



DMXfaceX Programmieranleitung

Intelligentes Schalten über Programmblöcke, Trigger Umleitung und dem Touch LCD

Inhalt

Allgemeines:.....	1
Ein- Ausschaltvorgänge mit einem Trigger steuern.....	2
Mehrere Eingänge schalten denselben Ausgang.....	2
Über Programmblöcke abfragen und richtig schalten.....	3
Steuern von Ausgängen, DMX und Triggern am Touch LCD.....	4
Abfrage einer BUS Leitung auf kurzen / langen Touch am Display.....	4

Allgemeines:

Die Trigger des DMXface sind dafür zuständig Ereignisse an Eingängen, Infrarotempfang, RS232 Empfang, Empfang aus LAN Sockets und Zeitschaltereignisse zu überwachen.

In einem Trigger können mehrere Aufrufe (Calls) programmiert werden.

Bei jedem neuen Event das auf den Trigger passt wird der nächste Abruf aus den bis zu vier hinterlegten Calls getätigt, nach dem Ende wieder beim ersten begonnen.

Werden im selben Trigger mehrere Ereignisse aktiviert, so werden diese „oder“ verknüpft. Das bedeutet das egal welches der aktivierten Ereignisse Eintritt, der nächste Call ausgeführt wird.

Achtung:

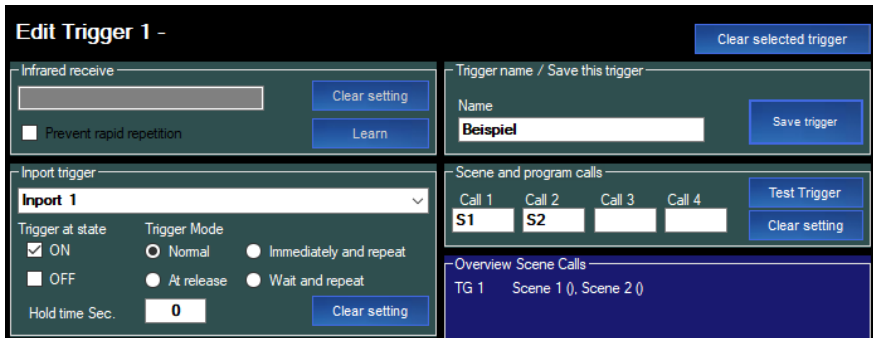
Eingangsleitungen etc. erscheinen erst dann in Drop Down Boxen, wenn diese im Menü Overview and Text benannt wurden.

Die Eingabe der Leitungen etc. durch die Kürzel z. B. „IN1“, „OUT5“, „BUS2“ ... ist natürlich immer möglich.

Ein- Ausschaltvorgänge mit einem Trigger steuern.

Die einfachste Methode einen Ausgang ein- und auszuschalten, ist zwei Szenen zu erstellen und diese in einem Trigger zu verarbeiten, welcher diese abwechselnd beim Ereigniseintritt abrufen.

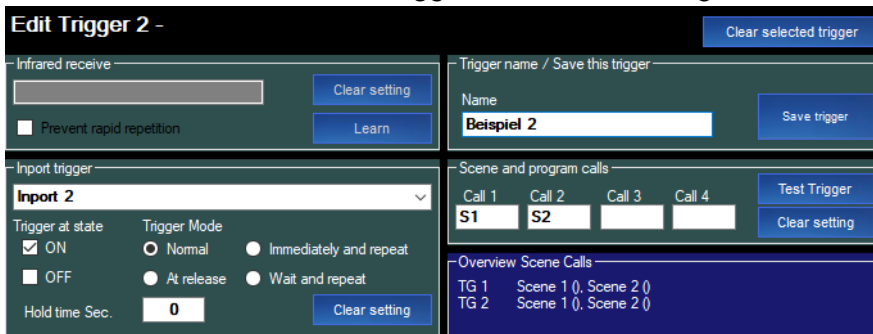
Im folgenden Beispiel ist in Szene 1 der Einschaltvorgang gespeichert, in Szene 2 der Ausschaltvorgang. Der Trigger wird durch ein Einschalten auf Eingang 1 aktiv, und ruft bei jedem neuen Signal auf Eingang 1 abwechselnd Szene 1 und 2 auf, was grundsätzlich zum gewünschten Ergebnis führt.



