

LUMIKIT

Leia o manual antes de usar o produto!

Manual de uso

Player DMX 1 universo DIN com agendador



© 2026 Lumikit Sistemas para Iluminação

Sumário

1. Introdução	4
1.1. Características	5
1.2. Dimensões	5
1.3. Botões, conectores e LEDs	6
1.4. Conteúdo da embalagem	6
2. Ligação	7
2.1. Ligação de botoeiras externas	8
2.2. Ligação do relé com contator	10
2.3. Cartão de memória	12
3. Configuração	13
3.1. Data e hora	13
3.2. Modo Teste DMX	13
3.3. Modo Manual	14
3.4. Modo Agendador	15
3.5. Preparando o cartão de memória microSD dentro do programa Lumikit SHOW	15
3.5.1. Arquivos dentro do cartão de memória	16
3.6. Agendador	17
4. Garantia e manutenção	19
4.1. Troca do componente responsável pela saída DMX	19
4.2. Troca da bateria do relógio	20

Considerações importantes - leia antes de usar o produto

É importante ter conhecimento básico de DMX. Pode-se conferir os vídeos abaixo.

- Introdução ao controle de iluminação arquitetural: <https://www.lumikit.com.br/ul/UL300>;
- Canais DMX e Universos: <https://www.lumikit.com.br/ul/UL129>;
- Introdução a DMX512 e Art-Net: <https://www.lumikit.com.br/ul/UL102>.

Considerações sobre cartão de memória:

- Para produtos de automação (como por exemplo o Lumikit Player DMX ou Lumikit ARQ 2) **deve ser utilizado um cartão de memória ou pen drive que esteja formatado em FAT32**. Para realizar este procedimento, confira o programa Lumikit Formatador SD: <https://www.lumikit.com.br/software-lumikit-formatador-sd>;
- Os tempos das programações feitas no Lumikit SHOW podem ter variações quando reproduzidas na placa, **dependendo principalmente da qualidade do cartão de memória utilizado**.

1. Introdução

O Player DMX 1 Universo DIN com agendador é a evolução do modelo Player DMX 1 Universo DIN. Ele foi desenvolvido para aplicações que necessitam de controle DMX em projetos instalados diretamente em painéis elétricos, dispensando o uso de um computador para operação.

Principais aplicações:

- Automação;
- Iluminação arquitetural;
- Natal;
- Decorações em geral.

Além das funções do modelo anterior, esta versão incorpora um agendador interno de cenas e relé para acionamento de circuitos externos, oferecendo maior flexibilidade para automação de iluminação e equipamentos.

O equipamento suporta até 30 programações, permite acionamento externo de cenas e oferece agendamento baseado em dia e mês, possibilitando a execução automática de programas conforme o calendário configurado.

A saída DMX padrão pode ser conectada a qualquer dispositivo compatível com DMX, como luminárias, splitters DMX ou ao Splitter DMX 3 Saídas DIN da Lumikit, permitindo expandir facilmente o sistema.

A programação é realizada através do software Lumikit SHOW, onde são configuradas tanto as cenas quanto a agenda de execução. Após a configuração, os dados são gravados em um cartão de memória microSD, que deve ser inserido no Player.

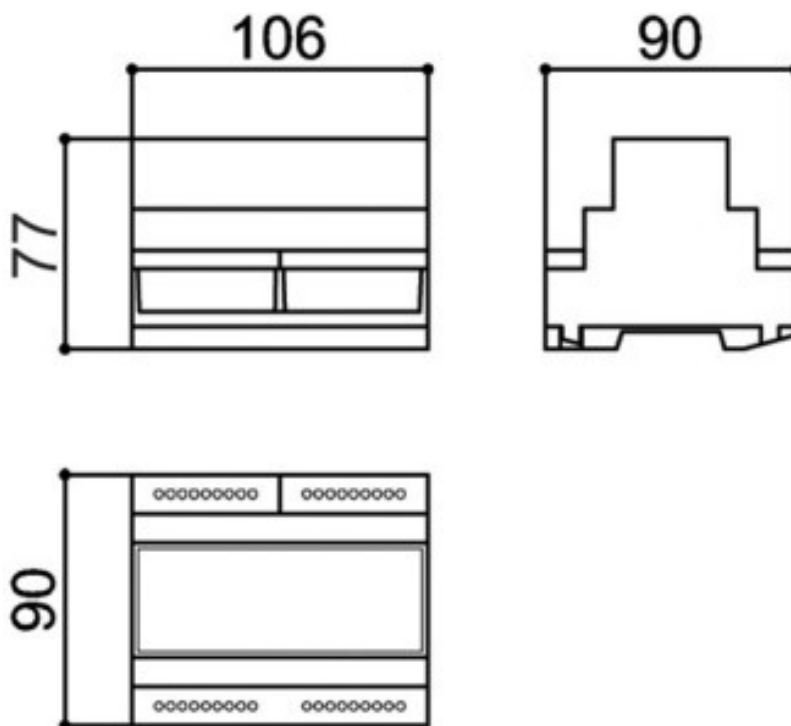
Durante a operação, o Player executa continuamente o programa ativo em repetição (loop), seguindo também as regras definidas na agenda quando o agendador estiver habilitado.

Caso ocorra desligamento da alimentação, o equipamento mantém na memória o último programa executado quando estiver no modo manual. Assim, ao restabelecer a energia, o Player retomará automaticamente a execução do último programa selecionado ou continuará seguindo a programação definida na agenda, caso o agendador esteja ativo.

