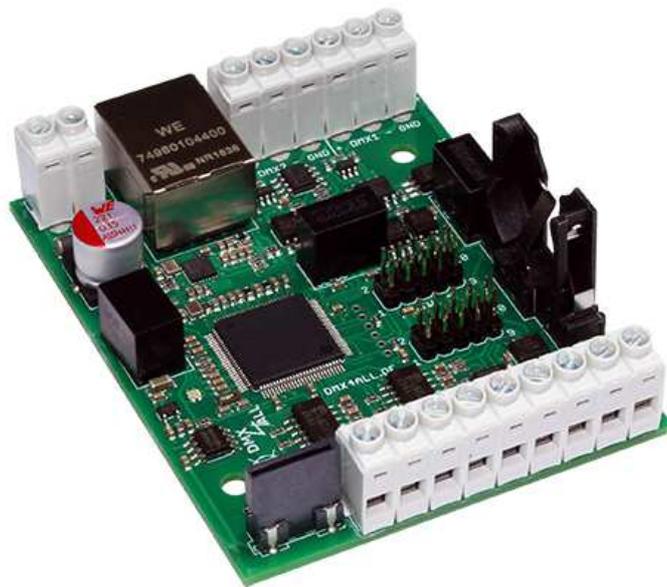


ArtNet Player X4 ArtNet Player X8 ArtNet Player X16



**ART
NET**
ETHERNET

Art-Net™ Designed by and Copyright Artistic Licence Holdings Ltd.

DMX®
4
ALL

Inhaltsverzeichnis

Wichtige Hinweise	3
Beschreibung.....	4
Technische Daten.....	6
Modellübersicht	7
Lieferumfang.....	7
Anschluss	8
LED-Anzeigen	9
SD-Karte.....	10
Benennung der Dateien auf der SD-Karte.....	10
Programme erstellen	11
Geräte Einstellungen	13
Einstellen der IP mit IP-Configurator	13
Einstellen der IP mit Webbrowser.....	14
Geräte Einstellungen mit Webbrowser	15
Ausgabe Einstellungen	17
DMX Einstellungen	19
Remote Einstellungen.....	20
Digitale Eingänge	23
ArtNet Player X synchronisieren.....	25
DMX4ALL-Command Unterstützung	26
Uhrzeit einstellen	28
Uhrzeit einstellen über das DCF77 Zeitsignal.....	30
Timer anlegen (Time-Trigger).....	31
RGB/RGBW-Filter	32
Programme im Webinterface aufrufen.....	33
User-Webinterface.....	34
Abmessungen.....	35
Factory Reset	36
Firmware-Update durchführen.....	37
Zubehör	38
Revision History.....	39

Wichtige Hinweise



Lesen Sie zur eigenen Sicherheit vor der Inbetriebnahme diese Bedienungsanleitung und Risikohinweise sorgfältig durch.



Nach Erhalt des Artikels wird ein **Firmware-Update** empfohlen. Nur so ist sichergestellt, dass das Gerät den aktuellsten Stand hat. Die aktuelle Firmware finden Sie auf der Homepage.

Beschreibung

Der **ArtNet Player X4** / **ArtNet Player X8** / **ArtNet Player X16**, im Folgenden ArtNet Player X genannt, ist der erste Stand-Alone Controller aus dem Hause DMX4ALL, der in verschiedenen Modellausführungen angeboten wird.

Je nach gewünschtem Einsatzbereich ist der ArtNet Player X, in unterschiedlichen Ausführungen und Funktionsumfängen, erhältlich.

Wie gewohnt ist auch der ArtNet Player X in DMX4ALL Manier schnell einsatzbereit und bleibt trotz zahlreicher und neuer Funktionen in der Handhabung intuitiv und bedienfreundlich.

Ermöglicht wird das durch die gut strukturierte Benutzeroberfläche des geräteeigenen Webinterfaces, welches für die Einstellungen zur Verfügung steht.

Einen Überblick über den aktuellen Status bietet die integrierte RGB-LED.

Ob als Platinenversion oder als kompaktes Fertiggerät mit komfortabler Touch-Bedienung, über den ArtNet Player X können Lichtprogramme von der SD-Karte wiedergegeben werden. Dabei können verschiedene Dateiformate genutzt werden, die entweder mit dem DMX-Configurator erstellt oder als TPM2-Dateien aus frei verfügbarer Software verwendet werden können.

Mit bis zu 16 Universen können maximal bis zu 8192 Kanäle über das Netzwerk mit nur einem ArtNet Player X ausgegeben werden. Selbst bei größeren Installationen bleibt Dank des Master-Slave-Betriebs die Handhabung über mehrere Geräte hinweg unkompliziert und übersichtlich.

Der ArtNet Player X bietet die Möglichkeit, Programme komfortable zeitgesteuert auszuführen. Bis zu 16 konfigurierbare Timer können individuell definiert werden. Für jeden Timer kann ein oder können mehrere Tage sowie die Startzeit zugeordnet werden. Darüber hinaus kann optional die Wiedergabedauer sowie die stündliche Wiedergabe mit einstellbarem Zeitfenster eingestellt werden.

Zur korrekten Ausführung der Timer ist die aktuelle Uhrzeit notwendig. Diese Einstellung erfolgt entweder über das geräteeigene Web-Interface, den optional erhältlichen DCF77 Key mit DCF77 Sensor oder gemäß der ArtNet-Spezifikation über netzwerkbasierte ArtTimeSync Pakete. DCF77 erlaubt eine automatische Anpassung an die Sommer / Winterzeit.

Die im ArtNet Player X integrierten, konfigurierbaren Digitaleingänge ermöglichen die Bedienung durch abgesetzte Taster, wodurch zusätzliche Geräte hinfällig werden. Ausgelegt als LongDistance Eingang verursachen selbst größere Entfernungen bei der Montage der Schaltelemente keine Probleme.

Der ArtNet Player X überzeugt und vereint in seiner platzsparenden, kompakten Bauform eine Vielzahl von nützlichen und innovativen Funktionen unter einem Hutschienengehäuse.

Wiedergabe von bis zu 16 DMX Universen

Der ArtNet Player X kann bis zu 16 DMX Universen über Art-Net / sACN ausgeben.

Ausgabe per Art-Net oder sACN

Die auszugebenden DMX Universen können per Art-Net oder sACN ausgegeben werden.

Synchronisierung mehrerer Geräte

Werden mehr DMX-Universen benötigt, können mehrere ArtNet Player X synchronisiert werden.

Zwei galvanisch getrennte DMX-Anschlüsse

Am ArtNet Player X befinden sich 2 galvanisch getrennte DMX-Anschlüsse. Diese können als DMX-OUT oder DMX-IN konfiguriert werden.

Remote-Funktion

Der ArtNet Player X verfügt über eine konfigurierbare Remote-Funktion. Eine Remote-Ansteuerung ist per DMX, Art-Net, sACN, HTTP-Request oder DMX4ALL Commands möglich.

8 LongDistance Eingänge

Es stehen 8 konfigurierbare digitale Eingänge zum Anschluss von Tastern oder Schaltern zur Verfügung. Die Eingänge sind als LongDistance-Eingänge ausgelegt, sodass die Schaltelemente auch in einer größeren Entfernung montiert werden können.

Abschaltbare LED-Anzeigen

Die LED-Anzeigen am ArtNet Player X sind per ArtNet-Command oder zeitgesteuert abschaltbar, zur Vermeidung störender "Lichtpunkte" vor allem auf Bühne.

RGB/RGBW-Filter

Eine schnelle und unkomplizierte Änderung der im Programm definierten Farbe erlaubt der RGB- oder RGBW-Filter. Die ausgewählten Farben können, ohne dass das zuvor erstellte Programm editiert werden muss, gefiltert werden.

Firmware-Update-Funktion

Die Firmware-Update-Funktion ermöglicht immer die Nutzung der kostenlosen, aktuellen Geräte-Software.

Verschiedene Dateiformate für die Lichtprogramme

Der ArtNet Player X gibt die Lichtprogramme von der SD-Karte wieder. Als Wiedergabeformate können dabei sowohl die DMX4ALL Programmdateien als auch TPM2 oder TPM2NET verwendet werden.

Einfache Konfiguration

Eine schnelle und unkomplizierte Konfiguration ist jederzeit vom PC, Smartphone oder Tablet aus möglich, aufgrund der benutzerfreundliche Konfiguration über einen beliebigen Webbrowser.

Hutschienengehäuse verfügbar

Passend für den ArtNet Player X ist als Zubehör das Hutschienengehäuse 700 erhältlich.

Kostenlose Software

Für die Erstellung der wiederzugebenen Programme kann unsere kostenlose Software DMX-Configurator verwendet werden, die in der aktuellen FREE-Version als Download auf unserer Webseite www.dmx4all.de zur Verfügung steht.

