



renkforce

Ⓓ **Bedienungsanleitung**

Show Design 2 DMX-Controller

Best.-Nr. 1359970

Seite 2 - 31

ⒼⒷ **Operating Instructions**

Show Design 2 DMX-Controller

Item No. 1359970

Page 32 - 61

Ⓕ **Notice d'emploi**

Contrôleur DMX Show Design 2

N° de commande 1359970

Page 62 - 91

Ⓓ **Gebruiksaanwijzing**

Show Design 2 DMX-controller

Bestelnr. 1359970

Pagina 92 - 121



	Seite
1. Einführung	3
2. Lieferumfang	3
3. Bestimmungsgemäße Verwendung	4
4. Symbolerklärung	4
5. Sicherheitshinweise	5
6. Featurebeschreibung	6
7. Anschluss- und Bedienelemente	7
8. Aufstellung/Montage	8
9. Anschluss	9
a) Anschluss der Lichteffekte	9
b) Netzanschluss	10
10. Grundlegende Bedienung	11
11. Adressierung und Grundeinstellung	11
a) Vorprogrammierte Adressierung der Lichteffekte	11
b) Individuelle Adressierung der Lichteffekte	12
c) DMX-Kanalzuweisung	13
d) Invertierung der Steuerkanäle	15
e) FADE-Funktion für Lichteffektgeräte	15
f) Kopierfunktion für Geräteeinstellungen	16
12. Lichtszenen 16	
a) Manuelle Einstellung	16
b) Bewegungsmuster und Farbeffekte	17
c) Speicherung	17
d) Abruf von Lichtszenen	18
e) FADE-Funktion	18
f) Löschen von Lichtszenen	19
13. Lauflichtfunktionen	19
a) Programmieren und speichern	19
b) Einfügen von Lichtszenen	20
c) Abruf von Lauflichtfunktionen	20
d) FADE-Funktion	21
e) Manuelle Kontrolle	22
f) Löschen von Lauflichtfunktionen	22
14. Black Out-Funktion	22
15. Systemeinstellungen	23
a) Menübedienung	23
b) Erklärung der einzelnen Menüpunkte	23
16. Firmware-Aktualisierung	27
17. Wartung	28
18. Behebung von Störungen	29
19. Handhabung	30
20. Entsorgung	30
21. Technische Daten	31

1. Einführung

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,
wir bedanken uns für den Kauf dieses Produkts.

Dieses Produkt erfüllt die gesetzlichen nationalen und europäischen Anforderungen. Um diesen Zustand zu erhalten und einen gefahrlosen Betrieb sicherzustellen, müssen Sie als Anwender diese Bedienungsanleitung beachten!



Diese Bedienungsanleitung gehört zu diesem Produkt. Sie enthält wichtige Hinweise zur Inbetriebnahme und Handhabung. Achten Sie hierauf, auch wenn Sie dieses Produkt an Dritte weitergeben. Heben Sie deshalb diese Bedienungsanleitung zum Nachlesen auf!

Bei technischen Fragen wenden Sie sich bitte an:

Deutschland: www.conrad.de/kontakt

Österreich: www.conrad.at
www.business.conrad.at

Schweiz: www.conrad.ch
www.biz-conrad.ch

2. Lieferumfang

- DMX-Controller
- Netzteil
- Bedienungsanleitung

3. Bestimmungsgemäße Verwendung

Der DMX-Controller dient zur Steuerung von DMX-Lichteffekten und ähnlichen Geräten mit DMX-Steuerung in Lightshow-Anlagen, Partyräumen etc.

Die Stromversorgung dieses Produktes darf nur über das beiliegende Netzteil erfolgen. Das Netzteil ist nur für den Anschluss an Netzsteckdosen mit 100-240 V / 50/60 Hz Wechselspannung des öffentlichen Stromversorgungsnetzes zugelassen.

Eine Verwendung ist nur in geschlossenen Räumen, also nicht im Freien erlaubt. Der Kontakt mit Feuchtigkeit, z.B. im Badezimmer u.ä. ist unbedingt zu vermeiden.

Eine andere Verwendung als zuvor beschrieben führt zur Beschädigung dieses Produktes, darüber hinaus ist dies mit Gefahren, wie z.B. Kurzschluss, Brand, elektrischer Schlag etc. verbunden.

Das gesamte Produkt darf nicht geändert bzw. umgebaut und das Gehäuse nicht geöffnet werden.



Beachten Sie alle Sicherheitshinweise dieser Bedienungsanleitung!

4. Symbolerklärung



Dieses Zeichen auf dem Gerät weist den Benutzer darauf hin, dass er vor der Inbetriebnahme des Gerätes diese Bedienungsanleitung lesen und beim Betrieb beachten muss.



Das Symbol mit dem Blitz im Dreieck wird verwendet, wenn Gefahr für Ihre Gesundheit besteht, z.B. durch elektrischen Schlag. Im Gerät befinden sich keine vom Benutzer zu wartenden Teile. Öffnen Sie das Gerät deshalb nie.



Wichtige Hinweise, die unbedingt zu beachten sind, werden in dieser Bedienungsanleitung durch das Ausrufezeichen gekennzeichnet.



Das Symbol mit dem Pfeil ist zu finden, wenn besondere Tipps und Hinweise zur Bedienung gegeben werden.



Dieses Symbol weist darauf hin, dass das Produkt nur in Innenräumen verwendet werden darf.

5. Sicherheitshinweise



Bei Schäden, die durch Nichtbeachten dieser Bedienungsanleitung verursacht werden, erlischt die Gewährleistung/Garantie. Für Folgeschäden übernehmen wir keine Haftung.



Bei Sach- oder Personenschäden, die durch unsachgemäße Handhabung oder Nichtbeachten der Sicherheitshinweise verursacht werden, übernehmen wir keine Haftung. In solchen Fällen erlischt die Gewährleistung/Garantie.

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde: Die folgenden Sicherheits- und Gefahrenhinweise dienen nicht nur zum Schutz des Gerätes, sondern auch zum Schutz Ihrer Gesundheit. Lesen Sie sich bitte die folgenden Punkte aufmerksam durch:

- Um eine sachgemäße Inbetriebnahme zu gewährleisten, lesen Sie vor Gebrauch unbedingt diese Bedienungsanleitung mit den Sicherheitshinweisen vollständig und aufmerksam durch.
- Prüfen Sie vor der Inbetriebnahme das Gerät und das Netzteil auf Schäden. Falls solche vorliegen sollten, nehmen Sie es nicht in Betrieb, sondern wenden Sie sich an eine Fachkraft oder unseren Service.
- Aus Sicherheitsgründen ist das eigenmächtige Umbauen und/oder Verändern des Produktes nicht gestattet.
- Als Spannungsquelle für das Netzteil darf nur eine ordnungsgemäße Netzsteckdose (100-240 V / 50/60 Hz) des öffentlichen Versorgungsnetzes verwendet werden. Der DMX-Controller selbst darf nur über das beiliegende Netzteil mit Energie versorgt werden.
- Der DMX-Controller ist auch im ausgeschalteten Zustand mit dem Netz verbunden. Um ihn vollständig vom Netz zu trennen muss das Netzteil aus der Netzsteckdose gezogen werden.
- Sollte das Netzteil oder dessen Anschlussleitung Beschädigungen aufweisen, so berühren Sie es nicht. Schalten Sie zuerst die zugehörige Netzsteckdose stromlos (z.B. über den zugehörigen Sicherungsautomaten und FI-Schalter) und ziehen Sie danach das Netzteil vorsichtig aus der Netzsteckdose.
- Ersetzen Sie nie eine schadhafte Anschlussleitung des Netzteils. Sollte die Anschlussleitung beschädigt sein, ist das Netzteil unbrauchbar und muss entsorgt werden. Eine Reparatur ist nicht zulässig.
- Fassen Sie das Netzteil niemals mit feuchten oder nassen Händen an. Es besteht die Gefahr eines lebensgefährlichen elektrischen Schlages!
- Alle Personen, die dieses Produkt bedienen, installieren, aufstellen, in Betrieb nehmen oder warten müssen entsprechend ausgebildet und qualifiziert sein und diese Bedienungsanleitung beachten.
- Geräte, die an Netzspannung betrieben werden gehören nicht in Kinderhände. Lassen Sie deshalb beim Betrieb des Gerätes in Anwesenheit von Kindern besondere Vorsicht walten, insbesondere wenn diese versuchen Gegenstände durch Gehäuseöffnungen in ein Gerät zu stecken. Es besteht die Gefahr eines lebensgefährlichen elektrischen Schlages.
- Stellen Sie keine Gefäße mit Flüssigkeiten, z.B. Gläser, Eimer, Vasen oder Pflanzen, auf das Gerät oder in seine unmittelbare Nähe. Flüssigkeiten könnten ins Gehäuseinnere gelangen und dabei die elektrische Sicherheit beeinträchtigen. Außerdem besteht höchste Gefahr eines Brandes oder eines lebensgefährlichen elektrischen Schlages! Schalten Sie in einem solchen Fall die zugehörige Netzsteckdose stromlos (z.B. Sicherungsautomat und FI-Schalter abschalten) und ziehen Sie danach das Netzteil aus der Netzsteckdose. Das Produkt darf danach nicht mehr betrieben werden, bringen Sie es in eine Fachwerkstatt.

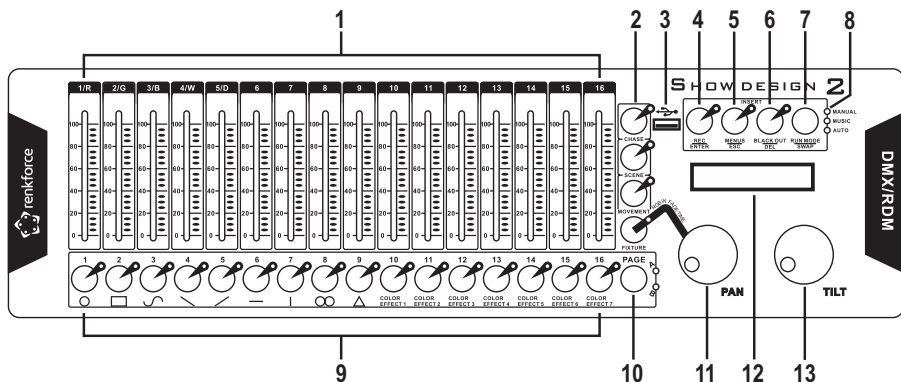


- Setzen Sie das Gerät keinen hohen Temperaturen, Tropf- oder Spritzwasser, starken Vibrationen, sowie hohen mechanischen Beanspruchungen aus.
- Stellen Sie keine offenen Brandquellen wie brennende Kerzen auf oder direkt neben dem Gerät ab.
- Wenden Sie sich an eine Fachkraft, wenn Sie Zweifel über die Arbeitsweise, die Sicherheit oder den Anschluss des Produktes haben.
- Betreiben Sie das Gerät nicht unbeaufsichtigt.
- Benutzen Sie das Gerät nur in gemäßigttem Klima, nicht in tropischem Klima.
- Lassen Sie Verpackungsmaterial nicht achtlos liegen. Es könnte für Kinder zu einem gefährlichen Spielzeug werden.
- In gewerblichen Einrichtungen sind die Unfallverhütungsvorschriften des Verbandes der gewerblichen Berufsgenossenschaften für elektrische Anlagen und Betriebsmittel zu beachten.
- Sollten Sie sich über den korrekten Anschluss nicht im Klaren sein oder sollten sich Fragen ergeben, die nicht im Laufe der Bedienungsanleitung abgeklärt werden, so setzen Sie sich bitte mit unserer technischen Auskunft oder einem anderen Fachmann in Verbindung.

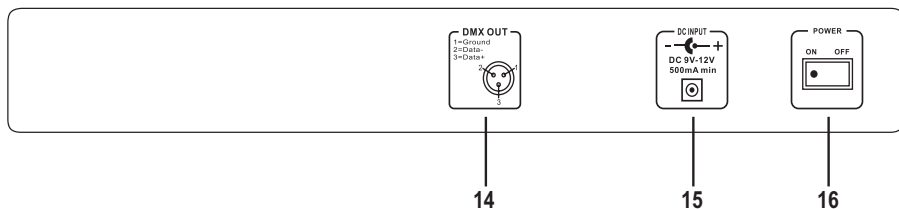
6. Featurebeschreibung

- Geeignet für bis zu 32 Lichteffekte mit je 18 Kanälen
- RDM-fähig
- 16 Kanalfader und zwei Drehregler (PAN/TILT)
- Alle Kanäle frei zuweisbar
- 32 Lichtszenen (alle Lichtszenen können gleichzeitig aktiviert werden)
- 32 Lauflichtfunktionen mit bis zu 100 Lichtszenen (bis zu 5 Lauflichtfunktionen simultan aktivierbar)
- 9 Programme für die Bewegung von Moving Heads und Scannern
- 7 Programme für die Farbsteuerung von Lichteffekten
- Lauflichtfunktionen manuell, automatisch oder musikgesteuert abspielbar
- Fader und Drehregler invertierbar
- Black Out-Taste
- Sound-to-Light-Steuerung über integriertes Mikrofon
- Beleuchtetes LC-Display
- Rackeinbau möglich (3HE)
- USB-Schnittstelle für Firmware Update und Datensicherung von Lightshows

7. Anschluss- und Bedienelemente



- | | |
|--|------------------------|
| (1) Kanalfader | (8) Betriebsartanzeige |
| (2) Funktionstasten CHASE/SCENE/MOVEMENT/FIXTURE | (9) Auswahltasten 1-16 |
| (3) USB-Schnittstelle | (10) Taste PAGE |
| (4) Taste REC/ENTER | (11) Drehregler PAN |
| (5) Taste MENUS/ESC | (12) Display |
| (6) Taste BLACK OUT/DEL | (13) Drehregler TILT |
| (7) Taste RUN MODE/SWAP | |



- | |
|-------------------------|
| (14) Anschluss DMX OUT |
| (15) Anschluss DC INPUT |
| (16) Schalter POWER |

8. Aufstellung/Montage



Achten Sie bei der Aufstellung/Montage auf ausreichende Belüftung.

Stellen Sie das Gerät nicht auf weiche Untergründe, wie z.B. Teppiche oder Betten etc.

Außerdem darf die Luftzirkulation nicht durch Gegenstände wie Zeitschriften, Tischdecken, Vorhänge o.ä. behindert werden. Dies verhindert die Wärmeabfuhr des Produkts und kann zur Überhitzung führen (Brandgefahr).

Bohren Sie keine Löcher oder drehen Sie keine Schrauben zur Befestigung des Gerätes in das Gehäuse, dadurch kann das Gerät beschädigt und in der Sicherheit beeinträchtigt werden.

Beim Aufstellen des Gerätes ist auf einen sicheren Stand und auf einen stabilen Untergrund zu achten. Durch ein Herunterfallen des DMX-Controllers besteht die Gefahr, dass Personen verletzt werden.

Beachten Sie beim Aufstellen des Gerätes, dass die Anschlusskabel nicht gequetscht oder durch scharfe Kanten beschädigt werden.

Verlegen Sie Kabel immer so, dass niemand über diese stolpern oder an ihnen hängen bleiben kann. Es besteht Verletzungsgefahr.

Achten Sie bei der Auswahl des Aufstellortes darauf, dass Einstrahlung von direktem, intensivem Sonnenlicht, Vibrationen, Staub, Hitze, Kälte und Feuchtigkeit vermieden werden müssen.

Es dürfen sich keine Geräte mit starken elektrischen oder magnetischen Feldern, wie z.B. Transformatoren, Motoren, schnurlose Telefone, Funkgeräte usw. in direkter Nähe befinden, da diese das Gerät beeinflussen können.



Stellen Sie das Gerät niemals ohne ausreichenden Schutz auf wertvolle oder empfindliche Möbeloberflächen.

- Stellen Sie das Gerät auf einer ebenen Fläche auf.
- Bei Bedarf kann das Gerät auch mit den Bohrungen in der Frontplatte in einer Arbeitsplatte, einem Rack o.ä. befestigt werden.

9. Anschluss

a) Anschluss der Lichteffekte



Das Gerät ist ausschließlich zum Anschluss an DMX-Geräte mit DMX-512-Protokoll vorgesehen.

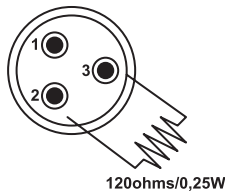
Es können max. 32 Geräte in einer DMX-Kette betrieben werden, da ansonsten der Controller überlastet wird.

Die maximale Gesamtlänge der DMX-Kette sollte 300 m nicht überschreiten.

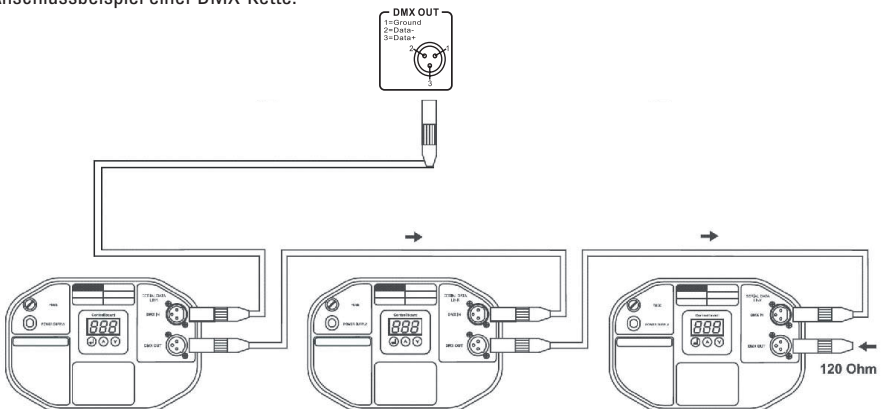
Bei der Verwendung von XLR-Mikrofonkabeln kann es zu Störungen bei der DMX-Signalübertragung kommen. Bitte verwenden Sie in diesem Fall spezielle DMX-Hochfrequenzleitungen.

- Verbinden Sie den Anschluss DMX OUT (14) mit dem DMX-Eingang des ersten DMX-Lichteffektes.
- Verbinden Sie den DMX-Ausgang des ersten DMX-Lichteffektes mit dem DMX-Eingang des nachfolgenden Gerätes.
- Verfahren Sie mit den übrigen DMX-Lichteffekten wie oben beschrieben.
- Stecken Sie in den DMX-Ausgang des letzten Gerätes der DMX-Kette einen Stecker mit einem 120 Ohm/0,25 W-Abschlusswiderstand (zwischen Pin2 und Pin3) ein.

➔ Pinbelegung des DMX-Anschlusses: Pin1 = Masse / Pin2 = (-) / Pin3 = (+).



Anschlussbeispiel einer DMX-Kette:



b) Netzanschluss



Die Netzsteckdose, an die das Netzteil angeschlossen wird, muss leicht erreichbar sein, damit das Netzteil im Fehlerfall schnell und einfach von der Netzstromversorgung getrennt werden kann.

Lassen Sie die Leitung des Netzteils nicht mit anderen Leitungen in Kontakt kommen.

Seien Sie vorsichtig beim Umgang mit Netzleitungen und Netzanschlüssen. Netzspannung kann lebensgefährliche elektrische Schläge verursachen.

Lassen Sie Kabel nicht frei herumliegen, sondern verlegen Sie sie fachmännisch um Unfallgefahren zu vermeiden.

Achten Sie vor dem Einstecken des Netzteils darauf, dass die am Netzteil angegebene Gerätespannung mit der verfügbaren Netzspannung übereinstimmt. Sollte die Angabe nicht mit der zur Verfügung stehenden Netzspannung übereinstimmen, schließen Sie das Netzteil nicht an. Bei einer falschen Versorgungsspannung kann es zu irreparablen Schäden am Netzteil bzw. am DMX-Controller und zu Gefahren für den Benutzer kommen.

Überzeugen Sie sich davon, dass der DMX-Controller ausgeschaltet ist (Schalter POWER (16) in Stellung 0 bzw. OFF bringen), bevor Sie ihn mit der Stromversorgung verbinden.

- Verbinden Sie die Anschlussleitung des Netzteils mit dem Anschluss DC INPUT (15) am DMX-Controller.
- Stecken Sie das Netzteil in eine Wandsteckdose.
- Der DMX-Controller wird mit dem Schalter POWER (16) ein- und ausgeschaltet:

Stellung 0 bzw. OFF: Gerät ausgeschaltet

Stellung I bzw. ON: Gerät eingeschaltet).

10. Grundlegende Bedienung

- Die Kanalfader (1) und die Drehregler PAN (11) und TILT (13) beeinflussen die DMX-Kanäle der Lichteffekte.
- Die Funktionstasten CHASE/SCENE/MOVEMENT/FIXTURE (2) legen fest, was mit den Auswahlstasten 1-16 (9) ausgewählt wird.

CHASE aktiviert die Auswahl der 32 Lauflichtfunktionen

SCENE aktiviert die Auswahl der 32 Lichtszenen

MOVEMENT aktiviert die Auswahl der 9 Programme für Movingheads bzw. der 7 Programme für Lichteffekte

FIXTURE aktiviert die Auswahl der 32 Lichteffekte

- Mit der Taste PAGE (10) wird die Ebene A bzw. B für die Auswahlstasten 1-16 (9) umgeschaltet.

Ebene A (LED A leuchtet) > Funktionen 1-16

Ebene B (LED B leuchtet) > Funktionen 17-32

11. Adressierung und Grundeinstellung

a) Vorprogrammierte Adressierung der Lichteffekte

Der DMX-Controller weist den 32 codierbaren Lichteffekten die Startadressen in 18er-Schritten zu. Codieren Sie deshalb die Startadressen Ihrer Lichteffekte ebenfalls in 18er-Schritten, da ansonsten eine individuelle Adressierung der Startadressen erforderlich ist (siehe „Individuelle Adressierung der Lichteffekte“ im nächsten Abschnitt).

Lichteffekt	Startadresse	Lichteffekt	Startadresse	Lichteffekt	Startadresse
1	001	12	199	23	397
2	019	13	217	24	415
3	037	14	235	25	433
4	055	15	253	26	451
5	073	16	271	27	469
6	091	17	289	28	487
7	109	18	307	29	505
8	127	19	325	30	frei
9	145	20	343	31	frei
10	163	21	361	32	frei
11	181	22	379		

- Wenn Sie mehreren Lichteffekten die gleiche Startadresse zuweisen, arbeiten sie synchron.
- Den Lichteffekten 1-29 sind also jeweils 18 DMX-Kanäle zugewiesen (z.B. Lichteffekt 1 = DMX-Kanal 1-18, Lichteffekt 2 = DMX-Kanal 19-36 usw.).
- Den Lichteffekten 30-32 wurden noch keine Startadresse zugewiesen. Dies kann jedoch manuell erfolgen (siehe „Individuelle Adressierung der Lichteffekte“).

b) Individuelle Adressierung der Lichteffekte

Die oben beschriebene Zuweisung der Startadressen kann auch individuell verändert werden.

- Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um in das Menü zu gelangen.
- Das Display (12) zeigt den ersten Menüpunkt „01. Patch fixture“ an (ist dies nicht der Fall, bitte mit dem Drehregler PAN (11) diesen Punkt anwählen).
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), das Display (12) zeigt PLEASE SELECT FIXTURE.
- Drücken Sie die Auswahl Taste 1-16 (9) des Lichteffekts, dessen DMX-Startadresse verändert werden soll.

- Um die Lichteffekte 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Lichteffekte 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.

- Im Display (12) wird der gewählte Lichteffekt (FIX) und die zugewiesene DMX-Startadresse (ADR) angezeigt.

- Wenn dem Lichteffekt noch keine DMX-Startadresse zugewiesen ist (Lichteffekt 30-32), zeigt das Display (12) NO PATCH ADDRESS an.

- Stellen Sie mit dem Drehregler PAN (11) die gewünschte DMX-Startadresse für den gewählten Lichteffekt ein.

- Wenn eine bereits vergebene Adresse gewählt wird, zeigt das Display (12) neben der Adresse ein Ausrufezeichen an.

- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), um die Einstellung zu speichern. Alle LEDs blinken kurz auf, um die erfolgreiche Speicherung anzuzeigen.
- Wiederholen Sie den beschriebenen Vorgang bei Bedarf, um andere Lichteffekte neu zu adressieren.
- Nachdem Sie alle Änderungen durchgeführt haben, drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um das Menü wieder zu verlassen.

c) DMX-Kanalzuweisung

Die einzelnen DMX-Steuerkanäle Ihrer Lichteffekte müssen nun noch den Steuerkanälen (Kanalfader und Drehregler) des DMX-Controllers zugewiesen werden.

Die DMX-Kanalbelegung Ihrer Lichteffekte finden Sie in den jeweiligen Bedienungsanleitungen.



Wird dies nicht durchgeführt, können die integrierten Programme für Moving Heads bzw. Scanner und für Lichteffekte nicht funktionieren.

