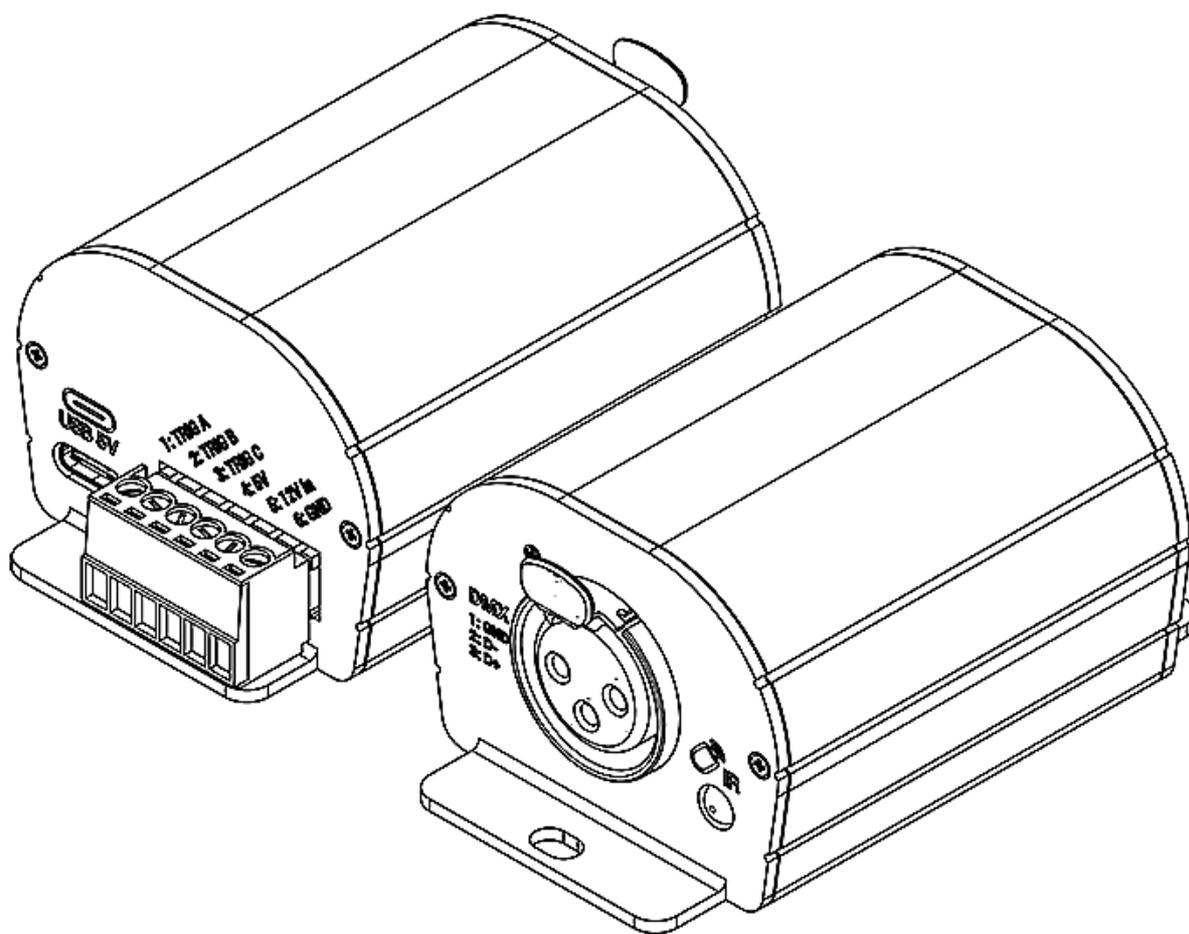


# CLUB

# 128/512

Interface USB vers DMX



Manuel technique et  
guide de démarrage rapide



**Manuel technique & Guide de démarrage rapide**

Félicitations pour votre achat d'un contrôleur CHROMATEQ.

Veillez lire attentivement et complètement ce manuel avant d'utiliser le CLUB Chromateq.

Les informations présentées ici constituent une introduction utile à la vaste gamme de caractéristiques, de réglages et de fonctions disponibles dans cette CLUB compacte et polyvalente.

Le manuel technique du CLUB est rédigé en anglais et en français.  
(This CLUB Technical Manual is written in English and French.)

Tous les produits et logiciels sont développés et conçus en France.

CHROMATEQ SARL  
191 Allée de Lauzard  
34980 St Gély du Fesc  
FRANCE  
VAT : FR18521458034  
Siret: 52145803400027

Web & E-mail: [www.chromateq.com](http://www.chromateq.com)  
Phone : +33 952210755 / +86 13422062209  
Whatsapp :+8613422062209  
Wechat : Chromateq  
QQ: 2908265661

Twitter : <https://twitter.com/Chromateq>  
Facebook : <https://www.facebook.com/ChromateqCompany/>  
YouTube : <https://www.youtube.com/c/chromateq>

#### **Informations sur le droit d'auteur et clause de non-responsabilité**

Copyright © 2021 - CHROMATEQ. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, distribuée ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, y compris par photocopie, enregistrement ou autres méthodes électroniques ou mécaniques, sans l'autorisation écrite préalable de l'éditeur, sauf dans le cas de brèves citations figurant dans des critiques et de certaines autres utilisations non commerciales autorisées par la loi sur le droit d'auteur.

Pour toute demande d'autorisation, écrivez à l'éditeur à l'adresse ci-dessus.

#### **Crédits de marque**

Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis. Art-Net™ - Conçu par et sous Copyright Artistic License Holdings Ltd. Tous les autres produits mentionnés dans le présent document peuvent être des marques commerciales de leurs sociétés ® respectives.

#### **Contenu du coffret**

1x CLUB  
1x câble USB  
1x Alimentation électrique 9-12V DC (prise Euro/US)  
1x lien de téléchargement du logiciel

**Attention :** vérifiez le contenu de l'emballage et l'état de l'interface après le déballage! Contactez votre fournisseur si quelque chose manque ou est endommagé. N'utilisez pas l'appareil s'il semble être endommagé!

## Table des matières

Introduction.....	5
Principales caractéristiques.....	5
Spécifications techniques du matériel.....	5
Options logicielles.....	6
Connectivité du boîtier.....	7
Face avant.....	7
Arrière arrière.....	7
Installation des pilotes USB.....	8
Connexions USB multiples.....	8
Paramètres du mode autonome.....	9
Configuration de l'appareil.....	9
Onglet IN/OUT.....	9
L'option "Fusionner DMX In / DMX Out".....	10
Plage d'univers Art-Net/sACN : .....	10
Onglet Options .....	11
Onglet Commandes.....	12
Sélection et Configuration des scènes.....	12
Choix des déclenchements.....	13
Déclenchements Infrarouge .....	13
Déclenchements par contacts externes : .....	14
Déclenchements via l'application Wi-light 2 et commandes UDP .....	15
Options avancées de déclenchements. ....	16
Rejouer après une coupure de courant.....	16
Jouer en priorité.....	16
Option de sauvegarde.....	17
Sauvegarde de base.....	17
Sauvegarde sur une Carte micro SD interne et externe.....	18
Sauvegarde de l'Art-Net ou sACN sur une carte SD externe .....	18
Utilisation autonome.....	19
Basculer en mode autonome.....	19
Alimentation électrique externe et USB.....	19
Utilisation de .....	19
Ancienne télécommande (avant 2022).....	19
Fonctionnement pour les interfaces sans mode et les anciennes interfaces.....	19
Fonctionnement pour les interfaces avec modes.....	20
Nouvelle télécommande (2022).....	20
Fonctionnement pour les interfaces sans mode et les anciennes interfaces.....	20
Fonctionnement pour les interfaces avec modes.....	20
Fonctions :.....	21
Codes IR.....	22
Boîtier de Réception infrarouge IR.....	22
Brochage du circuit imprimé IR.....	22

Capteur de lumière.....	22
Dimensions du boîtier en mm. ....	23
Face avant .....	23
Face arrière.....	23
Dessus .....	23
Troubleshooting .....	24

# Introduction

Pack professionnel pour les budgets d'entrée de gamme et les utilisateurs recherchant un système de contrôle DMX facile à utiliser.

