

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.



Interface DMX



Logiciel inclus



Télécommande



Récepteur IR



Câble USB



Alimentation

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



OU

Interface DMX



Logiciel inclus



Câble USB



Alimentation



Télécommande

REMARQUE : 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

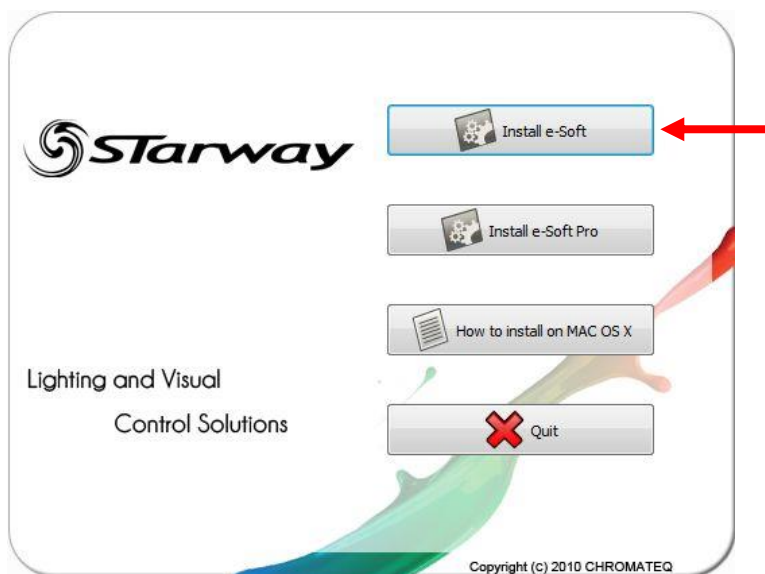
Les scènes peuvent être programmées pas à pas puis mémorisées dans le boîtier, il peut alors fonctionner de façon autonome à l'aide d'une alimentation auxiliaire.

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

INSTALLATION du logiciel e-Soft

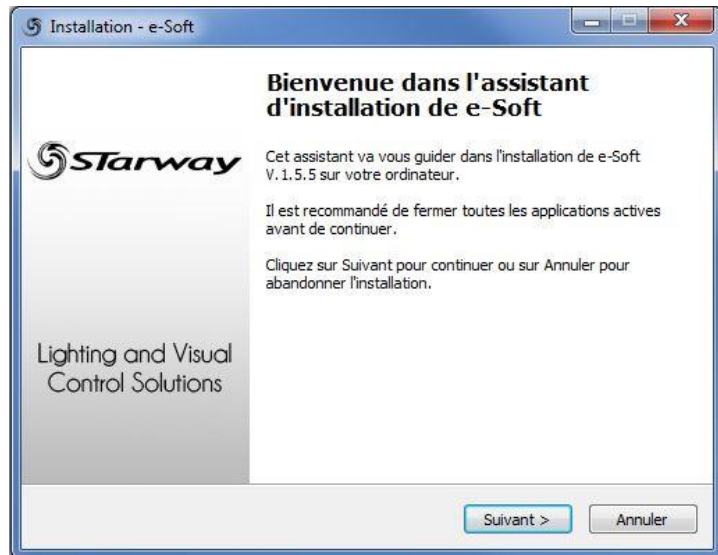
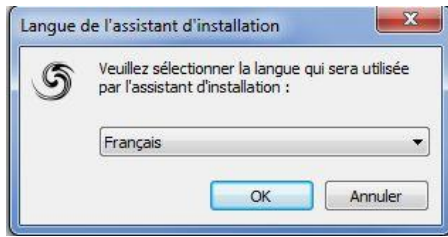
ATTENTION : L'interface USB sera connectée après l'installation complète du logiciel et de son driver.

1- Insérer le CD



Une fois le CD lancé, un menu doit apparaître, 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.



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.



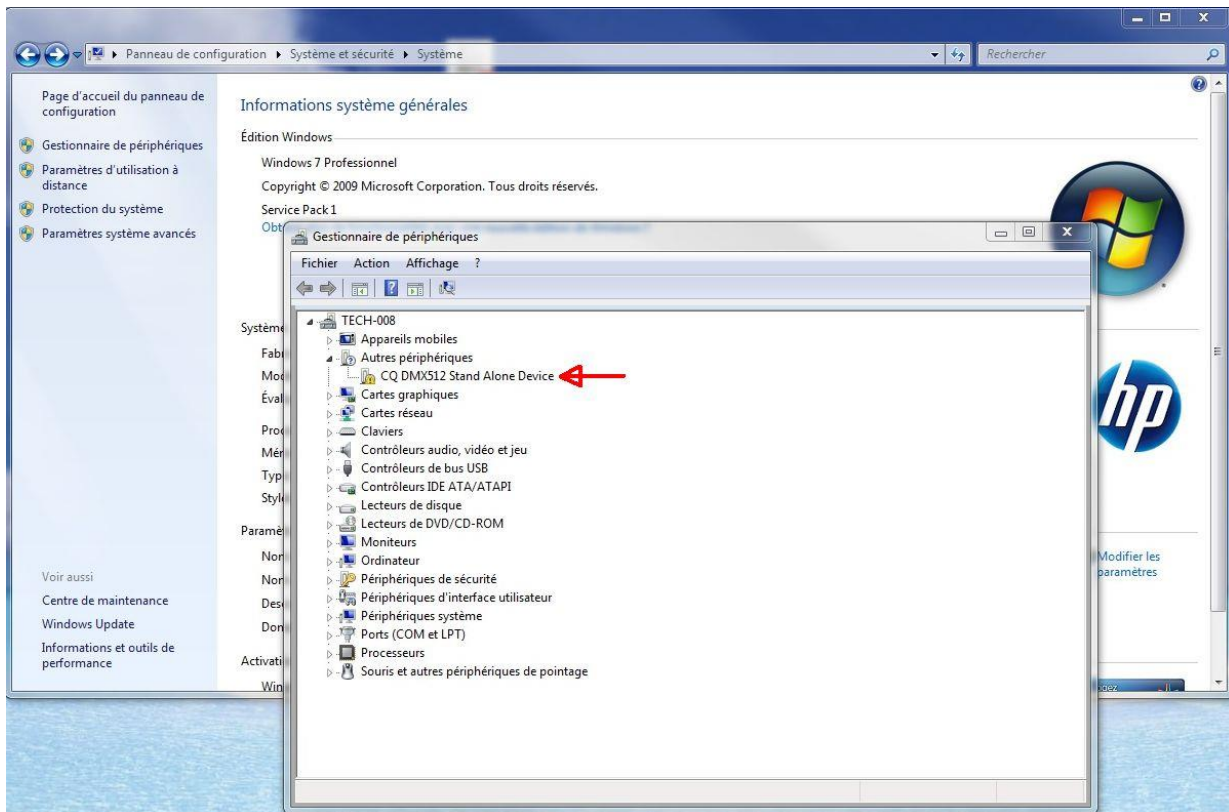
5 - Brancher l'interface DMX sur une entrée USB

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 :

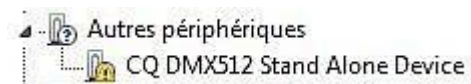
Ordinateur -> Propriétés système -> Gestionnaire de périphérique



2 - chercher dans « Autres périphériques »

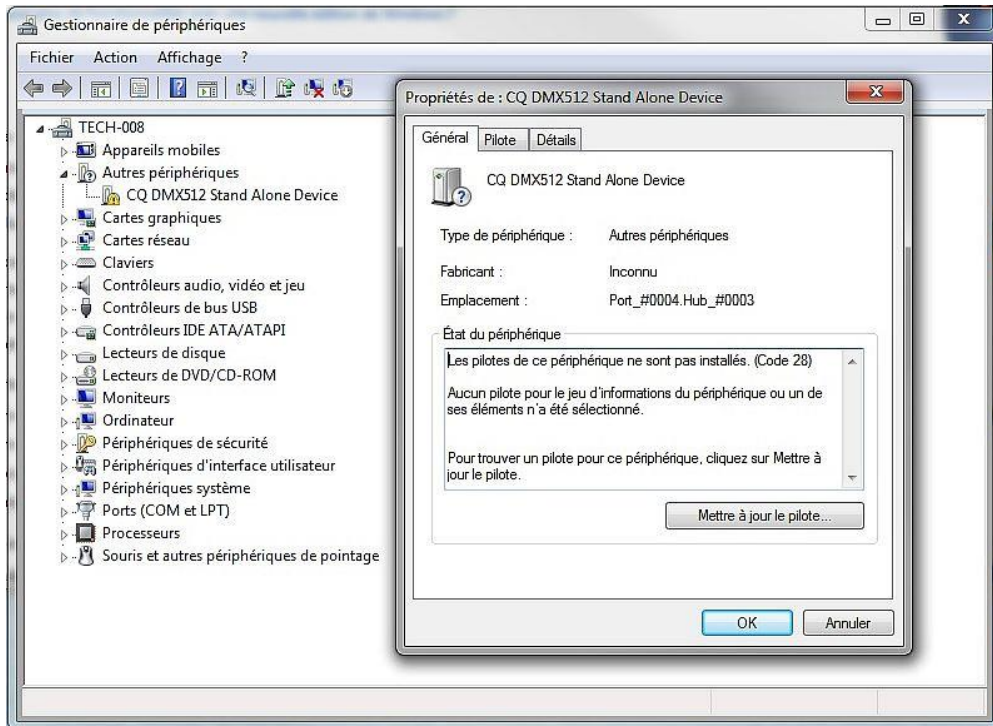
L'interface est nommée : CQDMX512 Stand Alone Device

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 :