Folgende Kanalfader-Belegungen sind am DMX-Controller voreingestellt:

Kanalfader	DMX-Kanal	Kanalfader	DMX-Kanal
1/R	1	10	10
2/G	2	11	11
3/B	3	12	12
4/W	4	13	13
5/D	5	14	14
6	6	15	15
7	7	16	16
8	8	PAN	17
9	9	TILT	18

→	1/R	Helligkeit rot für Lichteffekte
	2/G	Helligkeit grün für Lichteffekte
	3/B	Helligkeit blau für Lichteffekte
	4/W	Helligkeit weiß für Lichteffekte
	5/D	Gesamthelligkeit für Lichteffekte
	PAN	Drehbewegung für Moving Heads
	TILT	Schwenkbewegung für Moving Heads

Wenn Sie einen Moving Head oder Scanner angeschlossen haben, müssen dessen Kanäle für PAN und TILT den Kanälen 17 und 18 des DMX-Controllers zugewiesen werden.

Wenn Sie einen Lichteffekt angeschlossen haben, müssen dessen Kanäle für die Farb- und Gesamthelligkeit den Kanälen 1-5 zugewiesen werden.

- Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um in das Menü zu gelangen.
 - Das Display (12) zeigt den ersten Menüpunkt „01. Patch fixture“ an (ist dies nicht der Fall, bitte mit dem Drehregler PAN (11) diesen Punkt anwählen).
 - Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), das Display (12) zeigt PLEASE SELECT FIXTURE.
 - Drücken Sie die Auswahlstaste 1-16 (9) des Lichteffekts, dessen Kanalzuordnung verändert werden soll.
- Um die Lichteffekte 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Lichteffekte 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.

- Wählen Sie mit der Taste RUN MODE/SWAP (7) den Menüpunkt FADER CHANL aus.
- Das Display (12) zeigt oben den gewählten Steuerkanal des DMX-Controllers (z.B. 1/R) und unten den zugewiesenen DMX-Kanal des Lichteffekts (z.B. 01) an.
- Stellen Sie mit dem Drehregler PAN (11) den Steuerkanal des DMX-Controllers und mit dem Drehregler TILT (13) den entsprechenden DMX-Kanal des Lichteffekts ein.
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), um die Einstellung zu speichern. Alle LEDs blinken kurz auf, um die erfolgreiche Speicherung anzuzeigen.
- Wiederholen Sie den beschriebenen Vorgang bei Bedarf, um weitere Zuweisungen vorzunehmen.
- Wenn Sie die Zuweisung eines Kanals löschen wollen, stellen Sie diesen wie oben beschrieben ein und drücken Sie die Taste BLACK OUT/DEL (6). Alle LEDs blinken kurz auf, um den Löschvorgang anzuzeigen. Die DMX-Kanalanzeige zeigt nach dem Löschvorgang NULL an.
- Nachdem Sie alle Änderungen durchgeführt haben, drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um das Menü wieder zu verlassen.

Beispiel:

Die Bewegung eines Moving Heads wird mit den DMX-Kanälen 1 und 2 gesteuert (dies ist aus der Anleitung des Moving Heads ersichtlich).

Der DMX-Kanal 1 des Moving Heads soll dem Drehregler PAN (11) und der DMX-Kanal 2 des Moving Heads soll dem Drehregler TILT (13) zugewiesen werden.

- Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang.
- Wählen Sie mit dem Drehregler PAN (11) den Menüpunkt „01. Patch fixture“ an.
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), das Display (12) zeigt PLEASE SELECT FIXTURE.
- Wählen Sie den Moving Head mit den Auswahlstasten 1-16 (9) an.
- Wählen Sie mit der Taste RUN MODE/SWAP (7) den Menüpunkt FADER CHANL aus.
- Stellen Sie mit dem Drehregler PAN (11) den Steuerkanal PAN und mit dem Drehregler TILT (13) den DMX-Kanal 01 ein.
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), um die Einstellung zu speichern. Alle LEDs blinken kurz auf, um die erfolgreiche Speicherung anzuzeigen.
- Stellen Sie mit dem Drehregler PAN (11) den Steuerkanal TILT und mit dem Drehregler TILT (13) den DMX-Kanal 02 ein.
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), um die Einstellung zu speichern. Alle LEDs blinken kurz auf, um die erfolgreiche Speicherung anzuzeigen.
- Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um das Menü wieder zu verlassen.

➔ Wenn Sie nun wie beschrieben die DMX-Kanäle 1 und 2 Ihres Moving Heads den Drehreglern PAN und TILT zugewiesen haben, können Sie auch die übrigen Kanäle auf die oben beschriebene Weise den Kanälen des DMX-Controllers zuweisen (z.B. kann dann der DMX-Kanal 3 dem Kanalfader 1, der DMX-Kanal 4 dem Kanalfader 2 usw. zugewiesen werden).

d) Invertierung der Steuerkanäle

Mit dieser Funktion können Sie den Faderweg der Kanalfader (1) und der Drehregler PAN (11) und TILT (13) umkehren.

- Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um in das Menü zu gelangen.
- Das Display (12) zeigt den ersten Menüpunkt „01. Patch fixture“ an (ist dies nicht der Fall, bitte mit dem Drehregler PAN (11) diesen Punkt anwählen).
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), das Display (12) zeigt PLEASE SELECT FIXTURE.
- Drücken Sie die Auswahlstaste 1-16 (9) des Lichteffekts, der bearbeitet werden soll.

➔ Um die Lichteffekte 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.
Für die Lichteffekte 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.

- Wählen Sie mit der Taste RUN MODE/SWAP (7) den Menüpunkt FADER REVERSE aus.
- Das Display (12) zeigt oben den gewählten Steuerkanal des DMX-Controllers (z.B. 1/R) und unten REVERSE YES/NO an.
- Stellen Sie mit dem Drehregler PAN (11) den Steuerkanal des DMX-Controllers und mit dem Drehregler TILT (13) YES bzw. NO ein.

YES = Steuerkanal ist invertiert

NO = Steuerkanal ist nicht invertiert

- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), um die Einstellung für den betreffenden Steuerkanal zu speichern. Alle LEDs blinken kurz auf, um die erfolgreiche Speicherung anzuzeigen.
- Wiederholen Sie den beschriebenen Vorgang bei Bedarf, um weitere Steuerkanäle zu invertieren.
- Nachdem Sie alle Änderungen durchgeführt haben, drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um das Menü wieder zu verlassen.

e) FADE-Funktion für Lichteffektgeräte

Mit dieser Funktion lässt sich ein Einblendeefekt für die Helligkeit der einzelnen Farben (R, G, B, W) und die Gesamthelligkeit bei Lichteffekten konfigurieren.

- Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um in das Menü zu gelangen.
- Das Display (12) zeigt den ersten Menüpunkt „01. Patch fixture“ an (ist dies nicht der Fall, bitte mit dem Drehregler PAN (11) diesen Punkt anwählen).
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), das Display (12) zeigt PLEASE SELECT FIXTURE.
- Drücken Sie die Auswahlstaste 1-16 (9) des Lichteffekts, der bearbeitet werden soll.

➔ Um die Lichteffekte 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.
Für die Lichteffekte 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.

- Wählen Sie mit der Taste RUN MODE/SWAP (7) den Menüpunkt COLOR FADE aus.
- Das Display (12) zeigt links den gewählten Lichteffekt (z.B. FIXTURE:01) und rechts [YES] bzw. [NO] an.
- Stellen Sie mit dem Drehregler PAN (11) [YES] bzw. [NO] ein.

[YES] = Einblendeefekt ein

[NO] = Einblendeefekt aus

- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), um die Einstellung für den betreffenden Lichteffect zu speichern. Alle LEDs blinken kurz auf, um die erfolgreiche Speicherung anzuzeigen.
- Wiederholen Sie den beschriebenen Vorgang bei Bedarf, um die FADE-Funktion für weitere Lichteffecte zu konfigurieren.
- Nachdem Sie alle Änderungen durchgeführt haben, drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um das Menü wieder zu verlassen.

f) Kopierfunktion für Geräteeinstellungen

Die Geräteeinstellungen können von einem Lichteffect zum anderen kopiert werden. Dies kann bei Geräten mit gleicher Kanalbelegung sehr viel Einstellarbeiten ersparen.

- Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um in das Menü zu gelangen.
- Das Display (12) zeigt den ersten Menüpunkt „01. Patch fixture“ an (ist dies nicht der Fall, bitte mit dem Drehregler PAN (11) diesen Punkt anwählen).
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), das Display (12) zeigt PLEASE SELECT FIXTURE.
- Drücken Sie die Auswahlstaste 1-16 (9) des Lichteffects, dessen Kanalzuordnung kopiert werden soll und halten Sie die Taste gedrückt.
- Drücken Sie nun die Auswahlstaste 1-16 (9) des Lichteffects auf den die Einstellungen kopiert werden sollen. Das Display zeigt kurz COPY und die beiden gewählten Lichteffecte an.
- Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um das Menü wieder zu verlassen.

12. Lichtszenen

Eine Lichtszene beinhaltet die DMX-Werte aller DMX-Steuerkanäle der angeschlossenen Lichteffecte.

a) Manuelle Einstellung

- Drücken Sie die Funktionstaste FIXTURE (2).
 - Drücken Sie die Auswahlstasten 1-16 (9) der Lichteffecte, die an der Lichtszene beteiligt sind. Die entsprechenden LEDs müssen leuchten.
- Um die Lichteffecte 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Lichteffecte 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.
- Um einen gewählten Lichteffect wieder abzuwählen, drücken Sie die entsprechende Taste erneut (die entsprechende LED erlischt).
- Um mehrere aufeinanderfolgende Lichteffecte zu wählen bzw. abzuwählen, halten Sie die Taste des ersten Lichteffects gedrückt und drücken dann die Taste des letzten Lichteffects.
- Stellen Sie mit den Kanalfadern (1) und den Drehreglern PAN (11) und TILT (13) die gewünschte Lichtszene ein.
- Sobald Sie einen Kanalfader oder einen Drehregler betätigen, zeigt das Display (12) die Nummer des Steuerkanals und den eingestellten DMX-Wert an.

b) Bewegungsmuster und Farbeffekte

Der DMX-Controller besitzt einen Effektgenerator mit 9 verschiedenen Bewegungsmustern für Moving Heads und Scanner und 7 Farbeffekten für Lichteffekte. Diese Effekte können zusammen mit den wie vorher beschriebenen, manuell eingestellten DMX-Werten in einer Lichtszene gespeichert werden.

- Drücken Sie die Funktionstaste FIXTURE (2).
- Drücken Sie die Auswahlstasten 1-16 (9) der Lichteffekte, die an der Lichtszene beteiligt sind. Die entsprechenden LEDs müssen leuchten.

➔ Um die Lichteffekte 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Lichteffekte 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.

- Drücken Sie die Funktionstaste MOVEMENT (2).
- Wählen Sie das gewünschte Bewegungsmuster (Tasten 1-9) bzw. den gewünschten Farbeffekt (Tasten 10-16) mit den Auswahlstasten 1-16 (9). Eine kurze Beschreibung der Effekte ist unter den Tasten aufgedruckt.
- Die Lichteffekte führen den gewählten Effekt aus.
- Die Bewegungsmuster können durch Betätigung der Taste RUN MODE/SWAP (7) editiert werden. Jede Betätigung der Taste schaltet zwischen den einzustellenden Parametern um. Bei den Farbeffekten brauchen Sie die Taste RUN MODE/SWAP (7) nicht drücken, da nur ein Parameter (MOVEMENT SPEED) vorhanden ist.
- Die Parameter werden mit den Drehreglern PAN (11) und TILT (13) eingestellt.

Bewegungsmuster

MOVEMENT RANGE	Größe des Bewegungsbereichs 0-100 %
MOVEMENT OFFSET	Korrekturwerte zur Feinjustierung
MOVEMENT SPEED	Ablaufgeschwindigkeit
DELAY LEVEL	Verzögerungszeit bei Betrieb mit mehreren Geräten

Farbeffekte

MOVEMENT SPEED	Ablaufgeschwindigkeit
----------------	-----------------------

c) Speicherung

Für die Speicherung von Lichtszenen stehen 32 Speicherplätze zur Verfügung.

Eine Lichtszene beinhaltet die DMX-Werte aller DMX-Steuerkanäle der angeschlossenen Lichteffekte inklusive aller Bewegungsmuster und Farbeffekte.

➔ Die Einstellung der einzelnen Lichtszenen erfolgt wie vorher unter „Manuelle Einstellung“ und „Bewegungsmuster und Farbeffekte“ beschrieben.

- Halten Sie die Taste REC/ENTER (4) gedrückt, bis die zugehörige LED leuchtet und im Display (12) PROGRAM angezeigt wird.
- Drücken Sie die Funktionstaste FIXTURE (2).

- Drücken Sie die Auswahlstasten 1-16 (9) der ersten Lichteffekts bzw. der ersten Lichteffekt-Gruppe, die an der Lichtszene beteiligt ist. Die entsprechenden LEDs müssen leuchten.

→ Um die Lichteffekte 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Lichteffekte 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.

- Weisen Sie die gewünschten DMX-Werte für den Lichteffekt mit den Kanalfadern (1) und den Drehreglern PAN (11) und TILT (13) zu.
- Wenn Sie dem Lichteffekt ein Bewegungsmuster oder einen Farbeffekt zuweisen wollen, drücken Sie die Funktionstaste MOVEMENT (2) und wählen das gewünschte Bewegungsmuster (Tasten 1-9) bzw. den gewünschten Farbeffekt (Tasten 10-16) mit den Auswahlstasten 1-16 (9). Kehren Sie danach wieder mit der Funktionstaste FIXTURE (2) zur Lichteffektauswahl zurück.
- Wählen Sie den ersten Lichteffekt bzw. die erste Lichteffektgruppe wieder ab, indem Sie die entsprechende Auswahlstaste 1-16 (9) erneut drücken (die entsprechende LED muss erlöschen).
- Stellen Sie die DMX-Werte für die übrigen, an der Lichtszene beteiligten Lichteffekte wie oben beschrieben ein.
- Wenn die DMX-Werte aller an der Lichtszene beteiligten Lichteffekte eingestellt sind, drücken Sie die Funktionstaste SCENE (2) und dann die Taste REC/ENTER (4).
- Wählen Sie mit den Auswahlstasten 1-16 (9) den gewünschten Speicherplatz für die Lichtszene aus. Alle LEDs blinken kurz auf, um die erfolgreiche Speicherung anzuzeigen.

→ Um die Speicherplätze 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Speicherplätze 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.

- Wiederholen Sie den Speichervorgang für weitere Lichtszenen.
- Nachdem alle Lichtszenen gespeichert wurden, halten Sie die Taste REC/ENTER (4) gedrückt, bis die LED über der Taste erlischt.

d) Abruf von Lichtszenen

→ Die gespeicherten Lichtszenen lassen sich nur im manuellen Modus abrufen.

- Es darf kein Lichteffekt angewählt sein (Taste FIXTURE (2) drücken und alle Lichteffekte mit den Auswahlstasten 1-16 (9) abwählen. Bitte hierbei beide Ebenen A und B überprüfen.
- Drücken Sie die Funktionstaste SCENE (2) und wählen Sie mit den Auswahlstasten 1-16 (9) die gewünschte Lichtszene aus. Ein erneuter Tastendruck wählt die Lichtszene wieder ab.

→ Es können nur Lichtszenen abgerufen werden, die vorher abgespeichert wurden.

Um die Speicherplätze 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Speicherplätze 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.

e) FADE-Funktion

Den RGBW-Farbkanälen und dem Dimmerkanal lässt sich eine Ein- bzw. Abblendfunktion für Lichtszenen zuweisen.

Diese Funktion fährt die Helligkeit langsam bis zu einem festgelegten Wert hoch bzw. herunter.

- Halten Sie die Funktionstaste FIXTURE (2) gedrückt und stellen Sie mit dem Drehregler PAN (11) die FADE-Zeit ein (Einstellbereich 0-30 Sekunden).

f) Löschen von Lichtszenen

- Halten Sie die Taste REC/ENTER (4) gedrückt, bis die zugehörige LED leuchtet und im Display (12) PROGRAM angezeigt wird.
- Drücken Sie die Funktionstaste SCENE (2) (zugehörige LED muss leuchten).
- Halten Sie die Taste BLACK OUT/DEL (6) gedrückt und wählen Sie die zu löschende Lichtszene mit den Auswahlstasten 1-16 (9) aus. Alle LEDs blinken kurz auf, um die erfolgreiche Löschung anzuzeigen.
- Um die Speicherplätze 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Speicherplätze 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4) so lange, bis der Programmiermodus wieder verlassen wird.

13. Lauflichtfunktionen

Eine Lauflichtfunktion (Chase) besteht aus bis zu 100 Lichtszenen, die nacheinander abgespielt werden. Die Lichtszenen können in einer beliebigen Reihenfolge programmiert werden. Es können neue Lichtszenen oder bereits vorher gespeicherte Lichtszenen für die Lauflichtfunktion verwendet werden.

Es stehen Speicherplätze für max. 32 Lauflichtfunktionen zur Verfügung.

Die Lauflichtfunktionen können manuell, zeitgesteuert oder im Takt der Musik abgespielt werden.

a) Programmieren und speichern

- Halten Sie die Taste REC/ENTER (4) gedrückt, bis die zugehörige LED leuchtet und im Display (12) PROGRAM angezeigt wird.
- Drücken Sie die Funktionstaste CHASE (2).
- Wählen Sie mit den Auswahlstasten 1-16 (9) den gewünschten Speicherplatz für die Lauflichtfunktion.
- Um die Speicherplätze 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Speicherplätze 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.
Im Display (12) erscheint in der unteren Zeile links die Nummer des Speicherplatzes (CHASE) und rechts die Nummer der Lichtszene (STEP000).
- Drücken Sie die Funktionstaste FIXTURE (2).
- Drücken Sie die Auswahlstasten 1-16 (9) der ersten Lichteffekte bzw. der ersten Lichteffekt-Gruppe, die an der Lichtszene beteiligt ist. Die entsprechenden LEDs müssen leuchten.
- Um die Lichteffekte 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Lichteffekte 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.
- Weisen Sie die gewünschten DMX-Werte für den Lichteffekt mit den Kanalfadern (1) und den Drehreglern PAN (11) und TILT (13) zu.
- Wenn Sie dem Lichteffekt ein Bewegungsmuster oder einen Farbeffekt zuweisen wollen, drücken Sie die Funktionstaste MOVEMENT (2) und wählen das gewünschte Bewegungsmuster (Tasten 1-9) bzw. den gewünschten Farbeffekt (Tasten 10-16) mit den Auswahlstasten 1-16 (9).

- Wenn Sie eine bereits vorher abgespeicherte Lichtszene verwenden möchten, drücken Sie die Funktionstaste SCENE (2) und wählen die gewünschte Lichtszene mit den Auswahlstasten 1-16 (9) aus.
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), um die erste Lichtszene zu speichern. Alle LEDs blinken kurz auf, um die erfolgreiche Speicherung anzuzeigen.
- Das Display wechselt zu STEP 001.
- Wiederholen Sie die Speicherung der Lichtszenen wie beschrieben, bis alle Lichtszenen für die Lauflichtfunktion gespeichert sind.
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4) so lange, bis der Programmiermodus wieder verlassen wird.

b) Einfügen von Lichtszenen

- Halten Sie die Taste REC/ENTER (4) gedrückt, bis die zugehörige LED leuchtet und im Display (12) PROGRAM angezeigt wird.
 - Drücken Sie die Funktionstaste CHASE (2).
 - Wählen Sie mit den Auswahlstasten 1-16 (9) die gewünschte Lauflichtfunktion, bei der eine Lichtszene eingefügt werden soll.
- Um die Speicherplätze 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Speicherplätze 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.
- Wählen Sie mit dem Drehregler PAN (11) den Schritt (STEP), hinter dem die neue Lichtszene eingefügt werden soll.
 - Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5). Die LED INSERT leuchtet auf.
 - Drücken Sie die Funktionstaste SCENE (2) und wählen Sie die einzufügende Lichtszene mit den Auswahlstasten 1-16 (9) aus.
 - Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), um die geänderte Lauflichtfunktion zu speichern. Alle LEDs blinken kurz auf, um die erfolgreiche Speicherung anzuzeigen.
 - Wiederholen Sie den beschriebenen Vorgang, um weitere Lichtszenen einzufügen.
 - Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4) so lange, bis der Programmiermodus wieder verlassen wird.

c) Abruf von Lauflichtfunktionen

Bevor eine Lauflichtfunktion abgerufen werden kann, muss sie vorher wie beschrieben programmiert und gespeichert worden sein.

Die Lauflichtfunktionen können manuell, zeitgesteuert oder im Takt der Musik abgespielt werden. In der Grundeinstellung ist immer der manuelle Betrieb aktiviert. Die Betriebsart wird über die Betriebsartanzeige (8) dargestellt.

MANUAL	Manueller Betrieb
MUSIC	Musikgesteuerter Betrieb
AUTO	Zeitgesteuerter Betrieb

- Es dürfen keine Lichteffekte oder Lichtszenen aktiviert sein. Wenn eine der LEDs an den Auswahlstasten 1-16 (9) leuchtet, wählen Sie diese entsprechend ab.

- Drücken Sie die Funktionstaste CHASE (2).
- Wählen Sie mit den Auswahlstasten 1-16 (9) die gewünschte Lauflichtfunktion

→ Um die Speicherplätze 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Speicherplätze 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.

Es können bis zu 5 Lauflichtfunktionen gleichzeitig ausgewählt werden. Diese werden dann nacheinander abgespielt. Die LED der gerade aktiven Lauflichtfunktion blinkt, die LEDs der anderen aktivierten Lauflichtfunktionen leuchten.

Im Display erscheinen in der unteren Zeile die aktive Lauflichtfunktion (CHASE) und der gerade aktive Schritt (STEP).

- Drücken Sie die Taste RUN MODE/SWAP (7) so oft, bis die gewünschte Betriebsart in der Betriebsartanzeige leuchtet (MANUAL, MUSIC oder AUTO).

MANUAL

Die Schritte werden mit dem Drehregler PAN (11) weitergeschaltet.

MUSIC

Die Schritte werden im Takt der Musik über ein integriertes Mikrofon weitergeschaltet.

Die Mikrofonempfindlichkeit regeln Sie, indem Sie die Taste RUN MODE/SWAP (7) gedrückt halten und mit dem Drehregler TILT (13) die Empfindlichkeit im Bereich 0-100 % einstellen.

AUTO

Die Schritte werden automatisch weitergeschaltet.

Stellen Sie die Ablaufgeschwindigkeit (Dauer wie lange eine Lichtszene dargestellt wird (0,1 s bis 10 Minuten) mit dem Drehregler PAN (11) ein.

Stellen Sie die Überblendgeschwindigkeit (Dauer zwischen den Schritten (0-30 s)) mit dem Drehregler TILT (13) ein.

→ Wenn mehrere Lauflichtfunktionen gleichzeitig aktiviert wurden, kann immer nur die blinkende (gerade aktive) Lauflichtfunktion eingestellt werden. Wollen Sie eine andere Lauflichtfunktion einstellen, halten Sie deren Auswahlstaste 1-16 (9) gedrückt und stellen Sie dann die Parameter wie oben beschrieben ein.

- Um eine Lauflichtfunktion zu stoppen, drücken Sie die entsprechende Auswahlstaste 1-16 (9), so dass die entsprechende LED erlischt.

d) FADE-Funktion

Den RGBW-Farbkanälen und dem Dimmerkanal lässt sich eine Ein- bzw. Abblendfunktion für Lauflichtfunktionen zuweisen.

Diese Funktion fährt die Helligkeit langsam bis zu einem festgelegten Wert hoch bzw. herunter.

- Halten Sie die Funktionstaste FIXTURE (2) gedrückt und stellen Sie mit dem Drehregler PAN (11) die FADE-Zeit ein (Einstellbereich 0-30 Sekunden).

e) Manuelle Kontrolle

Während der Wiedergabe einer Lauflichtfunktion können Sie mit den Kanalfadern (1) und den Drehreglern PAN (11) und TILT (13) manuelle Anpassungen vornehmen, ohne Lichtszenen umprogrammieren zu müssen. Dies ist besonders für kleinere Anpassungen im Live-Betrieb hilfreich.

- Drücken Sie die Funktionstaste FIXTURE (2).
- Wählen Sie mit den Auswahlstasten 1-16 (9) den Lichteffect, der angepasst werden muss.
→ Um die Lichteffecte 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Lichteffecte 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.
- Weisen Sie mit den Kanalfadern (1) und den Drehreglern PAN (11) und TILT (13) die neuen DMX-Werte zu.

f) Löschen von Lauflichtfunktionen

- Halten Sie die Taste REC/ENTER (4) gedrückt, bis die zugehörige LED leuchtet und im Display (12) PROGRAM angezeigt wird.
- Drücken Sie die Funktionstaste CHASE (2) (zugehörige LED muss leuchten).
- Halten Sie die Taste BLACK OUT/DEL (6) gedrückt und wählen Sie die zu löschende Lauflichtfunktion mit den Auswahlstasten 1-16 (9) aus. Alle LEDs blinken kurz auf, um die erfolgreiche Löschung anzuzeigen.
→ Um die Speicherplätze 1-16 zu wählen, muss die Ebene A mit der Taste PAGE (10) gewählt werden. Für die Speicherplätze 17-32 muss die Ebene B mit der Taste PAGE (10) gewählt werden.
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4) so lange, bis der Programmiermodus wieder verlassen wird.

