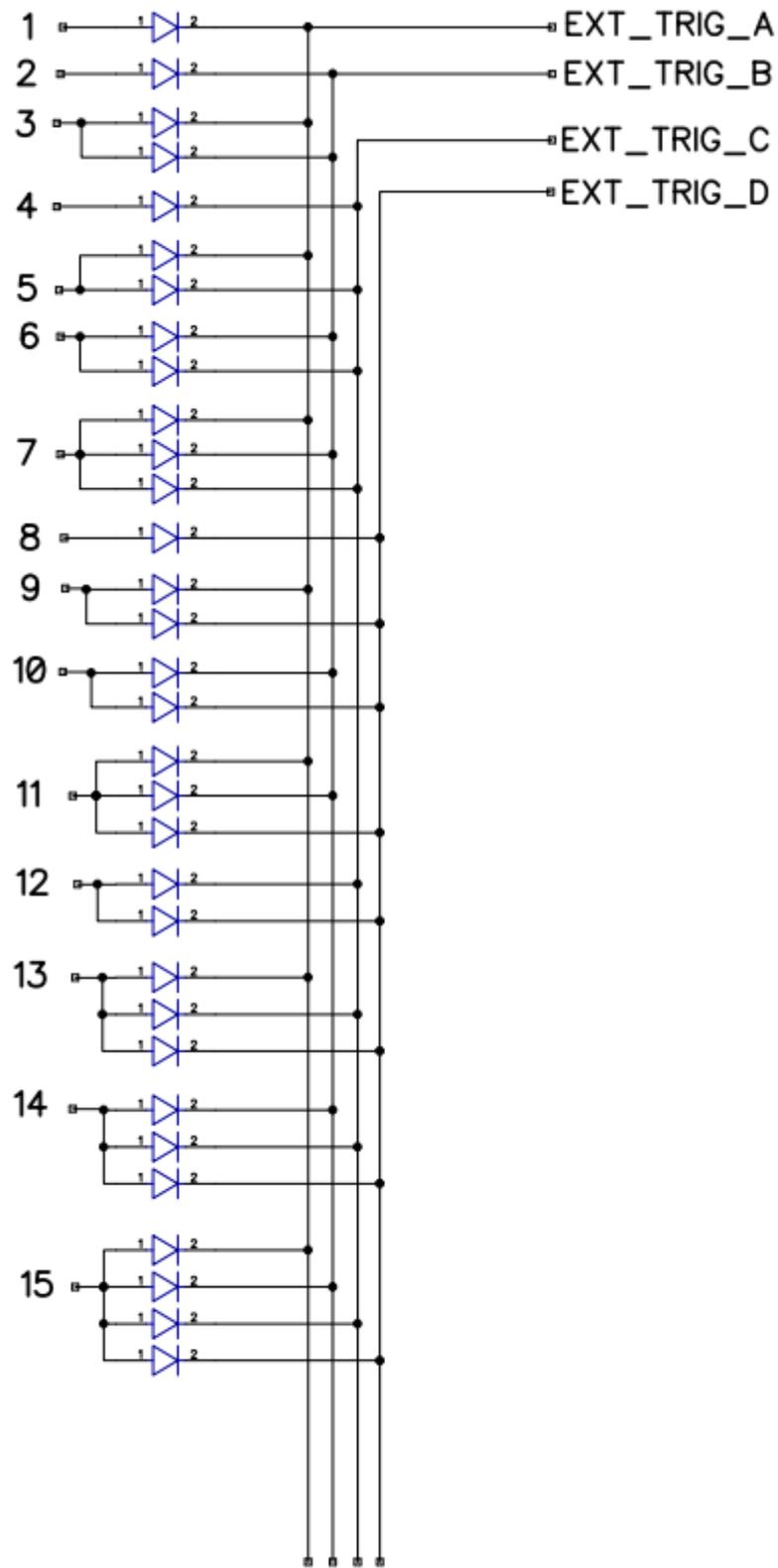


Pin Table :

- Déclenchement 01 = Pin 3
- Déclenchement 02 = Pin 4
- Déclenchement 03 = Pin 3 + 4
- Déclenchement 04 = Pin 5
- Déclenchement 05 = Pin 3 + 5
- Déclenchement 06 = Pin 4 + 5
- Déclenchement 07 = Pin 3 + 4 + 5
- Déclenchement 08 = Pin 6
- Etc...

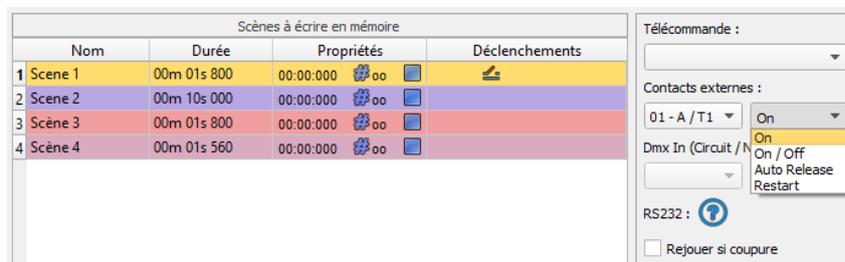
Temps de réaction des contacts : 8 ms (0.008 s) / Temps entre 2 contacts : 500 ms (0.5 s)

Options de déclenchements : On (démarre la scène seulement) + On/Off (démarre et arrête la scène) + Auto release (maintenir le contact pour jouer la scène) + Restart (redémarre la scène depuis le début) + Play in priority ( la scène joue jusqu'à une pause ou un arrêt, aucun autre déclenchement n'est autorisé).



En sélectionnant une scène dans la liste il est possible de choisir le numéro du contact externe (de 01 à 127) pour déclencher la scène.

Par défaut, l'interface propose 7 contacts externes (01, 02, 04, 08, 16, 32, 64). Pour obtenir 127 contacts externes, vous devez utiliser une interface dé-multiplexée pour utiliser les autres combinaisons possibles.



Plusieurs options de déclenchements sont disponibles pour les contacts externes.

**On** : Activer le contact permet seulement de jouer la scène.

**On/Off** : Activer le contact permet de jouer et arrêter la scène. Chaque action de déclenchement va inverser l'état de la scène (démarrer/arrêter).

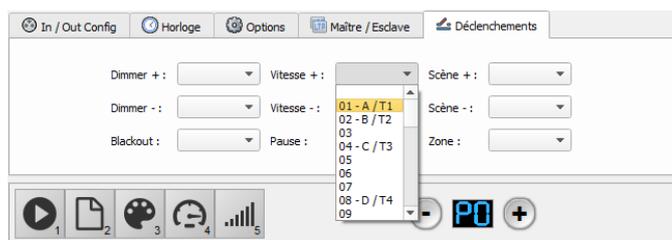
**Auto Release**: La scène jouera tant que le contact sera actif et maintenu. Garder le contact activé pour jouer la scène, quand le contact est relâché la scène s'arrête.