Mehrere Eingänge schalten denselben Ausgang

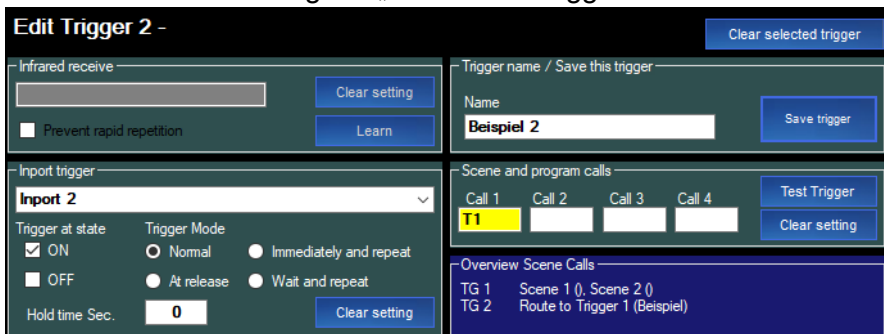
Sobald jedoch ein zweiter Taster auf einem anderen Eingang auf die gleichen Szenen zugreift und die Funktion in einem 2ten Trigger gleich eingestellt wird, kommt es zum Problem, dass jeder Trigger für sich die nächste aufzurufende Szene (1 oder 2) kennt, jedoch nichts vom Schaltvorgang des anderen Eingang mitbekommt.

So kann es sein, dass die nächste durch den Trigger aufgerufene Szene das Licht abschaltet obwohl dies bereits durch einen anderen Trigger bzw. Taster erfolgt ist.



Eine Lösung für das Problem ist es den 2ten Trigger nicht selbst zwischen den zwei Szenen umschalten zu lassen, sondern die Ausführung an den ersten Trigger weiterzuleiten.

Dies wird durch die Eingabe „T“ und der Trigger Nummer in das erste Call Feld des Triggers erreicht.



Nun gibt der Trigger2 die Ausführung der Calls an Trigger 1 ab und die Reihenfolge der Szenenaufrufe bleibt gewahrt.

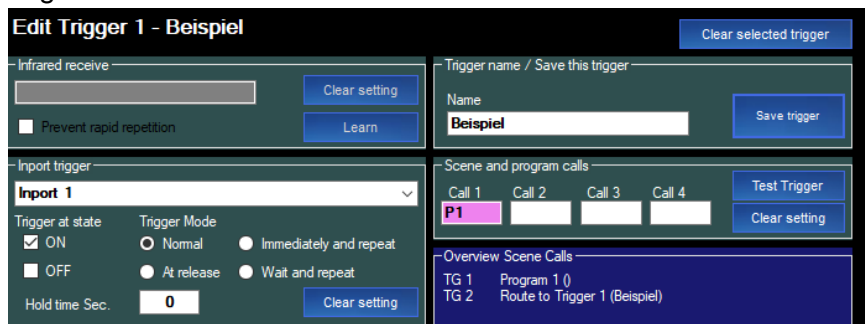
Über Programmblöcke abfragen und richtig schalten

Alternativ und für komplexere Lösungen wird mit einem Programmblock gearbeitet.

Im Programmblock wird der aktuelle Zustand der Ausgangsleitung(en) oder DMX Kanäle ausgewertet, und je nachdem Ergebnis dann entschieden welche Szene abzurufen ist.

Im folgenden Beispiel werden alle Trigger an denselben Programmblock geleitet. Dieser wertet den aktuellen Zustand aus und ruft die entsprechende Szene ab.

Den einzelnen Triggern für unterschiedliche Signalquellen wird nun immer der Programmblock zugewiesen.



Erstellen des Programmblock 1

Aufgrund der vorhergehenden Einstellung der Trigger wird bei jedem Klick auf einen Taster der Programmblock 1 durchlaufen.

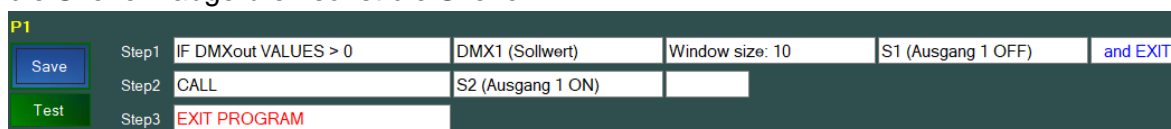
In diesem Programmblock fragen wir den aktuellen Zustand der Kreise ab, die uns interessieren, und wählen abhängig vom Ergebnis die Ein- oder Ausschaltzene.

Beispiel, Abfrage des Ausgang 1, wenn dieser eingeschaltet ist wird Szene 2 abgerufen und das Programm verlassen, sonst wird Szene 1 abgerufen.



Selbes ist auch über die Abfrage von DMX Kanaleinstellungen möglich.

Im folgenden Beispiel werden die DMX Out Kanäle 1-10 abgefragt, hat ein Kanal davon einen Wert >0 wird die Szene 2 abgerufen sonst die Szene 1



So können auch mehrere DMX Fenster einzeln geprüft oder in Kombination mit der Abfrage von Ausgangszuständen geschaltet werden.