Boîtier en aluminium récemment conçu avec une belle finition et une électronique mise à jour qui fonctionnent avec tous les derniers logiciels Chromateq 2022 (ainsi que les versions anciennes de LED Player et Pro DMX).

Capable de 3 options de déclenchement et équipé d'une entrée DC 5-18V, ce contrôleur USB vers DMX comprend une alimentation USB 5V et une télécommande infrarouge optionnelle dans le coffret.

C'est le matériel parfait pour les projets d'intégration simple.

## Objectifs

Ce manuel technique a pour objectif de développer les options gérées par l'interface en mode autonome, en ce qui concerne les options gérées par les logiciels, se référer aux manuels des logiciels.

# Principales caractéristiques

## Spécifications techniques du matériel

<b>Entrée</b>	USB 2.0 via USB-C
<b>Nombre de sorties DMX</b>	Jusqu'à 128 ou 512 sur 3 broches XLR (XLR5 en option)
<b>Vitesse DMX</b>	1 à 45 Hz, MaB, BK
<b>Mode autonome</b>	Oui, 128 ou 512 canaux DMX fins ( 16 bits)
<b>Mémoire interne</b>	Oui (200 Kb)
<b>Capacité de mémoire</b>	200 à 2000 pas de mémoire
<b>Récepteur infrarouge</b>	Oui, (commande IR pour les déclencheurs disponibles en option)
<b>Options infrarouges</b>	Sélection de scène, play, pause, vitesse, dimmer, suivant, blackout
<b>Contact externe Déclencheurs</b>	Oui (3 port de contacts externes avec 7 actions max)
<b>Alimentation</b>	5V via USB-C + 5~18V DC depuis connecteur, 0,1A
<b>Protection haute tension</b>	Oui.
<b>Boîtier</b>	Aluminium
<b>Télécommande infrarouge</b>	Non inclus (kit IR en option)
<b>Mode USB</b>	Oui.
<b>Affichage des états de signal</b>	USB LED
<b>Alimentation</b>	0,5 W

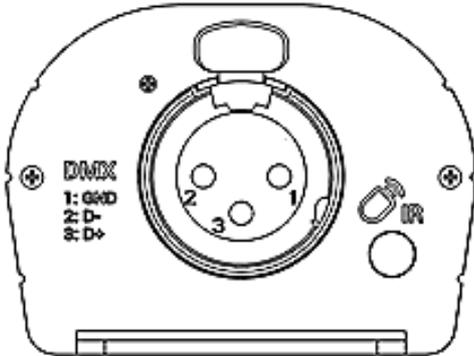
<b>CPU</b>	32 bits
<b>Dimensions</b>	H : 55 mm ( 2.16in ) / W : 50 mm ( 1.96in) / D : 37,5mm (1.47in)
<b>Poids</b>	0.085 Kgs
<b>Poids total du colis</b>	0.15 Kgs
<b>Couleur Couleur</b>	Noir
<b>Notation IP</b>	IP40
<b>Environnement d'utilisation</b>	Intérieur
<b>Stockage</b>	Garder dans un endroit sec
<b>Compatibilité</b>	Appareils DMX 512 8 et 16 bits DMX 512
<b>Température de fonctionnement</b>	-25 à +70 C°
<b>Certifications</b>	CE, RoHS, Fcc
<b>Garantie internationale</b>	Oui, 1 an

## Options logicielles

<b>PLAYER , PRO 2</b>	128 ou 512 canaux Live et autonome
<b>Studio DMX 3D viewer</b>	Oui, en temps réel
<b>Art-Net Sortie de PC</b>	Non
<b>Wi-Light 2</b>	Oui, contrôle logiciel depuis les mobiles et LAN et WLAN
<b>Compatibilité du système</b>	Windows, MAC Os X (10.6 et plus) et Linux (64 Bits)
<b>Mises à jour du logiciel libre</b>	Oui.

# Connectivité du boîtier

## Face avant

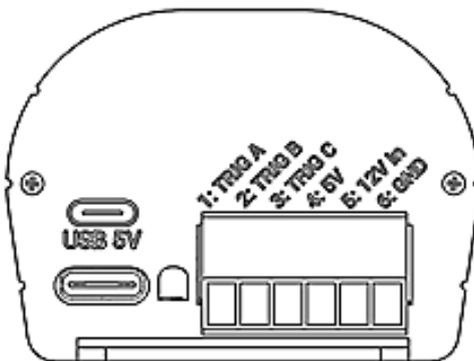


### Connecteur XLR 3 broches

- 1: Ground
- 2: Data -
- 3: Data +

Récepteur LED infrarouge, (télécommande en option)

## Arrière arrière



### Connecteur USB-C (5V DC entrée)

### LED verte de signal USB

### Bornier à vis

- 1 à 3 : Déclenchement A, B, C
- 4 : Sortie d'alimentation pour déclencheurs A, B, C, 5V DC
- 5: Alimentation 5-18 V DC; 0,1 A ou VCC (V +)
- 6: Ground (V-)

## états d'exploitation LED

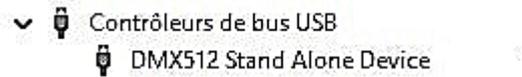
OFF	Interface non alimentée (vérifiez le câble USB ou l'alimentation)
ON	Interface alimentée, Aucune scène n'est en cours
Clignotement rapide	Communication USB fonctionnant avec le logiciel
Clignotement lent	Mode Autonome actif, une scène se joue
Clignotant très vite	En mode "bootloader", en attente de chargement d'un nouveau firmware

# Installation des pilotes USB

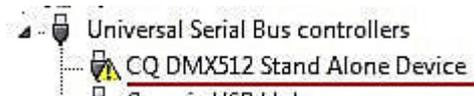
Installer les pilotes USB pour communiquer avec l'appareil et modifier les paramètres. L'installation des pilotes USB est requise uniquement pour Windows en fin d'installation. Les pilotes pour les systèmes Mac et Linux sont installés automatiquement.

## Vérification des pilotes USB :

Dans le gestionnaire de périphériques de Windows. Vérifier que l'icône de l'appareil est visible dans "Contrôleurs de bus USB".



En cas de non installation des pilotes, le gestionnaire de périphérique de Windows affiche en liste un appareil avec un avertissement jaune.



Sous Mac OS, vérifier simplement l'arborescence des périphériques USB pour visualiser "DMX 512 Stand Alone Device".

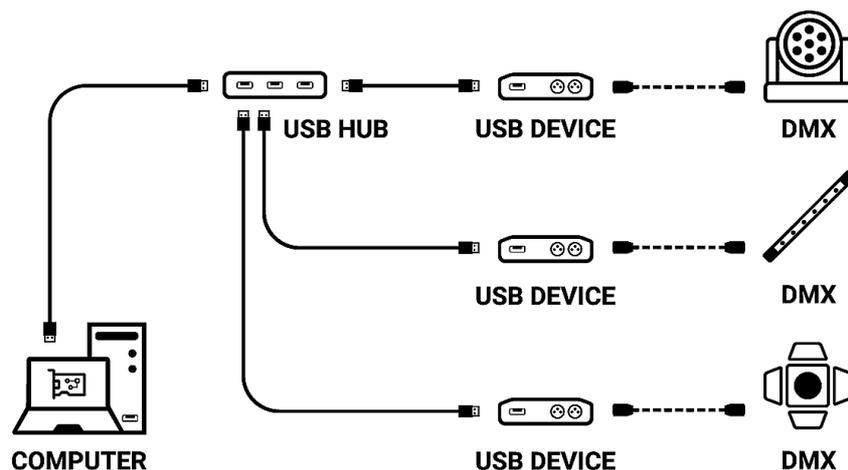
Sous Linux, utiliser la commande "lsusb" pour visualiser "DMX 512 Stand Alone Device" en liste.