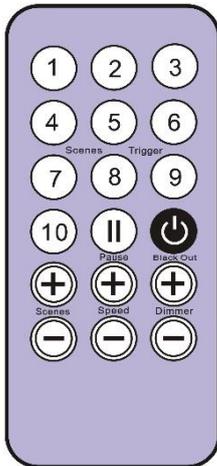
**Restart** : . Activer le contact redémarrera automatiquement la scène depuis le début, si la scène est arrêtée alors elle commence à jouer.

## COMMANDE DE DECLENCHEMENTS

Les contacts externes peuvent aussi déclencher des commandes en mode Autonome. Depuis l'onglet Déclenchements vous pouvez sélectionner un contact pour chaque action : Dimmer + , Dimmer - , Blackout, Vitesse + , Vitesse - , Pause, Scène + , Scène - et Zone.

Il n'est pas possible d'utiliser le même déclenchement pour une scène et une commande, dans ce cas, la scène a la priorité ou la scène perd son information de déclenchement après avoir choisi le déclenchement des Commandes.





### Une scène doit être liée avec les boutons 1 à 10.

Chaque boutons peut déclencher une scène différente. La télécommande ne peut pas arrêter une scène directement. Pour arrêter la scène jouée, il faut utiliser obligatoirement le bouton ON/OFF ou Blackout/Stop ou alors déclencher une autre scène.

Le bouton de pause fige la scène jouée sur son état DMX.

Le bouton Stop/ Blackout (On/Off) arrête la scène jouée et joue la scène neutre ayant le numéro 00. Tous les canaux DMX renvoie la valeur nulle 00.

**Les boutons +/- pour le déclenchement** des scènes automatique. La scène suivante ou précédente sera jouée directement sans validation de 2 secondes.

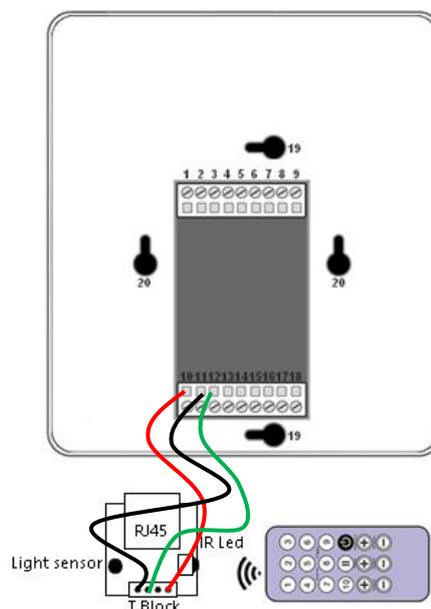
**Les boutons +/- pour la vitesse des scènes.** Augmente ou diminue la vitesse de la scène jouée. Chaque scène peut avoir une vitesse différente.

**Les boutons +/- pour l'intensité générale.** Augmente ou diminue l'intensité des canaux d'intensité, de RVB, de CMJ et Dimmer. Les canaux RVB,CMY et Dimmer sont définis dans le profile des appareils.

*Pour utiliser l'option de télécommande Infra Rouge, un récepteur Infra Rouge externe doit être connecté au bornier à vis de l'interface autonome. (Pins 10,11,12). Un câble de 20 mètres maximum est requis.*

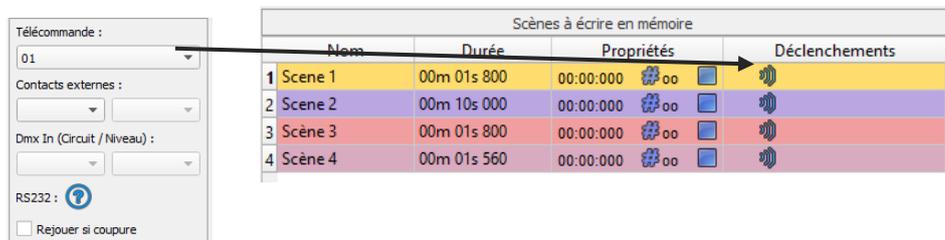
### Brochage du PCB IR :

- Via RJ45 : Broches #8 = Masse ; #4 = signal IR; #7 = 5V DC
- Via bornier : Broches 4 = IR Data ; 7 = 5 Volts ; 8 = Masse

