



WIR RETTEN, WAS ANDERE
AUFGEBEN.

www.dmxface.at

AUDIO-T Modul Rev.1.0 - 1.2 optionaler DMX IN



Inhalt

Allgemeines	1
Datenblatt:.....	2
Installation.....	2
Bockschaltbild Audio Trigger.....	2
Die Anschlüsse und Komponenten am Modul	3
Verwendung in der Software.....	4

Allgemeines

Das neue AUDIO-T Modul wird am Erweiterungsport des DMXface mit einem 100mm FCC Kabel angeschlossen.

Das Modul besitzt ein internes Mikrofon sowie einen Audio Line Eingang welche intern zusammengemischt werden.

Aus dem anliegenden Audiosignal, wird ein Trigger Puls für das DMXface generiert, um Timer Abläufe auch im Takt der Musik steuern zu können.

Das Modul ist mit und ohne einem DMX IN Anschluss verfügbar sodass beim Einsatz mit dem DMXfaceXH auch ein DMX Eingang verfügbar wird.

Beim DMXfaceXP ist ein DMX Eingang auf dem Gerät vorhanden, der DMX Eingang der AUDIO-T Erweiterung ist nicht nutzbar.

Datenblatt:

Modul zur Montage auf DIN Schienen	DIN Schiene 35mm
Breite	38mm / 2EH
Höhe	95,5mm
Tiefe	44mm (DIN Schiene / Blende), 64mm Gesamt
Anschlüsse	Extension IN / OUT und AUDIO IN Optional DMX IN
Maximale Kabellänge Audio / DMX IN	<30m
Anschluss an das DMXface	Erweiterungsport mit 100mm FCC Kabel

Installation

Das DMXface muss zum Zeitpunkt, wo das Modul am Erweiterungsbus angeschlossen, wird abgeschaltet sein. Daher darf das Modul zu dem Zeitpunkt auch nicht per USB mit einem PC verbunden sein, da es auch durch USB versorgt werden kann.

Verbinden Sie den Extension Port des DMXface mit dem Extension Port des Erweiterungsmodul. Dazu verwenden Sie das mitgeliefert FCC Kabel mit 100mm Länge.

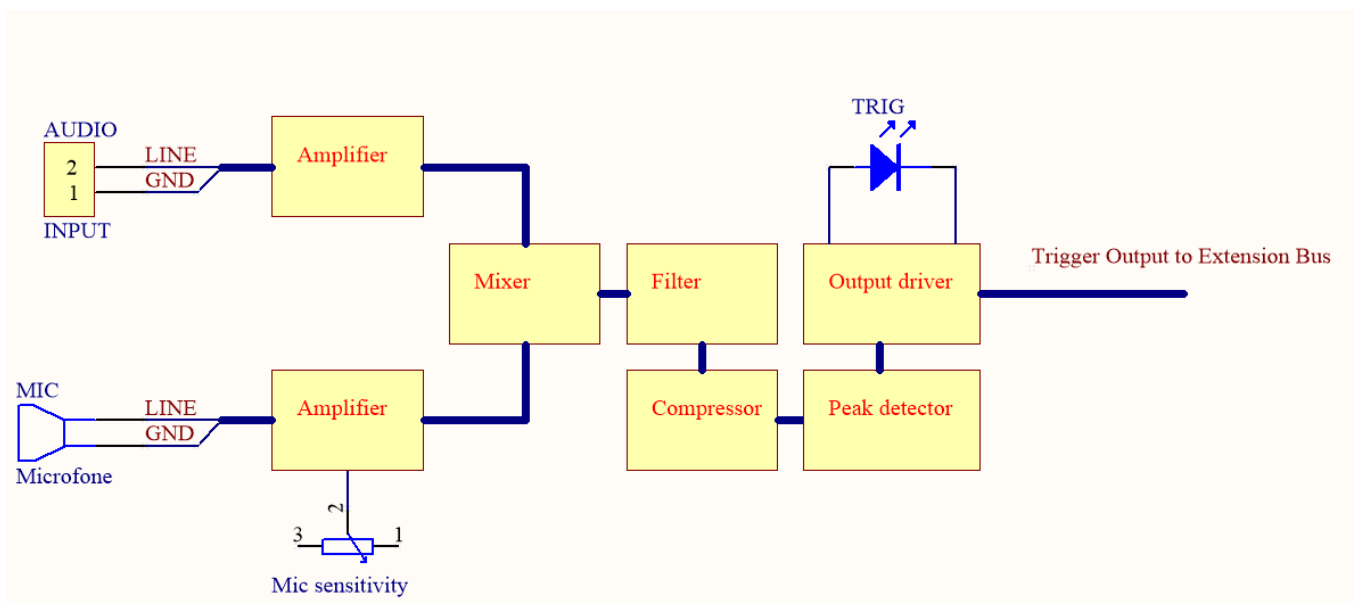
Das Kabel wird, am besten mit einer kleinen Flachzange, so eingesteckt das die blaue Seite des Kabelendes immer nach rechts schaut.