## Après l'installation du logiciel de contrôle et des pilotes USB

- Connecter l'appareil avec le câble USB.
- Démarrer le DEVICETOOL ou le logiciel et sélectionner "Open USB Device" ou "USB" pour vérifier la détection de l'appareil et confirmer la bonne installation des drivers.

Tous les appareils connectés et détectés sont affichés en liste.

# Connexions USB multiples



# Paramètres du mode autonome

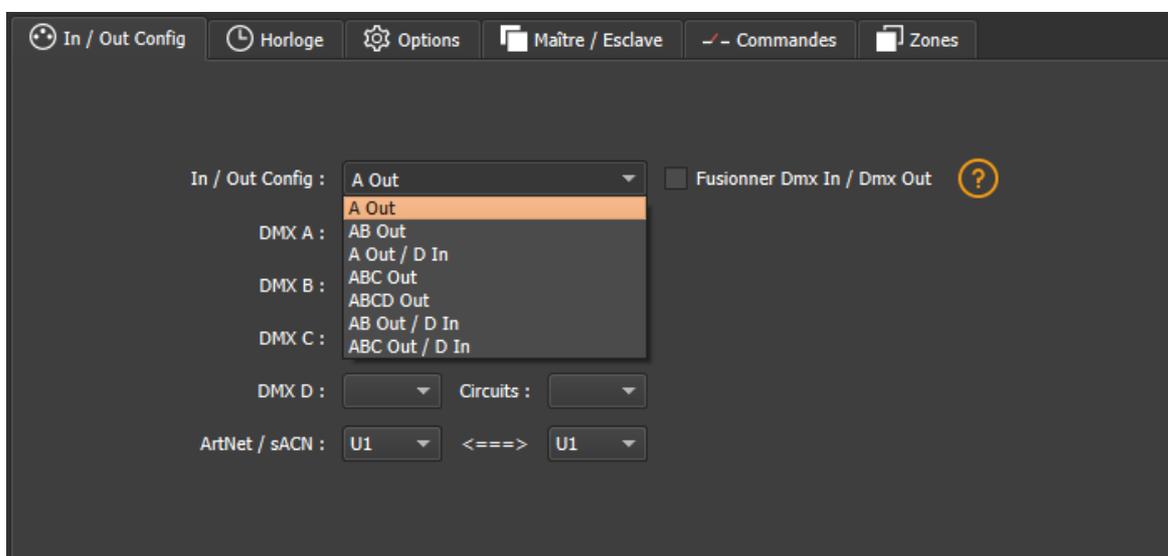


Dans le mode autonome du logiciel de contrôle, configurer l'appareil en fonction des options disponibles puis sélectionner et configurer les déclenchements des scènes à écrire en mémoire.

## Configuration de l'appareil

### Onglet IN/OUT

Sélectionner une configuration d'entrée/Sortie DMX de l'interface depuis le menu déroulant



Les configurations disponibles seront affichées en fonction de l'appareil connecté selon qu'il possède 1,2 ou 4 lignes DMX.

- **A OUT** - Assigne 1 univers en sortie sur la ou les lignes DMX, pour les appareils qui ont plus d'1 lignes DMX duplique l'univers sur chacune.
- **AB OUT** - Assigne 1 univers différent en sortie sur 2 lignes DMX, pour les appareils qui ont 4 lignes DMX duplique les 2 premières lignes sur les 2 suivantes.
- **A OUT / B ou D IN** - Assigne 1 univers en sortie sur la ou les premières lignes et utilise la dernière ligne DMX en entrée DMX.
- **ABC OUT** - Assigne 1 univers différent en sortie sur les 3 premières lignes DMX.
- **ABCD OUT** - Assigne 1 univers différent en sortie sur 4 lignes DMX.
- **AB OUT / D IN** - Assigne 1 univers différent en sortie sur les 2 premières lignes et utilise la dernière ligne DMX en entrée DMX.
- **ABC OUT / D IN** - Assigne 1 univers différent en sortie sur les 3 premières lignes et utilise la dernière ligne DMX en entrée DMX.

## L'option "Fusionner DMX In / DMX Out"

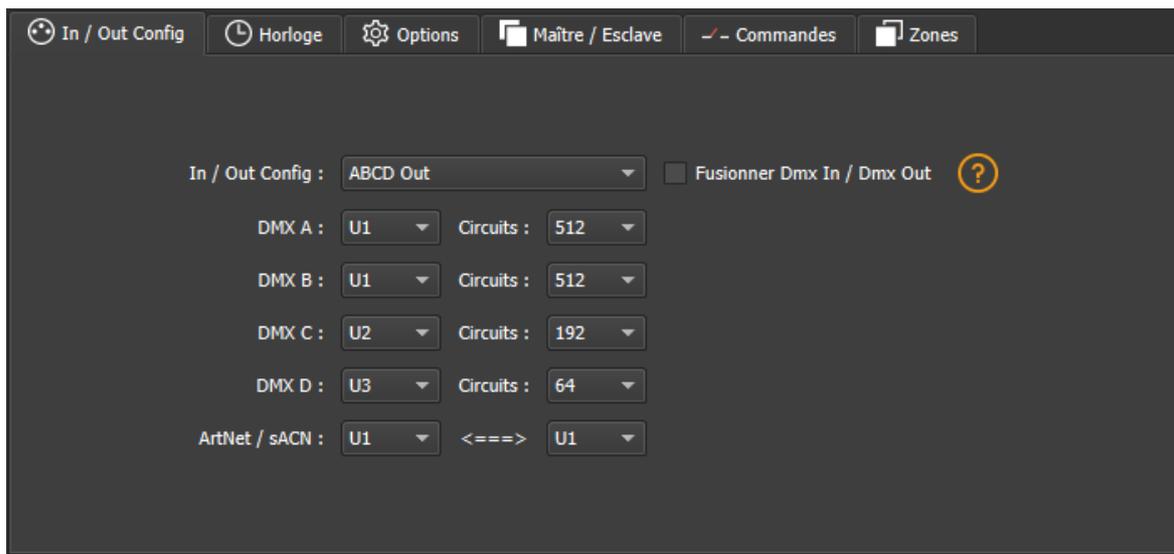
### **Disponible avec les interfaces disposant de plus de 2 ou 4 lignes DMX.**

Activer l'option pour réinjecter la ligne configurée en entrée (IN) sur la ou les lignes configurées en sorties DMX et ainsi les fusionner.

Les niveaux DMX fusionnés sont comparés et le plus haut est conservé. On parle de fusion HTP (Highest Takes Priority).

Conserver le contrôle manuel sur certains circuits avec une console DMX externe.

Réaliser un système multizone en fusionnant plusieurs interfaces en cascade pour n'obtenir qu'une seule ligne DMX commune.



Assigner n'importe quel univers du logiciel sur n'importe quelle ligne DMX assignée en sortie, en choisissant ligne par ligne (U1, U2...).

Optimiser la taille des shows sauvés en mémoire en réduisant le nombre de circuits par univers en fonction des canaux utilisés.