14. Black Out-Funktion

Mit dieser Funktion werden alle Lichteffecte komplett dunkel geschaltet. Laufende Abläufe werden hierbei jedoch nicht angehalten, sondern laufen intern weiter.

- Drücken Sie die Taste BLACK OUT/DEL (6), um die Black Out-Funktion zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.
- In den Systemeinstellungen (siehe nächstes Kapitel) können Sie festlegen, ob alle Kanäle oder nur der Dimmerkanal auf die Taste BLACK OUT/DEL (6) reagieren sollen.

15. Systemeinstellungen

a) Menübedienung

- Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um in das Menü zu gelangen.
- Das Menü besteht aus folgenden Punkten, die im Folgenden näher erklärt werden:

01. Patch fixture:	DMX-Konfiguration
02. Reset factory:	Wiederherstellung der Werkseinstellungen
03. Delete all Fixture patch:	Löschen aller Anpassungseinstellungen der Lichteffekte
04. Fade mode:	Einstellung der Fade-Zeiten
05. RDM DMX Address setup:	Identifizierung und Adressierung von RDM-Geräten
06. Data backup:	Speicherung der Daten auf einem USB-Stick
07. Data load:	Laden der Daten von einem USB-Stick
08. Send fixture Update file:	Funktion nicht verfügbar
09. Black-out mode:	Einstellung für die Black Out-Funktion
- Drehen Sie den Drehregler PAN (11), um durch das Menü zu navigieren.
- Drücken Sie die Taste REC/ENTER (4), um einen Menüpunkt auszuwählen.
- Drehen Sie den Drehregler PAN (11), um Einstellungen zu verändern. Bestätigen Sie diese Veränderungen mit der Taste REC/ENTER (4).
- Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5), um zurück in die Hauptebene zu springen und Einstellvorgänge abubrechen.
- Drücken Sie die Taste MENUS/ESC (5) etwa zwei Sekunden lang, um das Menü wieder zu verlassen und die Einstellungen zu speichern.

b) Erklärung der einzelnen Menüpunkte

01. Patch fixture

Dieser Menüpunkt wurde bereits unter „Adressierung und Grundeinstellung“ erklärt.

02. Reset factory

Mit diesem Menüpunkt lässt sich das Gerät auf die Werkseinstellungen zurücksetzen.

Wählen Sie diese Funktion, wenn sich das Gerät nicht mehr bedienen lässt oder andere Fehlfunktionen auftreten.

- Drehen Sie den Drehregler PAN (11), bis obiger Menüpunkt im Display (12) erscheint.
- Drücken Sie die REC/ENTER (4).
- Wählen Sie mit dem Drehregler PAN (11) [YES] aus und drücken Sie die Taste REC/ENTER (4) erneut.

03. Delete all Fixture patch

Mit diesem Menüpunkt werden alle DMX-Kanalzuweisungen und Kanalooptionen auf die Voreinstellungen zurückgesetzt.

- Drehen Sie den Drehregler PAN (11), bis obiger Menüpunkt im Display (12) erscheint.
- Drücken Sie die REC/ENTER (4).
- Wählen Sie mit dem Drehregler PAN (11) [YES] aus und drücken Sie die Taste REC/ENTER (4) erneut.

04. Fade mode

Mit diesem Menüpunkt können Sie definieren, ob die FADE-Funktion allen Steuerkanälen oder nur den Drehreglern PAN (11) und TILT (13) zugewiesen werden.

- Drehen Sie den Drehregler PAN (11), bis obiger Menüpunkt im Display (12) erscheint.
- Drücken Sie die REC/ENTER (4).
- Wählen Sie mit dem Drehregler PAN (11) [ALL CHANNELS = alle Kanäle] oder [ONLY PAN/TILT = nur PAN- und TILT-Regler] aus und drücken Sie die Taste REC/ENTER (4) erneut.

05. RDM DMX Address setup

Mit diesem Menüpunkt können RDM-Geräte identifiziert und Adresszuweisungen geändert werden.

➔ RDM steht für Remote Device Management und stellt eine bidirektionale Verbindung zwischen DMX-Controller und Lichteffekt über die DMX-Verbindung her. Zu diesem Zweck muss der DMX-Controller und auch der Lichteffekt RDM-fähig sein.

Über das genormte RDM-Protokoll kann der Controller angeschlossene Geräte identifizieren und konfigurieren.

In einer DMX-Kette können RDM-Geräte und konventionelle Geräte vorhanden sein, jedoch können nur RDM-fähige Geräte erkannt werden.

Für die RDM-Funktion sind keine speziellen DMX-Leitungen erforderlich, jedoch müssen etwaige Splitter in der DMX-Leitung ebenfalls RDM-fähig sein.

- Drehen Sie den Drehregler PAN (11), bis obiger Menüpunkt im Display (12) erscheint.
- Drücken Sie die REC/ENTER (4).
- Wählen Sie mit dem Drehregler PAN (11) [YES] und drücken Sie die Taste REC/ENTER (4) erneut.
- Das Gerät sucht nach angeschlossenen RDM-Geräten und zeigt die Anzahl der gefundenen Geräte nach dem Suchvorgang an:

NO FIXTURE FOUND Es wurde kein RDM-Gerät gefunden

DISCOVER COUNTxxx Es wurden xxx RDM-Geräte gefunden

- Wählen Sie das gewünschte RDM-Gerät mit dem Drehregler PAN (11).

In der oberen Displayzeile werden Informationen zum Gerät und in der unteren Displayzeile wird die DMX-Startadresse des Gerätes angezeigt.

- Sie können nun die DMX-Startadresse des gewählten RDM-Gerätes mit dem Drehregler TILT (13) ändern. Bestätigen Sie diese Änderung durch Drücken der Taste REC/ENTER (4).

- Drücken Sie die Taste RUN MODE/SWAP (7), um die UID (Herstellerkennung und Seriennummer) des RDM-Gerätes in der oberen Displayzeile darzustellen.
- Drücken Sie die Taste BLACK OUT/DEL (6), um die Identify-Funktion für das Gerät auszuführen.
- Mit der Taste MENUS/ESC (5) können Sie danach wieder zur Hauptebene des Menüs zurückkehren.

06. Data backup

Mit dieser Funktion können Sie gespeicherte DMX-Einstellungen, Lichtszenen und Lauflichtfunktionen auf einem USB-Stick sichern. Hierfür stehen 16 Speicherplätze zur Verfügung.

→ Es werden USB-Speichermedien mit dem Dateisystem FAT32 und einer max. Kapazität von 32 GB unterstützt.

Sollte das Speichermedium vom DMX-Controller nicht erkannt werden, schalten Sie ihn bitte aus und wieder ein.

- Stecken Sie einen USB-Stick in die USB-Schnittstelle (3).
- Drehen Sie den Drehregler PAN (11), bis obiger Menüpunkt im Display (12) erscheint.
- Drücken Sie die REC/ENTER (4).
- Im Display (12) erscheint DATA BACKUP USB.
- Wählen Sie mit dem Drehregler PAN (11) [YES] und drücken Sie die Taste REC/ENTER (4) erneut.
- Im Display (12) erscheint PRESS NUMBER KEY SELECT FILE.
- Wählen Sie mit den Auswahl-tasten 1-16 (9) den Speicherplatz aus, den Sie sichern möchten, um die Datensicherung zu starten. Im Display (12) erscheint FILE:x (x = Speicherplatznummer) mit einer Fortschrittanzeige.

→ Die Datensicherung muss für jeden Speicherplatz getrennt erfolgen. Wenn die LED eines Speicherplatzes leuchtet, bedeutet dies, dass dieser Speicherplatz bereits auf dem USB-Stick gesichert wurde.

- Wenn die Datensicherung erfolgreich beendet wurde, wechselt das Display (12) wieder zurück in die Hauptebene.

→ Auf dem USB-Stick wird ein Ordner mit dem Namen „show-design2“ angelegt. Jeder gesicherte Speicherplatz wird in der Datei „File“ (fortlaufende Nummerierung) mit der Endung PRO abgelegt.

Führen Sie an den gesicherten Daten keinerlei manuelle Änderungen durch, da ansonsten die Daten später nicht mehr eingelesen werden können.

07. Data load

Mit dieser Funktion können gesicherte Daten (siehe „06 Data backup“) wieder in den DMX-Controller eingelesen werden.

- Stecken Sie den USB-Stick mit den gesicherten Daten in die USB-Schnittstelle (3).
- Drehen Sie den Drehregler PAN (11), bis obiger Menüpunkt im Display (12) erscheint.
- Drücken Sie die REC/ENTER (4).
- Im Display (12) erscheint LOAD USB FILE.
- Wählen Sie mit dem Drehregler PAN (11) [YES] und drücken Sie die Taste REC/ENTER (4) erneut.
- Im Display (12) erscheint PRESS NUMBER KEY SELECT FILE.
- Wählen Sie mit den Auswahlstasten 1-16 (9) die fortlaufende Nummer der Datei aus, den Sie einlesen möchten, um den Vorgang zu starten. Im Display (12) erscheint eine Fortschrittanzeige.

→ Der Einlesevorgang muss für jede Sicherungsdatei getrennt erfolgen. Wenn die LED eines Speicherplatzes leuchtet, bedeutet dies, dass Daten für diesen Speicherplatz auf dem USB-Stick vorhanden sind.

- Wenn der Vorgang erfolgreich beendet wurde, wechselt das Display (12) wieder zurück in die Hauptebene.
- Wiederholen Sie den Vorgang, um weitere Speicherplätze einzulesen.

08. Send fixture Update file

Diese Funktion ist derzeit leider nicht verfügbar

09. Black-out mode

Mit diesem Menüpunkt können Sie festlegen, ob alle Kanäle oder nur der Dimmerkanal auf die Taste BLACK OUT/DEL (6) reagieren soll.

- Drehen Sie den Drehregler PAN (11), bis obiger Menüpunkt im Display (12) erscheint.
- Drücken Sie die REC/ENTER (4).
- Wählen Sie mit dem Drehregler PAN (11) [ALL CHANNELS = alle Kanäle] oder [ONLY DIMMER = nur Dimmerkanal] aus und drücken Sie die Taste REC/ENTER (4) erneut.

16. Firmware-Aktualisierung

Um neue Funktionen zu erhalten oder Fehler zu beheben, kann die Firmware (integrierte Steuersoftware) des Gerätes aktualisiert werden.

Es wird empfohlen, immer die neueste Firmware auf das Gerät zu laden, damit die größtmögliche Funktionalität erhalten bleibt.

Prüfen Sie deshalb bitte von Zeit zu Zeit die Conrad-Produktseite dieses Gerätes im Internet, ob evtl. eine neue Firmware unter der Rubrik „Downloads“ vorhanden ist.

- Laden Sie die neue Firmware-Version von der Conrad- Produktseite des Gerätes (Rubrik „Downloads“).
- Legen sie Im Root-Verzeichnis eines USB-Sticks (Hauptebene des USB-Sticks) einen Ordner mit dem Namen „show-design2“ an (bitte hier die genaue Schreibweise beachten!).
- Entpacken Sie die neue Firmware in diesen Ordner auf dem USB-Stick.
- Stecken Sie einen USB-Stick in die USB-Schnittstelle (3).
- Schalten Sie den DMX-Controller aus.
- Halten Sie die Tasten REC/ENTER (4), BLACK OUT/DEL (6) und RUN MODE/SWAP (7) gleichzeitig gedrückt und schalten Sie den DMX-Controller wieder ein.
- Nach einigen Sekunden erscheint PRESS ANY KEY UPDATE FIRMWARE im Display (12).
- Lassen Sie die Tasten REC/ENTER (4), BLACK OUT/DEL (6) und RUN MODE/SWAP (7) wieder los und drücken Sie eine beliebige Taste, um den Update-Vorgang zu starten.
- Sobald die neue Firmware eingelesen wurde, schalten Sie den DMX-Controller erneut aus und dann wieder ein.
- Der Update-Vorgang ist nun abgeschlossen.
- Ziehen Sie den USB-Stick wieder aus der USB-Schnittstelle (3) heraus.

17. Wartung

Überprüfen Sie regelmäßig die technische Sicherheit des DMX-Controllers z.B. auf Beschädigung des Netzteils und des Gehäuses.

Wenn anzunehmen ist, dass ein gefahrloser Betrieb nicht mehr möglich ist, so ist das Gerät außer Betrieb zu setzen und gegen unbeabsichtigten Betrieb zu sichern. Netzteil aus der Steckdose ziehen!

Es ist anzunehmen, dass ein gefahrloser Betrieb nicht mehr möglich ist, wenn:

- das Gerät oder das Netzteil sichtbare Beschädigungen aufweist
- das Gerät nicht mehr arbeitet
- nach längerer Lagerung unter ungünstigen Verhältnissen, oder
- nach schweren Transportbeanspruchungen

Bevor Sie das Gerät reinigen oder warten beachten Sie unbedingt folgende Sicherheitshinweise:



Beim Öffnen von Abdeckungen oder Entfernen von Teilen können spannungsführende Teile freigelegt werden.

Vor einer Wartung oder Instandsetzung muss deshalb das Gerät von allen Spannungsquellen getrennt werden.

Kondensatoren im Gerät können noch geladen sein, selbst wenn es von allen Spannungsquellen getrennt wurde.

Eine Reparatur darf nur durch eine Fachkraft erfolgen, die mit den damit verbundenen Gefahren bzw. einschlägigen Vorschriften vertraut ist.

Reinigung

Äußerlich sollte der DMX-Controller nur mit einem weichen, leicht angefeuchteten Tuch oder mit einem Pinsel gereinigt werden.

Verwenden Sie auf keinen Fall aggressive Reinigungsmittel oder chemische Lösungen, da ansonsten die Gehäuseoberflächen beschädigt werden könnten.

18. Behebung von Störungen

Mit dem DMX-Controller haben Sie ein Produkt erworben, welches nach dem Stand der Technik gebaut wurde und betriebssicher ist. Dennoch kann es zu Problemen oder Störungen kommen. Deshalb möchten wir Ihnen hier beschreiben, wie Sie mögliche Störungen beheben können:



Beachten Sie unbedingt die Sicherheitshinweise!

Keine Funktion, nachdem der Schalter POWER (16) eingeschaltet wurde

- Das Netzteil steckt nicht richtig in der Steckdose.
- Die Anschlussleitung des Netzteils steckt nicht richtig im Anschluss DC INPUT (15) des Gerätes.
- Die Netzsteckdose wird nicht mit Strom versorgt.

Keine Funktion der angeschlossenen Lichteffekte

- Die Black Out-Schaltung ist aktiv, die LED neben der Taste BLACK OUT/DEL (6) blinkt.
- Die DMX-Adressen sind falsch eingestellt.
- Die Verbindung zwischen DMX-Controller und den angeschlossenen Lichteffekten ist unterbrochen.
- Die DMX-Leitung ist zu lang bzw. ist Störungen ausgesetzt. Verwenden Sie eine spezielle DMX-Hochfrequenzleitung.

Die Musiksteuerung funktioniert nicht.

- Die Musiksteuerung ist deaktiviert. Drücken Sie die Taste RUN MODE/SWAP (7) so oft, bis die LED MUSIC in der Betriebsartanzeige (8) leuchtet.
- Die Lauflichtfunktion ist nicht aktiviert (siehe Kapitel „Abruf von Lauflichtfunktionen“).
- Die Musikwiedergabe ist zu leise eingestellt. Versuchen Sie probeweise eine höhere Lautstärke einzustellen bzw. passen Sie die Mikrofonempfindlichkeit wie im Kapitel „Abruf von Lauflichtfunktionen“ beschrieben an.

19. Handhabung

- Betreiben Sie das Gerät nie mit beschädigtem Gehäuse oder fehlenden Abdeckungen.
- Stecken Sie das Netzteil niemals gleich dann in eine Netzsteckdose, wenn das Gerät von einem kalten Raum in einen warmen Raum gebracht wurde. Das dabei entstehende Kondenswasser kann unter Umständen das Gerät zerstören.

Lassen Sie das Gerät uneingesteckt auf Zimmertemperatur kommen. Warten Sie bis das Kondenswasser verdunstet ist.

- Netzteile dürfen nie mit nassen Händen ein- oder ausgesteckt werden.
- Ziehen Sie Netzteile nie an der Leitung aus der Steckdose, ziehen Sie sie immer nur an den dafür vorgesehenen Griffflächen aus der Netzsteckdose.
- Ziehen Sie bei längerer Nichtbenutzung das Netzteil aus der Netzsteckdose.
- Ziehen Sie aus Sicherheitsgründen bei einem Gewitter immer das Netzteil aus der Netzsteckdose.
- Um eine ausreichende Belüftung zu gewährleisten, darf das Gerät auf keinen Fall abgedeckt werden. Außerdem darf die Luftzirkulation nicht durch Gegenstände wie Zeitschriften, Tischdecken, Vorhänge o.ä. behindert werden.

20. Entsorgung



Elektronische Geräte sind Wertstoffe und dürfen nicht in den Hausmüll!

Entsorgen Sie das Produkt am Ende seiner Lebensdauer gemäß den geltenden gesetzlichen Bestimmungen.

21. Technische Daten

Betriebsspannung.....	100-240 V / 50/60 Hz (Netzteil) 9-12 V/DC (DMX-Controller)
Leistungsaufnahme	2,7 W
DMX-Protokoll	DMX 512 (RDM-kompatibel)
DMX-Kanäle.....	512
Lichteffektgeräte.....	32 mit je max. 18 Kanälen
Vorprogrammierte Lichteffekte.....	9 für Moving Heads und Scanner 7 für Lichteffekte
Lichtszenen	32 (alle gleichzeitig abrufbar)
Laufflichtfunktionen	32 (bis zu 5 gleichzeitig abrufbar)
Abmessungen.....	482 x 132 x 80 mm
Masse	3,2 kg

Table of Contents



	Page
1. Introduction.....	33
2. Scope of Delivery.....	33
3. Intended Use.....	34
4. Explanation of Symbols.....	34
5. Safety Notes	35
6. Features.....	36
7. Connection and Control Elements.....	37
8. Installation/Setup.....	38
9. Connection.....	39
a) Connections of the Effect Lights	39
b) Mains Connection	40
10. Basic Operation	41
11. Addressing and Basic Settings	41
a) Pre-Programmed Addressing of the Effect Lights	41
b) Individual Addressing of the Effect Lights	42
c) DMX Channel Assignment	43
d) Inversion of the Control Channels	45
e) FADE Function for the Effect Lights	45
f) Copying Function for Device Settings.....	46
12. Light Scenes	46
a) Manual Setting.....	46
b) Movement Patterns and Colour Effects.....	47
c) Saving	47
d) Calling Light Scenes.....	48
e) FADE Function	48
f) Deleting Light Scenes.....	49
13. Running Light Functions.....	49
a) Programming and Saving.....	49
b) Inserting Light Scenes.....	50
c) Calling Running Light Functions.....	50
d) FADE Function	51
e) Manual Control	52
f) Deleting Running Light Functions	52
14. Black-Out Function.....	52
15. System Settings.....	53
a) Menu Operation.....	53
b) Explanation of the Individual Menu Items.....	53
16. Firmware Update.....	57
17. Maintenance.....	58
18. Troubleshooting.....	59
19. Handling.....	60
20. Disposal	60
21. Technical Data.....	61

1. Introduction

Dear Customer,

thank you for purchasing this product.

This product complies with the statutory national and European specifications. To maintain this status and to ensure safe operation, you as the user must observe these operating instructions!



These operating instructions are part of this product. They contain important notes on commissioning and handling. Also consider this if you pass on the product to any third party. Therefore, retain these operating instructions for reference!

If there are any technical questions, please contact:

International: www.conrad.com/contact

United Kingdom: www.conrad-electronic.co.uk/contact

2. Scope of Delivery

- DMX controller
- Mains unit
- Operating instructions

3. Intended Use

The DMX controller is meant for controlling DMX effect lights and similar devices with a DMX control in light show systems, party rooms, etc..

This product must only be supplied with power by the included mains unit. The mains unit is only approved for connection to mains sockets with 100-240 V / 50/60 Hz alternate voltage of the public mains grid.

It is intended for indoor use only. Do not use it outdoors. Contact with moisture, e.g. in bathrooms, must be avoided under all circumstances.

Any use other than that described above will damage this product and involves the risk of short circuit, fire, electric shock, etc.

The entire product must not be modified or converted, and the casing must not be opened.



Observe all safety information in these operating instructions!

4. Symbols



This symbol on the device indicates that the user must read these operating instructions before using the product and observe them during operation.



The symbol with a lightning bolt in a triangle is used where there is a health hazard, e.g. from electric shock. The device contains no parts that require servicing by the user. Therefore, never open the device.



The exclamation mark indicates important notes in these operating instructions that must be strictly observed.



The arrow symbol indicates special advice and operating information.



This symbol indicates that the product must only be used indoors.

5. Safety Information



The guarantee/warranty will expire if damage is incurred resulting from non-compliance with these operating instructions. We do not assume liability for any consequential damage.



Nor do we assume any liability for damage to property or personal injury caused by improper use or failure to observe the safety information. In such cases the warranty/guarantee is voided.

Dear Customer: The following safety information is intended not only for the protection of the device but also for the protection of your health. Please read the following items carefully:

- To ensure that the device is set up correctly, always read these operating instructions including the safety instructions thoroughly and attentively before use.
- Check the device and mains unit for damage before using it. If the device is damaged, do not operate it and consult an expert or our service team.
- For safety reasons, any unauthorized conversions and/or modifications to the product are not permitted.
- The voltage source for the mains unit must be a proper mains socket (100-240 V / 50/60 Hz) of the public mains grid. The DMX controller itself must only be supplied with energy through the enclosed power mains unit.
- The DMX controller is still connected with the mains when it is switched off. To disconnect it completely from the mains, the mains plug has to be pulled out of the socket.
- If the mains unit or its connection cable is damaged, do not touch it. First, power down the respective mains socket (e.g. via the respective circuit breaker and FI switch) and then carefully pull the mains unit from the mains socket.
- Never replace a damaged connection cable of the mains unit. If the connection cable is damaged, the mains unit is unusable and must be disposed of. It must not be repaired.
- Never touch the power unit with wet or damp hands. There is a risk of potentially fatal electric shock!
- All persons who operate this product, install it, assemble it, put it into operation or service it must be trained and qualified accordingly and must observe these operating instructions.
- Devices that are operated with mains voltage have no place in the hands of children. Therefore, be particularly careful when operating the device in the presence of children, in particular keep them from trying to push objects into a device through the housing opening. There is the risk of a potentially fatal electric shock.
- Never place containers containing liquids, e.g. glasses, buckets, vases or plants, on the device or in its vicinity. Liquids may get into the housing and impair electrical safety. This also poses great danger of fire or potentially fatal electric shock! If this is the case, first power down the respective mains socket (e.g. switch off circuit breaker and FI switch) and then pull the mains unit from the socket. Do not operate the product anymore afterwards, but take it to a specialist workshop.
- Do not expose the device to any high temperatures, dripping or splashing water, strong vibrations or heavy mechanical stress.
- Do not place any open sources of fire, such as burning candles, on or directly next to the device.

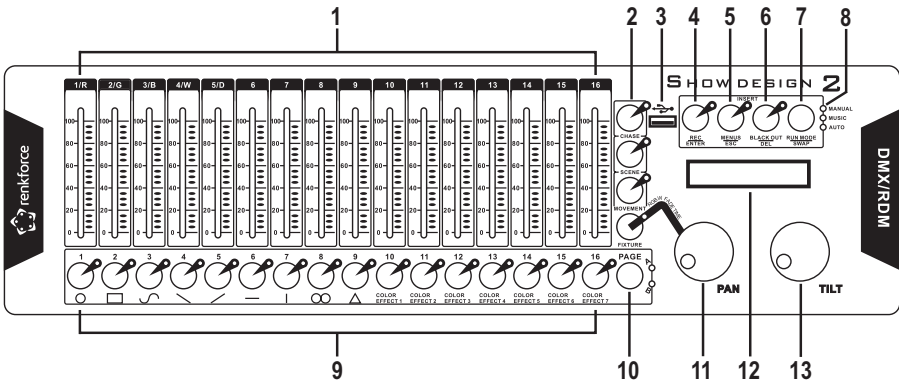


- Consult an expert if you are unsure as to the function, safety or connection of the product.
- Never operate the device unattended.
- Only operate the device in moderate climates, never in tropical climates.
- Do not leave packing material unattended. It may become a dangerous toy for children.
- In commercial institutions, the accident prevention regulations of the Employer's Liability Insurance Associations for Electrical Systems and Operating Materials are to be observed.
- If you are not sure of the correct connection or if there are any questions that are not covered by the operating instructions, do not hesitate to contact our technical support or another specialist.