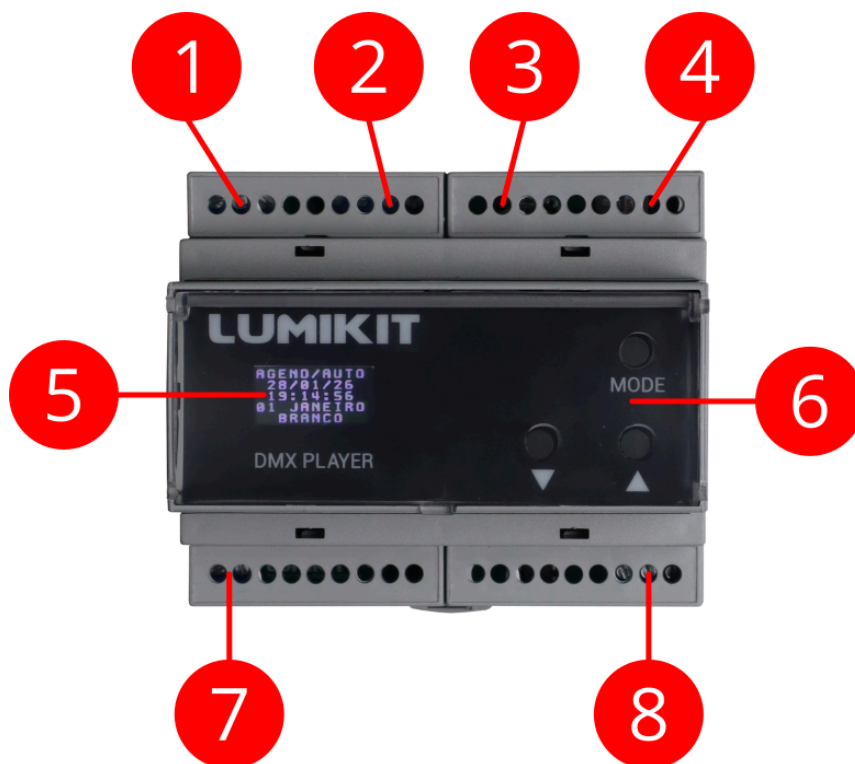
1.1. Características

- Saída DMX512 padrão (RS485) a 44 FPS;
- Permite até 30 programações para controlar a iluminação;
- Agendamento automático das programações com base em data e hora especificados;
- Modo de teste manual;
- Suporte a qualquer cartão de memória microSD de qualquer capacidade;
- Bateria interna CR2032;
- Gabinete em plástico ABS seguindo a norma DIN para montagem em painel elétrico;
- **Alimentação:** 110/220 V AC (bivolt automático);
- **Dimensões:** 7 x 10,6 x 9 cm;
- **Peso:** 225 g (350 g com embalagem).

1.2. Dimensões



1.3. Botões, conectores e LEDs



1. Conector borne para o relé;
2. Conector borne para os contatos para acionamentos;
3. Acesso à bateria;
4. Acesso ao cartão de memória microSD;
5. Display gráfico para configuração;
6. Botões para configuração;
7. Conector borne para a alimentação;
8. Conector borne para o sinal DMX.

1.4. Conteúdo da embalagem

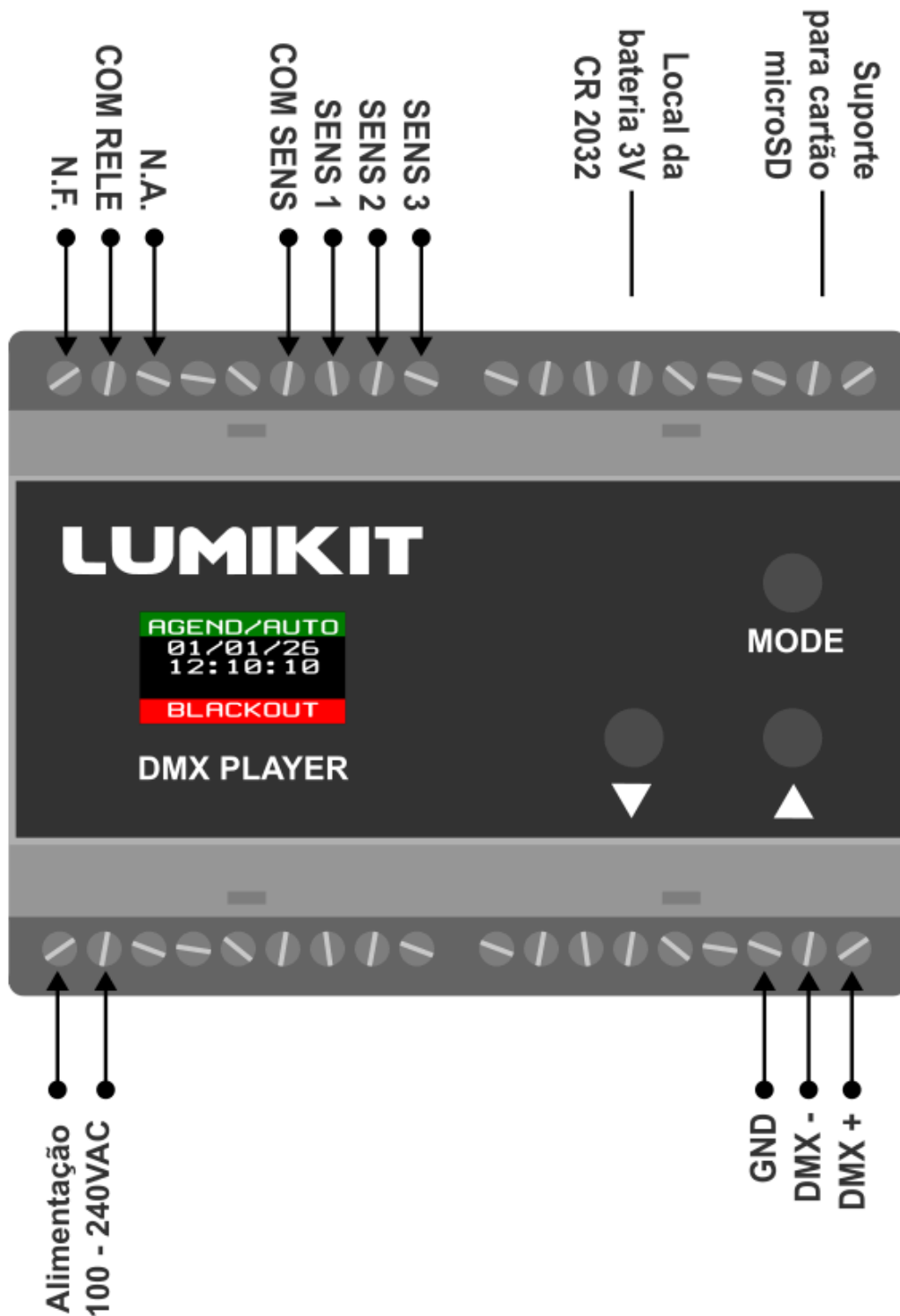
- Player DMX 1 Universo DIN com Agendador;
- **Cartão de memória microSD 64 GB Sandisk.**

2. Ligação

As conexões ao player são feitas por bornes parafusáveis, na parte inferior temos a conexão da alimentação (100 até 240 V AC) e os 3 fios da saída DMX, conforme o esquema mostrado mais abaixo.

É possível ainda usar até 3 pulsadores externos, ligados nos 4 bornes na parte superior (COM SENS, SENS1, SENS2, SENS3). Por esses pulsadores é possível ativar o BLACKOUT (tudo desligado) e trocar a cena ativa.

Temos ainda os conectores para do relé (N.A = normalmente aberto, COM RELAY = comum entre os contatos, N.F = normalmente fechado), que permite a ligação de circuitos externos, recomendamos usar para acionar um contator por exemplo.



