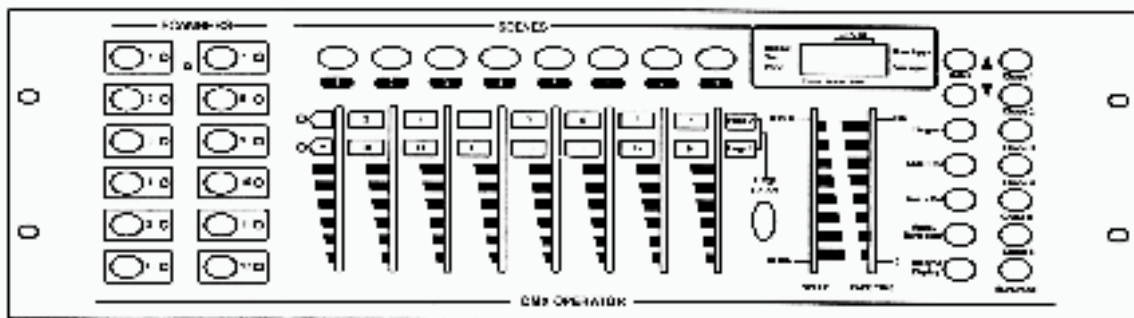


SKYTEC

192 Channel Professional DMX OPERATOR



Art. Nr. 154.059

Gebruiksaanwijzing

Mode d'Emploi

Instruction Manual

Bedienungsanleitung

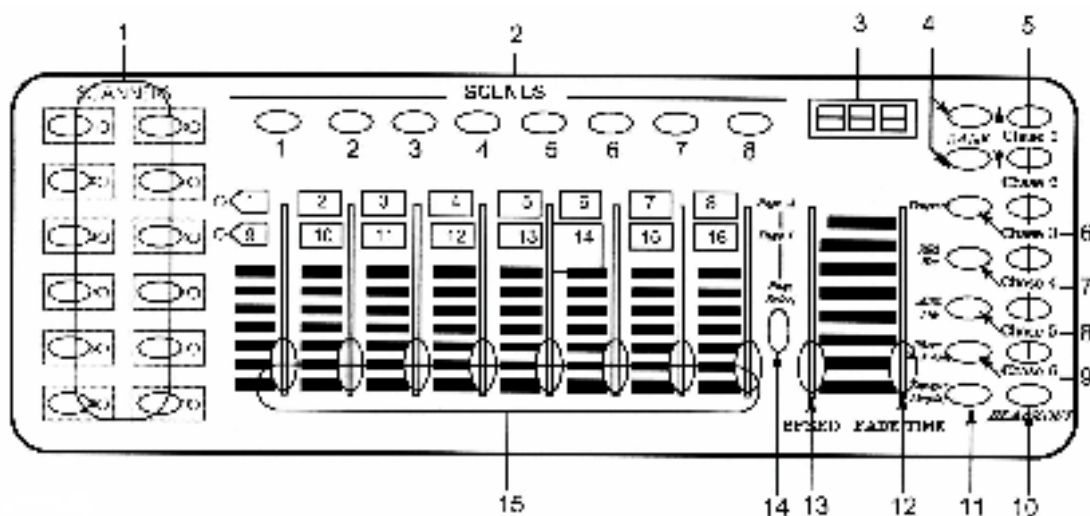
Brugsanvisning

NL

Algemene beschrijving

Deze DMX operator lichtbesturingseenheid is ontworpen voor het digitaal aansturen van diverse soorten lichteffecten zoals looplichten en projectors. Het is mogelijk 12 verschillende eenheden te besturen welke elk weer over 16 afzonderlijke kanalen kunnen beschikken. De eenheid is voorzien van een gemakkelijk te programmeren geheugen waarin tot 240 verschillende lichteffectscènes kunnen worden opgeslagen. De besturing kan naast een volautomatische afloop ook ingesteld worden op muziekbesturing door middel van de ingebouwde microfoon. De digitale DMX-512 besturing werkt met "adressen" voor de individuele besturing van de aangesloten lichtapparatuur. Deze uitgaande adressen zijn vast ingesteld op: lichteffect 1 – startadres 1, lichteffect 2 – startadres 17, lichteffect 3 – startadres 33, lichteffect 4 – startadres 49, lichteffect 5 – startadres 65, lichteffect 6 – startadres 81, lichteffect 7 – startadres 97, lichteffect 8 – startadres 113, lichteffect 9 – startadres 129, lichteffect 10 – startadres 145, lichteffect 11 – startadres 161 en lichteffect 12 heeft startadres 177. Elk lichteffect kan dus met maximaal 16 kanalen digitaal worden aangestuurd waarbij de 'ontvangende' startadressen van de individuele lichteffecten moeten overeenkomen met die zoals hiervoor opgegeven (1, 17, 33 enz.). Met de schuifregelaars regelt men de lichtsterkte van lampen en projectors, maar ook de stand van spiegels, kleur- en goboschijven.

Bedieningstoetsen en regelaars



- 1) Keuzetoetsen voor 16 lichteffecteenheden.
- 2) Toetsen voor de opslag van de scènes (max. 8 x 30).
1. LED Display.
- 4) Geheugenbank keuzetoetsen.
- 5) Keuzetoetsen voor de looplichtprogramma's.
- 6) Keuzetoets voor activeren van de programmeerstand.
- 7) Programma-opslagtoets of keuze MIDI instelling.
- 8) Toets voor het inschakelen van de AUTO MODE of voor het verwijderen van scènes.
- 9) Keuzetoets voor MUSIC/BANK copy. Voor het kiezen van muziekbesturing of voor instellen van scènes en looplichtprogramma's.
- 10) BLACKOUT toets, schakelt alle uitgangen uit.
- 11) TAP SYNC/DISPLAY toets, voor het instellen van het ritme of voor het wijzigen van diverse instellingen, dit is zichtbaar in het LED display.

- 12) FADE TIME schuifregelaar. Voor het instellen van de overvloeitijd tussen de verschillende lichteffecten.
- 13) SPEED schuifregelaar, hiermee regelt u de looplichtsnelheid.
- 14) PAGE SELECT, met deze toets kiest u voor de schuifregelaars werkend op lichteffecten 1 t/m 8 (pagina A) of 9 t/m 16 (pagina B).
- 15) Schuifregelaars 1 t/m 8, hiermee kunt u de lichtsterkte van 0 tot 100% regelen, de digitale uitgangswaarde loopt daarbij van 0 t/m 255.

Aansluitingen achterzijde

Op de achterzijde van de behuizing bevinden zich drie aansluitingen en een schuifschakelaar t.w.: een vijf-polige DIN connector voor MIDI in, een schakelaar voor verwisselen van de polariteit van het DMX uitgangssignaal, de 3-polige DMX uitgangconnector zelf (XLR type) en een kleine connector voor de voedingsspanning (9 – 12 volt gelijkspanning) N.B.! De dunne centrale pen is de plusaansluiting. Gebruik een passende netadapter welke minimaal 9 volt/300 mA gelijkstroom kan leveren.

LED DISPLAY

Het display is voorzien van heldergroene en duidelijke symbolen welke de volgende functies aanduiden:

1. Het eerste cijfer geeft het gekozen looplichtprogramma (CHASE) aan. (1 – 6)
2. Het tweede cijfer laat zien welke van de 8 scènes is gekozen.
3. Het derde en het vierde cijfer laten zien welke van de 30 geheugenbanken actief is.
4. Is de AUTO MODE ingeschakeld dan is rechtsonder een heldere punt zichtbaar.
5. De MUSIC MODE (besturing door de muziek) wordt aangeduid door een punt rechtsboven in het display.
6. De BLACKOUT MODE wordt aangeduid door een snel knipperende punt linksboven.
7. Staat de eenheid in de programmeerstand dan is dit zichtbaar door een snel knipperende punt linksonder in het display.

HET PROGRAMMEREN VAN DE VERSCHILLENDE FUNCTIES

Programmeren van de looplichtscènes

1. Zorg er voor de te besturen apparaten zijn aangesloten en de juiste DMX startadressen zijn ingesteld.
2. Houd de programmatoets (6) langer dan 2 seconden ingedrukt om de programmastand te activeren. De groene punt linksonder het display moet nu snel knipperen. Deze blijft knipperen tijdens het programmeren.
3. Kies met een van de toetsen SCANNERS het gewenste apparaat. Er zijn tot 16 kanalen per apparaat beschikbaar, 1 t/m 8 op pagina A en 9 t/m 16 op pagina B. Druk op toets PAGE SELECT totdat het lampje naast rij 1 t/m 8 (PAGE A) brandt.
4. Stel de gewenste lichtsterkte, spiegelstand, kleur of gobo in met de schuifregelaars, druk zonedig op PAGE SELECT voor een tweede set van 8 instellingen mocht het aangesloten apparaat over meer dan 8 kanalen beschikken.
5. Om deze instellingen vast te leggen drukt u op de toets MIDI/ADD ook wel MIDI/REC genoemd.
6. Kies nu met de BANK pijltjestoetsen (4) de gewenste geheugenbank waarin u deze scène wilt opslaan. N.B. de eenheid beschikt over een geheugen van 30 banken met in elke bank ruimte voor 8 scènes.
7. Druk nu op een van de scènetoetsen (2) en de instellingen worden opgeslagen. Dit kunt u controleren in het display. Het tweede cijfer geeft het scènenummer en de laatste twee cijfers geven het nummer van de gekozen geheugenbank. Ter bevestiging van een juiste invoer knipperen de lampjes en het display een aantal malen.
8. TIP: maak notities van scène- en banknummers, het is moeilijk zoeken wanneer alle 240 geheugenplaatsen bezet zijn.

9. Herhaal stappen 3 t/m 7 voor de programmering van meerdere scènes. N.B.! schakel met de toetsen SCANNERS (1) de reeds geprogrammeerde apparaten uit anders worden de instellingen overschreven.
10. Om de programmeerstand te verlaten drukt u op de toets PROGRAM tot de knipperende punt verdwijnt. De eenheid springt na het programmeren automatisch in de BLACKOUT mode, druk op de toets BLACKOUT om deze uit te schakelen.