6. Features

- Suitable for up to 32 effect lights with 18 channels each
- RDM-capable
- 16 channel faders and two dial switches (PAN/TILT)
- All channels can be assigned freely.
- 32 light scenes (all light scenes can be activated at the same time)
- 32 running light functions with up to 100 light scenes (up to 5 running light functions can be activated simultaneously)
- 9 programmes for the movement of moving heads and scanners
- 7 programmes for colour control of effect lights
- Running light functions operated manually, automatically or in sound-to-light mode
- Fader and dial switch can be inverted.
- Black out button
- Sound-to-light control via integrated microphone
- Lit LC display
- Can be installed in a rack (3HE)
- USB-interface for firmware update and data backup of light shows

7. Connection and Control Elements



- (1) Channel faders

(2) Function buttons CHASE/SCENE/MOVEMENT/FIXTURE

(3) USB Interface

(4) REC/ENTER button

(5) MENUS/ESC button

(6) BLACK OUT/DEL button

(7) RUN MODE/SWAP button
- (8) Operating mode display

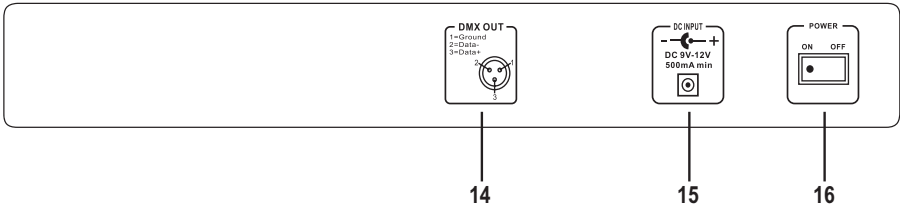
(9) Selection buttons 1-16

(10) PAGE button

(11) PAN dial switch

(12) Display

(13) TILT dial switch



- (14) DMX OUT connection
- (15) DC INPUT connection
- (16) POWER switch

8. Installation/Setup



Ensure proper ventilation when setting up/installing the device.

Never place the device on any soft surfaces such as a carpet or a bed, etc.

Air circulation also must not be impaired by any objects like magazines, tablecloths, curtains, etc. This prevents heat dissipation from the product and may lead to overheating (danger of fire).

Do not drill any holes or turn any screws into the casing for attachment of the device. This may damage the device and impair its safety.

When setting up the device, make sure that it has a stable footing and place it on a stable underground. Persons may be injured if the DMX controller drops.

When setting up the device, make sure that the connection cables are neither pinched nor damaged by sharp edges.

Always place cables so that no one can trip over them or be caught in them. There is a danger of injury.

When selecting a place of set-up, make sure it is not exposed to direct solar radiation, vibrations, heat, cold and moisture.

Make sure there are no devices with strong electric or magnetic fields such as transformers, motors, cordless telephones or radio-controlled devices in the direct vicinity, because they can cause interferences in the device.



Never place the device on any valuable or sensitive furniture surfaces without sufficient protection.

- Place the device on a level surface.
- If necessary, the device can be attached, e.g. to a worktop or a rack by the drill holes in the front panel.

9. Connection

a) Connections of the Effect Lights



Only connect the device to a DMX device with a DMX-512 protocol.

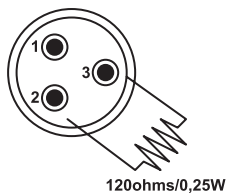
You can operate a maximum of 32 devices in a DMX chain without overloading the controller.

The maximum total length of the DMX chain should not exceed 300 m.

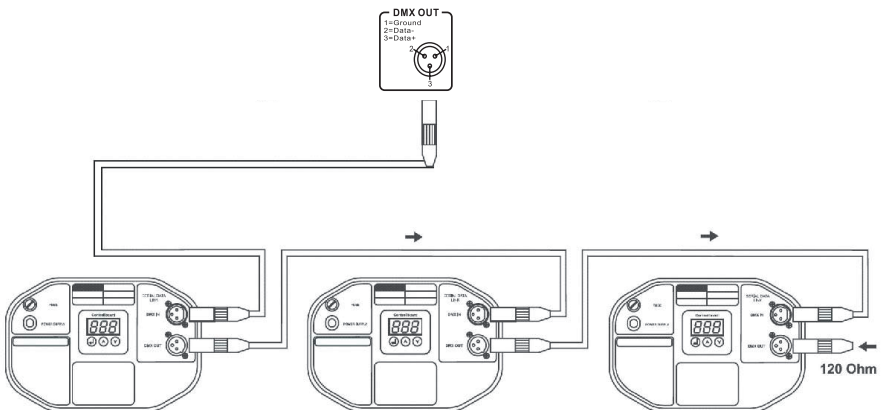
Use of XLR microphone cables may cause interferences in the DMX signal transmission. In this case, please use special DMX high-frequency cables.

- Connect the DMX OUT port (14) to the DMX input of the first DMX effect light.
- Connect the DMX output of the first DMX effect light to the DMX input of the subsequent device.
- Proceed as described above for all other DMX effect lights.
- Plug a 120 Ohm/0.25 W terminator into the DMX output of the last device of the DMX chain (between Pin2 and Pin3).

→ Pin assignment of the DMX connection: Pin1 = earth / Pin2 = (-) / Pin3 = (+).



Connection example for a DMX chain:



b) Mains Connection



The mains outlet to which the mains unit is connected must be easily accessible so that the mains unit can be separated from the mains voltage quickly in case of an error.

Do not let the mains cable come into contact with any other cables.

Be careful when handling mains cables and mains connections. Mains voltage may cause potentially fatal electric shock.

Make sure that no cables lie around openly. Install cables professionally to prevent accidents.

Before plugging in the mains unit, ensure that the device voltage indicated at the mains unit corresponds to the available mains voltage. Do not connect the mains unit if the indication does not correspond to the available mains voltage. Incorrect supply voltage may lead to irreparable damage to the mains unit or DMX controller and danger to the user.

Make sure that the DMC controller is switched off (put the POWER switch (16) in O or OFF position) before connecting it to the power supply.

- Connect the mains unit connection line to the DMX controller's DC INPUT (15) port.
- Plug the mains unit into a wall socket.
- The DMX controller is turned on and off at the POWER (16) switch.

Position O or OFF: Device off

Position I or ON: Device on).

10. Basic Operation

- The channel faders (1) and the dial switches PAN (11) and TILT (13) influence the DMX channels of the effect lights.
- The function buttons CHASE/SCENE/MOVEMENT/FIXTURE (2) specify what the selection buttons 1-16 (9) select.

CHASE activates the selection of the 32 running light functions.

SCENE activates the selection of the 32 light scenes.

MOVEMENT activates the selection of the 9 programmes for moving heads or the 7 programmes for effect lights.

FIXTURE activates the selection of the 32 effect lights.

- The PAGE (10) button switches the level A or B for the selection buttons 1-16 (9).

Level A (LED A lit) > functions 1-16

Level B (LED B lit) > functions 17-32

11. Addressing and Basic Settings

a) Pre-Programmed Addressing of the Effect Lights

The DMX controller assigns starting addresses in steps of 18 to the 32 encodable effect lights. Therefore, encode the starting addresses of your effect lights in steps of 18 as well; otherwise, individual addressing of the start addresses will be required (see „Individual addressing of the effect lights“ in the next section).

Effect light	Start address	Effect light	Start address	Effect light	Start address
1	001	12	199	23	397
2	019	13	217	24	415
3	037	14	235	25	433
4	055	15	253	26	451
5	073	16	271	27	469
6	091	17	289	28	487
7	109	18	307	29	505
8	127	19	325	30	free
9	145	20	343	31	free
10	163	21	361	32	free
11	181	22	379		

- If you assign the same starting address to several effect lights, they will act synchronously.
- The effect lights 1-29 have therefore been assigned 18 DMX channels each (e.g. effect light 1 = DMX-channel 1-18, effect light 2 = DMX-channel 19-36, etc.).
- The effect lights 30-32 have not been assigned any start addresses yet. This may be done manually, however (see „individual addressing of the effect lights“).

b) Individual Addressing of the Effect Lights

The above assignment of the start addresses can be individually changed as well.

- Push the MENU/ESC (5) button for approx. two seconds to get to the menu.
 - The display (12) shows the first menu item „01. Patch fixture“ (if this is not the case, select the item with the dial switch PAN (11)).
 - Push the REC/ENTER (4) button; the display (12) shows PLEASE SELECT FIXTURE.
 - Push the selection button 1-16 (9) of the effect light for which you want to change the DMX start address.
- To select the effect lights 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For effect lights 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.
- The selected effect light (FIX) and the assigned DMX start address (ADR) are shown in the display (12).
- If the effect light does not have any DMX start address assigned yet (effect lights 30-32), the display (12) shows NO PATCH ADDRESS.
- Use the dial switch PAN (11) to set the desired DMX starting address for the selected effect light.
- If an address that has already been assigned is chosen, the display (12) will show an exclamation mark next to the address.
- Push the REC/ENTER button (4) to save the settings. All LEDs will flash briefly to display successful storage.
 - Repeat the process described if required to re-address other effect lights.
 - After you have made all changes, push the MENU/ESC (5) button for approx. two seconds to leave the menu.

c) DMX Channel Assignment

The individual DMX control channels of your effect lights now only need to be assigned to the control channels (channel fader and dial switch) of the DMX controller.

The DMX channel assignment of your effect lights can be found in the respective operating instructions.



If this is not done, the integrated programmes for moving heads or scanners and for effect lights cannot work.

The following channel fader assignments are pre-set at the DMX controller:

Channel fader	DMX channel	Channel fader	DMX channel
1/R	1	10	10
2/G	2	11	11
3/B	3	12	12
4/W	4	13	13
5/D	5	14	14
6	6	15	15
7	7	16	16
8	8	PAN	17
9	9	TILT	18

→	1/R	Brightness red for effect lights
	2/G	Brightness green for effect lights
	3/B	Brightness blue for effect lights
	4/W	Brightness white for effect lights
	5/D	Total brightness for effect lights
	PAN	Turning movement for the moving heads
	TILT	Tilting movement for the moving heads

If you have a moving head or scanner connected, its channels for PAN and TILT must be assigned to channels 17 and 18 of the DMX controller.

If you have an effect light connected, its channels for colour and total brightness must be assigned to the channels 1-5.

- Push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds to get to the menu.
- The display (12) shows the first menu item „01. Patch fixture“ (if this is not the case, select the item with the dial switch PAN (11)).
- Push the REC/ENTER (4) button; the display (12) shows PLEASE SELECT FIXTURE.
- Push the selection button 1-16 (9) of the effect light for which you want to change the channel assignment.

→ To select the effect lights 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For effect lights 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.

- Use the RUN MODE/SWAP (7) button to select the menu item FADER CHANL.
- The display (12) shows the selected control channel of the DMX controller on top (e.g. 1/R) and the assigned DMX channel of the effect light (e.g. 01) at the bottom.
- Use the dial switch PAN (11) to set the control channel of the DMX controller and the dial switch TILT (13) to set the corresponding DMX channel of the effect light.
- Push the REC/ENTER button (4) to save the settings. All LEDs will flash briefly to display successful storage.
- Repeat the process described for further assignments.
- If you want to delete the assignment of a channel, set it as described above and push the button BLACK OUT/DEL (6). All LEDs will flash briefly to display deletion. The DMX channel display shows NULL after deletion.
- After you have made all changes, push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds to leave the menu.

Example:

The movement of a moving head is controlled with the DMX channels 1 and 2 (this is evident from the instructions of the moving head).

The DMX channel 1 of the moving head is to be assigned to the dial switch PAN (11) and the DMX channel 2 of the moving head to dial switch TILT (13).

- Push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds.
- Use the dial switch PAN (11) to select menu item „01 Patch fixture“.
- Push the REC/ENTER (4) button; the display (12) shows PLEASE SELECT FIXTURE.
- Select the moving head with the selection buttons 1-16 (9).
- Use the RUN MODE/SWAP (7) button to select the menu item FADER CHANL.
- Use the dial switch PAN (11) to set the control channel PAN and the dial switch TILT (13) to set the DMX channel 01.
- Push the REC/ENTER button (4) to save the settings. All LEDs will flash briefly to display successful storage.
- Use the dial switch PAN (11) to set the control channel TILT and the dial switch TILT (13) to set the DMX channel 02.
- Push the REC/ENTER button (4) to save the settings. All LEDs will flash briefly to display successful storage.
- Push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds to leave the menu again.

→ Once you have assigned the DMX channels 1 and 2 of your moving head to the dial switches PAN and TILT as described above, you can also assign the other channels to the channels of the DMX controller as described above (e.g. DMX channel 3 can be assigned to channel fader 1, DMX channel 4 to channel fader 2, etc.).

d) Inversion of the Control Channels

With this function, you can reverse the fader path of the channel fader (1) and the dial switches PAN (11) and TILT (13).

- Push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds to get to the menu.
- The display (12) shows the first menu item „01. Patch fixture“ (if this is not the case, select the item with the dial switch PAN (11)).
- Push the REC/ENTER (4) button; the display (12) shows PLEASE SELECT FIXTURE.
- Push the selection button 1-16 (9) of the effect light to be edited.

➡ To select the effect lights 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For effect lights 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.

- Use the RUN MODE/SWAP (7) button to select the menu item FADER REVERSE.
- The display (12) shows the selected control channel of the DMX controller on top (e.g. 1/R) and REVERSE YES/NO at the bottom.
- Use the dial switch PAN (11) to set the control channel of the DMX controller and the dial switch TILT (13) to select YES or NO.

YES = Control channel is inverted.

NO = Control channel is not inverted.

- Push the REC/ENTER button (4) to save the settings for the respective control channel. All LEDs will flash briefly to display successful storage.
- Repeat the process described as required to invert further control channels.
- After you have made all changes, push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds to leave the menu.

e) FADE Function for the Effect Lights

With this function, a fade-in effect for brightness of the individual colours (R, G, B, W) and the overall brightness can be configured in the effect lights.

- Push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds to get to the menu.
- The display (12) shows the first menu item „01. Patch fixture“ (if this is not the case, select the item with the dial switch PAN (11)).
- Push the REC/ENTER (4) button; the display (12) shows PLEASE SELECT FIXTURE.
- Push the selection button 1-16 (9) of the effect light to be edited.

➡ To select the effect lights 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For effect lights 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.

- Use the RUN MODE/SWAP (7) button to select the menu item COLOR FADE.
- The display (12) shows the selected effect light (e.g. FIXTURE 01) on the left and [YES] or [NO] at the right.
- Use the dial switch PAN (11) to select [YES] or [NO].

[YES] = Fade-in effect on

[NO] = Fade-in effect off

- Push the REC/ENTER button (4) to save the settings for the respective effect light. All LEDs will flash briefly to display successful storage.
- Repeat the process described as required to configure the FADE function for more effect lights.
- After you have made all changes, push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds to leave the menu.

f) Copying Function for Device Settings

The device settings can be copied from one effect light to another. This can save lots of setting work for devices with the same channel assignment.

- Push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds to get to the menu.
- The display (12) shows the first menu item „01. Patch fixture“ (if this is not the case, select the item with the dial switch PAN (11)).
- Push the REC/ENTER (4) button; the display (12) shows PLEASE SELECT FIXTURE.
- Push the selection button 1-16 (9) of the effect light for which you want to copy the channel assignment and keep it pushed.
- Now push the selection button 1-16 (9) of the effect light to which you want to copy the settings. The display will briefly show COPY and the two selected effect lights.
- Push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds to leave the menu again.

12. Light Scenes

A light scene contains the DMX values of all DMX control channels of the connected effect lights.

a) Manual Setting

- Push the function button FIXTURE (2).
 - Push the selection buttons 1-16 (9) of the effect lights that are involved in the light scene. The corresponding LEDs must be lit.
- ➔ To select the effect lights 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For effect lights 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.
- To unselect a selected effect light again, push the corresponding button again (the corresponding LED goes out).
- To select and unselect several effect lights in sequence, keep the button of the first effect light pushed and then push the button of the last effect light.
- Use the channel faders (1) and the dial switches PAN (11) and TILT (13) to set the desired light scene.
- ➔ Once you use a channel fader or dial switch, the display (12) will show the number of the control channel and the set DMX value.

b) Movement Patterns and Colour Effects

The DMX controller has an effect generator with 9 different movement patterns for moving heads and scanners, and 7 colour effects for effect lights. These effects can be saved in a light scene together with the above manually set DMX values.

- Push the function button **FIXTURE (2)**.
- Push the selection buttons 1-16 (9) of the effect lights that are involved in the light scene. The corresponding LEDs must be lit.

→ To select the effect lights 1-16, level A must be selected with the **PAGE (10)** button. For effect lights 17-32, level B must be selected with the **PAGE (10)** button.

- Push the function button **MOVEMENT (2)**.
- Select the desired movement pattern (buttons 1-9) or the desired colour effect (buttons 10-16) with the selection buttons 1-16 (9). A brief description of the effects is printed on below the buttons.
- The effect lights perform the desired effect.
- The movement patterns can be edited by pushing the **RUN MODE/SWAP (7)** button. Every time the button is pushed, the parameters to be set are toggled. For the colour effects, you do not need to push the button **RUN MODE/SWAP (7)**, since only one parameter (**MOVEMENT SPEED**) is present.
- The parameters are set with the dial switches **PAN (11)** and **TILT (13)**.

Movement patterns

MOVEMENT RANGE	Size of the movement range 0-100 %
MOVEMENT OFFSET	Correction values for fine adjustment
MOVEMENT SPEED	Process speed
DELAY LEVEL	Delay time at operation with several devices

Colour effects

MOVEMENT SPEED	Process speed
-----------------------	---------------

c) Saving

There are 32 memory slots to save the light scenes.

A light scene contains the DMX values of all DMX control channels of the connected effect lights, including all movement patterns and colour effects.

→ The setting of the individual light scenes is done as described before in „Manual setting“ and „Movement patterns and colour effects“.

- Keep the **REC/ENTER (4)** button pushed until the associated LED lights up and the display (12) shows **PROGRAM**.
- Push the function button **FIXTURE (2)**.

- Push the selection buttons 1-16 (9) of the first effect light or the first effect light group involved in the light scene. The corresponding LEDs must be lit.

→ To select the effect lights 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For effect lights 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.

- Assign the desired DMX values for the effect light with the channel faders (1) and dial switches PAN (11) and TILT (13).
- If you want to assign a movement pattern or colour effect to the effect light, push the function button MOVEMENT (2) and select the desired movement pattern (buttons 1-9) or the desired colour effect (buttons 10-16) with the selection buttons 1-16 (9). Then return to the effect light selection with the function button FIXTURE (2).
- Unselect the first effect light or effect light group again by pushing the corresponding selection button 1-16 (9) again (the corresponding LED must go out).
- Set the DMX values for the other effect lights to be involved in the light scene as described above.
- When the DMX values of all effect lights involved in the light scene are set, push the function button SCENE (2) and then the REC/ENTER (4) button.
- Select the desired memory slot for the light scenes with the selection buttons 1-16 (9). All LEDs will flash briefly to display successful storage.

→ To select the memory slots 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For memory slots 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.

- Repeat the storage process for further light scenes.
- After all light scenes have been saved, keep the REC/ENTER (4) button pushed until the LED above the button goes out.

d) Calling Light Scenes

→ The saved light scenes can be called in manual mode only.

- No effect light must be selected (push FIXTURE (2) button and unselect all effect lights with the selection buttons 1-16 (9). Please check the two levels A and B.
- Push the function button SCENE (2) and select the desired light scenes with the selection buttons 1-16 (9). Pushing the button again unselects the light scene again.

→ Only such light scenes as have been saved before can be called.

To select the memory slots 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For memory slots 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.

e) FADE Function

The RGBW colour channels and the dimmer channel can be assigned a fade-in or fade-out function for light scenes.

This function slowly increases or reduces the brightness to a specified value.

- Keep the function button FIXTURE (2) pushed and set the FADE time with the dial switch PAN (11) (setting range 0-30 seconds).

f) Deleting Light Scenes

- Keep the REC/ENTER button (4) pushed until the associated LED lights up and the display (12) shows PROGRAM.
 - Push the function button SCENE (2) (associated LED must be lit).
 - Keep the BLACK OUT/DEL (6) button pushed and select the light scene to be deleted with the selection buttons 1-16 (9). All LEDs will flash briefly to display successful deletion.
- To select the memory slots 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For memory slots 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.
- Push the REC/ENTER (4) button until the programming mode is left again.

13. Running Light Functions

A running light function (chase) consists of up to 100 light scenes that are played in sequence. The light scenes can be programmed in any order. New light scenes or already saved light scenes can be used for the running light function.

Memory slots for max. 32 running light functions are available.

The running light function can be played manually, time-controlledly or in time with the music.

a) Programming and Saving

- Keep the REC/ENTER button (4) pushed until the associated LED lights up and the display (12) shows PROGRAM.
 - Push the function button CHASE (2).
 - Select the desired memory slot for the running light function with the selection buttons 1-16 (9).
- To select the memory slots 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For memory slots 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.
- The display (12) shows the number of the memory slot (CHASE) at the left in the lower line, and the number of the light scene (STEP000) at the right.
- Push the function button FIXTURE (2).
 - Push the selection buttons 1-16 (9) of the first effect light or the first effect light group involved in the light scene. The corresponding LEDs must be lit.
- To select the effect lights 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For effect lights 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.
- Assign the desired DMX values for the effect light with the channel faders (1) and dial switches PAN (11) and TILT (13).
 - If you want to assign a movement pattern or colour effect to the effect light, push the function button MOVEMENT (2) and select the desired movement pattern (buttons 1-9) or the desired colour effect (buttons 10-16) with the selection buttons 1-16 (9).

- If you want to use a light scene that you have already saved, push the function button SCENE (2) and select the desired light scene with the selection buttons 1-16 (9).
- Push the REC/ENTER (4) button to save the first light scene. All LEDs will flash briefly to display successful storage.
- The display switches to STEP 001.
- Repeat storing light scenes as described until all light scenes for the running light function are saved.
- Push the REC/ENTER (4) button until the programming mode is left again.

b) Inserting Light Scenes

- Keep the REC/ENTER button (4) pushed until the associated LED lights up and the display (12) shows PROGRAM.
 - Push the function button CHASE (2).
 - Select the desired running light function in which a light scene is to be inserted with the selection buttons 1-16 (9).
- ➔ To select the memory slots 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For memory slots 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.
- Use the dial switch PAN (11) to select the step (STEP) behind which the new light scene is to be inserted.
 - Push the MENUS/ESC (5) button. The LED INSERT lights up.
 - Push the function button SCENE (2) and select the light scene to be inserted with the selection buttons 1-16 (9).
 - Push the REC/ENTER (4) button to save the changed running light function. All LEDs will flash briefly to display successful storage.
 - Repeat the process described to insert further light scenes.
 - Push the REC/ENTER (4) button until the programming mode is left again.

c) Calling Running Light Functions

Before a running light function can be called, it must be programmed and saved as described.

The running light function can be played manually, time-controlledly or in time with the music. Manual mode is always active by default. The operating mode is displayed by the operating mode display (8).

MANUAL	Manual mode
MUSIC	Sound-to-light mode
AUTO	Time-controlled mode

- ➔ No effect lights or light scenes must be activated. If one of the LEDs at selection buttons 1-16 (9) is lit, unselect it accordingly.

- Push the function button CHASE (2).
- Select the desired running light function with the selection buttons 1-16 (9).

→ To select the memory slots 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For memory slots 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.

Up to 5 running light functions can be selected at the same time. They are then played in sequence. The LED of the currently active running light function flashes, the LEDs of the other activated running light functions are lit.

The display shows the active running light function (CHASE) and the currently active step (STEP) in the bottom line.

- Push the RUN MODE/SWAP (7) button repeatedly until the desired operating mode is lit in the operating mode display (MANUAL, MUSIC or AUTO).

MANUAL

The steps are switched on with the dial switch PAN (11).

MUSIC

The steps are switched on in time with the music using an integrated microphone.

The microphone sensitivity can be controlled by keeping the RUN MODE/SWAP (7) button pushed and adjusting the sensitivity from 0-100% with the dial switch TILT (13).

AUTO

The steps are switched on automatically.

Set the running speed (duration of how long a light scene is displayed (0.1 s to 10 minutes) with the dial switch PAN (11).

Set the transfer speed (duration between the steps (0-30s)) with the dial switch TILT (13).

→ If several running light functions have been activated at the same time, only the flashing (currently active) running light function can be set. If you want to set another running light function, keep its selection button 1-16 (9) pushed and then set the parameters as described above.

- To stop a running light function, push the corresponding selection button 1-16 (9) so that the corresponding LED goes out.

d) FADE Function

The RGBW colour channels and the dimmer channel can be assigned a fade-in or fade-out function for running light functions.

This function slowly increases or reduces the brightness to a specified value.

- Keep the function button FIXTURE (2) pushed and set the FADE time with the dial switch PAN (11) (setting range 0-30 seconds).

e) Manual Control

During playback of a running light function, you can perform manual adjustments with the channel faders (1) and the dial switches PAN (11) and TILT (13) without having to reprogram light scenes. This is particularly helpful for smaller selections in the live area.

- Push the function button FIXTURE (2).
- Select the effect light to be adjusted with the selection buttons 1-16 (9).

→ To select the effect lights 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For effect lights 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.

