

Synergy21 LED STICK Controller DMX, weiß

Steuern Sie Ihre Beleuchtung bequem mit der neuesten DMX Controller-Technologie. Ein Tastendruck und Sie erhalten das von Ihnen gewünschte Licht. Dimmen Sie Ihre LED Streifen oder wechseln Sie in der RGB Variante die Lichtfarbe. Alles angenehm mit einer Touch-Oberfläche aus Glas.

Der Synergy21 LED DMX Controller ist ein multifunktionelles Kontrollsystem welches sich für die Regulierung Ihrer individuellen LED Innen- oder Außenbeleuchtung eignet. 32bit ARM-Technologie, 128 DMX-Kanäle und die im Lieferumfang enthaltene Programmiersoftware Easy Stand Alone bieten im Zusammenspiel schier unbegrenzte Möglichkeiten. Der Controller ist in schwarz oder weiß erhältlich.



Technische Daten

LED Master Controller:

- Schutzklasse: IP20
- Stromversorgung: 5,5V - 6V DC
- PC Voraussetzungen: Windows XP/Vista/SEVEN 32/64 bit und USB 2.0
- Programme: 8 voreingestellte Programme
- Farben: 8 voreingestellte Farben
- Maße: 146 mm (Länge)
- 106mm (Breite)
- 11 mm (Höhe)
- Arbeitstemperatur: -10°C bis + 45°C
- Touch-Oberfläche: Glas (schwarz)
- Gewicht: 247g
- Anschlüsse: 2Pin:Stromversorgung
- 3Pin:DMX
- 2Pin:Port
- Micro USB
- Verpackungsinhalt: Touchbildschirm, SD-Karte, Datenblatt, CD-ROM, USB-Kabel
- Verpackungsgröße (LxBxH): 177x146x48 mm
- Verpackungsgewicht: 492g

benötigt DMX RGB Slave Controller Art# 90575

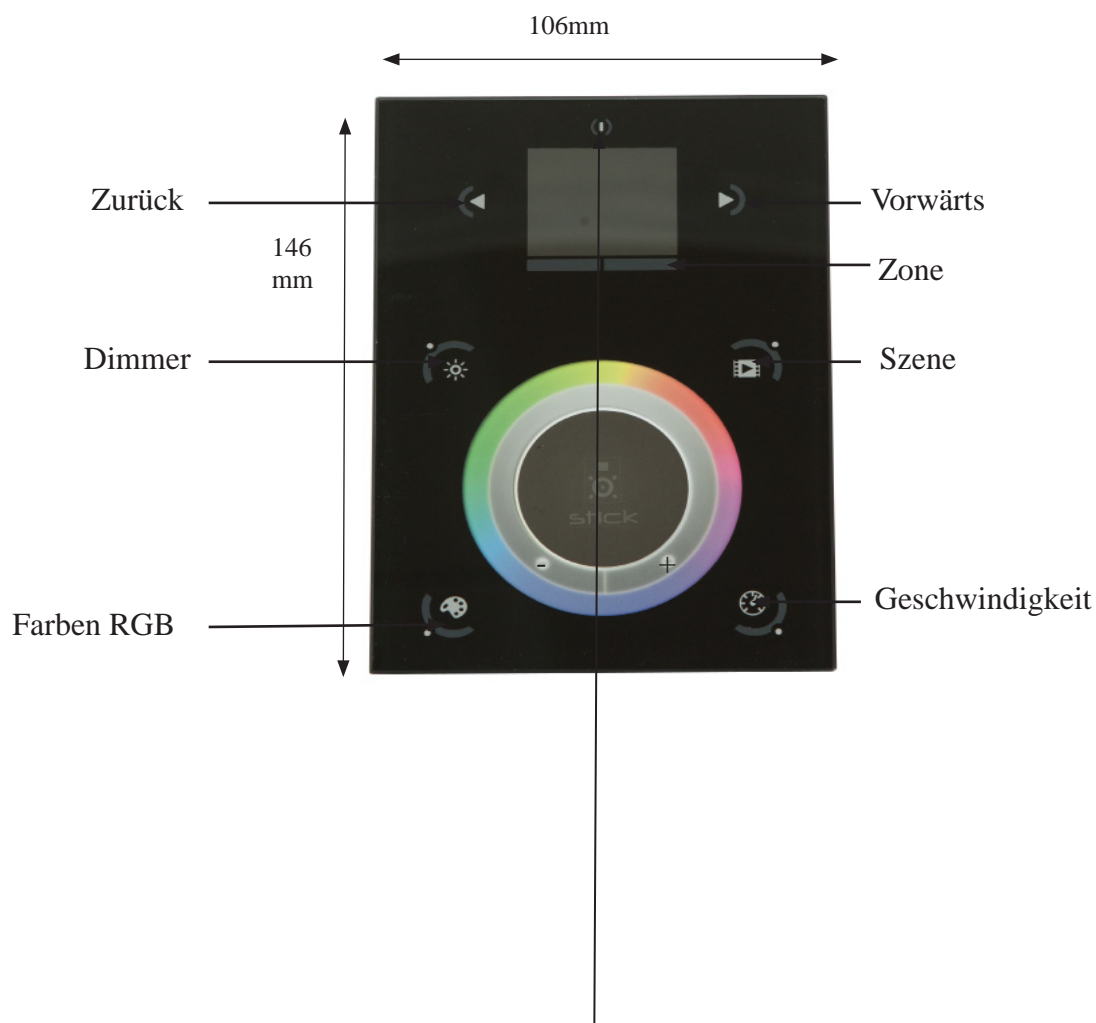
schwarz: Herstellernummer: S21-LED-N00002
EAN Code: 4038816989017

