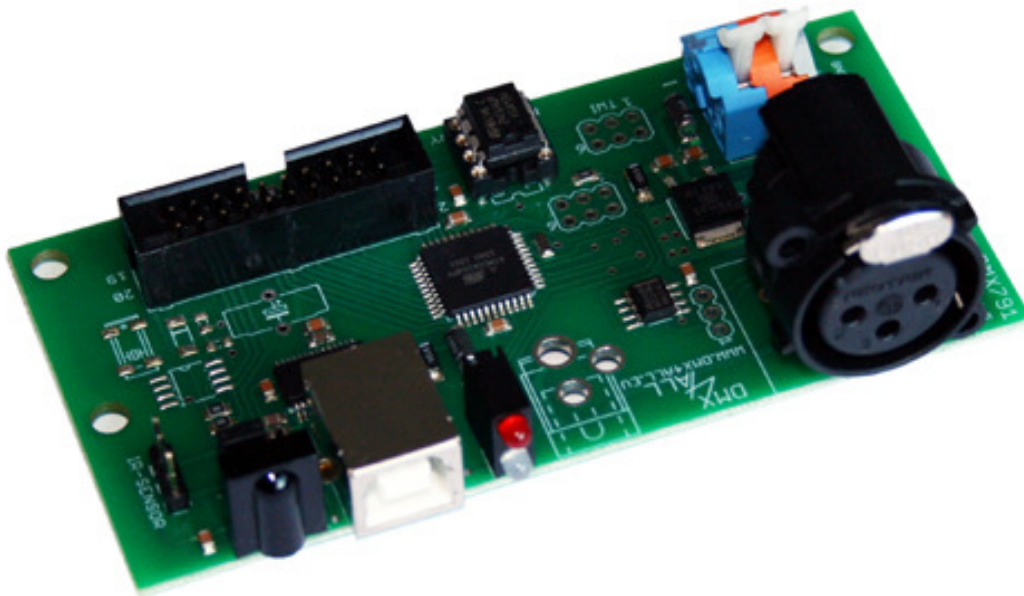


DMX-Player S



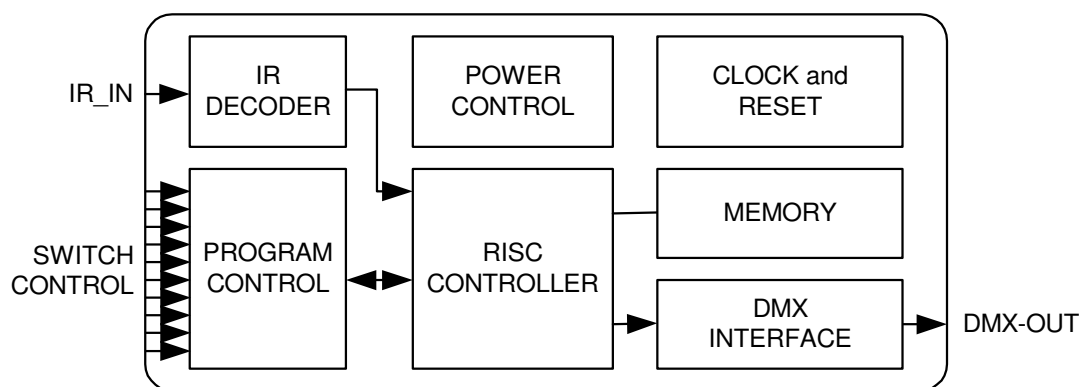
DMX
4
ALL
WWW.DMX4ALL.EU

Hardware: V1.50
Software: V1.40

Beschreibung

Der DMX-Player S ist ein DMX-Stand-Alone Gerät. Die im PC erstellten Szenen können per USB auf das Gerät geladen werden. Ohne PC können die hinterlegten Szenen dann wiedergegeben werden. Die Auswahl der Scene kann mit verschiedenen Tastenfeldern erfolgen. Möglich sind sowohl Einzeltaster, Matrix-Tastaturen etc. Ein Einsatz im Live-Betrieb mit angeschlossenen PC ist ebenso möglich.

Durch die einfache Bedienung ist der Einsatz in Dekorations- und Präsentationsbereichen möglich.



Technische Daten

- Spannungsversorgung: 9-12V DC / 250mA
- DMX-OUT: 192 Kanäle auf 3 poliger XLR-Buchse
- Helligkeitsregelung per UP/DOWN Taster, Poti oder IR
- Wiedergabegeschwindigkeit per UP/DOWN Taster, Poti oder IR
- Szenenauswahl:
 - ersten 10 per Taster
 - ersten 16 per Taster-Matrix 4x4
 - ersten 25 per Taster-Matrix 5x5
 - bis zu 250 Szenen per Zifferntastatur mit ENTER und BLACKOUT
 - ersten 10 per RC5 IR-Fernbedienung
 - bis zu 250 Szenen per DMX4ALL LED IR-Fernbedienung
- USB-Anschluß zum übertragen der Szenen oder als PC-DMX-Interface im Live-Betrieb
- 8kByte Stand-Alone-Memory (Erweiterung bis zu 32kByte mit 24C256 möglich)
- Platinenabmessung: 50mm x 100mm

Installation USB

Die Installation des Interfaces verläuft in zwei Teilen.