Technische Daten

Spannungsversorgung:	8-24V DC 150mA@12V / 100mA@24V
Anschlüsse:	RJ45 Ethernet Schraubklemmen
Ethernet:	10 Mbit/s 100 Mbit/s
Art-Net™ / sACN¹:	16 Universen bis zu 8192 Kanäle ¹
DMX:	2x galvanisch getrennt Umschaltbar DMX OUTPUT / DMX INPUT ¹ DMX OUTPUT: DMX512 DMX INPUT: DMX512 / RDM ¹
Device-Sync:	Synchronisierung mehrere Geräte
Remote-Optionen:	DMX Art-Net™ sACN ¹ HTTP-Request DMX4ALL Commands
Digital Eingänge:	8 konfigurierbare LongDistance-Eingänge
Timer:	bis zu 16 konfigurierbare Timer zur Ausführung von Programmen ¹ Stündliche Ausführung mit einstellbarem Zeitfenster ¹
SD-Karte:	microSD bis zu 16GB
Wiedergabeformate:	DMX4ALL Programmdateien TPM2-Dateien TPM2NET-Dateien
Statusanzeige:	RGB-LED, Netzwerk-Status-LEDs alle abschaltbar
Features:	RGB- oder RGBW-Filter Firmware-Update-Funktion Lautlos ohne Lüfter
Optionales Zubehör:	DCF77-Empfänger
Abmessung:	64,2mm x 82mm x 29mm (Einbauplatine) 70mm x 90mm x 60mm (Fertiggerät)

¹ Je nach Modell, siehe Modellübersicht

Modellübersicht

Die verschiedenen Modelle des ArtNet Player X bieten einen unterschiedlichen Funktionsumfang und Ausführungen.

Die folgende Tabelle zeigt die Modellübersicht:

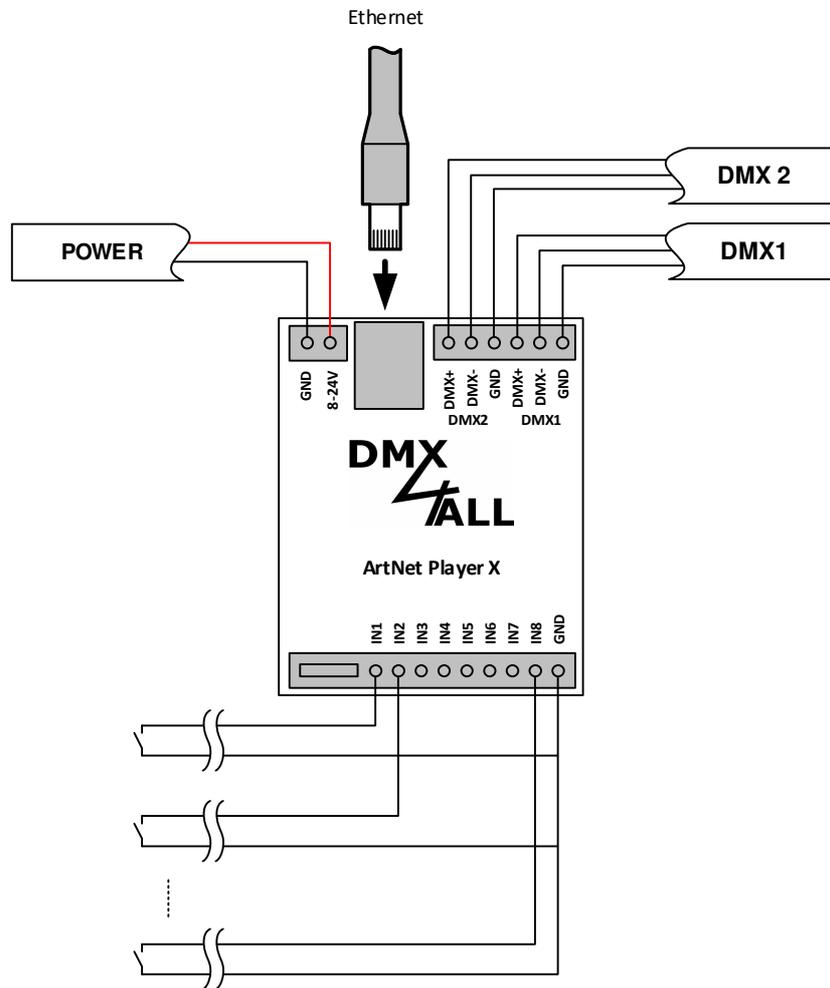
Modell	ArtNet Player X4	ArtNet Player X8	ArtNet Player X16	ArtNet Player X16+
Ausführung	Einbauplatine	Einbauplatine	Einbauplatine	Fertiggerät
Universen	4	8	16	16
SD-Karte	microSD bis 16GB	microSD bis 16GB	microSD bis 16GB	microSD bis 16GB
DMX	1x IN / 1x OUT	2x IN / OUT Umschaltbar	2x IN / OUT Umschaltbar	2x IN / OUT Umschaltbar
Schalt-Eingänge	8	8	8	8
Timer	4	8	16	16
Stündliche Timer	✘	✓	✓	✓
Remote	DMX / ArtNet / Commands	DMX / ArtNet / sACN / Commands	DMX / ArtNet / sACN / Commands	DMX / ArtNet / sACN / Commands
Touch-Control	✘	✘	✘	✓
User Webinterface	✘	✘	✘	✓

Lieferumfang

1x ArtNet Player X

1x Kurzanleitung deutsch und englisch

Anschluss



Der Ethernet-Anschluss des ArtNet-Player X kann nicht direkt mit einem anderen Ethernet-Gerät (z.B. Pixx-Control) verbunden werden, sondern muss immer an einen Ethernet-Switch oder Ethernet-Router angeschlossen werden.

LED-Anzeigen

Der **ArtNet Player X** verfügt über mehrere Anzeige-LEDs.

Am Ethernet-Anschluss befindet sich eine grüne und eine gelbe LED, welche die Netzwerkaktivität anzeigt.

Weiterhin ist eine RGB-LED vorhanden, die den Gerätezustand anzeigt.

Grüne Ethernet-LED

Aus	Spannungsversorgung nicht angeschlossen / Anzeige befindet sich im MUTE
Blinkt	Ethernet-Verbindung nicht vorhanden
Leuchtet	Ethernet-Verbindung vorhanden

Gelbe Ethernet-LED

Aus	Es werden keine Daten übertragen / Anzeige befindet sich im MUTE
Blinkt	Es werden Daten übertragen

RGB Status-LED

Aus	Spannungsversorgung nicht angeschlossen / Anzeige befindet sich im MUTE
PINK leuchtet	Gerät bootet / Netzwerkverbindung wird hergestellt
ROT leuchtet	Keine SD-Karte
ROT blinkt	Keine Ethernet-Verbindung und keine SD-Karte
ROT blinkt schnell	Es werden mehrere Touch-Flächen gleichzeitig betätigt
GRÜN leuchtet	Das Gerät arbeitet normal
GRÜN blinkt	Keine Ethernet-Verbindung
GRÜN blinkt schnell	Der Maximalwert für die Helligkeits-/Geschwindigkeitseinstellung ist erreicht
BLAU leuchtet	Das Gerät ist bereit für ein Update
BLAU blinkt	Das Gerät befindet sich im Update-Mode
BLAU blinkt schnell	Eine Touch-Aktion wird ausgeführt
ROT / GRÜN / BLAU im Wechsel	RDM Identify oder Art-Net Locate wird signalisiert

SD-Karte

Der **ArtNet Player X** benötigt für den Programmspeicher eine MicroSD-Karte.

Diese wird mittig, mit den Kontakten nach oben und der abgeschrägten Seite nach links, in den SD-Karten Slot eingeschoben.



Verwenden Sie ausschließlich SD-Karten oder SDHC-Karten der Class4 oder höher mit maximal 16GB.

Die SD-Karte muss mit dem File-System FAT16 oder FAT32 formatiert sein. Die Dateinamen sollten maximal 8 Zeichen lang sein und es dürfen keine Ordner auf der SD-Karte verwendet werden.

Die vom DMX-Configurator erzeugten Dateien dürfen nicht umbenannt werden und müssen sich im Hauptverzeichnis der SD-Karte befinden.

Benennung der Dateien auf der SD-Karte

Die Programm-Dateien müssen sich im Hauptverzeichnis der SD-Karte befinden und den Namen Pxxx.prg haben. Dabei steht xxx für die fortlaufende dreistellige Programmnummer beginnend mit 001.

SD (G:)

-  P001.prg
-  P002.prg
-  P003.prg
-  P004.prg
-  P005.prg
-  P006.prg
-  P007.prg

Programme erstellen

Für den ArtNet Player X können die Programmdateien durch die Software DMX-Configurator erstellt werden, alternativ können auch TPM2 oder TMP2.NET Dateien verwendet werden.

Programmdateien mit DMX-Configurator

Der DMX-Configurator steht in der aktuellen Version als kostenloser Download auf unserer Webseite dmx4all.de zur Verfügung.

Das Vorgehen bei der Erstellung der Programme entnehmen Sie der Anleitung zum DMX-Configurator.

Nachdem die Programme erstellt sind, ist der Export im Menü **Project** → **Export** → **ArtNet Player X** vorzunehmen:



Die zu aktivierenden Export-Möglichkeiten geben an, welche Elemente exportiert werden sollen.

Export scenes from project
Export only Steps in Loop

Die im Projekt enthaltenen Szenen werden exportiert
Es werden nur die in einem Loop enthaltenen Schritte exportiert

Create folder

Erstellt die exportierten Dateien in einem Ordner der erzeugt wird. Diese Option bietet die Möglichkeit die exportierten Dateien je Projekt auf einem Datenträger zu speichern.

Mit ... ist der Pfad anzugeben, wohin die exportierten Dateien geschrieben werden. Wählen Sie hier direkt die SD-Karte aus und legen keinen Ordner an, um die SD-Karte anschließend direkt im ArtNet Player X zu verwenden !