2.1. Ligação de botoeiras externas

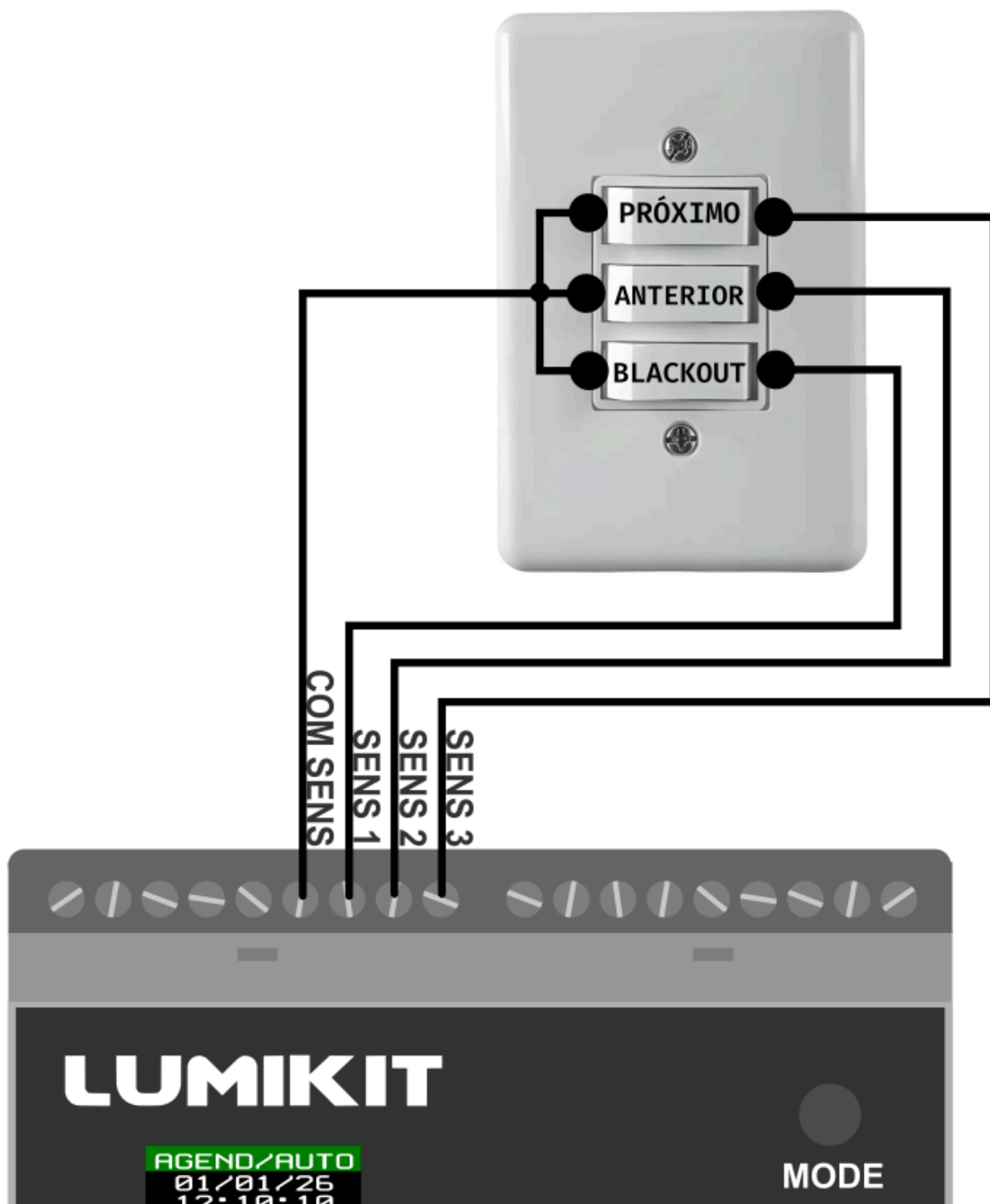
Caso seja necessário no projeto um controle externo, é possível fazer a troca dos programas pelos 4 bornes na parte superior. Pode ser ligado a qualquer interruptor pulsador (estilo campainha), inclusive de módulos controle remoto. Abaixo um esquema de ligação:

É possível ligar vários interruptores pulsadores em paralelo, quantos forem necessários.

SENS1 = vai ativar o BLACKOUT (tudo desligado);

SENS2 = cena anterior;

SENS3 = próxima cena;

