

Caractéristiques :

1. Le H807DMX ne peut fonctionner qu'avec la console DMX512.
2. Chaque port contrôle un maximum de 1024 pixels. Trois ports produisent les mêmes données.
3. Le H807DMX occupe 14 canaux DMX
4. Utilisez le commutateur DIP pour définir l'adresse DMX de démarrage pour chaque appareil.

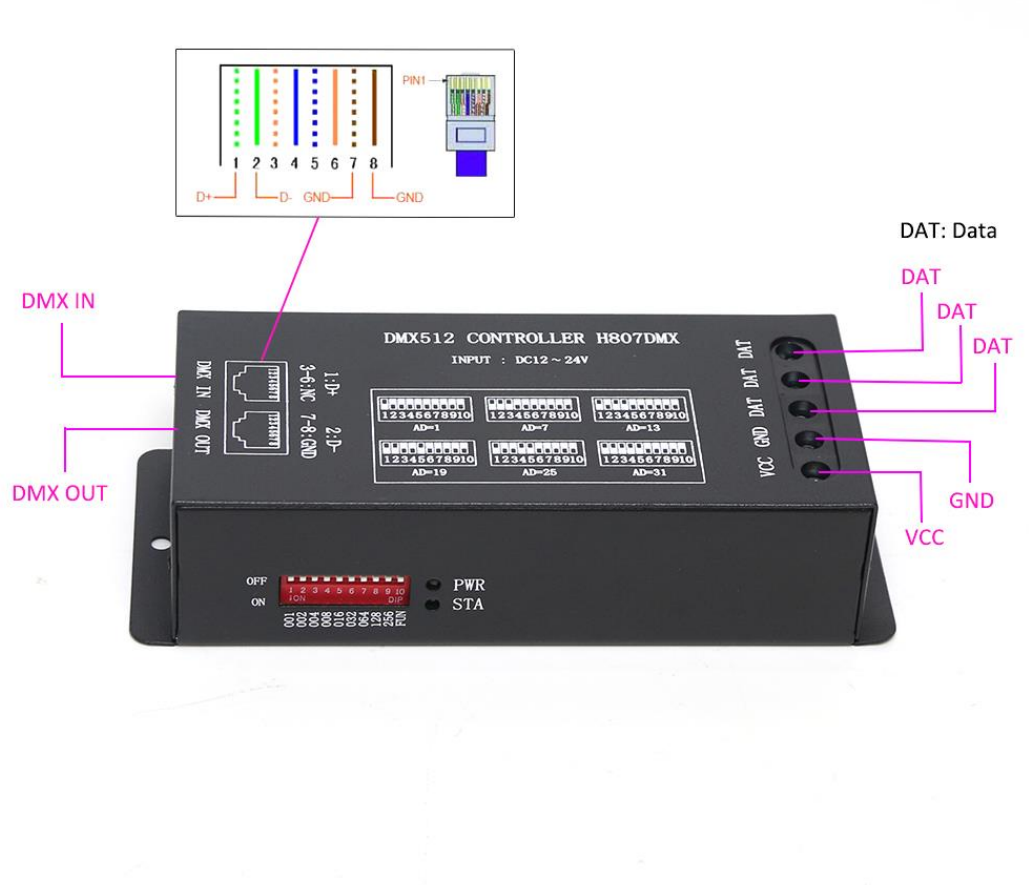
H807DMX prend en charge les puces suivantes :