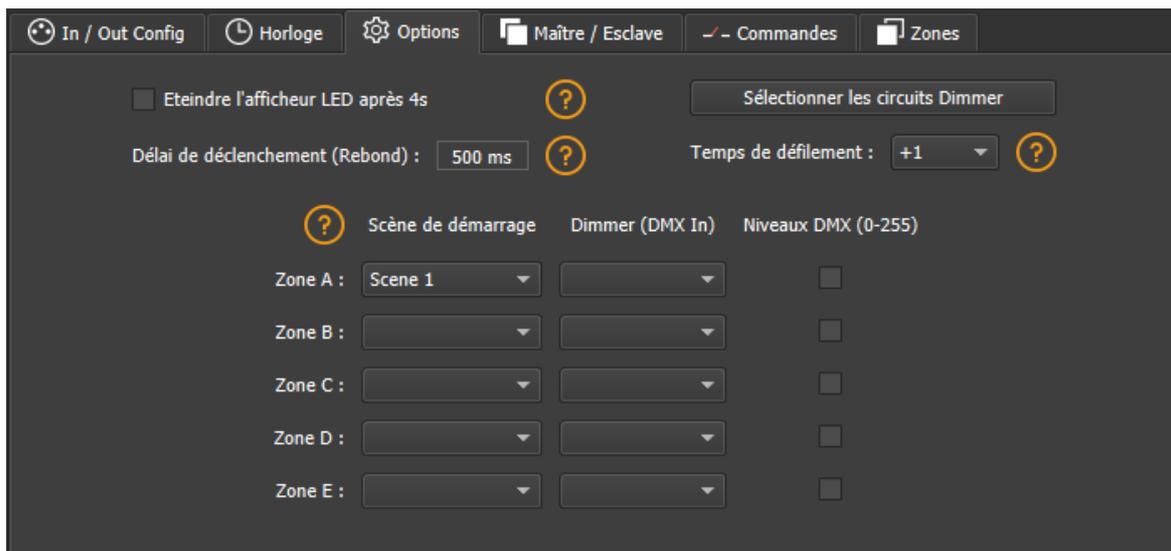
**Exemple :** Si 150 canaux sont utilisés dans le show, ne sélectionner que la valeur supérieure la plus proche, ici 192.

### **Plage d'univers Art-Net/sACN :**

Définir l'univers de départ et l'univers d'arrivée à écrire en mémoire sur une carte SD externe pour un show Art-Net/sACN.

Cf : *"Sauvegarde de l'Art-Net ou sACN sur une carte SD externe"*

## Onglet Options



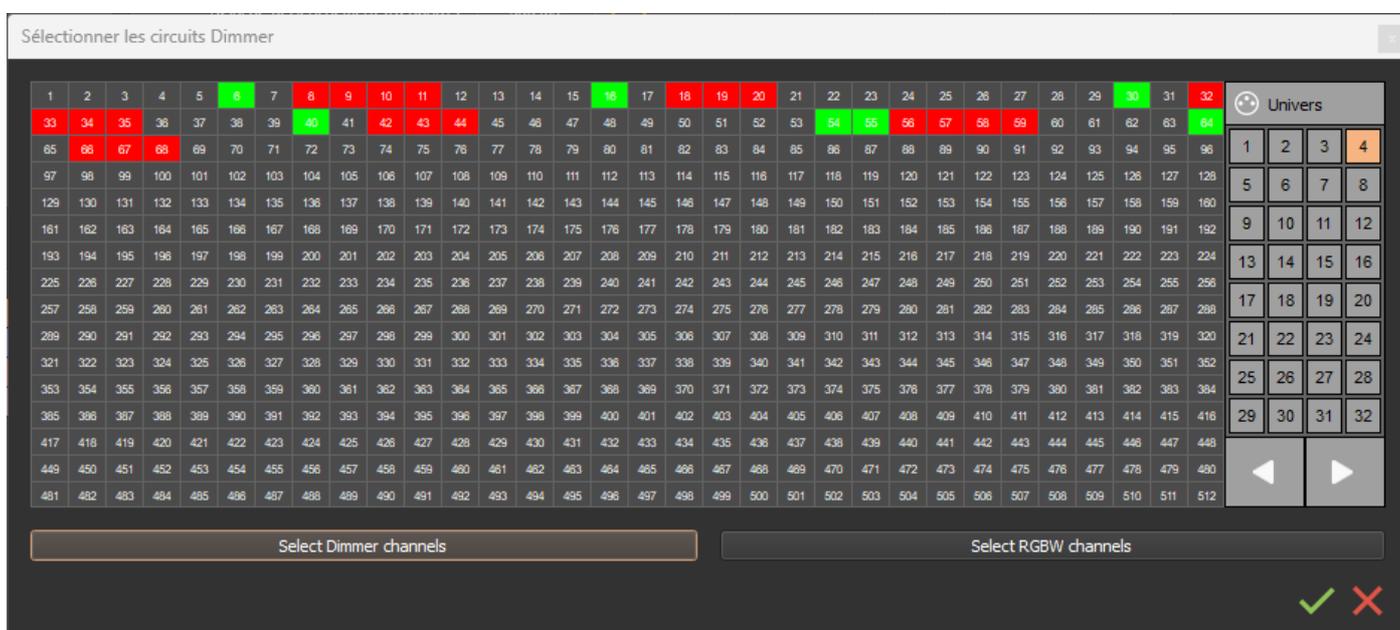
Pour les appareils dotés d'un afficheur LED, l'**éteindre après 4 secondes** d'inactivité en cochant l'option.

Sélectionner une scène par défaut à jouer automatiquement après la mise sous tension de l'interface (avec une alimentation USB ou externe). Pour les appareils multizones il est possible de définir une scène par défaut pour chaque zone.

**Note** : la scène de démarrage par défaut sélectionnée perd sa priorité si une autre scène utilise l'option "Rejouer si coupure".

Cf : "*Options avancées de déclenchements*"

Configurer l'option "**Sélectionnez les circuits Dimmer**" pour choisir séparément les canaux d'intensité lumineuse Dimmer ou RGBW qui seront contrôlés directement par le mode Dimmer, les contacts secs ou via la télécommande infra-rouge.



## Onglet Commandes

Assigner des contacts externe, parmi ceux disponible pour votre appareil, pour déclencher certaines commandes du mode autonome : Dimmer +, Dimmer -, Blackout, Speed +, Speed -, Pause, Scène +, Scène - et Zone.

**Note :** Veiller à ne pas utiliser le même déclenchement de commande que celui utilisé pour une scène et vice versa. Cf : "*Choix des déclenchements par contacts externes*"

Le contact assigné en dernier prendra la priorité sur l'autre.