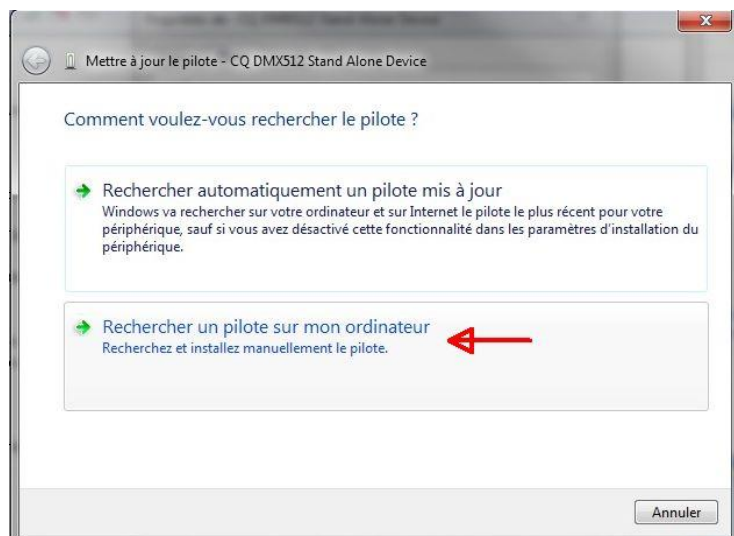
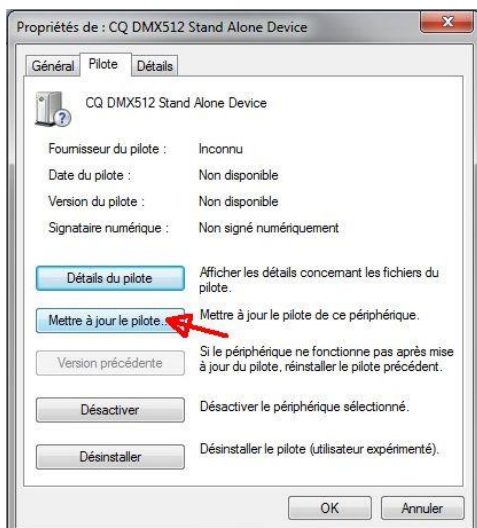
4 - Double clic sur « CQ DMX512 Stand Alone Device » pour ouvrir propriétés de « CQ DMX512 Stand Alone Device »



5 - choisir l'onglet pilote

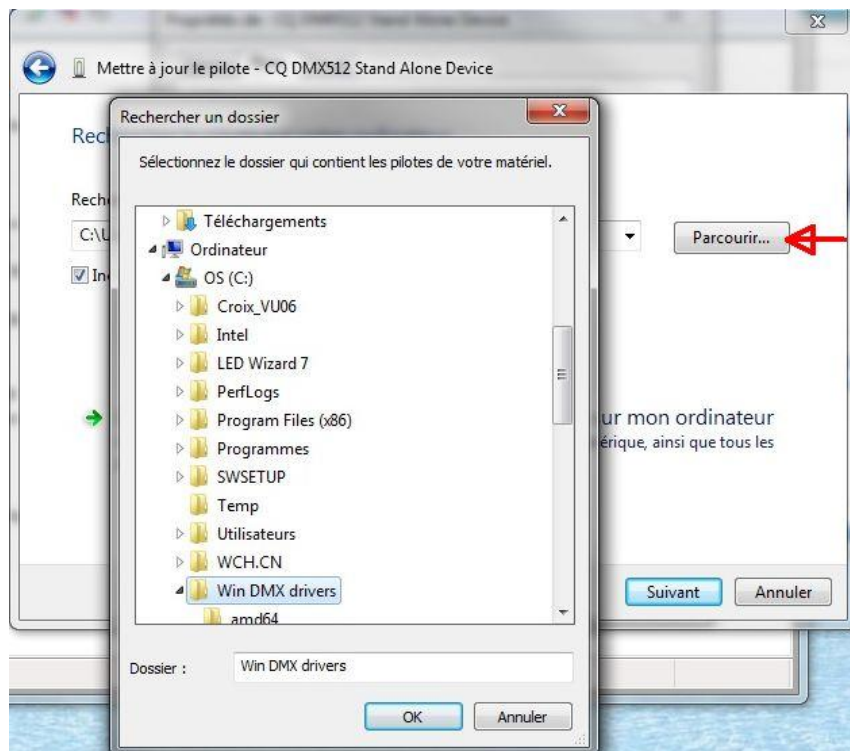
6 - Cliquer sur mettre a jour le pilote

14- Cliquer « Rechercher un pilote sur mon ordinateur »



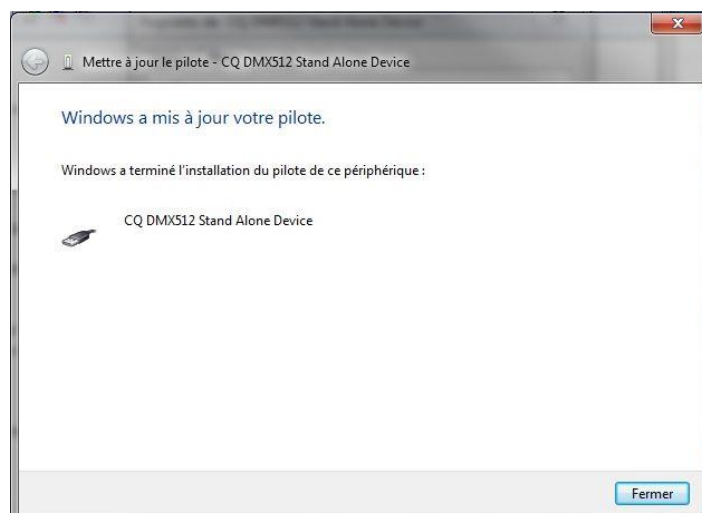
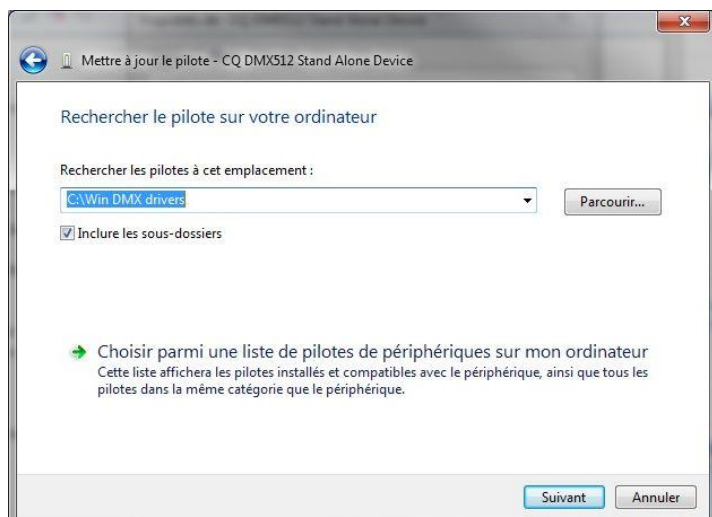
15 – cliquer sur « Parcourir »

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

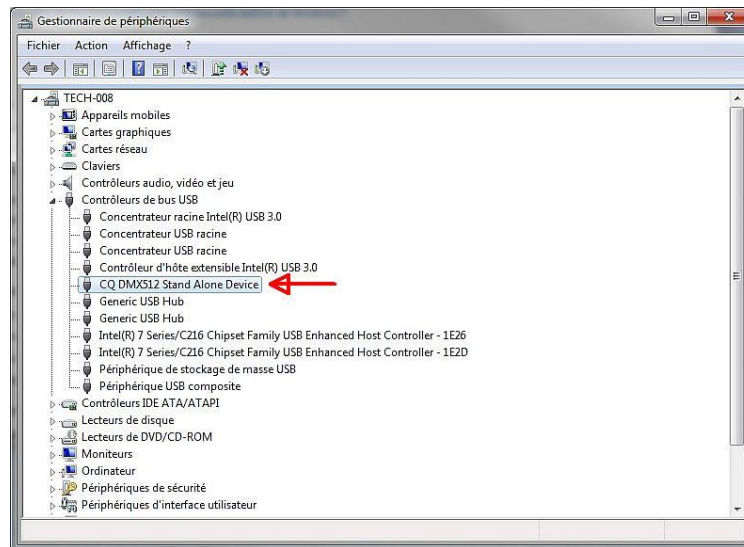


16- Cliquer sur suivant :

Windows va trouver le pilote nécessaire et l'installer.

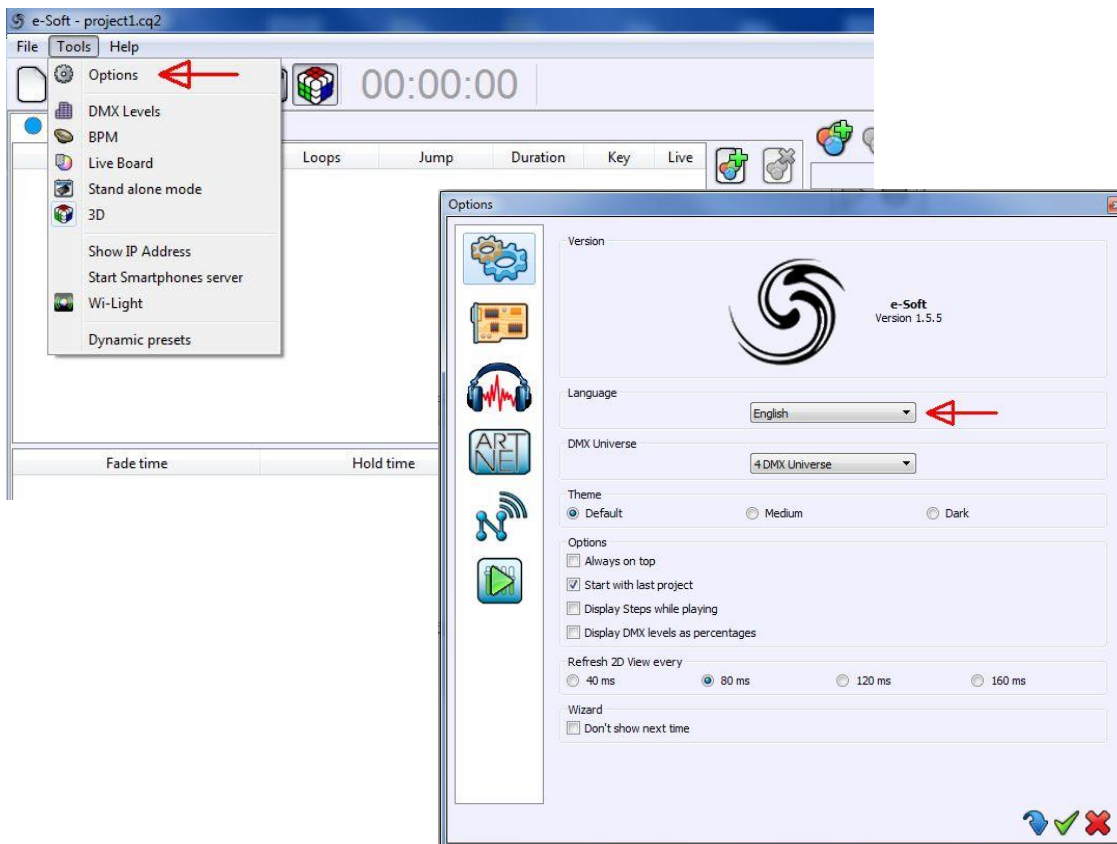


17- Si le pilote est bien installé on doit retrouver dans le gestionnaire de périphérique en recherchant dans « Contrôleurs de bus USB » l'interface identifié par CQ DMX12 Stand Alone Device.



