



## **Gebruiksaanwijzing voor de 54 kanaals DMX controller best. nr. 154.050**

### **Algemene beschrijving**

Deze compacte DMX controller beschikt over de mogelijkheid in totaal 54 kanalen aan te sturen. Deze 54 kanalen zijn verdeeld over 9 groepen (projectors) met maximaal 6 kanalen per groep. De uitgaande DMX adressen zijn vast ingesteld op: projector 1: adres 1 t/m 6, projector 2: adres 7 t/m 12 enz. Op de aangesloten apparatuur stelt men alleen het betreffende startadres in. Dus 1, 7, 13, 19, 25 enz. Er zijn maximaal 6 functies per uniek startadres bestuurbaar. Deze SkyTec DMX controller heeft een ingebouwd geheugen voor 9 verschillende programma's met elk 50 stappen (scènes), voor het automatisch besturen van diverse lichteffecten. In elk van deze scènes (stappen) kunt u één bepaalde combinatie van instellingen voor spiegelstand, lichtkleur of lichtsterkte vastleggen. Bij het achtereenvolgens afspelen van deze stappen geven de aangesloten disco lichteffecten het gewenste lichtbeeld.

### **Aansluiten**

Verbind de controller met de te besturen disco lichteffecten (projectors of dimmerpacks) door middel van kabels met XLR connectoren. Stel de juiste DMX startadressen in op de aangesloten apparatuur. Voorbeeld: U heeft twee DMX projectors en 3 DMX dimmerpacks, stel de DMX adressen op deze apparatuur dan in op 1, 7, 13, 19 en 25.

Sluit de netadapter aan op het contact op de achterzijde, steek de stekker in het stopcontact en schakel de controller in met de schakelaar op de achterzijde. Er is nu een kort geluidssignaal hoorbaar en de controller doorloopt een kort testprogramma waarna het display 00 0 0 laat zien.

#### **Setup**

De SkyTec DMX controller heeft de mogelijkheid de signalen van de uitgaande kanalen te koppelen. Het is dan bijvoorbeeld mogelijk een projector aangesloten op groep 3 (adres 13) mee te laten lopen met een programma wat groep 1 (projector 1 op adres 1) bestuurt. Houd toets SELECT ingedrukt tot in het display de aanduiding SET verschijnt. Deze aanduiding verdwijnt na ca. 4 seconden waarna u met de UP/DOWN toetsen het nummer van het te koppelen lichteffect kunt instellen. De koppeling activeert u door op de toets INSERT te drukken, in het display SCENE staat dan ON aangegeven, druk op de toets DELETE om uit te schakelen, OFF is nu zichtbaar. Druk kort op toets SELECT om de setupmode te verlaten.

### **Handmatige bediening**

Het is mogelijk de aangesloten lichteffecten separaat handmatig te bedienen door middel van de schuifregelaars 1 t/m 6. Druk kort op toets 'PROGRAM' zo dat de display 00 0 0 aangeeft. Druk nu op toets 'PROJECTORS', het cijfer in het display verandert in een 1 met rechtsonder een punt. Deze punt geeft aan dat u de instelling kunt wijzigen. Druk op de toetsen 'UP' of 'DOWN' om het gewenste apparaat te kiezen. Stel met de schuifregelaars het lichteffect in. Afhankelijk van de aangesloten lichteffectapparatuur kunt u met deze regelaars alle gebruikte kanalen in 256 stappen instellen. Dit kan de stand van een spiegel zijn, een bepaalde kleur, of de lichtsterkte van een looplicht. De handbediening schakelt u weer uit door de toets 'PROJECTORS' in te drukken tot in het display weer een 0 verschijnt.