Export startet den Exportvorgang.

TPM2 / TPM2.NET Programmdateien

Das TPM2 Protokoll wurde von Nutzern des Internetforums www.ledstyles.de entworfen.

Bei TPM2 / TPM2.NET Dateien handelt es sich um ein Format, bei dem die Paketdaten in die Datei geschrieben werden.



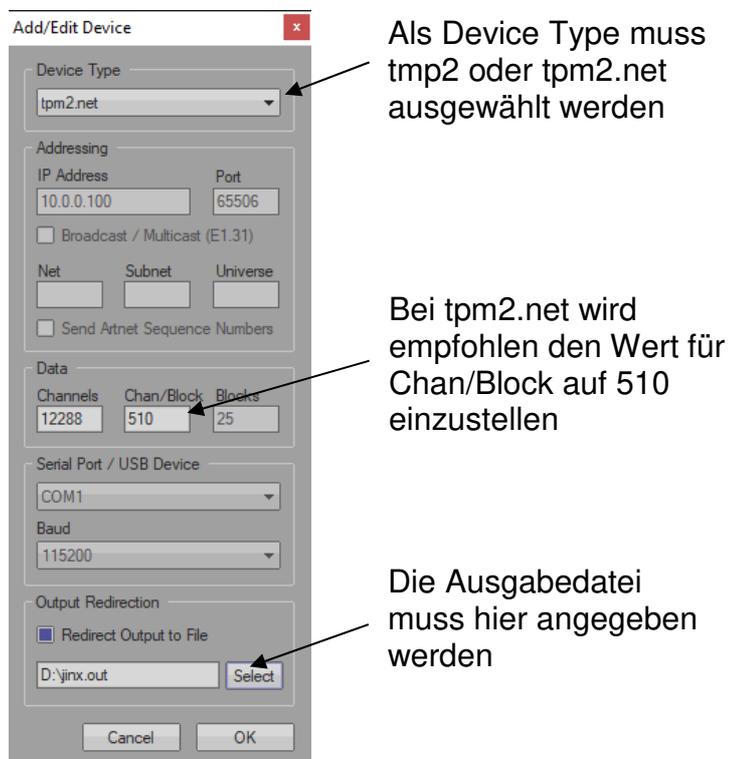
Aufgrund der Protokollbeschreibung kann dieses Format frei benutzt / modifiziert werden.

Daher kann keine Gewährleistung für die problemlose Wiedergabe gegeben werden.

TPM2 / TPM2.NET Dateien mit Jinx! erstellen

Das Erstellen der TPM2 / TPM2.NET Dateien wurde mit der Software Jinx! (V2.40) getestet.

Für die Ausgabe ist ein Output Device anzulegen, in dem der Device Type auf tpm2 oder tpm2.net eingestellt ist.



Die Aufzeichnung beginnt mit dem Starten der Ausgabe und wird mit dem Beenden der Ausgabe gestoppt. Die erzeugte Datei muss nun in Pxxx.prg umbenannt und in das Hauptverzeichnis der SD-Karte kopiert werden.

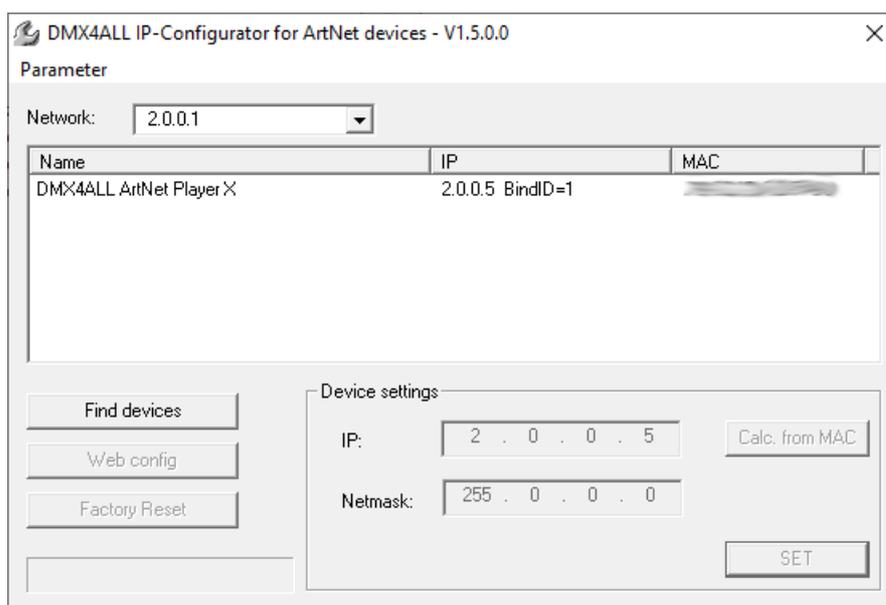
Geräte Einstellungen

Die Geräte-Einstellungen des **ArtNet Player X** erfolgen über ein Web-Interface, das über einen beliebigen Webbrowser aufgerufen wird.

Einstellen der IP mit IP-Configurator

Der **IP-Configurator** ermöglicht die Einstellung der IP-Adresse und der Netzmaske auch dann, wenn die Netzwerkeinstellung des PC nicht im IP-Bereich des ArtNet Player X liegt.

- Installieren Sie das Programm IP-Configurator
- Verbinden Sie den ArtNet Player X mit dem Netzwerk
- Schalten Sie den ArtNet Player X ein
- Starten Sie das Programm IP-Configurator



- Es wird der ArtNet Player X in der Liste angezeigt
- Wählen Sie den Eintrag aus (anklicken)
- Geben Sie die neue IP und Netmask ein
- Klicken Sie SET

Einstellen der IP mit Webbrowser

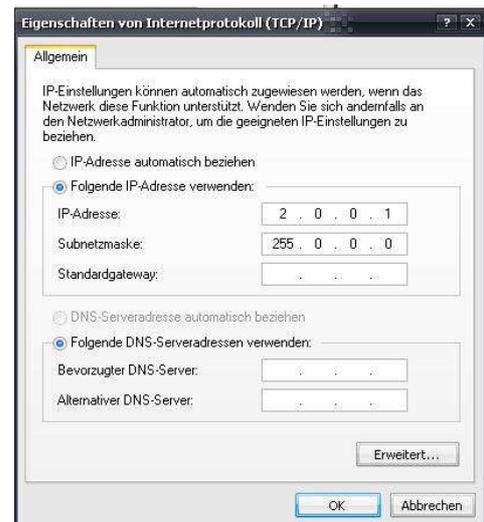
Im Auslieferungszustand ist die vergebene **IP-Adresse 2.0.0.5**, welche für das Web-Interface verwendet wird.

Stellen Sie die Netzwerkkarte Ihres Computers auf diesen IP-Bereich ein, um über den Webbrowser die IP-Adresse 2.0.0.5 aufzurufen.



Die Netzwerkeinstellung des Computers muss auf die **IP-Adresse 2.0.0.1** und die **Subnetzmaske 255.0.0.0** eingestellt sein.

Weitere Details entnehmen Sie bitte der Art-Net™-Spezifikation.



Geräte Einstellungen mit Webbrowser

Rufen Sie in Ihrem Webbrowser in der Adressleiste die IP des ArtNet Player X auf (Auslieferungszustand: 2.0.0.5), um die folgende Konfigurationsseite zu erhalten:

The screenshot shows the configuration page for the ArtNet Player X16+. The main settings are as follows:

- Device Parameter:** IP Address: 2.0.0.5, Netmask: 255.0.0.0, Gateway: 2.0.0.254, Short Name: ArtNet Player X, Long Name: DMX4ALL ArtNet Player X
- PowerOn Settings:** Run: Last program, Brightness: Last brightness
- Remote options:** Source: Disable, Personality: Config 2 (6/7 Ch.), Channel: 1
- DMX4ALL Command Options:** Protocol: TCP, Port: 10001
- Master/Slave Sync:** StandAlone (selected), Master, Slave, SyncDevice-ID: 1, UniverseOffset: 0
- Additional Settings:** Filter: RGB-Filter, LED-Indicator auto off (checked)

Navigation tabs include Main, Output, DMX, Input, and Service. A copyright notice at the bottom right reads: Art-Net™ Designed by and Copyright Artistic Licence Holdings Ltd © Copyright DMX4ALL GmbH - All rights reserved.

Device Parameter



Jedes Gerät benötigt eine eigene **IP-Adresse**, sodass die Zuordnung im Netzwerk eindeutig erfolgen kann. Verwenden Sie entsprechend der ArtNet-Spezifikation die IP-Adressen 2.x.x.x oder 10.x.x.x mit der **Netmask** 255.0.0.0 .

Jede andere IP-Adresse kann auch verwendet werden, wie z.B. 192.168.1.10 . In diesem Fall muss die Netmask auf 255.255.255.0 angepasst werden !

Für den ArtNet Player X können Sie beliebige Namen vergeben, sodass Sie diese zur besseren Unterscheidung verwenden können.

Der **Short-Name** ist auf 18 Zeichen und der **Long-Name** auf 64 Zeichen begrenzt.

PowerOn Settings

Die PowerOn Settings legen das Verhalten nach dem Einschalten des ArtNet Player X fest.

Soll ein bestimmtes Programm nach dem Einschalten des ArtNet Player X ausgeführt werden, so ist das *Program X* unter Run auszuwählen.