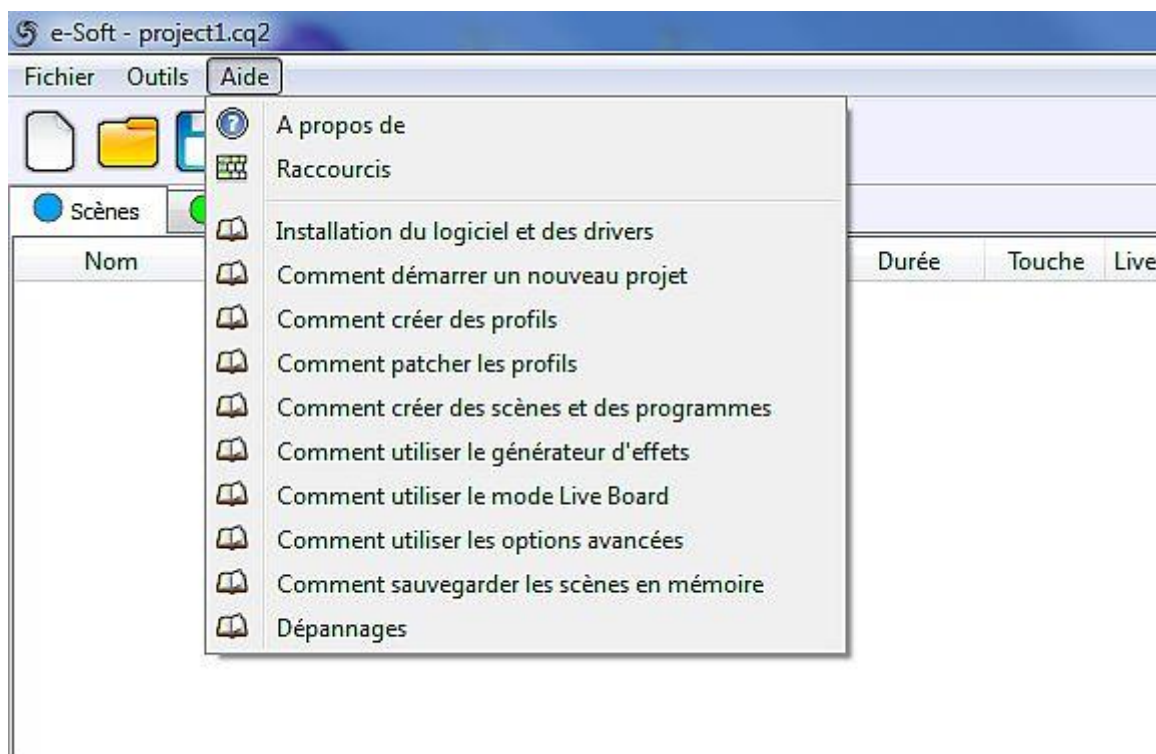
1 – UTILISATION du logiciel e-Soft

- 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 reconnaît l'interface, celle-ci indique "PC"
- 4 – choix de la langue dans le logiciel
Tools → Options → Language

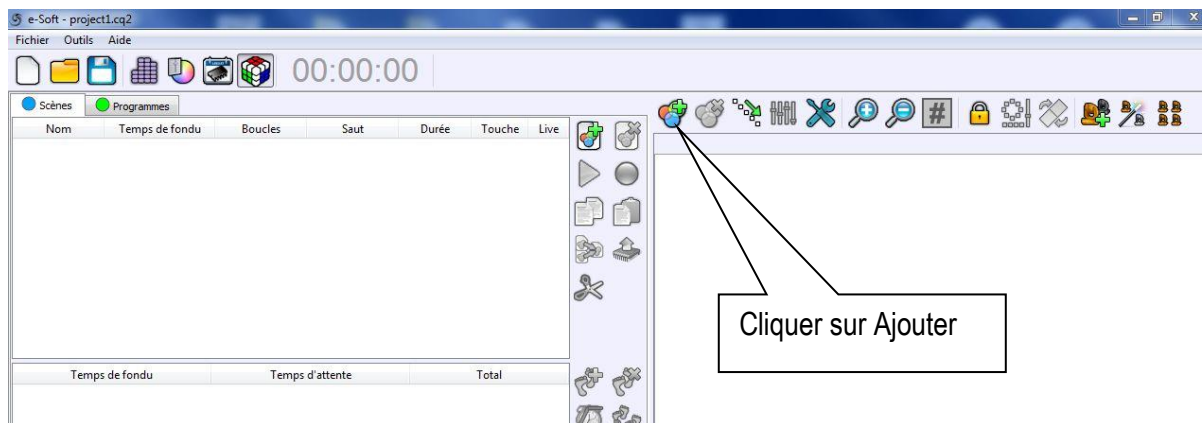


2 – ECRAN D'ACCUEIL

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



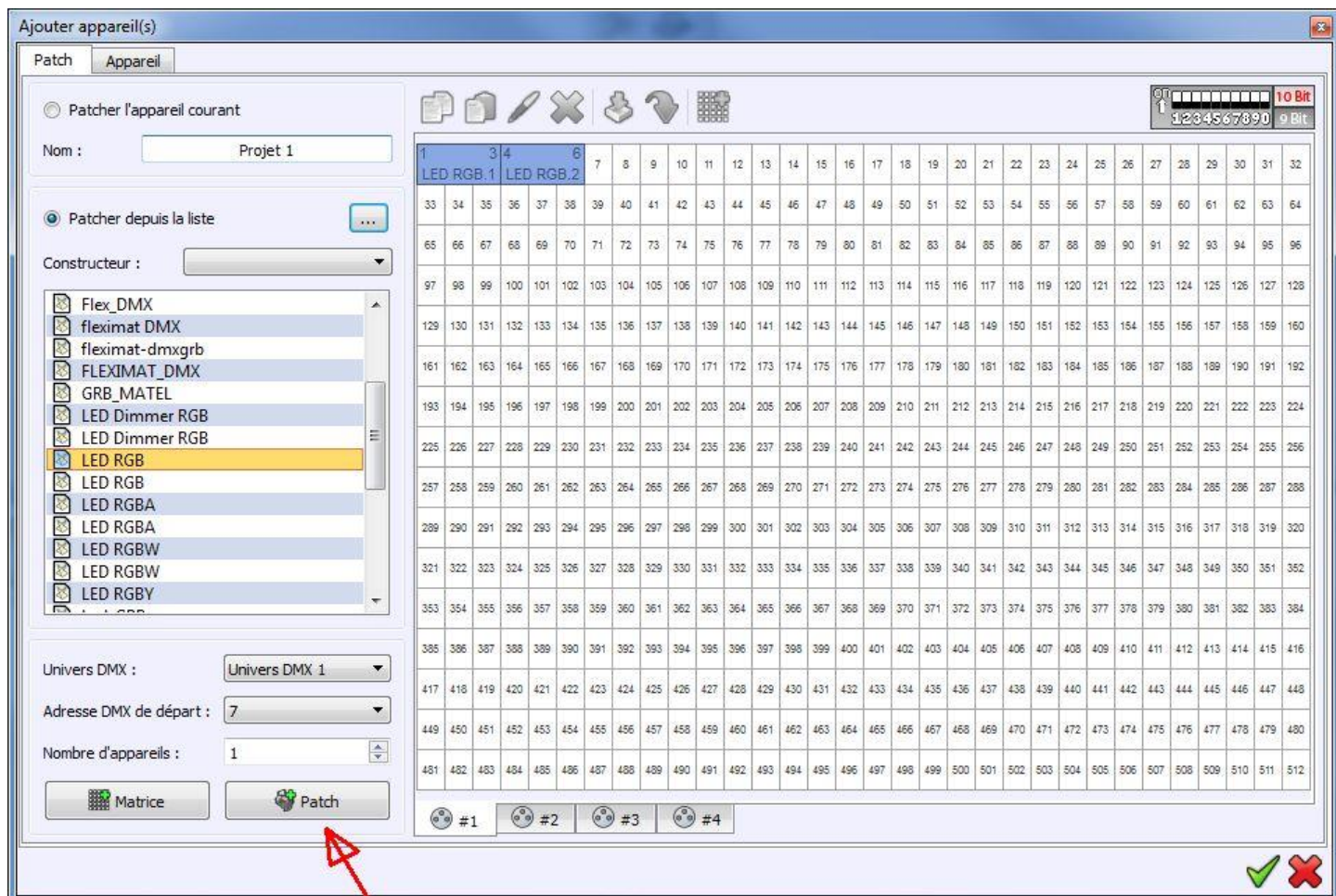
3 – DEMARRER UN NOUVEAU PROJET



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 »



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

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.

The screenshot shows the 'e-Soft - project1.cq2' application window. It features a menu bar with 'Fichier', 'Outils', and 'Aide'. Below the menu is a toolbar with various icons. The main workspace is divided into several sections:

- Scènes Table:** A table listing scenes with columns for 'Nom', 'Temps de fondu', 'Boucles', 'Saut', 'Durée', 'Touche', and 'Live'. It shows 'Scène 1' and 'Scène 2'.
- Steps Table:** A table with columns for 'Temps de fondu', 'Temps d'attente', and 'Total', listing steps 1 through 6.
- Color Palette:** A row of icons for 'Gradient', 'Séquenceur', 'Courbe', 'Pan / Tilt', 'Matrice', 'Animés', 'Média', and 'Texte'.
- DMX Console:** A section with 'Presets' and 'Circuits' tabs, showing color sliders for Red, Green, and Blue, and a grid for 'Univers DMX'.