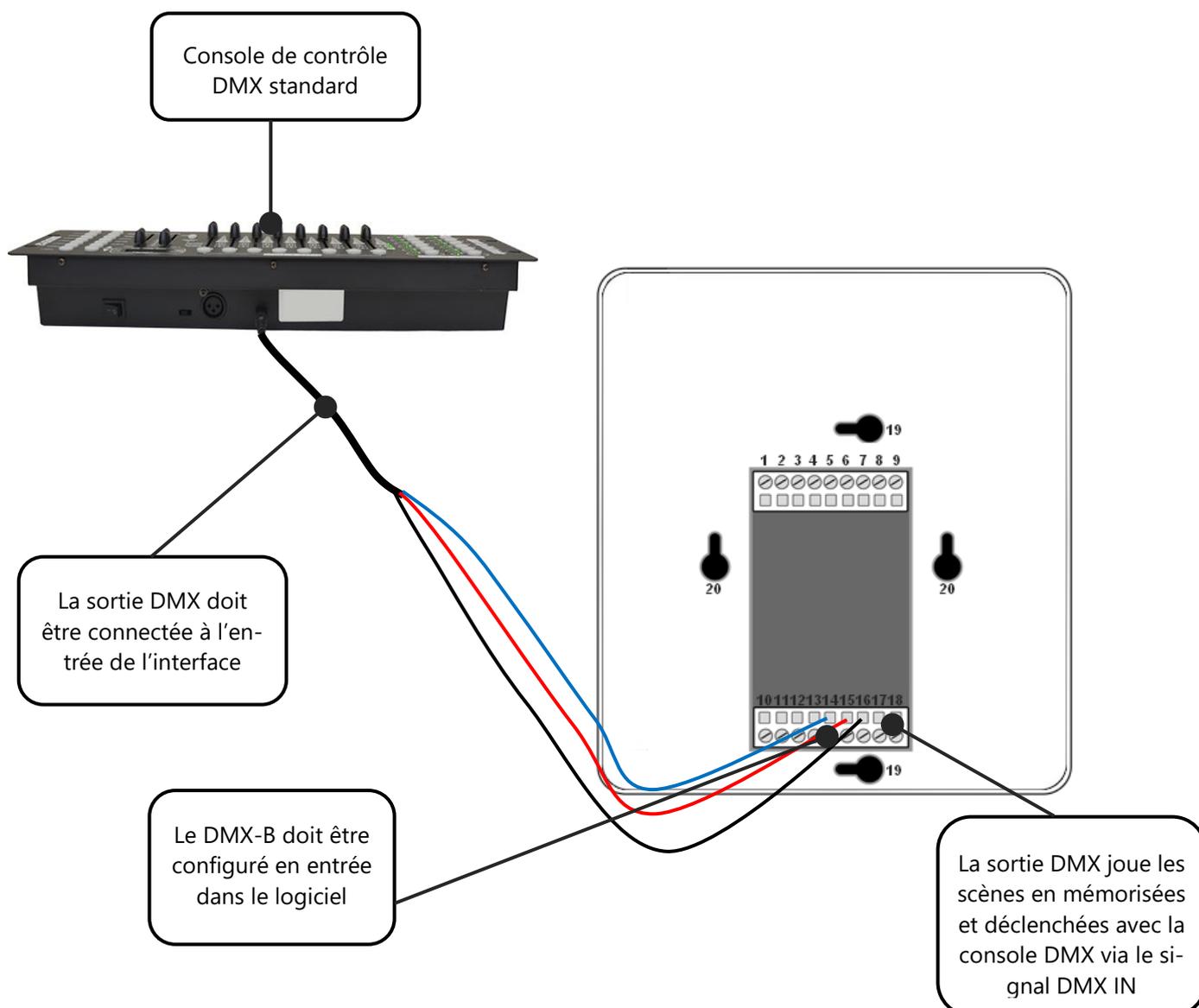


Dans le logiciel rendez-vous dans la fenêtre *Mode Autonome* section *Déclenchements* pour assigner les boutons de la télécommande infra-rouge a des scènes. Le mode autonome offre 10 déclenchements avec la télécommande.

En sélectionnant une scène dans la liste vous pouvez choisir le numéro de bouton désiré sur la télécommande (de 01 à 10) pour déclencher cette scène.



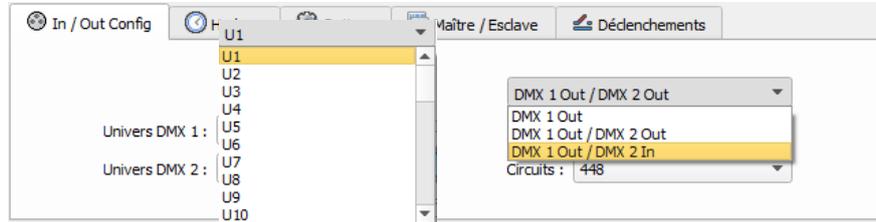
### CONNEXION POUR DECLENCHEMENT DMX IN



## DECLENCHEMENT DMX VIA UN AUTRE SIGNAL DMX EN AUTONOME

Les déclenchements DMX IN en autonome ne sont disponibles qu'avec les interfaces 1024.

Dans la fenêtre du Mode Autonome configurer l'interface avec l'option In /Out Config et avec DMX 1 Out/DMX 2 In et sélectionner l'univers de sortie.



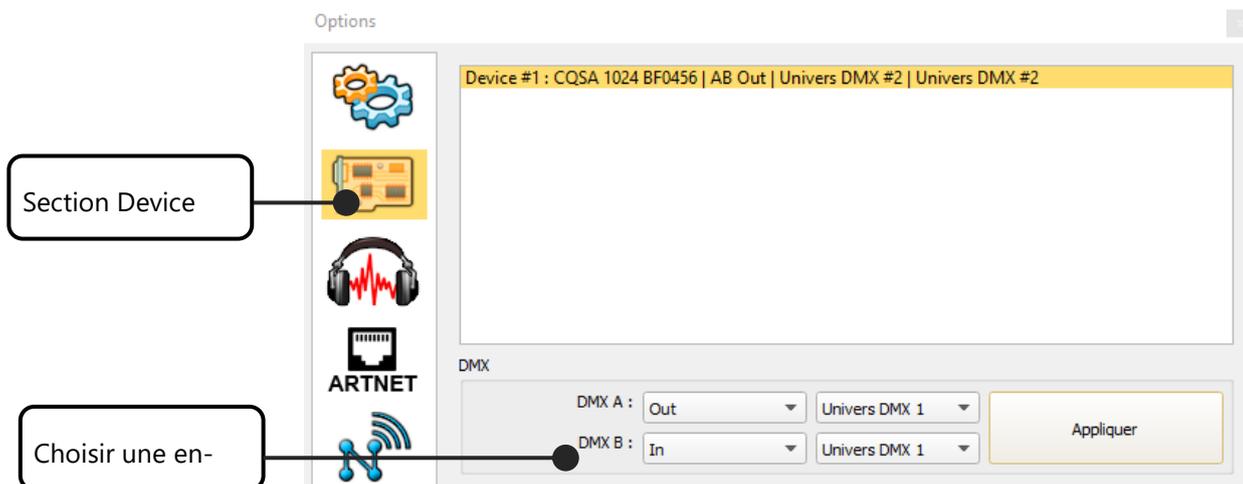
Le mode autonome permet de déclencher jusqu'à 512 canaux DMX IN et 255 valeurs DMX par canaux. En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de choisir le canal et la valeur DMX pour déclencher la scène. La scène va jouer quand la valeur du canal DMX est atteinte ou dépassée.

1	Scene 1	00m 01s 800	00:00:00	#oo	<input type="checkbox"/>		
2	Scene 2	00m 10s 000	00:00:00	#oo	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Dmx In (Circuit / Niveau) : 4 170

## CONFIGURER LE DMX IN DANS LE LOGICIEL

Dans le logiciel une sortie DMX peut être configurée en entrée dans les fenêtre des options. Pour accéder à cette fenêtre cliquez sur : Outils > Options dans le menu du logiciel et sélectionnez la section « Device ».