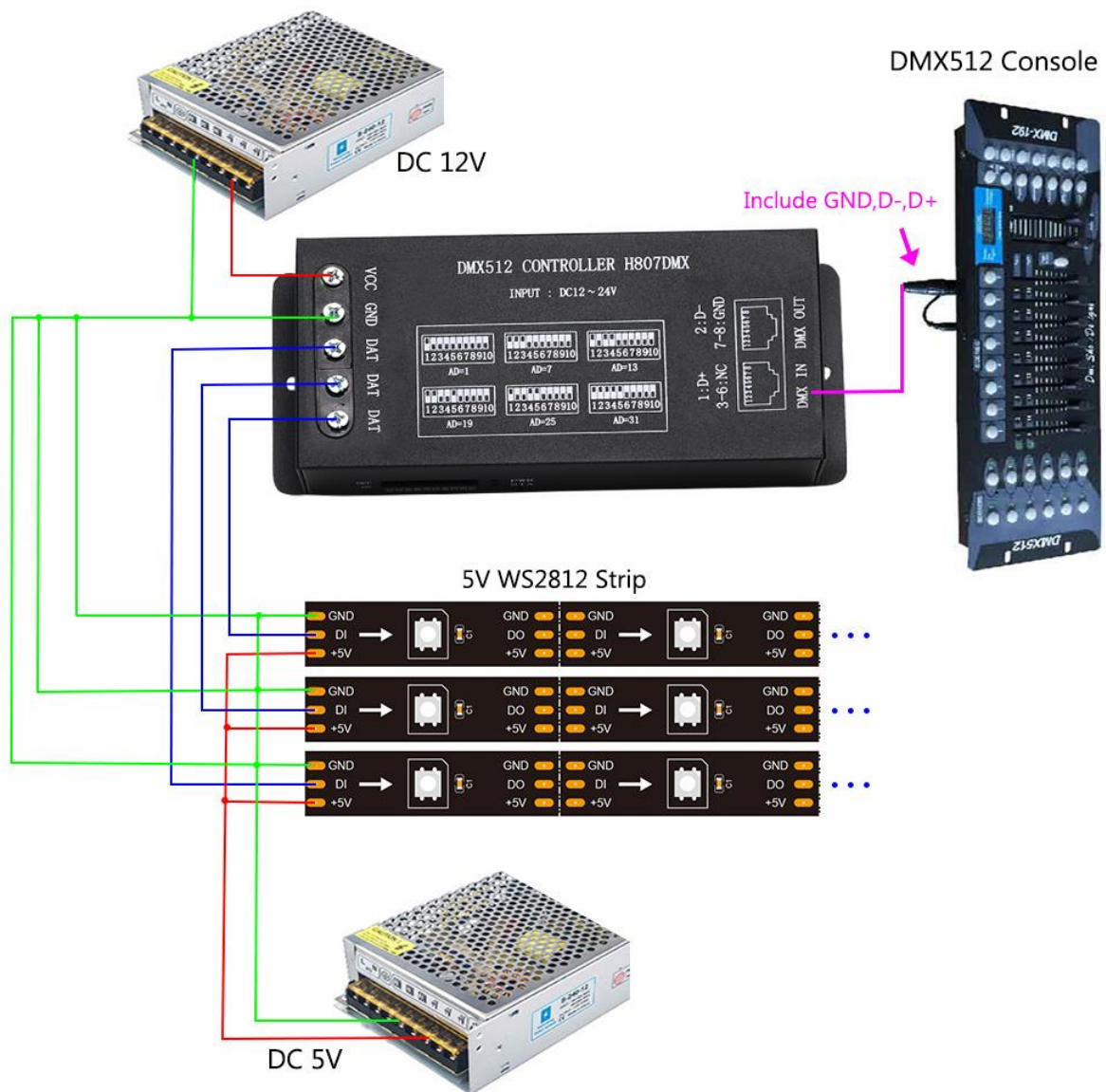
TM1812, P943, P943S, P9411, P9412, P9883, TM1804, TM1809, UCS1903, UCS1909, UCS1912, WS2811, WS2813, SM16703, SM16709, SM16712, INK1003, etc.

Remarque :

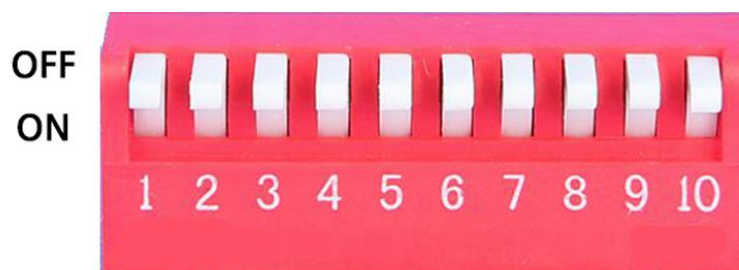
Avant de connecter la console H807DMX à DMX512, le H807DMX joue les effets intégrés.

