



DMXface Touchdisplays

Version 3.7



Inhalt

- Technische Daten 2
- Allgemeines 2
- Einbau und Anschluss 3
- LCD Einstellung..... 5
- Display Programmierung 7
- Display Objekte 9
- Der LCD Editor 9
- Platzierung der Objekte 10
- Verfügbare Objekte..... 11
- Texte, Zeilenumbrüche und Sonderzeichen 12
- Der Control channel 13
- Der Show channel 14
- Page Select Objekte 15

Technische Daten

	2,4 Zoll Touchdisplay	5 Zoll Touchdisplay
Versorgungsspannung	12 Volt oder 24 Volt	12 Volt oder 24 Volt
Max. Stromaufnahme 12V	100mA	200mA
Max. Stromaufnahme 24V	50mA	100mA
Datenverbindung	RS485	RS485
Kabellänge max.	100m	100m
Auflösung Pixel	320x240	480x272
Verwendbare Farben	256	256
Abdunkelung nach 60Sek.	100%, 80%,30%,0% per DIP Schalter einstellbar	100%, 80%,30%,0% per DIP Schalter einstellbar

Allgemeines

Die DMXface Displays wurden für flexibel einsetzbare Anzeige- und Bedienelemente für den DMXface Controller entwickelt.

Die Anzeigen auf dem LCD-Display sind einfach und schnell über die DMXface Console programmierbar und werden am DMXface selbst gespeichert.

Am RS485 Bus des DMXface können bis zu acht LCD-Displays gleichzeitig angeschlossen werden.

Alle LCD Module werden parallel am BUS angeschlossen, sternförmige Verkabelung ist möglich allerdings reduzieren sich die maximalen Leitungslängen.

Die Displays brauchen eine Spannungsversorgung 12Volt oder 24Volt die im selben Kabel mitgeführt werden kann.

Beachten Sie dabei den Leitungswiderstand der Verkabelung bei größeren Leitungslängen, die Spannung am LCD muss jedenfalls über 9 Volt liegen.

Am DMXface selbst können bis zu 16 Anzeigeseiten gespeichert werden.

Diese Anzeigeseiten am Display können mit Seitenwechsel Objekten auf andere Seiten verweisen, und so auch Menüstrukturen aufgebaut werden.

Bei abgedunkelten Helligkeiten die unter 40% liegen wird beim ersten Touch auf das LCD nur die Beleuchtung aktiviert, und erst beim 2ten Touch eine Funktion angenommen. Bei Helligkeiten $\geq 40\%$ wird neben Aufblenden der Display Beleuchtung auch gleich die gewählte Funktion ausgeführt.

Einbau und Anschluss

Das LCD Modul erfordert eine Unterputz- oder Aufputz Dose mit **waagrecht liegenden** Befestigungsschrauben und einem Durchmesser von **68mm**.

Das Modul selbst besteht aus der Basiseinheit die in der Dose mit zwei Schrauben befestigt wird, und dem Display Einsatz mit Rahmen, der in das Basismodul eingesteckt wird.

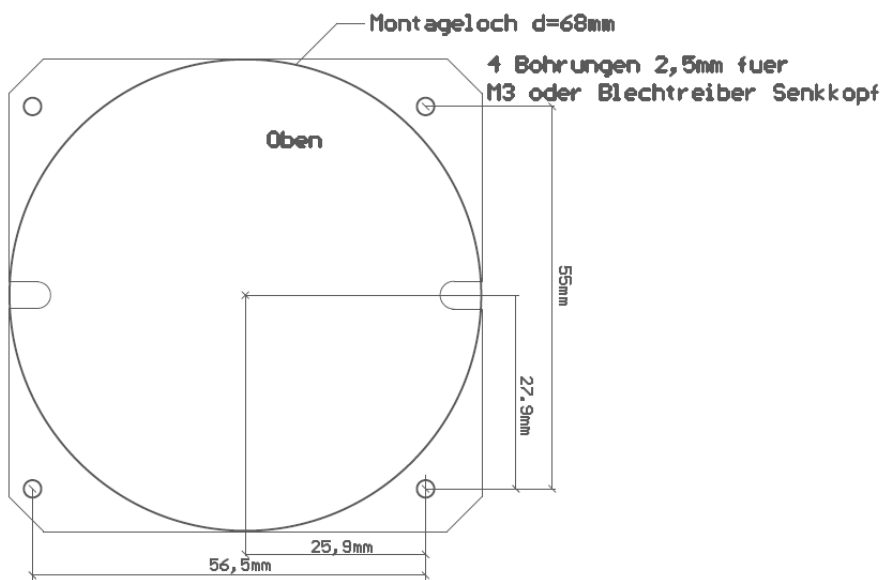
Die 2,4 Zoll Displays können mit den vier am Rand befindlichen Schraubenpositionen auch in andere Frontplatten eingeschraubt werden. Der Kreislochausschnitt erfordert einen Durchmesser von 68mm.

Ansonsten erfolgt die Montage mit 2 Schrauben an den Befestigungsmöglichkeiten einer Unterputzdose.

Die Schraublöcher der Unterputzdose müssen waagrecht liegen.

Hohlwanddosen sind nicht geeignet da diese oben und unten zu wenig Platz freilassen.