weiß: Herstellernummer: S21-LED-N00001
EAN Code: 4038816989321

Art. Nr. 99843



Synergy21 LED STICK Controller DMX, schwarz



ON/OFF: an- und ausschalten durch eine kurze Berührung
WECHSEL: drücken und halten
(zum Farbwechsel, zum Programmwechsel und zum Dimmen)



Synergy21 LED STICK Controller DMX, schwarz

Hinterer Erweiterungsanschluss (2x 10 Pins)

Strom & DMX-Anschluss

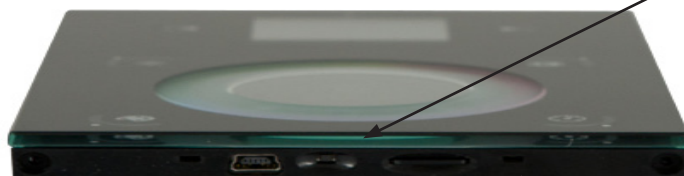
aufladbare Batterie

Hinterer Schraubklemmenanschluss (5Pins)

Ethernet-Anschluss

Vordere Eingangsanschlüsse

LED Daten mini USB Reset Knopf micro SD LED DMX



Synergy21 LED Controller DMX, schwarz

| Anschlusspezifikationen | | Integrierte Features | Hintere Schraubklemme | Hinterer Erweiterungsanschluss | Strom & DMX-Anschluss | Ethernet-Anschluss | Vordere Eingangsanschlüsse |
|-------------------------|---|----------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|--------------------|----------------------------|
| Netzteil | 6VDC, 0,6A, optional: 5,5V max. mit USB | | x | | x | | USB |
| DMX Ausgang #1 | Erster Gesamtanschluss: 512 Kanäle DMX512 Ausgang | | x | x | x | | |
| DMX Ausgang #2 | Zweiter Gesamtanschluss: 512 Kanäle DMX512 Ausgang | | | x | x | | |
| USB | USB Kommunikation für PC/Mac Software | | | | | | x |
| Ethernet | Fortschrittliche Netzwerkfeatures | | | | | x | |
| Ports 1-8 | 8 Kontaktgeschützte Eingänge, für das Benutzen mit dem Boden verbinden | | | x | | | |
| Benutzeroberfläche | 10 Knöpfe, 1 Farbrad, 1 Farb-display, 5 LEDs (Berührungssensitives Display) | x | | | | | Power/Daten-LED |
| SD-Karte | Micro SD-Karte für einen Stand alone-Modus (unterstützt) | | | | | | x |
| RESET | Knopf drücken für Werkseinstellungen | | | | | | x |
| RS232 | RS232-Schnittstelle für externe Synchronisation | | | x | | | |
| Ausgangsverzögerung | Automatisches Standby 5V-Signal | | | x | | | |
| Uhr | Echtzeituhr mit Kalender | x | | | | | |