- Use the channel faders (1) and the dial switches PAN (11) and TILT (13) to assign the new DMX values.

f) Deleting Running Light Functions

- Keep the REC/ENTER button (4) pushed until the associated LED lights up and the display (12) shows PROGRAM.
- Push the function button CHASE (2) (associated LED must be lit).
- Keep the BLACK OUT/DEL (6) button pushed and select the running light function to be deleted with the selection buttons 1-16 (9). All LEDs will flash briefly to display successful deletion.

→ To select the memory slots 1-16, level A must be selected with the PAGE (10) button. For memory slots 17-32, level B must be selected with the PAGE (10) button.

- Push the REC/ENTER (4) button until the programming mode is left again.

14. Black-Out Function

This function is used to switch all effect lights completely dark. Running processes are, however, not stopped but continue internally.

- Push the BLACK OUT/DEL button (6) to activate or deactivate the black out function.
- Use the system settings (see next chapter) to specify whether all channels or only the dimmer channel are to react to the BLACK OUT/DEL (6) button.

15. System Settings

a) Menu Operation

- Push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds to get to the menu.
- The menu consists of the following items, which are explained in more detail below:

01. Patch fixture:	DMX-configuration
02. Reset factory:	Restoring the factory settings
03. Delete all Fixture patch:	Deletes all adjustment settings of the effect lights
04. Fade mode:	Setting the fade times
05. RDM DMX Address setup:	Identification and addressing of RDM devices
06. Data backup:	Storage of the data on a USB drive
07. Data load:	Loading of the data from a USB drive
08. Send fixture Update file:	Function not available
09. Black-out mode:	Settings for the black-out function
- Turn the dial switch PAN (11) to navigate the menu.
- Push the REC/ENTER (4) button to select a menu item.
- Turn the dial switch PAN (11) to change the settings. Confirm these changes with the REC/ENTER (4) button.
- Push the MENUS/ESC (5) button to jump back to the main level and cancel setting.
- Push the MENUS/ESC (5) button for approx. two seconds to leave the menu again and save the settings.

b) Explanation of the Individual Menu Items

01. Patch fixture

This menu item has already been explained in „Addressing and Basic Settings“.

02. Reset factory

This menu item resets the device to factory settings.

Choose this function if the device can no longer be operated or if other malfunctions occur.

- Turn the dial switch PAN (11) until the above menu item appears in the display (12).
- Push the REC/ENTER (4) button.
- Use the dial switch PAN (11) to select [YES] and push the REC/ENTER (4) button again.

03. Delete all Fixture patch

This menu item rests all DMX channel assignments and channel options to the pre-settings.

- Turn the dial switch PAN (11) until the above menu item appears in the display (12).
- Push the REC/ENTER (4) button.
- Use the dial switch PAN (11) to select [YES] and push the REC/ENTER (4) button again.

04. Fade mode

With this function, you can define whether the FADE function is to be assigned to all control channels, or only the dial switches PAN (11) and TILT (13).

- Turn the dial switch PAN (11) until the above menu item appears in the display (12).
- Push the REC/ENTER (4) button.
- Use the dial switch PAN (11) to select [ALL CHANNELS] or [ONLY PAN/TILT] and push the REC/ENTER (4) button again.

05. RDM DMX Address setup

With this menu item, RDM devices can be identified and address assignments changed.

- ➔ RDM means Remote Device Management and creates a bidirectional connection between DMX controller and effect light via the DMX connection. For this purpose, the DMX controller and the effect light should be RDM-capable.

Via the standardised RDM protocol, the controller can identify connected devices and configure them.

In a DMX chain, RDM devices and conventional devices may be present, but only RDM-capable devices will be recognised.

For the RDM function, no special DMX lines are required, but any splitters in the DMX line also must be RDM capable.

- Turn the dial switch PAN (11) until the above menu item appears in the display (12).
- Push the REC/ENTER (4) button.
- Use the dial switch PAN (11) to select [YES] and push the REC/ENTER (4) button again.
- The device is looking for connected RDM-devices and shows the number of devices found after searching:

NO FIXTURE FOUND

No RDM device has been found.

DISCOVER COUNTxxx

xxx RDM devices have been found.

- Select the desired RDM device with the dial switch PAN (11).

In the upper display line, information on the device is shown, while the lower display line indicates the DMX start address of the device.

- You can now change the DMX start address of the selected RDM device with the dial switch TILT (13). Confirm this change by pushing the REC/ENTER (4) button.

- Push the RUN MODE/SWAP (7) button to indicate the UID (manufacturer ID and serial number) or the RDM device in the upper display line.
- Push the BLACK OUT/DEL button (6) to perform the Identify function of the device.
- Push the MENUS/ESC (5) button to return to the main level of the menu afterwards.

06. Data backup

This function backs up the saved DMX settings, light scenes and running light functions on a USB drive. There are 16 memory slots available for this.

————→ USB storage media with the file system FAT32 and a max. capacity of 32 GB are supported.

If the storage medium is not recognised by the DMX controller, switch it off and on again.

- Connect your USB drive to the USB port (3).
- Turn the dial switch PAN (11) until the above menu item appears in the display (12).
- Push the REC/ENTER (4) button.
- DATA BACKUP USB will appear in the display (12).
- Use the dial switch PAN (11) to select [YES] and push the REC/ENTER (4) button again.
- PRESS NUMBER KEY SELECT FILE appears in the display (12).
- Use the selection buttons 1-16 (9) to select the memory slot you want to start data backup. The display (12) shows FILE:x (x = memory slot number) with a progress display.

————→ Data backup must be performed separately for each memory slot. When the LED of a memory slot is lit, this means that this memory slot has already been saved on the USB drive.

- When data backup has been successfully completed, the display (12) will switch back to the main level.

————→ A folder with the name „show-design2“ is set up on the USB drive. Every backed-up memory slot is stored in the file „File“ (consecutive number) with the extension PRO.

Do not make any manual changes to the backed-up data, since it would no longer be possible to read in the data then.

07. Data load

With this function, you can read backed-up data (see „06 Data backup“) back into the DMX controller.

- Plug the USB drive with the saved data into the USB port (3).
- Turn the dial switch PAN (11) until the above menu item appears in the display (12).
- Push the REC/ENTER (4) button.
- LOAD USB FILE will appear in the display (12).
- Use the dial switch PAN (11) to select [YES] and push the REC/ENTER (4) button again.
- PRESS NUMBER KEY SELECT FILE appears in the display (12).
- Use the selection buttons 1-16 (9) to select the serial number of the file that you want to read to start the process. A progress bar will appear in the display (12).
- Reading in must be performed separately for each backup file. When the LED of a memory slot is lit, this means that there are data for this memory slot on the USB drive.
- When the process has been successfully completed, the display (12) will switch back to the main level.
- Repeat the process described to read in more memory slots.

08. Send fixture Update file

This function is not currently available.

09. Black-out mode

With this menu item you can specify whether all channels or only the dimmer channel are to react to the BLACK OUT/DEL (6) button.

- Turn the dial switch PAN (11) until the above menu item appears in the display (12).
- Push the REC/ENTER (4) button.
- Use the dial switch PAN (11) to select [ALL CHANNELS] or [ONLY DIMMER] and push the REC/ENTER (4) button again.

16. Firmware Update

To get new functions or remove problems, you can update the device's firmware (integrated control software).

It is recommended to always load the latest firmware onto the device to maintain maximum function.

Therefore, check on the Conrad product page of this device online whether new firmware is available in the section „Downloads“ now and then.

- Download the new firmware version from the Conrad product page of the device (section „Downloads“).
- Create a folder with the name „show-design2“ in the root directory of a USB drive (main level of the USB drive (please observe the precise spelling!).
- Unpack the new firmware into this folder on the USB drive.
- Connect your USB drive to the USB port (3).
- Switch off the DMX controller.
- Keep the REC/ENTER (4), BLACK OUT/DEL (6) and RUN MODE/SWAP (7) buttons pushed at the same time and switch on the DMX controller again.
- After a few seconds, PRESS ANY KEY UPDATE FIRMWARE will appear in the display (12).
- Release the REC/ENTER (4), BLACK OUT/DEL (6) and RUN MODE/SWAP (7) again and push any key to start the update.
- Once the new firmware has been read in, switch the DMX controller off and on again.
- Updating is now complete.
- Remove the USB drive from the USB port (3).

17. Maintenance

Regularly check the safety of the DMX controller, e.g. for damage to the mains unit or the casing.

If you have reason to believe that the device can no longer be operated safely, disconnect it immediately and make sure it is not operated unintentionally. Pull the power unit out of the socket!

It can be assumed that safe operation is no longer possible if:

- there is visible damage to the device or to the mains unit,
- the device is longer working
- the device has been stored under unfavourable conditions for an extended period of time or
- the device has been subjected to heavy stress during transport.

Always observe the following safety information before cleaning or servicing the device:



Live components may be exposed if covers are opened or components are removed.

The device must be disconnected from all power sources before any servicing or repair work is carried out.

Capacitors inside the device may still carry voltage even though they have been disconnected from all power sources.

Only qualified experts familiar with the hazards involved and the relevant regulations must perform repairs.

Cleaning

The outside of the DMX controller should only be cleaned with a soft, slightly damp cloth or dry brush.

Never use any aggressive cleaning agents or chemical solutions as these may damage the surfaces of the casing.

18. Troubleshooting

By purchasing this DMX controller, you have acquired a product designed to the state of the art and operationally reliable. Nevertheless, problems or errors may occur. Therefore, we would like to describe how to eliminate possible errors here:



Always observe the safety information!

Device does not work after the POWER switch (16) was switched on

- The mains unit is not plugged into the socket correctly.
- The mains unit connection line is properly connected to the device's DC INPUT port (15).
- The mains socket is not supplied with current.

The connected effect lights do not work

- Black-out mode is active, and the LED next to the BLACK OUT/DEL button (6) flashes.
- The DMX addresses are set incorrectly.
- The connection between the DMX controller and the connected effect lights is interrupted.
- The DMX line is too long or subject to interference. Use a special DMX high frequency line.

The sound to light control does not work

- Sound to light control is deactivated. Push the button RUN MODE/SWAP (7) repeatedly until the LED MUSIC lights up in the operating mode display (8).
- The running light function is not activated (see chapter „Calling running light functions“).
- Music playback volume is set too low. Try increasing volume or adjust the microphone sensitivity as described in chapter „Calling Running Light Functions“.

19. Handling

- Never operate the device when the casing is damaged or with missing covers.
- Never plug the power plug into a mains socket immediately after the device has been taken from a cold to a warm environment. The resulting condensation may destroy the device.

Allow the device to reach room temperature before connecting it. Wait until the condensation has evaporated.

- Never plug in or unplug mains units when your hands are wet.
- Never disconnect mains units from the mains socket by pulling at the cable. Always pull it out of the mains socket holding it by the contact surfaces provided for this purpose.
- Unplug the mains unit from the mains socket if you do not use the device for some time.
- For safety reasons, disconnect the mains unit from the mains socket in case of an electrical storm.
- Do not cover the device to ensure sufficient ventilation. Air circulation also must not be impaired by any objects like magazines, tablecloths, curtains, etc.

20. Disposal



Electronic devices are recyclable waste and must not be disposed of in the household waste!

Dispose of the product according to the applicable statutory provisions at the end of its service life.

21. Technical Data

Operating voltage.....	100-240 V / 50/60 Hz (mains unit) 9-12 V/DC (DMX controller)
Power intake.....	2.7 W
DMX protocol	DMX 512 (RDM-compatible)
DMX-channels.....	512
Effect light devices	32 with up to 18 channels each
Pre-programmed effect lights.....	9 for moving heads and scanners 7 for effect lights
Light scenes.....	32 (all can be called at the same time)
Running light functions	32 (up to 5 can be called at the same time)
Dimensions.....	482 x 132 x 80 mm
Weight.....	3.2 kg

	Page
1. Introduction.....	63
2. Étendue de la livraison.....	63
3. Utilisation conforme	64
4. Explication des symboles	64
5. Consignes de sécurité.....	65
6. Description des fonctions.....	66
7. Éléments de raccordement et de commande	67
8. Installation / montage.....	68
9. Raccordement.....	69
a) Raccordement des projecteurs à effets lumineux.....	69
b) Raccordement au réseau.....	70
10. Fonctionnement de base	71
11. Adressage et réglage de base.....	71
a) Adressage préprogrammé des effets lumineux	71
b) Adressage individuel des effets lumineux	72
c) Affectation des canaux DMX	73
d) Inversion des canaux de commande	75
e) Fonction FADE pour les appareils à effets lumineux	75
f) Fonction de copie des paramètres de l'appareil.....	76
12. Scènes lumineuses.....	76
a) Configuration manuelle	76
b) Séquence de mouvements et effets lumineux	77
c) Enregistrement.....	77
d) Exécution de scènes lumineuses	78
e) Fonction FADE	78
f) Suppression de scènes lumineuses.....	79
13. Fonctions de lumière défilante	79
a) Programmation et enregistrement	79
b) Insertion de scènes lumineuses	80
c) Exécution de fonctions de lumière défilante	80
d) Fonction FADE	81
e) Commande manuelle	82
f) Suppression des fonctions de lumière défilante.....	82
14. Fonction Black Out.....	82
15. Paramètres du système	83
a) Navigation dans le menu.....	83
b) Explication des différentes rubriques du menu.....	83
16. Mise à jour du firmware.....	87
17. Entretien	88
18. Dépannage.....	89
19. Manipulation.....	90
20. Élimination.....	90
21. Caractéristiques techniques.....	91

1. Introduction

Chère cliente, chère client,

Nous vous remercions pour l'achat de ce produit.

Le produit est conforme aux exigences des directives européennes et nationales en vigueur. Afin de maintenir le produit en bon état et de garantir un fonctionnement sans danger, l'utilisateur doit impérativement respecter le présent mode d'emploi !



Le présent mode d'emploi fait partie intégrante de ce produit. Il contient des remarques importantes à propos de la mise en service et de la manipulation du produit. Observez ces remarques, même en cas de cession de ce produit à des tiers. Conservez donc le présent mode d'emploi afin de pouvoir le consulter à tout moment !

Pour toute question technique, veuillez vous adresser à:

France (email): technique@conrad-france.fr

Suisse: www.conrad.ch
 www.biz-conrad.ch

2. Étendue de la livraison

- Contrôleur DMX
- Bloc d'alimentation
- Mode d'emploi

3. Utilisation conforme

Le contrôleur DMX permet de piloter des projecteurs à effets lumineux DMX et des appareils similaires à commande DMX dans les shows lumineux, salles des fêtes, etc.

L'alimentation électrique de ce produit ne doit s'effectuer que via le bloc d'alimentation fourni. Le bloc d'alimentation a uniquement été conçu en vue d'un fonctionnement avec une tension alternative 100-240 V / 50/60 Hz du réseau d'alimentation électrique public.

L'utilisation est uniquement autorisée en intérieur, dans les locaux fermés ; l'utilisation en plein air est interdite. Il convient d'éviter impérativement tout contact avec l'humidité, par ex. dans la salle de bains.

Toute utilisation autre que celle désignée ci-dessus peut endommager le produit et engendrer des dangers de court-circuit, d'incendie, d'électrocution, etc.

Le produit ne doit pas être transformé ni modifié et le boîtier ne doit pas être ouvert.



Observez toutes les consignes de sécurité stipulées dans le présent mode d'emploi !

4. Explication des symboles



Ce symbole sur l'appareil indique à l'utilisateur qu'il doit lire ce mode d'emploi avant de mettre en service l'appareil et qu'il doit le respecter pendant le fonctionnement.



Le symbole de l'éclair dans le triangle est employé pour signaler un danger pour votre santé, par ex. un risque d'électrocution. Aucune pièce de l'appareil ne nécessite un entretien de la part de l'utilisateur. N'ouvrez donc jamais l'appareil.



Dans le présent mode d'emploi, le point d'exclamation précède les indications importantes qui doivent impérativement être respectées.



Le symbole de la flèche précède les conseils et indications spécifiques à l'utilisation.



Ce symbole signale que le produit a uniquement été conçu pour une utilisation en intérieur.

5. Consignes de sécurité



Tout dommage résultant d'un non-respect du présent mode d'emploi entraîne l'annulation de la garantie. Nous déclinons toute responsabilité en cas d'éventuels dommages consécutifs.

De même, nous déclinons toute responsabilité pour les dommages matériels ou corporels résultant d'une utilisation de l'appareil non conforme aux spécifications ou du non-respect des présentes consignes de sécurité. De tels cas entraînent l'annulation de la garantie ou garantie légale.

Chère cliente, cher client : Les consignes de sécurité et mentions de danger ci-après ne sont pas uniquement destinées à préserver le bon fonctionnement de l'appareil, mais aussi à préserver votre santé. Veuillez attentivement lire les points suivants :

- Afin de garantir une mise en service correcte, lisez impérativement l'intégralité du présent mode d'emploi et les consignes de sécurité avant la mise en service.
- Avant la mise en service, vérifiez que l'appareil et le bloc d'alimentation ne soient pas endommagés. En présence de dommages, ne mettez pas l'appareil en service et consultez un technicien spécialisé ou notre service d'assistance technique.
- Pour des raisons de sécurité, il est interdit de transformer et/ou modifier le produit de manière arbitraire.
- Comme source de tension pour le bloc d'alimentation, utilisez uniquement une prise de courant conforme (100-240 V / 50/60 Hz) raccordée au réseau d'alimentation public. Le contrôleur DMX en soi ne doit être alimenté qu'à l'aide du bloc d'alimentation fourni.
- Le contrôleur DMX est raccordé au secteur même lorsqu'il est éteint. Débranchez le bloc d'alimentation de la prise de courant pour mettre l'appareil complètement hors tension.
- Si le bloc d'alimentation ou son câble de raccordement est endommagé, ne le touchez pas. Mettez d'abord la prise de courant correspondante hors tension (par ex. au moyen du coupe-circuit automatique et du disjoncteur différentiel correspondants) puis retirez avec précaution le bloc d'alimentation de la prise de courant.
- Ne remplacez jamais le câble de raccordement endommagé du bloc d'alimentation. En cas d'endommagement du câble de raccordement, le bloc d'alimentation devient inutilisable et doit être éliminé. Une réparation est interdite.
- Ne touchez jamais le bloc d'alimentation lorsque vous avez les mains humides ou mouillées. Il y a danger de mort par électrocution !
- Toute personne susceptible d'utiliser, monter, installer, mettre en service ou effectuer l'entretien du produit doit être formée et qualifiée en conséquence et doit respecter le mode d'emploi.
- Les appareils alimentés par le secteur ne doivent pas être laissés à portée des enfants. Soyez donc extrêmement prudent lorsque vous utilisez l'appareil en présence d'enfants, en particulier lorsque ceux-ci essaient d'introduire des objets dans les ouvertures du boîtier de l'appareil. Il existe un risque d'électrocution mortelle.
- Ne placez pas de récipients comportant des liquides, par ex. verres, seaux, vases ou plantes, sur ou à proximité immédiate de l'appareil. Les liquides pourraient pénétrer à l'intérieur du boîtier et compromettre la sécurité électrique. Un tel geste pourrait, en outre, engendrer des dangers importants d'incendie ou d'électrocution mortelle ! En tel cas, mettez la prise de courant correspondante hors tension (par ex. en déconnectant le coupe-circuit automatique et le disjoncteur différentiel) puis retirez le bloc d'alimentation de la prise de courant. Le produit ne doit ensuite plus être remis en service, confiez-le à un atelier spécialisé.

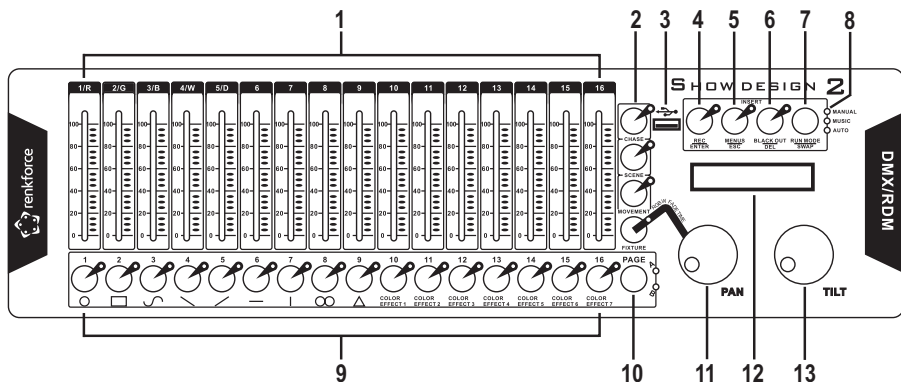


- N'exposez pas l'appareil à des températures extrêmes ni à des gouttes ou projections d'eau ni à de fortes vibrations ou contraintes mécaniques.
- Ne placez jamais, par exemple, une bougie allumée sur l'appareil ou à proximité de celui-ci car cela peut constituer une source d'incendie.
- Si vous avez des doutes quant au fonctionnement, à la sécurité ou au branchement de l'appareil, adressez-vous à un technicien.
- Ne laissez pas l'appareil en marche sans surveillance.
- N'utilisez l'appareil que dans des régions avec un climat tempéré et non pas dans des régions avec un climat tropical.
- Ne laissez pas traîner le matériel d'emballage sans surveillance. Il pourrait constituer un jouet dangereux pour les enfants.
- Dans les installations industrielles, il convient d'observer les consignes de prévention des accidents relatives aux installations et moyens d'exploitation électriques, édictées par les associations professionnelles.
- En cas de doute quant au raccordement correct de l'appareil ou lorsque vous avez des questions sans réponse dans le présent mode d'emploi, contactez notre service d'assistance technique ou un autre spécialiste.

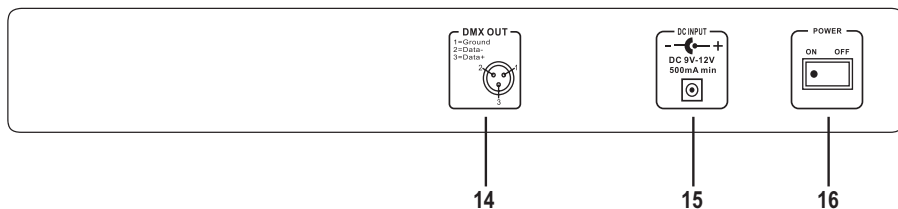
6. Description des fonctions

- Convient à jusqu'à 32 effets lumineux avec respectivement 18 canaux
- Compatible RDM
- 16 faders des canaux et deux boutons rotatifs (PAN / TILT)
- Libre affectation de tous les canaux
- 32 scènes lumineuses (toutes les scènes lumineuses peuvent simultanément être activées)
- 32 fonctions de lumière défilante avec jusqu'à 100 scènes lumineuses (possibilité d'activation simultanée de jusqu'à 5 fonctions de lumière défilante)
- 9 programmes pour le mouvement des lyres et scanners
- 7 programmes pour le contrôle des couleurs des projecteurs à effets lumineux
- Exécution des fonctions de lumière défilante par commande manuelle, automatique ou musicale
- Fader et bouton rotatif inversable
- Touche Black Out
- Commande Sound-to-Light via microphone intégré
- Écran à cristaux liquides éclairé
- Possibilité de montage en rack (3 unités)
- Port USB pour la mise à jour du firmware et la sauvegarde des données des shows lumineux

7. Éléments de raccordement et de commande



- | | |
|--|--|
| (1) Fader des canaux | (7) Touche RUN MODE/SWAP |
| (2) Touches de fonction
CHASE/SCENE/MOUMENT/FIXTURE | (8) Indicateur du mode de fonctionnement |
| (3) Port USB | (9) Touches de sélection 1-16 |
| (4) Touche REC/ENTER | (10) Touche PAGE |
| (5) Touche MENUS/ESC | (11) Bouton rotatif PAN |
| (6) Touche BLACK OUT/DEL | (12) Écran |
| | (13) Bouton rotatif TILT |



- (14) Prise DMX OUT
(15) Prise DC INPUT
(16) Interrupteur POWER

8. Installation / montage



Lors de l'installation et du montage, veillez à une aération suffisante.

Ne posez pas l'appareil sur des supports souples tels que tapis, lits, etc.

La circulation d'air ne doit pas être gênée par des objets tels que des journaux, des nappes, des rideaux ou autres. Cela empêche la dissipation de la chaleur et peut provoquer une surchauffe (danger d'incendie).

Ne percez aucun trou et ne serrez aucune vis dans le boîtier pour fixer l'appareil, cela pourrait l'endommager et compromettre la sécurité.

Lors de l'installation de l'appareil, s'assurer de son positionnement correct sur une surface stable. En cas de chute, le contrôleur DMX peut provoquer des blessures.

Lors de l'installation de l'appareil, veillez à ce que les câbles de raccordement ne soient pas écrasés ou endommagés par des arêtes vives.

Posez toujours les câbles de manière à ce que personne ne puisse trébucher dessus ou y rester accroché. Il y a danger de blessures.

Lors du choix de l'emplacement d'installation, évitez toute exposition directe au rayonnement solaire, aux vibrations, à la poussière, à la chaleur, au froid et à l'humidité.