## **Programmeren van de scènes in het geheugen**

Het is mogelijk 9 verschillende programma's met elk 50 stappen (scènes) in het geheugen vast te leggen. Druk kort op de toetsen PROJECTORS of PROGRAM indien de display niet vier maal het cijfer 0 vertoont. Houd nu de toets PROGRAM ingedrukt ( $\pm 2$  à 3 seconden) tot het cijfer in het displayvenster PROGRAM begint te knipperen met ook hier rechtsonder een punt welke de keuzemogelijkheid aangeeft. Kies met de UP/DOWN toetsen het gewenste programmanummer (1 t/m 9). De groene programmaLED blijft knipperen om aan te geven dat het apparaat in de programmeerstand staat. Druk vervolgens op de toets PROJECTORS en kies met de UP/DOWN toetsen het juiste lichteffect (projector of dimmer). Hierbij moet het lichteffect zijn aangesloten en op het juiste startadres staan ingesteld. Controleer of de projector of dimmer reageert op de controller. Regel nu met de schuifregelaars het gewenste effect, spiegelstand of geprojecteerde kleur en leg deze instelling vast door op de toets INSERT te drukken. Het getal in het venster 'SCÈNE' wordt automatisch opgehoogd en u kunt nu de volgende scène op dezelfde wijze programmeren door met de schuifregelaars een nieuwe instelling te kiezen en vervolgens weer op de toets INSERT te drukken. U heeft de mogelijkheid tot 50 scènes in een programma vast te leggen. Druk kort op de toets PROGRAM om het programmeren te beëindigen.

## **Verwijderen van geprogrammeerde gegevens**

### **Scènes verwijderen**

Houd de toets PROGRAM ingedrukt totdat het 'program' display knippert. Kies met de knop SELECT het scènedisplay (twee punten zijn zichtbaar). Selecteer met de UP/DOWN toetsen de scène die u wilt verwijderen en druk daarna tweemaal op de toets DELETE. Verlaat de programmeerstand door kort op toets PROGRAM te drukken.

### **Programma's verwijderen**

Het is mogelijk alle vastgelegde stappen (scènes) van een compleet programma in een keer te verwijderen. Houd de toets PROGRAM ingedrukt totdat het 'program' display knippert. Kies met de UP/DOWN toetsen het nummer van het te verwijderen programma. Druk op toets DELETE, vervolgens op PROGRAM (de aanduiding AL is nu zichtbaar) en weer op DELETE. In het scènevenster verschijnt de aanduiding 00 als bevestiging. Verlaat de programmeerstand door kort op toets PROGRAM te drukken.

## **Uitvoeren van programma's**

Druk kort op de toets PROGRAM en kies met de UP/DOWN toetsen het gewenste programmanummer. De vastgelegde scènes worden nu automatisch achter elkaar doorlopen. Zet schuifregelaar (1) geheel op nul en regel met schuifregelaar (2) de snelheid. Schuifregelaar (1) heeft alleen een functie wanneer meerdere lichteffectprojectors zijn aangesloten en in het SETUP gedeelte deze apparaten zijn gekoppeld.

### **Handbediening tijdens automatische uitvoering van programma's.**

Het is mogelijk een apparaat tijdens de uitvoering van een programma even op handbediening over te schakelen. Druk op toets PROJECTOR en kies met de UP/DOWN toetsen het betreffende apparaat. Zodra u een van de schuifregelaars beweegt wordt het gekozen apparaat uit de automatische afloop gehaald en kunt u de instellingen met de schuifregelaars bedienen. Druk tweemaal op toets PROJECTOR om de handbediening weer uit te schakelen.

## **Technische gegevens**

Aansluitspanning:	9 Volt gelijkspanning (500mA)
DMX uitgang:	3-polige XLR connector
Aantal kanalen:	54
DMX startadressen:	9, vast ingesteld op 1, 7, 13, 19, 25, 31, 37, 43 en 49.
Aantal programma's:	9 met elk 50 stappen (scènes)
Afmetingen (hxbxd):	7 x 30,5 x 16 cm.

# SKY**Tec**

## 54-CHANNEL DMX CONTROLLER

Ref. no. : 154.050

### INSTRUCTION MANUAL

#### **General description**

This compact DMX controller can control 54 channels in total which are spread over 9 groups (projectors) with a maximum of 6 channels per group. The outgoing DMX addresses are pre-set to: Projector 1 : addresses 1 to 6; Projector 2: addresses 7 to 12, etc. You only need to set the appropriate start address on the connected equipment , i.e. 1, 7, 13, 25 etc. There are 6 functions max. per start address available. This SkyTec DMX controller has a built-in memory for 9 different programs of 50 steps each (scenes) allowing automatic control of different light effects. In each of these scenes (steps) you can determine a combination of settings for the position of the mirror, the light colour or the light intensity. When you run these steps in sequence, the connected disco light effects produce the requested light pattern.

#### **Connection**

Connect the controller to the disco light effects (projectors or dimmer packs) via XLR leads. Set the correct DMX start addresses on the connected units. Example: You have two DMX projectors and 3 DMX dimmer packs. Set the DMX addresses on these units to 1, 7, 13, 19 and 25.