Utiliser 2 types de contact Short/Hold (court/maintenue) et ainsi assigner un contact identique à 2 commandes différentes. (ici en exemple avec le Dimmer + ; Dimmer -)

--- Short ---      --- Hold ---

Stop : [ ]      Pause : [ ]      Blackout : 07 [ ]      Dimmer + : 02 - B / T2 [ ]      [ ]

Zone A : [ ]      Zone C : 01 - A / T1  
02 - B / T2  
03  
04 - C / T3  
05  
06  
07      Zone E : [ ]      Dimmer - : [ ]      02 - B / T2 [ ]

Zone B : [ ]      Zone D : [ ]      Zone G : [ ]      Vitesse + : 03 [ ]      [ ]

Scène + : [ ]      Scène - : [ ]      Vitesse - : [ ]      03 [ ]

Zone + : [ ]      Zone - : [ ]      Couleur + : [ ]      [ ]

Couleur - : [ ]      [ ]

CCT + : [ ]      [ ]

CCT - : [ ]      [ ]

## Sélection et Configuration des scènes

	Nom	Durée	Propriétés	Déclenchements	Zone
1	Scène 1	00m 05s 000	00:00:000 #oo [ ]	[ ]	
2	Scène 2	00m 03s 000	00:00:000 #oo [ ]	[ ]	
3	Scène 3	00m 07s 000	00:00:000 #oo [ ]	[ ]	
4	Scène 4	00m 09s 000	00:00:000 #oo [ ]	[ ]	

Device      Déclenchements      Déclenchements horaires      Activation horaire

RS232 [ ? ]       Rejouer si coupure [ ? ]

[ ] 02 [ ]       Jouer en priorité [ ? ]

[ ] [ ] [ ? ]

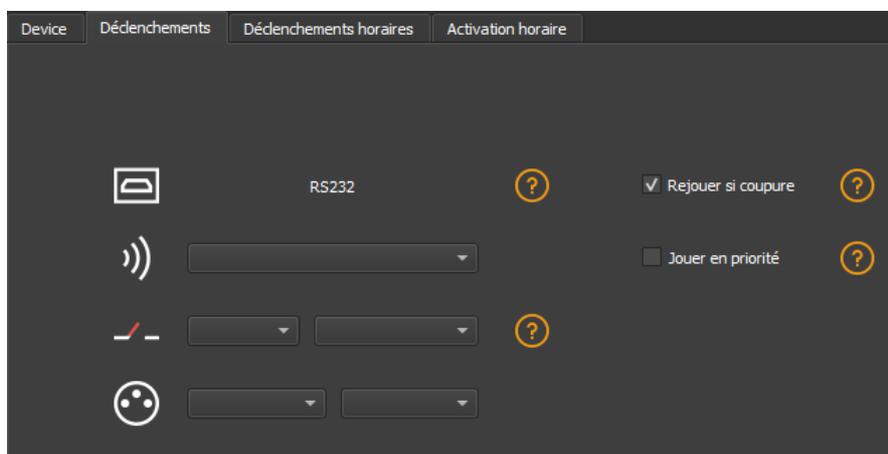
[ ] [ ] [ ]

1%

Cocher pour sélectionner les scènes à écrire en mémoire et attribuer des déclenchements parmi ceux disponibles par votre appareil.

## Choix des déclenchements

Dans l'onglet "Déclenchements", sélectionner et assigner différents types de déclenchements.

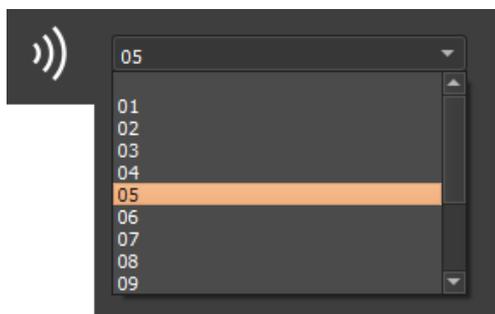


### Déclenchements Infrarouge

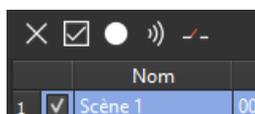
Pour les appareils ne possédant pas cette option de déclenchement un kit Infrarouge est disponible contenant un récepteur IR et une télécommande.

Cf : "*utilisation de la télécommande par infra-rouge*"

Sélectionner une scène dans la liste et lui assigner un bouton de télécommande parmi les 15 boutons disponibles.

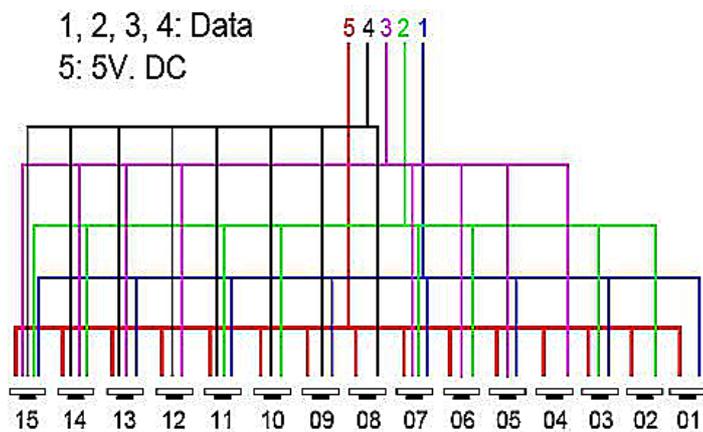


Assigner automatiquement des boutons à toutes les scènes de la liste en cliquant sur l'icône Infrarouge de la barre d'outils de la liste de scènes.

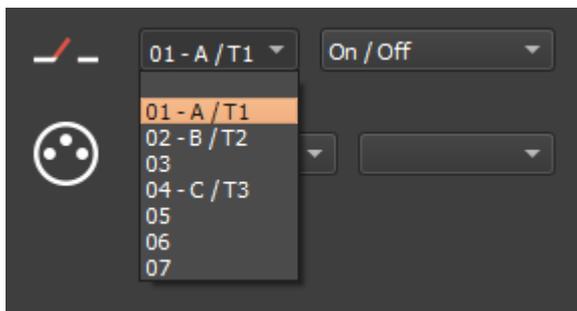


## Déclenchements par contacts externes :

Selon l'interface, plusieurs contacts externes sont disponibles Trig A, Trig B, Trig C ..., Utiliser une interface de démultiplexage pour étendre le nombre de contact lorsque cela est possible. (de 3 à 7; de 4 à 15; de 5 à 31 ...) Temps de réaction des contacts, 5ms (0.005s)

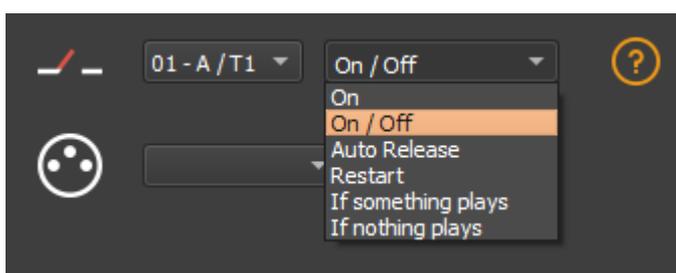


Exemple de système de multiplexage avec 4 contacts externes étendus à 15.



Sélectionner une scène dans la liste et lui assigner un contact parmi ceux disponible par l'interface.

## Option de déclenchements :



Sélectionner une option de déclenchement dans le menu déroulant d'à coté.

**On :** L'activation du contact fait jouer la scène (la seule action de déclenchement est de démarrer la scène).

**On/Off :** L'activation du contact démarre la scène, l'activation ultérieure arrête la scène. Chaque action de déclenchement inversera l'état de la scène (démarrage/arrêt).

**Auto Release :** La scène est jouée uniquement pendant que le contact est activé. Lorsque le contact est relâché, la scène s'arrête.

**Restart :** Si la scène est en cours de lecture, l'activation du contact redémarre la scène depuis son début. Si la scène n'est pas en cours de lecture, elle démarrera. Temps de réaction du contact externe : 8 ms (0,008 s) / temps entre 2 contacts : 500 ms (0,5 s)

**If something plays** : Joue la scène sélectionné si une scène se joue déjà.

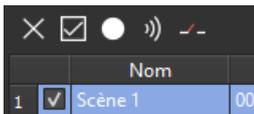
**If nothing plays** : Joue la scène sélectionné si rien ne joue.

Ces deux options interdépendantes permettent d'assigner le même contact à deux scènes différentes.

**Note** : Veiller à ne pas utiliser le même déclenchement de scène que celui utilisé pour une commande et vice versa. Cf : "*Onglet commandes*"

Le contact assigné en dernier prendra la priorité sur l'autre.