Soll kein Programm gestartet werden ist *No Program* auszuwählen.

Soll das Programm vor dem Ausschalten wieder gestartet werden ist *Last Program* auszuwählen.

Remote Options

Die Remote Options werden im Folgenden unter Remote Einstellungen beschrieben.

DMX4ALL Command Options

Die DMX4ALL Command Options werden im Folgenden unter DMX4ALL Command Unterstützung beschrieben.

Additional Settings

Die Option **Filter** wählt aus, ob die vom ArtNet Player X angesteuerten Kanäle als RGB oder RGBW Kanalgruppen interpretiert werden um darauf den RGB-Filter oder RGBW-Filter anzuwenden.

Bei aktivierter Option **LED-Indicator auto off** werden die LEDs am Gerät nach ca. 10 Minuten Betrieb mit dauerhafter Netzwerkverbindung abgeschaltet.

Ausgabe Einstellungen

Die **Output Settings** legen fest, wie die DMX-Universen per Art-Net / sACN ausgegeben werden.

Output Settings

► Uni 1-8 ► Uni 9-16 ► Global

Universe 1
Destination IP: 2.0.0.10 Broadcast
Port / SubNet / Net: 0 0 0

Universe 2
Destination IP: 2.0.0.10 Broadcast
Port / SubNet / Net: 1 0 0

Universe 3
Destination IP: 2.0.0.10 Broadcast
Port / SubNet / Net: 2 0 0

Universe 4
Destination IP: 2.0.0.10 Broadcast
Port / SubNet / Net: 3 0 0

Universe 5
Destination IP: 2.0.0.10 Broadcast
Port / SubNet / Net: 4 0 0

Universe 6
Destination IP: 2.0.0.10 Broadcast
Port / SubNet / Net: 5 0 0

Universe 7
Destination IP: 2.0.0.10 Broadcast
Port / SubNet / Net: 6 0 0

Universe 8
Destination IP: 2.0.0.10 Broadcast
Port / SubNet / Net: 7 0 0

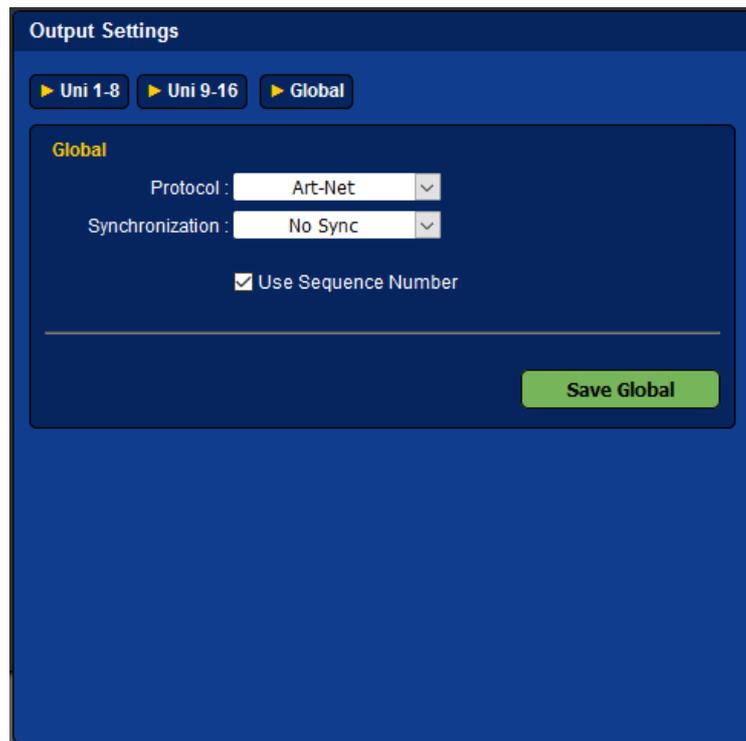
Save 1-8

Für jedes DMX-Universum wird die Ziel-IP (Destination IP), sowie die Ziel-Parameter für Port, SubNet und Net (Art-Net) / Universe (sACN) angegeben.

Ist Broadcast (Art-Net) / Multicast (sACN) aktiviert, so wird das entsprechende Universum global an alle Geräte gesendet.

Die Einstellungen sind in Gruppen zu je 8 Universen aufgeteilt, welche jeweils durch Save gespeichert werden.

Unter **Global** sind Einstellungen für alle Universen vorhanden:



Mit der Auswahl **Protocol** wird das Ausgabeprotokoll Art-Net oder sACN eingestellt.

Synchronization gibt an, ob ArtSync-Pakete zur Synchronisierung ausgegeben werden.

Pre-Sync sendet das ArtSync-Paket, bevor die DMX-Universen ausgegeben werden.
Post-Sync sendet das ArtSync-Paket, nachdem die DMX-Universen ausgegeben wurden.

Ist **Use Sequence Number** aktiviert, wird bei der ArtNet-Ausgabe eine fortlaufende Nummerierung der einzelnen ArtNet-Datenpakete vorgenommen.



Die Auswertung der ArtSync-Pakete / Sequence Number muss vom Empfänger unterstützt werden.

DMX Einstellungen

Die DMX-Einstellungen legen die Eigenschaften für die beiden DMX-Anschlüsse fest.

DMX Settings

DMX 1 Settings

Direction : DMX512 OUTPUT

Output Universe : 1

DMX 2 Settings

Direction : DMX512 OUTPUT

Output Universe : 2

Save

Für jeden DMX-Anschluss wird die DMX-Richtung (Direction) zwischen **DMX512 OUTPUT** oder **DMX512 INPUT** festgelegt.

Ist DMX512 OUTPUT ausgewählt, wird mit **Output Universe** das Universum eingestellt, welches ausgegeben werden soll.



Bei der Einstellung DMX512 INPUT wird durch die RDM-Funktionalität der ArtNet-Player X als RDM-Gerät erkannt.



Die DMX-Einstellungen sind beim ArtNet Player X4 wie folgt fest vorgegeben:

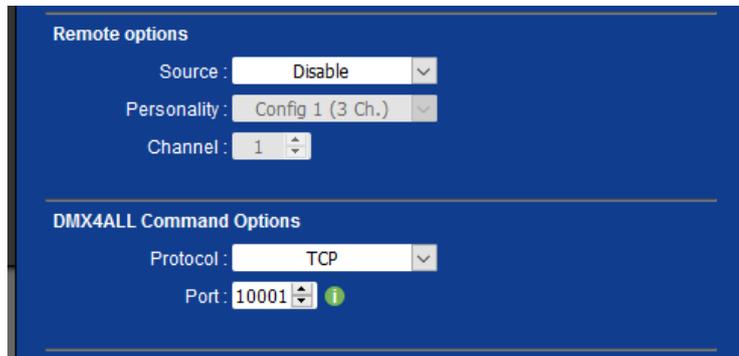
DMX 1: DMX-Ausgabe / DMX Universum 1

DMX 2: DMX-Eingang

Remote Einstellungen

Ein DMX-, ArtNet-, sACN-Signal oder die DMX4ALL Commands können zum fernsteuern des ArtNet Player X verwendet werden.

Unter den **Remote options** ist die Signalquelle einstellbar.



Remote options

Source : Disable

Personality : Config 1 (3 Ch.)

Channel : 1

DMX4ALL Command Options

Protocol : TCP

Port : 10001

Die Remote-Funktion wird aktiviert, indem die Quelle (**Source**) ausgewählt wird. Es kann für Source Disable / DMX / ArtNet / sACN ausgewählt werden.

Disable

Keine Remote-Funktion aktiviert.

DMX

Bei DMX-Remote werden die DMX-Daten vom DMX-Eingang verwendet. In diesem Fall ist am DMX-Eingang RDM aktiviert, was das Erkennen und Ansprechen des ArtNet-Player X als RDM-Gerät ermöglicht.

ArtNet

Bei ArtNet-Remote müssen weiterhin die Parameter für Port, SubNet und Net angegeben werden, über die die DMX-Daten empfangen werden.

sACN

Bei sACN-Remote muss das Universum angegeben werden, welches für den DMX-Datenempfang verwendet wird.

Der **Channel** gibt die DMX-Startadresse an, ab der die Remote-Kanäle verwendet werden.