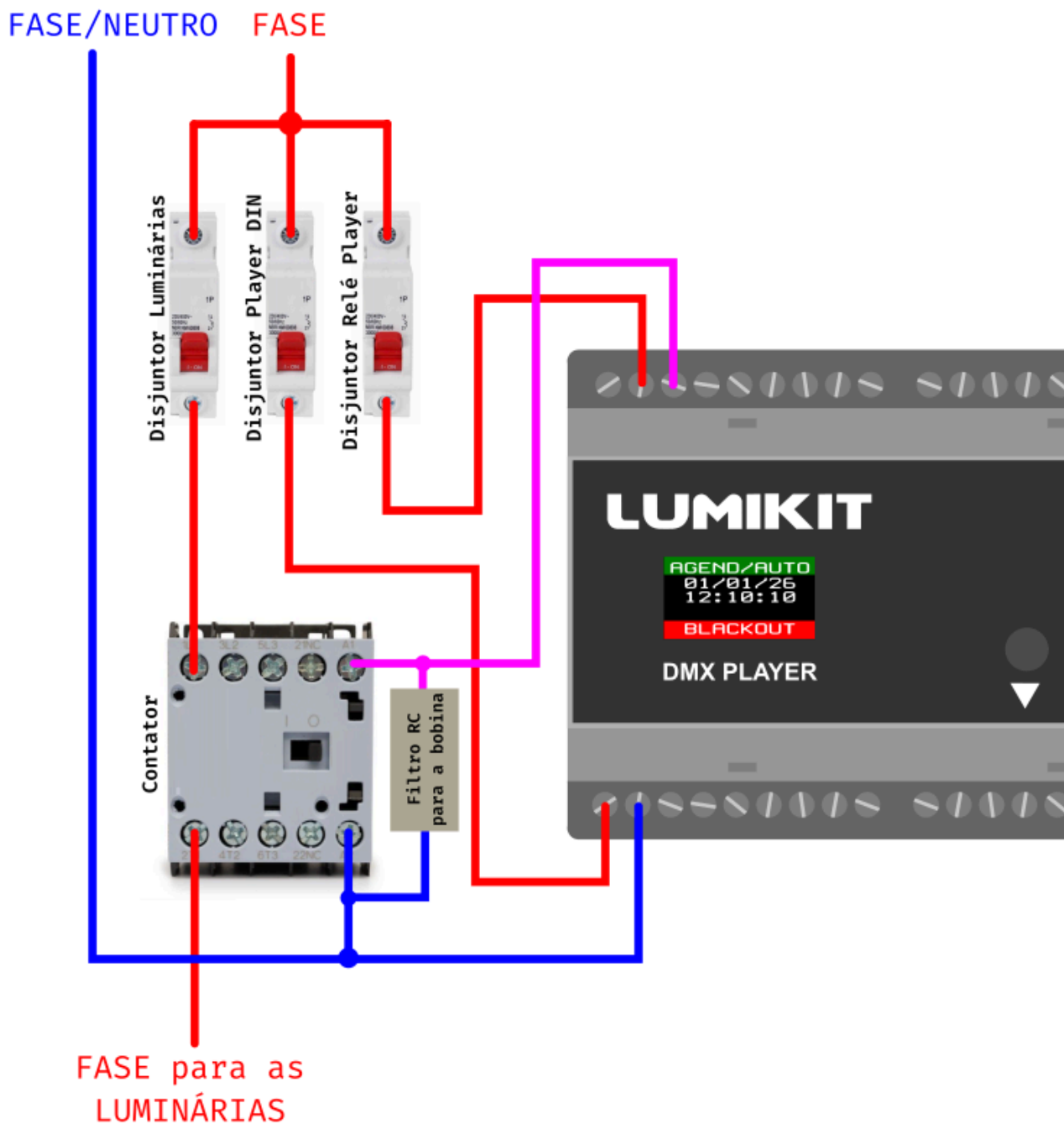


2.2. Ligação do relé com contator

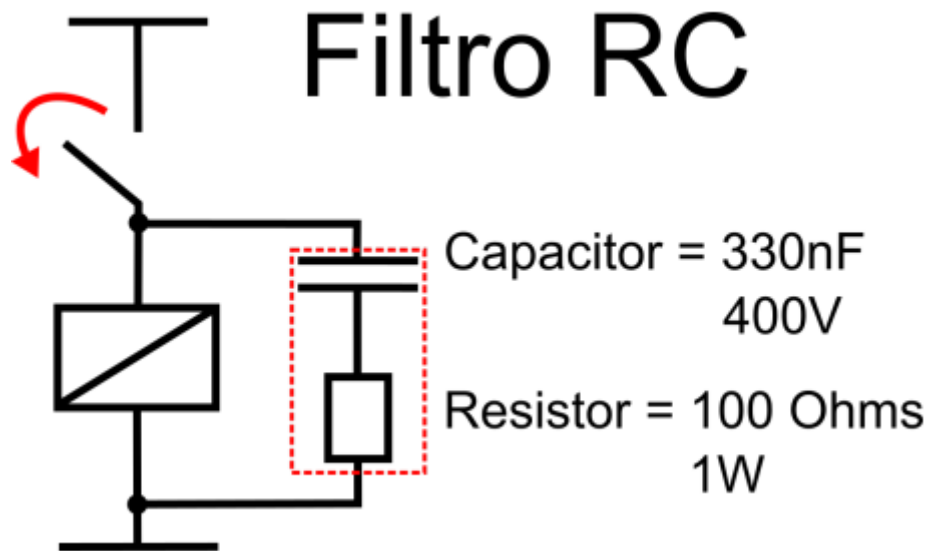
O player tem um relé, que é fechado (acionada) quando existe algum canal DMX maior que 0. O relé abre (desliga) 2 minutos depois que a saída DMX estiver com todos os valores zerados.

Nesse relé poderá ser ligado qualquer carga com corrente baixa ou então preferencialmente uma contatora que aciona a alimentação das luminárias. A carga da contatora depende diretamente da quantidade de luminárias, verifique com o fabricante das luminárias as características das mesmas para fazer o cálculo. A tensão da bobina da contatora deve ser compatível com a rede elétrica local.

A contatora elétrica deve idealmente ser montada dentro de outro quadro elétrico, pois pode causar interferência eletromagnética.



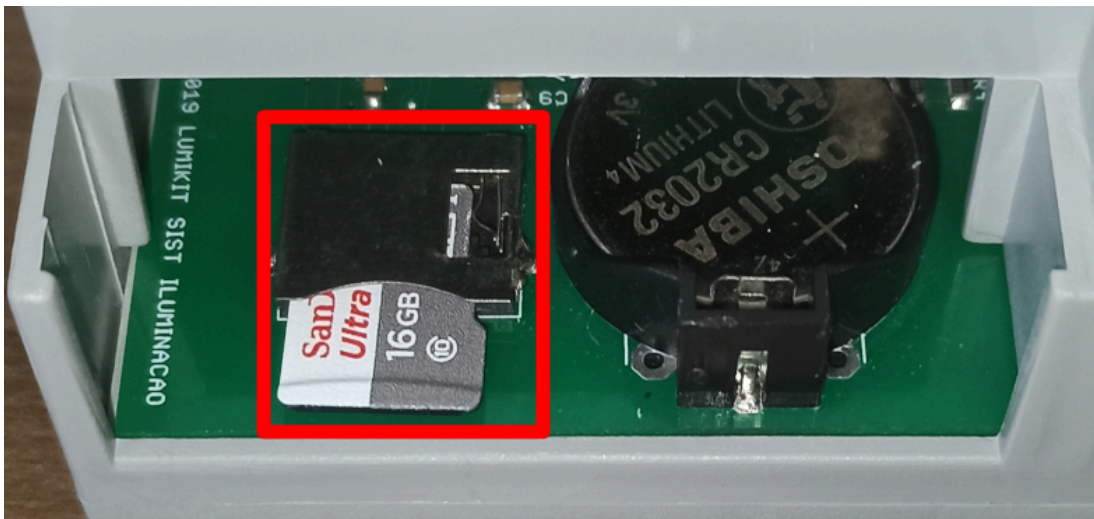
Além disso, é recomendado instalar um filtro RC na bobina. Pode ser comprado um filtro específico já montado, ou então usar um capacitor de 330 nF por 400 V e um resistor de 100 Ohms por 1 W e montar em paralelo:



2.3. Cartão de memória

Para colocar o cartão de memória no Player, siga os passos abaixo.

1. Certifique-se que o Player está desligado da energia;
2. Remova a tampa de encaixe lateral onde se localiza o cartão de memória;
3. Localize o cartão de memória;



4. Coloque o cartão de memória no encaixe destacado;
5. Recoloque a tampa de encaixe lateral.

Caso o cartão de memória estiver inserido incorretamente ou esteja inválido (formato não é FAT32, sem arquivos, arquivos inválidos), uma mensagem aparecerá no display:



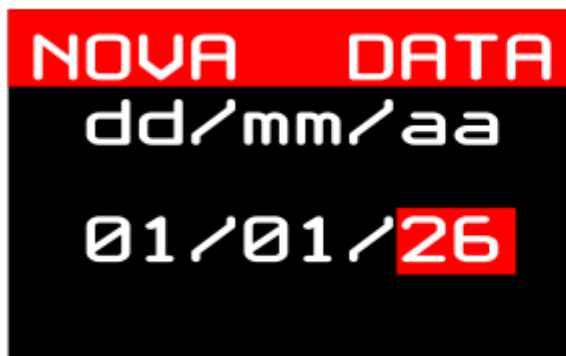
Ao ser mostrada a mensagem, existe um contador regressivo de 5 segundos que reinicia o player.