Plug the mains adapter into the socket on the rear side and into a mains outlet. Switch the controller on via the power switch at the rear side. A short confirmation signal is heard and the controller runs a short test program after which the displays shows 0000.

#### **Set up**

The SkyTec DMX controller offers the possibility to couple the signals of the outgoing channels i.e. a projector which is connected to group 3 (address 13) can run in a program that is controlled by group 1 (projector 1 on address no. 1). Keep the SELECT button pushed in until the message SET is displayed. Once this message has disappeared after 4 seconds, you can select via the UP/DOWN buttons the number of the light effect that you wish to couple. The selection is activated by pressing the INSERT button. The SCENE display shows ON. Press the DELETE button to switch this function off. OFF is now displayed. Shortly press the SELECT button to leave the set up mode.

#### **Manual Operation**

You can operate the connected light effects manually via the slider controls 1 to 6. Shortly press the PROGRAM button until the display shows 0000. Push now the 'PROJECTOR' button. The displayed figure becomes a '1' with a dot next to it. This dot means that you can change the setting. Select the required unit via the buttons 'UP' and 'DOWN'. Set the light effect via the slider controls. Depending on the connected light effect units, these controls allow you to set 256 steps on all used channels. It can be the position of a mirror, a colour or the light intensity of a running light. To switch the manual operation off, push the PROJECTOR button until 0 is displayed again.

## **Programming scenes into the memory**

It is possible to store 9 different programs of 50 steps (scenes) each into the memory. Shortly press the PROJECTOR or PROGRAM button when the display does not show the four 0. Hold the PROGRAM button down ( $\pm 2$  to 3 seconds) until the figure in the PROGRAM display starts flashing with a dot next to it which means that you can make a selection. Select the required program number (1 to 9) via the UP/DOWN buttons. The green programming LED continues to flash indicating that the unit is in programming mode. Then push the PROJECTOR button and choose the required light effect via the UP/DOWN buttons. When doing this, the light effect must be connected and set to the correct start address. Check if the projector or dimmer reacts to the controller. Set the desired effect, position of the mirror or projected colour via the slider controls, and confirm the setting by pressing the INSERT button. The number in the SCENE display is automatically increased by 1 and you can now program the following scene in the same way and confirm the new setting by pressing the INSERT button. You can set up to 50 scenes in a program. Press the PROGRAM button to exit the programming mode.

## **Erasing programmed data**

### **Erasing scenes**

Keep the PROGRAM button pressed until the 'program' display is flashing. Choose the scene display with the SELECT button (two dots appear). Select the scene that you wish to erase via the UP/DOWN buttons and press the DELETE button twice. Exit the programming mode by pressing the PROGRAM button.

### **Erasing a program**

You can erase in one go all programmed steps (scenes) of a complete program. Keep the PROGRAM button pressed until the 'program' display is flashing. Select the number that you wish to erase via the UP/DOWN buttons. Press the DELETE button, then the PROGRAM button (AL is displayed) and again the DELETE button. A double zero (00) is displayed in the scene display. Exit the programming mode by pressing the PROGRAM button.

## **Running a program**

Press the PROGRAM button and select the required program number via the UP/DOWN buttons. The set scenes are now played automatically in sequence. Set the slider control (1) to zero and set the speed with the slider control (2). The slider control (1) has only a function when several light effect projectors are connected and some of these units are coupled in the SET UP.

### **Manual operation during an automatic program run**

It is possible to switch a unit to manual mode during the running of a program. Press the PROJECTOR button and select the unit via the UP/DOWN buttons. When you move one of the slide controls, the selected unit leaves the automatic run and you can control the settings via the slider controls. Push the PROJECTOR button twice to switch the manual mode off.

## **Technical specifications**

Power supply.....	9Vdc /500mA
DMX output.....	3-pin XLR connector
Number of channels.....	54
DMX start addresses .....	9, pre-set to 1, 7, 13, 19, 25, 31, 37, 43 and 49
Number of programs .....	9 of 50 steps each (scenes)
Dimensions (hwxwd).....	7 x 30.5 x 16cm