AANPASSEN REEDS GEPROGRAMMEERDE SCENES

- 1) Deze functie geeft u de mogelijk reeds eerder vastgelegde scènes te wijzigen.
- 2) Druk op toets PROGRAM zoals eerder beschreven.
- 3) Kies met de BANK pijltjestoetsen het gewenste banknummer (notities!).
- 4) Kies nu met de juiste scènetoets de gewenste scène.
- 5) Stel met de schuifregelaars de nieuwe instellingen in.
- 6) Druk op de toets MIDI/REC (of MIDI/ADD) en daarna op de scènetoets (zie punt 4) om de nieuwe instellingen vast te leggen.
- 7) Attentie! Kies de juiste scènetoets anders overschrijft u ongewild de instellingen van een scène die u nu juist NIET wilde wijzigen.

DUPLICEREN VAN APPARAATINSTELLINGEN

- 1) Deze functie maakt het mogelijk instellingen van een apparaat te kopiëren naar een ander apparaat. Vooral bij instellingen van looplichten kan dit gemakkelijk en tijdbesparend zijn.
- 2) Houd de SCANNER toets van het apparaat waarvan u de instellingen wilt kopiëren ingedrukt en druk tegelijkertijd op de toets van het apparaat waarheen u deze instellingen wilt kopiëren. Laat beide toetsen los en de instellingen zijn overgezet.

DUPLICEREN VAN SCENES

- 1) Met deze functie kunt u de instellingen van een reeds geprogrammeerde scène kopiëren naar een nieuwe scène.
- 2) Schakel de programmeerstand in door op de toets PROGRAM te drukken tot de groene punt linksonder snel knippert.
- 3) Ga met de BANK pijltjestoetsen naar de gewenste geheugenbank waarin zich de scène bevindt welke u wilt kopiëren.
- 4) Druk op de juiste scènetoets.
- 5) Kies nu met de BANK pijltjestoetsen de geheugenbank waarheen u deze scène wilt kopiëren.
- 6) Druk nu op de MIDI/REC (MIDI ADD) toets en daarna op de SCENE toets met het nummer van de scène waarin u de te kopiëren instellingen wilt opslaan.
- 7) Ter bevestiging knipperen de lampjes en het display een aantal malen.
- 8) Schakel de programmeerstand uit door de toets PROGRAM even ingedrukt te houden.

VERWIJDEREN VAN EEN SCENE

- 1) Met deze functie worden alle 16 DMX kanalen in een scène op nul gezet.
- 2) Schakel de programmastand in en kies met de BANK pijltjestoetsen de geheugenbank waarin zich de te verwijderen scène bevindt.
- 3) Houd de toets AUTO/DEL ingedrukt en druk tegelijkertijd op de betreffende scènetoets.
- 4) De lampjes knipperen ter bevestiging en de scène is gewist.

VERWIJDEREN (RESETTEN) VAN ALLE SCENES (GEVAARLIJK!!)

- 1) Hiermee kunt u in een keer alle geprogrammeerde scène-instellingen verwijderen.
- 2) Druk de PROGRAM toets in en daarna de BANK "pijlje naar beneden toets", houd beide toetsen ingedrukt.
- 3) Schakel nu de voedingsspanning van het apparaat uit door de plug van de netadapter uit de connector te trekken. Laat daarna beide toetsen pas los.

- 4) Schakel de voedingsspanning weer in.

DUPLICEREN VAN EEN GEHEUGENBANK

- 1) Met deze functie kunt u alle 8 geprogrammeerde scènes in een geheugenbank in één keer overzetten naar een andere geheugenbank.
- 2) Schakel de programmeerstand in door op de toets PROGRAM te drukken tot het lampje PROG in het display snel knippert.
- 3) Selecteer met de pijltjestoetsen de geheugenbank die u wilt kopiëren.
- 4) Druk 1x op de toets MIDI/REC (MIDI/ADD).
- 5) Kies nu met de pijltjestoetsen het nummer van de geheugenbank waarheen u wilt kopiëren.
- 6) Druk nu 1x op de toets MUSIC/BANK-COPY (9), het display knippert even ter bevestiging.
- 7) Schakel de programmeerstand weer uit door ca. 2 seconden op de toets PROGRAM te drukken. De hierna automatisch ingeschakelde BLACKOUT stand schakelt u met de toets BLACKOUT weer uit.

VERWIJDEREN VAN EEN GEHEUGENBANK

- 1) Met deze functie worden alle 8 geprogrammeerde scènes in een geheugenbank gewist.
- 2) Schakel de programmeerstand in door op de toets PROGRAM te drukken tot het lampje PROG in het display knippert.
- 3) Houd de AUTO/DEL toets ingedrukt en druk daarbij de toets MUSIC/BANK-COPY in.
- 4) Laat beide toetsen gelijktijdig weer los.
- 5) Het LED display knippert ter bevestiging.
- 6) Schakel de programmeerstand weer uit door ca. 2 seconden op de toets PROGRAM te drukken. De hierna automatisch ingeschakelde BLACKOUT stand schakelt u met de toets BLACKOUT weer uit.

PROGRAMMEREN LOOPLICHTFUNCTIES

Attentie! U moet eerst scènes programmeren in de geheugenbanken en daarna pas deze looplichtfuncties.

- 1) Met deze functie kunt totaal 240 verschillende scènes in een doorlopende volgorde laten afspelen.
- 2) Schakel de programmeerstand in door op de toets PROGRAM te drukken tot het lampje PROG in het display knippert.
- 3) Kies met een van de toetsen CHASE (5) een van de zes looplichtprogramma's.
- 4) Kies de gewenste scène uit een van de geheugenbanken (BANK up/down + SCENE toets).
- 5) Druk op de toets MIDI/REC (MIDI/ADD) om deze keuze vast te leggen.
- 6) U kunt tot 240 stappen vastleggen in elk van de zes looplichtprogramma's.
- 7) Herhaal de stappen 3 t/m 5 tot u het gewenste effect heeft bereikt.
- 8) Schakel de programmeerstand weer uit door ca. 2 seconden op de toets PROGRAM te drukken. De hierna automatisch ingeschakelde BLACKOUT stand schakelt u met de toets BLACKOUT weer uit.

WIJZIGEN VAN LOOPLICHTPROGRAMMA'S

TOEVOEGEN VAN STAPPEN

- 1) Activeer de programmeerstand door de toets PROGRAM ca. 2 seconden ingedrukt te houden. Het lampje PROG knippert nu in het display.
- 2) Kies met een van de toetsen CHASE (1-6) het looplichtprogramma waaraan u een of meerdere scènes (stappen) wilt toevoegen.
- 3) Druk 1 x op de toets TAP SYNC/DISPLAY, het lampje STEP brandt nu in het display.

- 4) Kies nu met de pijltjestoetsen BANK het stapnummer waarachter u een nieuwe scène wilt toevoegen.
- 5) Programmeer nu een nieuwe scène zoals omschreven in de alinea PROGRAMMEREN VAN DE LOOPLICHTSCENES.
- 6) Druk op toets MIDI/REC (MIDI/ADD) en het stapvolgordenummer in het display wordt met 1 opgehoogd.
- 7) Druk nogmaals op toets MIDI/REC (MIDI/ADD) en de scène wordt toegevoegd.
- 8) Druk op toets TAP SYNC/DISPLAY en daarna op toets PROGRAM om de programmeerstand te verlaten.

VERWIJDEREN VAN EEN STAP (SCENE)

- 1) Activeer de programmastand door de toets PROGRAM ingedrukt te houden tot het lampje PROG in het display knippert.
- 2) Kies met een van de toetsen CHASE (1-6) het looplichtprogramma waaruit een step (scène) verwijderd moet worden.
- 3) Druk 1x op de toets TAP SYNC/DISPLAY.
- 4) Kies met behulp van de BANK pijltjestoetsen het nummer van de stap (scène) die verwijderd moet worden.
- 5) Druk nu 1 x op toets AUTO/DEL. De scène wordt nu verwijderd en het display knippert ter bevestiging.
- 6) Toets TAP SYNC/DISPLAY en daarna PROGRAM om de programmeerstand te verlaten.

VERWIJDEREN VAN EEN LOOPLICHTPROGRAMMA (CHASE)

- 1) Houd de gewenste toets CHASE (1-6) ingedrukt en druk daarbij 1 x op de toets AUTO/DEL.

VERWIJDEREN VAN ALLE LOOPLICHTPROGRAMMA'S

- 1) Houd de toets AUTO/DEL ingedrukt en schakel de voedingsspanning uit door op de achterzijde het voedingsplugje uit de connector te trekken.
- 2) Laat de AUTO/DEL toets los en schakel daarna de voedingsspanning weer in.

AFSPELEN VAN DE GEPROGRAMMEERDE SCENES

Handmatige bediening

- 1) Na het inschakelen van de voedingsspanning start de DMX operator altijd op in de handmatige besturingsstand.
- 2) Controleer of de indicatielichtjes MUSIC TRIGGER en AUTO TRIGGER in het display zijn uitgeschakeld. Druk zonodig op de toetsen MUSIC/BANK-COPY en AUTO/DEL om ze uit te schakelen.
- 3) Kies met de BANK pijltjestoetsen de gewenste geheugenbank en druk daarna op de toetsen SCENES (2).

Automatisch afspelen

- 1) Met deze functie kunt u de in een geheugenbank geprogrammeerde scènes cyclisch laten afspelen.
- 2) Druk op de toets AUTO/DEL om de automatische afspeelmode te activeren. Het lampje AUTO TRIGGER in het display moet nu oplichten.
- 3) Kies met de BANK pijltjestoetsen de gewenste geheugenbank. De scènes worden nu achtereenvolgens afgespeeld.
- 4) Met de schuifregelaars SPEED en FADE regelt u de snelheid en de overvloeitijd.
- 5) Tijdens het automatisch afspelen kunt u op elk gewenst moment een andere geheugenbank kiezen met de BANK pijltjestoetsen.

MUZIEKBESTURING

- 1) Schakel met de toets MUSIC/BANK-COPY de muziekbesturing in. De ingebouwde microfoon reageert op het ritme van de muziek.
- 2) Kies met de BANK pijltjestoetsen de gewenste geheugenbank.
- 3) Druk op de toets MUSIC/BANK-COPY om de muziekbesturing weer uit te schakelen.

UITVOEREN LOOPLICHTPROGRAMMA'S

HANDMATIGE BEDIENING

- 1) Voor het uitvoeren van looplichtprogramma's moeten eerst scènes ingeprogrammeerd worden!
- 2) Door middel van deze functie kunt u scènes in willekeurige volgorde handmatig afspelen.
- 3) In deze mode bepaalt de stand van FADE schuifregelaar het effect en niet de in het geheugen opgeslagen stand. Alleen in de stand 0 (helemaal naar onderen) van de FADE schuifregelaar wordt de in het programmeergeheugen opgeslagen waarde uitgevoerd.
- 4) Kies een looplichtprogramma met een van de CHASE toetsen.
- 5) Druk vervolgens op de toets TAP-SYNC/DISPLAY en ga met behulp van de BANK pijltjestoetsen door het geheugen.