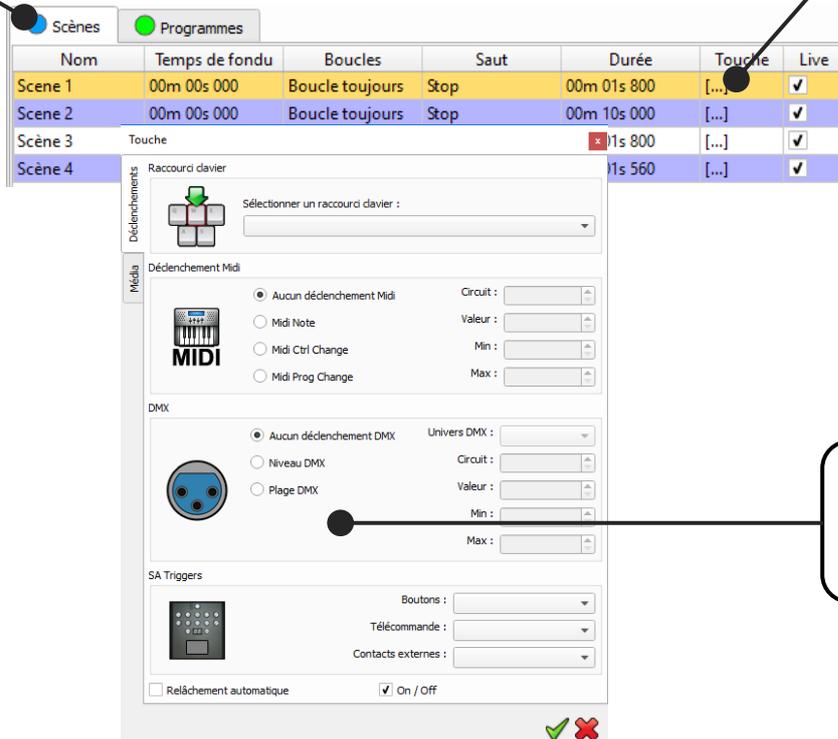


Vous pouvez choisir un univers de sortie et d'entrée avec les interfaces 1024 et 512.

Suivez ces étapes pour configurer un déclenchement DMX IN sur une scène ou un programme :

**Etape 1:** Allez dans la liste des scènes dans la vue édition.

**Etape 2:** Double cliquez dans la colonne "Touche" sur "..."



**Etape 3:** Allez dans la section DMX de la fenêtre "Touche"

Deux options de déclenchement DMX-IN sont possibles : par Seuil DMX ou par Tranche DMX

### Option Seuil DMX

DMX

No DMX trigger

DMX Level

DMX Scale

DMX Universe :

Channel :

Value :

Min :

Max :

Choisir l'univers et le canal de l'entrée DMX

Choisir le seuil DMX au delà duquel la scène sera déclenchée.

### Option Tranche DMX

DMX

No DMX trigger

DMX Level

DMX Scale

DMX Universe :

Channel :

Value :

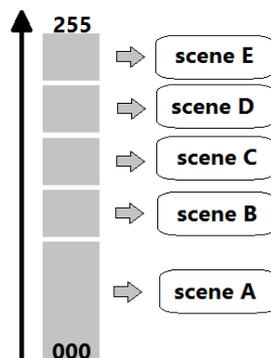
Min :

Max :

Choisir l'univers et le canal de l'entrée DMX

Choisir la tranche de niveaux DMX à l'intérieur de laquelle la scène sera déclenchée.

Avec les tranches DMX vous pouvez créer plusieurs preset de déclenchement sur un même canal DMX-IN et déclencher une suite de scènes sur la course du curseur de votre console DMX.



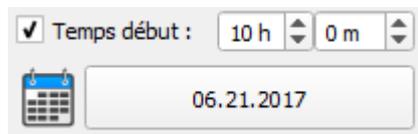
## DECLENCHEMENTS HORAIRES AVEC L'HORLOGE ET LE CALENDRIER

Le mode autonome dispose d'une horloge interne et d'un calendrier. Il est possible d'affecter un déclenchement horaire sur chaque scène de la liste.

En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de choisir les dates et heures de début et de fin et les jours de la semaine. On peut créer ainsi une multitude de scénarios.

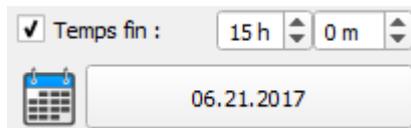
### CAS 1: Déclenchements horaires sans répétition

- **Date de début:**



Date et Heure où le déclenchement est actif. La date peut être antérieure ou ultérieure à la date courante de l'interface. La scène sera déclenchée dans le cas d'une date ultérieure.

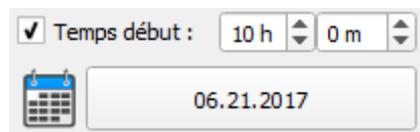
- **Date de fin:**



Date et Heure d'arrêt de la scène et la date où le déclenchement ne sera plus actif. Le temps de fin n'est pas obligatoire. Sans temps de fin, la scène jouera indéfiniment jusqu'à ce qu'un autre événement la remplace avec le déclenchement d'une autre scène ou l'arrêt manuel.

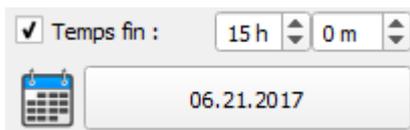
### CAS 2: Déclenchement horaires avec répétitions:

- **Date de début:**



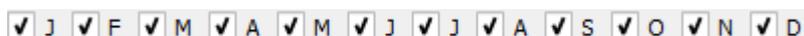
La date à partir de laquelle le déclenchement horaire sera effectif. Avant la date indiquée la scène sélectionnée ne se déclenchera jamais. Aucune heure de début n'est nécessaire.

- **Date de fin:**



La date à partir de laquelle le déclenchement horaire ne sera plus effectif.  
Après cette date la scène ne se déclenchera jamais.  
Si aucune date de fin n'est indiquée, alors le déclenchement sera effectif indéfiniment.  
Aucune heure de fin n'est nécessaire.

- **Liste des mois de l'année**



12 cases représentant les 12 mois de l'année de janvier (J) à décembre (D).  
Le déclenchement de la scène sera effectif durant les mois cochés et une plage journalière est à définir.

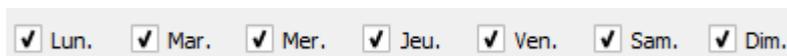
- **Jours de début et fin liés au mois**



Par exemple, si l'on veut que le déclenchement se passe dans la première quinzaine de chaque mois sélectionnés, on choisit 1 pour le jour de début et 15 pour le jour de fin.

**Note :** Pour une répétition mensuelle, si le jour de début est supérieur au jour de fin, alors le déclenchement s'arrêtera sur le mois suivant (jusqu'à la date de fin), même si le mois suivant n'a pas été sélectionné.

Liste des jours de la semaine



7 cases pour chaque jour de la semaine de lundi (Lun.) à dimanche (Dim.)  
La scène se déclenchera uniquement pendant les jours cochés et une plage horaire est à définir.

- **Temps de début**



Le temps de début représente l'heure à laquelle se déclenchera la scène pour chaque jour de la semaine sélectionné. Les mois choisis et les jours de début et de fin sont aussi pris en compte.

