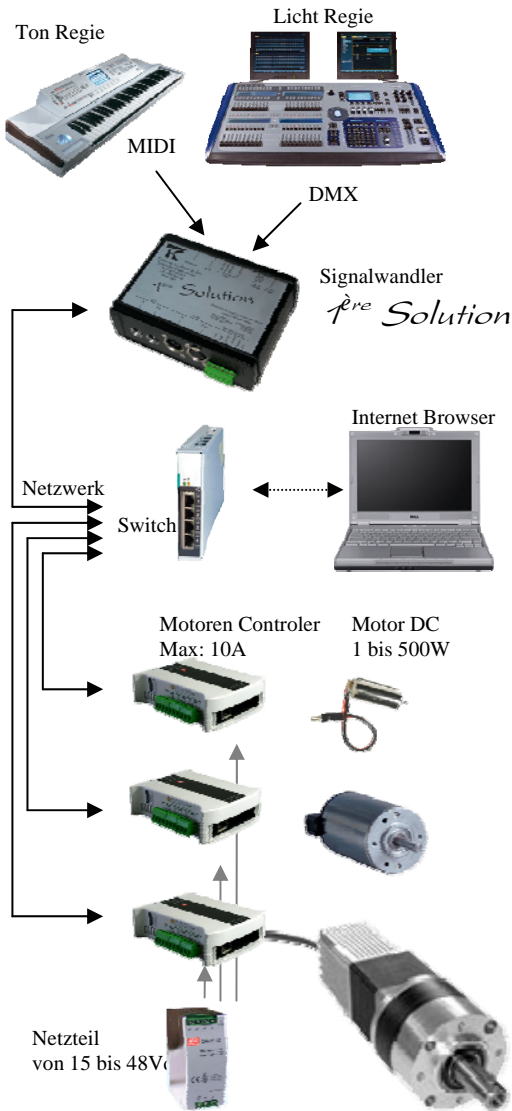


Sie Können mit dem DMX/MIDI Wandler « 1^{ère} Solution » jede Art von Bühnen Konstruktion motorisieren ! Bühnenbilder, Projektionflächen, Mobile-Anhängungen, Drehscheben, bewegliche Brücken / Bühnenelement, Beleuchtung etc...

Geschwindigkeit – Richtung – Position – Rotation wird durch dieses system Kontrollierbar ! Absolute Präzision ! Permanentes Drehmoment !

Benutzen Sie als Kontrolle einfach Ihre DMX – Regie oder Ihren MIDI – Sequenzer.

Ohne weiteren Programmierungsaufwand !



Benutzen Sie DMX oder Midi Kabel um Ihre Regie mit dem Signalwandler zu verbinden Das restliche Netzwerk wird mit standard RJ45 (cat 5) Kableln betrieben.

Umm mehrere Motoren zu benötigen Sie einen Ethernet Switch.

16 Motoren pro Signalwandler

3 Kanäle pro Motor

Anschlussmöglichkeit zur manuellen Kontrolle von 2 Motoren

Nach der ersten Inbetriebnahme wird Kein Computer mehr benötigt Zugang zu den verschiedenen Parametern wird durch einfache Web-Seiten ermöglicht (IP Adressen).

Veränderbare Parametes :

Wandler : IP-Adresse der Motoren Controller

DMX / MIDI Adresse

Funktionsmodus (determinierte Positionsänderung oder permanente Rotation)

Motoren Controller : Motoren – Eigenschaften durch Auto-Tuning

Verändern Sie Ihren Motor nach Ihren Wünschen : von 1W bis 500W je nach Bedarf !

Verändern Sie die Spannung des Motors ohne Ihr Netzteil zu Wechseln ! Von 12 bis 48 Vdc.

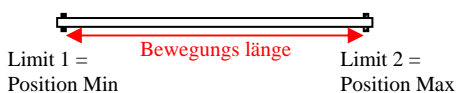
Automatische Kalibrierung des Motors (Auto-Tuning) während der Konstruktion.

Automatische Kalibrierung bei jeden Einschalten.

Berechnung der Distanzen und Widerstände für die Kalibrierung Ihrer Potenziometer.

2 Funktionsmodi :

Determinierte Positionsänderung

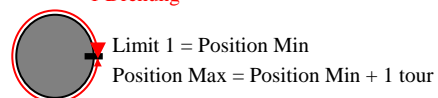


16 bit Resolution : 65025 Schritte zwischen beiden Endpunkten

1. Kanal = Geschwindigkeit
2. Kanal = 255 Schritte pro Bewegungslänge
3. Kanal = 255 Schritte für jeden Schritt des 2.

Permanente Rotation

1 Drehung



Funktioniert wie eine Gobo Scheibe (Im Wandbuch nachlesbar)

1. Kanal = Geschwindigkeit
2. Kanal = Gewünschte Funktion (Position, Rotation, Scan...)
3. Kanal = Abhängig von der gewählten Funktion.