

INTERFACE AUTONOME MURALE USB-DMX SLIM

V.1.5.0



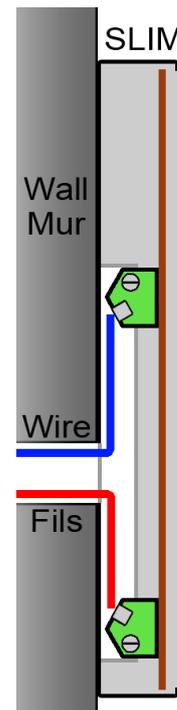
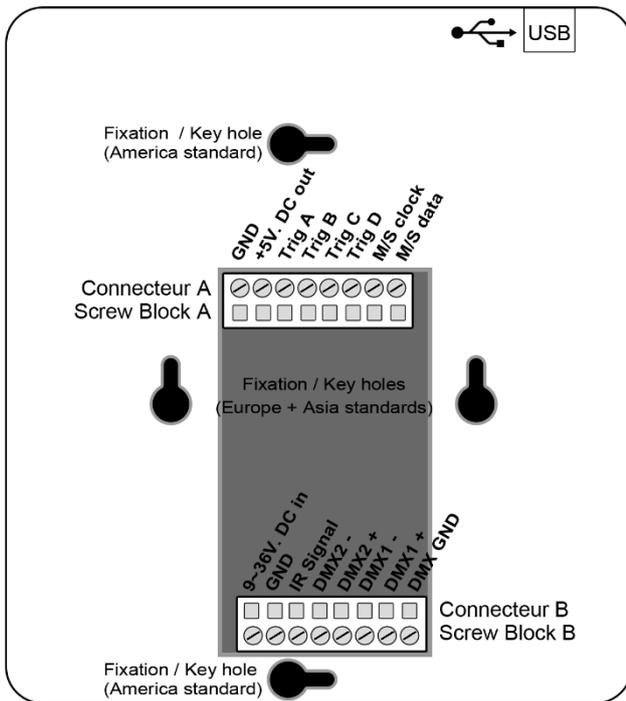
SOMMAIRE

Specifications techniques de l'interface	2
Brochage de l'interface	3
Face arrière de l'interface.....	3
Câblage et connexion des 15 contacts externes	4
Face avant de l'interface.....	5
Bouton de selecteur du mode.....	5
Boutons Suivant/Précédant et +/-	5
Afficheur à LED 7 segments.....	5
Option SLEEP de l'afficheur	6
Infra Red triggers operation:.....	6
Raccordement des interfaces en maitre/escalve.....	6
Configuration des interfaces en maitre/escalve	7
Fusion dmx en mode autonome	8
Configuration des déclenchements dans les logiciels	9
Passage en mode autonome	9
Déclenchements avec les boutons a led	9
Déclenchements avec la télécommande infra rouge.....	9
Déclenchements avec les contacts externes	10
Déclenchements avec un autre signal dmx (dmx-in) en MODE AUTONOME.....	10
Déclenchements horaires avec l'horloge et le calendrier	11
Sauvegarde de la dernière scène après une mise hors tension.....	13
Priorité des scènes sur les déclenchements horaires.....	13
Instruction de montage mural	14
Standard Europe et Asie: 60mm d'entre-axe.....	14
Standard américain 84mm d'entre-axe.....	14
Face arrière du boîtier.....	15
Le verrou de sécurité.....	16

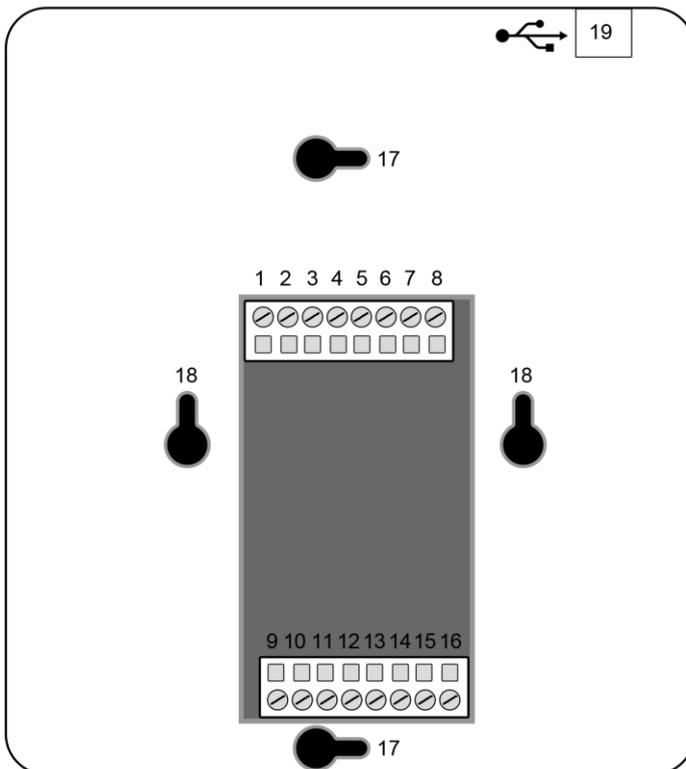
SPECIFICATIONS TECHNIQUES DE L'INTERFACE