AUTOMATISCHE UITVOERING

- 1) Druk op toets AUTO/DEL, het lampje AUTO TRIGGER in het display moet nu oplichten.
- 2) Kies een looplichtprogramma met een van de CHASE toetsen.
- 3) Regel met de schuifregelaars SPEED en FADE de lichteffecten tot ze naar wens zijn.
- 4) Door in het ritme van de muziek drie maal op de TAP SYNC toets te drukken wordt de instelling van de SPEED schuifregelaar uitgeschakeld en het ritme van de muziek overgenomen.
- 5) Uitschakelen van deze mode door weer op de toets AUTO/DEL te drukken.

MUZIEKBESTURING

- 1) Druk op de toets MUSIC/BANK-COPY, het lampje MUSIC TRIGGER moet nu oplichten.
- 2) Kies een looplichtprogramma met een van de CHASE toetsen.
- 3) De ingebouwde microfoon bestuurt nu de uitvoering van de programma's.
- 4) Uitschakelen door weer op de toets MUSIC/BANK-COPY te drukken.

MIDIBESTURING

- 1) Inschakelen van dit besturingsprotocol door de toets MIDI/REC gedurende 3 seconden ingedrukt te houden.
- 2) Kies met de BANK pijltjestoetsen de gewenste Midi Bank.
- 3) Uitschakelen door weer 3 seconden op de MIDI/REC toets te drukken.

TECHNISCHE GEGEVENS

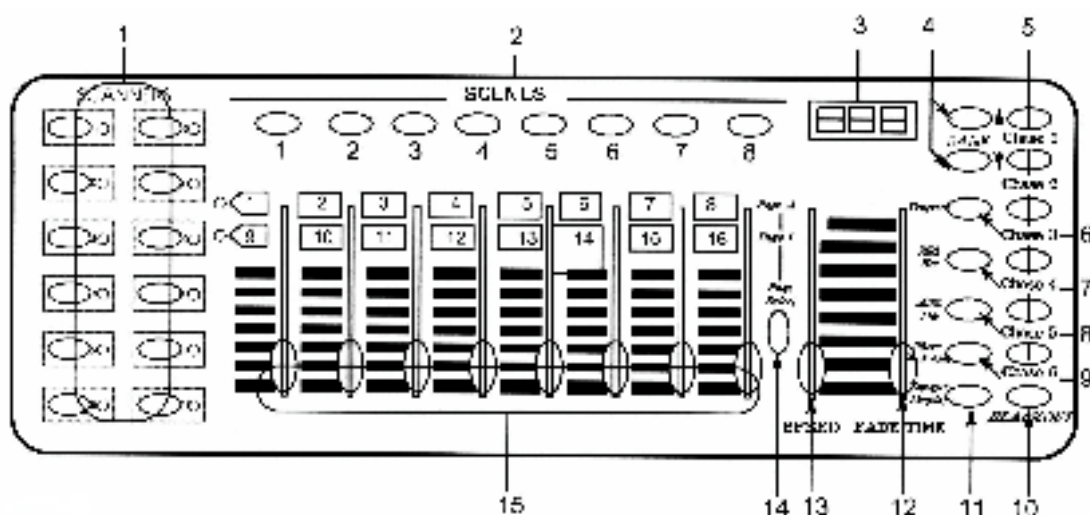
- 192 kanalen DMX besturingseenheid
- omkeerbare polariteit DMX signaal
- met back-up batterij voor het vasthouden van de gegevens in het geheugen
- 8 looplichtprogramma's met in totaal 240 verschillende scènes
- 30 extra geheugenbanken met elk 8 scènes
- geschikt voor montage in een 19" rack, maar kan ook los gebruikt worden.
- geschikt voor MIDI besturing.
- voedingsspanning 9-12 volt gelijkspanning bij 300 mA.

GB

General Description

This DMX operator running light control is designed for digital control of various light effects such as running lights and projectors. It can control up to 12 different light effect units of 16 channels each. The unit features an easily programmable memory which can store up to 240 different light effect scenes. It can be set to automatic operation or music control via the built-in microphone. The digital DMX-512 control operates with "addresses" for individual control of the connected light units. The outgoing addresses are pre-set to: light effect 1 – start address 1, light effect 2 – start address 17, light effect 3 – start address 33, light effect 4 – start address 49, light effect 5 – start address 65, light effect 6 – start address 81, light effect 7 – start address 97, light effect 8 – start address 113, light effect 9 – start address 129, light effect 10 – start address 145, light effect 11 – start address 161 and light effect 12 has start address 177. Thus, every light effect can be digitally controlled by max. 16 channels provided that the 'receiving' start addresses of the individual light effect units are identical to the ones stated above (1, 17, 33, etc.). The slider controls set the light intensity of the lamps and projectors but also the position of the mirrors, colour and gobo wheels.

Functions and Controls



1. Selection keys for 16 light effect units.
2. Memory keys to store the scenes (max. 8 x 30).
3. LED Display.
4. Selection keys of the memory banks.
5. Selection keys of the running light patterns.
6. Activation key of the programming mode.
7. Pattern storage key or MIDI setting.
8. Key to switch into AUTO MODE or remove scenes.
9. Selection key for MUSIC/BANK copy. Allows to select music controlled operation or set scenes and running light patterns.
10. BLACKOUT key, switches all outputs off.
11. TAP SYNC/DISPLAY key to set the rhythm or to change various settings. This appears on the LED display.
12. FADE TIME slider control to set the fading time between different light effect units.
13. SPEED slider control to set the speed of the running light.

14. **PAGE SELECT**, this key selects if the slider controls act on light effects 1 to 8 (page A) or 9 to 16 (page B).
15. Slider controls 1 to 8 allow to adjust the light intensity from 0 to 100%. The digital output value goes from 0 to 255.

Rear panel connections

The rear panel features three connectors and one slider control. The connectors are: one 5-pin DIN connector for MIDI IN, a switch to invert the polarity of the DMX output signal, a 3-pin DMX output connector (XLR type) and a small connector for the power supply (9 – 12Vdc). N.B.! The small centre pin is positive. Use an appropriate mains adapter which supplies at least 9Vdc/300mA.

LED DISPLAY

The display shows light green, easy to read symbols that indicate following functions:

1. The first figure indicates the selected running light pattern (CHASE) (1 – 6)
2. The second figure shows which one of the 8 scenes has been selected.
3. The third and fourth figure shows which one of the 30 memory banks is active.
4. In AUTO MODE, a light dot is displayed in the bottom right corner.
5. The MUSIC MODE (music-control) is shown by a dot on the top right side of the display.
6. The BLACKOUT MODE is indicated by a flashing dot in the upper left corner.
7. In programming mode, a flashing dot appears on the bottom left side of the display.

PROGRAMMING OF THE VARIOUS FUNCTIONS

Programming of the running light scenes

1. Make sure that all units to be controlled, are connected and set to the correct DMX start addresses.
2. Keep the program key (6) more than 2 seconds pressed to activate the programming mode. The green dot in the left bottom corner should flash and continue to flash during the programming process.
3. Select the required unit via one of the SCANNER keys. Up to 16 channels per unit are available, 1 to 8 on page A and 9 to 16 on page B. Press the PAGE SELECT key until the LED next to the row 1 to 8 (PAGE A) lights up.
4. Set the desired light intensity, position of the mirror, colour or gobo via the slider controls. If required, press PAGE SELECT to program a second set of 8 settings if the connected unit offers more than 8 channels.
5. To store these settings, press the MIDI/ADD or MIDI/REC key.
6. Select now with the BANK arrow keys (4) the requested memory bank where you want to store this scene. N.B. The unit features a memory of 30 banks of which each can contain 8 scenes.
7. Press now one of the scene keys (2) and the settings will be stored. You can control this on the display. The second figure indicates the scene number and the last two figures show the number of the selected memory bank. To confirm the setting, the LED's and the display flash a few times.
8. HINT: Please note the scene and bank numbers. It is difficult to search when all 240 memory locations are occupied.
9. Repeat steps 3 to 7 to program other scenes. N.B.! Switch the already programmed units off via the SCANNER keys (1) otherwise the settings will be transferred.
10. To leave the programming mode, press the PROGRAM key until the flashing dot disappears. After the programming mode, the unit switches automatically into BLACKOUT mode. Press the BLACKOUT key to switch this mode off.

CHANGE OF ALREADY PROGRAMMED SCENES

- 1) This function allows you to change already set scenes.
- 2) Press the PROGRAM key as described above.
- 3) Select the requested bank number via the BANK arrow keys (use your notes !).
- 4) Select now the requested scene via the correct scene key.
- 5) Make the new settings via the slider controls.
- 6) Press the MIDI/REC (or MIDI/ADD) key and then the scene key (see point 4) to store the new settings.
- 7) Attention! Select the correct scene key otherwise you will overwrite by mistake the settings of a scene that you did NOT want to change.

COPYING OF SETTINGS

- 1) This function allows to copy settings from one unit to another unit. This features is easy and time saving especially for the programming of running lights.
- 2) Press the SCANNER key of the unit from which you want to copy the settings and press at the same time the key from the unit into which you want to copy the settings. Release both keys. The settings have been transferred.

COPYING SCENES

- 1) This function allows you to copy the settings from an already programmed scene to a new scene.
- 2) Switch the programming mode on by pressing the PROGRAM key until the green dot in the bottom left corner is flashing.
- 3) Select the required memory bank via the BANK arrow keys which contains the scene that you wish to copy.
- 4) Press the correct scene key.
- 5) Select now via the BANK arrow keys the memory bank into which you wish to store the copied scene.
- 6) Press now the MIDI/REC (MIDI/ADD) key and afterwards the SCENE key containing the number of the scene into which you wish to store the copied settings.
- 7) To confirm the copy, the LED's and the display flash a few times.
- 8) Switch the program mode off by pressing the PROGRAM key.

CLEARING A SCENE

- 1) This function allows to reset all 16 DMX channels in a scene.
- 2) Switch the programming mode on and select via the BANK arrow keys the memory bank that contains the scene to be removed.
- 3) Keep the AUTO/DEL key pressed while pushing the relevant scene key.
- 4) The LED's flash to confirm and the scene is erased.