Teil 1: Installation USB-Treiber

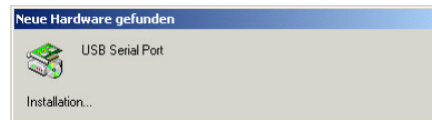
- Stecken Sie das DMX-Interface an einen freien USB-Port Ihres PCs
Es erscheint die Meldung, das neue Hardware gefunden wurde.



- Folgen Sie dem Hardware-Assistenten und wählen Sie als Quelle für den Treiber *Andere Quelle angeben* und wählen Sie anschließend den Ort des Treibers (z.B. D: bei der mitgelieferten CD)
- Bestätigen Sie den gefundenen Treiber mit *Weiter* und beenden Sie die Treiberinstallation mit *Fertig stellen*

Teil 2: Installation Virtueller COM-Port

- Nach der Installation des USB-Treibers wird automatisch ein USB Serial Port erkannt. Es erscheint ebenfalls die Meldung, das neue Hardware gefunden wurde.



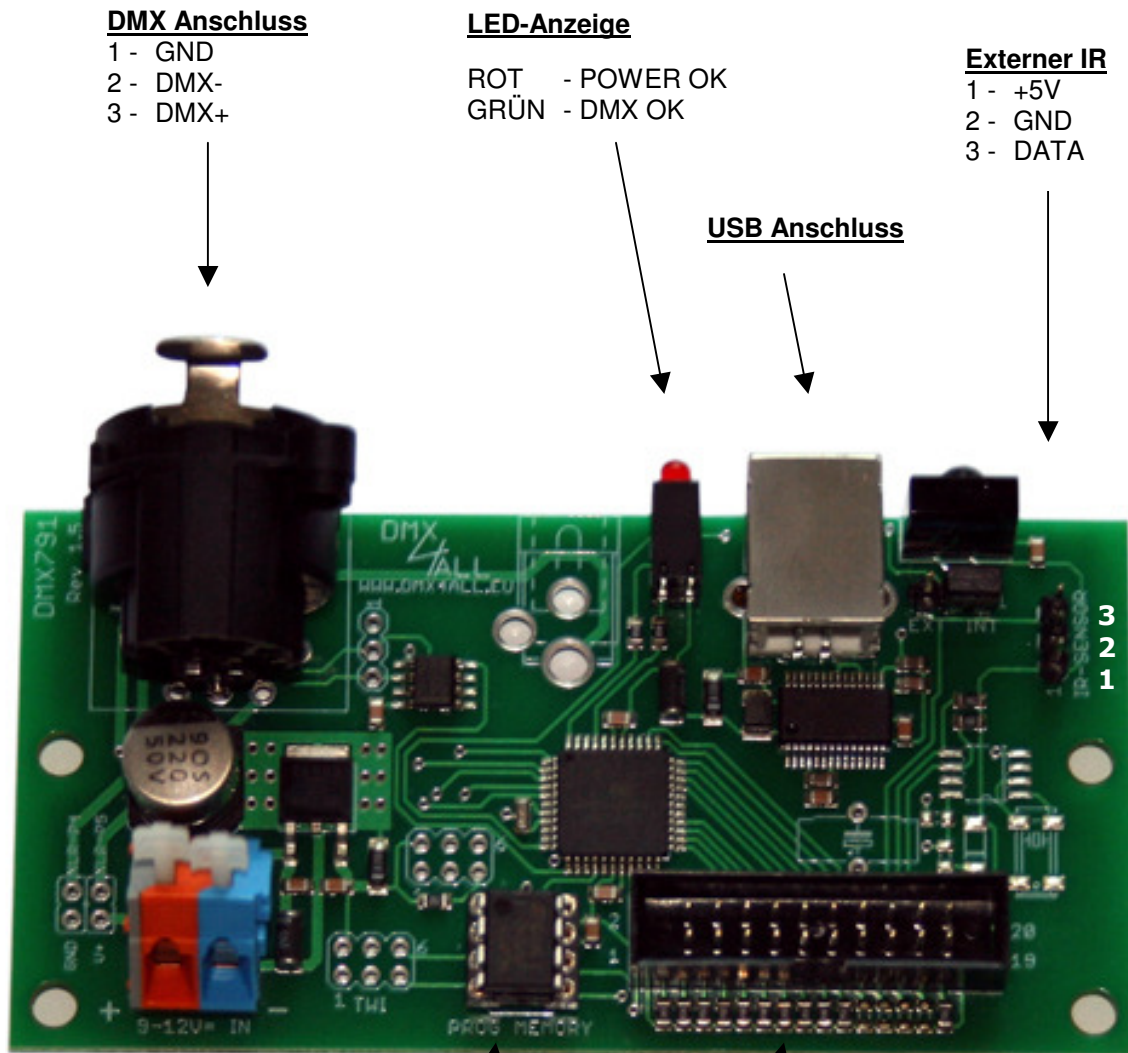
- Folgen Sie dem Hardware-Assistenten und wählen Sie als Quelle für den Treiber *Andere Quelle angeben* und wählen Sie anschließend den Ort des Treibers (z.B. D: bei der mitgelieferten CD)
- Bestätigen Sie den gefundenen Treiber mit *Weiter* und beenden Sie die Treiberinstallation mit *Fertig stellen*