## Commande DMX à 54 Canaux

Réf. : 154.050

# Mode d'Emploi

### Description générale

Cette commande DMX offre la possibilité de commander jusqu'à 54 canaux qui sont répartis sur 9 groupes (projecteurs) à 6 canaux max. par groupe. Les adresses DMX sortantes sont fixées à : Projecteur 1 : adresses 1 à 6 ; Projecteur 2 : adresses 7 à 12, etc. Il suffit de régler les adresses de départ sur les appareils connectés, c'est-à-dire 1, 7, 13, 19, 25, etc. Jusqu'à 6 fonctions max. sont disponibles par adresse de départ. La commande DMX dispose d'une mémoire incorporée pour 9 programmes de 50 étapes (scènes) chacun pour la commande automatique des différents effets de lumière. Dans chacune de ces scènes vous pouvez définir une combinaison déterminée pour le réglage de la position du miroir, la couleur de la lumière ou l'intensité lumineuse. Lors de la lecture de ces étapes, les effets disco connectés reproduisent la séquence souhaitée.

### Connexion

Connectez la commande aux effets de lumière (projecteurs ou dimmer packs) au moyen de cordons XLR. Réglez les bonnes adresses de départ sur les équipements connectés. Exemple : Vous disposez de deux projecteurs DMX et de 3 dimmer packs DMX. Réglez les adresses DMX de ces appareils sur 1, 7, 13, 19 et 25.

Branchez l'adaptateur secteur sur la prise au dos de l'appareil et l'autre côté sur une prise secteur. Mettez la commande sous tension au moyen de l'interrupteur au dos de l'appareil. Après un bref signal sonore, la commande passe un programme de test et l'afficheur indique 0000.

#### **Couplage**

La commande DMX SkyTec offre la possibilité de coupler les signaux sortant des canaux. Ainsi vous pouvez faire fonctionner un projecteur qui est connecté sur le groupe 3 (adresse 13) avec un programme commandé par le groupe 1 (projecteur 1 sur l'adresse 1). Maintenez la touche SELECT enfoncée jusqu'à ce que SET s'affiche. Lorsque cet affichage disparaît après env. 4 secondes, vous pouvez régler le numéro de l'effet à coupler au moyen des touches UP/DOWN. Activez le couplage en appuyant sur la touche INSERT. Sur la fenêtre SCENE apparaît le message ON. Pour désactiver cette fonction, appuyez sur DELETE. OFF s'affiche. Appuyez brièvement sur la touche SELECT pour quitter le mode de couplage.

### Fonctionnement manuel

Il est possible de commander manuellement les effets de lumière connectés au moyen des potentiomètres linéaires 1 à 6. Appuyez brièvement sur la touche PROGRAM pour obtenir l'affichage 0000. Appuyez maintenant sur la touche PROJECTOR. Le chiffre sur l'afficheur devient 1 suivi d'un point. Ce point indique que vous pouvez modifier le réglage. Sélectionnez l'équipement souhaité au moyen des touches UP et DOWN. Les potentiomètres linéaires vous permettent de régler l'effet. En fonction des équipements connectés, vous pouvez régler tous les canaux utilisés en 256 étapes. Il peut s'agir de la position d'un miroir, une couleur déterminée ou de l'intensité lumineuse d'un séquenceur. Pour quitter le fonctionnement manuel, appuyez sur la touche PROJECTOR jusqu'à ce que 0 s'affiche de nouveau.

## **Programmation de scènes en mémoire**

Il est possible de mémoriser 9 programmes différents de 50 étapes (scènes) chacun. Appuyez brièvement sur les touches PROJECTOR ou PROGRAM lorsque l'afficheur n'indique pas les quatre 0. Maintenez la touche PROGRAM appuyée pendant env. 2 à 3 secondes jusqu'à ce que l'afficheur PROGRAM commence à clignoter en indiquant un point qui désigne la possibilité de faire une sélection. Choisissez un numéro de programme (entre 1 et 9) avec les touches UP et DOWN. La LED de programmation verte continue à clignoter, signifiant que l'appareil se trouve en mode de programmation. Appuyez maintenant sur la touche PROJECTOR en choisissant l'effet de lumière (projecteur ou dimmer pack) au moyen des touches UP/DOWN. Pour cela, l'effet de lumière doit être connecté et réglé sur la bonne adresse de départ. Vérifiez si le projecteur ou dimmer réagit à la commande. Réglez maintenant l'effet recherché, la position du miroir ou la couleur projetée, au moyen des potentiomètres linéaires et confirmez ce réglage en appuyant sur la touche INSERT. Le chiffre dans la fenêtre SCENE augmente automatiquement, vous permettant de programmer la scène suivante de la même manière. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 50 scènes dans un programme. Appuyez brièvement sur la touche PROGRAM pour terminer la programmation.