CLEARING (RESET) ALL SCENES (CAUTION !)

- 1) This allows you to erase all programmed scenes at once.
- 2) Press the PROGRAM key and then the BANK down arrow key. Keep both keys pressed.
- 3) Switch now the unit off by unplugging the connector of the power supply. Release both keys.
- 4) Power the unit on again.

DUPLICATION OF A MEMORY BANK

- 1) This function allows you to transfer at once all 8 programmed scenes from a memory bank into another memory bank.

- 2) Switch the programming mode on by pressing the PROGRAM key until the PROG LED is flashing on the display.
- 3) Select the memory bank you wish to copy via the arrow keys.
- 4) Press the MIDI/REC (MIDI/ADD) key once.
- 5) Select now via the arrow keys the number of the memory bank into which you want to copy.
- 6) Press the MUSIC/BANK-COPY (9) key once. The display flashes to confirm.
- 7) Switch the programming mode off by pressing the PROGRAM key for 2 seconds. The BLACKOUT mode that is switched on automatically, can be switched off by the BLACKOUT key.

ERASING A MEMORY BANK

- 1) This function allows to clear all 8 programmed scenes in a memory bank.
- 2) Switch the programming mode on by pressing the PROGRAM key until the PROG LED is flashing on the display.
- 3) Keep the AUTO/DEL pressed while pressing the MUSIC/BANK-COPY key.
- 4) Release both keys at the same time.
- 5) The display flashes to confirm.
- 6) Leave the programming mode by pressing the PROGRAM key for 2 seconds. The BLACKOUT mode that is switched on automatically, can be switched off by the BLACKOUT key.

PROGRAMMING OF RUNNING LIGHT FUNCTIONS

Attention ! You first need to program scenes into the memory banks before you can use the running light functions.

- 1) This function allows you to play 240 different scenes in a sequence.
- 2) Switch the programming mode on by pressing the PROGRAM key until the PROG LED is flashing on the display.
- 3) Select one of the six running light patterns via the CHASE keys (5).
- 4) Select the requested scene in one of the memory banks (BANK up/down + SCENE keys).
- 5) Press the MIDI/REC (MIDI/ADD) key to confirm the selection.
- 6) You can set up to 240 steps in each of these six running light programs.
- 7) Repeat the steps 3 to 5 until you have reached the desired effect.
- 8) Switch the programming mode off by pressing the PROGRAM key for 2 seconds.

CHANGING A RUNNING LIGHT PATTERN

ADDITION OF STEPS

- 1) Activate the programming mode by pressing the PROGRAM key for 2 seconds. The PROG LED is flashing on the display.
- 2) Select the running light program via the CHASE keys (1-6) to which you wish to add one or more scenes (steps).
- 3) Press the TAP SYNC/DISPLAY key once. The STEP LED will light up on the display.
- 4) Select the step number via the BANK arrow keys behind which you wish to insert a new scene.
- 5) Program a new scene as described in the section PROGRAMMING OF RUNNING LIGHT SCENES.
- 6) Press the MIDI/REC (MIDI/ADD) key and the step sequence number on the display increases by 1.
- 7) Press once again the MIDI/REC (MIDI/ADD) key and the scene will be added.
- 8) Press the TAP SYNC/DISPLAY key and then the PROGRAM key in order to leave the program mode.

CLEARING A STEP (SCENE)

- 1) Activate the programming mode by pressing the PROGRAM key until the PROG LED on the display is flashing.
- 2) Choose the running light program via one of the CHASE keys from which you want to remove a step (scene).
- 3) Press the TAP SYNC/DISPLAY key once.
- 4) Use the BANK up/down keys to choose the step number (scene) to be cleared.
- 5) Press the AUTO/DEL key once. The scene is cleared and the display flashes to confirm.
- 6) Press the TAP SYNC/DISPLAY and then the PROGRAM key to leave the programming mode.

CLEARING A RUNNING LIGHT PATTERN (CHASE)

- 1) Keep the desired CHASE key (1-6) pressed and press at the same time the AUTO/DEL key once.

CLEARING ALL RUNNING LIGHT PATTERNS

- 1) Keep the AUTO/DEL key pressed and switch the power supply off by unplugging the power connector on the rear side.
- 2) Release the AUTO/DEL key and switch the power supply on again.

PLAYING THE PROGRAMMED SCENES

Manual Operation

- 1) After having switched on the power supply, always start the DMX operator in the manual mode.
- 2) Check if the indicator LEDs MUSIC TRIGGER and AUTO TRIGGER on the display are switched off. If necessary, press the MUSIC/BANK-COPY and AUTO/DEL keys to switch them off.
- 3) Select the desired memory bank via the BANK arrow keys and press the SCENE keys (2).

Automatic Play

- 1) This function allows you to play in cycle all scenes that are programmed in a memory bank.
- 2) Press the AUTO/DEL key to activate the automatic play mode. The AUTO TRIGGER LED on the display must light up.
- 3) Select the desired memory bank via the BANK arrow keys. The scenes are now played in sequence.
- 4) The SPEED and FADE controls are used to set the speed and the fading time.
- 5) During automatic play you can at any time chose another memory bank via the BANK arrow keys.

MUSIC CONTROL

- 1) Switch the music-control on via the MUSIC/BANK-COPY key. The built-in microphone reacts to the rhythm of the music.
- 2) Select the desired memory bank via the BANK arrow keys.
- 3) Press the MUSIC/BANK-COPY key to switch the music controlled mode off.

USE OF RUNNING LIGHT PATTERNS

MANUAL OPERATION

- 1) Prior to running light patterns you need to program scenes !
- 2) This function enables you to play scenes manually in random sequence.
- 3) In this mode the effect is controlled by the FADE slider control and not by the stored values. Only if the FADE control is set to 0 (completely set down), the programmed patterns will be run.
- 4) Select a running light program via the CHASE keys.
- 5) Press the TAP-SYNC/DISPLAY key and browse through the memory via the BANK arrow keys.

AUTOMATIC RUN

- 1) Press the AUTO/DEL key. The AUTO TRIGGER LED on the display must light up.
- 2) Select a running light program via one of the CHASE keys.
- 3) Adjust the light effects via the SPEED and FADE controls until you are satisfied.
- 4) By tapping three times on the TAP SYNC key to the rhythm of the music, the setting of the SPEED control is overrun and replaced by the rhythm of the music.
- 5) Switch this mode off by pressing the AUTO/DEL key.

MUSIC CONTROL

- 1) Press the MUSIC/BANK-COPY key. The MUSIC TRIGGER LED must light up.
- 2) Select a running light pattern via one of the CHASE keys.
- 3) The built-in microphone controls now the running of the patterns.
- 4) Switch this mode off by pressing the MUSIC/BANK-COPY key.

MIDI CONTROL

- 1) Switch this protocol on by pressing the MIDI/REC key for 3 seconds.
- 2) Select the required MIDI bank via the BANK arrow keys.
- 3) Switch this mode off by pressing the MIDI/REC key for 3 seconds.

SPECIFICATIONS

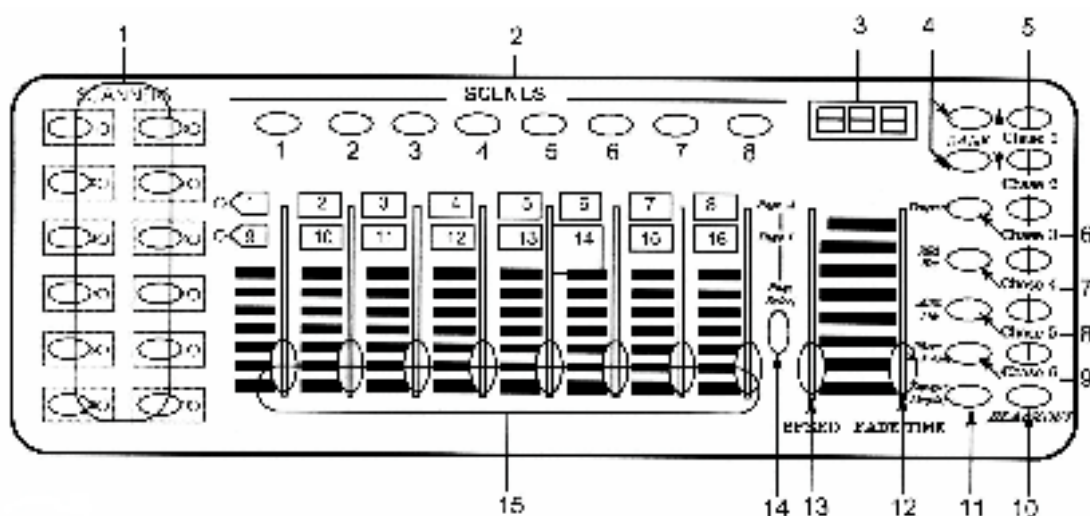
- 192 DMX channel control unit
- DMX signal with inverted polarity
- Back-up battery to keep the stored data in memory
- 8 running light programs with a total of 240 different scenes
- 30 extra memory banks with 8 scenes each
- convenient for 19" rack mounting but also as a stand-alone unit.
- convenient for MIDI control.
- 9-12Vdc power supply at 300 mA.

F

Description générale

Cette commande de lumière DMX est conçue pour le contrôle digital de différents types d'effets de lumière tels que séquenceurs et projecteurs. Elle peut gérer jusqu'à 12 différents effets qui peuvent disposer chacun de 16 canaux séparés. La commande offre une mémoire facile à programmer d'une capacité de 240 scènes différentes. Outre un fonctionnement entièrement automatique, la commande peut également être contrôlée par la musique au moyen du microphone incorporé. La commande digitale DMX-512 travaille avec des « adresses » pour le contrôle individuel des appareils de lumière connectés. Ces adresses sortantes sont fixées à : effet de lumière 1 – adresse de départ 1, effet de lumière 2 – adresse de départ 17, effet de lumière 3 - adresse de départ 33, effet de lumière 4 - adresse de départ 49, effet de lumière 5 - adresse de départ 65, effet de lumière 6 - adresse de départ 81, effet de lumière 7 - adresse de départ 97, effet de lumière 8 - adresse de départ 113, effet de lumière 9 - adresse de départ 129, effet de lumière 10 - adresse de départ 145, effet de lumière 11 - adresse de départ 161, effet de lumière 12 - adresse de départ 177. Ainsi, chaque effet de lumière peut être commandé en numérique par 16 canaux max., pourvu que les adresses 'de réception' des différents effets de lumière soient les mêmes que celles de la commande (1, 17, 33, etc.). Les potentiomètres règlent l'intensité des lampes et projecteurs mais également la position des miroirs, des disques de couleurs et des gobos.