Für die Installation des USB verwenden Sie bitte die Treiber auf dem beiliegenden Datenträger. Die Treiber können Sie in der aktuellsten Version im Internet herunterladen (www.dmx4all.eu).



Die Installation kann sich je nach verwendetem Betriebssystem und Treiberversion unterscheiden.

Anschlüsse des DMX-Player S



DMX Anschluss

- 1 - GND
- 2 - DMX-
- 3 - DMX+

LED-Anzeige

- ROT - POWER OK
- GRÜN - DMX OK

Externer IR

- 1 - +5V
- 2 - GND
- 3 - DATA

USB Anschluss

Spannungsversorgung

- ORANGE - + 9-12V DC
- BLAU - 0V

Programmspeicher

- EEPROM 8k (24C64)
(Standard)
- EEPROM 32k /24C256)

Anschluß für Bedienelemente

- | | |
|------------|--------------|
| 1 - PRG1 | 11 - SPD+ |
| 2 - PRG2 | 12 - SPD- |
| 3 - PRG3 | 13 - INTENS+ |
| 4 - PRG4 | 14 - INTENS- |
| 5 - PRG5 | 15 - PRG+ |
| 6 - PRG6 | 16 - IR-DATA |
| 7 - PRG7 | 17 - SCL |
| 8 - PRG8 | 18 - SDA |
| 9 - PRG9 | 19 - GND |
| 10 - PRG10 | 20 - +5V |

Für die Beschaltung siehe die nachfolgenden Seiten

Programmauswahl

Die Auswahl der hinterlegten Szenen kann mit verschiedenen Beschaltungen erfolgen. Welche Beschaltung verwendet wird, muss im Setup-Menü oder dem DMX-Configurator konfiguriert werden (siehe hierzu den Abschnitt Konfiguration).



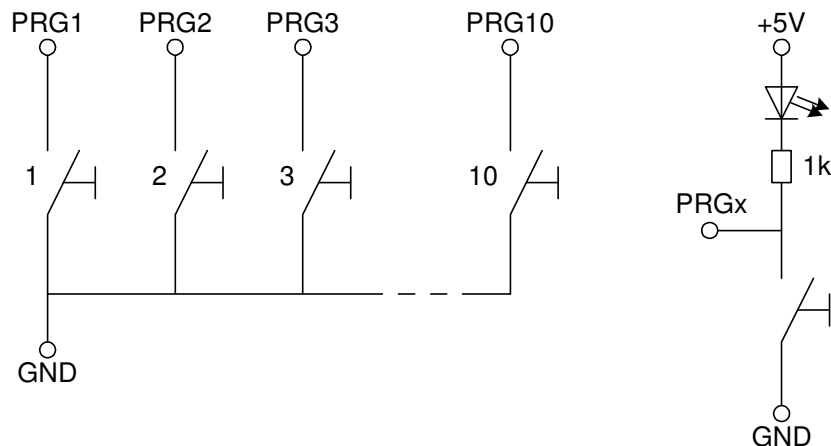
Die zuletzt ausgewählte Szene wird gespeichert und nach dem Wiedereinschalten automatisch gestartet.

► Siehe auch „Ausführen einer Szene nach dem Einschalten“

Auswahl über 10 Taster

Über bis zu 10 Taster können die ersten 10 gespeicherten Szenen direkt abgerufen werden. Jeder Taster kann mit einer LED zur Anzeige des ausgeführten Programms versehen werden.

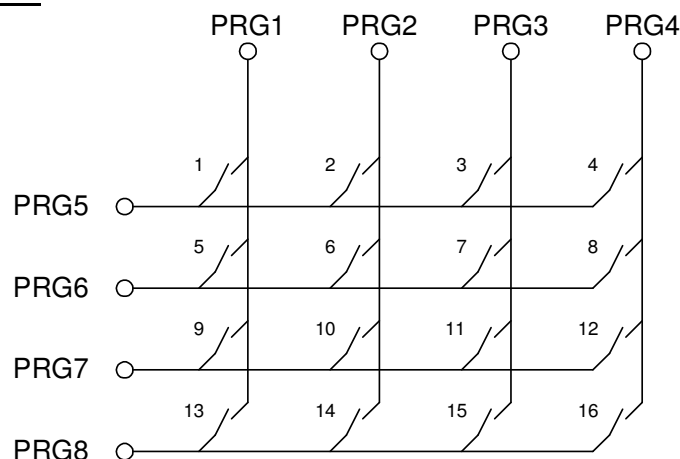
Anschluß:



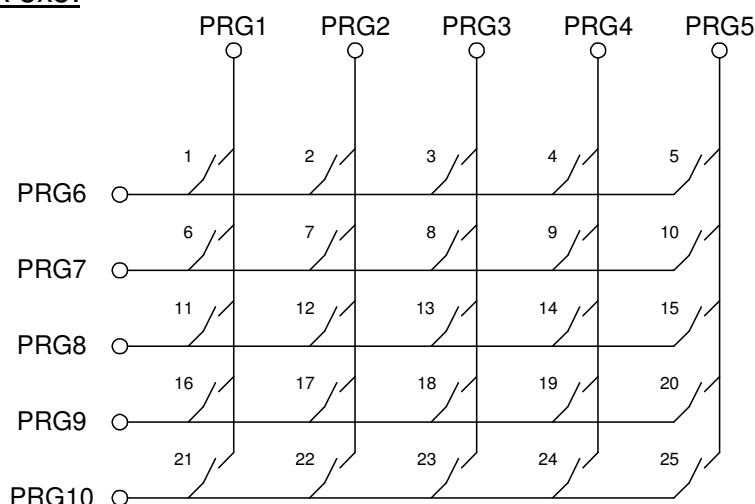
Auswahl über Taster-Matrix 4x4 oder 5x5

Mit einer Matrix-Beschaltung lassen sich bis zu 25 Programme mit je einem Taster aufrufen.

Anschluß Matrix 4x4:



Anschluß Matrix 5x5:

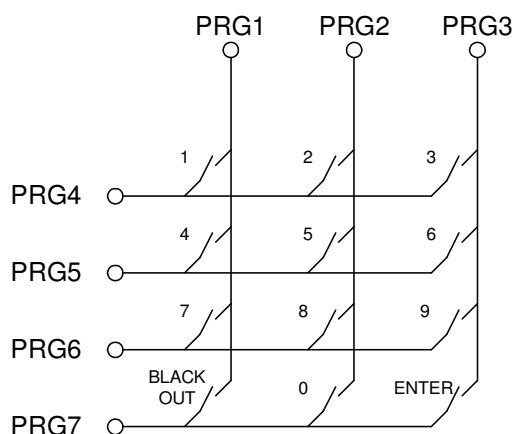


Auswahl über Zifferntastatur mit ENTER und BLACKOUT

Die Eingabe der auszuführenden Scene erfolgt mit der Zifferntastatur und anschließend ENTER. Die Programme 1 bis 250 sind dabei möglich. Zusätzlich kann mit der Taste BLACKOUT die BlackOut-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Die Taste ENTER schaltet automatisch die BlackOut-Funktion aus.

Beispiel: Scene 28: ‚2‘ + ‚8‘ + ‚ENTER‘
Scene 146: ‚1‘ + ‚4‘ + ‚6‘ + ‚ENTER‘

Anschluß:

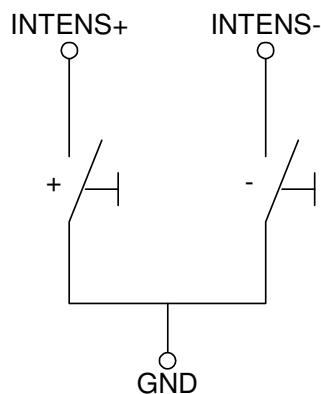


Auswahl über 8-Bit-BCD Signal

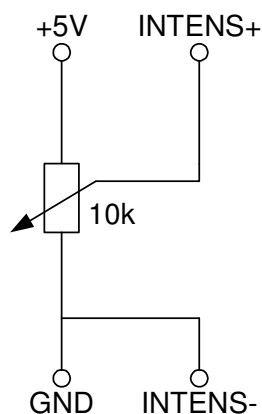
Mit einem BCD Steuersignal (LOW activ) lassen sich bis zu 250 Szenen abrufen. Dazu sind die 8-Bit des BCD-Signals an die Eingänge PRG1 bis PRG8 anzulegen.

Helligkeitseinstellung

Die Helligkeitseinstellung kann per UP/DOWN Taster oder Potentiometer erfolgen.



Beschaltung mit UP/DOWN Taster



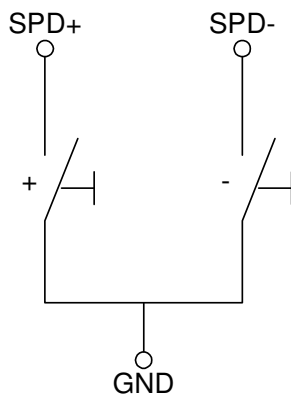
Beschaltung mit Potentiometer



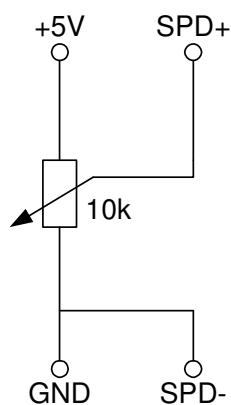
Im Betrieb mit den UP/DOWN_Tastern wird der Helligkeitswert gespeichert und auch während des Ausschaltens des DMX-Player "S" beibehalten.

