

# INTERFACE réf : MLPB512

#### PRESENTATION

Permet de piloter tous les projecteurs architecturaux et contrôleurs comprenant une entrée de contrôle DMX.

Cette interface, une fois le programme chargé à partir du logiciel, est parfaitement autonome.

Des touches permettent de sélectionner les différentes scènes.

Un afficheur à 2 digits indique le N° de scène.

Compatible PC – Windows XP, Vista, 7, 8, 10 Compatible MAC OS X

Dimension : 116 x 114 x 40 mm

L'interface est livrée avec :

- un câble USB.
- un CD d'installation du logiciel de pilotage.
- Une alimentation auxiliaire.
- Une télécommande infrarouge.
- Récepteur infrarouge.



**MLPSUSB** 





Logiciel inclus



Télécommande



**Récepteur IR** 



Câble USB

T

Alimentation

- Un logiciel de pilotage.

Le CD comprend :

- Aide au format pdf avec le logiciel.
- Ce produit peut être alimenté par le port USB ou par une alimentation séparée.
- Le câble DMX (XLR/XLR) n'est pas fourni avec ce produit.



# SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Référence	MLPB512
Tension d'entrée	5V DC ou USB
Consommation max	2 W
Connecteur de sortie	XLR 3 femelle
Taille en mm	166 x 97 x 38
Poids	200g
Norme IP	20
Certifications	CE, RoHS

Spécifications techniques de la carte			
Entrée	USB2.0		
Témoin d'entrée	Oui, LED verte		
Connecteur d'entrée	Mini USB		
Sortie	DMX 512		
Connecteur de sortie	XLR 3 femelle (3 broches)		
	1 :Ground, 2 :Data + , 3 :Data -		
Témoin de sortie	Oui, LED Rouge		
Nombre de sortie DMX	512		
Vitesse DMX	1 à 45 Hz, MaB, Bk		
Voltage d'entrée	5VDC (par USB)		
Intensité d'entrée	450mA		
Puissance	2W		
Alimentation externe	Oui 5 Volts DC (par USB)		
Technologie de CPU	32 bits		
Mémoire interne	Oui		
Mode autonome	Oui		
Capacité mémoire	6000 pas en 512 canaux		
	20000 pas en 16 canaux		
Température de fonctionnement	-25 a +70°C		
Compatibilité	DMX 8 et 16 bit		



# INTERFACE réf : MLPB256

#### PRESENTATION

Permet de piloter tous les projecteurs architecturaux et contrôleurs comprenant une entrée de contrôle DMX.

Cette interface, une fois le programme chargé à partir du logiciel, est parfaitement autonome. Compatible PC – Windows XP, Vista, 7, 8, 10

Compatible MAC OS X

Dimension : 89 x 70 x 48 mm

L'interface est livrée avec :

- un câble USB.

e-Soft

Logiciel inclus

- un CD d'installation du logiciel de pilotage.
- Une alimentation auxiliaire.
- Une télécommande infrarouge.
- Récepteur infrarouge intégré au produit.

<image>

**MLPSUSB** 

Câble USB

Alimentation

Télécommande

**<u>REMARQUE</u>**: les interfaces peuvent être noires ou bleues suivant l'arrivage, mais restent techniquement identiques.

#### Le CD comprend :

- Un logiciel de pilotage.

- Aide au format pdf avec le logiciel.

- Ce produit peut être alimenté par le port USB ou par une alimentation séparée.
- Le câble DMX (XLR/XLR) n'est pas fourni avec ce produit.



## SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Référence	MLPB256
Tension d'entrée	5V DC ou USB
Consommation max	2 W
Connecteur de sortie	XLR 3 femelle
Taille en mm	89 x 70 x 48
Poids	170 g
Norme IP	20
Certifications	CE, RoHS

Spécifications techniques de la carte	de la carte
Entrée	USB2.0
Témoin d'entrée	Oui, LED verte
Connecteur d'entrée	Mini USB
Sortie	DMX 512
Connecteur de sortie	XLR 3 femelle (3 broches)
	1 :Ground, 2 :Data + , 3 :Data -
Témoin de sortie	Non
Nombre de sortie DMX	256
Vitesse DMX	1 à 45 Hz, MaB, Bk
Voltage d'entrée	5VDC (par USB)
Intensité d'entrée	200 mA
Puissance	2W
Alimentation externe	Oui 5 Volts DC (par USB)
Technologie de CPU	32 bits
Mémoire interne	Oui
Mode autonome	Oui
Capacité mémoire	120 pas avec 256 canaux
	1000 pas avec 4 canaux
Température de fonctionnement	-25 a +70°C
Compatibilité	DMX 8 et 16 bit
Récepteur infra rouge	Oui

# **REMARQUE:**

Cette interface ne possède que 256 canaux, elle peut gérer jusqu'à 10 m de Fléximat DMX au maximum.



#### PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

- 1 Définition, adressage et paramétrage des différents contrôleurs DMX du système.
- 2 Réalisation des différentes scènes d'animation (nombre de pas, temps de fondu, couleurs, temps d'attente...)
- 3 Test de fonctionnement et réglages des différentes scènes (nombre de pas, temps de fondu, couleurs, temps d'attente...)
- 4 Transfert de la programmation dans la mémoire de l'interface.
- 5 Fonctionnement de l'interface en mode autonome.

#### LOGICIEL DE PILOTAGE

Les scènes peuvent être programmées pas à pas puis mémorisées dans le boitier, il peut alors fonctionner de façon autonome à l'aide d'une alimentation auxiliaire.

Les différents curseurs permettent de régler la valeur du canal DMX associé.

# INSTALLATION du logiciel e-Soft

#### ATTENTION : L'interface USB sera connectée après l'installation complète du logiciel et de son driver.

1- Insérer le CD



Une fois le CD lancé, un menu doit apparaitre, cliquer alors sur « Install e-Soft » et suivre la procédure.

- 2 Si le CD ne se lance pas tout seul, il faut explorer le CD
- 3 trouver et ouvrir le dossier « Install Windows »
- 4 Double clic sur « e-soft\_1.5.5\_setup » pour lancer l'installateur
- 5 Choisissez la langue pour installer le logiciel
- 6 Répondez aux questions pour effectuer l'installation.

#### Juin 2023

#### Interface DMX / USB programmable





	Bienvenue dans l'assistant d'installation de e-Soft
&STarway	Cet assistant va vous guider dans l'installation de e-Soft V.1.5.5 sur votre ordinateur.
	Il est recommandé de fermer toutes les applications actives avant de continuer.
	Cliquez sur Suivant pour continuer ou sur Annuler pour abandonner l'installation.
Lighting and Visual Control Solutions	

**MLPSUSB** 

# INSTALLATION DU DRIVER USB (sous Windows 7, 8, 10)

- 1 explorer le CD
- 2 trouvez et ouvrez le dossier « Drivers »
- 3 Choisir le dossier « Windows »
  - Ouvrir le dossier et lancer l'application «usb dmx drivers » en mode administrateur.



4 - Le système préinstalle les fichiers du driver de l'interface USB.



- 5 Brancher l'interface DMX sur une entrée USB
- 6 Windows lance la procédure d'installation d'un nouveau matériel automatiquement.

#### Si la procédure d'installation échoue procédez comme suit :

1 - se rendre dans le gestionnaire de périphérique :

Ordinateur -> Propriétés système -> Gestionnaire de périphérique

The surface of the contra	gandien , systeme etsetenne , systeme	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Page d'accueil du panneau de configuration Gestionnaire de périphériques Paramètres d'utilisation à distance Protection du système Paramètres système avancés	Informations système générales Édition Windows Windows 7 Professionnel Copyright © 2009 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Service Pack 1 Obt Gestionnaire de périphériques Fichier Action Affichage ? Gestion Affichage ? Gestion Affichage ? Gestion Affichage ? Gestion Affichage ? Control Control C	
Voir aussi Centre de maintenance Windows Update Informations et outils de performance	Styl     Controleurs DE AI A/A I API       Parame     Lecteurs de disque       Nor     Moniteurs       Nor     Périphériques de sécurité       Des     Périphériques d'interface utilisateur       Don     Ports (COM et LPT)       Activati     Processeurs       Vin     Souris et autres périphériques de pointage	Modifier les paramètres

2 - chercher dans « Autres périphériques »

L'interface est nommée : CQDMX512 Stand Alone Device Si un petit triangle jaune est présent, cela veut dire que le pilote de périphérique ne s'est pas installé correctement.





3 - pour installer correctement le pilote de périphérique procéder comme suit :

4 - Double clic sur « CQ DMX512 Stand Alone Device » pour ouvrir propriétés de « CQ DMX512 Stand Alone Device »

> →   0   0   0   0   0   0   0   0   0	Propriétés de : CQ DMX512 Stand Alone Device
<ul> <li>TECH-008</li> <li>Appareils mobiles</li> <li>Appareils mobiles</li> <li>CQ DMX512 Stand Alone Device</li> <li>Cartes graphiques</li> <li>Cartes réseau</li> <li>Claviers</li> <li>Contrôleurs audio, vidéo et jeu</li> <li>Contrôleurs de bus USB</li> <li>Contrôleurs DE ATA/ATAPI</li> <li>Lecteurs de disque</li> <li>Lecteurs de DVD/CD-ROM</li> <li>Moniteurs</li> <li>Périphériques de sécurité</li> <li>Périphériques système</li> <li>Périphériques système</li> <li>Porcesseurs</li> <li>Souris et autres périphériques de pointage</li> </ul>	Général       Pilote       Détails         CQ DMX512 Stand Alone Device         Type de périphérique :       Autres périphériques         Fabricant :       Inconnu         Emplacement :       Port_#0004.Hub_#0003         État du périphérique       Les pilotes de ce périphérique ne sont pas installés. (Code 28)         Aucun pilote pour le jeu d'informations du périphérique ou un de ses éléments n'a été sélectionné.         Pour trouver un pilote pour ce périphérique, cliquez sur Mettre à jour le pilote.         Mettre à jour le pilote.