Contrôles et Réglages



1. Touches de sélection pour 16 effets de lumière.
2. Touches pour la mémorisation de scènes (max. 8 x 30).
3. Affichage par LED.
4. Touches de sélection de la banque de mémoire.
5. Touche de sélection des programmes de séquenceurs.
6. Touche d'activation du mode de programmation.
7. Touche de mémorisation du programme ou réglage MIDI.
8. Touche pour l'activation du mode automatique ou l'effacement de scènes.
9. Touche de sélection MUSIC/BANK COPY permettant le contrôle par la musique ou le réglage de scènes et de programmes de séquenceurs.
10. Touche BLACKOUT qui éteint toutes les sorties.

11. Touche TAP SYNC/DISPLAY permettant le réglage du rythme ainsi que la modification de différents réglages, matérialisés par les LEDs.
12. Potentiomètre FADE TIME réglant la durée du fondu entre différents effets de lumière.
13. Potentiomètre SPEED qui règle la vitesse des séquenceurs.
14. PAGE SELECT: Cette touche permet de déterminer si les potentiomètres agissent sur les effets de lumière 1 à 8 (page A) ou 9 à 16 (page B).
15. Avec les potentiomètres 1 à 8, vous pouvez régler l'intensité de lumière de 0 à 100%. La valeur de sortie numérique est alors de 0 à 255.

Connexions à l'arrière

Sur l'arrière du boîtier se trouvent un commutateur et trois connecteurs, à savoir : un connecteur DIN à 5 broches pour l'entrée MIDI, un commutateur pour l'inversion de polarité du signal de sortie DMX, un connecteur de sortie DMX à 3 broches (type XLR) ainsi qu'une fiche d'alimentation (9-12Vdc). N.B. La broche centrale est positive. Utilisez une alimentation correspondante capable de délivrer du courant continu de 9Vdc/300mA.

AFFICHAGE PAR LEDs

L'affichage comporte des symboles clairs en vert qui indiquent les fonctions suivantes:

- 1) Le premier chiffre indique le programme de séquenceur sélectionné (CHASE) (1 – 6)
- 2) Le second chiffre indique laquelle des 8 scènes a été sélectionnée.
- 3) Le troisième et quatrième chiffre indiquent laquelle des 30 banques de mémoire est active.
- 4) Si le mode automatique est activé, un point lumineux apparaît en bas à droite.
- 5) Le mode de contrôle par la musique est indiqué par un point en haut à droite sur l'afficheur.
- 6) Le mode Blackout est indiqué par un point clignotant en haut à gauche.
- 7) Si l'appareil se trouve en mode de programmation, un point clignotant apparaît en bas à gauche sur l'afficheur.

PROGRAMMATION DES DIFFERENTES FONCTIONS

Programmation des scènes de séquenceur

- 1) Connectez tous les effets à commander et réglez-les sur les bonnes adresses de départ DMX.
- 2) Maintenez la touche de programmation (6) enfoncée pendant plus de 2 secondes pour activer le mode de programmation. Le point vers en bas à gauche sur l'afficheur doit clignoter. Il continue à clignoter pendant tout le processus de programmation.
- 3) Sélectionnez l'effet de lumière désiré au moyen d'une des touches SCANNERS. Jusqu'à 16 canaux par effet sont disponibles : 1 à 8 sur la page A et 9 à 16 sur la page B. Appuyez sur la touche PAGE SELECT afin que la LED à côté de la rangée 1 à 8 (page A) s'allume.
- 4) Réglez l'intensité de lumière, la position du miroir, la couleur ou le gobo au moyen des potentiomètres. Si besoin est, appuyez sur PAGE SELECT pour un deuxième jeu de 8 réglages si l'appareil connecté dispose de plus de 8 canaux.
- 5) Enregistrez ces réglages en appuyant sur la touche MIDI/ADD ou MIDI/REC.
- 6) Sélectionnez maintenant avec les touches à flèches BANK (4) la banque de mémoire dans laquelle vous souhaitez enregistrer cette scène. Note : L'appareil dispose d'une mémoire de 30 banques avec une capacité de 8 scènes dans chaque banque.
- 7) Appuyez maintenant sur une des touches de scène (2) et les réglages seront mémorisés ce que vous pouvez contrôler sur l'afficheur. Le deuxième chiffre indique le numéro de la scène et les deux derniers chiffres le numéro de la banque de mémoire choisie. Pour confirmer une entrée correcte, les LEDs sur l'afficheur clignotent plusieurs fois.
- 8) CONSEIL: Notez les numéros de scène et de banque parce que la recherche sera laborieuse lorsque les 240 emplacements de mémoire seront occupés.
- 9) Répétez les étapes 3 à 7 pour programmer d'autres scènes. Note : Eteignez les appareils déjà programmés au moyen des touches SCANNERS (1) sinon les réglages seront écrasés.

- 10) Pour quitter le mode de programmation, appuyez sur la touche PROGRAM jusqu'à ce que le point clignotant disparaisse. L'unité passe ensuite automatiquement en mode BLACKOUT. Appuyez sur la touche BLACKOUT pour l'éteindre.

MODIFICATION DE SCENES DEJA PROGRAMMEES

- 1) Cette fonction vous donne la possibilité de modifier des scènes enregistrées auparavant.
- 2) Appuyez sur la touche PROGRAM comme expliqué auparavant.
- 3) Sélectionnez le numéro de la banque souhaité au moyen des flèches BANK (reportez-vous à vos notes !)
- 4) Sélectionnez maintenant la scène avec la touche de scène correspondante.
- 5) Effectuez les nouveaux réglages au moyen des potentiomètres.
- 6) Appuyez sur la touche MIDI/REC (ou MIDI/ADD) et ensuite sur la touche de scène (voir point 4) pour enregistrer les nouveaux réglages.
- 7) Attention ! Sélectionnez la bonne touche de scène sinon vous écrasez involontairement les réglages d'une scène que vous vouliez conserver.

DUPLICATION DE REGLAGES D'APPAREILS

- 1) Cette fonction permet la copie des réglages d'un appareil vers un autre. C'est notamment utile pour les réglage de séquenceurs.
- 2) Maintenez enfoncée la touche SCANNERS de l'appareil à partir duquel vous voulez effectuer la copie, et appuyez en même temps sur la touche de l'appareil dans lequel vous voulez copier ces réglages. Relâchez les deux touches. Les réglages ont été copiés.

DUPLICATION DE SCENES

- 1) Cette fonction permet de copier les réglages d'une scène déjà programmée vers une nouvelle scène.
- 2) Activez le mode de programmation en appuyant sur la touche PROGRAM jusqu'à ce que le point vert clignote en bas à gauche.
- 3) Sélectionnez la banque de mémoire au moyen des flèches BANK dans laquelle se trouve la scène que vous désirez copier.
- 4) Appuyez sur la bonne touche de scène.
- 5) Sélectionnez maintenant avec les flèches BANK la banque de mémoire dans laquelle vous voulez copier cette scène.
- 6) Appuyez sur la touche MIDI/REC (MIDI ADD) et ensuite sur la touche SCENE qui porte le numéro de la scène dans laquelle vous voulez enregistrer les réglages.
- 7) Les voyants et l'afficheur clignotent plusieurs fois en signe de confirmation.
- 8) Quittez le mode de programmation en maintenant la touche PROGRAM enfoncée.

EFFACEMENT D'UNE SCENE

- 1) Cette fonction permet de remettre à zéro les 16 canaux DMX dans une scène.
- 2) Activez le mode de programmation et sélectionnez la banque de mémoire qui contient la scène à effacer au moyen des flèches BANK.
- 3) Maintenez la touche AUTO/DEL enfoncée et appuyez en même temps sur la touche de scène en question.
- 4) Les voyants clignotent pour confirmer que la scène a été effacée.

EFFACEMENT (REMISE A ZERO) DE TOUTES LES SCENES

- 1) Cette fonction permet d'effacer tous les réglages de scène programmés en une seule fois.
- 2) Appuyez sur la touche PROGRAM et la flèche vers le bas de BANK et maintenez les deux touches enfoncées.
- 3) Débranchez maintenant la commande de l'alimentation. Relâchez ensuite les deux touches.
- 4) Rebranchez l'alimentation de la commande.

DUPLICATION D'UNE BANQUE DE MEMOIRE

- 1) Cette fonction permet de transférer les 8 scènes programmées dans une banque de mémoire en une seule fois vers une autre banque de mémoire.
- 2) Activez le mode de programmation en appuyant sur la touche PROGRAM jusqu'à ce que le voyant PROG clignote sur l'afficheur.
- 3) Sélectionnez la banque de mémoire que vous voulez copier avec les flèches BANK.
- 4) Appuyez 1 fois sur la touche MIDI/REC (MIDI/ADD).
- 5) Sélectionnez maintenant avec les flèches le numéro de la banque de mémoire dans laquelle vous voulez copier.
- 6) Appuyez une fois sur la touche MUSIC/BANK-COPY (9). L'afficheur clignote en signe de confirmation.
- 7) Quittez le mode de programmation en appuyant pendant 2 secondes sur la touche PROGRAM. Eteignez le mode BLACKOUT qui est activé automatiquement en appuyant sur la touche BLACKOUT.

EFFACEMENT D'UNE BANQUE DE MEMOIRE

- 1) Cette fonction permet d'effacer les 8 scènes programmées dans une banque de mémoire.
- 2) Activez le mode de programmation en appuyant sur la touche PROGRAM jusqu'à ce que le voyant PROG clignote sur l'afficheur.
- 3) Maintenez la touche AUTO/DEL enfoncée tout en appuyant sur la touche MUSIC/BANK-COPY.
- 4) Relâchez ces touches en même temps.
- 5) L'afficheur à LED clignote en signe de confirmation.
- 6) Eteignez le mode de programmation en maintenant la touche PROGRAM enfoncée pendant env. 2 secondes. Appuyez sur la touche BLACKOUT pour éteindre le mode BLACKOUT qui s'active automatiquement.

PROGRAMMATION DES FONCTIONS DE SEQUENCEUR

Attention ! Avant de pouvoir programmer des fonctions de séquenceur, il faut déjà programmer des scènes dans les banques de mémoire.