Geschwindigkeitseinstellung

Die Geschwindigkeitseinstellung kann per UP/DOWN Taster oder Potentiometer erfolgen.



Beschaltung mit UP/DOWN Taster



Beschaltung mit Potentiometer

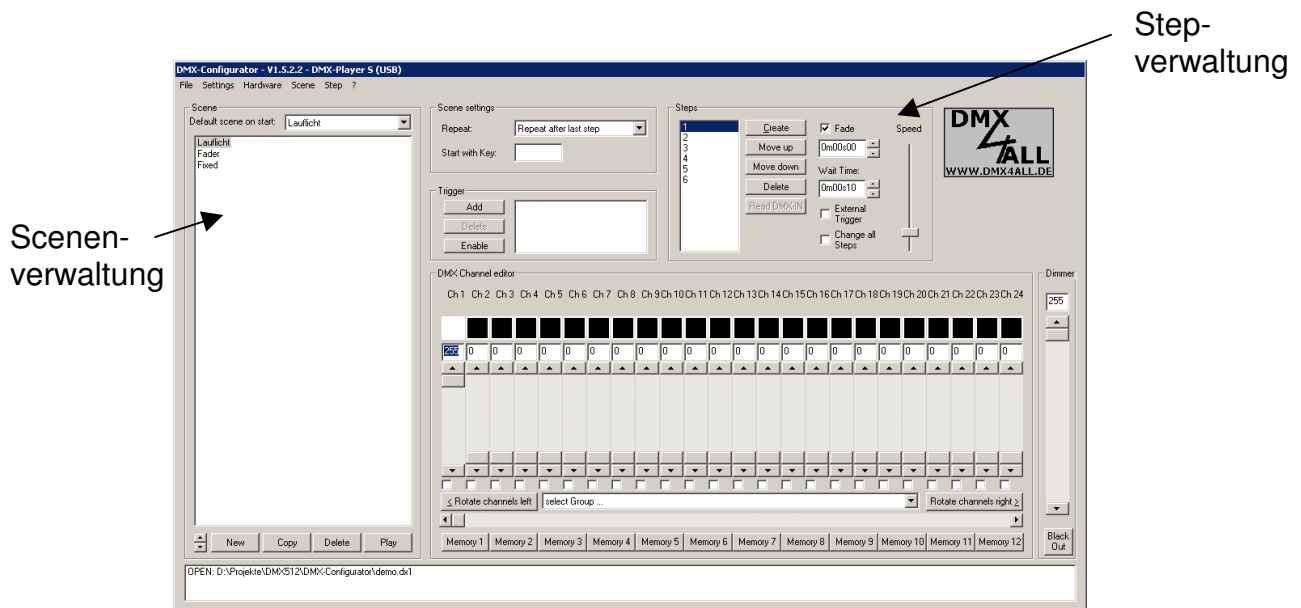


Im Betrieb mit den UP/DOWN_Tastern wird der Geschwindigkeitswert gespeichert und auch während des Ausschaltens des DMX-Player "S" beibehalten.

Stand-Alone-Funktion programmieren

Der DMX-Player S verfügt über eine vom Benutzer programmierbare Stand-Alone-Funktion. Die am PC erstellten Szenen (Programme) werden einmal zum Interface übertragen und können dann wiedergegeben werden.

Zur Erstellung und Programmierung der Szenen dient die Software DMX-Configurator. Unter dem Menüpunkt *Settings* → *Communication settings* wird die Schnittstelle eingestellt, über die der DMX-Configurator die angeschlossene Hardware findet.



Im linken Teil befindet sich die Szenenverwaltung. Hier können die Szenen angelegt und in der Reihenfolge festgelegt werden.

Der rechte Teil ist die Stepverwaltung. Jede Scene besteht aus mindestens einem Step. Für die Einstellung verschiedener DMX-Werte stehen Ihnen Regler zur Verfügung. Diese sind mit der Kanalnummer beschriftet. Um alle 512 DMX-Kanäle zu erreichen, müssen Sie mittels des darunterliegenden horizontalen Schiebers den DMX-Kanalbereich auswählen. Für jeden Step können unterschiedliche DMX-Werte für jeden Kanal eingestellt werden.

Weiterhin wird mit **Fade Time** und **Wait Time** für jeden Step die Zeit des Überblenden und zum Verweilen eingestellt.

Sie können die erstellten Szenen in den Stand-Alone-Speicher des DMX-PLAYER S schreiben. Die Übertragung der Szenen auf das Interface wird unter dem Menüpunkt *Hardware* → *Write data* gestartet.



Dieser Vorgang kann einige Zeit in Anspruch nehmen! Bitte brechen Sie die Übertragung nicht ab und warten Sie auf die Bestätigung des DMX-Configurators.