| Optionen/Accessoires | |
|----------------------|--|
| RJ2BLOCK | RJ45 an Umwandler für Strom & DMX |
| POWER4M | Zugehöriger Stromadapter von 110-220V bis 6VDC |
| Versionen | Weisses oder schwarzes Frontgehäuse, Wahlmöglichkeiten für das Farbraddesign |



Synergy21 LED Controller DMX, schwarz

Einfache Installation:

1. Verbauen Sie eine Elektrobox in der Wand

Der STICK Controller kann in jede Standard-Elektrobox verbaut werden. Wenn Sie eine Doppel-Box verwenden, können Sie zusätzlich das Netzteil dazu hier verbauen.

2. Schließen Sie die Anschlüsse an

POWER: Verbinden Sie ein 5,5 oder 6VDC mit 0,6A. Versichern Sie sich, dass Sie nicht das + und die Erdung verwechseln.

DMX: Verbinden Sie das DMX-Kabel an die Empfänger. (LEDs, Dimmer...) (für XLR: 1=Erdung, 2= DMX-, 3=DMX+)

3. Verbauen Sie das Interface in der Wand

Verbauen Sie die Rückseite des Interface mit mind. 2 Schrauben mit der Wand. Verbinden Sie anschließend die Anschlüsse.

- Ethernet-Kabel
- DMX und Strom

DMX Chips können hier ausgetauscht werden

2x 10 Pins Erweiterungsanschluss

Universal DMA #1

Universal DMX #2

Kompatible Anschlüsse

WÜRTH ELEKTRONIK ref: 61301021121

MOLEX ref: 10-89-7202

TE Connectivity ref: 1-87227-0

FCI ref: 77313-101-20LF

HARWIN ref: M20-9981046

SAMTEC ref: TSW-110-xx-T-D

FARNELL ref: 1841232

RS ref: 763-6754 673-7534 251-8165

MOUSER ref: 538-10-89-7202

DIGIKEY ref: WM26820-ND



RS232 Ansteuerung

Benutzen Sie ein Kabel, dass die folgenden 3 Pins benutzt: TX, RX und G (Erdung)

Setzen Sie die RS232 Parameter zu 9600bds 8 Bits, keine Übereinstimmung, 2 Stop-Bits (x = Programmnummer)

-Um ein Programm abzuspielen, senden Sie 3 Bytes: 1 x 255

-Um ein Programm zu stoppen, senden Sie 3 Bytes: 2 x 255

-Um ein Programm zu pausieren, senden Sie 3 Bytes: 3 x 255

-Um ein Programm zu löschen, senden Sie 3 Bytes: 4 x 255

-Um ein Programm zurückzusetzen, senden Sie 3 Bytes: 5 x 255

Achtung: Die Programmnummer (x) reicht von 1 bis 40. Zum Beispiel entspricht die 11 der Seite B, Programm 3

Port Ansteuerung:

Es ist möglich, Programme über einen Eingangsport zu starten. Um einen Port zu aktivieren muss ein Kontakt zwischen den Ports (1 bis 8) und der Erdung (GND) aufgebaut werden. Es gibt eine Schraubklemme dort, so dass Sie die Verbindung nicht manuell halten müssen. Es funktioniert nach dem Prinzip eines Switches.