Assigner automatiquement des contacts externes à toutes les scènes de la liste en cliquant sur l'icône contact externe de la barre d'outils de la liste de scènes.



### Déclenchements via l'application Wi-light 2 et commandes UDP

Lorsqu'elle est connectée à un réseau local avec un point d'accès WIFI, il est possible de déclencher et de commander l'interface avec l'application Wi-Light 2 pour Android et iOS lorsqu'elle fonctionne en mode autonome. Ce mode local est également disponible sur internet avec l'option Web Remote.

Chaque appareil, interface et mobile, doit être connecté au même point d'accès en mode DHCP (recommandé) ou IP fixe. L'application détectera alors l'interface et affichera la liste des scènes et les autres contrôles et commandes possibles.

L'option de contrôle Web Remote nécessite de créer un compte utilisateur et d'enregistrer vos interfaces localement dans un premier temps.

Se référer au manuel de Wi-Light 2 pour utiliser ce mode.

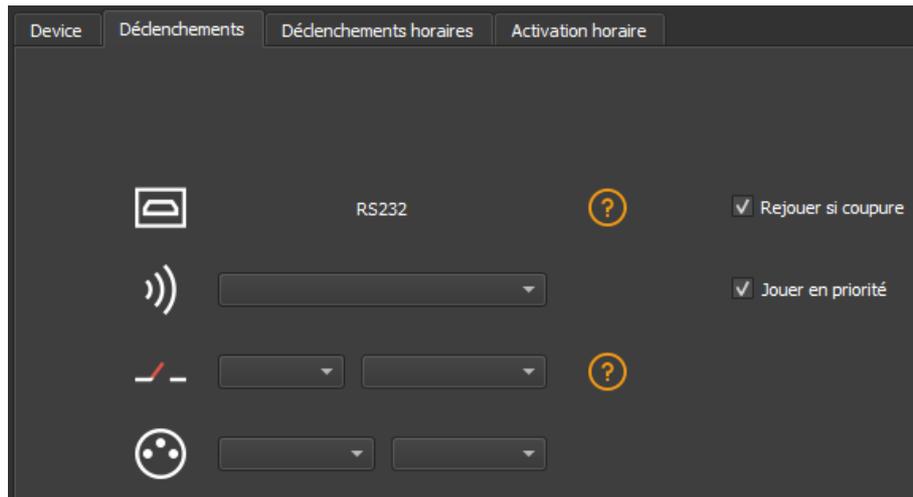
L'application Wi-Light 2 utilise un protocole ouvert pour les développeurs avec une communication standard basée sur des commandes UDP simples.

Un logiciel tiers peut établir une communication UDP avec le logiciel/l'interface et la piloter à l'aide de commandes JSON prédéfinies.

Option uniquement disponible avec les interfaces possédant un port Ethernet.

(cf. "Communication Development Kit User Manual")

## Options avancées de déclenchements.



### **Rejouer après une coupure de courant**

En cochant cette option dans l'onglet "Déclenchements", la scène sélectionnée prend la priorité sur la scène de démarrage (Cf : "*Onglet options*") lorsque l'alimentation est rétablie.

Si toutes les scènes ont l'option cochée, c'est la dernière scène active qui est rejouée.

### **Jouer en priorité**

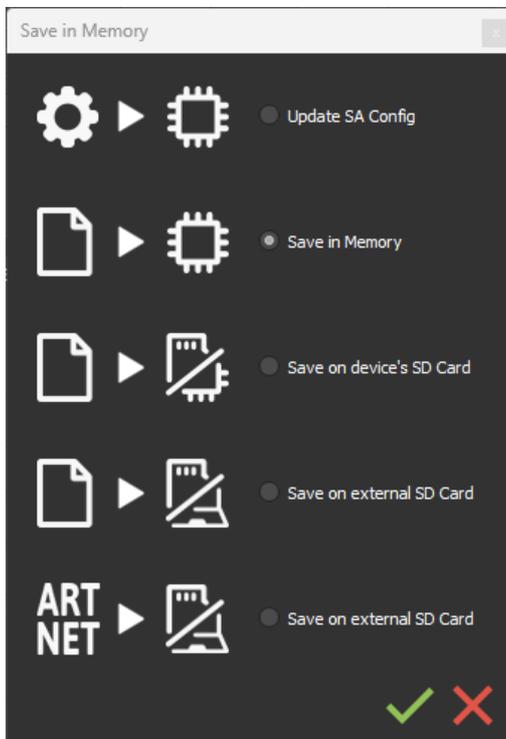
En cochant cette option dans l'onglet "Déclenchements", la scène sélectionnée joue sans interruption jusqu'à sa fin, sans prendre en compte les autres déclenchements, à l'exception des déclenchements horaires et des boutons physiques de l'appareil.

# Option de sauvegarde

Cocher les scènes qui doivent être sauvegardées en mémoire.

	Name	Duration	Properties	Triggers	Zone
1	<input checked="" type="checkbox"/> Scene 1	00m 14s 400	00:05:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
2	<input checked="" type="checkbox"/> Scene 3	00m 00s 480	00:03:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
3	<input checked="" type="checkbox"/> Scène 4	00m 05s 720	00:05:000 #1	<input type="checkbox"/>	A
4	<input type="checkbox"/> Scene 5	00m 18s 000	00:07:000 #1	<input type="checkbox"/>	A
5	<input type="checkbox"/> Scene 6	00m 05s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
6	<input checked="" type="checkbox"/> Scene 6_copy_1	00m 05s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
7	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_2	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
8	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_3	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
9	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_4	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
10	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_5	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
11	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_6	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
12	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_7	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
13	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_8	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
14	<input type="checkbox"/> Scene 6_copy_9	00m 07s 000	00:00:000 #00	<input type="checkbox"/>	A
15	<input type="checkbox"/> Scene 16	00m 03s 000	00:05:000 #3	<input type="checkbox"/>	A
16	<input type="checkbox"/> Scene 17	00m 08s 000	00:00:000 #2	<input type="checkbox"/>	A
17	<input type="checkbox"/> Scene 18	00m 03s 200	00:00:000 #40	<input type="checkbox"/>	A
18	<input type="checkbox"/> Scene 19	00m 13s 000	00:00:000 #2	<input type="checkbox"/>	A
19	<input type="checkbox"/> Scene 20	00m 04s 000	00:00:000 #2	<input type="checkbox"/>	A
20	<input type="checkbox"/> Scene 21	00m 03s 500	00:00:000 #2	<input type="checkbox"/>	A

Cliquer sur le bouton "Ecrire en Mémoire"



Sélectionner l'option souhaitée dans la fenêtre d'écriture des scènes.

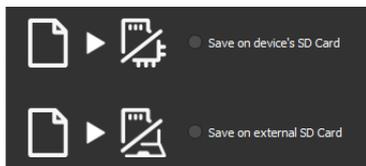
## Sauvegarde de base

**Ecrire la configuration autonome** : Modifier seulement certains paramètres de la configuration d'un show déjà écrit en mémoire. Diminue le temps de sauvegarde.

**Écrire en mémoire** : Sauvegarde par défaut dans la mémoire interne de l'appareil

## Sauvegarde sur une Carte micro SD interne et externe

Pour les appareils munis d'un port micro SD.



Enregistrer les scènes sur une carte micro SD (Class 10) installée dans le lecteur de carte SD de l'appareil ou dans le lecteur de l'ordinateur. La carte doit être de CLASS 10, formatée en FAT ou FAT 32 avec une capacité maximale de 256 GB. Il est recommandé d'utiliser la plus grande taille d'unité d'allocation disponible lors du formatage.