- **Temps de fin**

Temps de fin : 15 h  0 m

Le temps de fin représente l'heure à laquelle s'arrêtera la scène pour chaque jour sélectionné. Les mois choisis et les jours de début et de fin sont aussi pris en compte. Le temps de fin n'est pas obligatoire, dans ce cas la scène s'arrêtera seulement si un autre événement intervient (déclenchement d'une autre scène).

**Note :** Pour une répétition journalière, si l'heure de début est supérieure à l'heure de fin, alors le déclenchement s'arrêtera sur le jour suivant (jusqu'à l'heure de fin), même si le jour suivant n'a pas été sélectionné.

### SAUVEGARDE DE LA DERNIERE SCENE APRES UNE MISE HORS TENSION

L'interface peut sauvegarder la dernière scène jouée avant la mise hors tension et la rejouer quand la tension est restaurée.

Pour chaque scène vous pouvez sélectionner « Rejouer si coupure »

Scènes à écrire en mémoire			
Nom	Durée	Propriétés	Déclenchements
1 Scène 1	00m 01s 800	00:00:00 #oo <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2 Scène 2	00m 10s 000	00:00:00 #oo <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 Scène 3	00m 01s 800	00:00:00 #oo <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 Scène 4	00m 01s 560	00:00:00 #oo <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cliquez pour activer l'option

**Télécommande :**  
 01   
**Contacts externes :**  
   
**Dmx In (Circuit / Niveau) :**  
   
 RS232 :   
 Rejouer si coupure

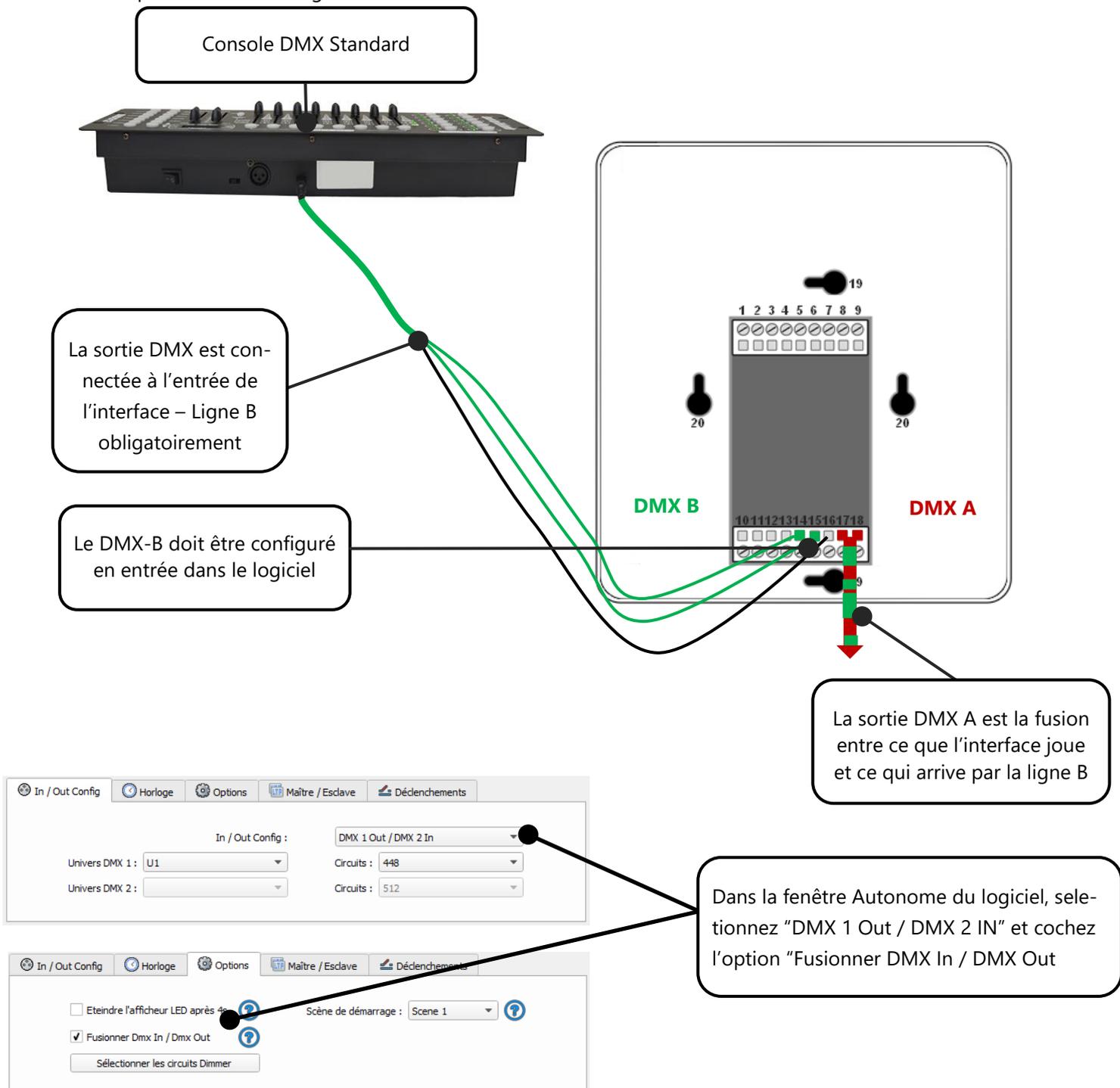
### PRIORITE DES SCENES SUR LES DECLENCHEMENTS HORAIRES

Si plusieurs scènes ont le même déclenchement horaire (date + heure), **seule la première scène de la liste sera déclenchée** en priorité et les autres déclenchements ne seront pas pris en compte.

## FUSION DMX EN MODE AUTONOME

Une ligne DMX doit être configurée en entrée pour capturer le signal DMX provenant d'une console DMX externe ou d'une autre interface DMX.