3. Configuração

3.1. Data e hora

Para ajustar a data e hora, o Player deve estar com um cartão de memória válido e não pode estar em modo TESTE DMX.

Para ajustar o relógio, segure o botão MODE por 5 segundos e solte. Será mostrada a seguinte informação no display, permitindo o ajuste da data e posteriormente da hora:



O Player DMX 1 universo DIN com agendador tem 3 modos de execução distintos: Modo Teste DMX, Modo Manual e Modo Agendador.

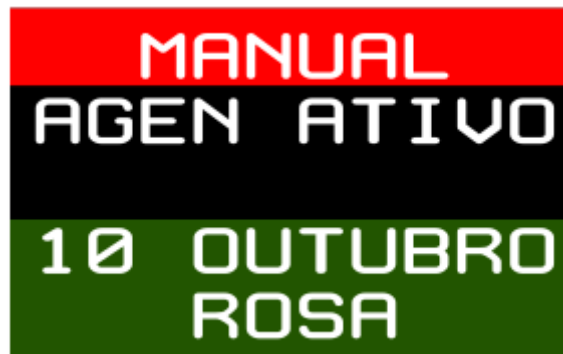
3.2. Modo Teste DMX



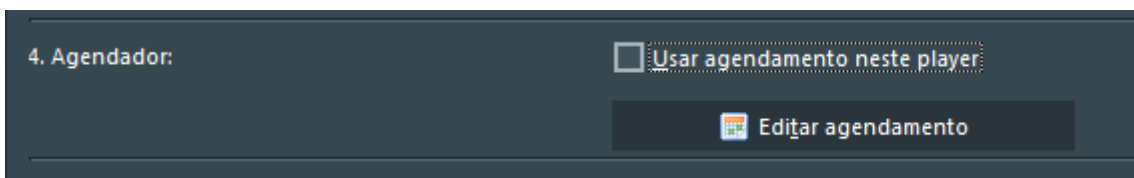
Para entrar nesse modo, o botão MODE deve ser pressionado durante a ligação do player, o objetivo desse modo é testar individualmente cada canal DMX, ajudando a identificar os canais das luminárias ou testando a ligação do DMX.

A opção ALEATORIO gera valores aleatórios nos canais DMX, enquanto que a opção RESET zera o valor dos 512 canais DMX.

3.3. Modo Manual



Esse é o modo de funcionamento padrão quando não houver um arquivo "S" dentro do cartão de memória, esse arquivo não é gerado se a opção "Usar agendamento neste player" estiver desmarcada (veja mais adiante no capítulo sobre criação do cartão microSD).



Ao ligar o player e não houver o arquivo "S", automaticamente será acionado o modo MANUAL e a cena reproduzida será a mesma que estava sendo reproduzida antes de desligar o player.

3.4. Modo Agendador



Se dentro do cartão microSD existir um arquivo "S" com agendamentos, o modo AGENDADOR será acionado no momento de ligar o player e os acionamentos das cenas irão ocorrer conforme o programado.

Nesse modo é possível acionar o modo manual, mas ao chegar no horário de ligar ou desligar programado, o player vai voltar para o modo AGENDAMENTO e reproduzir a cena que foi programada para aquele horário.

3.5. Preparando o cartão de memória microSD dentro do programa Lumikit SHOW

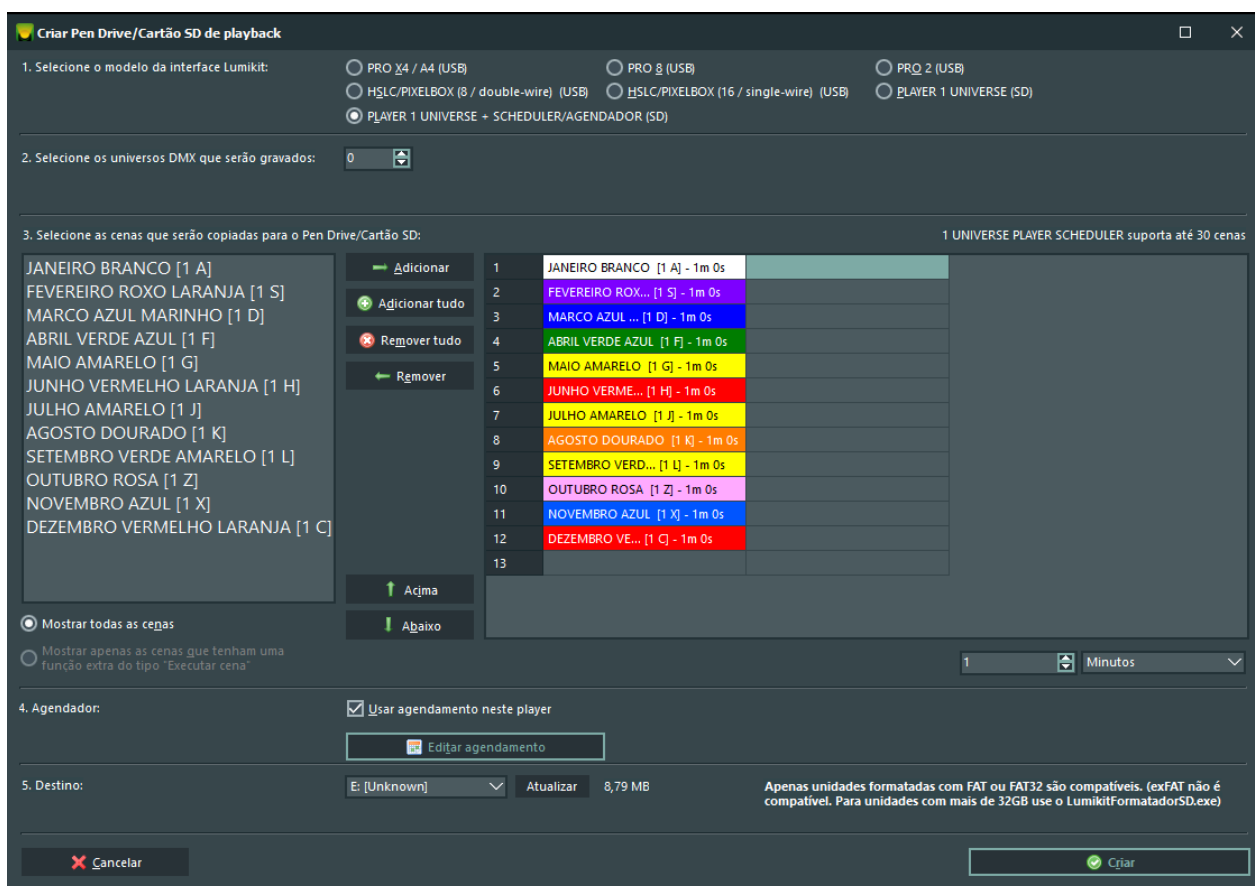
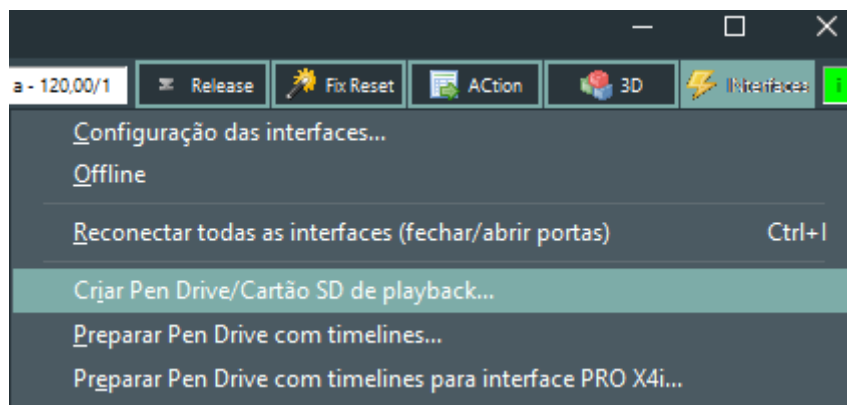
No programa Lumikit SHOW as cenas deverão ter sido criadas previamente.