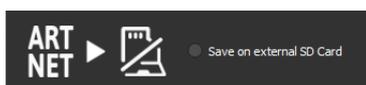
**Ecrire sur la carte SD de l'appareil** : Carte SD installée dans le lecteur de l'interface

**Ecrire sur une carte SD externe** : Carte SD connectée à l'ordinateur

**Note** : Enregistrer dans le répertoire racine de la carte SD.

## Sauvegarde de l'Art-Net ou sACN sur une carte SD externe

Pour les appareils munis d'un port micro SD et d'un port Ethernet.



**Art-Net - Ecrire sur une carte SD externe** : Sauvegarder jusqu'à 8 univers uniquement sur micro SD pour restituer un show Art-Net ou sACN de façon autonome.

Définir la plage des univers dans l'onglet de IN/OUT config. Cf :

Vérification avant la mise en service :

Le branchement du câble RJ45 avant la mise sous tension.

La connexion au réseau local. Cf : "*Connexion et configuration Ethernet*"

La configuration de l'appareil en mode Art-net ou sACN via le logiciel ou le DeviceTool.

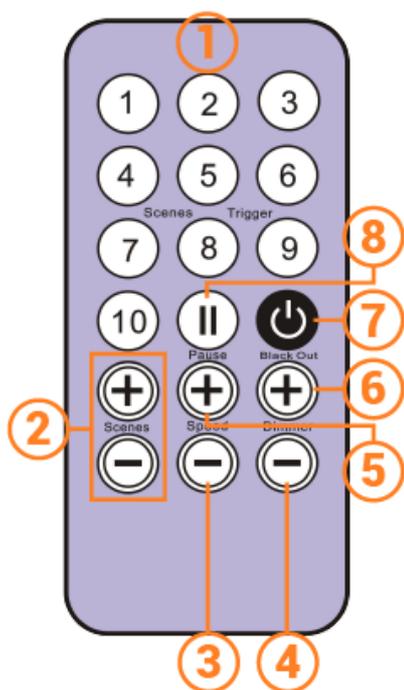
**Note** : Une fois en mode Art-Net (Ar) ou sACN (AC), l'interface n'est plus visible sur le réseau local.

En Art-Net l'interface utilisera le Broadcast pour jouer le show sur le réseau.

En sACN l'interface utilisera le Multicast pour jouer le show sur le réseau.



## Fonctionnement pour les interfaces avec modes



1. **Boutons de déclenchement de scène** (1 à 10) attribués via le logiciel
2. **Augmentez ou diminuez la valeur du mode sélectionné:** Scène +/-, Dimmer +/-, Vitesse +/-, Couleur +/-.
3. **Mode de couleur**
4. **Mode scène**
5. **Mode Dimensions**
6. **Mode de vitesse**
7. **Blackout:** Arrête la scène actuelle et joue la scène 00. Tous les niveaux DMX sont réglés à zéro.
8. **Pause :** Gèle la scène actuelle dans son état.

## **Nouvelle télécommande (2022)**

### Fonctionnement pour les interfaces sans mode et les anciennes interfaces.



1. **Les boutons de déclenchement de scène** (1 à 10) attribués via le logiciel.
2. **Sélecteur de scène**, suivant ou précédent.
3. **Diminution de la vitesse**
4. **Augmentation de la vitesse**
5. **Diminution de la valeur du Dimmer**
6. **Augmentation de la valeur Dimmer**
7. **Blackout:** Arrête la scène actuelle et joue la scène 00. Tous les niveaux DMX sont réglés à zéro.
8. **Pause :** Gèle la scène actuelle dans son état

## Fonctionnement pour les interfaces avec modes



1. **Boutons de déclenchement de scène** (1 à 15) attribués via le logiciel, Déclenchements 1 à 15 avec 1 zone.  
Déclenchement 1 à 9 avec plusieurs zones.
2. **5 Zones de contrôle disponible** : A, B, C, D, E et Zone Globale : [ ] pour déclencher chaque zone en même temps.
3. **Augmentez ou diminuez la valeur du mode sélectionné:**  
Scène +/-, Dimmer +/-, Vitesse +/-, Couleur +/-.
4. **Relâchement du Mode couleur**
5. **Mode couleur**
6. **Mode scène**
7. **Mode Dimmer**
8. **Mode vitesse**
9. **Blackout:** Arrête la scène actuelle et joue la scène 00. Tous les niveaux DMX sont réglés à zéro.
10. **Pause** : Gèle la scène actuelle dans son état.

## Fonctions :

**Scène +/-** : Chaque appui sélectionne la scène suivante ou précédente de la zone actuelle. La Scène est jouée immédiatement.

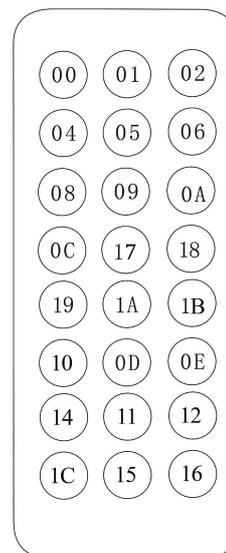
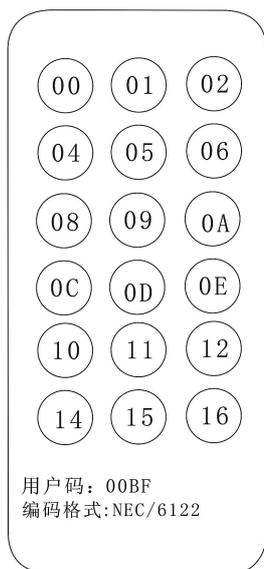
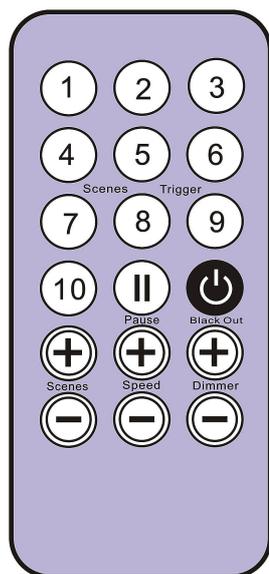
**Dimmer maître** : Augmente ou diminue les canaux RVB, CMY et Dimmer de la zone actuelle. Les canaux CMY, RGB, Dimmer sont définis dans le Profil de l'appareil d'éclairage et le mode autonome.

**Vitesse de scène** : Augmente ou diminue la vitesse de la scène courante dans la zone actuelle. Une vitesse différente peut être choisie séparément pour chaque scène.

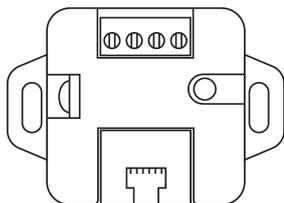
**Zones** : Choisissez une zone (A, B, C, D, E ou Global [ ]). Ensuite, sélectionnez une scène ou un mode à activer dans la zone sélectionnée.

**Modes** : Sélectionnez un mode : vitesse, Dimmer, couleur et scènes, puis utilisez +/- pour modifier les valeurs.

## Codes IR



## Boîtier de Réception infrarouge IR



Pour utiliser la télécommande IR optionnelle, un circuit externe avec un récepteur infrarouge IR doit être connecté via un port RJ45 ou via le bornier de l'interface autonome.

### **Brochage du circuit imprimé IR**

-Avec un câble RJ45 utilisez les broches : #8 = Masse ; #4 = Données IR ; #7 = 5V.

-Avec connecteurs, utilisez les broches : O = Données IR ; V = 5V ; G = Masse.

La distance maximale du câble au récepteur est d'environ 20 mètres.