Callouts with arrows point to specific icons and sliders:

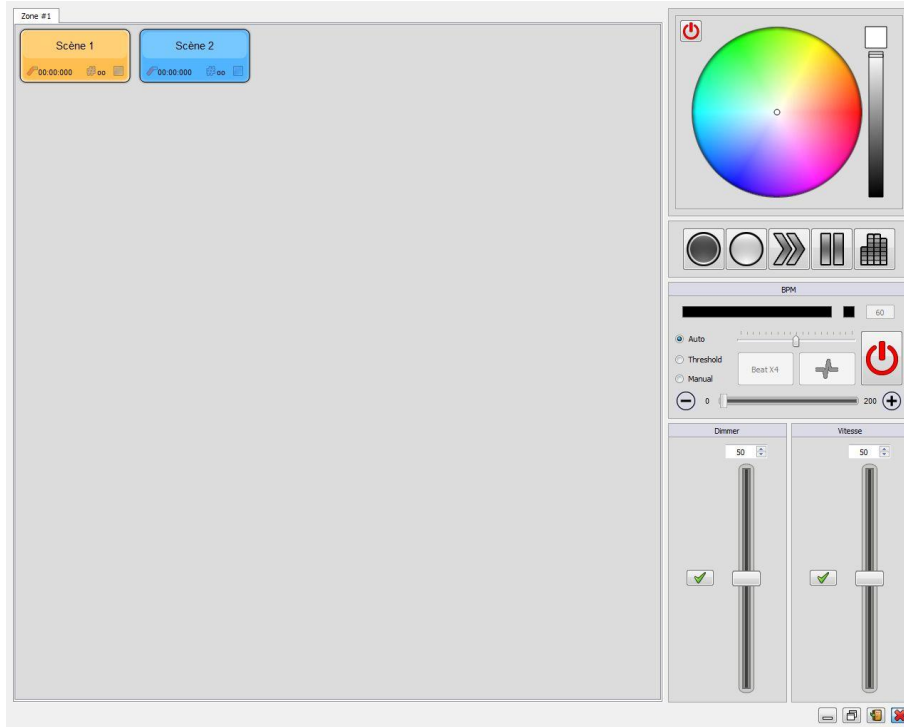
- 'Créer une nouvelle scène' points to a plus icon in the scene list toolbar.
- 'Lire la scène' points to a play icon in the scene list toolbar.
- 'Créer un nouveau pas' points to a plus icon in the step list toolbar.
- 'Régler la valeur de chaque couleur grâce aux curseurs' points to the color sliders in the DMX console.

6 – REGIE

Cliquer sur :



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.



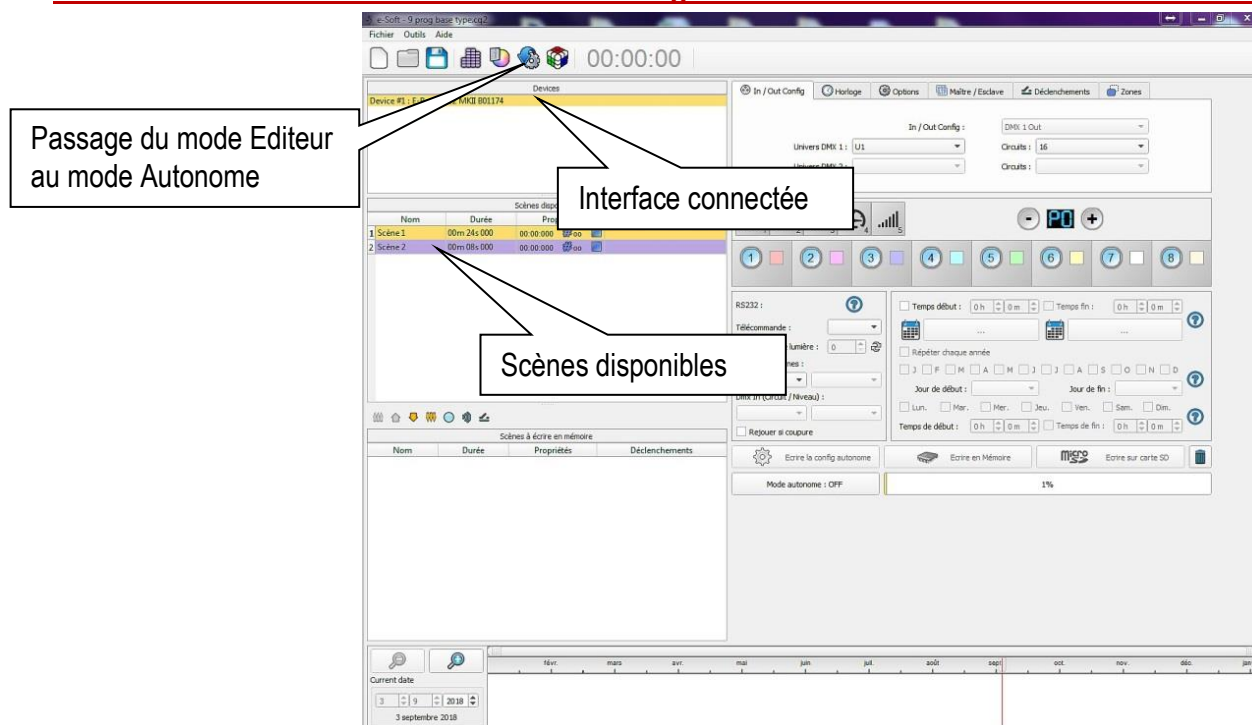
7 – MODE AUTONOME

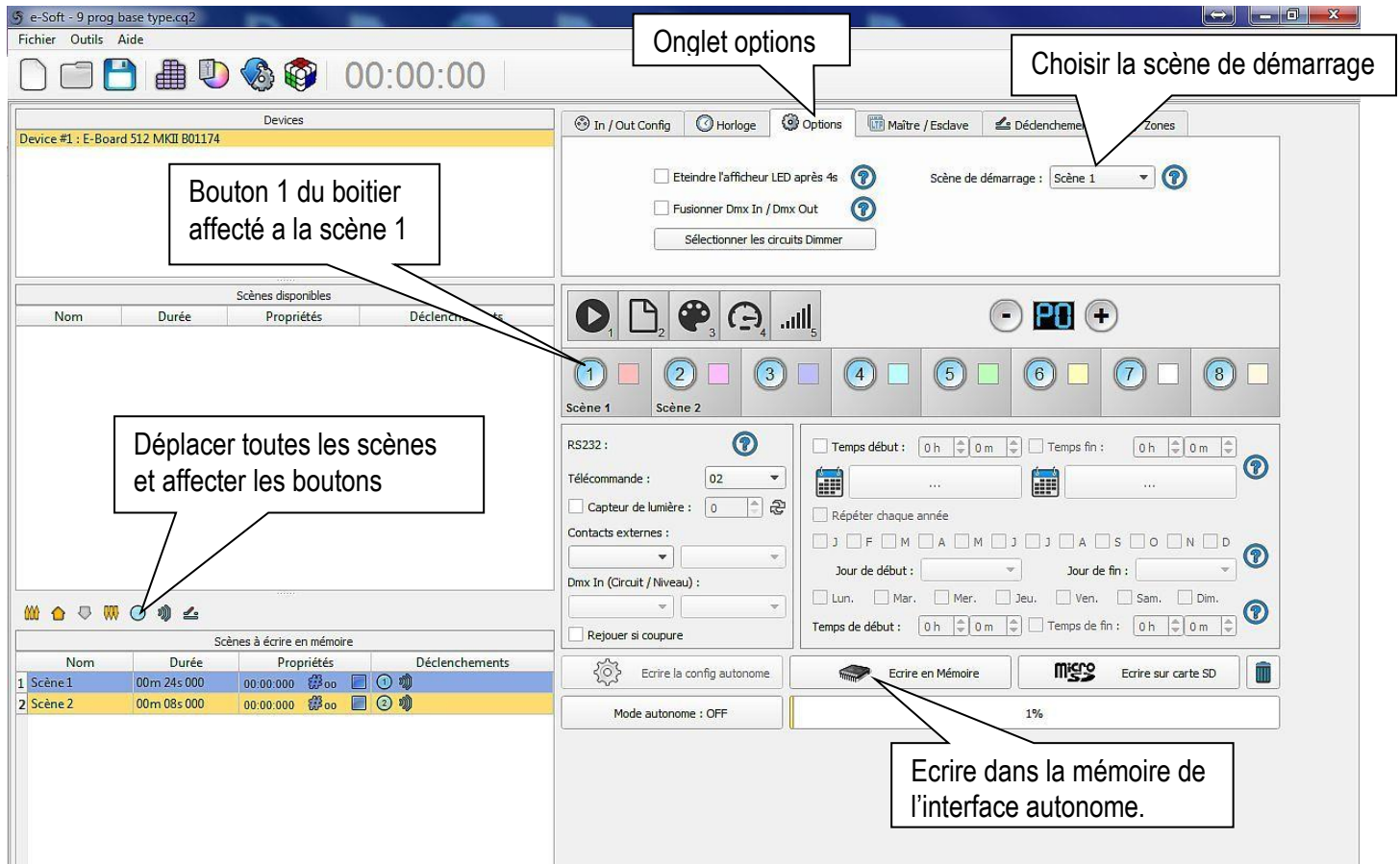
Cliquer sur :



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 »





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 boîtier 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.