Die **Personality** legt die Belegung der Remote-Kanäle fest:

Personality	DMX-Kanal		Funktion	Wert	
	RGB	RGBW			
Config 1 (3 Ch.)	1	1	Programm	0-15	PRG1
				16-31	PRG2
				32-47	PRG3
				48-63	PRG4
				64-97	PRG5
				80-95	PRG6
				96-111	PRG7
				112-127	PRG8
				128-143	PRG9
				144-159	PRG10
				160-175	PRG11
				176-191	PRG12
				192-207	PRG13
				208-223	PRG14
				224-239	PRG15
				240-255	PRG16
	2	2	Geschwindigkeit	0-255	Langsam → Schnell
	3	3	Gesamthelligkeit	0-255	0% → 100%

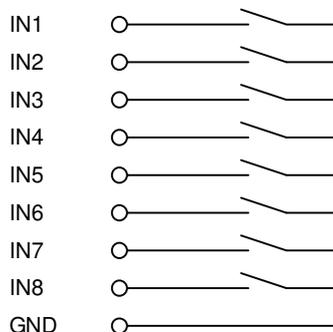
Personality	DMX-Kanal		Funktion	Wert	
	RGB	RGBW			
Config 2 (6/7 Ch.)	1	1	Programm	0-15	PRG1
				16-31	PRG2
				32-47	PRG3
				48-63	PRG4
				64-97	PRG5
				80-95	PRG6
				96-111	PRG7
				112-127	PRG8
				128-143	PRG9
				144-159	PRG10
				160-175	PRG11
				176-191	PRG12
				192-207	PRG13
				208-223	PRG14
				224-239	PRG15
				240-255	PRG16
	2	2	Geschwindigkeit	0-255	Langsam → Schnell
	3	3	Gesamthelligkeit	0-255	0% → 100%
	4	4	Helligkeit Rot	0-255	0% → 100%
	5	5	Helligkeit Grün	0-255	0% → 100%
	6	6	Helligkeit Blau	0-255	0% → 100%
		7	Helligkeit Weiß	0-255	0% → 100%

Personality	DMX-Kanal		Funktion	Wert	
	RGB	RGBW			
Config 3 (9/10 Ch.)	1	1	Programm LOW	0-15	*
				16-31	PRG1
				32-47	PRG2
				48-63	PRG3
				64-97	PRG4
				80-95	PRG5
				96-111	PRG6
				112-127	PRG7
				128-143	PRG8
				144-159	PRG9
				160-175	PRG10
				176-191	PRG11
				192-207	PRG12
				208-223	PRG13
				224-239	PRG14
	240-255	PRG15			
	2	2	Programm HIGH	0-15	*
				16-31	PRG PAGE 1
				32-47	PRG PAGE 2
				48-63	PRG PAGE 3
				64-97	PRG PAGE 4
				80-95	PRG PAGE 5
				96-111	PRG PAGE 6
				112-127	PRG PAGE 7
				128-143	PRG PAGE 8
				144-159	PRG PAGE 9
				160-175	PRG PAGE 10
176-191				PRG PAGE 11	
192-207				PRG PAGE 12	
208-223				PRG PAGE 13	
224-239				PRG PAGE 14	
240-255	PRG PAGE 15				
3	3	Geschwindigkeit	0-255	Langsam → Schnell	
4	4	Gesamthelligkeit	0-255	0% → 100%	
5	5	Helligkeit Rot	0-255	0% → 100%	
6	6	Helligkeit Grün	0-255	0% → 100%	
7	7	Helligkeit Blau	0-255	0% → 100%	
	8	Helligkeit Weiß	0-255	0% → 100%	
8	9	Programm+	Übergang 0-127 zu 128-255 *		
9	10	Programm-	Übergang 0-127 zu 128-255 *		

* Programm + / - ist aktiv wenn DMX-Kanal 1 und 2 den Wert 0-15 haben!

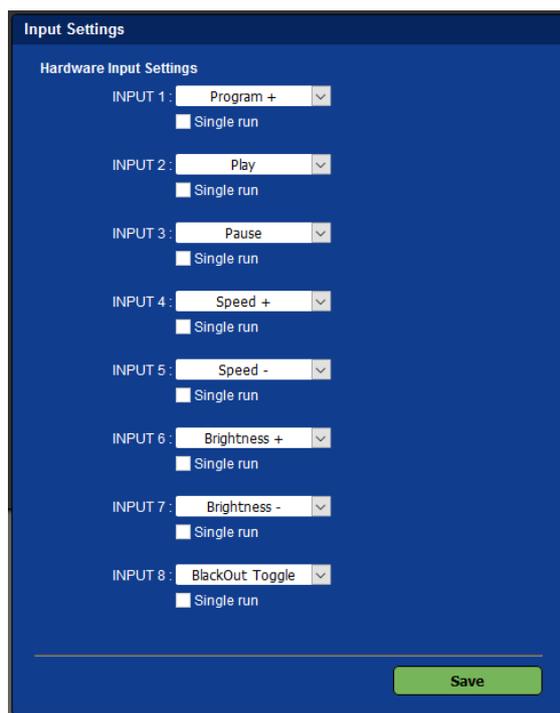
Digitale Eingänge

Die 8 digitalen Eingänge sind für die Bedienung durch abgesetzte Taster vorgesehen. Betätigt werden die Eingänge durch einen Schaltkontakt gegen GND:



Die Eingänge sind nicht potentialfrei.

Welche Funktion einen Eingang ausführen soll, ist über die Webkonfiguration einstellbar:



Program +

Schaltet auf das nächste Programm. Nach dem letzten erfolgt ein RollOver auf das erste Programm.

Program -

Schaltet auf das vorherige Programm. Nach dem ersten erfolgt ein RollOver auf das letzte Programm.

Brightness +/-

Einstellen der Master-Helligkeit

- Gedrückt halten führt den Dimmvorgang aus
- Loslassen schaltet die Dimmrichtung um

Brightness +

Erhöht die Master-Helligkeit

Brightness -

Verringert die Master-Helligkeit

BlackOut Toggle

Schaltet die BlackOut-Funktion ein und aus.

BlackOut On

Schaltet die BlackOut-Funktion ein.

BlackOut Off

Schaltet die BlackOut-Funktion aus.

Speed +/-

Einstellen der Wiedergabegeschwindigkeit

- Gedrückt halten erhöht/verringert die die Wiedergabegeschwindigkeit
- Loslassen schaltet die Richtung um

Speed +

Erhöht die die Wiedergabegeschwindigkeit

Speed -

Verringert die Wiedergabegeschwindigkeit

Play

Startet die Wiedergabe

Stop

Stoppt die Wiedergabe

Pause

Hält die Wiedergabe an

Next Step (External Trigger)

Schaltet zum nächsten Schritt weiter, wenn die Wait-Time auf External Trigger eingestellt ist

Program X

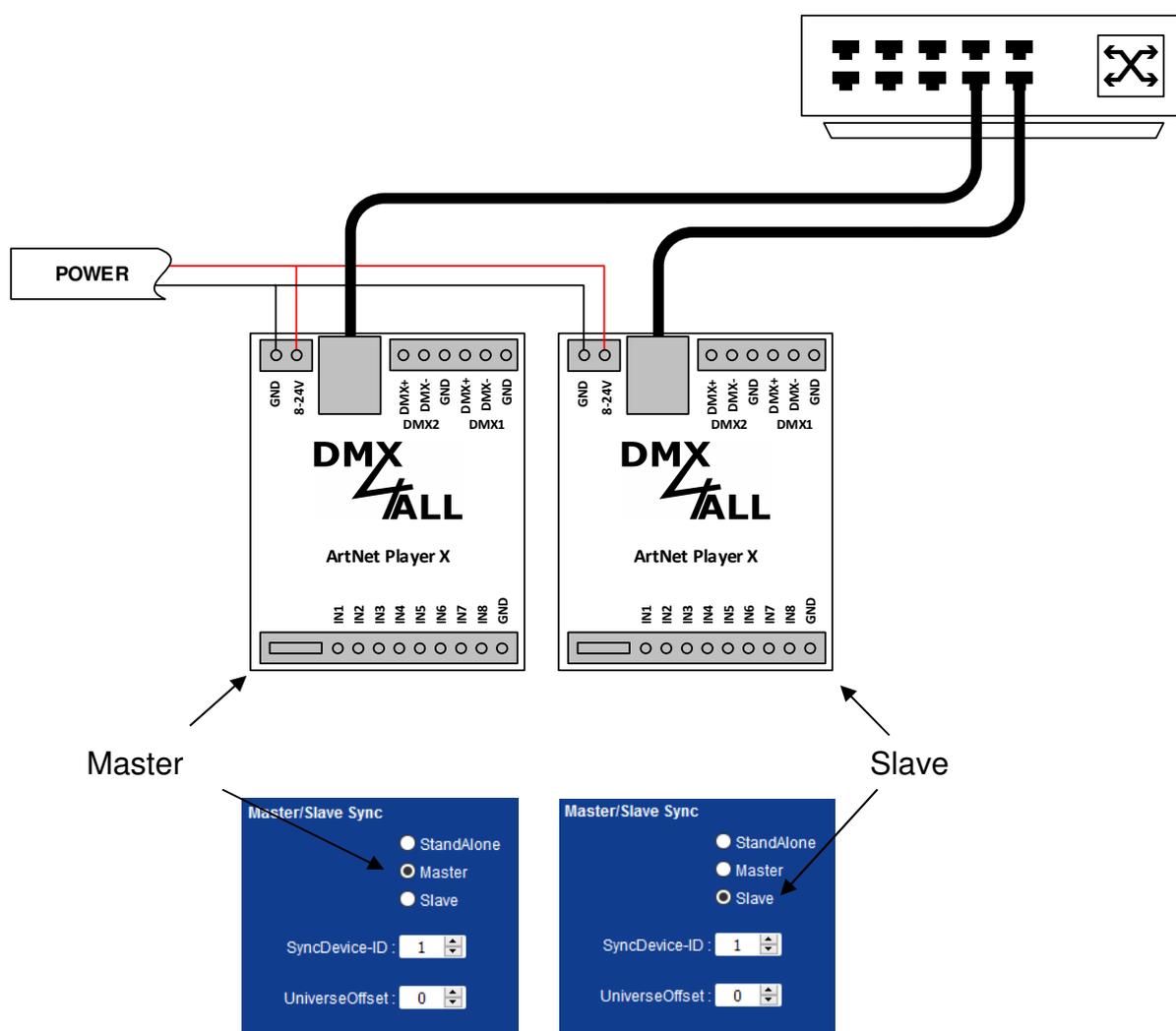
Startet das entsprechende Programm mit der Programmnummer X

ArtNet Player X synchronisieren

Mehrere ArtNet Player X können im Master-Slave-Betrieb zusammen betrieben werden. Dadurch ist es möglich, größere Installationen mit mehr Universen anzusteuern.