Ausführen einer Scene nach dem Einschalten

Nach dem Einschalten kann eine bestimmte Scene wiedergegeben werden. Hierzu muss bei der Erstellung der Scenen im DMX-Configurator die **Default Scene on Start** angegeben werden. Ist diese angegeben, so wird unabhängig von der zuletzt angewählten Scene immer die unter *Default Scene on Start* ausgewählte Scene beim Einschalten des DMX-Player S ausgeführt.

DMX-Player S konfigurieren

Der DMX-Player S lässt sich über den DMX-Configurator ab der Version 1.4.1 konfigurieren. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt *Settings*→*Hardware settings* bei angeschlossenen DMX-Player S aus. Es erscheint folgender Dialog:

Select ...

Die ersten 6 Auswahlfelder legen die angeschlossene Tasterkonfiguration fest. Hier ist nur eine Auswahl möglich. Siehe dazu ab Seite 5

Enable Fade between Scenes

erlaubt einen weichen Übergang beim Wechsel von Szenen

Enable Fill DMX

füllt das DMX-Signal auf 512 Kanäle auf (DMX-Level=0).

Die **Remote control** Option legt fest, welche IR-Fernbedienung verwendet wird.

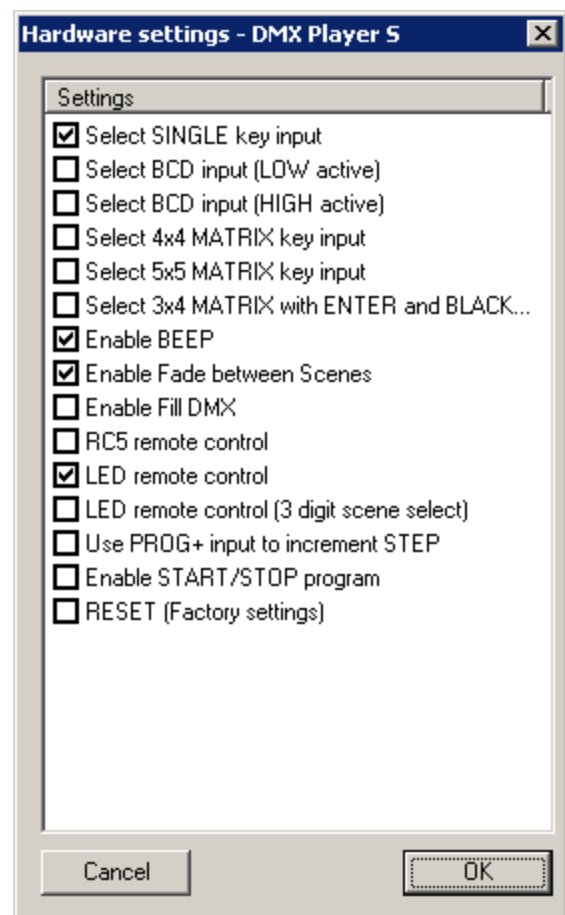
Use PROG+ input to increment STEP

Schaltet den Eingang PROG+ um, so dass dieser die Steps fortschaltet.

Enable START/STOP program

Bei betätigen des aktiven Programmeingangs wird das Programm angehalten

Mit **RESET** werden die Einstellungen in den Auslieferungszustand gesetzt.



Die Konfiguration wird durch **OK** an den DMX-Player S übertragen und dort gespeichert.

IR-Betrieb

Die abgespeicherten Szenen können per IR-Fernbedienung abgerufen werden. Der DMX-Player S kann per handelsüblicher RC5 Fernbedienung oder per DMX4ALL LED-Fernbedienung bedient werden. Die Einstellung welche Fernbedienung verwendet werden soll, wird mit dem DMX-Configurator unter *Settings*→*Hardware Settings* vorgenommen.