En outre, aucun appareil présentant des champs électriques ou magnétiques puissants tels que transformateurs, moteurs, téléphones sans fil, appareils radio, etc. ne doit se trouver à proximité directe de l'appareil car il pourrait interférer avec lui.

→ N'installez jamais l'appareil sur des meubles de valeur ou fragiles sans protection suffisante.

- Placez l'appareil sur une surface plane.
- Le cas échéant, l'appareil peut également être fixé sur un plan de travail, dans un rack, etc. au moyen des trous dans la façade.

9. Raccordement

a) Raccordement des projecteurs à effets lumineux



L'appareil a uniquement été conçu en vue du raccordement aux appareils DMX prenant en charge le protocole DMX-512.

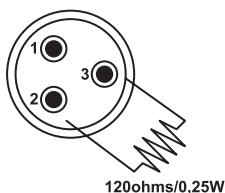
Au total, maximum 32 appareils peuvent être utilisés au sein d'une chaîne DMX. En cas d'utilisation d'un nombre supérieur d'appareils, il y a surcharge du contrôleur.

La longueur totale maximale de la chaîne DMX ne doit pas être supérieure à 300 m.

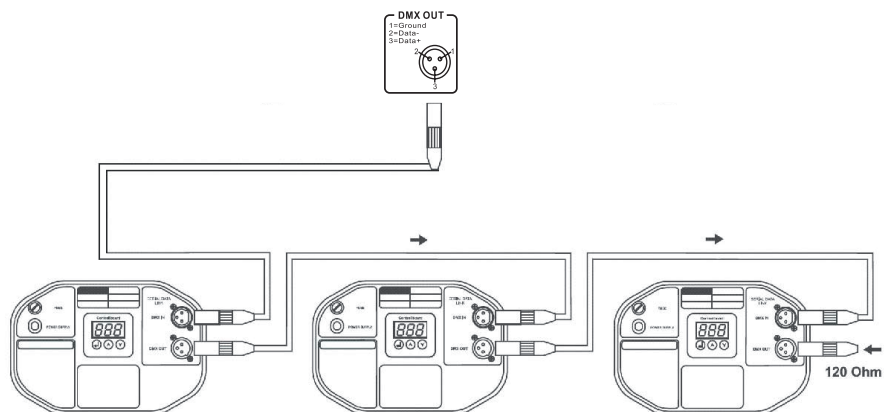
En cas d'utilisation de câbles de microphone XLR, ceux-ci peuvent générer des interférences lors de la transmission des signaux DMX. En tel cas, veuillez utiliser des câbles DMX spéciaux à haute fréquence.

- Raccordez la prise DMX OUT (14) à l'entrée DMX du premier projecteur à effets lumineux DMX.
- Raccordez la sortie DMX du premier projecteur à effets lumineux DMX à l'entrée DMX de l'appareil suivant.
- Procédez avec les autres projecteurs à effets lumineux DMX comme décrit ci-dessus.
- Branchez une fiche avec une résistance de terminaison de 120 ohms / 0,25 W dans la sortie DMX du dernier appareil de la chaîne DMX (entre les broches 2 et 3).

➔ Affectation des broches de la prise DMX : Broche 1 = Terre / broche 2 = (-) / broche 3 = (+).



Exemple de raccordement d'une chaîne DMX :



b) Raccordement au réseau



La prise de courant à laquelle est raccordé le bloc d'alimentation doit être facilement accessible afin de pouvoir déconnecter rapidement et aisément le bloc d'alimentation de l'alimentation électrique en cas de panne.

Le câble du bloc d'alimentation ne doit pas entrer en contact avec d'autres câbles.

La prudence s'impose lors de la manipulation des câbles d'alimentation et des prises secteur. La tension du secteur peut provoquer une électrocution mortelle.

Ne laissez pas traîner ou pendre les câbles, posez-les en veillant à exclure tout danger d'accident.

Avant de brancher le bloc d'alimentation, assurez-vous que la tension indiquée sur le bloc d'alimentation corresponde bien à la tension du secteur disponible. Le cas contraire, ne raccordez pas le bloc d'alimentation. Une tension d'alimentation incorrecte peut provoquer des dommages irréparables sur le bloc d'alimentation ou le contrôleur DMX et engendrer des dangers pour l'utilisateur.

Assurez-vous que le contrôleur DMX est éteint (amener l'interrupteur POWER (16) en position 0 ou OFF) avant de le raccorder à l'alimentation électrique.

- Raccordez le câble de raccordement du bloc d'alimentation à la prise DC INPUT (15) sur le contrôleur DMX.
- Branchez le bloc d'alimentation sur une prise murale.
- L'interrupteur POWER (16) permet d'allumer et d'éteindre le contrôleur DMX :
Position 0 ou OFF : appareil éteint
Position I ou ON : appareil allumé.

10. Fonctionnement de base

- Les faders des canaux (1) et les boutons rotatifs PAN (11) et TILT (13) influencent les canaux DMX des projecteurs à effets lumineux.
- Les touches de fonction CHASE / SCENE / MOVEMENT / FIXTURE (2) permettent de définir la sélection à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9).

CHASE active la sélection des 32 fonctions de lumière défilante

SCENE active la sélection des 32 scènes lumineuses

MOVEMENT active la sélection des 9 programmes pour les lyres ou les 7 programmes pour les effets lumineux

FIXTURE active la sélection des 32 effets lumineux

- Une pression sur la touche PAGE (10) permet de basculer entre les niveaux A et B pour les touches de sélection 1 à 16 (9).

Niveau A (DEL A allumée) > Fonctions 1 à 16

Niveau B (DEL B allumée) > Fonctions 17 à 32

11. Adressage et réglage de base

a) Adressage préprogrammé des effets lumineux

Le contrôleur DMX affecte les adresses de départ aux 32 projecteurs à effets lumineux codables par pas de 18. Comme un adressage individuel des adresses de départ serait sinon requis, codez donc également les adresses de départ de vos effets lumineux par pas de 18 (voir « Adressage individuel des effets lumineux » dans la section suivante).

Effet lumineux	Adresse de départ	Effet lumineux	Adresse de départ	Effet lumineux	Adresse de départ
1	001	12	199	23	397
2	019	13	217	24	415
3	037	14	235	25	433
4	055	15	253	26	451
5	073	16	271	27	469
6	091	17	289	28	487
7	109	18	307	29	505
8	127	19	325	30	libre
9	145	20	343	31	libre
10	163	21	361	32	libre
11	181	22	370		

—> Lorsque vous affectez la même adresse de départ à plusieurs effets lumineux, vous travaillez de manière synchrone.

18 canaux DMX sont donc respectivement affectés aux effets lumineux 1 à 29 (par ex. effet lumineux 1 = canaux DMX 1 à 18, effet lumineux 2 = canaux DMX 19 à 36, etc.).

Aucune adresse de départ n'a donc encore été affectée aux effets lumineux 30 à 32. Cela peut cependant être effectué manuellement (voir « Adressage individuel des effets lumineux »).

b) Adressage individuel des effets lumineux

L'affectation susmentionnée des adresses de départ peut également être modifiée de manière individuelle.

- Appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour ouvrir le menu.
- La première rubrique du menu « 01. Patch fixture » s'affiche sur l'écran (12) (le cas contraire, prière de sélectionner cette rubrique à l'aide du bouton rotatif PAN (11)).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4), l'indication PLEASE SELECT FIXTURE s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche de sélection 1 à 16 (9) de l'effet lumineux dont vous souhaitez modifier l'adresse de départ DMX.

—> Pour sélectionner les effets lumineux 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les effets lumineux 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).

- L'effet lumineux souhaité (FIX) et l'adresse de départ DMX affectée (ADR) s'affichent sur l'écran (12).

—> Lorsqu'aucune adresse de départ DMX n'a encore été affectée à l'effet lumineux (effets lumineux 30 à 32), l'indication NO PATCH ADDRESS s'affiche sur l'écran (12).

- Définissez l'adresse de départ DMX souhaitée pour l'effet lumineux sélectionné à l'aide du bouton rotatif PAN (11).

—> En cas de sélection d'une adresse déjà affectée, un point d'exclamation s'affiche sur l'écran (12) à côté de l'adresse.

- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) pour enregistrer le réglage. Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer l'enregistrement.
- Le cas échéant, répétez l'opération décrite pour modifier l'adressage d'autres effets lumineux.
- Après avoir réalisé toutes les modifications, appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour quitter le menu.

c) Affectation des canaux DMX

Les différents canaux de commande DMX de vos effets lumineux doivent maintenant encore être affectés aux canaux de commande (faders des canaux et boutons rotatifs) du contrôleur DMX.

L'affectation des canaux DMX de vos effets lumineux est indiquée dans le mode d'emploi respectif.



Si cette opération n'est pas effectuée, les programmes intégrés pour les lyres et scanners ne fonctionneront pas.

Les affectations suivantes des faders des canaux sont prédéfinies sur le contrôleur DMX :

Fader des canaux	Canal DMX	Fader des canaux	Canal DMX
1/R	1	10	10
2/G	2	11	11
3/B	3	12	12
4/W	4	13	13
5/D	5	14	14
6	6	15	15
7	7	16	16
8	8	PAN	17
9	9	TILT	18

→	1/R	Luminosité du rouge pour les effets lumineux
	2/G	Luminosité du vert pour les effets lumineux
	3/B	Luminosité du bleu pour les effets lumineux
	4/W	Luminosité du blanc pour les effets lumineux
	5/D	Luminosité totale pour les effets lumineux
	PAN	Mouvement rotatif pour les lyres
	TILT	Mouvement pivotant pour les lyres

En cas de raccordement d'une lyre ou d'un scanner, leurs canaux pour PAN et TILT doivent être affectés aux canaux 17 et 18 du contrôleur DMX.

En cas de raccordement d'un projecteur à effets lumineux, ses canaux pour la luminosité des couleurs et la luminosité totale doivent être affectés aux canaux 1 à 5.

- Appuyez sur la touche MENU/ESC (5) pendant environ deux secondes pour ouvrir le menu.
- La première rubrique du menu « 01. Patch fixture » s'affiche sur l'écran (12) (le cas contraire, prière de sélectionner cette rubrique à l'aide du bouton rotatif PAN (11)).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4), l'indication PLEASE SELECT FIXTURE s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche de sélection 1 à 16 (9) de l'effet lumineux dont vous souhaitez modifier l'affectation du canal.

→ Pour sélectionner les effets lumineux 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les effets lumineux 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).

- Sélectionnez la rubrique du menu FADER CHANL à l'aide de la touche RUN MODE/SWAP (7).
- Le canal de commande sélectionné du contrôleur DMX (par ex. 1/R) est affiché en haut de l'écran (12) et le canal DMX affecté à l'effet lumineux (par ex. 01) est affiché en bas.
- À l'aide du bouton rotatif PAN (11), sélectionnez le canal de commande du contrôleur DMX et, à l'aide du bouton rotatif TILT (13), le canal DMX correspondant de l'effet lumineux.
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) pour enregistrer le réglage. Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer l'enregistrement.
- Le cas échéant, répétez l'opération décrite pour réaliser d'autres affectations.
- Pour supprimer l'affectation d'un canal, configurez ce dernier en procédant de la manière susmentionnée puis appuyez sur la touche BLACK OUT/DEL (6). Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer la suppression. Après la suppression, l'indicateur du canal DMX affiche l'indication NULL.
- Après avoir réalisé toutes les modifications, appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour quitter le menu.

Exemple :

Le déplacement d'une lyre est piloté par les canaux DMX 1 et 2 (conformément au mode d'emploi de la lyre).

Le canal DMX 1 de la lyre doit être affecté au bouton rotatif PAN (11) et le canal DMX 2 de la lyre au bouton rotatif TILT (13).

- Appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes.
 - Sélectionnez la rubrique du menu « 01. Patch fixture » à l'aide du bouton rotatif PAN (11).
 - Appuyez sur la touche REC/ENTER (4), l'indication PLEASE SELECT FIXTURE s'affiche sur l'écran (12).
 - Sélectionnez la lyre à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9).
 - Sélectionnez la rubrique du menu FADER CHANL à l'aide de la touche RUN MODE/SWAP (7).
 - À l'aide du bouton rotatif PAN (11), sélectionnez le canal de commande PAN et, à l'aide du bouton rotatif TILT (13), le canal DMX 01.
 - Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) pour enregistrer le réglage. Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer l'enregistrement.
 - À l'aide du bouton rotatif PAN (11), sélectionnez le canal de commande TILT et, à l'aide du bouton rotatif TILT (13), le canal DMX 02.
 - Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) pour enregistrer le réglage. Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer l'enregistrement.
 - Appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour quitter le menu.
- ➔ Après avoir affecté les canaux DMX 1 et 2 de votre lyre aux boutons rotatifs PAN et TILT en procédant de la manière décrite, vous pouvez également affecter les canaux restants aux canaux du contrôleur DMX en procédant de la manière susmentionnée (le canal DMX 3 peut alors par ex. être affecté au fader du canal 1, le canal DMX 4 au fader du canal 2, etc.).

d) Inversion des canaux de commande

Cette fonction vous permet d'inverser la course du fader des canaux (1) et des boutons rotatifs PAN (11) et TILT (13).

- Appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour ouvrir le menu.
- La première rubrique du menu « 01. Patch fixture » s'affiche sur l'écran (12) (le cas contraire, prière de sélectionner cette rubrique à l'aide du bouton rotatif PAN (11)).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4), l'indication PLEASE SELECT FIXTURE s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche de sélection 1 à 16 (9) de l'effet lumineux que vous souhaitez modifier.

➡ Pour sélectionner les effets lumineux 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les effets lumineux 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).

- Sélectionnez la rubrique du menu FADER REVERSE à l'aide de la touche RUN MODE/SWAP (7).
- Le canal de commande sélectionné du contrôleur DMX (par ex. 1/R) est affiché en haut de l'écran (12) et REVERSE YES/NO est affiché en bas.
- À l'aide du bouton rotatif PAN (11), sélectionnez le canal de commande du contrôleur DMX et, à l'aide du bouton rotatif TILT (13), YES ou NO.

YES = Le canal de commande est inversé

NO = Le canal de commande n'est pas inversé

- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) pour enregistrer le réglage pour le canal de commande correspondant. Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer l'enregistrement.
- Le cas échéant, répétez l'opération décrite pour inverser d'autres canaux de commande.
- Après avoir réalisé toutes les modifications, appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour quitter le menu.

e) Fonction FADE pour les appareils à effets lumineux

Cette fonction permet de configurer un effet de fondu pour la luminosité des différentes couleurs (R, G, B, W) et la luminosité totale des effets lumineux.

- Appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour ouvrir le menu.
- La première rubrique du menu « 01. Patch fixture » s'affiche sur l'écran (12) (le cas contraire, prière de sélectionner cette rubrique à l'aide du bouton rotatif PAN (11)).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4), l'indication PLEASE SELECT FIXTURE s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche de sélection 1 à 16 (9) de l'effet lumineux que vous souhaitez modifier.

➡ Pour sélectionner les effets lumineux 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les effets lumineux 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).

- Sélectionnez la rubrique du menu COLOR FADE à l'aide de la touche RUN MODE/SWAP (7).
- L'effet lumineux souhaité (par ex. FIXTURE:01) s'affiche à gauche sur l'écran (12) et [YES] ou [NO] à droite.
- Sélectionnez [YES] ou [NO] à l'aide du bouton rotatif PAN (11).

[YES] = Effet de fondu activé

[NO] = Effet de fondu désactivé

- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) pour enregistrer le réglage pour l'effet lumineux correspondant. Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer l'enregistrement.
- Le cas échéant, répétez l'opération décrite pour configurer la fonction FADE pour d'autres effets lumineux.
- Après avoir réalisé toutes les modifications, appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour quitter le menu.

f) Fonction de copie des paramètres de l'appareil

Les paramètres de l'appareil peuvent être copiés d'un projecteur à effets lumineux à un autre. Avec les appareils où l'affectation des canaux est identique, cela permet de gagner beaucoup de temps pendant la configuration.

- Appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour ouvrir le menu.
- La première rubrique du menu « 01. Patch fixture » s'affiche sur l'écran (12) (le cas contraire, prière de sélectionner cette rubrique à l'aide du bouton rotatif PAN (11)).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4), l'indication PLEASE SELECT FIXTURE s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche de sélection 1 à 16 (9) de l'effet lumineux dont vous souhaitez copier l'affectation du canal et maintenez la touche enfoncée.
- Appuyez maintenant sur la touche de sélection 1 à 16 (9) de l'effet lumineux vers lequel vous souhaitez copier les réglages. L'indication COPY et les deux effets lumineux sélectionnés s'affichent brièvement sur l'écran.
- Appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour quitter le menu.

12. Scènes lumineuses

Une scène lumineuse contient les valeurs DMX de tous les canaux de commande DMX des projecteurs à effets lumineux raccordés.

a) Configuration manuelle

- Appuyez sur la touche de fonction FIXTURE (2).
- Appuyez sur les touches de sélection 1 à 16 (9) des effets lumineux associés à la scène lumineuse. Les DEL correspondantes doivent s'allumer.

➔ Pour sélectionner les effets lumineux 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les effets lumineux 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).

Pour désélectionner un effet lumineux sélectionné, appuyez encore une fois sur la touche correspondante (la LED correspondante s'éteint).

Pour sélectionner ou désélectionner plusieurs effets lumineux consécutifs, maintenez la touche du premier effet lumineux enfoncée et appuyez sur la touche du dernier effet lumineux.

- Configurez la scène lumineuse souhaitée à l'aide des faders des canaux (1) et des boutons rotatifs PAN (11) et TILT (13).

➔ Dès que vous actionnez un fader des canaux ou un bouton rotatif, le numéro du canal de commande et la valeur DMX configurée s'affichent sur l'écran (12).

b) Séquence de mouvements et effets lumineux

Le contrôleur DMX est équipé d'un générateur d'effets avec 9 différentes séquences de mouvements pour les lyres et les scanners et 7 effets de couleur pour les effets lumineux. Ces effets peuvent être enregistrés dans une scène lumineuse avec les valeurs DMX configurées manuellement en procédant de la manière susmentionnée.

- Appuyez sur la touche de fonction FIXTURE (2).
- Appuyez sur les touches de sélection 1 à 16 (9) des effets lumineux associés à la scène lumineuse. Les DEL correspondantes doivent s'allumer.

➔ Pour sélectionner les effets lumineux 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les effets lumineux 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).

- Appuyez sur la touche de fonction MOVEMENT (2).
- Sélectionnez la séquence de mouvements souhaitée (touches 1 à 9) ou l'effet de couleur souhaité (touches 10 à 16) à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9). Une description succincte des effets est imprimée au-dessous des touches.
- Les effets lumineux réalisent l'effet souhaité.
- Les séquences de mouvements peuvent être éditées en appuyant sur la touche RUN MODE/SWAP (7). Appuyer plusieurs fois sur la touche pour faire défiler les paramètres à configurer. Pour les effets de couleur, vous n'avez pas besoin d'appuyer sur la touche RUN MODE/SWAP (7) car ils ne contiennent qu'un seul paramètre (MOVEMENT SPEED).
- Les paramètres peuvent être configurés à l'aide des boutons rotatifs PAN (11) et TILT (13).

Séquence de mouvements

MOVEMENT RANGE	Taille de la plage de mouvements 0 à 100 %
MOVEMENT OFFSET	Valeurs de correction pour l'ajustage précis
MOVEMENT SPEED	Vitesse de défilement
DELAY LEVEL	Temporisation en cas de fonctionnement avec plusieurs appareils

Effets de couleur

MOVEMENT SPEED	Vitesse de défilement
----------------	-----------------------

c) Enregistrement

32 pages de mémoire sont disponibles pour l'enregistrement des scènes lumineuses.

Une scène lumineuse contient les valeurs DMX de tous les canaux de commande DMX des projecteurs à effets lumineux raccordés, y compris toutes les séquences de mouvements et effets de couleur.

➔ Les différentes scènes lumineuses peuvent être configurées en procédant de la manière décrite plus haut sous « Configuration manuelle » et « Séquences de mouvements et effets de couleur ».

- Maintenez la touche REC/ENTER (4) enfoncée jusqu'à ce que la DEL correspondante s'allume et que l'indication PROGRAM s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche de fonction FIXTURE (2).

- Appuyez sur les touches de sélection 1 à 16 (9) du premier effet lumineux ou du premier groupe d'effets lumineux associés à la scène lumineuse. Les DEL correspondantes doivent s'allumer.

➔ Pour sélectionner les effets lumineux 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les effets lumineux 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).

- Affectez les valeurs DMX souhaitées pour l'effet lumineux à l'aide des faders des canaux (1) et des boutons rotatifs PAN (11) et TILT (13).
- Si vous souhaitez affecter une séquence de mouvements ou un effet de couleur à un effet lumineux, appuyez sur la touche de fonction MOVEMENT (2) puis sélectionnez la séquence de mouvements souhaitée (touches 1 à 9) ou l'effet de couleur souhaité (touches 10 à 16) à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9). Retournez ensuite à la sélection de l'effet lumineux en appuyant sur la touche de fonction FIXTURE (2).
- Désélectionnez le premier effet lumineux ou le premier groupe d'effets lumineux en appuyant encore une fois sur la touche de sélection 1 à 16 (9) correspondante (la DEL LED correspondante doit s'éteindre).
- Définissez les valeurs DMX pour les autres effets lumineux associés à la scène lumineuse en procédant de la manière susmentionnée.
- Après avoir configuré les valeurs DMX de tous les effets lumineux associés à la scène lumineuse, appuyez sur la touche de fonction SCENE (2) puis sur la touche REC/ENTER (4).
- Sélectionnez la plage de mémoire souhaitée pour la scène lumineuse à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9). Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer l'enregistrement.

➔ Pour sélectionner les plages de mémoire 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les plages de mémoire 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).

- Répétez la procédure d'enregistrement pour les autres scènes lumineuses.
- Après avoir enregistré toutes les scènes lumineuses, maintenez la touche REC/ENTER (4) enfoncée jusqu'à ce que la DEL au-dessus de la touche s'éteigne.

d) Exécution de scènes lumineuses

➔ Les scènes lumineuses enregistrées peuvent uniquement être exécutées en mode manuel.

- Aucun effet lumineux ne doit être sélectionné (appuyer sur la touche FIXTURE (2) puis désélectionner tous les effets lumineux à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9). Prière de contrôler ici les deux niveaux A et B).
- Appuyez sur la touche de fonction SCENE (2) puis sélectionnez la scène lumineuse souhaitée à l'aide des touches 1 à 16 (9). Une nouvelle pression sur la touche permet de désélectionner la scène lumineuse.

➔ Seules les scènes lumineuses préalablement enregistrées peuvent être exécutées.

Pour sélectionner les plages de mémoire 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les plages de mémoire 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).

e) Fonction FADE

Une fonction de fondu ou de filtrage peut être affectée aux scènes lumineuses pour les canaux de couleur RGBW et le canal du variateur.

Cette fonction diminue ou augmente lentement la luminosité jusqu'à une valeur définie.

- Maintenez la touche de fonction FIXTURE (2) enfoncée puis définissez la durée FADE à l'aide du bouton rotatif PAN (11) (plage de réglage 0 à 30 secondes).

f) Suppression de scènes lumineuses

- Maintenez la touche REC/ENTER (4) enfoncée jusqu'à ce que la DEL correspondante s'allume et que l'indication PROGRAM s'affiche sur l'écran (12).
 - Appuyez sur la touche de fonction SCENE (2) (la DEL correspondante doit être allumée).
 - Maintenez la touche BLACK OUT/DEL (6) enfoncée puis sélectionnez la scène lumineuse à supprimer à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9). Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer la suppression.
- ➔ Pour sélectionner les plages de mémoire 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les plages de mémoire 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) jusqu'à ce que le mode de programmation soit désactivé.

13. Fonctions de lumière défilante

Une fonction de lumière défilante (Chase) peut se composer de jusqu'à 100 scènes lumineuses qui sont exécutées successivement. Les scènes lumineuses peuvent être programmées dans un ordre quelconque. De nouvelles scènes lumineuses ou des scènes lumineuses préalablement enregistrées peuvent être employées pour la fonction de lumière défilante.

Des plages de mémoire sont disponibles pour max. 32 fonctions de lumière défilante.

Les fonctions de lumière défilante peuvent être exécutées manuellement, par temporisation ou au rythme de la musique.

a) Programmation et enregistrement

- Maintenez la touche REC/ENTER (4) enfoncée jusqu'à ce que la DEL correspondante s'allume et que l'indication PROGRAM s'affiche sur l'écran (12).
 - Appuyez sur la touche de fonction CHASE (2).
 - Sélectionnez la plage de mémoire souhaitée pour la fonction de lumière défilante à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9).
- ➔ Pour sélectionner les plages de mémoire 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les plages de mémoire 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).
- Le numéro de la plage de mémoire (CHASE) s'affiche en bas à gauche de l'écran (12) et le numéro de la scène lumineuse (STEP000) en bas à droite.
- Appuyez sur la touche de fonction FIXTURE (2).
 - Appuyez sur les touches de sélection 1 à 16 (9) du premier effet lumineux ou du premier groupe d'effets lumineux associés à la scène lumineuse. Les DEL correspondantes doivent s'allumer.
- ➔ Pour sélectionner les effets lumineux 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les effets lumineux 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).
- Affectez les valeurs DMX souhaitées pour l'effet lumineux à l'aide des faders des canaux (1) et des boutons rotatifs PAN (11) et TILT (13).