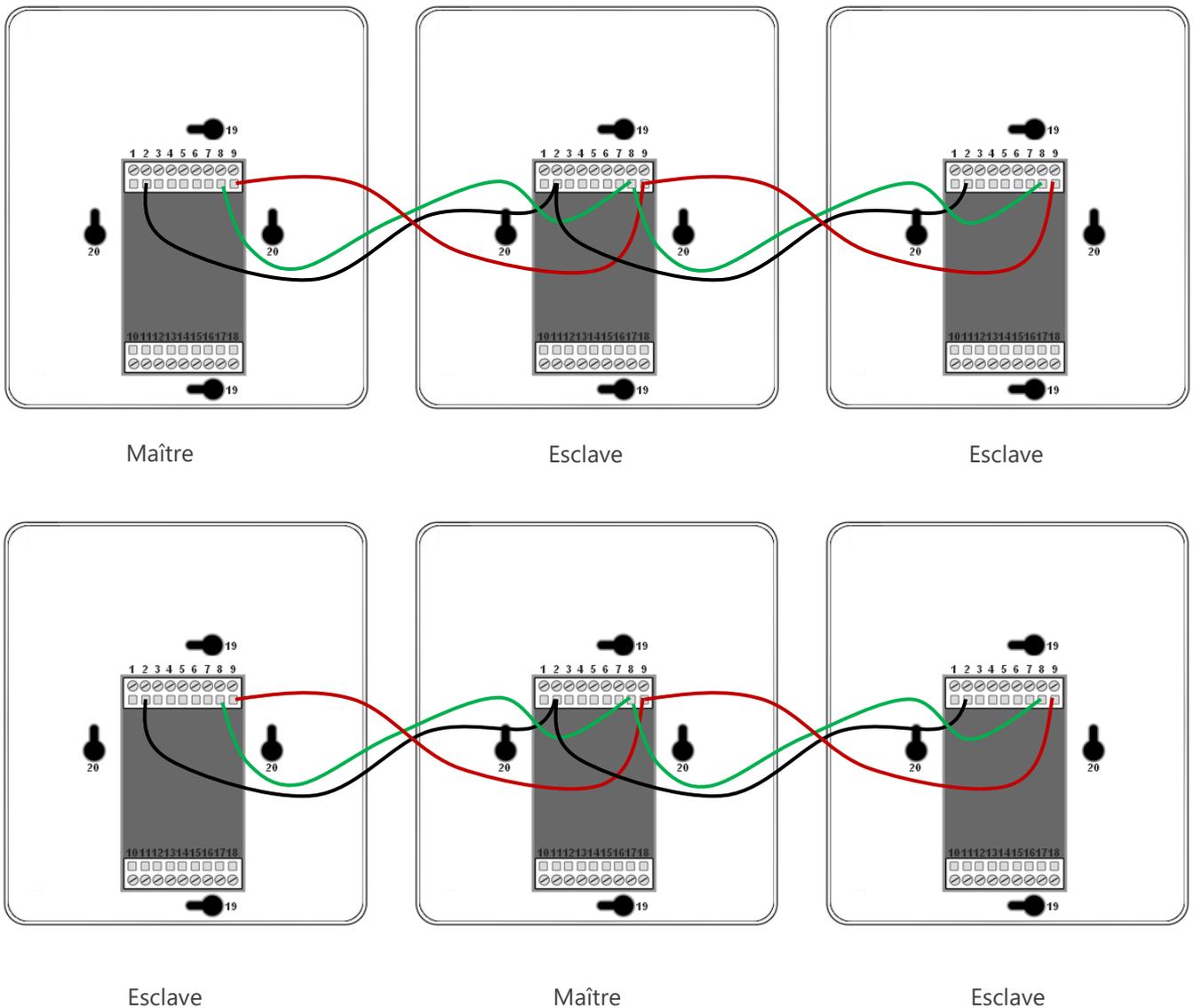
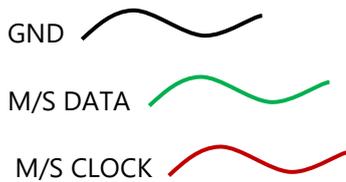
L'interface va fusionner le signal entrant avec son propre signal en comparant les niveaux DMX avec un filtre HTP (priorité sur les valeurs les plus hautes des signaux). La Fusion est la solution pour garder le contrôle sur les canaux, en utilisant une console DMX par exemple. C'est également une façon de créer un système multi-zone en fusionnant plusieurs interfaces sur une seule ligne DMX finale. Dans ce dernier cas chaque interface peut jouer des scènes propres aux éclairages en même temps et sur la même ligne DMX.



## CONFIGURATION DES INTERFACES EN MAÎTRE/ESCLAVE

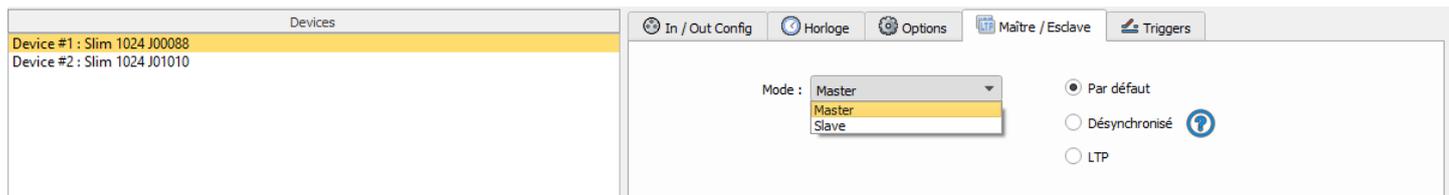
Quand plusieurs interfaces sont connectées en USB, le Mode Autonome permet de les configurer en Maître/Esclave. Ce mode permet de synchroniser plusieurs interfaces et de mutualiser leur espaces Autonome en combinant les univers. (Jusqu'à 32 univers en Autonome)

Ici il y a deux exemples de connexion avec 3 interfaces connectée en Maître/esclave.



## CONFIGURATION DES INTERFACES MAITRE/ESCLAVES

Une seule interface peut être configurée comme Maître, les autres sont automatiquement configurées comme esclaves. Les déclenchements effectués sur l'interface Maître sont automatiquement transmis aux Esclaves. Toutefois, les Esclaves ne sont pas synchronisés sur le temps de jeu et garde un contrôle individuel. En conséquence de quoi les Esclaves peuvent déclencher et jouer des scènes différentes. Le Maître agit comme une télécommande générale qui impose les déclenchements aux Esclaves.



- **Maître/Esclave synchronisé « Par défaut »**

Une seule interface peut être définie en maître (numéro de série le plus bas par défaut), toutes les autres seront automatiquement configurées en Esclave. L'interface maître joue la scène courante et synchronise les esclaves en les forçant à jouer la même scène, le même pas sur le même temps. Les interfaces esclaves sont forcées de suivre le timing et les déclenchements de l'interface maître. Les interfaces esclaves ne peuvent plus déclencher ou jouer de scène indépendamment. Seul le maître peut déclencher ou stopper des scènes sur les interfaces esclaves.

- **Maître/Esclave « Désynchronisé »**

Une seule interface maître, les autres sont automatiquement configurées en esclaves. Dans ce mode tous les déclenchements opérés sur l'interface maître seront répercutés sur les interfaces esclaves. En revanche, les interfaces esclaves ne sont pas synchronisées sur le timing de l'interface maître, elles gardent donc leur propre indépendance sur le jeu des scènes. En conséquence les interfaces esclaves peuvent jouer et déclencher des scènes de manière indépendante du maître. L'interface maître agit simplement comme une télécommande de déclenchements.

- **Maître/Esclave « LTP »**

LTP = Latest Takes Priority. Soit littéralement le dernier prend la priorité.