Après avoir connecté la console H807DMX à DMX512, le H807DMX est contrôlé par la

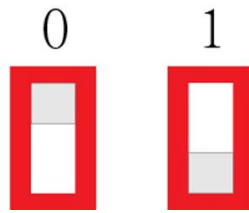




Étape 2. Définir l'adresse DMX de démarrage pour chaque H807DMX



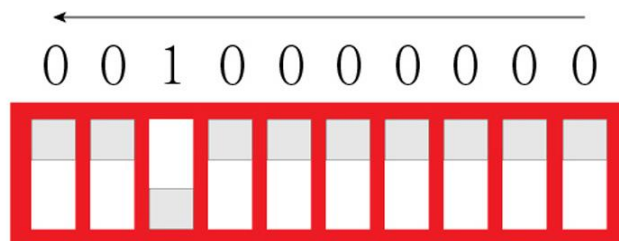
Allumer signifie 0, descendre signifie 1



C'est comme binaire, mais la séquence est de droite à gauche.

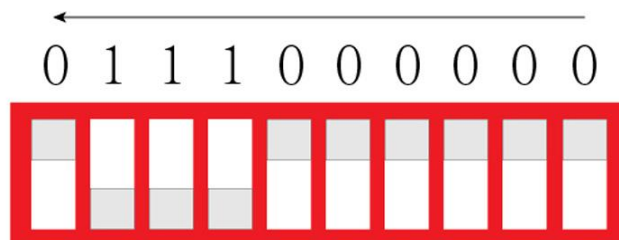
Par exemple

0010000000 est $1 \times 22 = 4$, 4 est l'adresse DMX de départ.



Comme mentionné ci-dessus, le H807DMX occupe 14 canaux DMX, vous pouvez donc utiliser le canal 4~17 sur la console DMX512 pour créer des effets d'éclairage.

0111000000 est $1 \times 21 + 1 \times 22 + 1 \times 23 = 14$, 14 est l'adresse DMX de départ.