- 5 choisir l'onglet pilote
- 6 Cliquer sur mettre a jour le pilote
- 14- Cliquer « Rechercher un pilote sur mon ordinateur »

Général Pilote Détails			
CQ DMX512 Star	nd Alone Device		
Fournisseur du pilote :	Inconnu		
Date du pilote :	Non disponible		
Version du pilote :	Non disponible		
Signataire numérique :	Non signé numériquement		
Détails du pilote	Afficher les détails concernant les fichiers du pilote.		
Mettre à jour le pilote.	Mettre à jour le pilote de ce périphérique.		
Version précédente	Si le périphérique ne fonctionne pas après mise à jour du pilote, réinstaller le pilote précédent.		
Désactiver	Désactiver le périphérique sélectionné.		
Désinstaller	Désinstaller le pilote (utilisateur expérimenté).		
	OK Annular		

Rechercher automatiquement un pilote mis à jour Windows va rechercher sur votre ordinateur et sur Internet le pilote le plus récent pour votre périphérique, sauf si vous avez désactivé cette fonctionnalité dans les paramètres d'installatio périphérique.		
	+	Rechercher automatiquement un pilote mis à jour Windows va rechercher sur votre ordinateur et sur Internet le pilote le plus récent pour votre périphérique, sauf si vous avez désactivé cette fonctionnalité dans les paramètres d'installation d périphérique.
Rechercher un pilote sur mon ordinateur     Recherchez et installez manuellement le pilote.	•	Rechercher un pilote sur mon ordinateur Recherchez et installez manuellement le pilote.



#### 15 – cliquer sur « Parcourir »

Sélectionner le dossier « Win DMX drivers » ou « usb dmx drivers » selon la version de logiciel.



#### 16- Cliquer sur suivant :

Windows va trouver le pilote nécessaire et l'installer.





17- Si le pilote est bien installé on doit retrouver dans le gestionnaire de périphérique en recherchant dans « Contrôleurs de bus USB » l'interface identifié par CQ DMX Stand Alone Device.

🚔 Gestionnaire de périphériques	
Fichier Action Affichage ?	
<ul> <li>TECH-008</li> <li>Apparails mobiles</li> <li>Cartes graphiques</li> <li>Contrôleurs audio, vidéo et jeu</li> <li>Contrôleurs de bus US8</li> <li>Concentrateur US8 racine</li> <li>Peirphérique de stockage de masse US8</li> <li>Peirphérique US8 composite</li> <li>Lecteurs de dorbo/CD-ROM</li> <li>Moniteurs</li> <li>Peirphérique de scurité</li> <li>Peirphérique de scurité</li> <li>Peirphérique de scurité</li> <li>Peirphérique de scurité</li> </ul>	E

# 1 – UTILISATION du logiciel e-Soft

- 1 Connecter le câble USB de l'interface.
- 2 Lancer le logiciel « e –Soft » en cliquant sur l'icône placé sur le bureau Windows.
- 3 Lorsque l'ordinateur reconnait l'interface, celle-ci indique "PC"
- 4 choix de la langue dans le logiciel Tools → Options→Language



MATEL GROUP SAS - ZI Tharabie - 18, rue d'Anjou – F-38291 St Quentin Fallavier Cedex - Tél : +33 (0)474 999 999 Email : technique@matel.fr SIRET : 339 827 834 00054 – APE 4669A – RCS 339 827 834 Vienne – Siège social : Saint Quentin Fallavier. MATEL se réserve le droit d'apporter toutes modifications techniques sur ses produits sans préavis.



# 2 – ECRAN D'ACCUEIL

# De nombreux fichiers d'aide sont disponibles, il faut si référer, les explications qui suivent sont succinctes.

Fichier Ou	tils Aide				
	F	A propos de			
		Raccourcis	_		
Scènes		Installation du logiciel et des drivers			
Nom		Comment démarrer un nouveau projet	Durée	Touche	Live
		Comment créer des profils			
		Comment patcher les profils			
		Comment créer des scènes et des programmes			
		Comment utiliser le générateur d'effets			
		Comment utiliser le mode Live Board			
		Comment utiliser les options avancées			
		Comment sauvegarder les scènes en mémoire			
	4	Dépannages			

#### 3 – DEMARRER UN NOUVEAU PROJET

Soft - project1.cq2					_ 0 X
Fichier Outils Aide					
	00:00:00				
Scènes Programmes		<i>6</i>	🧀 🖓 🖬 💥 🙆 🌀		\infty 📢 🦗 😫 ,
Nom Temps de fondu Boucles	Saut Durée Touche	Live			V\$ <b>67 / 8 88</b>
		۵۰ کی			
		×			
			Cliquer sur Ajo	uter	
Temps de fondu Tem	ps d'attente Total	The the			
		11 3 3-			

Il faut ouvrir l'éditeur de profils en cliquant sur « Ajouter »