Connecteur d'entrée/sortie:	Bornier à vis (4 broches + 5 broches)
Nombres d'entrée/sorties DMX :	512 ou 1024 (PC + Autonome)
DMX IN déclenchements PC:	Oui
DMX IN déclenchements Autonome:	Seulement avec les interfaces 1024
Fusion DMX :	512 canaux de DMX B vers DMX A. Seulement avec une interface 1024
Déclenchements Externes:	x4 contacts (5V.) Multiplexable à 15 contacts max (Câble 20m max)
Tension d'entrée contacts:	5 V
Connexion Maître/Esclave:	Oui, 3 fils for 16 interfaces connectées max (Câble 20m max)
Connexion Infra-rouge :	Oui via un module IR externe (PCB) et connexion 3 fils (Distance 15m max)
Télécommande Infra-rouge :	Option
Vitesse du signal DMX:	1 à 45 Hz, MaB, Bk
Mode Autonome:	Oui, 512 ou 1024 canaux par interface
Horloge interne (RTC):	Oui
Calendrier interne:	Oui
Sauvegarde horloge:	Oui, 3 semaines sans alimentation
Mémoire interne:	Oui (4 MB)
Capacité mémoire:	4000 pas avec 512 canaux, 100 000 pas avec 16 canaux
Tension d'alimentation:	9-36V Externe ou 5V via USB
Courant d'entrée:	80 à 200 mA
Puissance:	2W
Témoins de fonctionnement :	LED DMX + LED USB
Technologie CPU:	32 bits
Afficheur:	Afficheur 7 segments
Dimensions:	H : 127 mm, W : 110 mm, D : 19 mm
Poids:	250 g
Couleur:	Noir ou Blanc
Température:	-25 à +70 C°
Certifications:	CE, RoHS
Norme IP:	IP20
Utilisation:	Intérieur
Stockage:	Garder dans un endroit sec
Garantie:	24 mois
Compatibilité DMX:	Appareils DMX 8 et 16 bits
Compatibilité Système:	Windows XP, Vista, 7, 8, 8.1, 10, MAC OS X (10.6 and +), Linux

BROCHAGE DE L'INTERFACE



FACE ARRIERE DE L'INTERFACE



Borniers externes:

- 1: GND
- 2: 5V. DC Tension des déclenchements externes
- 3: Déclenchement A
- 4: Déclenchement B
- 5: Déclenchement C
- 6: Déclenchement D
- 7: Maître/Esclave Horloge
- 8: Maître/Esclave Data
- 9: Alimentation externe 9-36 V (Obligatoire)
- 10: Masse
- 11: Signal infrarouge
- 12: DMX2 - data
- 13: DMX2 + data
- 14: DMX1 - data
- 15: DMX1 + data
- 16: DMX Masse

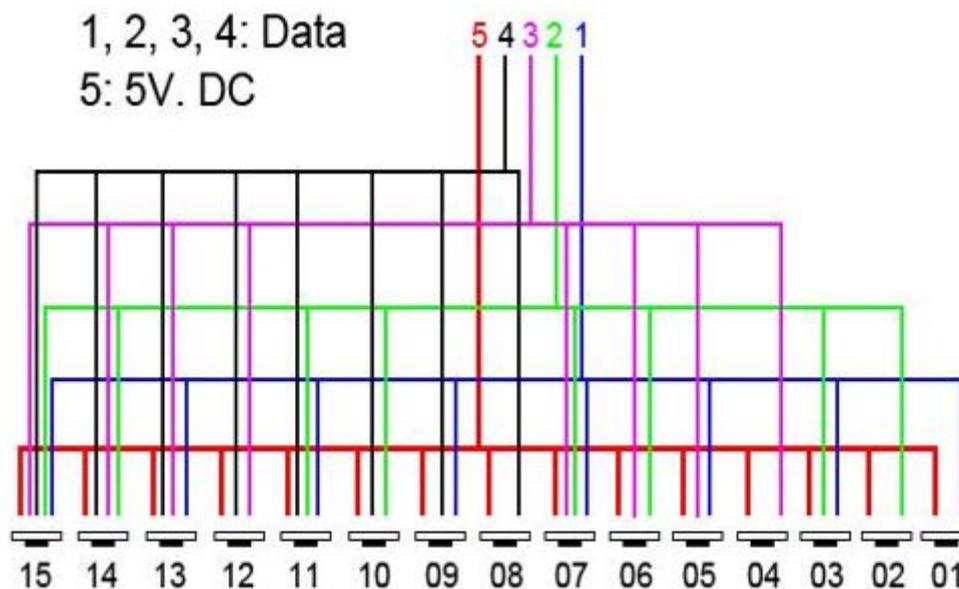
Montage Mural:

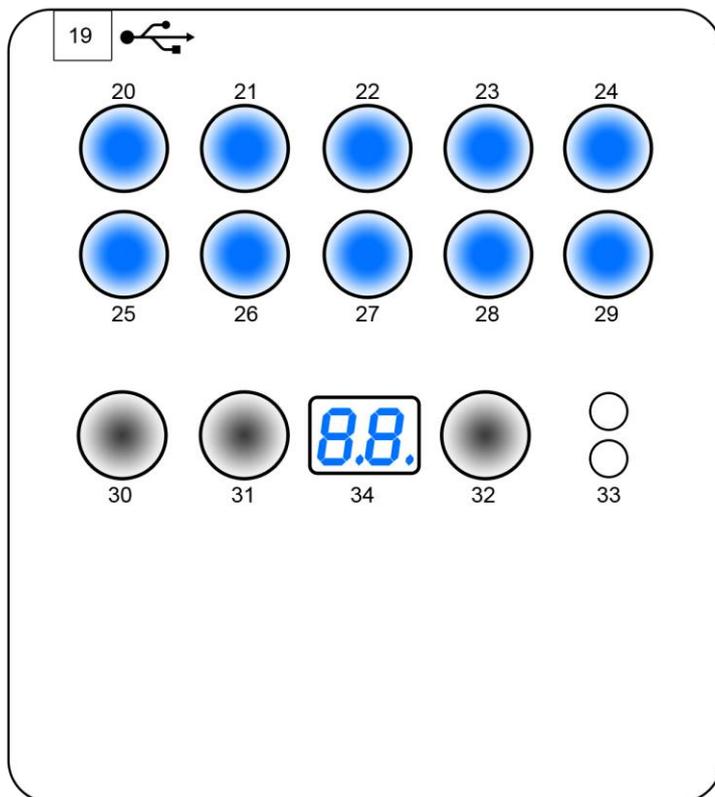
- 17: Fixations standard Américain
- 18: Fixations standard Europe

PC connexion:

- 19: Connecteur mini USB (PC) / 5V. DC

Les 4 contacts sont situés sur le bornier à vis. Vous pouvez utiliser simplement 4 contacts directs qui pourront déclencher 4 scènes. Pour étendre à 15 déclenchements vous pouvez utiliser un système de multiplexage pour atteindre le maximum de 15 combinaisons binaires comme suivant :





19: Connecteur mini USB (PC) / 5V. DC

Boutons de déclenchement:

20: Scene 1 On/Off

21: Scene 2 On/Off

22: Scene 3 On/Off

23: Scene 4 On/Off

24: Scene 5 On/Off

25: Scene 6 On/Off

26: Scene 7 On/Off

27: Scene 8 On/Off

28: Scene 9 On/Off

29: Scene 10 On/Off

Command buttons:

2: Sélecteur de Mode (scènes, vitesse, intensité)

13: - diminue les valeurs (-9 à +9)

14: + augmente les valeurs (-9 à +9)

Display and LED:

1: LED blanche Mode

15: Afficheur 7 segments

BOUTON DE SELECTEUR DU MODE

Appuyez sur le bouton pour choisir un mode (vitesse, intensité, déclenchement)

LED 1 et 2 éteintes : Mode Déclenchement.

LED 1 seule allumée : Mode Vitesse

LED 2 seule allumée : Mode Dimmer (agit sur les circuits Dimmer ou RGB)

BOUTONS SUIVANT/PRECEDANT ET +/-

Mode déclenchement : affiche le numéro de scène suivant ou précédent. Maintenez le bouton 2 secondes pour valider et démarrer la nouvelle scène. Affichage de 01 à 99.

Mode vitesse : augmente ou diminue la vitesse de la scène courante de -9 à +9.

Mode intensité : augmente ou diminue le dimmer général+ RGB de -9 à +9.

La valeur de défaut est 00.

AFFICHEUR A LED 7 SEGMENTS

Affiche le numéro de la scène jouée et les valeurs des modes.

00: Mode autonome actif. Aucune scène n'est jouée et les sorties DMX sont à 0.

PC: L'interface est contrôlée directement par le logiciel.

En mode déclenchement l'afficheur indique le numéro de la scène courante. « 00 » indique qu'aucune scène ne joue et que l'interface n'envoi aucun niveau DMX sur la ligne.