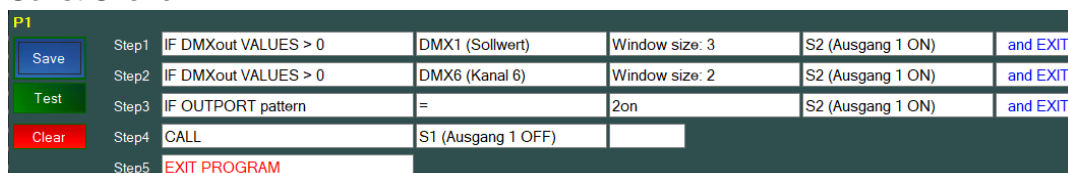
Beispiel:

Szene 2, wenn DMX Kanal 1,2 oder 3 einen Wert >0 hat

Szene 2, wenn DMX Kanal 6 oder 7 einen Wert >0 hat

Szene 2, wenn der Ausgang 2 eingeschaltet ist

Sonst Szene 1



Steuern von Ausgängen, DMX und Triggern am Touch LCD

Button Objekte die zur Programmierung der Touch LCD-Seiten verwendet werden können aus dem Control Channel vielfältige Bedienungsaufgaben lösen.

Object type	Text	Control channel	Show channel	BASE	OBJ	HIGH	TXT	ON	OFF	Opt.A	Opt.B
Button LED	Ausgang steuern	OUT1 (Relais 1)	OUT1 (Relais 1)	0	1	3	255	28	1		1
Button LED	DMX steuern	DMX1 (DMX Kanal 1)	DMX1 (DMX Kanal 1)	0	1	3	255	28	1		100
Button LED	Szene abrufen	S1 (Ausgang 1 OFF)		0	1	3	255	28	1		1
Button LED	Programm abrufen	P1 (Programm 1)		0	1	3	255	28	1		1
Button LED	Trigger auslösen	T1 (Trigger 1)		0	1	3	255	28	1		1
Button LED	Interne Bus Leitung	BUS1 (BUS1)	BUS1 (BUS1)	0	1	3	255	28	1		1

Verhalten des Control channel:

Ausgänge: Wenn der Ausgang eingeschaltet ist sendet das Display bei Touch einen Abschaltbefehl und umgekehrt.

DMX Kanal: Wenn der DMX Kanal auf dem Wert 0 steht setzt das Display den Kanal beim Touch auf den Wert der in der Spalte Opt.B hinterlegt wurde.
Hat der Kanal einen Wert >0 setzt das Display den Kanal beim Touch auf den Wert 0.

Szene: Beim Touch wird die Szene abgerufen.
Die Szene hat selber keinen Rückgabewert der angezeigt werden kann, natürlich kann der Showchannel auch auf einen Ausgang oder DMX Kanal gesetzt werden der am Button zu Anzeige kommt.

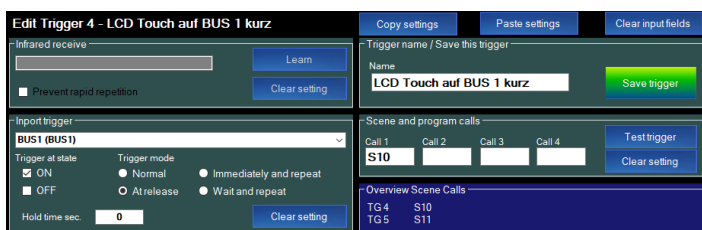
Programm: Beim Touch wird das Programm abgerufen.
Das Programm hat selber keinen Rückgabewert der angezeigt werden kann, natürlich kann der Showchannel auch auf einen Ausgang oder DMX Kanal gesetzt werden der am Button zu Anzeige kommt.

Trigger: Beim Touch wird der Trigger aktiviert, genauso als ob eines seiner Ereignisse ausgelöst worden wäre.
Der Trigger hat selber keinen Rückgabewert der angezeigt werden kann, natürlich kann der Showchannel auch auf einen Ausgang oder DMX Kanal gesetzt werden der am Button zu Anzeige kommt.

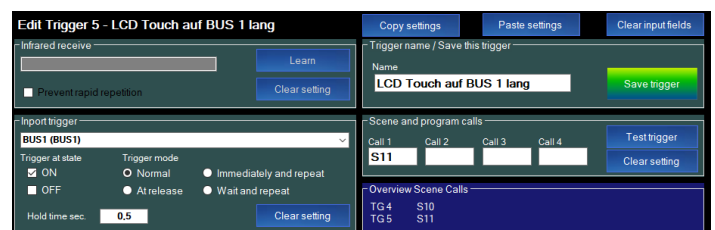
BUS: Solange der Button gedrückt wird, geht die interne Busleitung auf 1, beim Loslassen auf 0
So können die internen Busleitungen, in Kombination mit Triggern, dazu genutzt werden langen oder kurzen „Tastendruck“ am Display zu unterscheiden. (Bus Leitungen sind im Bereich Inport Trigger verfügbar)

Abfrage einer BUS Leitung auf kurzen / langen Touch am Display

Dazu werden zwei Trigger erstellt die je nach Verhalten der BUS Leitung unterschiedliche Calls ausführen.



Einstellung BUS1, ON at Release sofort.--> S10



Einstellung BUS1, ON nach 0,5 Sek.--> S11