## 4 – PARAMETRAGE

- définir l'adresse DMX de départ
- définir le nombre de produits leds qui seront insérées dans l'ensemble DMX
- Lorsque des systèmes à leds RVB classiques sont utilisés il faut choisir « LED RGB »
- Cliquer sur « Patch »

Patcher l'appareil courant		ſ		)	h	25	X	8	3	2	>																	QT (	126	45(	378	- 1 90	0
lom : Projet 1	]	1 LEC	RG	3 8.1	4 LEC	) RG	6 8.2	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Patcher denuis la liste		33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	6
		65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	
onstructeur :	•	97	08	00	100	101	102	103	104	105	105	107	108	109	110	111	112	113	11.4	115	116	117	112	110	120	121	122	123	124	125	125	127	
Flex_DMX	•	1	~	100	100				104				100			220			<u>.</u>			3350			120	100		120	12.5	120		121	ļ
fleximat DMX		129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	
S fleximat-dmxgrb		161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	t
								1000										22.00	<u> </u>		_	-					1					-	ł
LED Dimmer RGB		193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	205	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	
LED Dimmer RGB	E	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	245	247	248	249	250	251	252	253	254	255	Ī
LED RGB		_				_		_		_		_		_				_		_		_	-	_		_		_					ļ
LED RGB		257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	285	287	1
		220	202	201	202	202	204	205	205	207	202	200	200	201	202	202	204	205	205	207	209	200	310	244	242	242	214	215	216	217	249	210	t
		205	250	231	2.52	250	424	250	250	231	250	295		301		303	-	505		301		305	010	311	512	515	0.14	010	010	311	310	315	ļ
LED RGBW		321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	
ED RGBY	-	1	Sec.	10000			Same?	10000					Sear 1	2005	200	200		20220	1				1	02/25				1.00.0		-		august .	t
<u>D </u>	2000	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	1
		385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	405	407	408	409	410	411	412	413	414	415	8
nivers DMX :	MX 1 🔻	417	118	110	120	421	122	123	171	125	125	127	128	120	130	121	132	122	131	135	135	137	138	130	110	441	112	113	m	115	115	447	t
dresse DMX de départ : 7	•	*!/	+10	+12	+20	441	+44	423	+24	460	+20	741	420	443	+00	+21	+24	+00	+0+	+00	+00	-91	+50	+05	++-	++1	++2	+++>	***	+++2	440	++1	ľ
		449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	
ombre d'appareils : 1	×	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	1
Matrice 🚳	Patch	6			(0)			(0)			(0)				9	_	04 (3)	_	04 3		07 33		07 (B		04 (3)		07 3		02-33		0- 3	_	
		0	9 #:	1	0	ッ#2		0	#3		0	#4																					

Le logiciel crée alors automatiquement :

- le nombre de produits leds /contrôleurs demandés (2 dans cet exemple).
- L'adressage DMX des différents contrôleurs.

A noter qu'il est possible de renommer les produits LED RGB1, LED RGB2,

Nota : Comme ici nous utilisons des systèmes à leds RVB, chaque contrôleur aura besoin de 3 adresses :

- Contrôleur 1 => 1=Rouge 2=Vert 3=Bleu
- Contrôleur 2 => 4=Rouge 5=Vert 6=Bleu

L'adresse DMX qu'il faut rentrer sur les contrôleurs correspond toujours à la première adresse donc ici :

- Contrôleur 1 => 1
- Contrôleur 2 => 4

12/31



## 5 - EDITEUR

Le mode éditeur permet de créer les différentes scènes et les différents pas de chaque scène, en réglant pour chaque pas :

- La couleur de chaque produits leds /contrôleurs par curseur
- Le temps de fondu entre pas
- Le temps d'attente sur un pas.
- Une scène est donc un ensemble de pas.

Plusieurs scènes peuvent être créée et enchainées.

Le bouton lecture permet de visualiser le rendu des différents pas d'une scène.

9 e-Soft - project1.cq2			and the second second			-			-				3
Fichier Outils Aide													
	00:00:	00											
Scènes Programme	25				) •>>> Al	위 🌿		8 /	9 21	2	<b>1</b>	88	»
Nom Temps d	le fondu Boucles Saut	Durée Touche Live			"o UU	na ∾ 🤇	PP				57 /8	88	
Scène 1 00m 00s 00	0 Boucle toujours Stop	00m 06s 000 [] 🔽											
Scène 2 00m 00s 00	0 Boucle toujours Stop	00m 06s 000 [] 🔽				_							
				C	réer ur	ne nouv	elle sc	ène					
	Lire la scène		*										
Temps de fond	u Temps d'attente	Total	<u> </u>										
1 00m 00s 000	00m 01s 000	00m 01s 000	la Ca										
2 00m 00s 000	00m 01s 000	00m 02s 000	1 20	$\sim$	<u> </u>								
3 00m 00s 000	00m 01s 000	00m 03s 000											
4 00m 00s 000	00m 01s 000	00m 04s 000		Cr	éer un	nouvea	au pas						
5 00m 00s 000	00m 01s 000	00m 05s 000			•••••								
6 00m 00s 000	00m 01s 000	00m 06s 000	9										
			Presette	<				m					Þ
		AP IN	Red	Green Blue	Red G	reen Blue							
Gradient Séquenceur	Courbe Pan / Tilt Matrice Animé:	Média Texte	209	96 🜩 183	81 🗘 16	52 🜩 206 🜩	0 🔷 0	0		0	Uni	vers DMX 2 3 6 7 6 11 1	4
											12 1	1 15 1	16
												4 13	_
											17 1	8 19 2	20
											21 2	2 23 2	24
	Déalar la valaur da abr										25 2	6 27 2	28
	Regier la valeur de cha	aque couleur	2. A.S.								29 3	0 31 3	32
	nrâce aux curseurs						2.2.2	-		1000			
	grade dax earsears										- 4		
											-		
				 2 3		 5 6	7	 8 9	 10	 11 1			