In diesem Fall müssen alle Benutzereingaben, wie zum Beispiel die Programmauswahl, die Helligkeitseinstellung oder Remote-Funktionen, am Master-Gerät vorgenommen werden.

Die ArtNet Player X müssen dazu im gleichen Netzwerk betrieben werden und als Master oder Slave konfiguriert sein:



Durch die SyncDevice-ID wird festgelegt, welches Master-Gerät welche Slave-Geräte steuert. Ein Master-Gerät kann dabei mehrere Slave-Geräte ansteuern.

UniverseOffset wird verwendet, um festzulegen, ab welchem Universum die Daten aus der Programmdatei gelesen werden sollen. So ist es möglich, dass in jedem ArtNet Player X die gleiche Programmdatei verwendet werden kann.

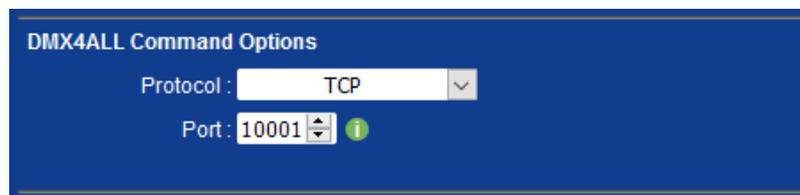
DMX4ALL-Command Unterstützung

Der **ArtNet Player X** verfügt über eine weitere Kommunikations-Schnittstelle, welche DMX4ALL-Commands verwendet.

Die möglichen DMX4ALL-Commands entnehmen Sie bitte der separaten DMX4ALL-Command Beschreibung.

Die Einstellungen sind in den Main Settings unter DMX4ALL Command Options vorzunehmen.

Unter **Protocol** kann **TCP** oder **UDP** ausgewählt werden. Weiterhin ist der **Port** anzugeben:



Für die Ansteuerung des Interfaces direkt über eine UDP/TCP-Verbindung verwenden Sie die im Webbrowser eingestellte IP-Adresse und den eingestellten Port (Standardeinstellung 10001). Die gesendeten und empfangenen Daten sind RAW-Datenpakete.

VCP-Ansteuerung

Für die Ansteuerung über einen virtuellen COM-Port (VCP) muss ein TCP-VCP-Programm installiert werden, das eine TCP-Verbindung benötigt.

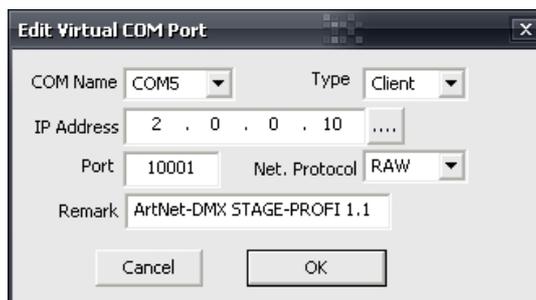
Wir empfehlen Ihnen hier das Tool *Serial to Ethernet Connection*, welches von uns getestet wurde. Dieses Tool finden Sie als Download in unserem Support-Bereich.

Während der Installation müssen Sie noch ein Passwort eingeben (siehe nebenstehende Abbildung).

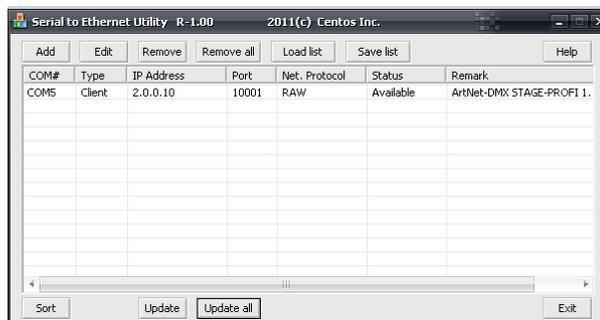


Nach der Installation starten Sie das Tool „Centos SEC“ welches sich auf dem Desktop befindet. Fügen Sie nun einen VCP mit *Add* hinzu und geben die Parameter für diesen VCP-Port wie nebenstehend an.

Achten Sie darauf, dass Sie die IP verwenden, die Sie evtl. über den Webbrowser eingestellt haben.



Abschließend klicken Sie im Hauptfenster auf **Update all** um den VCP zu aktivieren. Nun wird der Status zu *Available* und der COM-Port wird im Gerätemanager angezeigt.



Uhrzeit einstellen

Die interne Uhr des ArtNet Player X wird für die Ausführung der Timer, die im DMX-Configurator angelegt werden, benötigt.

Das Einstellen der aktuellen Uhrzeit kann über das Webinterface, den Empfang von ArtTimeSync Paketen oder den DCF77 Key (nicht im Lieferumfang enthalten) erfolgen.

Für den Erhalt der Uhrzeit auch bei Spannungsausfall ist der Einsatz einer CR2032 Batterie notwendig (nicht im Lieferumfang enthalten).



Achten Sie beim Einlegen der Batterie auf die richtige Polarität!

Leere Batterien, sogenannte Altbatterien, sind Sondermüll und müssen entsprechend der gültigen Vorschriften entsorgt werden.

Uhrzeit einstellen über das Webinterface

Das Webinterface übernimmt die Uhrzeit vom Webbrowser (Systemzeit) und speichert diese im ArtNet Player X beim Speichern der Service-Seite.



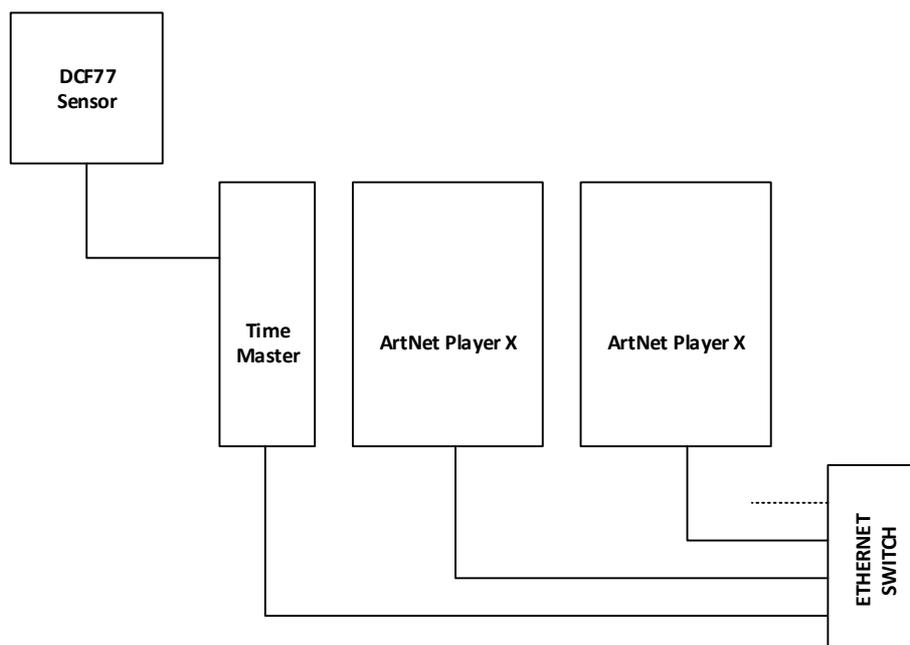
Uhrzeit einstellen über ArtTimeSync Pakete

Die ArtNet-Spezifikation sieht ArtTimeSync-Pakete für das Setzen der Uhrzeit vor.

Diese Pakete werden vom ArtNet Player X empfangen und zum Einstellen der Uhrzeit verwendet.



Der DMX4ALL TimeMaster ist ein externer Zeit-Controller, der das DCF77 Zeitsignal empfängt und ArtTimeSync-Pakete ausgibt. Das ArtTimeSync-Paket kann von mehreren Geräten / ArtNet Player X gleichzeitig empfangen werden. Somit ist dieser Weg für Installationen mit mehreren Geräten empfehlenswert.



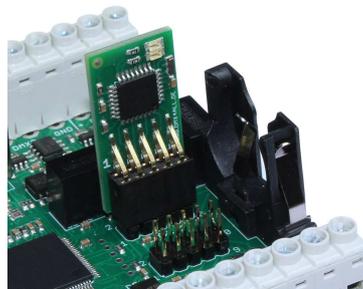
Uhrzeit einstellen über das DCF77 Zeitsignal

Die interne Uhr des ArtNet Player X kann über das DCF77-Zeitsignal mit der aktuellen Uhrzeit synchronisiert werden. Damit ist auch eine automatische Umstellung zwischen Sommer- und Winterzeit möglich.

Benötigt wird dazu der **DCF77 Key** und der **DCF77 Sensor** (beides als Zubehör erhältlich).

Der DCF77 Key wird auf einen freien TWI-Anschluss des ArtNet Player X aufgesteckt.