Dans ce mode, toutes les interfaces sont configurées en esclave. Les interfaces ne sont pas synchronisées entre elles et peuvent déclencher et jouer des scènes avec leur propre timing.

En revanche, un déclenchement sur une interface sera transmis à toutes les autres qui seront forcés de déclencher la même scène. Ainsi chaque interface agit comme une télécommande générale imposant ses déclenchements aux autres interfaces connectées.

- **Pas de relâchement**

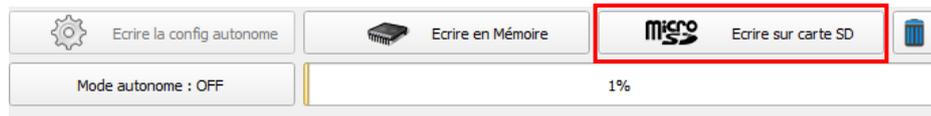
Cette option n'est disponible qu'en mode LTP ou désynchronisé.

Avec cette option, seuls les déclenchements de scènes sont pris en compte. Tous les arrêts de scènes sont ignorés et les interfaces esclaves continuent de jouer leurs scènes courantes. Ainsi chaque interface esclave peut choisir ou non de relâcher sa scène indépendamment de si l'option est activée ou non.

## CARTE SD

Il est possible de sauvegarder votre show sur une carte micro SD. La carte doit être formatée en FAT 32 et faire 16 Gb maximum

Dans le mode autonome, cliquer sur « Ecrire sur carte SD », sélectionner un emplacement sur l'ordinateur ou directement la racine de la carte micro SD pour sauver le show.



Pour lire le show SD en autonome il faut insérer la carte dans le port micro SD du CQSA et lors du démarrage de la carte l'afficheur indiquera « Sd » pour indiquer que le show SD est joué.

Le fichier du show (sdcardshow.sdq) doit être copié à la racine de la carte SD, il ne pourra pas être lu par la carte s'il est renommé.

## BATTERIE

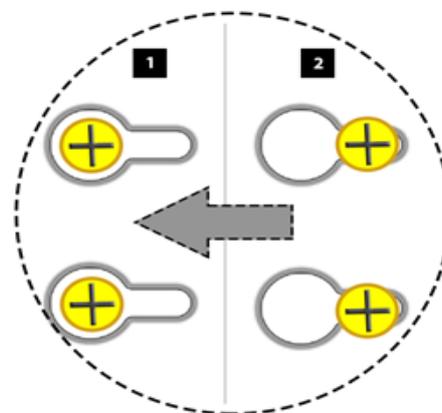
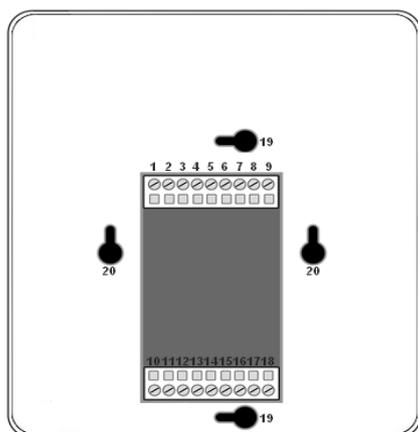
La batterie intégrée au PCB permet de garder les paramètres d'horloge et de calendrier en mémoire quand l'interface n'est plus alimentée. L'horloge peut être retenue entre 10 à 30 jours en fonction du temps de charge et du type de batteries incluse.

L'interface doit être alimentée plusieurs heures pour une charge complète de la batterie.

## INSTRUCTION DE MONTAGE MURAL

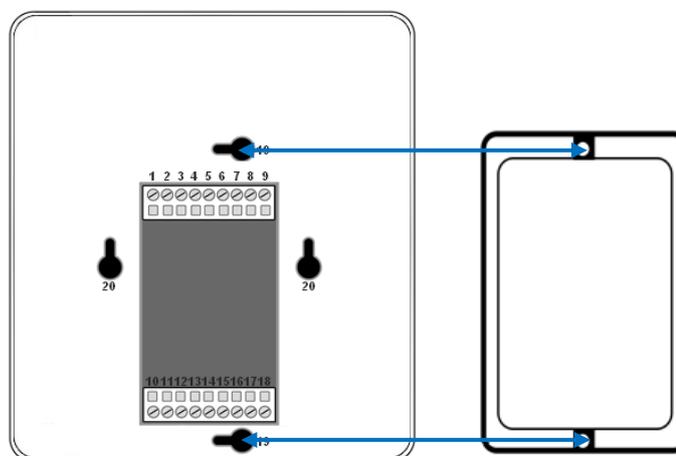
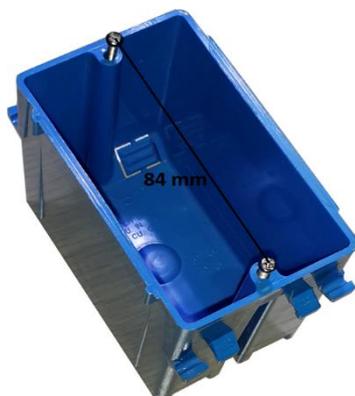
L'interface SLIM peut être montée au mur, les câbles étant connectés au bornier arrière. Pour fixer le boîtier il suffit d'utiliser une boîte électrique standard (UAS/Europe/Asie). Il y a 4 trous de fixation situés à l'arrière du boîtier spécialement ajusté pour s'adapter aux boîtes électriques.

## STANDARD EUROPE ET ASIE: 60MM D'ENTRE-AXE



- 1** Insérer les vis dans les trous (USA axe vertical sinon axe horizontal) ajuster le serrage des vis.
- 2** Coulisser le boîtier pour verrouiller les vis dans les fentes du boîtier.