## **Effacement de données mémorisées**

### **Effacement d'une scène**

Maintenez la touche PROGRAM enfoncée jusqu'à ce que la fenêtre 'Program' clignote. Sélectionnez avec la touche SELECT l'affichage de scène (deux points apparaissent). Sélectionnez avec les touches UP/DOWN la scène que vous voulez effacer et appuyez ensuite deux fois sur la touche DELETE. Quittez le mode de programmation en appuyant brièvement sur la touche PROGRAM.

### **Effacement d'un programme**

Vous pouvez effacer en une seule fois toutes les scènes dans un programme complet. A cet effet, maintenez la touche PROGRAM enfoncée jusqu'à ce que l'afficheur 'Program' clignote. Sélectionnez avec les touches UP/DOWN le numéro du programme que vous voulez effacer. Appuyez sur la touche DELETE, ensuite sur PROGRAM (AL s'affiche) et encore une fois sur DELETE. Dans la fenêtre 'Scène', 00 s'affiche en guise de confirmation. Quittez le mode de programmation en appuyant brièvement sur la touche PROGRAM.

## **Déroulement des programmes**

Appuyez brièvement sur la touche PROGRAM et sélectionnez le numéro de programme souhaité au moyen des touches UP/DOWN. Les scènes enregistrées passent automatiquement dans l'ordre. Mettez le potentiomètre linéaire (1) sur zéro et réglez la vitesse avec le potentiomètre (2). Le potentiomètre (1) n'a de fonction que lorsque plusieurs projecteurs de lumière sont connectés et couplés.

### **Opération manuelle pendant le déroulement automatique d'un programme**

Il est possible de commuter la commande en fonctionnement manuel pendant le déroulement d'un programme. Appuyez sur la touche PROJECTOR et sélectionnez l'équipement avec les touches UP/DOWN. Dès que vous bougez l'un des potentiomètres, l'équipement sélectionné est sorti immédiatement du déroulement automatique et vous pouvez effectuer les réglages avec les potentiomètres. Appuyez deux fois sur la touche PROJECTOR pour désactiver le fonctionnement manuel.

## **Caractéristiques techniques**

Alimentation .....9Vdc, 500mA  
Sortie DMX.....Connecteur XLR à 3 broches  
Nombre de canaux..... 54  
Adresses de départ DMX..... 9, fixes à 1, 7, 13, 19, 25, 31, 37, 43 et 49  
Nombre de programmes .....9 de 50 étapes (scènes) chacun  
Dimensions (h x l x p) ..... 7 x 30,5 x 16cm

# SKY**Tec**

## 54-Kanal DMX Controller

Best. Nr. 154.050

### Bedienungsanleitung

#### Allgemeine Beschreibung

Dieser kompakte DMX Controller kann bis zu insgesamt 54 Kanäle ansteuern, die über 9 Gruppen (Projector) mit max. 6 Kanälen pro Gruppe verteilt sind. Die ausgehenden DMX Adressen sind fest eingestellt auf: Projector 1: Adresse 1 bis 6; Projector 2: Adresse 2 bis 7 usw. An den angeschlossenen Geräten wird nur die entsprechende Startadresse eingegeben, z.B. 1, 7, 13, 19, 25 usw. Es können maximal 6 Funktionen pro Startadresse gesteuert werden. Der SkyTec DMX Controller besitzt einen eingebauten Speicher für 9 verschiedene Programme von jeweils 50 Schritten (Szenen) zur automatischen Steuerung von verschiedenen Lichteffektgeräten. In jeder dieser Szenen (Schritte) kann man eine bestimmte Kombination von Einstellungen für die Spiegelstellung, Lichtfarbe und -intensität festlegen. Beim Abspielen dieser Schritte erzeugen die angeschlossenen Lichteffektgeräte das gewünschte Lichtbild.

#### Anschlüsse

Schließen Sie den Controller mit XLR Kabeln an die zu steuernden Disco Lichteffektgeräte an (Strahler oder Dimmerpacks). Stellen Sie die richtige DMX Startadressen an den angeschlossenen Geräten ein. Beispiel: Sie wollen zwei DMX Strahler und 3 DMX Dimmerpacks anschließen. Stellen Sie die DMX Adressen an diesen Geräten auf 1, 7, 13, 19 und 25 ein. Schließen Sie das Netzteil in die Steckdose auf der Rückseite und den Stecker in eine Netzsteckdose. Schalten Sie den Controller mit dem Schalter auf der Rückseite ein. Ein kurzes Signal ist hörbar und der Controller durchläuft ein Testprogramm; danach erscheint 0000 auf dem Display.