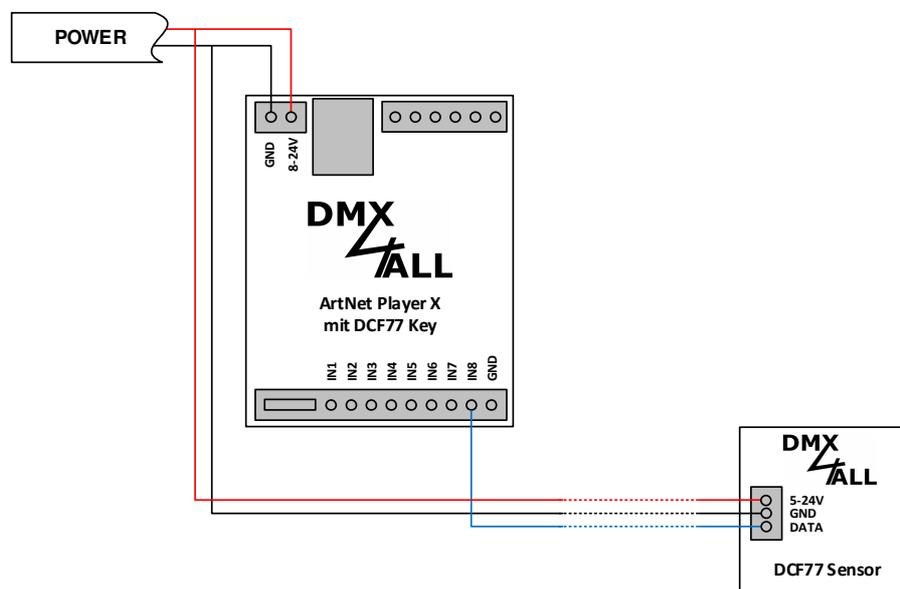
 Es ist darauf zu achten, dass der DCF77 Key in der richtigen Orientierung und im spannungslosen Zustand aufgesteckt wird.



Nachdem der DCF77 Key aufgesteckt ist, wird der Eingang 8 (IN8) ausschließlich für den DCF77-Empfang verwendet:



Das DCF77-Signal vom DCF77 Sensor muss an den IN8 angeschlossen werden.



Timer anlegen (Time-Trigger)

Der ArtNet Player X kann Programme anhand der Uhrzeit starten.

Dazu ist es notwendig, Timer in der Cue-Liste des DMX-Configurators anzulegen.

Jeder Eintrag (Cue) in der Cue-Liste bezieht sich auf ein Programm, welches zu einer bestimmten Uhrzeit (Time-Trigger) gestartet wird.

Der Time-Trigger besteht dabei aus den Wochentagen und der Uhrzeit, an denen dieser ausgeführt werden soll.

The screenshot shows the 'Cue-List' window in ArtNet Player X. On the left is a table with the following data:

Cue	Program	Steps	Trigger	Repeat	Duration
1	New 1	10	Time(8:00-12:00)	1	
2	New 2	10	Time(8:30-12:30)	1	
3	New 3	10	Time(16:00)	Endless loop	

On the right is the configuration panel for a selected cue. It includes:

- Program:** A dropdown menu showing 'New 1'.
- Trigger:** A dropdown menu showing 'Time'.
- Wochentage (Days):** Checkboxes for MON, TUE, WED, THU, FRI, SAT, and SUN, all of which are checked.
- Uhrzeit (Time):** Two spinners for hours (08) and minutes (00).
- Repeat:** A dropdown menu showing '1'.
- Duration:** Spinners for hours (0h), minutes (00m), and seconds (00s).
- Buttons:** 'Delete', 'Apply', and 'Add'.

Arrows from the text labels point to the corresponding fields in the configuration panel:

- 'Programm' points to the 'Program' dropdown.
- 'Trigger = Time' points to the 'Trigger' dropdown.
- 'Wochentage' points to the day checkboxes.
- 'Uhrzeit' points to the time spinners.

Die Uhrzeit ist entweder als ein bestimmter Zeitpunkt anzugeben oder als Zeitbereich, in dem stündlich der Time-Trigger das Programm startet.

Zum Beispiel startet in der oben dargestellten Cue-Liste der Eintrag Cue2 das Programm New2 um 8:30, 9:30, 10:30, 11:30 und um 12:30.

Repeat legt fest, wie oft das Programm wiederholt wird oder ob es endlos abgespielt werden soll. Die Wiedergabezeit kann auch über die Dauer (Duration) begrenzt werden.

Nachdem die Cue-Liste erstellt ist, wird diese zusammen mit den Programmen über den Export im Menü **Project** → **Export** → **ArtNet Player X** für die Verwendung im ArtNet Player X exportiert.

RGB/RGBW-Filter

Der ArtNet Player X verfügt über einen RGB- oder RGBW-Filter der die ausgegebenen Kanäle als RGB oder RGBW Kanalgruppen interpretiert und darauf den RGB-Filter oder RGBW-Filter anwendet.

Eingestellt wird der Filter in den Main Settings → Additional Settings:

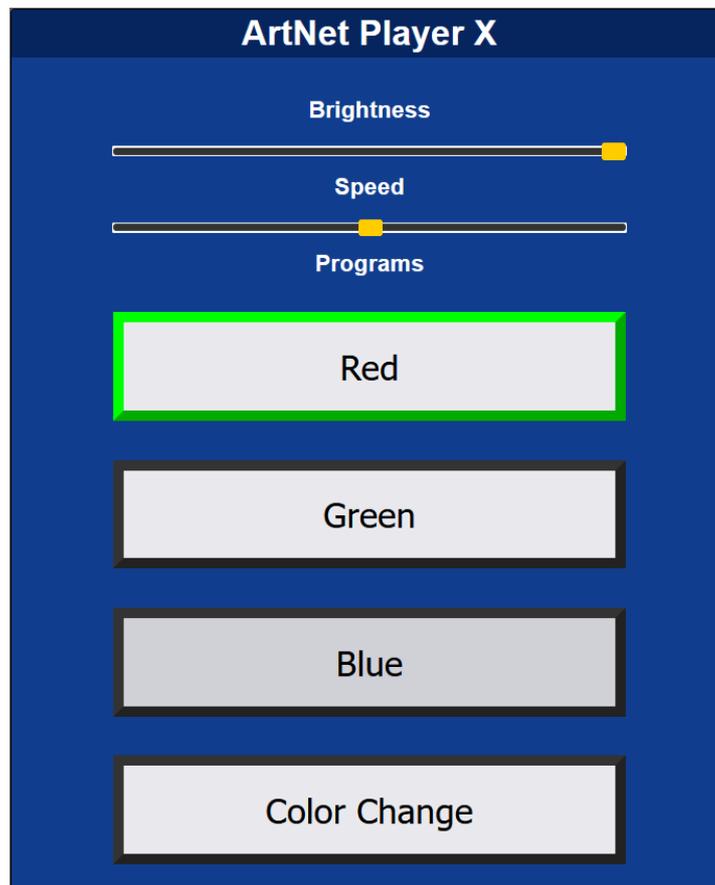


Um den Filter zu verwenden können die DMX4ALL Commands oder eine Remote Option in der Personality *Config 2* oder *Config 3* verwendet werden.

Programme im Webinterface aufrufen

Die Programme können über eine separate Webseite aufgerufen werden.

Diese Webseite wird durch klicken auf den Program-Button in der Serviceseite aufgerufen.



Der Titel wird anhand des Short Name in der Main-Konfiguration generiert.

Über einen Masterdimmer kann die globale Helligkeit (Brightness) eingestellt werden.

Durch Anklicken der einzelnen Programm-Schaltfläche wird das entsprechende Programm gestartet. Ein gestartetes Programm wird grün umrandet dargestellt. Wird erneut auf ein gestartetes Programm geklickt, so wird dieses pausiert und gelb umrandet dargestellt.

Die Anzeige der Programm-Schaltflächen wird automatisch, entsprechend der vorhandenen internen Programme, erzeugt. Benannt werden die Schaltflächen anhand der vergebenen Programmnamen.

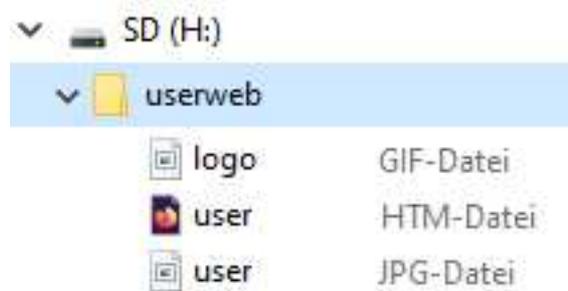


Remote-Daten (z.B. per DMX) die an den ArtNet Player X gesendet werden haben immer Vorrang und eine Eingabe über den Programm-Dialog ist nicht möglich.