Boutons de déclenchement de scène:

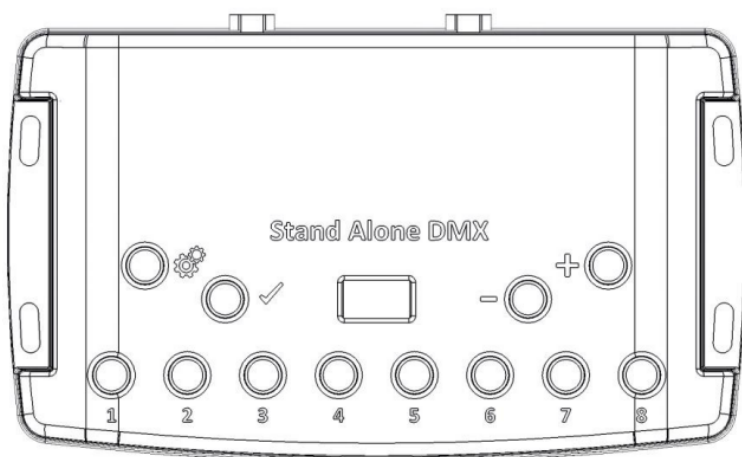
- 1: Scène 1 On/Off
- 2: Scène 2 On/Off
- 3: Scène 3 On/Off
- 4 Scène 4 On/Off
- 5: Scène 5 On/Off
- 6: Scène 6 On/Off
- 7: Scène 7 On/Off
- 8: Scène 8 On/Off

Boutons de Commandes:


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

Afficheur:


Afficheur Led 7 segments



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 (dl).

Bouton Valider

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

Bouton de scène Suivant /Précédent, +/-

Mode Déclenchement de scène: Sélectionnez le numéro de la scène avec les boutons + ou -, ensuite pressez

Valider pour confirmer la lecture de la scène sélectionnée de 01 à 255. Le numéro de scène va clignoter plusieurs fois pour confirmer votre sélection. Avec la scène 00 rien ne joue.

Mode Page: Sélectionnez le numéro de la page avec les boutons + et - de P0 à P9, ensuite choisissez la scène

souhaitée dans la page courante à l'aide des 8 boutons.

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

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

Mode Dimmer: Augmentez ou Diminuez l'intensité générale (Dimmer + RGB) des scènes et couleurs avec les

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

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 sélectionné :

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

SA: Le mode Déclenchement de Scène est actif. Par défaut quand aucune scène ne joue, tous les 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 P0 à P10.

Co: Mode Couleur, pour jouer une couleur personnalisée sur les canaux RGBW.

En mode Couleur, l'afficheur indique le numéro de couleur de C1 à C8.

SP: Mode Vitesse, augmente ou diminue la vitesse de la scène actuelle.

En mode Vitesse, l'afficheur indique la vitesse de la scène courante, les valeurs vont de -9 à 9.

dl: Mode Dimmer, augmente ou diminue l'intensité générale et le dimmer de la scène ou de la couleur choisie.

En mode Dimmer, l'afficheur indique l'intensité générale, les valeurs vont de -9 à 9.

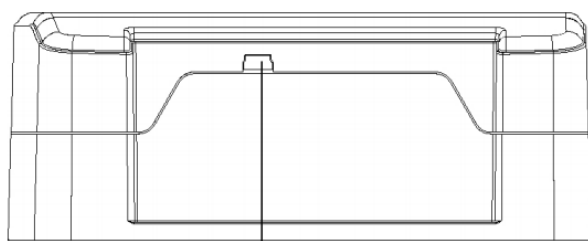
Pr: Mode Programmation de la mémoire, Pr est affiché quand l'interface écrit un show en mémoire.

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.

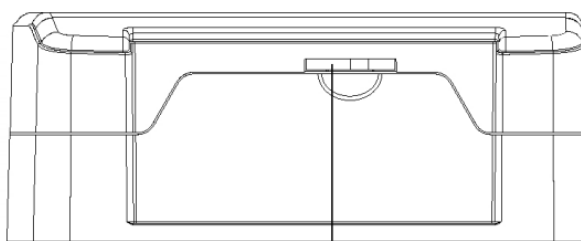
Côté gauche



Mini connecteur USB et connecteur alimentation USB

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

Côté droit



Port Micro SD

UTILISATION DE LA TELECOMMANDE

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

Chaque bouton 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 son état DMX.

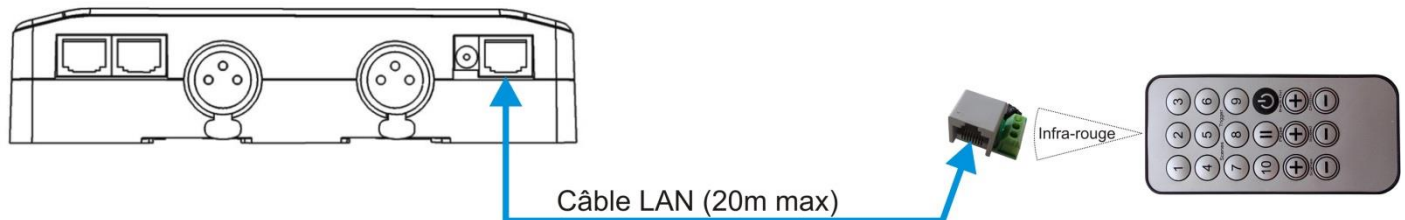
Le bouton Stop/ Black Out (On/Off) arrête la scène jouée et joue la scène neutre ayant le numéro 00. Tous les canaux DMX renvoient la valeur nulle 00.

Les boutons +/- pour le déclenchement des scènes automatiques. 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.



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



Récepteur IR

Changement de scène

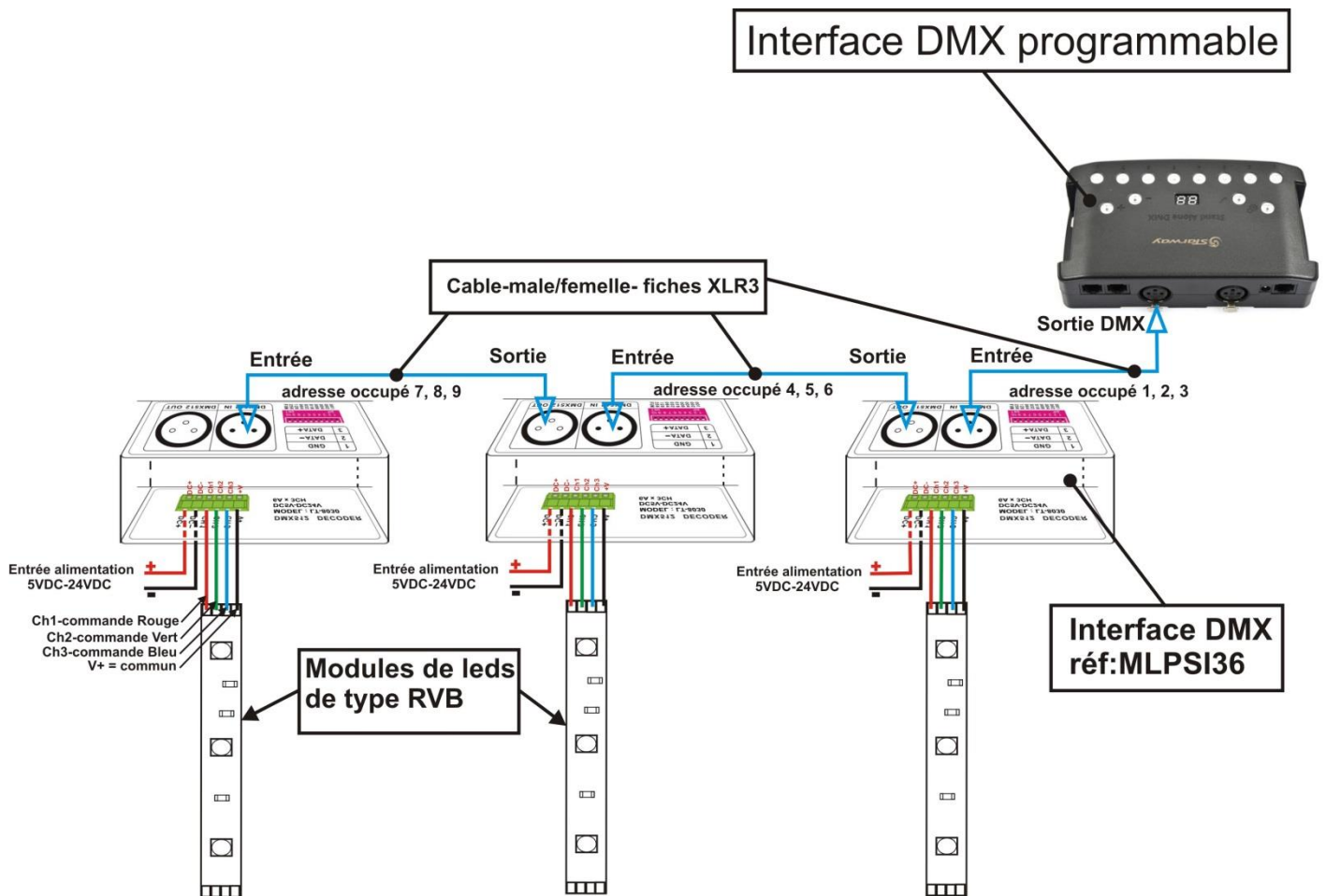


Sortie DMX type XLR 3 femelle
Vers les éléments a leds et contrôleurs DMX

Changement de scène Récepteur IR

REMARQUE : les interfaces peuvent être noires ou bleues suivant l'arrivage, mais restent techniquement identiques.