#### **Kupplung**

Der SkyTec Controller bietet die Möglichkeit, die Signale von den ausgehenden Kanälen zu koppeln. Somit kann z.B. ein an Gruppe 3 (Adresse 13) angeschlossener Strahler in einem Programm mitlaufen, das von Gruppe 1 (Projector 1 auf Adresse 1) gesteuert wird. Die SELECT Taste gedrückt halten bis SET auf dem Display erscheint. Dieses Wort verschwindet nach ca. 4 Sekunden wieder, wonach mit den UP/DOWN Tasten die Nummer des zu koppelnden Lichteffekts eingestellt wird. Die Kupplung wird mit der INSERT Taste aktiviert. Im SCENE Fenster erscheint ON. Auf die DELETE Taste drücken, um diese Funktion abzuschalten. Nun erscheint OFF. Kurz auf die SELECT Taste drücken, um den Kupplungsmodus zu verlassen.

#### Manueller Betrieb

Die angeschlossenen Lichteffektgeräte können separat per Hand über die Schieberegler 1 bis 6 gesteuert werden. Kurz auf die PROGRAM Taste drücken, so dass 0000 auf dem Display erscheint. Nun auf die PROJECTOR Taste drücken. Die Zahl auf dem Display wird zu 1 mit einem Punkt rechts daneben. Dieser Punkt bedeutet, dass man die Einstellung ändern kann. Mit den UP und DOWN Tasten das gewünschte Gerät wählen. Mit den Schieberegler den Lichteffekt einstellen. Je nachdem welche Geräte angeschlossen sind, können mit diesen Reglern alle benutzten Kanäle in 256 Schritten eingestellt werden. Hierbei kann es sich um die Stellung eines Spiegels, eine bestimmte Farbe oder die Lichtstärke eines Lauflichts handeln. Um wieder auf automatischen Betrieb zu schalten, die PROJECTOR Taste drücken bis 0 auf dem Display erscheint.

## **Programmieren der Szenen in den Speicher**

Es können bis zu 9 verschiedene Programme mit jeweils 50 Schritten (Szenen) gespeichert werden. Kurz auf die PROJECTOR oder PROGRAM Taste drücken, wenn die vier Nullen nicht auf dem Display erscheinen. Nun ca. 2 bis 3 Sekunden lang die PROGRAM Taste drücken bis die Zahl im ‚Program‘ Displayfenster zu blinken beginnt und einen Punkt aufweist, der die Wahlmöglichkeit signalisiert. Mit den UP/DOWN Tasten die gewünschte Programmnummer (1-9) eingeben. Die grüne Programm-LED blinkt ständig, um anzuzeigen, dass sich das Gerät im Programmiermodus befindet. Drücken sie auf die PROJECTOR Taste, und wählen Sie mit den UP/DOWN Tasten das gewünschte Effektgerät (Strahler oder Dimmer). Hierzu muss das Lichteffektgerät angeschlossen und auf die richtige Startadresse eingestellt sein. Überprüfen Sie, ob der Strahler oder Dimmer auf den Controller reagiert. Stellen Sie nun mit den Schieberegler den gewünschten Effekt ein, die Spiegelstellung oder die projizierte Farbe, und bestätigen Sie diese Einstellung durch Drücken der INSERT Taste. Die Zahl im SCENE Fenster erhöht sich automatisch um 1, so dass Sie nun die folgende Szene auf dieselbe Weise programmieren können, indem Sie mit den Schieberegler eine neue Einstellung wählen und danach wieder die INSERT Taste drücken. Sie können bis zu 50 Szenen in einem Programm speichern. Drücken Sie kurz auf die PROGRAM Taste, um den Programmiervorgang zu beenden.

## **Löschen der programmierten Daten**

### **Löschen von Szenen**

Die PROGRAM Taste gedrückt halten, bis das ‚Program‘ Fenster blinkt. Mit der SELECT Taste das Szenenfenster (zwei Punkte sind sichtbar) wählen. Mit den UP/DOWN Tasten die Szene wählen, die Sie löschen möchten und danach zweimal auf die DELETE Taste drücken. Kurz auf die PROGRAM Taste drücken, um den Programmiermodus zu verlassen.