- 1) Cette fonction vous permet de passer 240 scènes au total en continu.
- 2) Activez le mode de programmation en appuyant sur la touche PROGRAM jusqu'à ce que le voyant PROG clignote sur l'afficheur.
- 3) Sélectionnez avec une des touches CHASE (5) un des 6 programmes de séquenceur.
- 4) Sélectionnez la scène désirée parmi les banques de mémoire (flèches BANK + touche SCENE).
- 5) Appuyez sur la touche MIDI/REC (MIDI/ADD) pour confirmer ce choix.
- 6) Vous pouvez fixer jusqu'à 240 scènes dans chacun des 6 programmes de séquenceur.
- 7) Répétez les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que vous ayez obtenu l'effet recherché.
- 8) Eteignez le mode de programmation en appuyant pendant 2 secondes sur la touche PROGRAM. Appuyez sur la touche BLACKOUT pour éteindre le mode BLACKOUT qui est activé automatiquement.

MODIFICATION DES PROGRAMMES DE SEQUENCEUR

RAJOUT DE SCENES

- 1) Activez le mode de programmation en maintenant la touche PROGRAM enfoncée pendant 2 secondes jusqu'à ce que le voyant PROG clignote sur l'afficheur.
- 2) Sélectionnez avec une des touches CHASE (1-6) le programme de séquenceur auquel vous souhaitez ajouter une ou plusieurs scènes.

- 3) Appuyez une fois sur la touche TAP SYNC/DISPLAY. Le voyant STEP s'allume sur l'afficheur.
- 4) Sélectionnez maintenant le numéro de scène avec les flèches BANK derrière laquelle vous souhaitez ajouter une nouvelle scène.
- 5) Programmez maintenant une nouvelle scène comme décrit dans la section PROGRAMMATION DE SCENES DE SEQUENCEUR.
- 6) Appuyez sur la touche MIDI/REC (MIDI/ADD) et le numéro de séquence de scène augmente de 1.
- 7) Appuyez de nouveau sur la touche MIDI/REC (MIDI/ADD) et la scène est ajoutée.
- 8) Appuyez sur la touche TAP SYNC/DISPLAY et ensuite sur la touche PROGRAM pour quitter le mode de programmation.

EFFACEMENT D'UNE SCENE

- 1) Activez le mode de programmation en appuyant sur la touche PROGRAM jusqu'à ce que le voyant PROG clignote.
- 2) Sélectionnez avec une des touches CHASE (1-6) le programme de séquenceur dans lequel vous souhaitez effacer une scène.
- 3) Appuyez une fois sur la touche TAP SYNC/DISPLAY.
- 4) A l'aide des flèches BANK, choisissez le numéro de la scène que vous souhaitez effacer.
- 5) Appuyez une fois sur la touche AUTO/DEL. La scène est maintenant effacée et l'afficheur clignote en signe de confirmation.
- 6) Appuyez sur la touche TAP SYNC/DISPLAY et ensuite sur PROGRAM pour quitter le mode de programmation.

EFFACEMENT D'UN PROGRAMME DE SEQUENCEUR (CHASE)

- 1) Maintenez la touche CHASE (1-6) désirée enfoncée et appuyez simultanément sur la touche AUTO/DEL.

EFFACEMENT DE TOUS LES PROGRAMMES DE SEQUENCEUR

- 1) Maintenez la touche AUTO/DEL enfoncée et éteignez l'alimentation en débranchant la fiche sur l'arrière.
- 2) Relâchez la touche AUTO/DEL et rebranchez l'alimentation.

LECTURE DE SCENES PROGRAMMEES

Fonctionnement manuel

- 1) Après le branchement de l'alimentation, la commande DMX est toujours en mode manuel.
- 2) Vérifiez si les voyants MUSIC TRIGGER et AUTO TRIGGER sur l'afficheur sont éteints. Si besoin est, appuyez sur les touches MUSIC/BANK-COPY et AUTO/DEL pour les éteindre.
- 3) Sélectionnez la banque de mémoire souhaitée avec les flèches BANK et appuyez ensuite sur les touches SCENES (2).

Lecture automatique

- 1) Cette fonction vous permet de jouer en cycle les scènes programmées dans une banque de mémoire.
- 2) Appuyez sur la touche AUTO/DEL pour activer le mode de lecture automatique. Le voyant AUTO TRIGGER doit maintenant s'allumer sur l'afficheur.
- 3) Sélectionnez la banque de mémoire souhaitée au moyen des flèches BANK. Les scènes sont maintenant jouées à la suite.
- 4) Les potentiomètres SPEED et FADE permettent de régler la vitesse et la durée de fondu.
- 5) Pendant la lecture automatique, vous pouvez à tout moment sélectionner une autre banque de mémoire avec les flèches BANK.

COMMANDE PAR LA MUSIQUE

- 1) Activez le contrôle par la musique avec la touche MUSIC/BANK-COPY. Le microphone incorporé réagit au rythme de la musique.
- 2) Sélectionnez la banque de mémoire souhaitée avec les flèches BANK.
- 3) Appuyez sur la touche MUSIC/BANK-COPY pour éteindre le contrôle par la musique.

EXECUTION DE PROGRAMMES DE SEQUENCEUR

FONCTIONNEMENT MANUEL

- 1) Avant d'exécuter des programmes de séquenceur, il faut d'abord avoir programmé des scènes !
- 2) Cette fonction vous permet de jouer des scènes manuellement dans un ordre aléatoire.
- 3) Dans ce mode, l'effet est déterminé par le potentiomètre FADE et non pas par les paramètres programmés dans la mémoire. Seul lorsque le potentiomètre FADE se trouve en position 0 (tout en bas), les paramètres mémorisés seront exécutés.
- 4) Sélectionnez un programme de séquenceur au moyen des touches CHASE.
- 5) Appuyez ensuite sur la touche TAP-SYNC/DISPLAY et parcourez la mémoire au moyen des flèches BANK.

EXECUTION AUTOMATIQUE

- 1) Appuyez sur la touche AUTO/DEL. Le voyant AUTO TRIGGER doit s'allumer sur l'afficheur.
- 2) Sélectionnez un programme de séquenceur au moyen des touches CHASE.
- 3) Réglez les effets de lumière avec les potentiomètres SPEED et FADE jusqu'à l'obtention du résultat recherché.
- 4) En appuyant trois fois sur la touche TAP SYNC au rythme de la musique, le réglage du potentiomètre SPEED est effacé et remplacé par le rythme de la musique.
- 5) Eteignez ce mode en appuyant sur la touche AUTO/DEL.

CONTROLE PAR LA MUSIQUE

- 1) Appuyez sur la touche MUSIC/BANK-COPY. Le voyant MUSIC TRIGGER doit s'allumer.
- 2) Sélectionnez un programme de séquenceur avec une des touches CHASE.
- 3) Le microphone incorporé contrôle maintenant l'exécution des programmes.
- 4) Eteignez en appuyant de nouveau sur MUSIC/BANK-COPY.

COMMANDE MIDI

- 1) Activez ce protocole de commande en maintenant la touche MIDI/REC enfoncée pendant 3 secondes.
- 2) Sélectionnez la banque Midi souhaitée avec les flèches BANK.
- 3) Eteignez en appuyant pendant 3 secondes sur la touche MIDI/REC.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

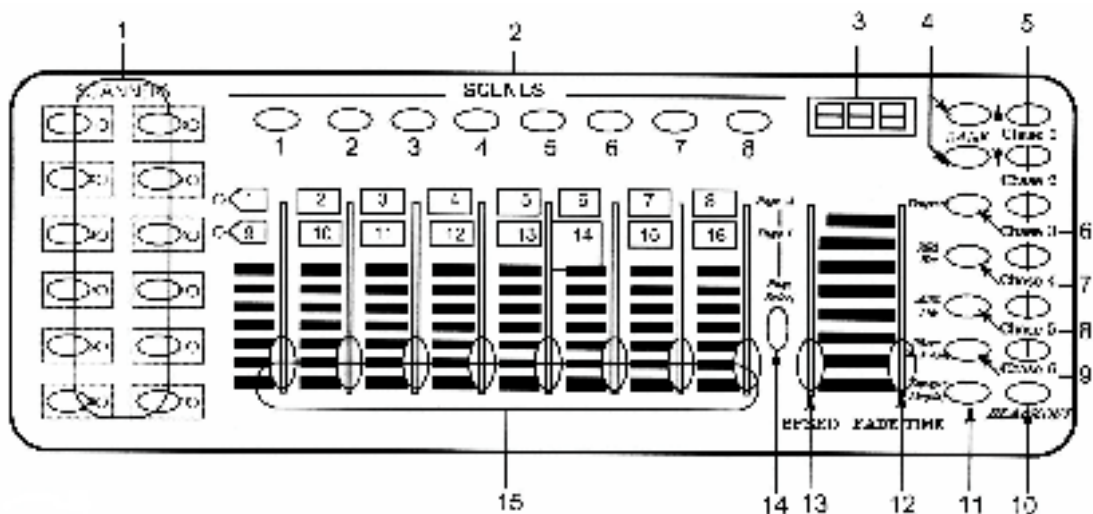
- Commande avec 192 canaux DMX
- Signal DMX avec inversion de polarité
- Batterie de réserve pour conserver en mémoire les données enregistrées
- 8 programmes de séquenceur avec un total de 240 scènes différentes
- 30 mémoires supplémentaires avec 8 scènes chacun
- Idéal pour montage en rack 19".
- Idéal pour contrôle MIDI.
- Alimentation 9-12Vdc / 300mA.