Então um cartão de memória microSD formatado em FAT32 deve ser inserido no computador.

⚠ Caso tenha dúvida em como criar as cenas e/ou formatar o cartão de memória, confira o material indicado na seção "Considerações importantes" no início deste manual.

Então, siga os passos a seguir:

0. Clique no botão *INterfaces -> Criar Pen Drive/Cartão SD de playback...*;



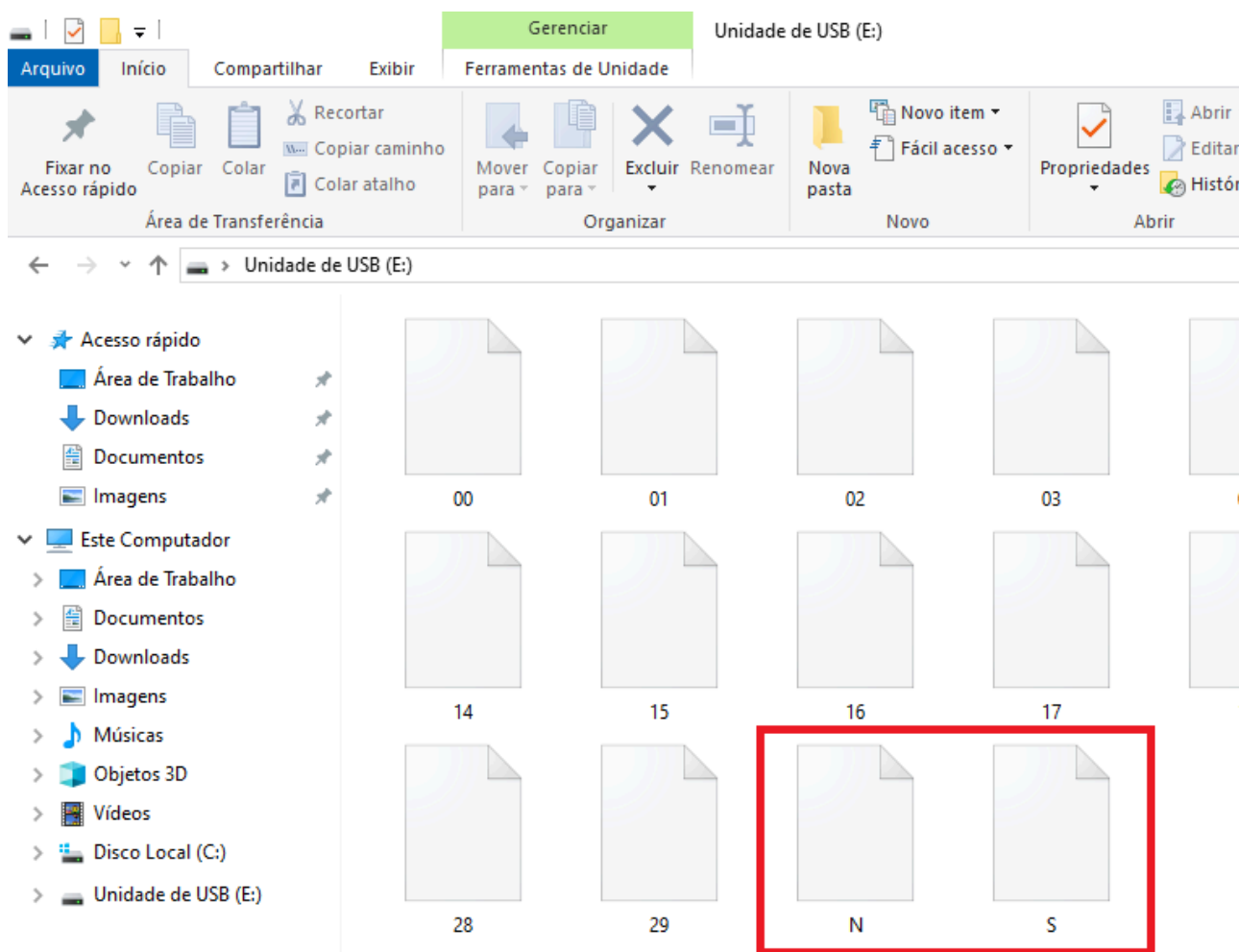
1. Escolha "PLAYER 1 UNIVERSE + SCHEDULER/AGENDADOR (SD)";
2. O universo DMX em que as cenas foram criadas (neste caso será 0);
3. Nessa lista monte as programações, lembrando que podem ser colocadas mais cenas na mesma programação (no sentido horizontal). Cada cena será executada no tempo informado na barra abaixo de tempo, poderão ser colocadas até 30 programações;
4. Agendador;
5. Unidade de disco onde está o cartão microSD.

3.5.1. Arquivos dentro do cartão de memória

O Player interpreta arquivos com a identificação de números de 00 a 29. Eles não possuem definição de tipo como é conhecido no sistema operacional. Os arquivos tratam-se do número do Programa, que pode ser uma ou mais cenas rodando em um ciclo de repetição com tempo personalizado (veja capítulo 6 do manual).