En mode vitesse ou intensité, l'afficheur affiche les réglages de speed ou intensité sur la scène courante. Les valeurs de vitesse et intensité sont comprise entre -9 et 9

OPTION SLEEP DE L’AFFICHEUR

Il est possible d’activer l’option SLEEP dans le logiciel. Ceci aura pour effet d’éteindre l’afficheur après 4 secondes d’inactivité sur les boutons de l’interface.

Turn off LED display after 4s Option disponible dans la fenêtre « mode autonome » du logiciel

INFRA RED TRIGGERS OPERATION:

Il est possible de raccorder un module de réception. Le raccordement se fait sur les broches suivantes :

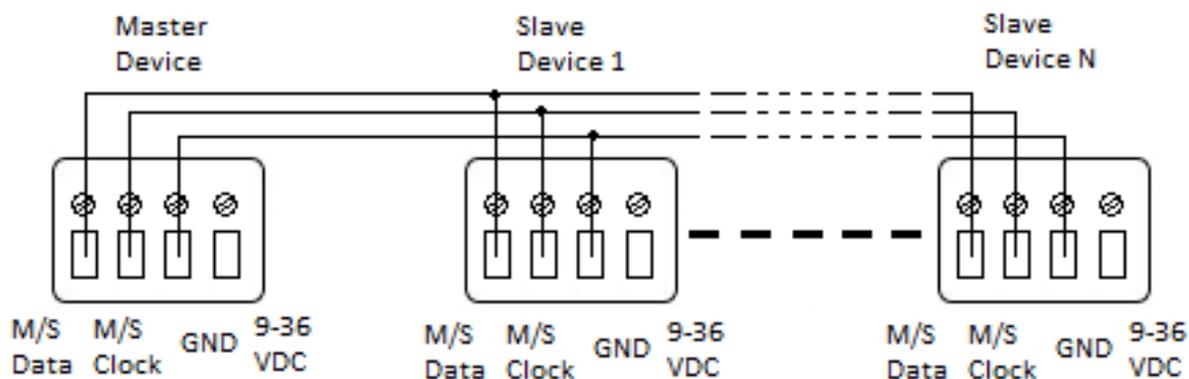
Masse (pin 1 or 10) + 5V. DC (broche 2) + Signal IR (broche 11).

RACCORDEMENT DES INTERFACES EN MAÎTRE/ESCLAVE

Le mode autonome permet configurée les interfaces en maître ou esclave lorsque plusieurs interfaces sont connectées sur les ports USB. Ce mode permet de connecter entre eux plusieurs appareils et ainsi augmenter le nombre d’univers (jusqu’à 32 univers). Les interfaces sont toujours ordonnées par ordre croissant des numéros de série.



Pour utiliser les interfaces en Maître/Esclave, il faut connecter les interfaces entre elles avec le connecteur de la face avant. Il faut connecter ensemble les broches M/S Data, M/S Clk et GND suivant le schéma :



Les interfaces configurées en esclave suivront rigoureusement l’horloge, les déclenchements et les informations provenant de l’interface maître. Une seule interface maître est possible.



Le mode autonome permet configurée les interfaces en maître ou esclave lorsque plusieurs interfaces sont connectées sur les ports USB. Ce mode permet de connecter entre eux plusieurs appareils et ainsi augmenter le nombre d'univers (jusqu'à 32 univers). Les interfaces sont toujours ordonnées par ordre croissant des numéros de série.

- **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.