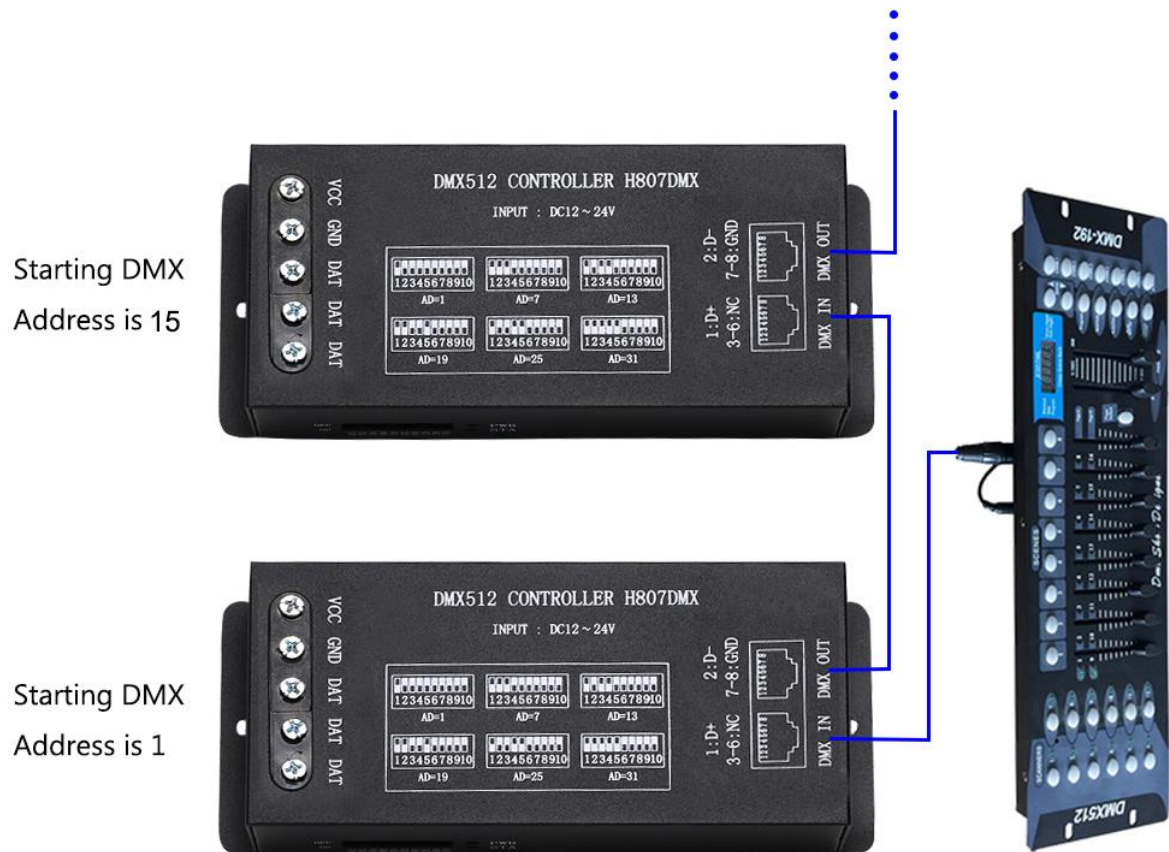


Vous pouvez donc utiliser le canal 14 ~ 27 sur la console DMX512 pour créer des effets d'éclairage.

En un mot, si l'adresse DMX démarrée est 4, H807DMX occupe les canaux 4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17 sur la console DMX512.

Si l'adresse DMX démarrée est de 14, H807DMX occupe le canal 14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27 sur la console DMX512.

Vous pouvez connecter plusieurs contrôleurs à une console DMX512



Description des 14 canaux :

1er canal : luminosité

2ème canal : rouge premier plan

3ème canal : vert premier plan

4ème canal : bleu premier plan

5ème canal : certains effets intégrés

valeur du canal : 0~15 : effet statique

16 ~ 31 : la queue de comète avance

32 ~ 47 : la queue de comète recule

48 ~ 63 : changement progressif (la couleur de fond change vers la couleur de fond puis change vers la couleur de premier plan)

64 ~ 79 : mouvement de segment à ligne unique

80 ~ 95 : les segments à double ligne bougent (couleur totale et couleur de fond)

96 ~ 111 : les segments à double ligne fonctionnent dans une direction opposée (couleur avant terre et couleur de fond)

112 ~ 127 : navette

128~143 : remplir

144 ~ 159 : printemps

160 ~ 175 : les étoiles clignotent

176~255 : effets statiques

6ème canal : changement de vitesse

valeur du canal : 0~127 : les effets fonctionnent dans la direction positive, de la vitesse maximale à 1

128 : les effets arrêtent de courir

129~255 : les effets fonctionnent dans le sens négatif, de 1 à la vitesse maximale

7ème canal : divisez tous les pixels en plusieurs groupes, chaque groupe répète le même effet, la longueur minimale est de 2 pixels

valeur du canal : 0 ~ 1 : 2 pixels

2 : 3 pixels

3 ~ 255 : 4 ~ 256 pixels

8ème canal : redimensionnez la longueur de l'arrière-plan ou la tache noire

9ème canal : fond rouge

10ème canal : vert de fond

11ème canal : fond bleu

12ème canal : définir le flash ou non

valeur du canal : 0 : pas de flash

1~255 : la vitesse du flash passe de lente à rapide

13ème canal : définissez le nombre de pixels H807DMX prend en charge

valeur du canal : 0 : 1024 pixels

1 : 1020 pixels

2~255 : 1016 à 4 pixels

14ème canal : Coloré

0-31 : La couleur premier plan n'a qu'une seule couleur, qui est la couleur naturelle

32-63 : La couleur premier plan passe en deux couleurs

64-95 : La couleur premier plan devient trois couleurs

96-127 : La couleur premier plan devient quatre couleurs

128-159 : La couleur premier plan devient cinq couleurs

160-191 : La couleur premier plan devient six couleurs

192-255 : La couleur premier plan devient sept couleurs