# 6 – REGIE

Cliquer sur : Ų

Le mode live Board permet de visualiser en temps réel le rendu lumineux des différents pas et scènes programmés. Bien entendu l'interface DMX doit être connectée aux différents contrôleurs de l'ensemble DMX.



# 7 – MODE AUTONOME

Cliquer sur :



Cet onglet permet de télécharger les différentes scènes programmées dans la mémoire de l'interface. On pourra ensuite débrancher la liaison USB, l'interface fonctionnant alors en mode autonome (Sans PC) grâce à l'alimentation fournie.

Se référer a la notice en PDF « comment sauvegarder les scènes en mémoire » accessible dans « Aide »

	-5 e-Soft - 9 prog base type.cg2			↔ _ D, X
	Hoher Oublis Ade			
	Devices	() In / Out Config	🖗 Options 🛛 🛄 Maître / Esclave 🛛 🚣 Décl	lenchements 🚰 Zones
Passage du mode Editeur au mode Autonome		Univers DMX 1: U1	In / Out Config : DMX 1 Out	*
	Schred depo	nnectée	ul 💿	<b>PO</b> (+)
	1_Scéne1_00m_245.000 00.000,000 ₩00 ₩00 2_Scéne2_000000000000000000000000000000000000			6 7 8
		RS232 : ⑦ Tělécommande : ▼	Temps début : 0 h 0 m 0	Temps fin : 0 h 2 0 m 2 0
	Scènes disponibles	iumère : 0 1 2 nes : • •		3 A S O N D
	(iii) (ii	Loinx In (Circuit / Niveau) :     +     +     +     Aejouer si coupure	Iun.     Mar.     Mer.     Jeu.       Temps de début :     0 h     0 m     0	. Ven. Sam. Dim. Temps de fin : Dh ⊕ 0 m ⊕
	Nom Durée Propriétés Déclenchements	Corre la config autonome	Ecrire en Mémoire	Ecrite sur carte 50
		Mode autonome : OFF	17	
	Ourrent date         Save           3 = 0 = 0.2018         0	na juh jul	aadi aagi , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	90. 197. <u>86.</u> 1 1 1 1 1

MATEL GROUP SAS - ZI Tharabie - 18, rue d'Anjou – F-38291 St Quentin Fallavier Cedex - Tél : +33 (0)474 999 999 Email : technique@matel.fr SIRET : 339 827 834 00054 – APE 4669A – RCS 339 827 834 Vienne – Siège social : Saint Quentin Fallavier. MATEL se réserve le droit d'apporter toutes modifications techniques sur ses produits sans préavis.



Il faut glisser les scènes disponibles et les déposer dans la liste des scènes à écrire en mémoire. Pour écrire dans la mémoire de l'interface autonome, utiliser le bouton « Écrire en Mémoire ». Une jauge de capacité de l'espace mémoire est disponible à droite du bouton d'écriture en mémoire. Les boutons de déclenchement ne sont valides que pour l'interface MLPSUSB.

# **REMARQUE** :

A la mise sous tension du boitier si on souhaite démarrer en priorité sur une scène, il faut sélectionner la scène dans « Scène au démarrage ».



# UTILISATION EN MODE AUTONOME INTERFACE réf: MLPB512

L'alimentation doit être connectée à l'interface.

En mode autonome l'interface MLPB512 pilote seule l'ensemble des produits leds et contrôleurs DMX.



Affiche le numéro de scène en cours

Déclenche une scène en mémoire



#### Boutons de déclenchement de scène:

MLPSUSB

- 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)

- ✓ : Valider le Choix / Couleur Off
- Diminuer les valeurs
- 우 : Augmenter les valeurs

#### Afficheur:

Afficheur Led 7 segments



MIPSUSB

#### **Bouton Sélection du Mode**

Pressez le bouton 🥨 pour sélectionner l'un des modes : Déclenchement des scènes (SA), Page (PA), Couleur

(Co), Vitesse (SP) ou mode Dimmer (dI).