D

Allgemeine Beschreibung

Dieses DMX Lichtsteuergerät dient zum digitalen Steuern von verschiedenen Lichteffectgeräten wie Lauflichtern und Strahlern. 12 verschiedene Geräte können angesteuert werden, die wiederum über 16 unabhängige Kanäle verfügen können. Das Gerät enthält einen einfach zu programmierenden Speicher, in den bis zu 240 verschiedene Szenen gespeichert werden können. Außer vollautomatischem Betrieb kann das Gerät auch auf Musiksteuerung mit eingebautem Mikrophon eingestellt werden. Die digitale DMX-512 Steuerung arbeitet mit „Adressen“ zur individuellen Ansteuerung der angeschlossenen Lichtgeräte. Diese Ausgangsadressen sind fest eingestellt auf: Lichteffect 1 – Startadresse 1, Lichteffect 2 – Startadresse 17, Lichteffect 3 – Startadresse 33, Lichteffect 4 – Startadresse 49, Lichteffect 5 – Startadresse 65, Lichteffect 6 – Startadresse 81, Lichteffect 7 – Startadresse 97, Lichteffect 8 – Startadresse 113, Lichteffect 9 – Startadresse 129, Lichteffect 10 – Startadresse 145, Lichteffect 11 – Startadresse 161, Lichteffect 12 – Startadresse 177. Jeder Lichteffect kann somit mit maximal 16 Kanälen digital angesteuert werden, wobei die ‚empfangende‘ Startadresse des individuellen Lichteffectgeräts mit der oben eingestellten Startadresse (1, 17, 33, usw.) übereinstimmen muss. Mit den Schiebereglern wird die Lichtintensität der Lampen und Strahlern geregelt, aber auch die Ausrichtung der Spiegel, Farb- und Goboscheiben.

Bedienteile und Regler



- 1) Wahlkosten für 16 Lichteffectgeräte.
- 2) Speichertasten für die Szenen (max. 8 x 30).
- 3) LED Display.
- 4) Speicherbankwahlkosten.
- 5) Wahlkosten für die Lauflichtprogramme.
- 6) Programmierkosten
- 7) Programmspeichertaste für die MIDI Einstellung
- 8) Taste zur Einstellung der automatischen Betriebsart oder zum Löschen von Szenen
- 9) Wahlkosten zum Kopieren von MUSIC/BANK, zum Wählen der Musiksteuerung oder zum Einstellen von Szenen und Lauflichtprogrammen
- 10) BLACKOUT Taste: schaltet alle Ausgänge ab
- 11) TAP SYNC/DISPLAY Taste: Zum Einstellen des Rhythmus bzw. zum Ändern verschiedener Einstellungen, die auf dem Display angezeigt werden.

- 12) **FADE TIME** Schieberegler: Zum Einstellen der Überblendzeit zwischen den verschiedenen Lichteffektgeräten
- 13) **SPEED** Schieberegler: Stellt die Geschwindigkeit des Lauflichts ein
- 14) **PAGE SELECT**: Diese Tasten bestimmen, ob die Schieberegler die Lichteffekte 1 bis 8 (Seite A) oder 9 bis 16 (Seite B) steuern.
- 15) Schieberegler 1 bis 8: Hiermit kann die Lichtstärke von 0 bis 100% geregelt werden. Der digitale Ausgangswert liegt dabei zwischen 0 und 255.

Anschlüsse auf der Rückseite

Auf der Rückseite des Gehäuses befinden sich drei Anschlussbuchsen und ein Schieberegler, d.h. ein 5-pol. DIN Verbinder für den MIDI Eingang, ein Schalter zum Umkehren der Polarität des DMX Ausgangssignals, ein 3-poliger DMX Ausgangsverbinder (XLR Typ), sowie ein kleiner Verbinder für die Versorgungsspannung (9-12V Gleichspannung). Hinweis: Der mittlere Stift ist positiv. Benutzen Sie einen Netzadapter, der mindestens 9V/300mA Gleichstrom liefern kann.

LED DISPLAY

Das Display weist hellgrüne, deutlich lesbare Symbole auf, die folgende Funktionen anzeigen:

- 1) Die erste Zahl gibt das gewählte Lauflichtprogramm CHASE an (1 – 6)
- 2) Die zweite Zahl zeigt an, welche der 8 Szenen gewählt wurde.
- 3) Die dritte und vierte Zahl zeigt an, welche der 30 Speicherbänke aktiv ist
- 4) Bei eingeschaltetem AUTO MODE erscheint in der rechten unteren Ecke ein heller Punkt.
- 5) Im MUSIC MODE (Musiksteuerung) erscheint ein Punkt rechts oben auf dem Display
- 6) Der BLACKOUT Betrieb wird durch einen schnell blinkenden Punkt rechts oben auf dem Display angezeigt.
- 7) Im Programmierbetrieb erscheint ein schnell blinkender Punkt links unten auf dem Display.

PROGRAMMIEREN DER VERSCHIEDENEN FUNKTIONEN

Programmieren der Lauflichtszenen

- 1) Die angesteuerten Geräte müssen angeschlossen und auf die richtige DMX Startadresse eingestellt sein.
- 2) Die Programmier Taste (6) länger als 2 Sekunden eingedrückt halten, um den Programmierbetrieb zu aktivieren. Der grüne Punkt unten links auf dem Display muss schnell blinken. Er blinkt während des gesamten Programmierablaufs.
- 3) Wählen Sie mit einer der SCANNERS Tasten das gewünschte Gerät. Es stehen insgesamt 16 Kanäle zur Verfügung: 1 bis 8 auf Seite A und 9 bis 16 auf Seite B. Drücken Sie die Taste PAGE SELECT, so dass die Lampe neben der Reihe 1 bis 8 (Seite A) leuchtet.
- 4) Stellen Sie die gewünschte Lichtstärke, den Spiegelstand, die Farbe oder das Gobo mit den Schieberegler ein. Drücken Sie ggf. auf PAGE SELECT, für einen zweiten Satz Einstellungen, wenn das Gerät über mehr als 8 Kanäle verfügt.
- 5) Zur Bestätigung dieser Einstellungen auf die MIDI/ADD bzw. MIDI/REC Taste drücken.
- 6) Wählen Sie nun mit den BANK Pfeiltasten (4) die gewünschte Speicherbank, in die diese Szene gespeichert werden soll. Hinweis: Das Gerät besitzt einen Speicher mit 30 Bänken für jeweils 8 Szenen.
- 7) Drücken sie nun auf eine der Szenetasten (2) und die Einstellungen werden gespeichert. Das können Sie auf dem Display überprüfen. Die zweite Zahl gibt die Szenennummer und die letzten zwei Zahlen die Nummer der gewählten Speicherbank an. Zur Bestätigung der richtigen Eingabe blinken die Lampen und das Display mehrmals.
- 8) TIP: Notieren Sie sich die Szene- und Banknummer. Die Suche ist schwierig, wenn alle 240 Speicherplätze besetzt sind..
- 9) Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 7 zur Programmierung weiterer Szenen. Hinweis: Schalten Sie mittels der SCANNERS Tasten (1) die bereits programmierten Geräte aus, sonst werden die Einstellungen überschrieben.

- 10) Um den Programmierbetrieb zu verlassen, drücken Sie auf die PROGRAM Taste bis der blinkende Punkt verschwindet. Das Gerät schaltet nach dem Programmieren automatisch in den BLACKOUT Betrieb. Auf die BLACKOUT Taste drücken, um diese Betriebsart auszuschalten.

ÄNDERUNG BEREITS PROGRAMMIERTER SZENEN

- 1) Mit dieser Funktion können Sie bereits programmierte Szenen ändern.
- 2) Auf die PROGRAM Taste drücken, wie oben beschrieben.
- 3) Mit den BANK Tasten die gewünschte Banknummer wählen (Notizen!).
- 4) Mit der Szenentaste die gewünschte Szene wählen.
- 5) Mit den Schieberegler die neuen Einstellungen vornehmen.
- 6) Auf die MIDI/REC (bzw. MIDI/ADD) und dann auf die Szenentaste drücken (s. Punkt 4), um die neue Einstellung zu speichern.
- 7) Vorsicht ! Wählen Sie die richtige Szenentaste, da Sie sonst ungewollt die Einstellungen einer anderen Szene verändern würden, die Sie NICHT ändern wollten.

KOPIEREN VON GERÄTEEINSTELLUNGEN

- 1) Diese Funktion ermöglicht ein Kopieren der Einstellungen eines Geräts auf ein anderes. Dies ist vor allem bei Lauflichtern praktisch und zeitsparend.
- 2) Halten Sie die SCANNERS Taste des Geräts, dessen Einstellungen kopiert werden sollen, niedergedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Taste des anderen Geräts, auf das die Einstellungen kopiert werden sollen. Lassen Sie beide Tasten los. Die Einstellungen sind nun kopiert.

KOPIEREN VON SZENEN

- 1) Mit dieser Funktion können Sie die Einstellungen einer bereits programmierten Szene in eine neue Szene kopieren.
- 2) Schalten Sie in den Programmierbetrieb ein, indem Sie solange auf die PROGRAM Taste drücken, bis der grüne Punkt links unten auf dem Display blinkt.
- 3) Wählen Sie mit den BANK Tasten die gewünschte Speicherbank, in der sich die Szene befindet, die Sie kopieren möchten.
- 4) Drücken Sie die gewünschte Szenentaste.
- 5) Wählen Sie nun mit den BANK Tasten die Speicherbank, in die Sie diese Szene kopieren möchten.
- 6) Drücken Sie auf die MIDI/REC (MIDI/ADD) Taste und danach auf die SCENE Taste mit der Nummer der Szene, in die Sie die Einstellungen speichern möchten.
- 7) Zur Bestätigung blinken die Lampen und das Display mehrmals.
- 8) Verlassen Sie den Programmierbetrieb, indem sie kurz auf die PROGRAM Taste drücken.

LÖSCHEN EINER SZENE

- 1) Mit dieser Funktion werden alle 16 DMX Kanäle zugleich auf Null gesetzt.
- 2) Schalten Sie in den Programmierbetrieb und wählen Sie mit den BANK Tasten die Speicherbank, in der sich die zu löschende Szene befindet.
- 3) Halten Sie die AUTO/DEL Taste eingedrückt und drücken Sie gleichzeitig auf die betreffende Szenentaste.
- 4) Die Lampen blinken zur Bestätigung, dass die Szene gelöscht ist.

LÖSCHEN (RESET) ALLER SZENEN (VORSICHT !)

- 1) Mit dieser Funktion können alle programmierten Szeneneinstellungen auf einmal gelöscht werden.
- 2) Halten Sie die PROGRAM Taste und danach die BANK "Abwärts" Taste eingedrückt.
- 3) Schalten Sie nun die Stromversorgung des Geräts ab, indem Sie den Stecker auf der Rückseite des Geräts abziehen. Lassen Sie nun beide Tasten los.

- 4) Stecken Sie den Stromstecker wieder ins Gerät.