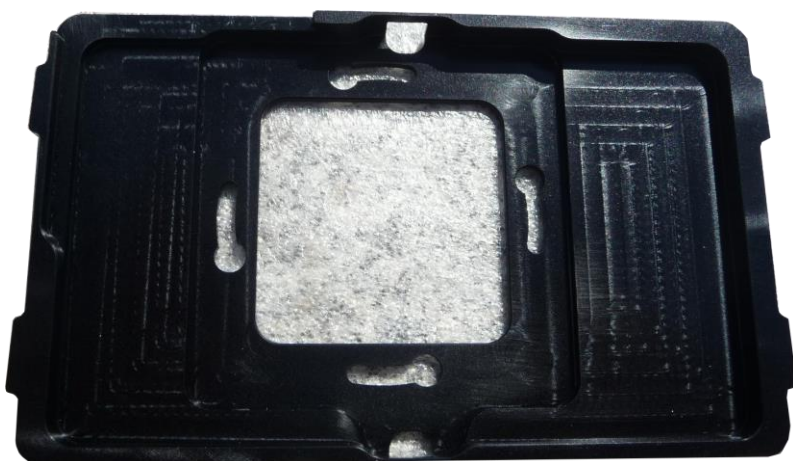
Die direkte Montage auf Rigips, Alu... ist aufgrund der 4 Befestigungslöcher auf der Grundplatte ebenso möglich.



Bei den 5 Zoll Displays befinden sich 4 Befestigungsmöglichkeiten auf der Grundplatte.

Die Befestigungslöcher passen auf alle Unterputzdosen.

Ebenso ist die Montage auf alle Materialien möglich sofern die Schrauben ausreichenden Halt finden.



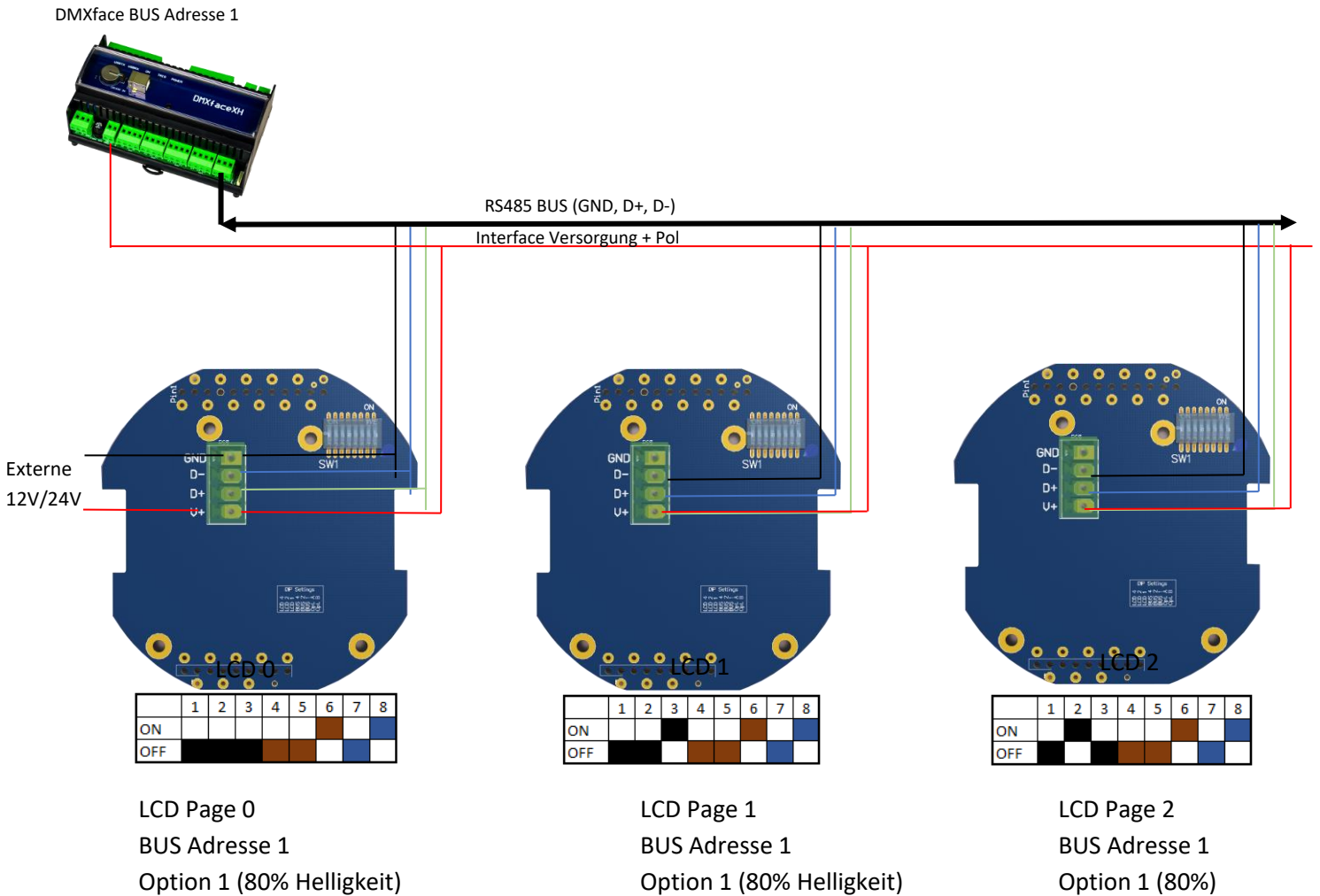
Einbau und Anschluss

Achten Sie beim Einstecken der LCD Einheit auf die korrekte Position des Steckers.

Der Display Einsatz und die Basiseinheit können auch unter Spannung getrennt und wieder zusammengesteckt werden.

Im Normalfall startet das Display dann binnen 20 Sekunden neu.