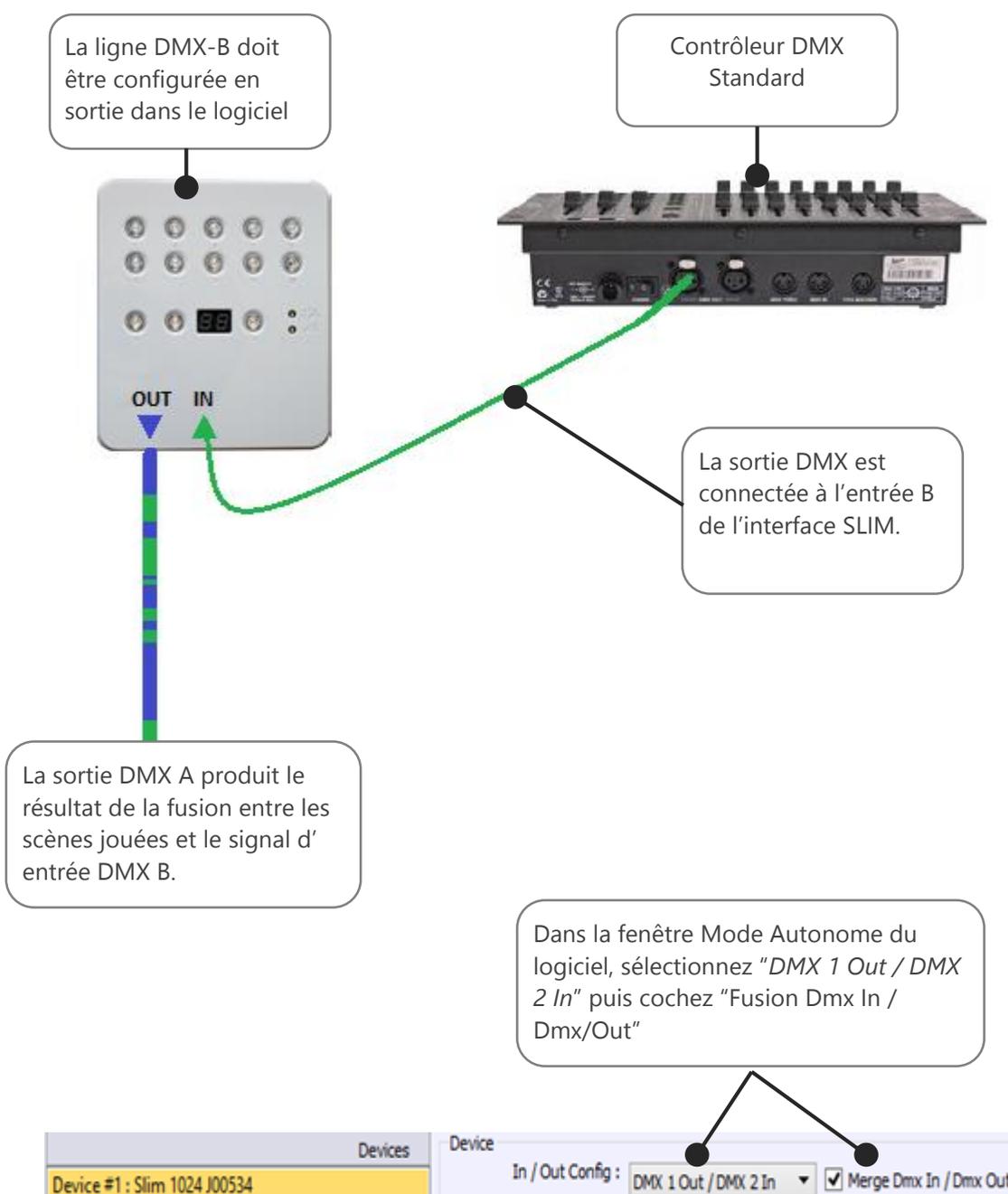
Avec cette option, seuls les déclenchements de scènes sont pris en compte. Tous les arrêts de scènes sont ignorés et les interfaces esclaves continuent de jouer leurs scènes courantes. Ainsi chaque interface esclave peut choisir ou non de relâcher sa scène dépendamment de si l'option est activée ou non.

FUSION DMX EN MODE AUTONOME

La fusion DMX est disponible seulement avec les interfaces SLIM 1024 car il faut physiquement disposer de deux lignes DMX pour opérer une fusion. Une des lignes, en l'occurrence la ligne B, doit être configurée en entrée pour capturer le signal DMX en provenance d'une console externe ou d'une autre interface DMX.

Dans cette configuration l'interface va fusionner l'entrée DMX (ligne B) avec sa propre sortie (ligne A) en comparant les niveaux et en appliquant un filtre HTP ce qui signifie que pour un même canal, le niveau DMX le plus haut sera conservé.

La fusion est une solution pour garder le contrôle manuel sur certains circuits avec une console DMX externe par exemple mais encore pour réaliser un système multizone en fusionnant plusieurs interfaces en cascade pour n'obtenir en bout qu'une seule ligne DMX commune.