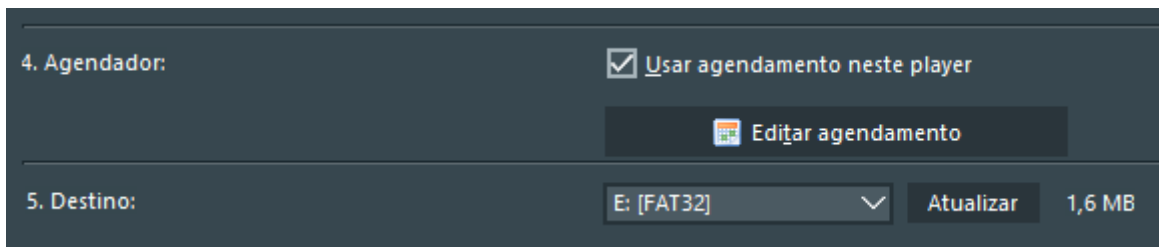
O arquivo 'N' guarda os nomes das cenas, já o arquivo S seria o arquivo que contém os agendamentos.

Dentro deste endereço abaixo disponibilizamos agendamentos e arquivos de show prontos baseados nas cores de cada mês. A referência usada foi de aparelhos RGB, RGBW e Dimmer RGBW - cada agendamento correspondente ao arquivo show está separado e compactado.

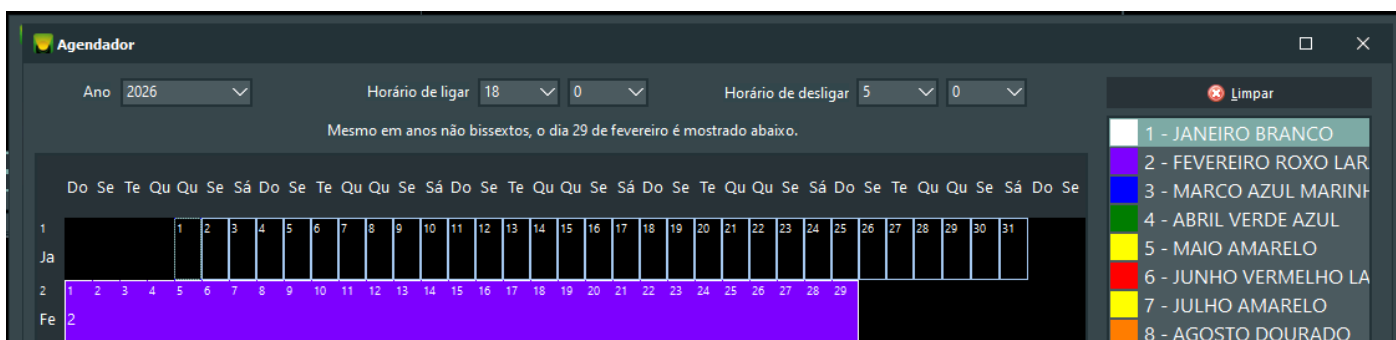


3.6. Agendador

Marque a caixa "Usar agendamento neste player" para permitir que seja gravado no cartão de memória os agendamentos, sem isso irão apenas as programações que executam no modo Manual.



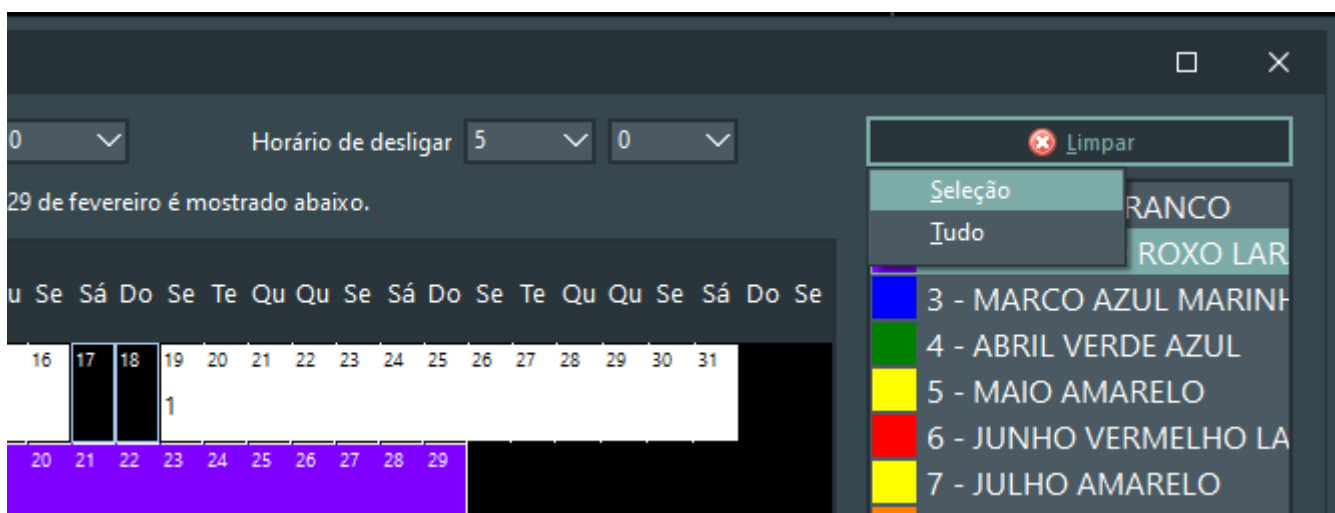
Para configurar os dias, meses, hora de acionamento e desligamento clique em “Editar Agendamento”.



Para atribuir um mês ou dia específico a uma programação selecione o intervalo desejado clicando e segurando o botão do mouse, vai aparecer uma cor clara de tom azul. Uma vez definido o intervalo é só clicar 2 vezes no Programa listado à direita.

Horário de ligar e desligar será único e padrão definido pelo usuário, no próximo ano se manterá o mesmo programa para cada mês. É possível intercalar Programas em dias específicos, como nos finais de semana. Para isso, selecione o intervalo que deseja e depois clique 2 vezes sobre o Programa escolhido. Opcionalmente clique 1 vez sobre o Programa desejado e em seguida no botão ‘Atribuir’ mais abaixo.

Para excluir um registro de agendamento selecione um intervalo de dias e clique em “Limpar > Seleção”. Evite usar o botão Limpar Tudo se não tiver acesso às informações de agendamento, esta ação não é reversível (consegue retornar se fechar o arquivo sem salvar).



4. Garantia e manutenção

O Player tem garantia de 12 meses contra defeitos de fábrica.

A saída para o DMX não é coberta pela garantia pois depende da instalação.

Problemas decorrentes de sobrecargas na rede elétrica como sobretensão, raios, queda ou pico de energia, fonte de alimentação incorreta, etc., não serão cobertos pela garantia.