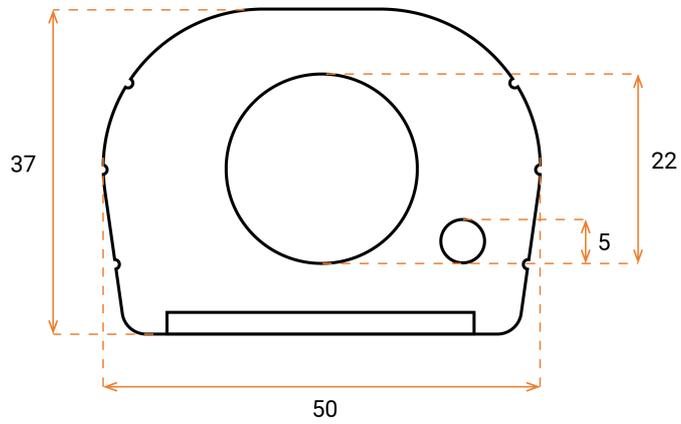
### **Capteur de lumière**

Le capteur de lumière intégré au circuit du boîtier IR, fonctionne uniquement avec les déclenchements horaires. La carte externe doit être connectée via le port RJ45 ou via le bornier. La sensibilité à la lumière doit être définie dans le logiciel.

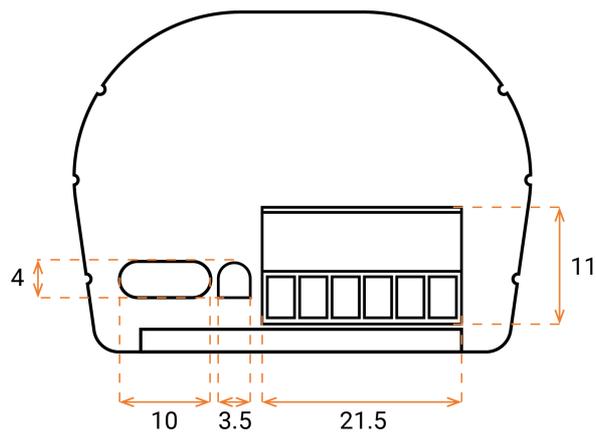
Cf. "Déclenchement horaire des scènes"

# Dimensions du boîtier en mm.

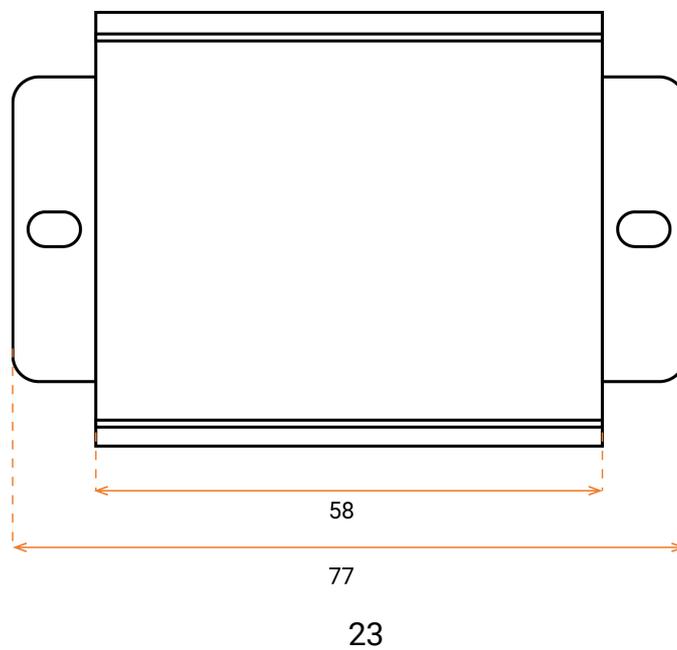
## Face avant



## Face arrière



## Dessus



# Troubleshooting

## Dépannage

L'appareil n'est pas détecté par le DeviceTool ou le logiciel en USB.	Débrancher pour redémarrer l'appareil.
	Changer le câble USB
L'appareil n'est pas détecté par le DeviceTool ou le logiciel en Ethernet.	Débrancher pour redémarrer l'appareil.
	Changer le câble Ethernet
	Vérifier la sélection du réseau Ethernet avant l'ouverture.
L'appareil n'est pas détecté sur le réseau	Vérifier le mode de communication grâce aux signaux LED et reconfigurer l'appareil en USB si nécessaire
	Vérifier que les adresses IP et le masque de sous-réseau soient correctement configurés.
	Mettre à jour le firmware de l'appareil via le logiciel ou le DeviceTool
	Mettre à jour le logiciel avec la dernière version et réessayer
	Ouvrir et autoriser les ports de communication utilisés par l'appareil. Certains réseaux locaux peuvent nécessiter l'ouverture manuelle des Ports UDP suivant : 8011 + 8012 pour la communication entre l'appareil et les logiciels.
L'appareil est bloqué en mode autonome et il ne peut pas établir la communication avec le logiciel.	Vérifier la version du firmware et du logiciel.
	<p><b>Appareil avec affichage</b></p> <p>Lorsqu'il fonctionne correctement : L'écran indique " ON " lorsqu'il est connecté à l'ordinateur, puis il affiche " SA " et " 00 " (ou un numéro de scène).</p> <p>Lorsque vous démarrez le logiciel et que l'interface est bien détectée, vous devriez voir "PC".</p>
	<p><b>Appareil sans affichage</b></p> <p>Vérifier le mode de communication grâce aux signaux LED.</p>
	<p>Durant les 5 secondes avant que l'appareil passe en mode autonome :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Créez un petit show avec une scène (en mode démo) et fermez le logiciel après avoir sauvegardé le show. (optionnel)</li> <li>2) Débranchez l'interface.</li> </ol>

	<p>3) Démarrer le logiciel et attendre que le logiciel soit à la 1ère page de l'assistant avec le périphérique USB sélectionné.</p> <p>4) Branchez l'interface et démarrez IMMÉDIATEMENT le logiciel. Il suffit de confirmer rapidement toutes les étapes de l'assistant. Vous devriez voir l'interface bien détectée et listée dans l'assistant.</p> <p>5) Ouvrez le logiciel et écrivez rapidement le petit spectacle en mémoire.</p> <p>L'écriture d'une nouvelle scène nettoie la mémoire et ne permet pas à la boucle infinie de se reproduire.</p>
<p>L'appareil ne restitue pas le show Art-Net ou sACN.</p>	<p>Avant la mise en service de l'appareil, brancher le câble RJ45 avant l'alimentation.</p> <p>Rebrancher l'alimentation</p> <p>Insérer à nouveau la carte SD (Reset)</p> <p><b>Appareil avec affichage</b> Sélectionner à nouveau le mode ArtNet (Ar), sACN (AC) dans les menus avancés F3 de l'interface (bouton mode).</p> <p><b>Appareil sans affichage</b> Sélectionner à nouveau le mode ArtNet, sACN via le logiciel ou le DeviceTool.</p>

Si vous rencontrez des problèmes non listés, contactez votre vendeur ou le fabricant directement pour indiquer votre problème et recevoir une solution.

La conception et les spécifications des produits sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable.

Les anciens appareils (vendus avant 2020) ne sont pas compatibles avec la version 2 du logiciel PRO DMX



191 Allée de Lauzard  
34980 St Gély du Fesc, FRANCE  
Web: [www.chromateq.com](http://www.chromateq.com)  
Email: [info@chromateq.com](mailto:info@chromateq.com)  
Phone: +33 952210755

Wechat: Chromateq  
WhatsApp: +8613422062209  
QQ: 2908265661



Produits garanties : 1-3-5 ans  
Téléchargement Pack logiciels :  
<https://chromateq.com/dmx-software-downloads/>  
Copyright © 2021 - CHROMATEQ. Tous droits réservés