Internes Menü (Hardware-Konfiguration)

Modus (M): Verwaltet den ON/Off-Knopf und die 4 Modi (Dimmer, Geschwindigkeit, Farbe und Programm)

M OFF enable: Schaltet den On/Off-Knopf aus, sodass der Controller permanent angeschaltet bleibt

M Dimm. Enable: Wenn aktiviert, kann man damit das Programm heller oder dunkler schalten

M Color. Enable: Wenn aktiviert, kann man damit die Farbe des Programms ändern

M Speed. Enable: Wenn aktiviert, kann man damit die Geschwindigkeit des Programms ändern

M Scene. Enable: Wenn aktiviert, kann man damit das Programm ändern

M Automodus: Wenn aktiviert, wird sich der Controller nach einer bestimmten Zeit ohne Eingabe in den Ursprungszustand zurücksetzen

M Autozeit: Die Zeit, die der Controller wartet, bis er sich in den Ursprungszustand zurückversetzt

M Default: Der Ursprungszustand, in den sich der Controller nach einer bestimmten Zeit zurückversetzt

M Dimmer 100%: Wenn aktiviert, kann der Dimmer nur zwischen 0 und 100% eingestellt werden, ohne dass sich Weiß zwischen 100 und 200% dazuschaltet

Pfeile (A = Arrow): Erlaubt es Ihnen, einzustellen welche Modi mit den Pfeilen gesteuert werden können

A Dimmer enable: Erlaubt es Ihnen, den Dimmer mit den Pfeile zu steuern

A Color enable: Erlaubt es Ihnen, den Farbwechsel mit den Pfeilen zu steuern

A Speed enable: Erlaubt es Ihnen, die Geschwindigkeit mit den Pfeilen zu steuern

A Scene enable: Erlaubt es Ihnen, die Programme mit den Pfeilen zu steuern

Farbrad (P = Pallet): Erlaubt es Ihnen, einzustellen welche Modi mit dem Farbrad gesteuert werden können

P Dimmer enable: Erlaubt es Ihnen, den Dimmer mit dem Farbrad zu steuern

P Color enable: Erlaubt es Ihnen, den Farbwechsel mit dem Farbrad zu steuern

P Speed enable: Erlaubt es Ihnen, die Geschwindigkeit mit dem Farbrad zu steuern

P Scene enable: Erlaubt es Ihnen, die Programme mit dem Farbrad zu steuern



Programm (S =Scene): Programm-Management

S 0(off) enable: Zeigt ein leeres Programm an, bevor mit Programm 0 gestartet wird

S Pause enable: Ein Programm wird pausiert, wenn der Programmmodus-Knopf für 1 Sekunde gedrückt wird.

S Stop enable: Ein Programm wird gestoppt, wenn der Programmmodus-Knopf für 4 Sekunden gedrückt wird

S Fade enable: Ein stufenloser Übergang wird zwischen jedes Programm geschaltet.

S Fade time: Die Zeit, die der stufenlose Übergang bis zum nächsten Programm benötigt.

S Auto reset: Wenn aktiviert, wird jegliche Farbe, Dimmstufe oder Geschwindigkeit jedes Mal überschrieben, wenn das Programm gewechselt wird

S Trigger relay: Fügt eine kurze Verzögerung ein, bevor ein neues Programm gestartet wird. Dies erlaubt es Ihnen durch Programme zu schalten, ohne dass jedes einzelne Programm gestartet wird.

Erster Start (F = First start): Werkseinstellungen, wenn der Controller das erste Mal gestartet wird

F Scene Nr.: Gibt das Standardprogramm an, das gestartet wird.

F Display Time: Wenn aktiviert, wird die Zeit auf dem Bildschirm bei Programmstart angezeigt

F Scene Nr.: Schaltet das Aktivieren eines Programmes bei Programmstart ein. Falls es nicht aktiviert ist, wird beim Einschalten kein Programm gestartet.