User-Webinterface

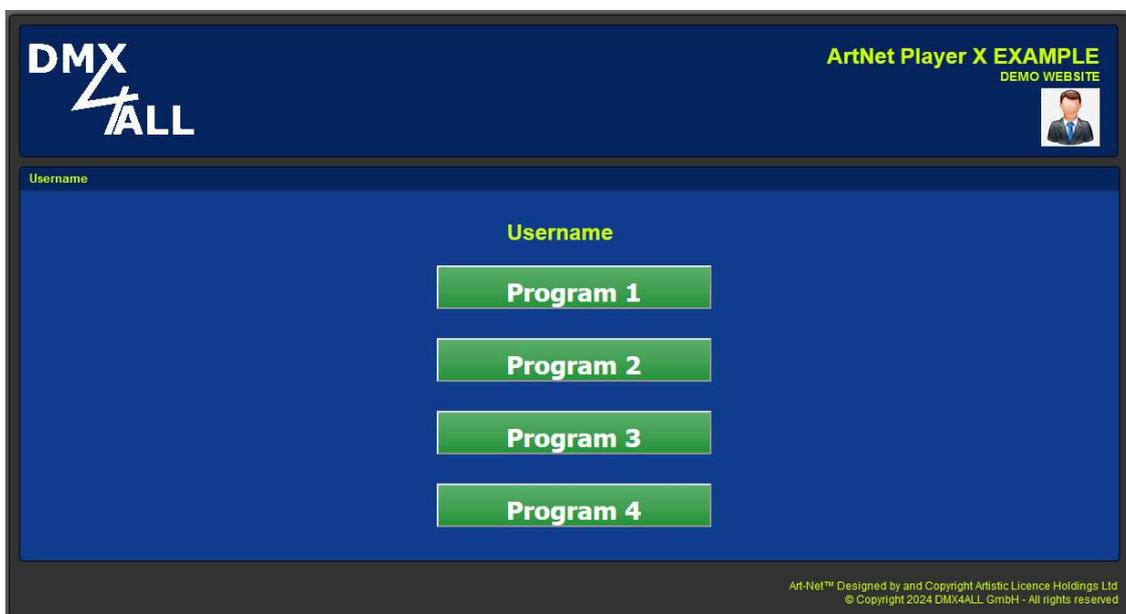
Der ArtNet Player X16 und ArtNet Player X16+ verfügen über die Möglichkeit auf der SD-Karte eine frei gestaltbare Webseite zu hinterlegen.

Diese wird in einem Ordner auf der SD-Karte abgelegt. Im folgenden Beispiel ist das der Ordner „userweb“.



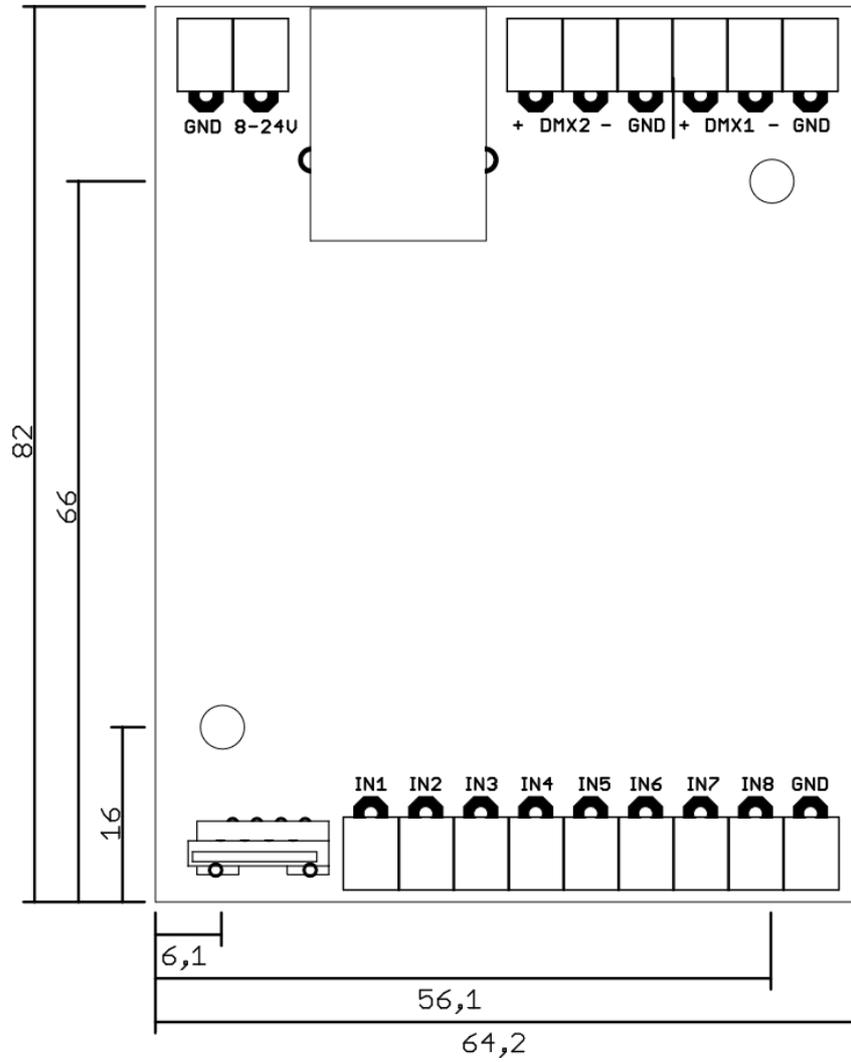
Der Aufruf der User-Webseite erfolgt dann durch den Link:

2.0.0.5/userweb/user.htm



Es können auch weitere Ordner in dem Ordner der User-Webseite erstellt werden, z.B. für Bilder (/images).

Abmessungen



Alle Angaben in mm

Factory Reset

Der **ArtNet Player X** kann in den Auslieferungszustand zurückgesetzt werden.



Wird ein Factory-Reset ausgeführt, so wird auch die IP-Adresse und Subnet Mask zurückgesetzt. Dadurch kann ein Rückkehren nicht immer erfolgen. Stellen Sie die IP gegebenenfalls neu ein (siehe *Einstellen der IP mit IP-Configurator* oder *Einstellen der IP über Webbrowser*)

Auslieferungszustand über den **Webbrowser** wiederherstellen:

- Service-Seite im Webbrowser öffnen
- Im Eingabefeld den Service-Code „7319“ eingeben
- **Save** klicken
- Anschließend mindestens 10 Sekunden warten

Auslieferungszustand über den **DMX4ALL LAN-Updater** wiederherstellen:

- Gerät ausschalten
- Software **DMX4ALL LAN-Updater** starten
- Netzwerkverbindung zum PC herstellen
- Gerät einschalten
- Die RGB-LED leuchtet nachdem die Ethernet-Verbindung erkannt wurde für ca. 3 Sekunden blau
- Während die RGB-LED blau leuchtet **FIND** klicken
- **ArtNet Player X** im DMX4ALL LAN-Updater aus der Geräte-Liste auswählen
- **FACTORY RESET** klicken
- Der Reset wird nun durchgeführt

Auslieferungszustand über den **DMX4ALL IP-Configurator** wiederherstellen:

- Gerät einschalten
- Software **DMX4ALL IP-Configurator** starten
- **FIND** klicken
- **ArtNet Player X** aus der Liste auswählen
- **FACTORY RESET** klicken
- Der Reset wird nun durchgeführt

Firmware-Update durchführen

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- Gerät ausschalten
- Update-Software **DMX4ALL LAN-Updater** starten
- Netzwerkverbindung zum PC herstellen
- Gerät einschalten
- Die RGB-LED leuchtet, nachdem die Ethernet-Verbindung erkannt wurde, für ca. 3 Sekunden blau
- Während die RGB-LED blau leuchtet **FIND** klicken
- **ArtNet Player X** im DMX4ALL LAN-Updater aus der Geräte-Liste auswählen
- **Firmware-Update** klicken
- Firmware-Datei (.bin) auswählen und bestätigen
- Warten Sie nun bis das Update fertiggestellt ist



Sollte während des Updates ein Fehler auftreten, können Sie jederzeit von vorne beginnen.

Alternativ können Sie das Firmware-Update auch über den Webbrowser aktivieren:

- *Firmware Update* im Webbrowser öffnen
- Den angezeigten Code „1379“ in das Eingabefeld eingeben und *Send* klicken
- Update-Software **DMX4ALL LAN-Updater** starten
- **ArtNet Player X** im DMX4ALL LAN-Updater aus der Geräte-Liste auswählen
- **Firmware-Update** klicken
- Firmware-Datei (.bin) auswählen und bestätigen
- Warten Sie nun bis das Update fertiggestellt ist
- Im Webbrowser auf *Back* klicken

Zubehör

Hutschienengehäuse 700



Wandhalter für Hutschienengehäuse



Netzteil 12V



DCF77 Key



Revision History

Firmware V1.10

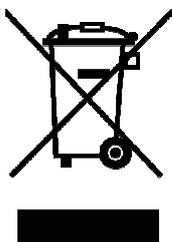
- Add User-Webinterface

CE-Konformität



Diese Baugruppe ist durch einen Mikroprozessor gesteuert und verwendet Hochfrequenz. Um die Eigenschaften in Bezug auf die CE-Konformität zu erhalten, ist der Einbau entsprechend der EMV-Richtlinie 2014/30/EU in ein geschlossenes Metallgehäuse notwendig.

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.

Warnung



Das Gerät ist kein Spielzeug und darf nicht in die Hände von Kindern gelangen.
Eltern haften bei Folgeschäden durch Nichtbeachtung für Ihre Kinder.

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.



DMX4ALL GmbH
Reiterweg 2A
D-44869 Bochum
Germany

Letzte Änderung: 07.11.2024

© Copyright 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.

Es wird darauf hingewiesen, dass weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernommen werden. Dieses Dokument enthält keine zugesicherten Eigenschaften. Die Anleitung und die Eigenschaften können jederzeit und ohne vorherige Ankündigung geändert werden.