Synoptique de câblage en liaison avec des interfaces DMX



INTERFACE DMX et FLEXIMAT

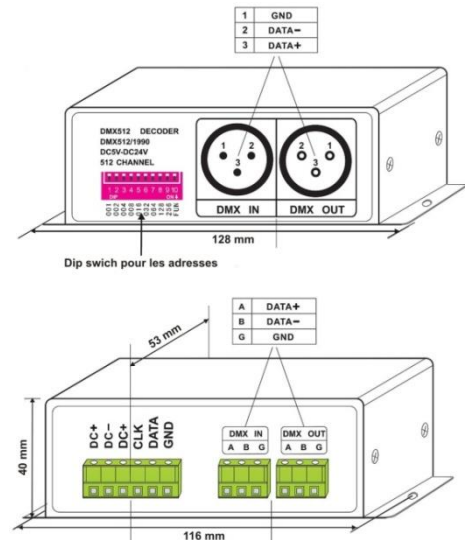
INTERFACE DMX512-1809 réf : MLFMDMX

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)



PROCEDURE D’ADRESSAGE :

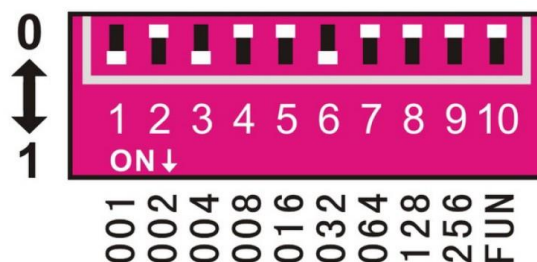
Chaque interface occupe 3 canaux (R, G, B) à l’aide des Switchs on configure l’adresse qui correspond au canal de départ (Rouge), l’adresse suivante est automatiquement valide pour le canal du vert et la troisième pour le canal du bleu. (A noter que pour le Fleximat DMX, les canaux dans l’ordre sont G, R, B)
On fixe ainsi une adresse de départ pour chaque interface connectée dans un système de type DMX512. Chaque Switch correspond à 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 :

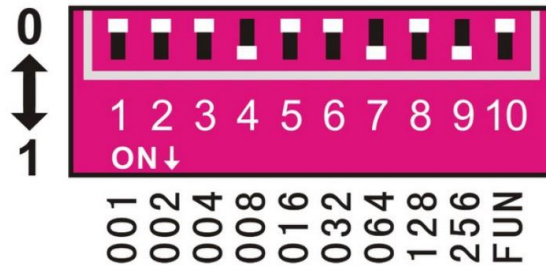
L’interface fonctionne en DMX 512 uniquement lorsque le Switch 10 est sur « OFF » (FUN en position 0)



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 : $8+64+256 = 328$

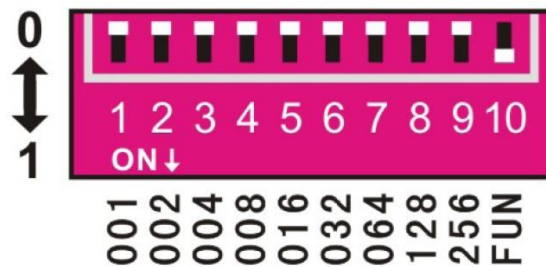


FONCTION TEST :

Le 10^{ème} 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 »

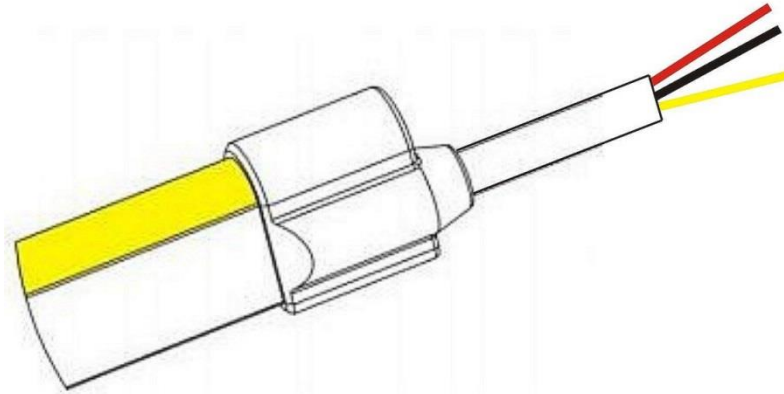
SWITCH 1 a 7 sur « OFF »	Vitesse « 0 »
SWITCH 1 sur « ON »	" 1
SWITCH 2 sur « ON »	" 2
SWITCH 3 sur « ON »	" 3
SWITCH 4 sur « ON »	" 4
SWITCH 5 sur « ON »	" 5
SWITCH 6 sur « ON »	" 6
SWITCH 7 sur « ON »	" 7

MISE EN ŒUVRE

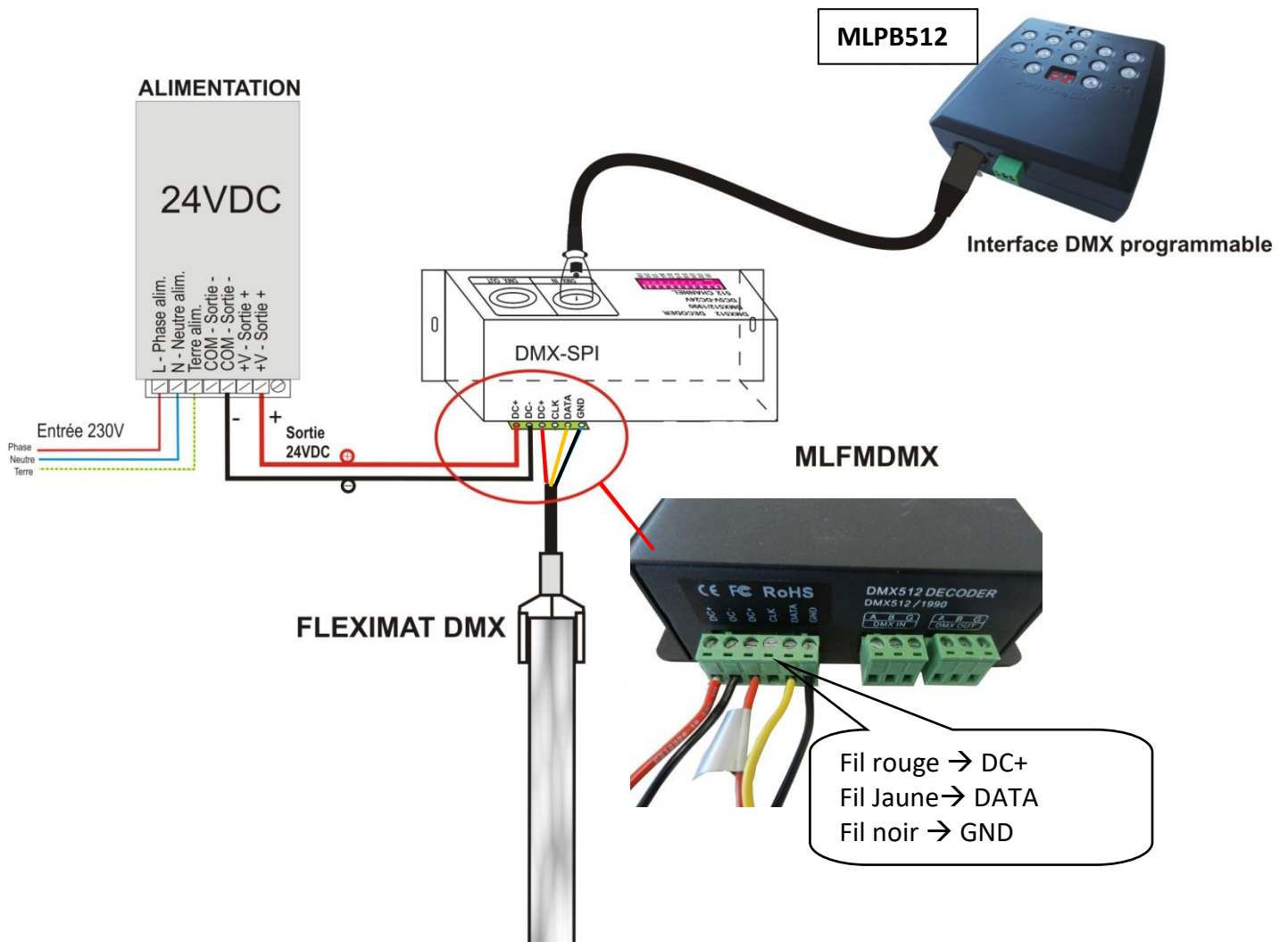
Fleximat P2P (DMX)

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

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

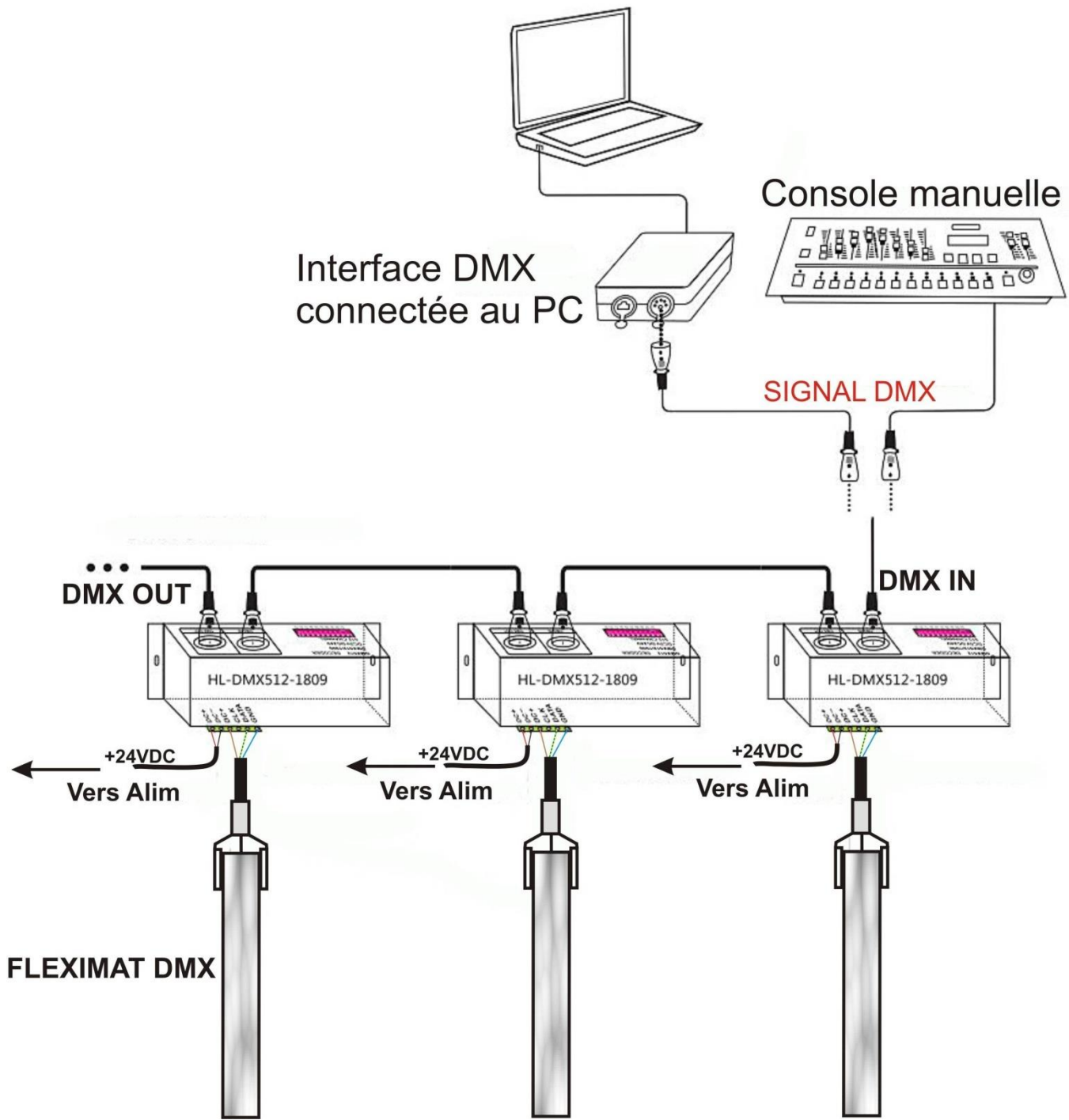


Synoptique de câblage avec une interface DMX programmable.