O Player pode ser limpo com um pano levemente umedecido. Ao limpá-lo, certifique-se de que está desconectado do DMX e da rede elétrica. Após a limpeza, aguarde-o secar totalmente antes de usá-lo.

4.1. Troca do componente responsável pela saída DMX

O componente responsável pela saída DMX é o componente de código **SN75176BP**.

Este componente pode ser danificado em algumas situações, entre elas:

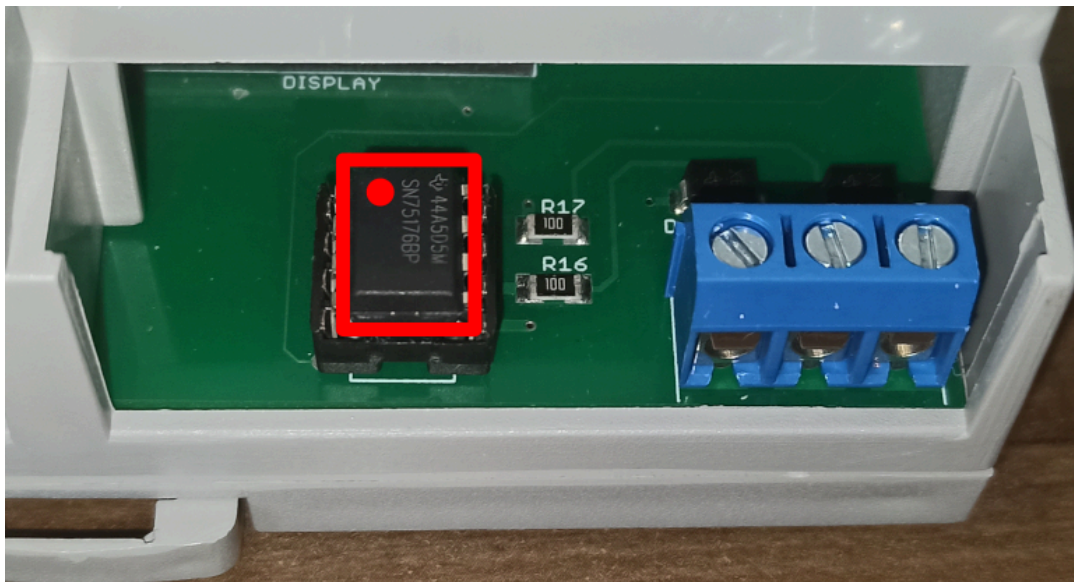
- Ligações incorretas;
- Sobretensão (raios);
- Descarga eletrostática (tocar nos componentes sem a proteção adequada);
- Problema na linha DMX.

No caso da queima deste componente, ele **pode ser substituído por outro de mesmo código (SN75176BP)**. Ele **pode ser encontrado em lojas de componentes eletrônicos**, em lojas virtuais na internet **ou na loja da Lumikit**.

Caso a causa do problema não tenha sido resolvida, apenas substituir o componente por um novo provavelmente resultará em sua queima novamente. Recomendamos conferir os cabos e fios, e medir a tensão do sinal (DMX+ e DMX-) para ter certeza que não estão em curto ou com sobretensão (110/220 V AC por exemplo). **É recomendado que a troca seja feita por um técnico para não danificar o controlador.**

Para realizar a troca deste componente, siga os passos abaixo.

1. Certifique-se que o Player está desligado da energia;
2. Remova a tampa de encaixe lateral onde se localiza o DMX;
3. Localize o componente responsável pela saída DMX, e em que posição se encontra;



Note a marcação “bolinha”/“meia-lua” no componente, indicando a posição correta

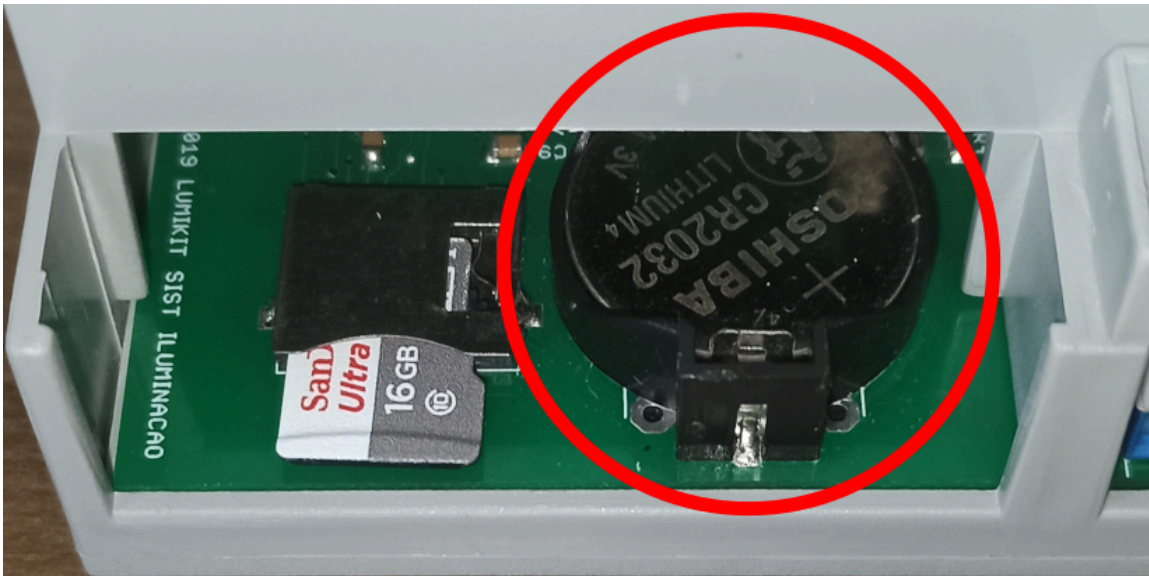
4. Remova-o e coloque um novo no lugar, observando a posição em que o antigo estava para colocar o novo na mesma posição;
5. Recoloque a tampa de encaixe do DMX.

4.2. Troca da bateria do relógio

A bateria do relógio tem expectativa de duração de 2 anos. A expectativa de duração pode ser reduzida dependendo de onde o Player está instalado, como por exemplo em locais mais quentes/expostos ao sol.

Para realizar a troca da bateria, siga os passos abaixo.

1. Certifique-se que o Player está desligado da energia;
2. Remova a tampa de encaixe lateral onde se localiza a bateria;
3. Localize a bateria do relógio;



4. Remova a bateria empurrando o metal de encaixe do suporte da bateria. **Remova-a com cuidado para que ela não caia dentro do Player;**
5. Coloque uma nova bateria apenas encaixando-a no lugar;
6. Recoloque a tampa de encaixe lateral.