### **Löschen eines Programms**

Sie können alle gespeicherten Schritte (Szenen) eines kompletten Programms auf einmal löschen. Die PROGRAM Taste gedrückt halten, bis das ‚Program‘ Fenster blinkt. Mit den UP/DOWN Tasten die Nummer des zu löschenden Programms wählen. Erst auf die DELETE und dann auf die PROGRAM Taste drücken (AL erscheint auf dem Display) und erneut die DELETE Taste drücken. Im Szenenfenster erscheint 00 zur Bestätigung. Verlassen Sie den Programmiermodus, indem Sie kurz auf die PROGRAM Taste drücken.

## **Durchspielen von Programmen**

Kurz die PROGRAM Taste drücken und mit den UP/DOWN Tasten die gewünschte Programmnummer wählen. Die gespeicherten Szenen werden nun automatisch hintereinander abgespielt. Stellen Sie den Schieberegler (1) auf Null und regeln Sie mit dem Schieberegler (2) die Geschwindigkeit. Der Schieberegler (1) hat nur eine Funktion, wenn mehrere Strahler angeschlossen und gekoppelt sind.

### **Manueller Betrieb während des automatischen Durchspielens eines Programms**

Es besteht die Möglichkeit, während des Abspielens eines Programms auf manuellen Betrieb umzustellen. Auf die PROJECTOR Taste drücken und mit den UP/DOWN Tasten das betreffende Gerät wählen. Sobald einer der Schieberegler bewegt wird, wird das gewählte Gerät aus dem automatischen Ablauf herausgenommen und Sie können die Einstellungen mit den Schieberegler ausführen. Zweimal auf die PROJECTOR Taste drücken, um den manuellen Betrieb wieder abzuschalten.

## **Technische Daten**

Versorgung.....	9Vdc 500mA
DMX Ausgang .....	3-pol. XLR Verbinder
Anzahl Kanäle .....	54
DMX Startadressen.....	9, fest eingestellt auf 1, 7, 13, 19, 25, 31, 37, 43 und 49
Anzahl Programme .....	9 mit jeweils 50 Schritten (Szenen)
Abmessungen (H x B x T).....	7 x 30,5 x 16 cm

# SKYTEC

## 54-KANALS DMX-STYRING

VARE NR. 154.050

## BRUGERVEJLEDNING

### ALMEN BESKRIVELSE.

Denne kompakte DMX-styring giver mulighed for at styre op til 54 kanaler. Disse kanaler er fordelt på 9 grupper (projectors) med max. 6 kanaler pr. gruppe. De udgående DMX-adresser er som følger: projector 1 adresse 1-6, projector 2 adresse 7-12 osv. De tilsluttede apparater skal således indstilles til følgende start-adresser: 1 , 7 , 13 , 19 , 25 osv. Der kan max. styres 6 funktioner på hver start-adresse.

Denne SkyTec DMX-styring har indbygget hukommelse til 9 forskellige programmer med hver 50 step, til styring af diverse lys-effekter. I hver af disse step (SCENER) kan man kombinere forskellige funktioner såsom spejlstilling, farve og lys-styrke, og ved at afvikle disse step lige efter hinanden vil de tilsluttede lys-effekter kunne arbejde som en helhed.

### TILSLUTNING.

Forbind først styringen med de lyseffekter eller dimmerpacks som skal styres ved hjælp af XLR-kabler. Dernæst skal der vælges startadresser på de tilsluttede apparater f. eks. hvis der tilsluttes 2 DMX-lyseffekter

og 3 DMX-dimmerpacks så skal de tildeles startadresserne 1 , 7 , 13 , 19 og 25. Nu tilsluttes netadaptoren til stikket på bagsiden og sættes derefter i stik-kontakten. Når der nu tændes for styringen vil der høres et kortvarigt lydssignal og styringen kører en selvtest , under testen viser displayet 00 0 0 . SETUP.

SkyTec DMX-styringen har mulighed for at sammenkøre signaler fra de udgående kanaler. F. eks. kunne man styre en lyseffekt på gruppe 3 (adresse 13) via programmet til gruppe 1 (adresse 1). Hold knappen SELECT indtrykket indtil indikationen SET vises i displayet. Vær opmærksom på at denne indikation kun står på displayet i ca. 4 sek. Vælg derfor straks de numre der skal sammenkobles ved hjælp af UP/DOWN knapperne. Samkøringen aktiveres ved at trykke på knappen INSERT i displayet SCENE står der så ON. Funktionen frakobles igen hvis der trykkes på DELETE, dette indikeres med OFF i displayet. Setup-mode forlades ved at trykke kortvarigt på SELECT.