IMPORTANT :

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



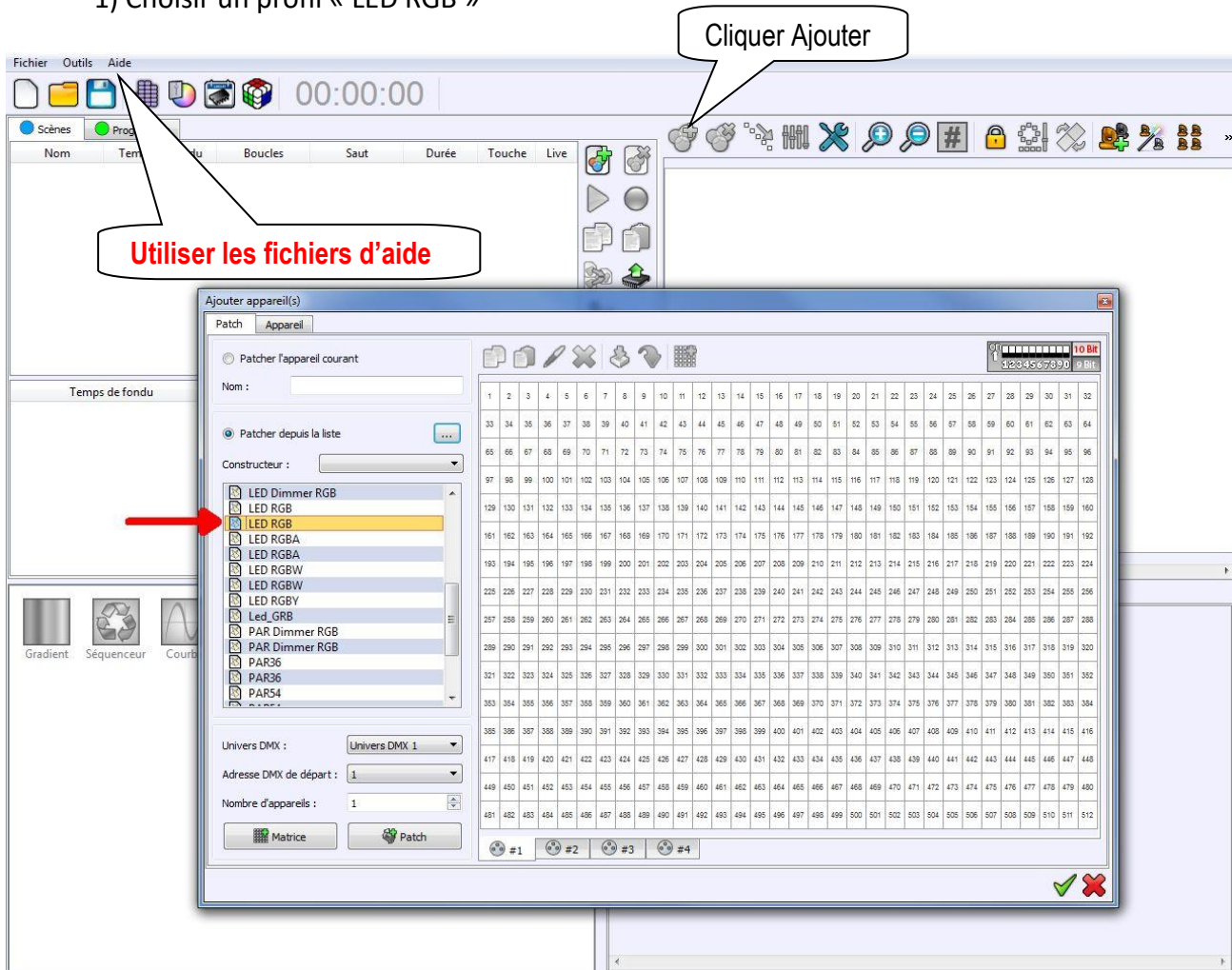
Programmation a l'aide d'une interface MLPB512

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)

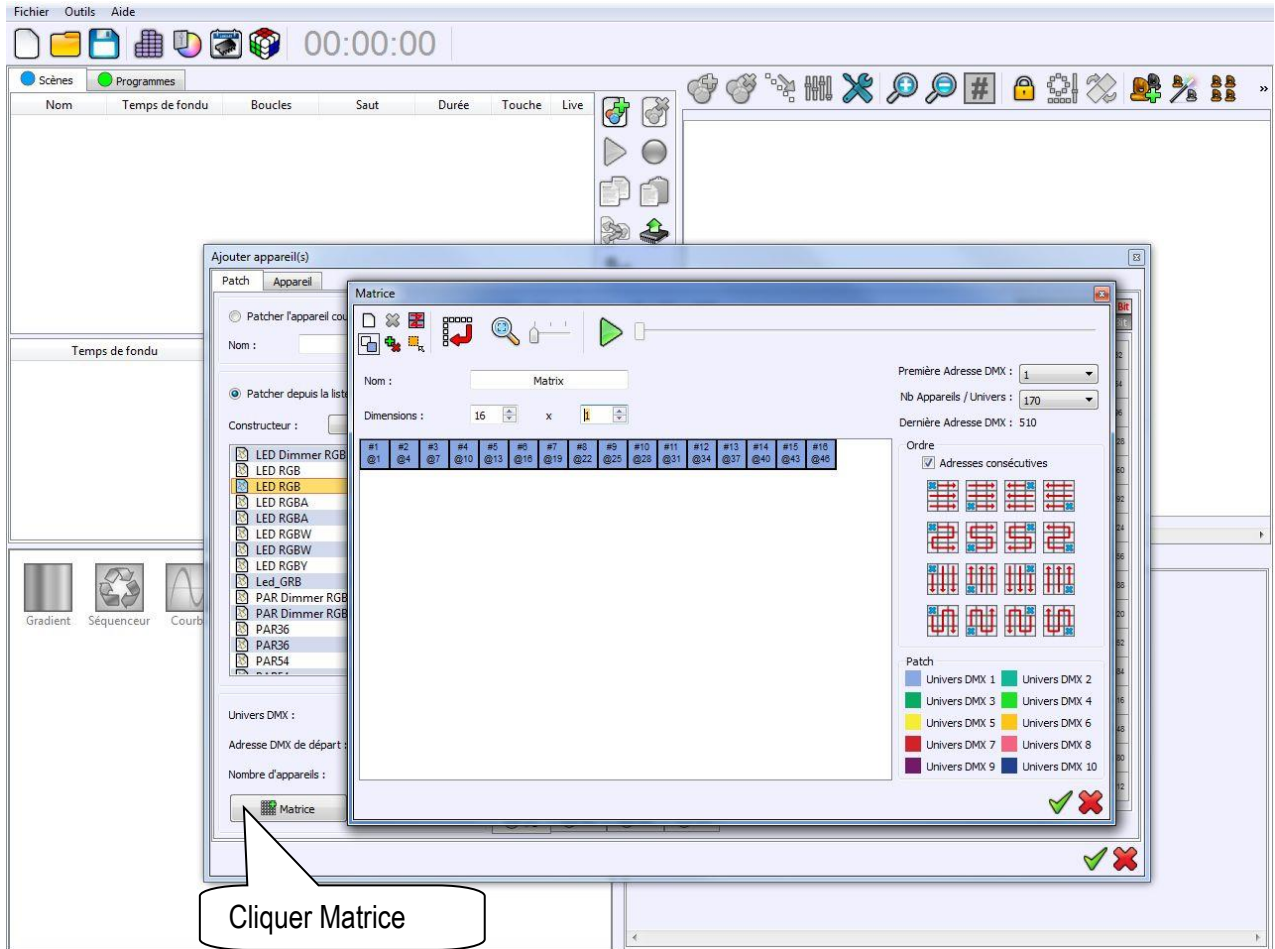
Prenons un exemple :

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.