Trigger (T): Steuert die extern gesteuerten Eigenschaften des Controllers

T Time enable: Aktiviert die Uhrzeitsteuerung

T Ports enable: Aktiviert die 8 Trockenkontakt-Ports

T RS232 enable: Aktiviert die Programmsteuerung über RS232

T IR enable: Aktiviert den Infrarot-Port (Standardmäßig deaktiviert, um Interferenzen zu vermeiden)

T UDP enable: Erlaubt es dem Controller Nachrichten, die für das Netzwerkprotokoll benötigt werden, per UDP zu Senden und zu Empfangen

Ethernet (E): Steuert die Netzwerkeinstellungen des Controllers

Ethernet: Aktiviert die Ethernet-Schnittstelle des Controllers

Dynamic IP Addr: Aktiviert die dynamische IP Adressvergabe (DHCP), welche es dem Controller erlaubt eine IP-Adresse vom Router zu bekommen

Device's IP Add: Die statische IP-Adresse des Controllers, die er benutzt falls er keine IP-Adresse per DHCP bekommt

Ethernet (E): Steuert die Netzwerkeinstellungen des Controllers

Ethernet: Aktiviert die Ethernet-Schnittstelle des Controllers

Dynamic IP Addr: Aktiviert die dynamische IP Adressvergabe (DHCP), welche es dem Controller erlaubt eine IP-Adresse vom Router zu bekommen

Device's IP Add: Die statische IP-Adresse des Controllers, die er benutzt falls er keine IP-Adresse per DHCP bekommt

Datum/Zeit (D): Steuert Datum und Zeit des Controllers

Date: Datum

Time: Zeit



Grafik (G): Bildschirmoberflächensteuerung

G Image enable: Erlaubt es Ihnen, für jedes Programm ein Bild anzuzeigen. Wenn diese mit der Software zugeordnet worden sind

G Image full: Wenn aktiviert, wird das zugeordnete Bild als Vollbild angezeigt. Das Programm und die Umgebung wird nicht angezeigt.

G Image time: Die Zeit, die vergeht bis das Bild als Vollbild angezeigt wird

G Sleep enable: Wenn aktiviert, wird der Bildschirm nach einer bestimmten Zeit dunkel

G Sleep time: Die Zeit, die vergeht bis sich der Bildschirm verdunkelt.

G Bright normal: Die prozentuale Helligkeit, wenn der Controller nicht schläft

G Bright sleep: Die prozentuale Helligkeit, wenn der Controller schläft

G Bright LED: Die prozentuale Helligkeit der Programm und Reset-LEDs

DMX Ausgang (X):

X MBB: „Mark Before Break“ – die Zeit zwischen dem Senden von jedem der 512 Kanal DMX Meldungen (oder „Pakete“)

X Break: Die Wartezeit, bevor eine neue Nachricht gesendet wird und die DXM-Linie zurückgesetzt wird

X MAB: „Mark After Break“ – Die Nachricht, die dem Controller anzeigt ab wann Daten eingelesen werden

X MBS: „Mark Between Slots“: Die Verzögerungszeit zwischen dem Senden von jedem DMX Kanal in einem DXM Paket

Univ-1/Univ-2: Jede Zeitvorgabe kann unterschiedlich vergeben werden, abhängig von der Universal-Nummer

X Alphab Mode: Falls das gleiche Programm global sowie in einem sekundären Gebiet aktiviert wird, hat das Gebiet mit dem höchsten Buchstaben die oberste Priorität

X LTP Mode: Falls das gleiche Programm global sowie in einem sekundären Gebiet aktiviert wird, hat das zuletzt aktivierte Programm die oberste Priorität

Empfindlichkeit (S = Sensitivity): Steuert die Empfindlichkeit der Bedienoberfläche

S USB Init: Touchpad wird deaktiviert, wenn ein USB-Gerät angeschlossen wird.

S Auto Init: Touchpad wird nach einer bestimmten Zeit der Inaktivität abgeschaltet.

S Auto Time: Die Zeit, nach der Controller das Touchpad abschaltet.

S High Sense: Wenn aktiviert, wird die Empfindlichkeit des Touchpads erhöht.

S See Values: Zeigt jeden Wert der möglichen Berührungspunkte sowie des Farbrads an

Sprache (L = Language): Erlaubt es Ihnen, die angezeigte Sprache zu ändern

About: Zeigt das Firmware Release-Datum sowie Versionsnummer an. Hier können Sie außerdem Ihren Controller einen Namen geben.

Reset: Zu Werkseinstellungen zurücksetzen