CONFIGURATION DES DECLENCHEMENTS DANS LES LOGICIELS

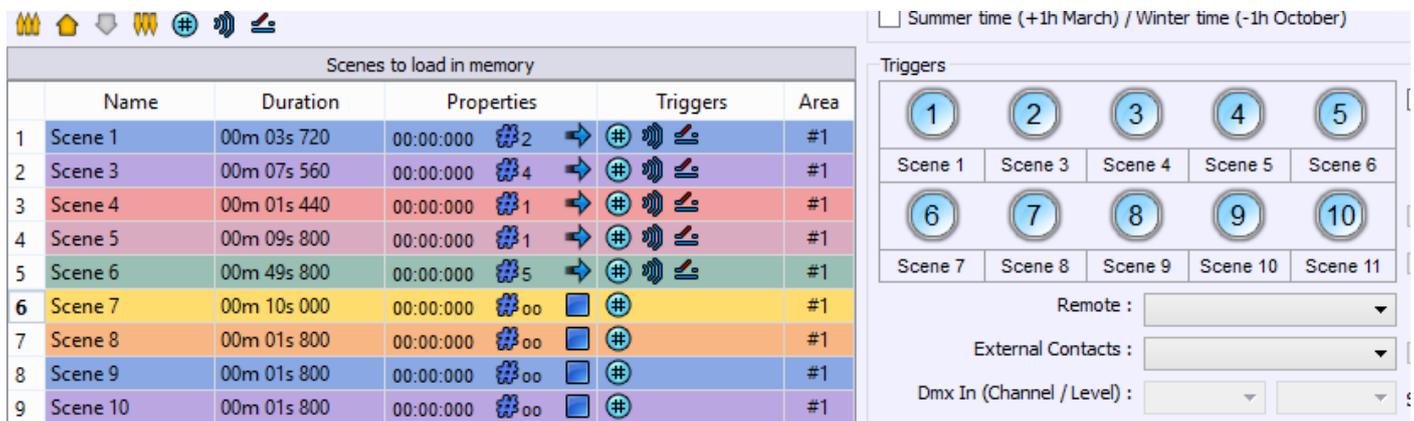
Le logiciel permet de configurer et de personnaliser les différents déclenchements du mode autonome. Ces réglages seront enregistrés directement dans la mémoire de l'interface DMX grâce à la fonction d'écriture en mémoire.

PASSAGE EN MODE AUTONOME

Quand l'interface n'est pas connectée au logiciel ou vient d'être alimentée, elle passe automatiquement en mode autonome au bout de 5 secondes.

DECLENCHEMENTS AVEC LES BOUTONS A LED

La fenêtre « mode autonome » du logiciel présente 10 boutons représentant les boutons à LED de l'interface. A partir de la liste des scènes, déplacez une scène et la déposer la sur le bouton de votre choix pour l'affecter.



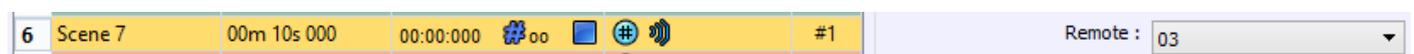
The screenshot shows the software interface for configuring autonomous mode. On the left, there is a table titled "Scenes to load in memory" with columns for Name, Duration, Properties, Triggers, and Area. On the right, there is a "Triggers" panel with 10 numbered buttons (1-10) and dropdown menus for "Remote", "External Contacts", and "Dmx In (Channel / Level)".

	Name	Duration	Properties	Triggers	Area
1	Scene 1	00m 03s 720	00:00:000 #2	→ #	#1
2	Scene 3	00m 07s 560	00:00:000 #4	→ #	#1
3	Scene 4	00m 01s 440	00:00:000 #1	→ #	#1
4	Scene 5	00m 09s 800	00:00:000 #1	→ #	#1
5	Scene 6	00m 49s 800	00:00:000 #5	→ #	#1
6	Scene 7	00m 10s 000	00:00:000 #oo	#	#1
7	Scene 8	00m 01s 800	00:00:000 #oo	#	#1
8	Scene 9	00m 01s 800	00:00:000 #oo	#	#1
9	Scene 10	00m 01s 800	00:00:000 #oo	#	#1

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

DECLENCHEMENTS AVEC LA TELECOMMANDE INFRA ROUGE

Le mode autonome propose jusqu'à 10 déclenchements avec la télécommande Infra Rouge. En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de l'affecter à un bouton de la télécommande (de 01 à 10). Les autres fonctions de la télécommande IR fonctionneront comme avec l'interface SLIM DMX. (Vitesse, intensité, scène +, scène -, Off).



This close-up screenshot shows the "Scene 7" row from the table above, which is highlighted in yellow. To the right, the "Remote" dropdown menu is set to "03".

DECLENCHEMENTS AVEC LES CONTACTS EXTERNES

Le mode autonome propose jusqu'à 15 déclenchements externes. En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible de l'affecter à un contact externe (de 01 à 15).

Par défaut l'interface offre 4 contacts externes possibles (01, 02, 04, 08). Pour étendre à 15 contacts, il est nécessaire d'utiliser une interface de démultiplexage permettant de passer de 4 à 15 combinaisons possibles.