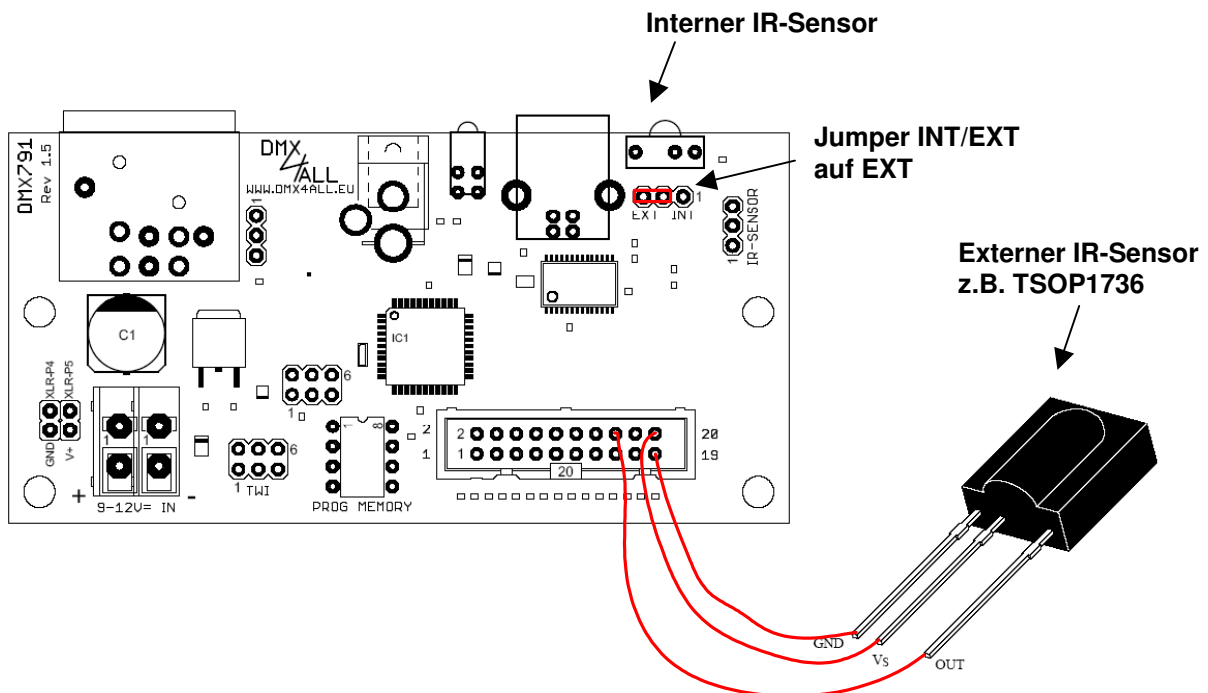
Der DMX-Player S ermöglicht einen IR-Betrieb mittels des internen IR-Sensors oder über einen externen IR-Sensor. Die Auswahl erfolgt über den Jumper J1. Wird dieser zum internen IR-Sensor hin geschlossen ist der interne IR-Betrieb konfiguriert.

Externer IR-Sensor

Ein externer IR-Sensor kann an die 3 polige Stiftleiste oder die 20-polige Stiftleiste angeschlossen werden. Über den Jumper muss der externe Sensor aktiviert werden.

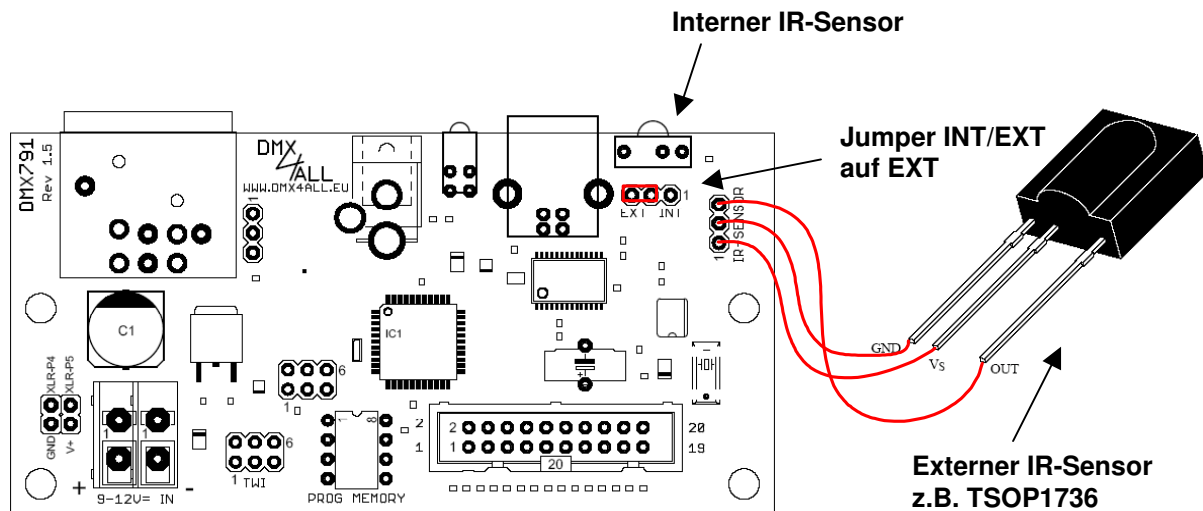
Anschluß an 20 polige Stiftleiste

Mit PIN16 (IR-DATA) wird der Daten-Pin des Sensors verbunden. Für die Versorgungsspannung des Sensors wird Pin 20 (+5V) und PIN19 (GND) benötigt.



Anschluß an 3 polige Stiftleiste

Mit PIN3 (IR-DATA) wird der Daten-Pin des Sensors verbunden. Für die Versorgungsspannung des Sensors wird Pin 1 (+5V) und PIN3 (GND) benötigt.



Bedienung mit RC5-Fernbedienung

Die verwendeten RC5-Codes sind entsprechend nachfolgender Tabelle:
Geräte-ID: 0

Funktion	RC5-Commando	Funktion	RC5-Commando
Programm +	32	Programm 1	1
Programm -	33	Programm 2	2
Helligkeit +	16	Programm 3	3
Helligkeit -	17	Programm 4	4
Geschwindigkeit +	20	Programm 5	5
Geschwindigkeit -	21	Programm 6	6
BlackOut (Standby)	12	Programm 7	7
		Programm 8	8
		Programm 9	9
		Programm 10	0

Bedienung mit DMX4ALL LED-Fernbedienung



Die DMX4ALL LED-Fernbedienung sowie ein zusätzlicher IR-Sensor ist als Zubehör erhältlich.