- Si vous souhaitez affecter une séquence de mouvements ou un effet de couleur à un effet lumineux, appuyez sur la touche de fonction MOVEMENT (2) puis sélectionnez la séquence de mouvements souhaitée (touches 1 à 9) ou l'effet de couleur souhaité (touches 10 à 16) à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9).
- Si vous souhaitez employer une scène lumineuse préalablement enregistrée, appuyez sur la touche de fonction SCENE (2) puis sélectionnez la scène lumineuse souhaitée à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) pour enregistrer la première scène lumineuse. Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer l'enregistrement.
- L'écran bascule vers STEP 001.
- Répétez l'enregistrement des scènes lumineuses jusqu'à ce que toutes les scènes lumineuses soient enregistrées pour la fonction de lumière défilante.
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) jusqu'à ce que le mode de programmation soit désactivé.

b) Insertion de scènes lumineuses

- Maintenez la touche REC/ENTER (4) enfoncée jusqu'à ce que la DEL correspondante s'allume et que l'indication PROGRAM s'affiche sur l'écran (12).
 - Appuyez sur la touche de fonction CHASE (2).
 - Sélectionnez la fonction de lumière défilante dans laquelle une scène lumineuse doit être insérée à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9).
- ➔ Pour sélectionner les plages de mémoire 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les plages de mémoire 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).
- Sélectionnez l'étape (STEP) après laquelle la nouvelle scène lumineuse doit être insérée à l'aide du bouton rotatif PAN (11).
 - Appuyez sur la touche MENUS/ESC (5). La DEL INSERT s'allume.
 - Appuyez sur la touche de fonction SCENE (2) puis sélectionnez la scène lumineuse souhaitée à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9).
 - Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) pour enregistrer les modifications de la fonction de lumière défilante. Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer l'enregistrement.
 - Répétez l'opération décrite pour insérer d'autres scènes lumineuses.
 - Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) jusqu'à ce que le mode de programmation soit désactivé.

c) Exécution de fonctions de lumière défilante

Avant de pouvoir exécuter une fonction de lumière défilante, elle doit préalablement avoir été programmée et enregistrée en procédant de la manière décrite.

Les fonctions de lumière défilante peuvent être exécutées manuellement, par temporisation ou au rythme de la musique. Avec le réglage, le mode manuel est toujours activé. Le mode de fonctionnement est représenté par l'indicateur du mode de fonctionnement (8).

MANUAL Mode manuel

MUSIC Mode commandé par musique

AUTO Mode à commande horaire

➔ Aucun effet lumineux et aucune scène lumineuse ne doivent être activés. Lorsque l'une des DEL est allumée sur les touches de sélection 1 à 16 (9), éteignez-la en procédant de la manière décrite.

- Appuyez sur la touche de fonction CHASE (2).
- Sélectionnez la fonction de lumière défilante souhaitée à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9).



Pour sélectionner les plages de mémoire 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les plages de mémoire 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).

Il est possible de sélectionner simultanément jusqu'à 5 fonctions de lumière défilante. Ces dernières sont alors exécutées les unes après les autres. La DEL de la fonction de lumière défilante actuellement activée clignote, les DEL des autres fonctions de lumière défilante sont allumées.

La fonction de lumière défilante active (CHASE) et l'étape actuellement en cours (STEP) sont affichées en bas de l'écran.

- Appuyez sur la touche RUN MODE/SWAP (7) jusqu'à ce que le mode de fonctionnement souhaité s'allume sur l'indicateur du mode de fonctionnement (MANUAL, MUSIC ou AUTO).

MANUAL

Les différentes étapes peuvent être activées les unes après les autres à l'aide du bouton rotatif PAN (11).

MUSIC

Les étapes sont exécutées les unes après les autres au rythme de la musique par le biais d'un microphone intégré.

Vous pouvez modifier la sensibilité du microphone en maintenant la touche RUN MODE/SWAP (7) enfoncée puis en réglant la sensibilité dans la plage comprise entre 0 et 100 % en tournant le bouton rotatif TILT (13).

AUTO

Les étapes sont automatiquement exécutées les unes après les autres.

Réglez la vitesse de défilement (durée pendant laquelle une scène lumineuse est représentée (0,1 s à 10 minutes) à l'aide du bouton rotatif PAN (11).

Réglez la durée du fondu enchaîné (durée entre les étapes (0 à 30 s)) à l'aide du bouton rotatif TILT (13).



Lorsque plusieurs fonctions de lumière défilante ont été activées simultanément, seule la fonction de lumière défilante clignotante (actuellement active) peut être configurée. Si vous souhaitez configurer une autre fonction de lumière défilante, maintenez la touche de sélection 1 à 16 (9) correspondante enfoncée puis définissez les paramètres en procédant de la manière susmentionnée.

- Pour arrêter une fonction de lumière défilante, appuyez sur la touche de sélection 1 à 16 (9) correspondante afin que la DEL correspondante s'éteigne.

d) Fonction FADE

Une fonction de fondu ou de filtrage peut être affectée aux fonctions de lumière défilante pour les canaux de couleur RGBW et le canal du variateur.

Cette fonction diminue ou augmente lentement la luminosité jusqu'à une valeur définie.

- Maintenez la touche de fonction FIXTURE (2) enfoncée puis définissez la durée FADE à l'aide du bouton rotatif PAN (11) (plage de réglage 0 à 30 secondes).

e) Commande manuelle

Durant la lecture d'une fonction de lumière défilante, vous pouvez effectuer des modifications manuelles à l'aide des faders des canaux (1) et des boutons rotatifs PAN (11) et TILT (13) sans qu'il ne soit nécessaire de reprogrammer les scènes lumineuses. Cela s'avère notamment utile pour les petites modifications durant le fonctionnement.

- Appuyez sur la touche de fonction FIXTURE (2).
- Sélectionnez l'effet lumineux à modifier à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9).
- Pour sélectionner les effets lumineux 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les effets lumineux 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).
- Affectez les nouvelles valeurs DMX à l'aide des faders des canaux (1) et des boutons rotatifs PAN (11) et TILT (13).

f) Suppression des fonctions de lumière défilante

- Maintenez la touche REC/ENTER (4) enfoncée jusqu'à ce que la DEL correspondante s'allume et que l'indication PROGRAM s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche de fonction CHASE (2) (la DEL correspondante doit être allumée).
- Maintenez la touche BLACK OUT/DEL (6) enfoncée puis sélectionnez la fonction de lumière défilante à supprimer à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9). Toutes les DEL clignotent brièvement afin de confirmer la suppression.
- Pour sélectionner les plages de mémoire 1 à 16, le niveau A doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10). Pour les plages de mémoire 17 à 32, le niveau B doit être sélectionné à l'aide de la touche PAGE (10).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4) jusqu'à ce que le mode de programmation soit désactivé.

14. Fonction Black Out

Cette fonction permet de complètement assombrir tous les effets lumineux. Les déroulements en cours ne sont cependant pas arrêtés, ils sont poursuivis en interne.

- Appuyez sur la touche BLACK OUT/DEL (6) pour activer ou désactiver la fonction Black Out.
- Le panneau de configuration (voir chapitre suivant) vous permet de définir si tous les canaux ou seul le canal du variateur doivent réagir en cas de pression sur la touche BLACK OUT/DEL (6).

15. Paramètres du système

a) Navigation dans le menu

- Appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour ouvrir le menu.
- Le menu se compose des rubriques suivantes, qui sont expliquées plus en détail ci-dessous :
 01. Patch fixture : configuration DMX
 02. Reset factory : restauration des réglages d'usine
 03. Delete all Fixture patch : suppression de toutes les modifications des effets lumineux
 04. Fade mode : configuration des durées Fade
 05. RDM DMX Address setup : identification et adressage des appareils RDM
 06. Data backup : enregistrement des données sur une clé USB
 07. Data load : chargement des données à partir d'une clé USB
 08. Send fixture Update file : fonction indisponible
 09. Black-out mode : réglage pour la fonction Black Out
- Pour naviguer dans le menu, tournez le bouton rotatif PAN (11).
- Pour sélectionner une rubrique du menu, appuyez sur la touche REC/ENTER (4).
- Pour modifier les réglages, tournez le bouton rotatif PAN (11). Confirmez ces modifications en appuyant sur la touche REC/ENTER (4).
- Appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pour retourner au niveau principal et annuler les opérations de configuration.
- Appuyez sur la touche MENUS/ESC (5) pendant environ deux secondes pour quitter le menu et enregistrer les réglages.

b) Explication des différentes rubriques du menu

01. Patch fixture

Cette rubrique du menu a déjà été expliquée sous « Adressage et réglage de base ».

02. Reset factory

Cette rubrique du menu permet de restaurer les réglages d'usine de l'appareil.

Sélectionnez cette fonction lorsqu'il n'est plus possible de piloter l'appareil ou en présence d'autres dysfonctionnements.

- Tournez le bouton rotatif PAN (11) jusqu'à ce que la rubrique du menu s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4).
- Sélectionnez [YES] à l'aide du bouton rotatif PAN (11) puis appuyez encore une fois sur la touche REC/ENTER (4).

03. Delete all Fixture patch

Cette rubrique du menu permet de restaurer toutes les affectations et options des canaux DMX aux réglages prédéfinis.

- Tournez le bouton rotatif PAN (11) jusqu'à ce que la rubrique du menu s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4).
- Sélectionnez [YES] à l'aide du bouton rotatif PAN (11) puis appuyez encore une fois sur la touche REC/ENTER (4).

04. Fade mode

Cette rubrique du menu vous permet de définir si la fonction FADE est affectée à tous les canaux de commande ou seulement aux boutons rotatifs PAN (11) et TILT (13).

- Tournez le bouton rotatif PAN (11) jusqu'à ce que la rubrique du menu s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4).
- Sélectionnez [ALL CHANNELS = tous les canaux] ou [ONLY PAN/TILT = seulement boutons rotatifs PAN et TILT] à l'aide du bouton rotatif PAN (11) puis appuyez encore une fois sur la touche REC/ENTER (4).

05. RDM DMX Address setup

Cette rubrique du menu permet d'identifier les appareils RDM et de modifier les affectations des adresses.

- Le sigle RDM signifie Remote Device Management (gestion à distance des périphériques). Ce protocole établit une connexion bidirectionnelle entre le contrôleur DMX et le projecteur à effets lumineux par le biais de la connexion DMX. Pour ce faire, le contrôleur DMX tout comme le projecteur à effets lumineux doivent être compatibles RDM.

Le protocole RDM standardisé permet au contrôleur d'identifier et de configurer les appareils raccordés.

Une chaîne DMX peut contenir des appareils RDM et des appareils conventionnels, mais seuls les appareils compatibles RDM peuvent toutefois être détectés.

La fonction RDM ne nécessite pas de lignes DMX spéciales, d'éventuels coupleurs sur la ligne DMX doivent cependant également être compatibles RDM.

- Tournez le bouton rotatif PAN (11) jusqu'à ce que la rubrique du menu s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4).
- Sélectionnez [YES] à l'aide du bouton rotatif PAN (11) puis appuyez encore une fois sur la touche REC/ENTER (4).
- L'appareil recherche les appareils RDM raccordés et indique le nombre d'appareils détectés à la fin de la procédure de recherche :

NO FIXTURE FOUND Aucun appareil RDM n'a été détecté

DISCOVER COUNTxxx xxx appareils RDM ont été détectés

- Sélectionnez l'appareil RDM souhaité à l'aide du bouton rotatif PAN (11).

Les informations à propos de l'appareil s'affichent dans la ligne du haut sur l'écran et l'adresse de départ DMX de l'appareil dans la ligne du bas.

- Vous pouvez maintenant modifier l'adresse de départ DMX de l'appareil RDM sélectionné à l'aide du bouton rotatif TILT (13). Confirmez cette modification en appuyant sur la touche REC/ENTER (4).
- Appuyez sur la touche RUN MODE/SWAP (7) pour afficher l'UID (identifiant du fabricant et numéro de série) de l'appareil RDM dans la ligne du haut de l'écran.
- Appuyez sur la touche BLACK OUT/DEL (6) pour exécuter la fonction Identify pour l'appareil.
- Une pression sur la touche MENUS/ESC (5) vous permet ensuite de retourner au niveau principal du menu.

06. Data backup

Cette fonction vous permet de sauvegarder les réglages DMX, les scènes lumineuses et les fonctions de lumière défilante enregistrés sur une clé USB. 16 pages de mémoire sont disponibles à cet effet.

➡ Les supports de données USB avec le système de fichiers FAT32 et une capacité max. de 32 Go sont pris en charge.

Si le contrôleur DMX ne détecte pas le support de données, prière de l'éteindre puis de le rallumer.

- Branchez une clé USB sur le port USB (3).
- Tournez le bouton rotatif PAN (11) jusqu'à ce que la rubrique du menu s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4).
- DATA BACKUP USB s'affiche sur l'écran (12).
- Sélectionnez [YES] à l'aide du bouton rotatif PAN (11) puis appuyez encore une fois sur la touche REC/ENTER (4).
- PRESS NUMBER KEY SELECT FILE s'affiche sur l'écran (12).
- Pour lancer la sauvegarde, sélectionnez la plage de mémoire que vous souhaitez sauvegarder à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9). L'indication FILE:x (x = numéro de la plage de mémoire) s'affiche sur l'écran (12) avec une barre de progrès.

➡ Une sauvegarde des données doit être réalisée séparément pour chaque plage de mémoire. Lorsque la DEL d'une plage de mémoire s'allume, cela signifie que cette plage de mémoire a déjà été sauvegardée sur la clé USB.

- Après la fin de la sauvegarde des données, l'écran (12) bascule à nouveau dans le niveau principal.

➡ Un dossier avec le nom « show-design2 » est créé sur la clé USB. Chaque plage de mémoire sauvegardée est enregistrée dans un fichier « File » (à numérotation séquentielle) avec le suffixe PRO.

Ne manipulez pas les fichiers sauvegardés, vous risqueriez sinon de ne plus pouvoir les ouvrir par la suite.

07. Data load

Cette fonction permet de réimporter les données sauvegardées (voir « 06 Data backup ») sur le contrôleur DMX.

- Branchez la clé USB contenant les données sauvegardées sur le port USB (3).
- Tournez le bouton rotatif PAN (11) jusqu'à ce que la rubrique du menu s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4).
- LOAD USB FILE s'affiche sur l'écran (12).
- Sélectionnez [YES] à l'aide du bouton rotatif PAN (11) puis appuyez encore une fois sur la touche REC/ENTER (4).
- PRESS NUMBER KEY SELECT FILE s'affiche sur l'écran (12).
- Pour démarrer la procédure, sélectionnez le numéro séquentiel du fichier que vous souhaitez importer à l'aide des touches de sélection 1 à 16 (9). Une barre de progrès s'affiche sur l'écran (12).

→ La procédure d'importation doit être réalisée séparément pour chaque fichier de sauvegarde. Lorsque la DEL d'une plage de mémoire s'allume, cela signifie la clé USB contient des données pour cette plage de mémoire.

- Après la fin de la procédure, l'écran (12) bascule à nouveau dans le niveau principal.
- Répétez l'opération pour importer d'autres plages de mémoire.

08. Send fixture Update file

À l'heure actuelle, cette fonction n'est malheureusement pas disponible

09. Black-out mode

Cette rubrique du menu vous permet de définir si tous les canaux ou seul le canal du variateur doivent réagir en cas de pression sur la touche BLACK OUT/DEL (6).

- Tournez le bouton rotatif PAN (11) jusqu'à ce que la rubrique du menu s'affiche sur l'écran (12).
- Appuyez sur la touche REC/ENTER (4).
- Sélectionnez [ALL CHANNELS = tous les canaux] ou [ONLY DIMMER = seulement le variateur] à l'aide du bouton rotatif PAN (11) puis appuyez encore une fois sur la touche REC/ENTER (4).

16. Mise à jour du firmware

Pour pouvoir profiter des nouvelles fonctionnalités ou éliminer des erreurs, il est possible de mettre à jour le firmware (logiciel de commande intégré) de l'appareil.

Il est recommandé de toujours installer la version la plus récente du firmware sur l'appareil afin de pouvoir utiliser un maximum de fonctionnalités.

Contrôlez donc, de temps à autre, la page du produit sur le site web Conrad afin de voir si une nouvelle version du firmware est disponible dans la rubrique « Téléchargements ».

- Téléchargez la nouvelle version du firmware à partir de la page du produit sur le site web Conrad (rubrique « Téléchargements »).
- Créez un dossier avec le nom « show-design2 » dans le répertoire racine d'une clé USB (niveau principal de la clé USB) (en respectant l'orthographe exacte !).
- Décompressez le nouveau firmware dans ce dossier sur la clé USB.
- Branchez une clé USB sur le port USB (3).
- Éteignez le contrôleur DMX.
- Maintenez les touches REC/ENTER (4), BLACK OUT/DEL (6) et RUN MODE/SWAP (7) simultanément enfoncées puis rallumez le contrôleur DMX.
- Au bout de quelques secondes, l'indication PRESS ANY KEY UPDATE FIRMWARE s'affiche sur l'écran (12).
- Relâchez les touches REC/ENTER (4), BLACK OUT/DEL (6) et RUN MODE/SWAP (7) puis appuyez sur une touche quelconque pour lancer la procédure de mise à jour.
- Dès que le nouveau firmware a été importé, éteignez encore une fois le contrôleur DMX puis rallumez-le.
- La procédure de mise à jour est maintenant terminée.
- Débranchez la clé USB du port USB (3).

17. Entretien

Contrôlez régulièrement la sécurité technique du contrôleur DMX, par ex. en vous assurant de l'absence de dommages sur le bloc d'alimentation et le boîtier.

Lorsqu'un fonctionnement sans danger de l'appareil n'est plus garanti, il convient de mettre celui-ci hors service et d'empêcher toute remise en marche accidentelle. Débrancher le bloc d'alimentation de la prise de courant !

Une utilisation sans danger n'est plus garantie lorsque :

- l'appareil ou le bloc d'alimentation présentent des dommages apparents,
- l'appareil ne fonctionne plus,
- en cas de stockage prolongé dans des conditions défavorables ou
- lorsque l'appareil a été exposé à de sévères contraintes durant le transport.

Avant de procéder au nettoyage ou à l'entretien de l'appareil, observez impérativement les consignes de sécurité suivantes :



L'ouverture des boîtiers et le démontage des pièces risquent de mettre à nu des pièces sous tension.

Avant tout entretien ou réparation, il convient donc de déconnecter l'appareil de toutes les sources de tension.

Les condensateurs montés dans l'appareil peuvent être encore chargés, même après avoir débranché l'appareil de toutes les sources de tension.

Les réparations doivent uniquement être effectuées par un technicien qualifié, familiarisé avec les dangers potentiels encourus et les prescriptions spécifiques en vigueur.

Nettoyage

L'extérieur du contrôleur DMX doit exclusivement être nettoyé à l'aide d'un chiffon doux légèrement humide ou d'un pinceau.

N'utilisez jamais de nettoyeurs agressifs ou de solutions chimiques car ils pourraient endommager les surfaces du boîtier.

18. Dépannage

Avec le contrôleur DMX, vous avez acquis un produit conçu selon l'état actuel de la technique et bénéficiant d'une grande sécurité de fonctionnement. Il est toutefois possible que des problèmes ou des pannes surviennent. Vous trouverez ci-après plusieurs procédures vous permettant, le cas échéant, d'effectuer un dépannage :



Observez impérativement les consignes de sécurité !

Aucune réaction après avoir actionné l'interrupteur POWER (16)

- Le bloc d'alimentation n'est pas correctement branché dans la prise de courant.
- Le câble de raccordement du bloc d'alimentation n'est pas correctement inséré dans la prise DC INPUT (15) de l'appareil.
- La prise de courant n'est pas alimentée en courant.

Aucun signe de fonctionnement des projecteurs raccordés

- Le circuit Black Out est activé, la DEL à côté de la touche BLACK OUT / DEL (6) clignote.
- Les adresses DMX sont mal configurées.
- La connexion entre le contrôleur DMX et les projecteurs à effets lumineux raccordés est interrompue.
- Le câble DMX est trop long ou défectueux. Utilisez un câble DMX haute fréquence spécial.

La commande musique ne fonctionne pas.

- La commande musique est désactivée. Appuyez plusieurs fois sur la touche RUN MODE/SWAP (7) jusqu'à ce que la DEL MUSIC s'allume sur l'indicateur du mode de fonctionnement (8).
- La fonction de lumière défilante n'est pas activée (voir chapitre « Exécution de fonctions de lumière défilante »).
- Le volume de lecture de la musique n'est pas assez fort. Essayez d'augmenter le volume ou ajustez la sensibilité du microphone en procédant de la manière décrite dans le chapitre « Exécution de fonctions de lumière défilante ».

19. Manipulation

- N'utilisez jamais l'appareil avec un boîtier endommagé ou des capots manquants.
- Lorsque l'appareil est transporté d'une pièce froide dans une pièce chaude, ne branchez jamais immédiatement le bloc d'alimentation dans une prise de courant. L'eau de condensation qui se forme alors risquerait de détruire l'appareil.

Attendez que l'appareil ait atteint la température ambiante avant de le brancher. Attendez que l'eau de condensation se soit évaporée.

- Les blocs d'alimentation ne doivent jamais être branchés ou débranchés avec les mains mouillées.
- Ne tirez jamais sur le cordon pour débrancher les blocs d'alimentation de la prise de courant ; retirez plutôt la fiche de contact en la saisissant au niveau des surfaces de préhension prévues à cet effet.
- En l'absence d'utilisation pendant une période prolongée, débranchez le bloc d'alimentation de la prise de courant.
- Pour des raisons de sécurité, débranchez toujours le bloc d'alimentation de la prise de courant par temps d'orage.
- Pour assurer une ventilation suffisante, l'appareil ne doit en aucun cas être couvert. La circulation d'air ne doit pas être gênée par des objets tels que des journaux, des nappes, des rideaux ou autres.

20. Élimination



Les appareils électroniques sont des matériaux recyclables et ne doivent pas être éliminés avec les ordures ménagères !



À la fin de sa durée de vie, éliminez le produit conformément aux dispositions légales en vigueur.

21. Caractéristiques techniques

Tension de service.....	100-240 V / 50 / 60 Hz (bloc d'alimentation) 9-12 V / CC (contrôleur DMX)
Puissance absorbée.....	2,7 W
Protocole DMX.....	DMX 512 (compatible RDM)
Canaux DMX.....	512
Projecteurs.....	32 avec max. 18 canaux
Effets lumineux préprogrammés	9 pour les lyres et scanners 7 pour les projecteurs à effets lumineux
Scènes lumineuses.....	32 (toutes exécutables simultanément)
Fonctions de lumière défilante	32 (exécution simultanée de jusqu'à 5 fonctions)
Dimensions.....	482 x 132 x 80 mm
Poids.....	3,2 kg

	Pagina
1. Inleiding	93
2. Leveringsomvang	93
3. Voorgescreven gebruik	94
4. Verklaring van symbolen	94
5. Veiligheidsvoorschriften	95
6. Featurebeschrijving	96
7. Aansluitings- en bedieningselementen	97
8. Opstellen/montage	98
9. Aansluiten	99
a) Aansluiting van de lichteffecten	99
b) Netaansluiting	100
10. Algemene bediening	101
11. Adressering en basisinstelling	101
a) Voorgeprogrammeerde adressering van de lichteffecten	101
b) Individuele adressering van de lichteffecten	102
c) DMX-kanaaltoewijzing	103
d) Stuurkanalen inverteren	105
e) FADE-functie voor lichteffectapparaten	105
f) Kopieerfunctie voor apparaatinstellingen	106
12. Lichtscènes	106
a) Manuele instelling	106
b) Bewegingspatroon en kleureffecten	107
c) Opslaan	107
d) Lichtscènes oproepen	108
e) FADE-functie	108
f) Lichtscènes wissen	109
13. Looplichtfuncties	109
a) Programmeren en opslaan	109
b) Lichtscènes invoegen	110
c) Looplichtfuncties oproepen	110
d) FADE-functie	111
e) Manuele controle	112
f) Looplichtfuncties wissen	112
14. Black Out-functie	112
15. Systeeminstellingen	113
a) Menubediening	113
b) Verklaring van de afzonderlijke menupunten	113
16. Firmware updaten	117
17. Onderhoud	118
18. Verhelpen van storingen	119
19. Instandhouding	120
20. Afvoer	120
21. Technische gegevens	121

1. Inleiding

Geachte klant,

Hartelijk dank voor de aanschaf van dit product.

Dit product voldoet aan de voorwaarden van de nationale en Europese wetgeving. Volg de instructies van de gebruiksaanwijzing op om deze status van het apparaat te handhaven en een ongevaarlijke werking te garanderen!



Deze gebruiksaanwijzing hoort bij dit product. Deze bevat belangrijke instructies voor de ingebruikname en bediening. Let hierop, ook wanneer u dit product aan derden doorgeeft. Bewaar deze handleiding om haar achteraf te raadplegen!