Falsch eingesteckte Kabel bleiben kontaktlos.

Schalten Sie das DMXface ein, wenn das FCC richtig angesteckt wurde dann leuchtet die POWER LED an der Front des Erweiterungsmodul.

Am DMXface sind keine Einstellungen erforderlich um das Erweiterungsmodul zu aktivieren.

Bockschaltbild Audio Trigger



Die Anschlüsse und Komponenten am Modul

Anzeigen

Power: Leuchtet, sobald Stromversorgung vorhanden

TRIG: Leuchtet, wenn ein Trigger Puls ausgegeben wird.

DMX: Leuchtet, wenn ein DMX Signal angeschlossen ist.

Optionaler DMX Eingang

GND links

Masse / Schirm (XLR PIN 1)

DATA- mitte

DMX Data- (XLR PIN 2)

DATA+ rechts

DMX Data+ (XLR PIN 3)

Mikrofon

Mikrofon Empfindlichkeit

Einstellregler für die Empfindlichkeit des Mikrofones auf der Frontplatte.

Erweiterungsbus Eingang

Erweiterungsbus Ausgang

AUDIO Line Eingang

GND rechts

Masse / Schirm

LINE IN links

Audio Line Signal



Verwendung in der Software

Das Audio Trigger Signal steht allen acht Timer des DMXface zur Verfügung.

Sobald Sie bei der Verwendung eines Timer die Checkbox „Music triggered“ aktivieren, wird nach Ablauf der Time zusätzlich bis zum Auftreten der Audio Trigger Signales gewartet, bevor der nächste Aufruf (Call) durchgeführt wird.

Beispiel:

Die acht aufgelisteten Szenen werden im Kreis abgerufen. Den Auftrag bekommt Timer 1.

(Option **LOOP**, alternativ Anzahl der Durchläufe 1-255)

Die Zeit zwischen den Aufrufen ist mindestens **0,5 Sekunden (Time)** allerdings wird aufgrund der Aktivierten Option „**Music triggered**“ nach den 0,5 Sek. zusätzlich auf ein Trigger Signal des AUDIO-T Moduls gewartet.

Die **Immediate start** Option sorgt dafür, dass die erste Szene beim Aufruf sofort, und nicht erst nach 0,5 Sekunden (Time) abgerufen wird.

Die Option „**Override fade**“ sorgt dafür, dass alle aufgelisteten Szenen nicht mit der eigenen (in der Szene gespeicherten Fadezeit), sondern mit der oben angegebenen Fadezeit von 0,3 Sekunden wiedergegeben werden.

Durch einen Klick auf den Show Button neben der Anzeige „Active timers“ können Sie ein Fenster öffnen indem der Status der 8 Timer angezeigt wird.

Wartet ein Timer gerade auf den nächsten Audio Trigger Impuls wird das wie folgt angezeigt.

Timer Nr.	Time left	Next Call	Audio triggered
Timer 1	0 Sec.	S1 (Szene 1)	<input checked="" type="checkbox"/> wait music triq.
Timer 2	--		
Timer 3	--		
Timer 4	--		

Weitere Informationen finden Sie im DMXface Manual.