KOPIEREN EINER SPEICHERBANK

- 1) Mit dieser Funktion können alle 8 Szenen in einer Speicherbank auf einmal in eine andere Speicherbank kopiert werden.
- 2) Schalten Sie in den Programmierbetrieb, indem Sie auf die PROGRAM Taste drücken, bis die PROG Lampe auf dem Display schnell blinkt.
- 3) Wählen Sie mit den BANK Tasten die Speicherbank, die Sie kopieren möchten.
- 4) Drücken Sie nun einmal auf die MIDI/REC (MIDI/ADD) Taste.
- 5) Wählen Sie mit den BANK Tasten die Nummer der Speicherbank, die die Kopie empfangen soll.
- 6) Drücken Sie einmal auf die MUSIC/BANK-COPY Taste (9). Das Display blinkt zur Bestätigung.
- 7) Verlassen Sie den Programmierbetrieb, indem Sie ca. 2 Sekunden lang auf die PROGRAM Taste drücken. Das Gerät schaltet automatisch in den BLACKOUT Betrieb. Drücken sie auf die BLACKOUT Taste, um diese Betriebsart auszuschalten.

LÖSCHEN EINER SPEICHERBANK

- 1) Mit dieser Funktion werden alle 8 programmierten Szenen in einer Speicherbank gelöscht.
- 2) Schalten Sie in den Programmierbetrieb, indem Sie auf die PROGRAM Taste drücken, bis die PROG Lampe auf dem Display blinkt.
- 3) Halten Sie die AUTO/DEL Taste gedrückt und drücken Sie gleichzeitig auf die MUSIC/BANK-COPY Taste.
- 4) Lassen Sie beide Tasten gleichzeitig wieder los.
- 5) Das LED Display blinkt zur Bestätigung.
- 6) Verlassen Sie den Programmierbetrieb, indem Sie ca. 2 Sekunden lang auf die PROGRAM Taste drücken. Das Gerät schaltet automatisch in den BLACKOUT Betrieb. Drücken sie auf die BLACKOUT Taste, um diese Betriebsart auszuschalten

PROGRAMMIEREN VON LAUFLICHTFUNKTIONEN

Achtung ! Sie müssen erst Szenen in die Speicherbank programmiert haben, bevor Sie Lauflichtfunktionen programmieren können.

- 1) Mit dieser Funktion können Sie insgesamt 240 verschiedene Szenen hintereinander abspielen.
- 2) Drücken Sie auf die PROGRAM Taste, bis die PROG Lampe auf dem Display blinkt.
- 3) Wählen Sie mit einer der CHASE (5) Tasten eins der 6 Lauflichtprogramme.
- 4) Wählen Sie die gewünschte Szene aus einer der Speicherbänke (BANK + SCENE Tasten).
- 5) Drücken Sie auf die MIDI/REC (MIDI/ADD) Taste, um diese Wahl zu speichern.
- 6) So können Sie bis zu 240 Szenen in jedem der 6 Lauflichtprogramme speichern.
- 7) Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, bis der gewünschte Lichteffect erzeugt ist.
- 8) Verlassen Sie den Programmierbetrieb, indem Sie ca. 2 Sekunden lang auf die PROGRAM Taste drücken. Das Gerät schaltet automatisch in den BLACKOUT Betrieb. Drücken sie auf die BLACKOUT Taste, um diese Betriebsart auszuschalten.

ÄNDERN VON LAUFLICHTPROGRAMMEN

HINZUFÜGEN VON SZENEN

- 1) Halten Sie die PROGRAM Taste ca. 2 Sekunden lang eingedrückt, bis die PROG Lampe auf dem Display blinkt.
- 2) Wählen Sie mit einer der CHASE (1-6) Tasten das Lauflichtprogramm, zu dem Sie eine oder mehrere Szenen hinzufügen möchten.

- 3) Drücken Sie auf die TAP SYNC/DISPLAY Taste. Die STEP Lampe leuchtet nun auf dem Display.
- 4) Wählen Sie mit den BANK Tasten die Szenennummer, an deren Anschluss Sie die neue Szene hinzufügen möchten.
- 5) Programmieren Sie eine neue Szene wie im Kapitel PROGRAMMIEREN VON LAUFLICHTSZENEN beschrieben ist.
- 6) Drücken Sie auf die MIDI/REC (MIDI/ADD) Taste und die laufende Szenennummer auf dem Display erhöht sich um 1.
- 7) Drücken Sie nochmals auf die MIDI/REC (MIDI/ADD) Taste und die Szenen wird hinzugefügt.
- 8) Drücken Sie auf die TAP SYNC/DISPLAY Taste und danach auf die PROGRAM Taste, um den Programmierbetrieb zu verlassen.

LÖSCHEN EINER SZENE

- 1) Halten Sie die PROGRAM Taste eingedrückt, bis die PROG Lampe auf dem Display blinkt.
- 2) Wählen Sie mit einer der CHASE (1-6) Tasten das Lauflichtprogramm, aus dem Sie eine Szenen löschen möchten.
- 3) Drücken Sie einmal auf die TAP SYNC/DISPLAY Taste.
- 4) Wählen sie mit den BANK Tasten die Szenennummer, die Sie löschen möchten.
- 5) Drücken Sie nun einmal auf die AUTO/DEL Taste. Die Szenen wird gelöscht und das Display blinkt zur Bestätigung.
- 6) Drücken Sie auf die TAP SYNC/DISPLAY Taste und dann auf die PROGRAM Taste, um den Programmierbetrieb zu verlassen.

LÖSCHEN EINES LAUFLICHTPROGRAMMS (CHASE)

- 1) Halten Sie die gewünschte CHASE (1-6) Tast eingedrückt und drücken Sie dabei einmal auf die AUTO/DEL Taste.

LÖSCHEN ALLER LAUFLICHTPROGRAMME

- 1) Halten sie die AUTO/DEL Taste eingedrückt und schalten Sie die Versorgungsspannung ab, indem Sie den Stromstecker auf der Rückseite des Geräts abziehen.
- 2) Lassen Sie die AUTO/DEL Taste los und schalten Sie die Versorgungsspannung wieder ein.

ABSPIELEN PROGRAMMIERTER SZENEN

Manuelle Bedienung

- 1) Beim Einschalten des Geräts befindet sich der DMX Operator immer im manuellen Betrieb.
- 2) Die Betriebsleuchten MUSIC TRIGGER und AUTO TRIGGER auf dem Display müssen ausgeschaltet sein. Wenn das nicht der Fall ist, auf die Tasten MUSIC/BANK-COPY und AUTO/DEL drücken, um sie abzuschalten.
- 3) Mit den BANK Tasten die gewünschte Speicherbank wählen und dann auf die SCENES Tasten (2) drücken.

Automatischer Abspielbetrieb

- 1) Mit dieser Funktion können Sie die in eine Speicherbank programmierten Szenen zyklisch abspielen.
- 2) Drücken Sie auf die AUTO/DEL Taste, um den automatischen Abspielbetrieb zu aktivieren. Die Lampe AUTO TRIGGER muss auf dem Display leuchten.
- 3) Mit den BANK Tasten die gewünschte Speicherbank wählen. Die Szenen werden nun hintereinander abgespielt.
- 4) Mit den SPEED und FADE Reglern wird die Geschwindigkeit und Überblendzeit eingestellt.
- 5) Während des automatischen Abspielbetriebs können Sie mit den BANK Tasten jederzeit eine andere Speicherbank wählen.

MUSIKSTEUERUNG

- 1) Mit den MUSIC/BANK-COPY Tasten die Musiksteuerung einschalten. Das eingebaute Mikrofon reagiert nun auf den Rhythmus der Musik.
- 2) Mit den BANK Tasten die gewünschte Speicherbank wählen.
- 3) Auf die MUSIC/BANK-COPY Taste drücken, um die Musiksteuerung wieder auszuschalten.

ABSPIELEN VON LAUFLICHTPROGRAMMEN

MANUELLE BEDIENUNG

- 1) Vor dem Abspielen von Lauflichtprogrammen müssen erst Szenen programmiert worden sein !
- 2) Mit dieser Funktion können Sie Szenen in willkürlicher Reihenfolge manuell abspielen.
- 3) In dieser Betriebsart wird der Effekt vom FADE Regler und nicht von dem gespeicherten Programm bestimmt. Nur wenn der FADE Regler auf 0 steht (ganz unten), wird das gespeicherte Programm abgespielt.
- 4) Wählen Sie mit einer der CHASE Tasten ein Lauflichtprogramm.
- 5) Drücken Sie auf die TAP SYNC/DISPLAY Taste und laufen Sie mit Hilfe der BANK Tasten durch den Speicher.

AUTOMATISCHER ABSPIELBETRIEB

- 1) Drücken Sie auf die AUTO/DEL Taste. Die AUTO TRIGGER Lampe auf dem Display muss nun aufleuchten.
- 2) Wählen Sie mit einer der CHASE Tasten ein Lauflichtprogramm.
- 3) Stellen Sie mit den SPEED und FADE Reglern die Lichteffekte nach Wunsch ein.
- 4) Wenn Sie im Rhythmus der Musik dreimal auf die TAP SYNC Taste tippen, wird die Einstellung des SPEED Reglers abgeschaltet und der Rhythmus der Musik übernommen.
- 5) Zum Abschalten dieser Betriebsart auf die AUTO/DEL Taste drücken.

MUSIKSTEUERUNG

- 1) Auf die MUSIC/BANK-COPY Taste drücken. Die MUSIC TRIGGER Lampe muss leuchten.
- 2) Mit einer der CHASE Tasten ein Lauflichtprogramm wählen.
- 3) Das eingebaute Mikrofon steuert nun den Ablauf der Programme.
- 4) Schalten Sie diese Betriebsart aus, indem Sie 3 Sekunden lang auf die MUSIC/BANK-COPY Taste drücken.

MIDI STEUERUNG

- 1) Das MIDI Protokoll wird eingestellt, indem Sie 3 Sekunden lang die MIDI/REC Taste niederdrücken.
- 2) Mit den BANK Tasten die gewünschte MIDI Bank wählen.
- 3) Drücken Sie 3 Sekunden lang auf die MIDI/REC Taste, um diese Betriebsart auszuschalten.

TECHNISCHE DATEN

- DMX Steuergerät mit 192 Kanälen
- DMX Signal mit umkehrbarer Polarität
- Reservebatterie zum Erhalten der gespeicherten Daten
- 8 Lauflichtprogramme mit insgesamt 240 verschiedenen Szenen
- 30 zusätzliche Speicherbänke mit jeweils 8 Szenen
- Zur 19" Rackmontage geeignet
- Für MDI Steuerung geeignet.

- 9-12V DC / 300mA Versorgungsspannung