



AUDIO-T Modul Rev.1.0 /1.1



Inhalt

Allgemeines	2
Datenblatt:.....	2
Installation.....	2
Die Anschlüsse am Modul.....	3
Aktivieren und Verwendung in der Software	4

Allgemeines

Das AUDIO-T Modul wird am Erweiterungsport des DMXface mit einem 100mm FCC Kabel angeschlossen und generiert, aus einem anliegenden Audiosignal, den Trigger Puls für das DMXface um Timer Abläufe auch im Takt der Musik steuern zu können.

Das Audiosignal kann entweder vom internen Mikrofon oder von einem Line Eingang herangezogen werden.

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 OUT/IN
Maximale Kabellänge Audio	<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.

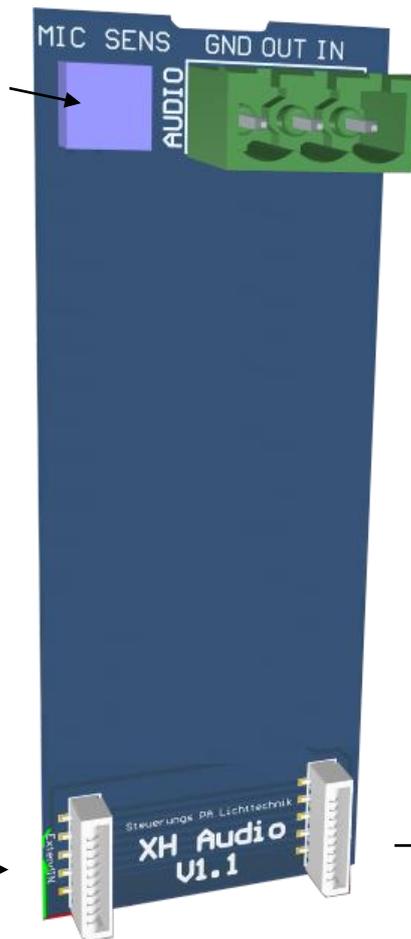
Das Kabel wird, am besten mit einer kleinen Flachzange, so eingesteckt das die blaue Seite des Kabelendes immer nach rechts schaut.

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.

Mikrofon Empfindlichkeit

Einstellregler für die Empfindlichkeit des Mikrofones auf der Frontplatte.



AUDIO Anschluss

GND... Masse / Schirm

OUT Signal des eingebauten Mikrofones.

IN Audio Line Signal Eingang

Erweiterungsport

vom DMXface oder einem Erweiterungsmodul →

Erweiterungsport

zu weiteren Erweiterungsmodulen

Für die Verwendung des internen Mikrofones werden die Leitungsanschlüsse OUT und IN verbunden.

Aktivieren und Verwendung in der Software

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

Wenn Sie mit einem DMXface Timer die Audio Triggerung nutzen wollen, wird bei der jeweiligen Timer Einstellung, die in einer Szene mitgespeichert wird, die Checkbox „Music triggered“ gesetzt.

Das veranlasst den Timer beim Abarbeiten, nach der angegebenen Zeit zusätzlich auf das Auftreten des Audio Trigger Signales zu warten 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.

The screenshot shows the DMXface timer configuration interface. At the top, there is a section for "DMX fade time (sec)" with a text input field set to "0.3 Sec." and five buttons labeled "0.5", "1.0", "1.5", "2.0", and "2.5". Below this is a section for "Set or reset timer by scene" with eight buttons labeled "1" through "8", where button "1" is highlighted in green. Underneath, there are two columns: "Time (Sec.)" with a text input field set to "0.5 Sec." and "Calls to be done" with a list of eight scenes: "S1 (Szene 1)", "S2 (Szene 2)", "S3 (Szene 3)", "S4 (Szene 4)", "S5 (Szene 5)", "S6 (Szene 6)", "S7 (Szene 7)", and "S8 (Szene 8)". There are three checkboxes: "Repetition" with a text input field set to "LOOP", "Music triggered" (checked), "Immediate start" (checked), and "Override fade" (checked). At the bottom, there is a blue button labeled "Clear timer".