Ist das nicht der Fall muss das komplette Display stromlos gemacht werden, damit ein Neustart erfolgt.



Die eingestellte BUS Adresse muss mit der am DMXface eingestellten Adresse übereinstimmen.

Die Pages / LCD Adressen können auch gleich eingestellt sein.

Die Versorgungsspannung des Displays, kann auch durch ein Netzteil beim LCD erfolgen.

Dazu verbinden Sie den – Pol des Netzteils mit der GND Klemme (Gemeinsam mit dem Schirm des RS485 Kabels) und den + Pol mit der V+ Klemme des Displays.

LCD Einstellung

An jeder Displayeinheit befindet sich auf der Rückseite der Elektronik ein DIP Schalter mit dem

- Die Anzeigeseite die vom Display beim Start geladen (0-7)
- Die BUS Adresse des zugewiesenen DMXface (0-7)
- Der Dimmer Modus (0-2)

eingestellt wird.

Am Display selbst sind keine Daten gespeichert, sodass vor dem Einsatz lediglich der DIP Schalter eingestellt werden muss.

Nach dem Start des Displays werden die Einstellungen drei Sekunden lang angezeigt bevor die Displayseite vom DMXface angefordert wird.

Bleibt das Display mit einem blinkenden „Konfiguration laden“ in der Startmaske, dann ist entweder die BUS Adresse des DMXface und die BUS Adresse auf dem LCD nicht gleich eingestellt, oder die Kommunikationsleitung (D+, D-) falsch angeschlossen oder unterbrochen.

Sobald das LCD eine Verbindung zu einem DMXface herstellen konnte, erscheint am Display die Information „No LCD data“ solange bis die zugewiesene Startseite des LCD-Display erstellt wurde.

DIP Switch am LCD Modul

DIP Switches

SW1: LCD Page / Adresse #4 (links)

SW2: LCD Page / Adresse #2

SW3: LCD Page / Adresse #1

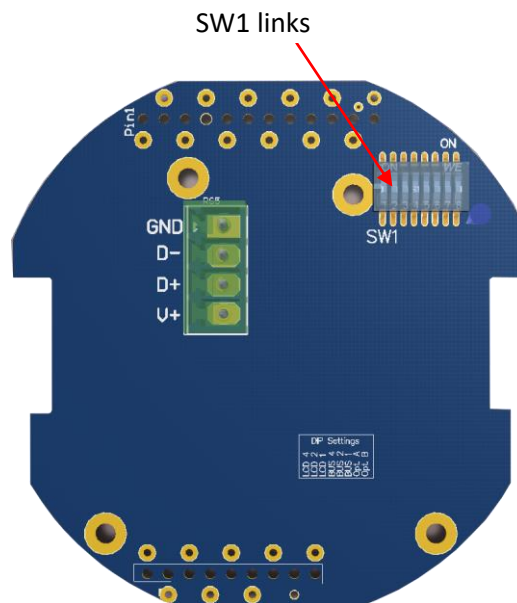
SW4: BUS Adresse #4

SW1: BUS Adresse #2

SW2: BUS Adresse #1

SW3: OPTION #2

SW4: OPTION #1 (rechts)



Startpage / LCD Adresse

Die Startpage- / LCD Adresseinstellung bestimmt welche Seite (Display Page) sich das Display nach dem Einschalten vom DMXface lädt.

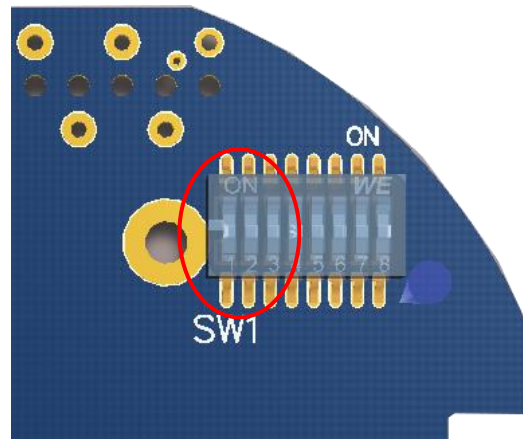
Intern wird auch die eigene BUS Adresse des LCD-Display aus dieser Einstellung abgeleitet.

Am DMXface sind bis zu 16 Seiten speicherbar (Page 0-15) sie können als Startseite aus den ersten 8 Seiten (0-7) wählen.

Displays bei denen die Startpage- / LCD Adresse gleich eingestellt ist, verhalten sich auch gleich, das bedeutet das z.B. ein Menüwechsel bei einem Display auch bei den Displays mit derselben Einstellung angezeigt wird.

Einstellung der Startpage Schalter

LCD PAGE	PAGE #4 (SW1)	PAGE #2 (SW2)	PAGE #1 (SW3)
0	OFF	OFF	OFF
1	OFF	OFF	ON
2	OFF	ON	OFF
3	OFF	ON	ON
4	ON	OFF	OFF
5	ON	OFF	ON
6	ON	ON	OFF
7	ON	ON	ON



DMXface BUS Adresse am LCD einstellen

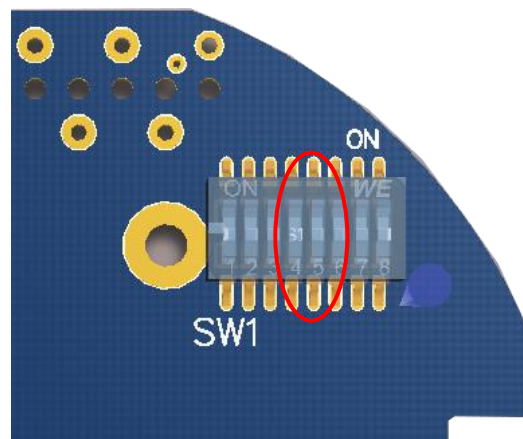
Die hier am LCD Modul eingestellte BUS Adresse muss mit der BUS Adresse des DMXface übereinstimmen.