## **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 PO 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 huits 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 aves les

boutons + ou -. Les valeurs vont de -9 à +9.

#### Boutons à Led Bleue

Pressez un des 8 boutons de déclenchement pour jouer une scène en mémoire depuis les modes Déclenchement de Scène et Page. 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 et le mode de mise à jour du firmware.

Il y a différents affichages en fonction du mode selectionné :

**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 niveaux 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 PO 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.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.





# UTILISATION DE LA TELECOMMANDE

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

Chaques boutons peut déclencher 1 scène différente. La télécommande ne peut pas arrêter 1 scène directement. Pour arrêter la scène jouée, il faut utiliser obligatoirement le bouton ON/OFF ou Black out/Stop ou alors déclencher une autre scène.

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

Le bouton Stop/ Black Out (On/Off) arrête la scène jouée et joue la scène neutre ayant le numéro 00. Tous les canaux DMX renvois 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 et de CMJ.

Pour utiliser l'option de télécommande Infra Rouge, un récepteur Infra Rouge externe doit être connecté au connecteur RJ45 de l'interface autonome. Un câble RJ45 de 20 mètres maximum est requis.



# UTILISATION EN MODE AUTONOME INTERFACE réf: MLPB256

L'alimentation doit être connectée à l'interface.

En mode autonome l'interface MLPB256 pilote seule l'ensemble des produits leds et contrôleurs DMX.



Juin 2023

Interface DMX / USB programmable







MLPSUSB

Sortie DMX type XLR 3 femelle Vers les éléments a leds et contrôleurs DMX

**<u>REMARQUE</u>**: les interfaces peuvent être noires ou bleues suivant l'arrivage, mais restent techniquement identiques.

# Synoptique de câblage en liaison avec des interfaces DMX



MATEL GROUP SAS - ZI Tharabie - 18, rue d'Anjou – F-38291 St Quentin Fallavier Cedex - Tél : +33 (0)474 999 999 Email : technique@matel.fr SIRET : 339 827 834 00054 – APE 4669A – RCS 339 827 834 Vienne – Siège social : Saint Quentin Fallavier. MATEL se réserve le droit d'apporter toutes modifications techniques sur ses produits sans préavis.



#### INTERFACE DMX et FLEXIMAT

# INTERFACE DMX512-1809 réf : MLFMDMX

Le décodeur de signaux DMX –SPI permet de convertir un signal DMX512 en signal digital SPI (TTL). Il permet de contrôler le Fleximat DMX qui doit travailler avec un signal de commande (DATA) spécifique.

# Caractéristique technique :

- Tension d'entrée : 5VDC-24VDC
- Signal d'entrée : DMX512
- Permet de contrôler les circuits intégrés suivant:
- TM1803, TM1804, TM1809,

TM1812, UCS1903,

UCS2903,UCS1909,

UCS1912, WS2811

- Sortie 512CH (170 pixel RVB)
- Poids: 300 g
- Dimensions : 128 x 52 x 40 (mm)



MLPSUSB



#### **PROCEDURE D'ADRESSAGE :**

Chaque interface occupe 3 canaux (R, G, B) a l'aide des Switchs on configure l'adresse qui correspond au canal de départ (Rouge), l'adresse suivante est automatiquement valide pour le canal du vert et la troisième pour le canal du bleu. (A noter que pour le Fleximat DMX, les canaux dans l'ordre sont G, R, B) On fixe ainsi une adresse de départ pour chaque interface connectée dans un système de type DMX512. Chaque Switch correspond a une valeur numérique (Switch 1=001 ; Switch 2 = 002 ; Switch 3 = 004 ; Switch 4 = 08 jusqu'à Switch 9 = 256)

Le Switch est actif dans la position « ON » ou « 1 », voir image ci-dessous.

La somme des valeurs données par les Switchs actifs donne l'adresse de départ de l'interface considérée.

Exemple 1 : régler l'interface sur l'adresse 37

Les Switchs 1, 3 et 6 sont sur « ON » les autres sont sur « OFF » La somme des valeurs de chaque Switch : 1+4+32 = 37

#### **ATTENTION :**

L'interface fonctionne en DMX 512 uniquement lorsque le Switch 10 est sur « OFF » (FUN en position 0)





## Exemple 2 : régler l'interface sur l'adresse 328

Les Switchs 4,7 et 9 sont sur « ON » les autres sont sur « OFF » La somme des valeurs de chaque Switch : 8+64+256 = 328



#### FONCTION TEST :

Le 10<sup>ème</sup> Switch est noté « FUN »

Lorsqu'il se trouve en position « OFF » (Position 0), l'interface peut fonctionner en mode DMX512. Lorsqu'il se trouve en position « ON » (Position 1), l'interface est en mode TEST (voir image ci-dessous)



Suivant la position des 9 autres Switchs on obtient en mode test des signaux de sortie permettant d'obtenir différentes couleurs et variations de couleurs et ceci en l'absence de toute commande DMX. Le changement de couleur s'effectue sur l'ensemble des sections du FLEXIMAT