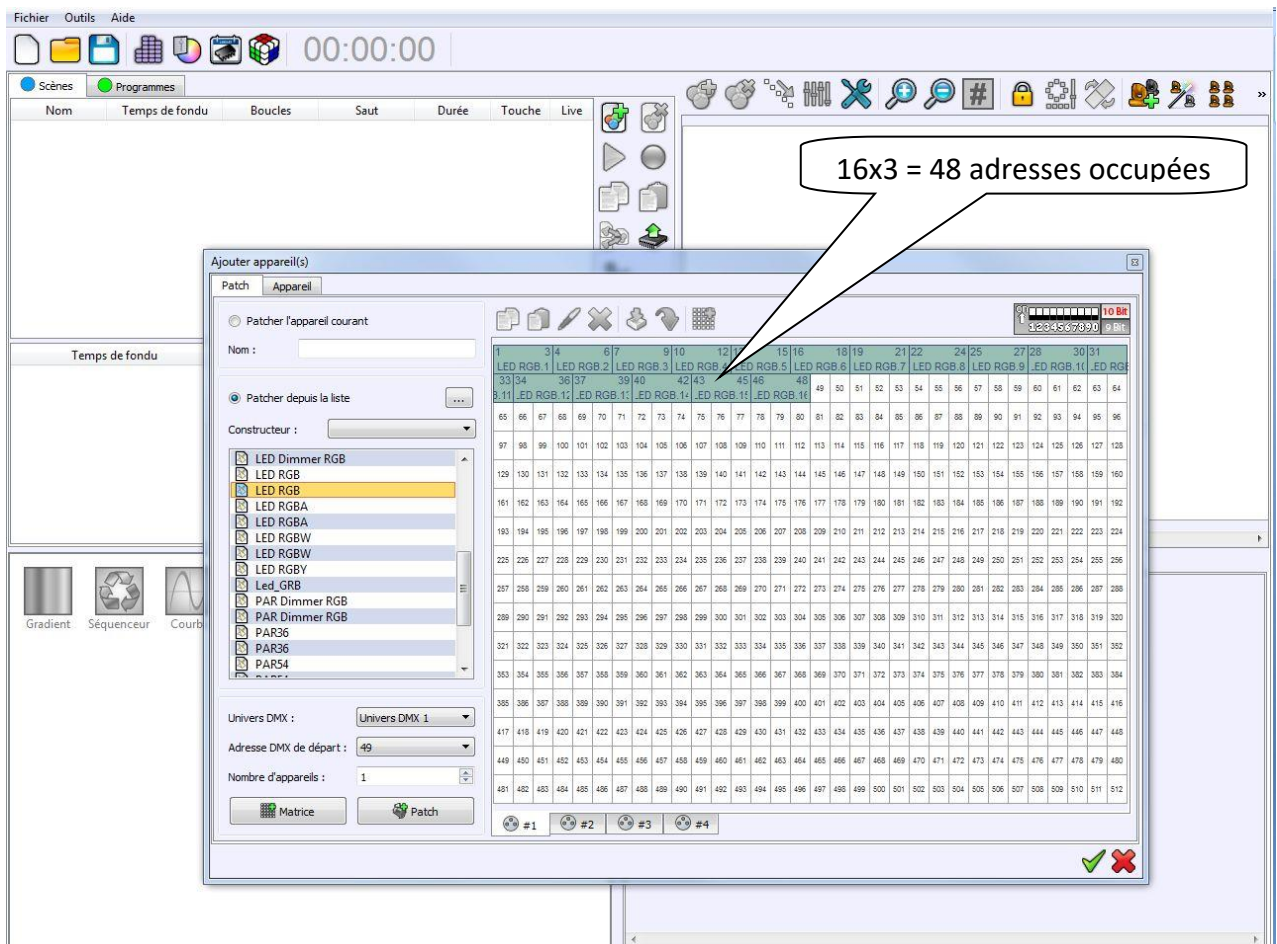
1) Choisir un profil « LED RGB »

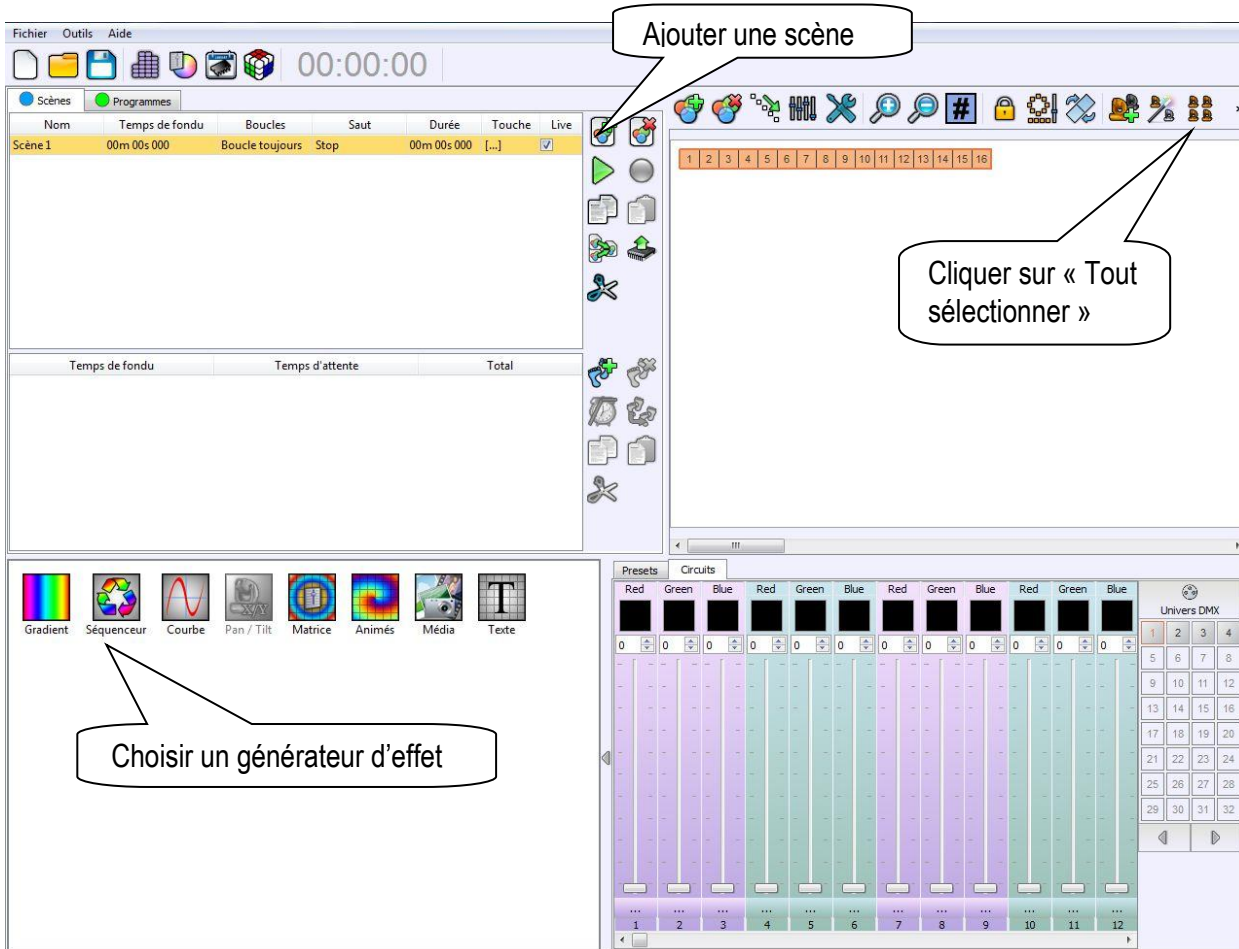


2) Il faut utiliser un profil RGB pour créer une matrice correspondant au nombre de pixel souhaité. Pour l'exemple : matrice de 16 X 1 pixel RGB (chaque pixel RGB occupe 3 adresses)



3)





4)



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

Déplacer toute les scènes et affecter des boutons

The screenshot shows the 'e-Soft - project1.cq?' application window. The interface includes a menu bar (Fichier, Outils, Aide), a toolbar, and several panels. The 'Devices' panel shows 'Device #1 : E-Board 512 MKII B01174'. The 'Scènes disponibles' table lists 'Scène 1' with a duration of '00m 01s 800'. The 'Scènes à écrire en mémoire' table is currently empty. The right side of the interface contains various configuration options, including 'Eteindre l'afficheur LED après 4s', 'Fusionner Dmx In / Dmx Out', and 'Sélectionner les circuits Dimmer'. There are also buttons for 'Ecrire la config autonome', 'Ecrire en Mémoire', and 'Ecrire sur carte SD'. The bottom status bar shows 'Mode autonome : OFF' and a battery level of '1%'.

6)

The screenshot shows the 'Options' tab of the software. Key elements include:

- Devices:** A list showing 'Device #1: E-Board 512 MKII B01174' with a callout 'Interface connectée'.
- Options Panel:** Contains checkboxes for 'Eteindre l'afficheur LED après 4s', 'Fusionner Dmx In / Dmx Out', and a 'Sélectionner les circuits Dimmer' button. A dropdown menu for 'Scène de démarrage' is set to 'Scène 1' with a callout 'Choisir la scène de démarrage'.
- Scènes disponibles:** A table with columns 'Nom', 'Durée', 'Propriétés', and 'Déclenchements'.
- Scènes à écrire en mémoire:** A table with columns 'Nom', 'Durée', 'Propriétés', and 'Déclenchements', showing 'Scène 1' with a duration of '00m 01s 800'.
- Main Configuration Area:**
 - Buttons for 'Ecrire la config au', 'Ecrire en Mémoire', and 'Ecrire sur carte SD'.
 - A callout 'Activer le bouton de la télécommande' points to the 'Télécommande' dropdown menu.
 - A callout 'Ecrire en mémoire la scène' points to the 'Ecrire en Mémoire' button.
 - Other settings include 'RS232', 'Temps début/fin', and a calendar for scheduling.
- Bottom Panel:** Shows a calendar for the current date, '4 septembre 2018'.

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 :

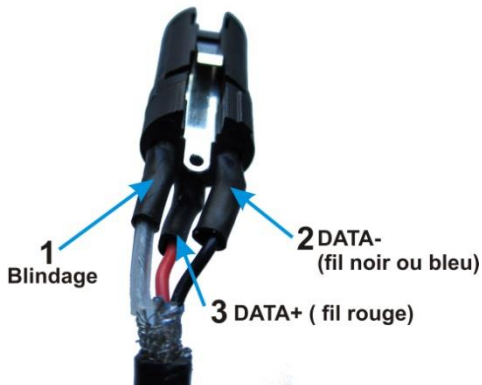
Il faut relier le **1** mâle vers le **1** femelle, le **2** mâle vers le **2** femelle et le **3** mâle vers le **3** femelle. Les câbles seront soudés sur les broches et isolés entre eux à l'aide de gaine thermorétractable.



MLCXLR3M



MLCXLR3F



DECLARATION DE CONFORMITE

Nous, soussignés la société MATEL,
domiciliée
18 rue d'Anjou
ZI Tharabie
F - 38291 St QUENTIN FALLAVIER



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.

MATEL
www.matel.com