(Einstellung in der DMXface Console / DMXface Settings, Default = 0)

Stimmt die Adresse nicht überein, bleibt das Display auf seiner Bootseite stehen und der Label „Konfiguration laden“ blinkt.

DMXface Controller auf den Adressen 0-7 können mit den LCD-Displays verbunden werden. Darüber liegende Adressen sind nicht einstellbar.

BUS ADRESSE	BUS #4 (SW4)	BUS #2 (SW5)	BUS #1 (SW6)
0	OFF	OFF	OFF
1	OFF	OFF	ON
2	OFF	ON	OFF
3	OFF	ON	ON
4	ON	OFF	OFF
5	ON	OFF	ON
6	ON	ON	OFF
7	ON	ON	ON

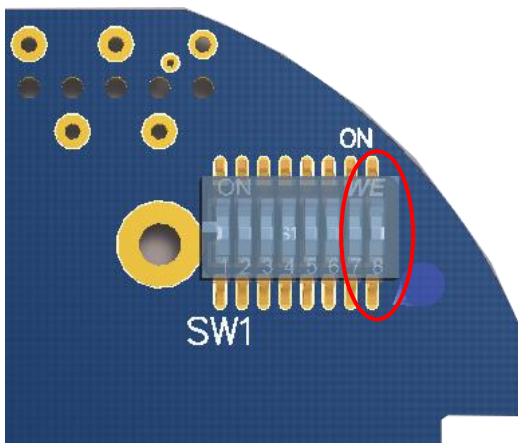


Dimmer Option des LCD

Die letzten zwei Optionsschalter, bestimmen wie weit die Helligkeit des Displays herabgesenkt wird, wenn das Display 60 Sekunden lang nicht benutzt wurde.

Bei einer Helligkeit kleiner 40% wird die bei der ersten Berührung am Touchdisplay nur die Helligkeit auf 100% geschaltet, beim zweiten Berühren erfolgt die Bedienung. Bei Helligkeiten über 40% wird beim ersten Berühren auch gleich die bediente Funktion ausgeführt

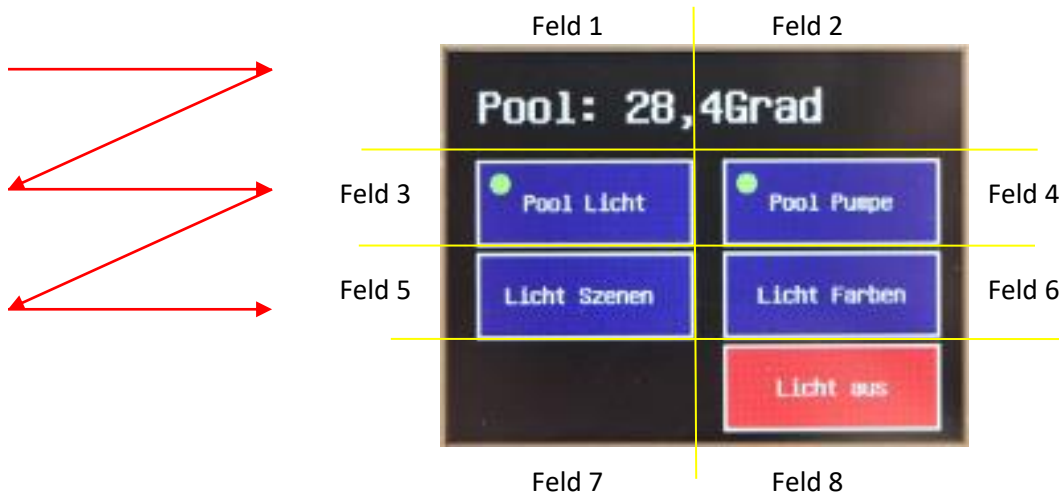
Option	Opt. B (7)	Opt. A (8)
Dimmen auf 50%	OFF	OFF
Dimmen auf 80%	OFF	ON
Dimmen auf 30% (mit Touch zum Aktivieren)	ON	OFF
Dimmen auf 0% (mit Touch zum Aktivieren)	ON	ON



Display Programmierung

Die Anzeigefläche des LCD-Display wird zur Darstellung von Objekten in ein Raster unterteilt.
 Beim 2,4 Zoll Display ist die Anzeigefläche in 2 Spalten mit 4 Zeilen,
 beim 5 Zoll Display in 3 Spalten mit 4 Zeilen unterteilt.

Beispiel 2,4 Zoll LCD



Zum Programmieren einer Seite am LCD gibt es unterschiedliche Objekte wie Buttons oder Textfelder, Schieberegler oder auch größere Objekte zum Einstellen einer Uhrzeit in einem Trigger oder der Systemzeit.

Die Objekte haben unterschiedlichen Platzbedarf, und belegen mindestens ein Feld.

Größere Objekte benötigen bis zu 2x2 Felder.

Die Anzeigeeobjekte die auf einer Seite erscheinen sollen, werden mit der DMXface Console in einer Auflistung programmiert. (External LCD display configuration)

Hier können die bis zu 16 am DMXface speicherbaren Displayseiten erstellt werden.