Position des Switches	Couleur obtenue sur le FLEXIMAT DMX
SWITCH 1 a 9 sur OFF	NOIR
SWITCH 1 sur ON	VERT
SWITCH 2 sur ON	ROUGE
SWITCH 3 sur ON	BLEU
SWITCH 4 sur ON	JAUNE
SWITCH 5 sur ON	CYAN
SWITCH 6 sur ON	FUSCHIA
SWITCH 7 sur ON	BLANC
SWITCH 8 sur ON	Passage d'une couleur a l'autre (8 niveaux de vitesse)
SWITCH 9 sur ON	Gradation sur 7 couleurs (8 niveaux de vitesse)

**Réglage de vitesse** (Pour le clignotement en blanc et la gradation sur 7 couleurs) Valide uniquement pour le Switch 8 sur « ON » ou le Switch 9 sur « ON »

SWITCH 1 a 7 sur « OFF »	Vitesse « 0 »
SWITCH 1 sur « ON »	<i>"</i> 1
SWITCH 2 sur « ON »	″ 2
SWITCH 3 sur « ON »	″ 3
SWITCH 4 sur « ON »	<i>"</i> 4
SWITCH 5 sur « ON »	<i>″</i> 5
SWITCH 6 sur « ON »	<i>″</i> 6
SWITCH 7 sur « ON »	″ 7



# MISE EN ŒUVRE

# Fleximat P2P (DMX)

#### Identification des câbles de sortie pour se connecter à l'interface DMX

Fil Rouge → DC+ Fil Jaune → DATA Fil Noir → GND



#### Synoptique de câblage avec une interface DMX programmable.



Email : technique@matel.fr SIRET : 339 827 834 00054 – APE 4669A – RCS 339 827 834 Vienne – Siège social : Saint Quentin Fallavier. MATEL se réserve le droit d'apporter toutes modifications techniques sur ses produits sans préavis.



## **IMPORTANT :**

En sortie de l'interface MLFMDMX, on peut connecter au maximum 2 x 10 m de FLEXIMAT P2P.





#### Programmation a l'aide d'une interface MLPB512

Chaque section du Fleximat P2P correspond à un Pixel RVB pouvant prendre toute les couleurs possibles. Avec une interface réf : MLFMDMX on peut piloter jusqu'à 120 Pixels max, soit 120 sections de produit MLFSB24P2P. (Ce qui correspond a 10 m de Fleximat P2P)

Prenons un exemple :

On souhaite piloter à l'aide d'une interface programmable « MLPB512 » 1,33 m de Fleximat P2P. Soit 16 sections de 83,3mm, ce qui correspond a 16 Pixels.

1) Choisir un profil « LED RGB »	

		Cliquer Ajouter	
Fichier Outils Aide			
	00:00:00		
Scènes Prog		🖉 🖓 '🖗 🕅 💥 😥 💭 🖽	
Nom Tem	u Boucles Saut Durée	Touche Live	
	$\backslash$		
Utilise	er les fichiers d'aide		
	Ajouter appareil(s)		
	Patch Appareil		
	O Patcher l'appareil courant	₽₫/¥&\$\$	01. 1 1234567390 9 Bit
Temps de fondu	Nom :	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26	27 28 29 30 31 32
		33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58	59 60 61 62 63 64
	Patcher depuis la liste	45 65 67 69 60 30 71 71 71 72 72 75 76 77 77 70 00 94 97 93 93 94 95 95 97 99 90 00	
	Constructeur :		57 52 50 56 50 F
	LED Dimmer RGB	97. 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122	. 123 124 125 126 127 128
	LED RGB	129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154	155 156 157 158 159 160
	LED RGBA	161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186	5 187 188 189 190 191 192
	LED RGBA	193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 217	3 219 220 221 222 223 224
	LED RGBW		1 251 252 253 254 255 256
	LED RGBY		
	PAR Dimmer RGB	257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282	283 284 285 286 287 288
Gradient Séquenceur Courb	PAR Dimmer RGB	289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314	, 315 316 317 318 319 320
	PAR36	321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346	j 347 348 349 350 351 382
	PAR54		2 220 220 220 220 220 220 220 200 200 2
	LiA start		3/9 300 301 302 303 304
	Linivers DMX · Linivers DMX 1	385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410	411 412 413 414 415 416
		417 415 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442	: 443 444 445 446 447 448
	Adresse DMX de départ : 1	449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474	4 475 476 477 478 479 480
	Nombre d'appareils : 1		5 577 578 579 510 511 517
	Matrice Patch	201 642 640 646 62 65 62 60 62 7 62 62 67 62 62 65 65 65 65 65 65 65 65 65 65 65 65 65	
			<b>X</b>
			F

2) Il faut utiliser un profil RGB pour créer une matrice correspondant au nombre de pixel souhaité. Pour l'exemple : matrice de 16 X 1 pixel RGB (chaque pixel RGB occupe 3 adresses) 3)