## STANDARD AMERICAIN 84MM D'ENTRE-AXE



Utiliser les vis de montage des boîtes électriques pour fixer le boîtier SLIM

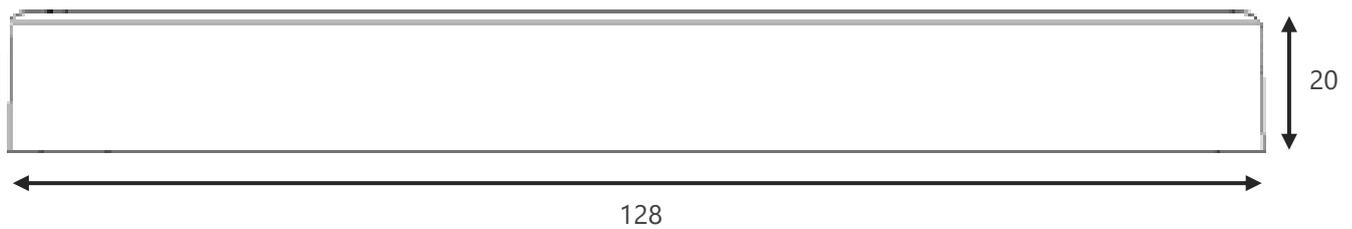
## DIMENSIONS DE L'INTERFACE

Le mètres est l'unité utilisée. L'unité est le mm

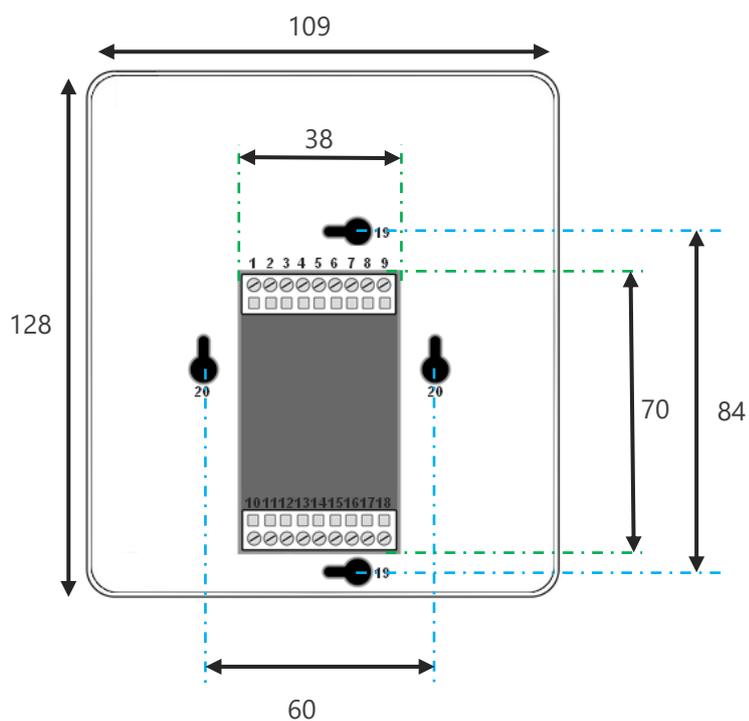
### FACE INFERIEURE



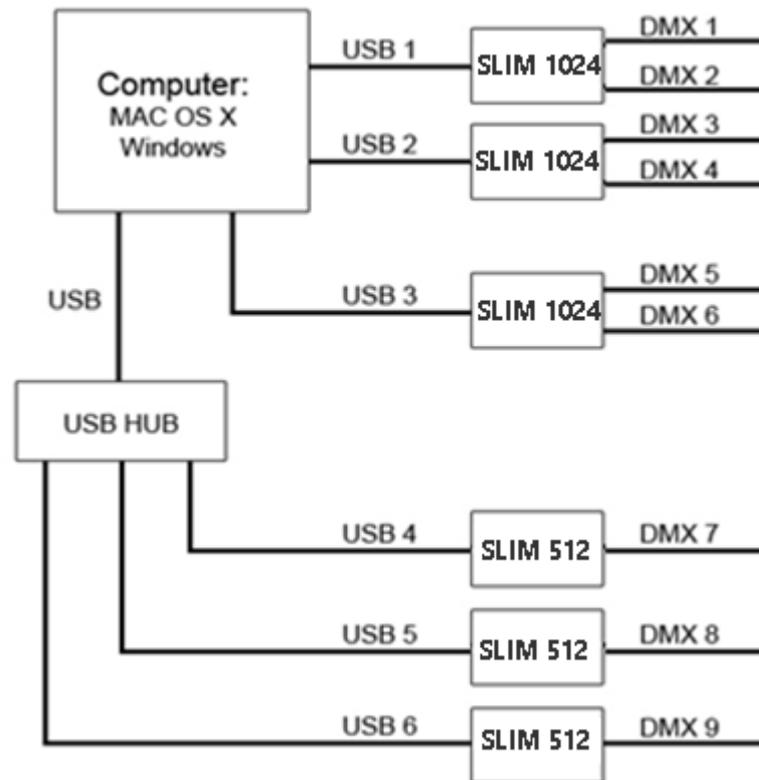
### FACES LATERALES



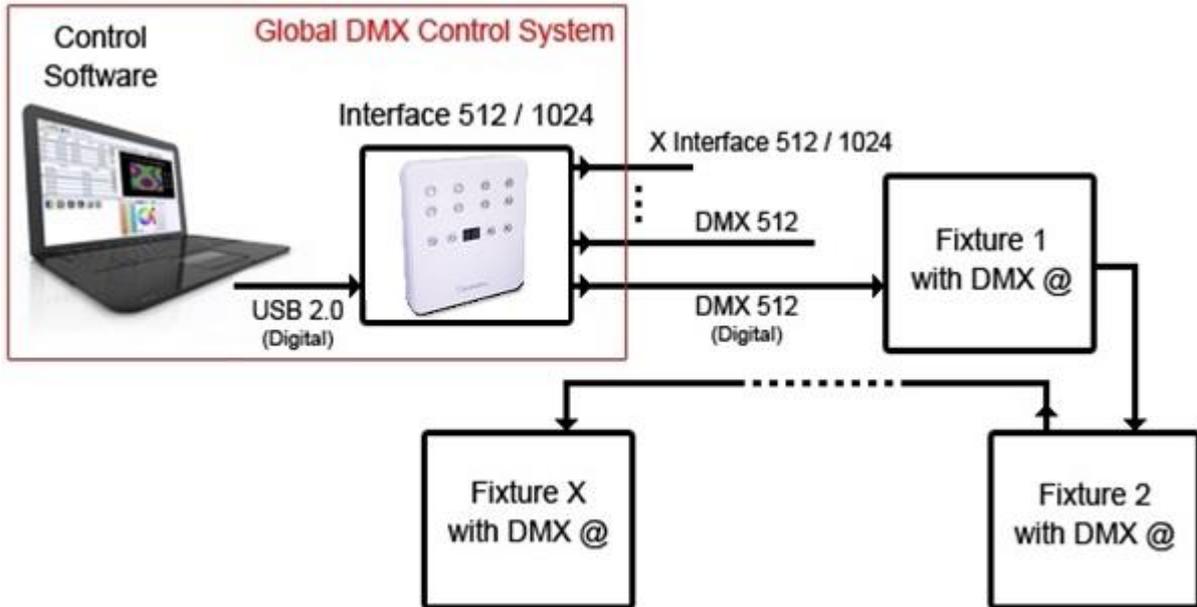
### FACE ARRIERE



### Example of Multiple interface connections



## INSTALLATION DMX 512 STANDARD



## INSTALLATION DMX 512 RECOMMANDEE