Der Aufbau des Bildes am Display erfolgt immer der Reihenfolge wie die Objekte in der LCD Page aufgelistet wurden. Die Position die das Objekt am LCD einnimmt, bestimmt das Display selbst in dem es den nächsten möglichen freien Platz auf der Anzeigefläche zuweist.

Sind in der Liste mehr Objekte aufgelistet als darstellbar, werden alle Objekte die nicht auf der Oberfläche untergebracht werden können ausgelassen.

Falls noch kein Inhalt für eine Seite die am Display angezeigt werden soll erstellt wurde, zeigt das Display „NO LCD DATA“ an.

Display Objekte

Für die Erstellung von Displayseiten sind folgende Objekte verfügbar

- Unterschiedliche Bedienbuttons mit 1x1 Größe
- Anzeige Labels mit unterschiedlichen Schriftgrößen
- Bedienbuttons mit doppelter Größe in 2x1 oder 1x2
- Einstellregler / Fader
- Einstellobjekte für die Systemuhrzeit oder Zeitschaltfunktionen 2x2
- PAGE Select Objekte für den Menü- bzw. Seitenwechsel
- STOP UP DOWN Objekt für Jalousien, Leinwandbedienung speziell in Verbindung mit dem DMXtoPORT Zusatzmodul.
- COLOR TOUCH Objekt für die Farbauswahl (nur am 5 Zoll Display)

Ein Objekt wird im nachfolgend beschriebenen LCD Editor immer in einer Zeile der Auflistung definiert. Neben der ausgewählten Objekttype werden folgende Informationen gespeichert

- Text: Beschriftungstext (max. 20 Zeichen)
- Control Channel: Das was das Objekt bei der Bedienung steuern soll.
- Show Channel: Was wird am Objekt angezeigt, aus welchem Kanal bezieht das Objekt eine Variable die ggf. dargestellt wird.
- BASE, OBJ, HIGH, TXT, ON, OFF: Farbinformationen für die Darstellung des Objektes
- OPT.A, OPT.B: Optionale je nach Objekt unterschiedliche Einstellmöglichkeiten

Der LCD Editor

Die Programmierung erfolgt am DMXface mit der DMXface Console.

Öffnen Sie den LCD Editor im Menü External / LCD Display configuration

Wählen Sie links oben die LCD PAGE bzw. den Inhalt aus den sie bearbeiten wollen, und laden Sie die Daten mit

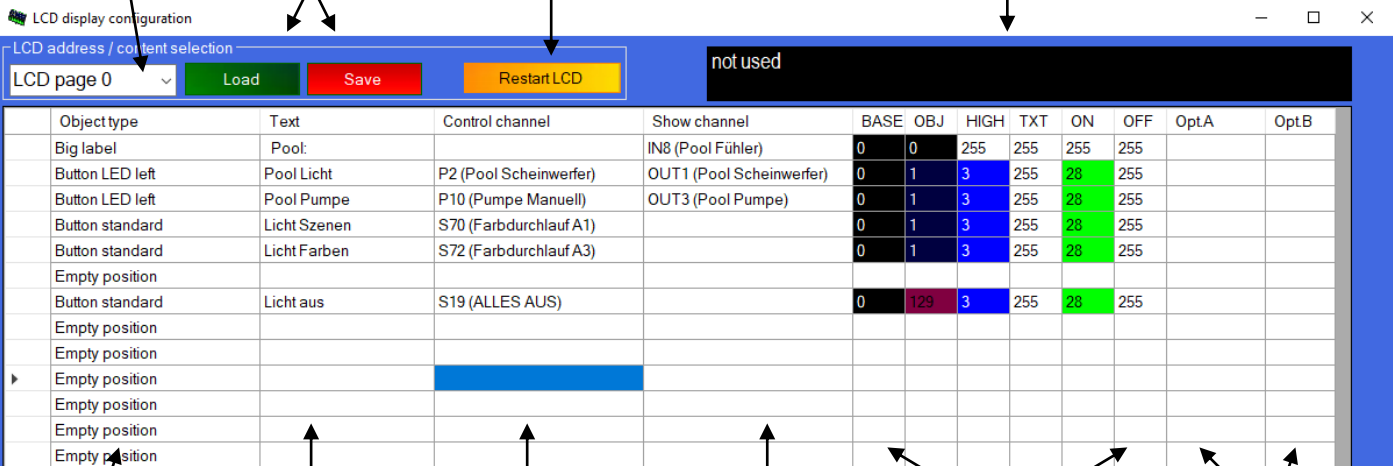
 vom Interface.

Auswahl der LCD Seite

Seite laden bzw. Seite speichern

Ausgewähltes Display / Page neu starten

Infoleiste in der angezeigt wird welche Auswirkung der Parameter den Sie bearbeiten am Objekt hat



Object type	Text	Control channel	Show channel	BASE	OBJ	HIGH	TXT	ON	OFF	OptA	OptB
Big label	Pool:		IN8 (Pool Fühler)	0	0	255	255	255	255		
Button LED left	Pool Licht	P2 (Pool Scheinwerfer)	OUT1 (Pool Scheinwerfer)	0	1	3	255	28	255		
Button LED left	Pool Pumpe	P10 (Pumpe Manuell)	OUT3 (Pool Pumpe)	0	1	3	255	28	255		
Button standard	Licht Szenen	S70 (Farbdurchlauf A1)		0	1	3	255	28	255		
Button standard	Licht Farben	S72 (Farbdurchlauf A3)		0	1	3	255	28	255		
Empty position											
Button standard	Licht aus	S19 (ALLES AUS)		0	129	3	255	28	255		
Empty position											
Empty position											
Empty position											
Empty position											
Empty position											
Empty position											

Ausgewähltes Objekt

Beschriftungstext bis 20 Zeichen

Zuweisung welcher Steuerungsinhalt beim Bedienen des Objektes beeinflusst wird.