### **MANUEL BETJENING**

Det er muligt at styre de tilsluttede enheder manuelt ved hjælp af de seks skyde-potmetre. Tryk kortvarigt

på knappen PROGRAM så displayet viser 00 0 0. Tryk nu på PROJECTORS og der vil komme et punktum

til syne, dette punktum viser at indstillingen kan ændres. Tryk nu på UP/DOWN knapperne for at vælge det

ønskede apparat. Juster lyseffekten med skydepotmetrene. Afhængig af de tilsluttede apparater kan hver kanal indstilles i 256 step. Det kunne f. eks. være stillingen på et spejl, en bestemt farve eller lysstyrken ved brug af dimmerpacks. Den manuelle betjening frakobles ved at trykke på PROJECTORS igen.

### **INDPROGRAMMERING I HUKOMMELSE.**

Det er muligt at lave op til 9 forskellige programmer med hver max. 50 step (scener) . Tryk kortvarigt på

PROJECTORS eller PROGRAM hvis displayet ikke viser fire nuller. Hold derefter PROGRAM indtrykket

i 2 – 3 sek. indtil display-vinduet mrk. PROGRAM begynder at blinke, også her kommer der et punktum

for at indikere at man kan ændre indstillingen. Vælg med UP/DOWN knapperne det ønskede program-nummer (1 – 9). PROGRAM-displayet blinker fortsat for at vise en programmering er i gang. Tryk efterfølgende på PROJECTORS og vælg med UP/DOWN den lyseffekt som skal indprogrammeres. Lyseffekten kan nu indstilles med skyde-potmetrene og når den er i den ønskede stilling gemmes denne i hukommelsen ved at trykke INSERT. Man kan nu lave den næste indstilling som ligeledes gemmes med et tryk på INSERT. Hver gang man laver en indstilling tæller displayet SCENE et tal op, der kan være op til 50 stillinger (scener) i et program. Program-funktion forlades ved at trykke på PROGRAM.

### **SLETNING AF PROGRAMMERINGER.**

Sletning af en enkelt indstilling (scene).

Hold PROGRAM indtrykket indtil program-displayet blinker, tryk på SELECT og vælg efterfølgende den indstilling som skal slettes ved hjælp af UP/DOWN. Tryk 2 gange på DELETE for at slette. Til sidst trykkes på PROGRAM for at forlade program-funktionen.

Sletning af et helt program.

Det er muligt at slette alle indstillinger i et program på en gang. Igen holdes PROGRAM indtrykket indtil displayet blinker, og man kan nu vælge det program som skal slettes med UP/DOWN knapperne. Tryk på DELETE efterfulgt af PROGRAM (der står nu AL i displayet) og dernæst på DELETE igen. Programmet er nu slettet og dette bekræftes ved at der står 00 i SCENE-displayet. Til sidst trykkes på PROGRAM for at forlade program-funktionen.

### **BRUG AF INDKODEDE PROGRAMMER**

Tryk kortvarigt på knappen PROGRAM og vælg med UP/DOWN knapperne det program som skal afvikles,

de programmerede indstillinger (scener) vil nu blive afviklet lige efter hinanden. Sæt skydepotmeter 1 helt på

nul og reguler hastigheden på skydepotmeter 2.

Manuel betjening under afvikling af program.

Mens man afvikler et program er det muligt at skifte til manuel betjening af en lyseffekt. Tryk på PROJECTORS

og vælg den ønskede lyseffekt/lampe med UP/DOWN. Nu springes dette apparat over i den automatiske afvikling og styres udelukkende ved hjælp af skydepotmetrenes indstilling. Tryk 2 gange på PROJECTORS for at frakoble den manuelle styring igen.

### **TEKNISKE DATA.**

Forsynings-spænding: 9 Volt DC/500mA stabiliseret  
DMX-Udgang: 3-polet XLR stik  
Antal kanaler: 54  
DMX start-adresser: 9 som følger 1 , 7 , 13 , 19 , 25 , 31 , 37 , 43 og 49  
Antal programmer: 9 med hver 50 stillinger (scener)  
Dimensioner (hxbxd): 7 x 30,5 x 16 cm