Je nach Konfiguration der *Remote Control* Option erfolgt die Programmauswahl über die Fernbedienung wie folgt:

LED remote control

Die Programmauswahl erfolgt über die Tasten **1,2,3 ... 0** entsprechend der Programme 1 bis 10. Das ausgewählte Programm wird sofort ausgeführt.

LED remote control (3 digit scene select)

Die Programmauswahl erfolgt durch Eingabe der Programmnummer (maximal 3 stellig bis 250) mit den Tasten **1,2,3 ... 0** (z.B. 14). Das eingegebene Programm wird dann durch drücken der Taste **PROG SELECT** gestartet.

Über die Tasten **+** und **-** ist die Helligkeit und die Geschwindigkeit einstellbar sowie eine Programmauswahl möglich.

- Nach dem Betätigen der Taste **SPEED** ist die Geschwindigkeit einstellbar.
- Nach dem Betätigen der Taste **PROG SELECT** sind die Programme anwählbar.
- Nach dem Betätigen der Taste **R** oder **G** oder **B** ist die Helligkeit einstellbar. Eine getrennte Einstellung für die Farben Rot, Grün und Blau ist nicht möglich.

Die Taste **BLACK OUT** aktiviert und deaktiviert die BlackOut-Funktion. Dabei bleibt die Helligkeitseinstellung erhalten. Diese Funktion schaltet alle Kanäle auf 0%.

Die Taste **FLASH** aktiviert und deaktiviert die Flash-Funktion. Diese Funktion schaltet alle Kanäle auf 100%.



Zubehör

Aluminiumgehäuse (unbearbeitet)

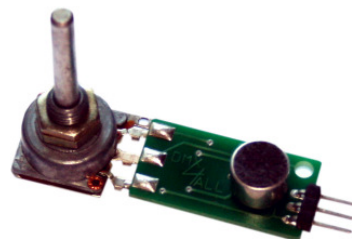
Abmessungen (LxBxH): 120x103x53 mm



IR-Fernbedienung



SoundTrigger-Erweiterung



Steckernetzteil 9V=



CE-Konformität



Diese Baugruppe (Platine) ist durch einen Mikroprozessor gesteuert und verwendet Hochfrequenz (8MHz Quarz). Um die Eigenschaften der Baugruppe in Bezug auf die CE-Konformität zu erhalten, ist der Einbau in ein geschlossenes Metallgehäuse notwendig.

Risiko-Hinweise

Sie haben einen technischen Artikel erworben. Entsprechend dem Stand der Technik können folgende Risiken nicht ausgeschlossen werden:

Ausfallrisiko: Das Gerät kann jederzeit ohne Vorwarnung teilweise oder vollständig ausfallen. Geringere Ausfallwahrscheinlichkeiten sind durch redundanten Systemaufbau erreichbar.

Inbetriebnahmerisiko: Die Einbauplatine muss gemäß der Produktdokumentation an fremde Systeme angeschlossen werden sowie konfiguriert werden. Diese Arbeiten dürfen nur vom erfahrenen Fachpersonal durchgeführt werden, welches die Dokumentation gelesen und verstanden hat.

Betriebsrisiko: Änderungen oder besondere Betriebszustände der angeschlossenen Systeme, sowie verborgene Mängel unserer Geräte selbst, können auch innerhalb der Betriebszeit zu Störungen oder Ausfällen führen.

Missbrauchsrisiko: Jeder nicht bestimmungsgemäße Gebrauch kann unabsehbare Risiken verursachen und ist darum untersagt.

Der Einsatz der Geräte in Anwendungen, wo die Sicherheit von Personen von deren Funktion abhängt, ist untersagt.

Entsorgung



Elektrische und elektronische Produkte dürfen nicht in den Hausmüll. Entsorgen Sie das Produkt am Ende seiner Lebensdauer gemäß den geltenden gesetzlichen Vorschriften. Informationen dazu bekommen Sie bei Ihrem örtlichen Entsorger.



DMX4ALL GmbH
Reiterweg 2A
D-44869 Bochum
Germany

© Copyright 2010 DMX4ALL GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuches darf in irgendeiner Form (Fotokopie, Druck, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Alle in diesem Handbuch enthaltenen Informationen wurden mit größter Sorgfalt und nach bestem Wissen zusammengestellt. Dennoch sind Fehler nicht ganz auszuschließen.

Aus diesem Grund sehe ich mich dazu veranlasst, darauf hinzuweisen, dass ich weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen kann. Dieses Dokument enthält keine zugesicherten Eigenschaften. Die Anleitung und die Eigenschaften können jederzeit und ohne vorherige Ankündigung geändert werden.