Zuweisung von welchem Steuerungsinhalt Daten kommen die das Objekt anzeigt.

Zuweisung der Farben an das Objekt

Optionale Parameter

Jede Zeile in der Liste entspricht einem angezeigten Objekt auf der Display Seite die bearbeitet wird. Sobald in der ersten Spalte ein Objekt ausgewählt wurde, zeigt das Infofeld die Funktion der folgenden Spalten in der Tabelle an sobald Sie in ein Feld klicken.

Editieren Sie nun der Reihe nach die Felder, sobald Sie den SAVE Button betätigen und die folgende Meldung bestätigen, wird die Seite auf den gewählten Seitenspeicherplatz geschrieben und am Display angezeigt.

Zum Kopieren von Seiten können Sie diese Laden und auf einer anderen Seite abspeichern.

Das Laden und Speichern bezieht sich immer auf die Seite die gerade oben ausgewählt ist.

Wollen Sie eine Zeile kopieren, ist das mit STRG-C, STRG-V in der **ersten** Spalte der Tabelle möglich.

Alle Control und Showchannels können per Doppelklick aus einer Drop Down Box gewählt oder eingegeben werden, vorausgesetzt das die Kanäle am DMXface mit Namen versehen sind. (Overview and Text)

Alternativ ist die Eingabe als Text immer möglich.

z.B. (S1 für Szene 1, IN1 für Inport 1, BUS 2.8 für virtuellen Inport 2.8, P1 für Programm 1, T5 für Trigger 5...)

Die Optionalen Felder beziehen sich teilweise auf die Font Eigenschaft aber z.B. auch auf Minimal- oder Maximalwerte beim Fader, sowie Seiten Rücksprung Zeit beim LCD Page Select Objekt.

Die Info welche Funktion die Option hat wird rechts oben im Infofeld sobald ein Feld angeklickt wird.

Platzierung der Objekte

Die Liste für eine Display Seite wird am LCD-Display von der ersten zur letzten Zeile abgearbeitet.

Das Display kennt dabei die erforderliche Größe eines Objektes und weist diesem das oder die nächsten freien Felder zu, an dem das Objekt dargestellt werden kann.

Ist nicht mehr ausreichen Platz am LCD so geht der Bildaufbau beim nächsten Objekt in der Auflistung weiter.

Somit werden die 8 oder 12 Felder (2,4 bzw. 5 Zoll) am LCD-Display automatisch vergeben.

Durch die Position in der Auflistung können Sie den Platz am Display bestimmen.

Sollen Felder am Display frei gelassen werden fügen Sie ein oder mehrere Color field Objekte ein.

Dadurch verschiebt sich der Aufbau entsprechend.

Verfügbare Objekte

Bei der folgenden Auflistung sind auch die erforderlichen Revisionen der LCD-Displays angeführt.

Ältere LCD Firmware am Display unterstützt ggf. nicht alle Objekte.

In solchen Fällen wird das Objekt beim Displayaufbau ausgelassen und nicht angezeigt auch wenn diese in der Programmierung verwendet wurden.

Die Font Einstellung der LCD Objekte sowie Rücksprung-Zeioptionen beim LCD Page Select Objekt gibt es erst bei LCD's ab der Firmware Rev. 3.2

Objekt	Ab FW Rev.	Funktion	Benötigte Felder X x Y
Empty Position	Alle	Platzhalter in der Liste ohne Funktion	-
Color Field	Alle	Feld ohne Funktion, nur mit Hintergrundfarbe aus Basecolor	1x1
Button standard	Alle	Button, Anzeigefunktion ändert Rahmenfarbe des Buttons	1x1
Button filled	Alle	Button, Anzeigefunktion ändert Füllfarbe des Buttons	1x1
Button LED	Alle	Button, Anzeigefunktion ändert LED Farbe links im Button	1x1
Button LED 1x2	2.8	Button groß, Anzeigefunktion ändert LED Farbe links im Button	1x2
Button LED 2x1	2.8	Button groß, Anzeigefunktion ändert LED Farbe links im Button	2x1
Label small	2.4	Anzeige Schrift Default Font 1	1x1
Label medium	Alle	Anzeige Schrift Default Font 2	1x1
Label big 2x1	Alle	Anzeige Schrift Default Font 2	2x1
Label big 2x2	2.8	Anzeige Schrift Default Font 3	2x1
Fader	3.1	Einstellobjekt für DMX Kanäle und Szenen	2x1
LCD page select	3.1	Seitenwechsel auf andere Seiten und Automatischer Sprung nach Zeit ohne Bedienung	1x1
LCD page select 2x1	3.5	Seitenwechsel auf andere Seiten und Automatischer Sprung nach Zeit ohne Bedienung	2x1
OBJ Timer adjust 2x2	3.1	Zum Einstellen der Zeitschaltfunktion eines Triggers	2x2
OBJ System time set 2x2	3.1	Zum Einstellen der Systemzeituhr	2x2
OBJ DMX DOWN-STOP-UP 2x1	3.2	Button zum Setzen fester DMX Werte auf einen DMX Kanal (Jalousien / Leinwände)	2x1
COLOR PAD 2x2	3.7	Nur auf 5 Zoll LCD's, Farbfeld zum Übertragen der Farbinfos auf 3 DMX Kanälen RGB	2x2

Objekte wie der Fader oder DMX DOWN_STOP_UP lassen keine unterschiedliche Einstellung des Control- und Show channel zu.