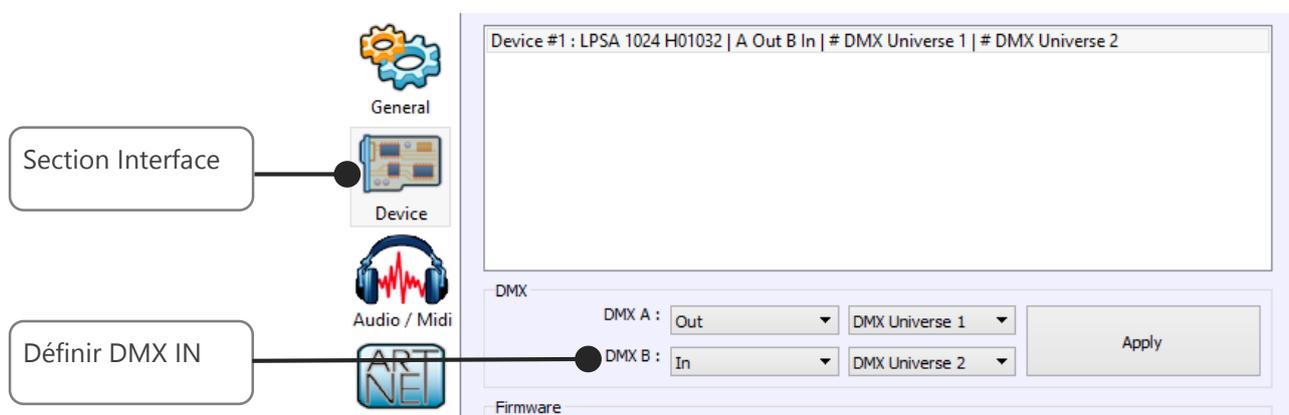
DECLENCHEMENTS AVEC UN AUTRE SIGNAL DMX (DMX-IN) EN MODE AUTONOME

Le mode autonome propose jusqu'à 512 canaux de déclenchements DMX et jusqu'à 255 valeurs (niveaux) de déclenchement DMX par canal. En sélectionnant une scène dans la liste, il est possible d'affecter le numéro de canal et la valeur DMX seuil à atteindre pour déclencher la scène. La scène jouera lorsque la valeur seuil du canal sera atteinte ou dépassée.



NOTE: Cette option n'est disponible qu'avec l'interface SLIM2014.

Une des lignes DMX doit être définie en Entrée dans la fenêtre des options du logiciel. Pour accéder à cette fenêtre cliquez dans le menu logiciel: Outils > Options puis cliquez sur la section « Device » comme suivant:

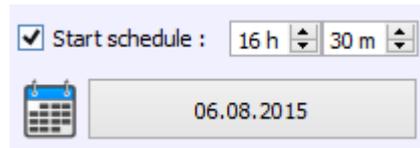


Le mode autonome dispose d'une horloge interne et d'un calendrier. Il est possible d'affecter un déclenchement horaire sur chaque scène de la liste.

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.

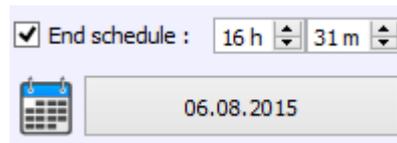
CAS 1: Déclenchements horaires sans répétition

- **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:**

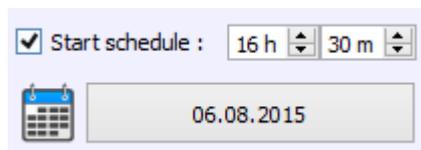


Date et Heure d'arrêt de la scène et la date où le déclenchement ne sera plus actif.

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.

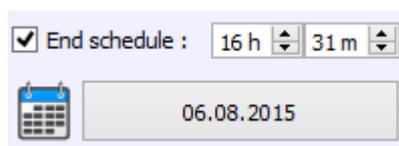
CAS 2: Déclenchement horaires avec répétitions:

- **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.

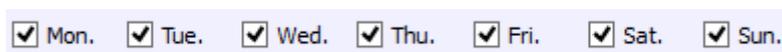
- **Jours de début et fin liés au mois**



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**

Start Time : 11 h 30 m

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**

Release Time : 18 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 RENSION

Les scènes avec un temps de début et de fin sont paramétrées sur un espace de temps bien défini et peuvent être mémorisées. L'interface mémorise la dernière scène jouée avant la coupure et la restitue aussitôt à l'alimentation. La scène doit obligatoirement comporter un temps de début et de fin pour activer cette option.

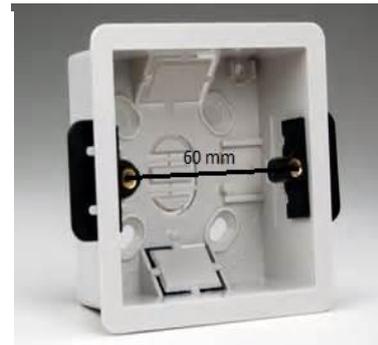
PRIORITE DES SCENES SUR LES DECLENCHEMENTS HORAIRES

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.