Interface DMX / USB programmable



**MLPSUSB** 



MATEL GROUP SAS - ZI Tharabie - 18, rue d'Anjou – F-38291 St Quentin Fallavier Cedex - Tél : +33 (0)474 999 999 Email : technique@matel.fr SIRET : 339 827 834 00054 – APE 4669A – RCS 339 827 834 Vienne – Siège social : Saint Quentin Fallavier. MATEL se réserve le droit d'apporter toutes modifications techniques sur ses produits sans préavis. Juin 2023



MLPSUSB



MATEL GROUP SAS - ZI Tharabie - 18, rue d'Anjou – F-38291 St Quentin Fallavier Cedex - Tél : +33 (0)474 999 999 Email : technique@matel.fr SIRET : 339 827 834 00054 – APE 4669A – RCS 339 827 834 Vienne – Siège social : Saint Quentin Fallavier. MATEL se réserve le droit d'apporter toutes modifications techniques sur ses produits sans préavis. 27/31



#### 5) MODE AUTONOME

Cliquer sur :



Cet onglet permet de télécharger les différentes scènes programmées dans la mémoire de l'interface. On pourra ensuite débrancher la liaison USB, l'interface fonctionnant alors en mode autonome (Sans PC) grâce à l'alimentation fournie.

Se référer a la notice en PDF « comment sauvegarder les scènes en mémoire » accessible dans « Aide »

AIDE				
9 e-Soft - project1.cq2	-	-	-	
Fichier Outils Aide				
Devices	🕲 In / Out Config 🛛 Horloge 🤇	🖗 Options 🛛 🛅 Maître / Esclave 🛛 🚣 D	éclenchements 📋 Zones	
Device +1: E-board 312 WKB 6011/4	Eteindre l'afficheur LED Fusionner Dmx In / Dm: Sélectionner les circu	après 4s 🕜 Scène de démarra x Out 🕐	ge : 💽 🔻 🕥	
Scènes disponibles           Nom         Durée         Propriétés         Déclenchements           1 Scène 1         00m 01s 800         00:00:000         🖗 oo         Image: Comparison of the second		ull <sub>5</sub> •		
			6 7 7	8
Déplacer toute les scènes et affecter des boutons	RS232 : Télécommande : Capteur de lumière : Contacts externes : Triefond and the second	Temps début :       0 h       0 m       0 m         Image: State of the state	Temps fin :       0 h ‡ 0             3 A S O N         Jour de fin :         su.       Ven.	m ‡ ⑦ ○ ○ ⑦
Scènes à écrire en mémoire Nom Durée Propriétés Déclenchements	Rejouer si coupure	Temps de début : 0 h 🗘 0 m 🗘	Temps de fin : 0 h ⊕ 0	m 🔹 🎽
	Ecrire la config autonome	Ecrire en Mémoire	Ecrire sur carte	SD 💼
	Mode autonome : OFF		1%	
févr. mars avr.	mai juin juil.	août sept	oct. nov.	déc. janv.
4         \$\\$ 9         \$\\$ 2018         \$\\$           4 septembre 2018         \$\\$				

Juin 2023



**MLPSUSB** 





#### ACCESSOIRES pour câblage DMX.

Cordon DMX avec connecteurs 3 points –XLR3F –XLRM -1,5m

Réf : MLCA33

# MATERIEL pour câble DMX

- Câble réf : MLCDMX conducteurs multibrins rouge et blanc tresse de masse et blindage.



- Prises XLR3 Males réf : MLCXLR3M
   Brochage
  - 1 : Masse
  - 2 : DMX (point froid)
  - 3 : DMX + (point chaud)
- Prises XLR3 Femelles réf : MLCXLR3F Brochage
  - 1 : Masse
  - 2 : DMX (point froid)
  - 3 : DMX + (point chaud)

# Le câblage est dit droit :

Il faut relier le 1 mâle vers le 1 femelle, le 2 mâle vers le 2 femelle et le 3 mâle vers le 3 femelle. Les câbles seront soudés sur les broches et isolés entre eux à l'aide de gaine thermorétractable.





# **DECLARATION DE CONFORMITE**

Nous, soussignés la société MATEL,

domiciliée

18 rue d'Anjou

ZI Tharabie

F - 38291 St QUENTIN FALLAVIER

CE

Déclarons par la présente, suivant les données du constructeur, que les produits :

#### - MLPB512 et MLPB256

sont conformes aux exigences des normes suivantes:

Compatibilité électromagnétique :

- EN 55022 :2006+A1 : 2007
- EN 55024 : 1998+A1 :2001+A2 :2003
- EN 61000-3-2 : 2006+ A2 : 2009
- EN 61000-3-3 : 2008

Et à la directive CEM 2004/108/CE

Selon rapport de test N° CGZ3120629-00527-E & 00526-E

Directive basse tension :

- EN 60950-1 :2006+A11 :2009+A1 :2010+A12 :2011 Et à la directive CEM 2006/95/CE

Selon rapport de test N° CGZ3120629-01996-L& 01995-L

A Saint Quentin Fallavier, Le 24 Octobre 2016.