Die Einstellung des Controlchannel gilt automatisch auch für den Show channel und wird bei der Eingabe ggf. automatisch korrigiert.

Wird mit einem Fader eine Szene bedient, dann ist die Anzeige eines direkten Wertes nicht möglich, da die Helligkeitseinstellung einer Szene keinen Rückgabewert hat.

Es kann lediglich auf einen DMX Kanal verwiesen werden, der einen Wert zurückgibt.

Texte, Zeilenumbrüche und Sonderzeichen

Im Textfeld können Sie bis zu 20 Zeichen hinterlegen die am Objekt dargestellt werden.

Ist ein Text länger und reicht über die Grenze des Objektes hinaus, so wird auch über das Ende des Objektes hinausgeschrieben.

Wenn sie ein Zeichen darstellen möchten, welches auf der Tastatur nicht verfügbar ist, kann das durch die Eingabe des entsprechenden ASCII Code des Zeichens erfolgen.

Dabei wird der dezimale oder Hexadezimale (0x) ASCII Code mit einem kleiner - und größer Zeichen am Beginn bzw. Ende eingeben.

Mögliche Eingaben sind z.B.

<13> = Carriage Return dezimal

<0x0D> = Carriage Return per HEXcode

<0x65> = „A“

<0x0F> = Sonnensymbol aus der Liste rechts

Die Tabelle rechts ist im HEX Format.

z.B. <0xB1> wäre das Plusminus Zeichen

H	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		☺	☹	♥	♦	♣	♠	●	◻	◯	☒	♁	♀	♪	♫	☀
1	▶	◀	↕	!!	¶	§	■	↑	↓	→	←	↔	▲	▼		
2	SP	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	
8																
9																
A		ı	ç	£	¤	¥	¦	§	¨	©	ª	«	¬	®	¯	
B	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
C	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
D	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
E	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
F	ø	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

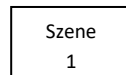
So können Sie Ausgaben von Sonderzeichen oder Grafikzeichen am LCD erreichen.

Wenn Sie mit Konvertierungstabellen zur Anzeige von umgerechneten Werten mit Einheit verwenden, dann können Sie dort in gleicher Weise Sonderzeichen einfügen.

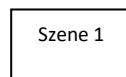
Einige Objekte können einen Zeilenumbruch <13>/<0x0D> darstellen. Wird dieses Zeichen im Text eingefügt so beginnt die Textausgabe mit einer neuen Zeile innerhalb des Objektes. Text Alignments (Left /Center) sind im Objekt vorgegeben.

Beispiel einer Text Eingabe bei einem Button

„Szene<13>1“ wird zweizeilig ausgegeben



„Szene 1“ wird einzeilig ausgegeben



Der Control channel

Der „Control channel“ legt fest, was im DMXface bedient werden soll wenn jemand das Display Objekt am Touch betätigt.

Mögliche Controls sind:

- Szenen
- Programme
- Trigger
- DMX Kanäle
- Virtuelle BUS INPORTS

Sie erhalten eine Auswahl der infrage kommenden Objekte durch einen Doppelklick in das Control channel Feld, sofern die Kanäle benannt wurden („Overview and Text“)

Bei einem gewählten BUS Inport erhalten sie am DMXface eine virtuelle Eingangsleitung die logisch 1 wird solange Sie ein Objekt am Touch gedrückt halten.

So können Sie Objekte am LCD wie einen Taster verwenden, und über die Trigger mit kurzen, längeren oder sich wiederholenden Clicks versehen.

	Object type	Text	Control channel	Show channel	BASE	OBJ	HIGH	TXT	ON	OFF
▶	Big label	Mein Taster	BUS1.1 (BUS1)		0	0	255	3	3	255
	Empty position									

Buttons die DMX Kanäle bedienen, schalten den Kanal auf Null, wenn dieser einen Wert >0 aufweist oder setzen den Kanal auf den Wert der im Feld Opt.B angegeben wurde.

Ein Fader Objekt, das einem DMX Kanal zugewiesen wurde, steuert den Wert des Kanals.

Soll der Wert begrenzt werden, so können in den Feldern Opt.A und Opt.B die Grenzen angegeben werden.

Steuert ein Fader eine Szene, so wird die gesamte Szene in der Helligkeit entsprechend des Fader Wertes ausgegeben.

Beim OBJ DMX DOWN-STOP-UP wird je nachdem welches der 3 Tastenfelder bedient wird der zugewiesene DMX Kanal abgeschaltet (STOP) auf den ½ Wert der Angabe im Feld Opt.B (DOWN) oder den vollen Wert des Feldes Opt.B gesetzt.

Beim COLRO PAD Objekt (nur 5 Zoll) wird die RGB Farbinformation aus der am COLOR PAD berührten Stelle, auf den angegebenen und die zwei folgenden DMX Kanäle als RGB Wert ausgegeben.

Der Show channel

Der „Show channel“ definiert einen Datenkanal der vom LCD abgefragt und am Objekt je nach seinen Möglichkeiten angezeigt wird.

Mögliche Datenlieferanten sind:

- DMX Kanäle, optional per Tabelle umgeformt
- INPORTS analog, optional per Tabelle umgeformt
- INPORTS digital
- OUTPORTS digital
- BUS INPORTS analog, optional per Tabelle umgeformt
- BUS INPORTS digital

Label Objekte

Bei einem Label Objekt erfolgt immer die Anzeige des analogen Wertes vom ausgewählten Inport oder DMX Kanal. Der für das Objekt angegebene Text wird vorangestellt.