INSTRUCTION DE MONTAGE MURAL

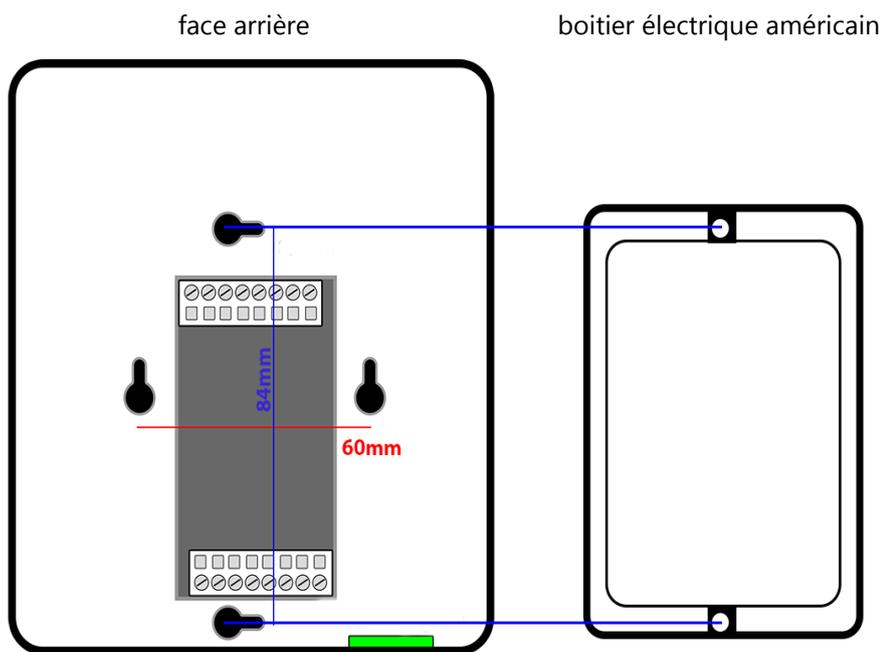
L'interface SLIM peut être montée au mur, les câbles étant connectés au bornier arrière. Pour fixer le boîtier il suffit d'utiliser une boîte électrique standard (UAS/Europe/Asie). Il y a 4 trous de fixation situés à l'arrière du boîtier spécialement ajusté pour s'adapter aux boîtes électriques.

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

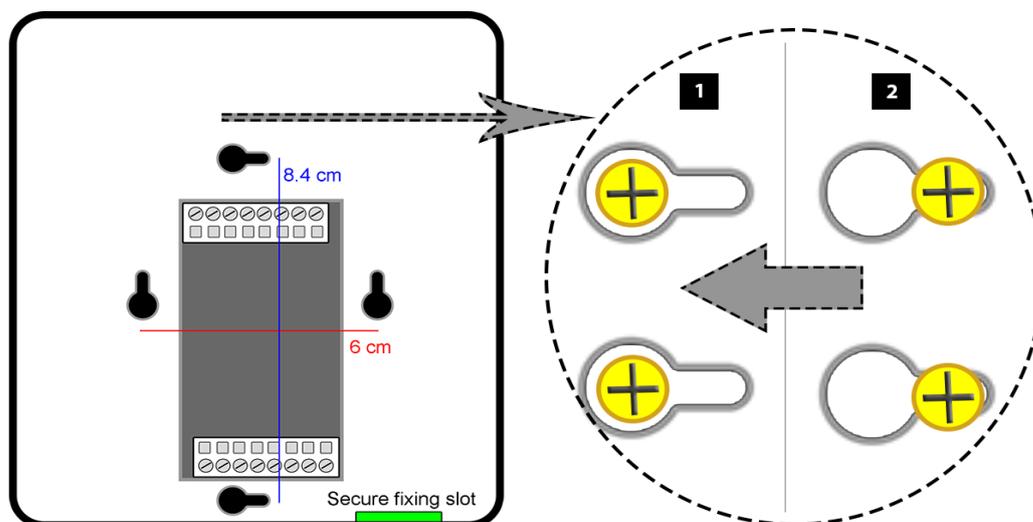


STANDARD AMERICAIN 84MM D'ENTRE-AXE





UTILISER LE VIS DE MONTAGE DES BOITE ELECTRIQUES POUR FIXER LE BOITIER SLIM:



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

Il suffit de coulisser le boîtier SLIM pour le désolidariser du mur. Pour sécuriser l'installation il est possible d'ajouter un verrou de sécurité qui empêchera le démontage top hâtif ou involontaire. Pour ce faire il faut utiliser une pièce de métal ou de plastic (non fournie) ; d'une taille de 15mm x 20 mm. Il est nécessaire de créer une loge (rainure) murale pour recevoir le verrou

Pièce de verrouillage
(Non fournie)

Position verrouillée



Grace à ce verrou il devient impossible de faire coulisser le boîtier stick en sens inverse.

COULLISSE IMPOSSIBLE
DE LA POSITION **2**
A LA POSITION **1**