Unterliegt der zugewiesene SHOW Channel einer Tabellenumformung im DMXface so wird das Ergebnis aus der Tabellenumformung angezeigt.

Buttons

Buttons Ändern je nach gewähltem Objekt ihre Farbe (Button filled), den Rahmen (Button standard) oder zeigen eine LED im Button an (Button LED).

Liefert der zugewiesene SHOW Channel einen Wert >0 so übernimmt das Objekt die Farbe aus dem Definitionsfeld „ON“ für die Darstellung, ansonsten die Farbe aus dem Feld „OFF“.

Color PAD, Color Field, OBJ SYSTEM time set 2x2, OBJ TIMER adjust 2x2

Diese Objekte verfügt über keinen anzeigbaren Rückgabewert, Eingaben im Show channel werden ignoriert.

OBJ DMX DOWN-STOP-UP 2x1

Das Objekt nimmt automatisch den Control channel auch als Show channel, Eingaben im Show channel werden ignoriert.

Fader

Bei einem Fader ist es zwar grundsätzlich möglich einen anderen Show channel als den gewählten Control channel zu definieren, macht aber praktisch keinen Sinn.

Die getrennte Eingabe hat vielmehr den Sinn einen Fader auch ohne Show channel zu definieren, sodass dieser einen Wert bedienen kann, ohne dass ein Rückgabewert den Fader verschiebt.

Beim Fader wird, sobald ein Show channel definiert wurde, der aktuelle Wert des Kanals als Dezimalwert, einschließlich des Textes der für den Fader definiert wurde, über dem Fader angezeigt.

Ist eine andere Ausgabe als 0-255 gewünscht, kann dem Kanal eine Tabelle zwischengeschaltet werden. (DMXface Console, External, Data conversion tables)

Abfragezeiten

Das LCD-Display aktualisiert jede Sekunde ein Objekt. Gilt das Ergebnis der Abfrage für mehrere Objekte oder empfängt das Display am Bus Informationen die es verwerten kann, ohne dass es die Abfrage selbst durchgeführt hat, dann werden die Objekte mit dem übereinstimmenden Show channel aktualisiert.

Page Select Objekte

Zur Erstellung von Seitenwechseln gibt es zwei unterschiedlich große Page Select Objekte (1x1 und 1x2 Felder) Am DMXface können bis zu 16 Seiten gespeichert werden.
Mit dem DIP Switch am LCD legt man fest welche Seite beim Start des LCD's geladen werden soll.
(Auswahl aus den Seiten 0-7 möglich)

Wird ein Page Select Objekt am LCD platziert, so kann eine Seite angegeben werden, die beim Touch auf das Objekt abgerufen wird.
Ebenso ist es möglich eine Zeit und eine Rücksprungseite zu definieren, falls das Display nicht bedient wird.

Beispiel Sprung auf Seite 1, gespeichert in der Seite 0

Object type	Text	Control channel	Show channel	BASE	OBJ	HIGH	TXT	ON	OFF	OptA	OptB
LCD page select	<7>Weiter	Page:1		0	0	0	255	255	255		0sec.

Text am Objekt, in diesem Fall vorne mit Sonderzeichen 7, das entspricht einem dicken Punkt.

Menüseite die angesprochen wird, wenn das Page select Objekt bedient wird.

Farben des Objektes

Automatischer Rücksprung auf eine Seite bei Nichtbedienung

Das Display verfügt intern über einen Timer und ein Register in dem eine Rücksprungseite gespeichert wird. Wird beim Laden einer Seite ein Page select Objekt dargestellt, welches eine Information über Zeit und Rücksprungseite enthält, so werden die Daten in diese Register übernommen.

Werden mehrere Page select Objekte auf einer Seite mit solchen Informationen versehen so gilt das letzte Objekt das geladen wird.

Beispiel einer Seite (Seite 1) mit 3 Fader Objekten und Seitenwechsel mit automatischem Rücksprung auf Seite 0

Object type	Text	Control channel	Show channel	BASE	OBJ	HIGH	TXT	ON	OFF	OptA	OptB
Fader	Saal rot	DMX3 (LED SAAL ROT)	DMX3 (LED SAAL ROT)	0	1	3	255	224	0	0	255
Fader	Saal gr<252>n:	DMX4 (LED SAAL GRÜN)	DMX4 (LED SAAL GRÜN)	0	1	3	255	28	0	0	255
Fader	Saal blau:	DMX5 (LED SAAL BLAU)	DMX5 (LED SAAL BLAU)	0	1	3	255	3	0	0	255
LCD page select	<7>zur<252>ck	Page:0	Page:0	0	0	0	255	255	255	Font1,Bold...	10sec.

Text am Objekt, in diesem Fall vorne mit Sonderzeichen 7, das entspricht einem dicken Punkt.

Menüseite die angesprochen wird, wenn das Page select Objekt bedient wird.

Diese Seite wird nach 10 Sekunden ohne Bedienung am LCD angesprochen. Die Zeit wird im Opt.B Feld festgelegt (5-255 Sek.)

Beim Laden der Seite 1 wird die Information über den automatischen Rücksprung aus dem Page select Objekt in den Display Timer übernommen. Erfolgt kein Touch für die angegebene Zeit springt die Ansicht auf die angegebene Seite (Seite 0) zurück.