Bij technische vragen kunt u zich wenden tot onze helpdesk.

Voor meer informatie kunt u kijken op www.conrad.nl of www.conrad.be

2. Leveringsomvang

- DMX-controller
- Netvoeding
- Gebruiksaanwijzing

3. Voorgeschreven gebruik

De DMX-controller dient voor de besturing van DMX-lichteffecten en gelijkaardige apparaten met DMX-besturing in lightshow-apparaten, partyruimtes, etc.

De stroomvoorziening van dit product mag alleen plaatsvinden via de meegeleverde netadapter. De netadapter is alleen goedgekeurd voor aansluiting op contactdozen met 100-240 V / 50/60 Hz wisselspanning van het openbare stroomnet.

Het product mag uitsluitend in gesloten ruimten worden gebruikt, dus niet in de open lucht. Contact met vocht, bijv. in de badkamer, moet absoluut worden voorkomen.

Een andere toepassing dan hierboven beschreven, kan leiden tot beschadiging van het product. Daarnaast bestaat het risico van bijv. kortsluiting, brand of elektrische schokken.

Aan het complete product mag niets worden veranderd resp. omgebouwd en de behuizing mag niet worden geopend.



Volg alle veiligheidsinstructies in deze gebruiksaanwijzing op!

4. Verklaring van symbolen



Dit teken op het toestel wijst de gebruiker erop, dat hij of zij voor de ingebruikname van het toestel de gebruiksaanwijzing moet lezen en deze bij het gebruik in acht moet nemen.



Het symbool met de bliksem in een driehoek wordt gebruikt als er gevaar bestaat voor uw gezondheid (bv. door elektrische schokken). In het toestel bevinden zich geen onderdelen die door de gebruiker moeten worden onderhouden. Het toestel mag daarom nooit worden geopend.



Belangrijke aanwijzingen die absoluut in acht genomen dienen te worden, worden in deze gebruiksaanwijzing met een uitroepteken aangegeven.



Het symbool met de pijl vindt u bij bijzondere tips of aanwijzingen voor de bediening.



Dit symbool wijst erop dat het product alleen in binnenruimtes mag worden gebruikt.

5. Veiligheidsvoorschriften



Bij schade veroorzaakt door het niet opvolgen van de bedieningshandleiding, vervalt het recht op garantie. Voor gevolgschade die hieruit ontstaat, zijn wij niet aansprakelijk.



Voor materiële of persoonlijke schade, die door ondeskundig gebruik of niet inachtnaam van de veiligheidsvoorschriften veroorzaakt worden zijn wij niet aansprakelijk. In zulke gevallen vervalt de garantie.

Geachte klant: De volgende veiligheids- en gevarensvoorschriften hebben niet alleen de bescherming van het product, maar ook de bescherming van uw gezondheid tot doel. Lees de volgende punten zorgvuldig door:

- Lees voor gebruik deze gebruiksaanwijzing met de veiligheidsinstructies geheel en zorgvuldig door om een correcte inbedrijfstelling te kunnen garanderen.
- Controleer vóór het in gebruik nemen of het apparaat en de netadapter niet zijn beschadigd. Als dit het geval is, mag het apparaat niet in gebruik worden genomen. Neem dan contact op met een vakman of met onze service.
- Om veiligheidsredenen is het eigenmachtig ombouwen en/of veranderen van de hoofdtelefoon niet toegestaan.
- Als spanningsbron mag alleen een geschikte contactdoos (100-240 V / 50/60 Hz) van het openbare stroomnet worden gebruikt. De DMX-controller zelf mag alleen via de meegeleverde netadapter van stroom worden voorzien.
- Ook in uitgeschakelde toestand is de DMX-controller verbonden met het stroomnet. Om het apparaat volledig van de netvoeding te scheiden, moet de netadapter uit de contactdoos worden getrokken.
- Indien het apparaat of de aansluitkabel beschadigingen vertonen, dan mag u deze niet aanraken. Schakel eerst de betreffende wandcontactdoos stroomloos (bijv. via de bijbehorende veiligheidsschakelaar en differentieelschakelaar) en trek daarna de netstekker voorzichtig uit de wandcontactdoos.
- U mag beschadigde aansluitsnoeren van de netadapter nooit zelf vervangen. Als het aansluitsnoer beschadigd is, kan de stekkervoeding niet meer gebruikt worden en moet deze verwijderd worden. Een reparatie is niet toegestaan.
- Raak de netadapter nooit met vochtige of natte handen aan. Er bestaat het gevaar voor een levensgevaarlijke elektrische schok!
- Alle personen die dit product bedienen, installeren, opstellen, in gebruik nemen en onderhouden, moeten een bijbehorende opleiding gevolgd hebben, voldoende gekwalificeerd zijn en deze gebruiksaanwijzing in acht nemen.
- Houd apparaten die op netvoeding werken buiten bereik van kinderen. Wees daarom extra voorzichtig als het apparaat wordt gebruikt in de buurt van kinderen, vooral als zij proberen voorwerpen door de openingen van de behuizing in het apparaat te steken. Er bestaat gevaar voor een levensgevaarlijke elektrische schok.
- Zet geen vloeistof, bijv. glazen, emmers, vazen of planten op het apparaat of in de buurt ervan. Vloeistoffen kunnen in de behuizing dringen en daarbij afbreuk doen aan de elektrische veiligheid. Bovendien bestaat het gevaar van brand of een elektrische schok; levensgevaarlijk! Schakel in dit geval de bijbehorende contactdoos spanningsloos (bijv. veiligheids- en differentieelschakelaar uitschakelen) en trek vervolgens de netstekker uit het stopcontact. Het product mag daarna niet meer worden gebruikt, breng het naar een onderhoudswerkplaats.

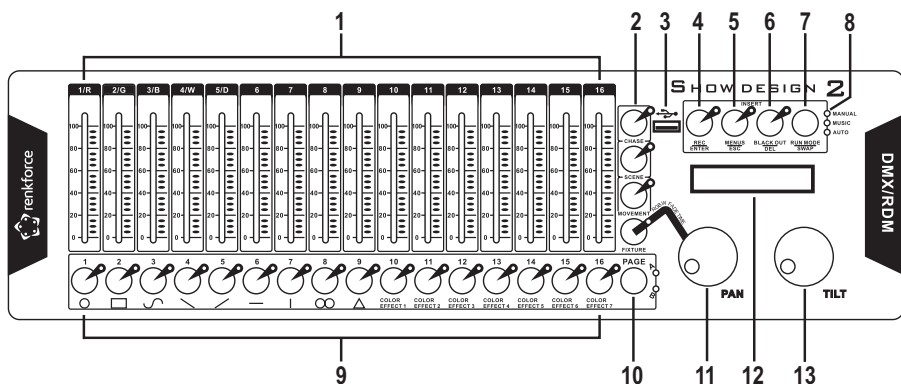


- Stel het apparaat niet bloot aan hoge temperaturen, drui- of spatwater, sterke trillingen of hoge mechanische belastingen.
- Zet geen brandende voorwerpen, zoals kaarsen, op of naast het apparaat.
- Raadpleeg een vakman als u twijfelt aan de werking, de veiligheid of de aansluiting van het apparaat.
- Het apparaat mag nooit zonder toezicht in werking zijn.
- Gebruik het apparaat uitsluitend in een gematigd klimaat; niet in een tropisch klimaat.
- Laat verpakkingsmateriaal niet zomaar rondslingeren. Dit kan voor kinderen gevaarlijk speelgoed zijn.
- In bedrijven moet rekening gehouden worden met de voorschriften ter voorkoming van ongevallen opgesteld door de nationale bonden van de ongevallenverzekering voor elektrische installaties en productiemiddelen.
- Bij vragen met betrekking tot de correcte aansluiting of met betrekking tot problemen waar u in de gebruiksaanwijzing geen oplossing voor kunt vinden, dient u contact op te nemen met onze technische helpdesk of met een andere vakman.

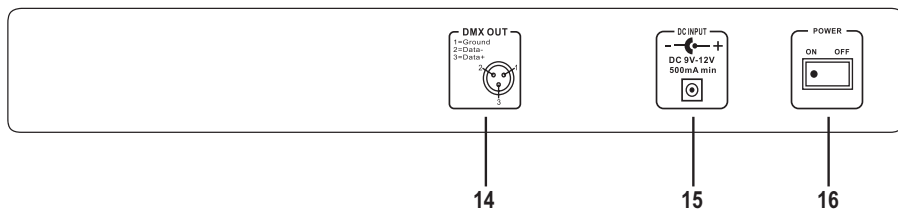
6. Eigenschappen

- Geschikt voor tot 32 lichteffecten met telkens 18 kanalen
- RDM-gereed
- 16 kanaalfaders en twee draairegelknoppen (PAN/TILT)
- Alle kanalen vrij toe te wijzen
- 32 lichtscènes (alle lichtscènes kunnen tegelijk worden geactiveerd)
- 32 lichtscènes met tot 100 lichtscènes (tot 5 looplichtfuncties simultaan activeerbaar)
- 9 programma's voor de beweging van Moving Heads en scanners
- 7 programma's voor de kleursturing van lichteffecten
- Looplichtfuncties manueel, automatisch of muziekgestuurd afspeelbaar
- Fader en draairegelaar omkeerbaar
- Black Out-toets
- Sound-to-Light-besturing via geïntegreerde microfoon
- Verlicht LCD-scherm
- Rekinbouw mogelijk (3HE)
- USB-interface voor firmware update en gegevensbescherming van lightshows

7. Aansluitings- en bedieningselementen



- | | |
|---|----------------------------|
| (1) Kanaalfader | (8) Bedrijfsmodus scherm |
| (2) Functietoetsen CHASE/SCENE/MOVEMENT/FIXTURE | (9) Selectietoetsen 1 - 16 |
| (3) USB-interface | (10) Toets PAGE |
| (4) Toets REC/ENTER | (11) Draairegelaar PAN |
| (5) Toets MENU/ESC | (12) Scherm |
| (6) Toets BLACK OUT/DEL | (13) Draairegelaar TILT |
| (7) Toets RUN MODE/SWAP | |



- | |
|---------------------------|
| (14) Aansluiting DMX OUT |
| (15) Aansluiting DC INPUT |
| (16) Schakelaar POWER |

8. Opstelling/montage



Let bij het plaatsen/montage op voldoende ventilatie!

Zet het apparaat niet op een zachte ondergrond, zoals een vloerkleed of op een bed.

Bovendien mag de luchtcirculatie niet worden gehinderd door voorwerpen als tijdschriften, tafelkleden, gordijnen, etc. Dit belemmert de warmteafvoer van het apparaat en kan leiden tot oververhitting (brandgevaar).

Boor geen extra gaten in de behuizing van het apparaat en draai er geen schroeven in; hierdoor kunt u het apparaat namelijk beschadigen en de veiligheid ervan nadelig beïnvloeden.

Plaats het apparaat altijd op een stabiele en veilige ondergrond. Als de DMX-controller valt, bestaat het gevaar, dat mensen kunnen gewond raken.

Zorg er bij het opstellen van het apparaat voor, dat de aansluitkabels niet worden afgekneld of door scherpe randen worden beschadigd.

Leg kabels altijd zodanig dat er niemand over kan struikelen of er achter kan blijven haken. Er bestaat gevaar voor verwondingen.

Let er bij het kiezen van de opstellingsplaats op dat blootstelling aan direct zonlicht, trillingen, stof, hitte, koude en vocht wordt voorkomen.

Apparaten met sterke elektrische of magnetische velden, zoals transformatoren, motoren, draadloze telefoons, zendontvangapparaten enz., mogen zich niet in de directe nabijheid bevinden, omdat deze de werking van het apparaat nadelig kunnen beïnvloeden.



Plaats het apparaat niet zonder afdoende bescherming op waardevolle of gevoelige meubelopervlakken.

- Zet het apparaat op een vlakke ondergrond.
- Eventueel kan het apparaat ook met boringen in de frontplaat op een werkvlak, een rek worden bevestigd.

9. Aansluiten

a) Aansluiting van de lichteffecten



Het apparaat is uitsluitend bedoeld voor de aansluiting op DMX-apparaten, voorzien van het DMX-512-protocol.

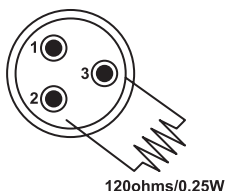
Er kunnen max. 32 toestellen in een DMX-ketting worden opgenomen, omdat anders de controller wordt overbelast.

De maximale totale lengte van de DMX-ketting mag 300 m niet overschrijden.

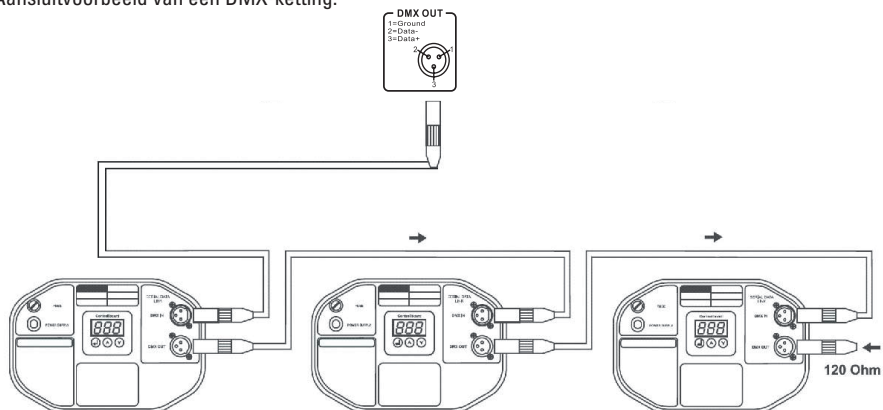
Bij gebruik van XLR-microfoonkabels kan het tot storingen in de DMX-siganaaloverdracht komen. Gebruikt u in dit geval speciale DMX-hoogfrequentieleidingen.

- Verbind de aansluiting DMX OUT (14) met de DMX-ingang van het eerste DMX-lichteffect.
- Verbind de DMX-uitgang van het eerste DMX-lichteffect met de DMX-ingang van het volgende apparaat.
- Ga met de overige DMX-lichteffecten tewerk zoals hierboven beschreven.
- Steek in de DMX-uitgang van het laatste apparaat in de DMX-ketting een stekker met een 120 Ohm/0,25W-afsluitweerstand (tussen Pin2 en Pin3).

→ Pentoewijzing van de DMX-aansluiting: Pen1 = massa / Pen2 = (-) / Pen3 = (+).



Aansluitvoorbeeld van een DMX-ketting:



b) Netaansluiting



De contactdoos waarop de netadapter wordt aangesloten, moet gemakkelijk bereikbaar zijn, zodat de netadapter in geval van storingen snel en zonder gevaren van de netspanning kan worden gescheiden.

Zorg ervoor dat het snoer van het netdeel niet met andere kabels in aanraking komt.

Wees voorzichtig bij het omgaan met netsnoeren en netaansluitingen. Netspanning kan levensgevaarlijke elektrische schokken veroorzaken.

Laat kabels niet los liggen. Deze dienen op deskundige wijze gelegd te worden om gevaar voor ongevallen te voorkomen.

Let voor het verbinden van het netdeel op dat de aan de laser aangesloten netdeel met de aanwezige netspanning overeenstemt. Als de gegevens niet overeenkomen met de beschikbare netspanning, kunt u het netdeel niet aansluiten. Bij een verkeerd ingestelde voedingsspanning kan het komen tot onherstelbare schade aan het netdeel of de DMX-controller en tot gevaar voor de gebruiker.

Voordat de DMX-controller op de stroomvoorziening wordt aangesloten, dient u er zeker van te zijn dat het apparaat is uitgeschakeld (schakelaar POWER (16) in stand 0 of OFF zetten).

- Verbind de aansluitkabel van het netdeel met de aansluiting DC INPUT (15) op de DMX-controller.
- Steek het netdeel in een wandcontactdoos.
- De DMX-controller wordt met de schakelaar POWER (16) in- en uitgeschakeld.

Stand 0 of OFF: apparaat uitgeschakeld

Stand I of ON: apparaat ingeschakeld).

10. Algemene bediening

- De kanaalfader (1) en de draairegelknop PAN (11) en TILT (13) beïnvloeden de DMX-kanalen van de lichteffecten.
- De functietoetsen CHASE/SCENE/MOVEMENT/FIXTURE (2) leggen vast wat met de selectietoetsen 1-16 (9) wordt geselecteerd.

CHASE activeert de keuze van de 32 looplichtfuncties

SCENE activeert de keuze van de 32 lichtscènes

MOVEMENT activeert de keuze van de 9 programma's voor Movinghead of de 7 programma's voor lichteffecten

FIXTURE activeert de keuze van de 32 lichteffecten

- Met de toets PAGE (10) wordt naar niveau A of B voor de selectietoetsen 1-16 (9) omgeschakeld.

Niveau A (LED A licht op) > functies 1-16

Niveau B (LED B licht op) > functies 17-32

11. Adressering en basisinstelling

a) Voorgeprogrammeerde adressering van de lichteffecten

De DMX-controller wijst de startadressen aan de 32 codeerbare lichteffecten in een 18-tal stappen toe. Co-deer daarom de startadressen van uw lichteffecten eveneens in een 18-tal stappen aangezien anders een individuele adressering van de startadressen nodig is (zie „Individuele adressering van de lichteffecten” in het volgende hoofdstuk).

Lichteffect	Startadres	Lichteffect	Startadres	Lichteffect	Startadres
1	001	12	199	23	397
2	019	13	217	24	415
3	037	14	235	25	433
4	055	15	253	26	451
5	073	16	271	27	469
6	091	17	289	28	487
7	109	18	307	29	505
8	127	19	325	30	vrij
9	145	20	343	31	vrij
10	163	21	361	32	vrij
11	181	22	379		

- > Wanneer u aan meerdere lichteffecten hetzelfde startadres toewijst, werken ze synchroon.
- Aan lichteffecten 1-29 zijn dus telkens 18 DMX-kanalen toegewezen (vb. lichteffect 1 = DMX-kanal 1-18, lichteffect 2 = DMX-kanal 19-36, etc.)
- Aan lichteffecten 30-32 werden nog geen startadressen toegewezen. Dit kan echter ook manueel gebeuren (zie „Individuele adressering van de lichteffecten“).

b) Individuele adressering van de lichteffecten

De hierboven beschreven toewijzing van de startadressen kan ook individueel worden gewijzigd.

- Druk ongeveer 2 seconden op de toets MENU/ESC (5) om in het menu te komen.
 - Het scherm (12) toont het eerste menupunt „01. Patch fixture“ aan (als dit niet het geval is, selecteert u dit punt met de draairegelknop PAN (11)).
 - Druk op de toets REC/ENTER (4), het scherm (12) geeft PLEASE SELECT FIXTURE weer.
 - Druk op de selectietoets 1-16 (9) van het lichteffect, waarvan het DMX-startadres moet worden veranderd.
- > Om de lichteffecten 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de lichteffecten 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.
- Op het scherm (12) worden het geselecteerde lichteffect (FIX) en het toegewezen DMX-startadres (ADR) weergegeven.
- > Wanneer aan het lichteffect nog geen DMX-startadres werd toegewezen (lichteffect 30-32), geeft het scherm NO PATCH ADRESS weer
- Stel met de draairegelknop PAN (11) het gewenste DMX-startadres voor het gekozen lichteffect in.
- > Wanneer een reeds gegeven adres wordt gekozen, geeft het scherm (12) naast het adres een uitroepteken weer.
- Druk op de toets REC/ENTER (4) om de instelling op te slaan. Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat het opslaan is geslaagd.
 - Herhaal de beschreven werkwijze, indien nodig, om andere lichteffecten opnieuw te adresseren.
 - Nadat u alle wijzigingen hebt uitgevoerd, drukt u ongeveer twee seconden op de toets MENU/ESC (5) om het menu opnieuw te verlaten.

c) DMX-kanaaltoewijzing

De afzonderlijke DMX-kanaaltoewijzingen van uw lichteffect moeten nu nog aan de stuurkanalen (kanaalfader en draairegelknop) van de DMX-controller worden toegewezen.

De DMX-kanaaltoewijzing van uw lichteffecten vindt u in de respectievelijke gebruiksaanwijzingen.



Als dit niet wordt uitgevoerd, kunnen de geïntegreerde programma's voor Moving Heads of Scanner en voor lichteffecten niet werken.

De volgende kanaalfadertoewijzingen zijn op de DMX-controller vooringesteld:

Kanaalfader	DMX-kanaal	Kanaalfader	DMX-kanaal
1/R	1	10	10
2/G	2	11	11
3/B	3	12	12
4/W	4	13	13
5/D	5	14	14
6	6	15	15
7	7	16	16
8	8	PAN	17
9	9	TILT	18

→	1/R	helderheid rood voor lichteffecten
	2/G	helderheid groen voor lichteffecten
	3/B	helderheid blauw voor lichteffecten
	4/W	helderheid wit voor lichteffecten
	5/D	algemene helderheid voor lichteffecten
	PAN	draaibeweging voor Moving Heads
	TILT	zwaaibeweging voor Moving Heads

Wanneer u geen Moving Heads of Scanner hebt aangesloten, moeten diens kanalen voor PAN en TILT aan kanalen 17 en 18 van de DMX-controller worden toegewezen.

Wanneer u een lichteffect hebt aangesloten, moeten diens kanalen voor de kleur- en algemene helderheidsinstelling aan kanalen 1-5 worden toegewezen.

- Druk ongeveer 2 seconden op de toets MENU/ESC (5) om in het menu te komen.
- Het scherm (12) toont het eerste menupunt „01. Patch fixture“ aan (als dit niet het geval is, selecteert u dit punt met de draairegelknop PAN (11)).
- Druk op de toets REC/ENTER (4), het scherm (12) geeft PLEASE SELECT FIXTURE weer.
- Druk op de selectietoets 1-16 (9) van het lichteffect, waarvan de kanaaltoewijzing moet worden veranderd.

→ Om de lichteffecten 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de

lichteffecten 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.

- Kies met de toets RUN/MODE/SWAP (7) het menupunt FADER CHANL.
- Het scherm (12) toont bovenaan het gekozen stuurkanaal van de DMX-controller (vb. 1/R) en onderaan het toegewezen DMX-kanaal van het lichteffect (vb. 01).
- Stel met de draairegelknop PAN (11) het stuurkanaal van de DMX-controller en met de draairegelknop TILT (13) het overeenkomstige DMX-kanaal van het lichteffect in.
- Druk op de toets REC/ENTER (4) om de instelling op te slaan. Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat het opslaan is geslaagd.
- Herhaal de beschreven werkwijze, indien nodig, om andere toewijzingen uit te voeren.
- Wanneer u de toewijzing van een kanaal wilt wissen, stelt u dit zoals hierboven beschreven in en drukt u op de toets BLACK OUT/DEL (6). Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat de toewijzing wordt gewist. De DMX-kanaaltoewijzing geeft na het wissen NULL weer.
- Nadat u alle wijzigingen hebt uitgevoerd, drukt u ongeveer twee seconden op de toets MENU/ESC (5) om het menu opnieuw te verlaten.

Voorbeeld:

De beweging van een Moving Head wordt met DMX-kanalen 1 en 2 gestuurd (dit kunt u zien in de handleiding van de Moving Head).

DMX-kanaal 1 van de Moving Head moet aan draairegelknop PAN (11) en DMX-kanaal 2 van de Moving Head moet aan draairegelknop TILT (13) worden toegewezen.

- Druk gedurende 2 seconden op de toets MENU/ESC (5).
- Kies met de draairegelknop PAN (11) menupunt „01. Patch fixture“.
- Druk op de toets REC/ENTER (4), het scherm (12) geeft PLEASE SELECT FIXTURE weer.
- Selecteer de Moving Head met de selectietoetsen 1-16 (9).
- Kies met de toets RUN/MODE/SWAP (7) het menupunt FADER CHANL.
- Stel met de draairegelknop PAN (11) het stuurkanaal PAN en met draairegelknop TILT (13) DMX-kanaal 01 in.
- Druk op de toets REC/ENTER (4) om de instelling op te slaan. Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat het opslaan is geslaagd.
- Stel met de draairegelknop PAN (11) het stuurkanaal TILT en met draairegelknop TILT (13) DMX-kanaal 02 in.
- Druk op de toets REC/ENTER (4) om de instelling op te slaan. Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat het opslaan is geslaagd.
- Druk ongeveer 2 seconden op de toets MENU/ESC (5) om het menu opnieuw te verlaten.

→ Wanneer u nu zoals beschreven DMX-kanalen 1 en 2 van uw Moving Head aan draairegelaars PAN en TILT hebt toegewezen, kunt u ook de overige kanalen op de hierboven beschreven manier aan de kanalen van de DMX-controller toewijzen (vb. kan dan DMX-kanaal 3 aan kanaalfader 1, DMX-knaal 4 aan kanaalfader 4, etc. worden toegewezen).

d) Stuurkanalen inverteren

Met deze functie kunt u de faderweg van de kanaalfaders (1) en draairegelknoppen PAN (11) en TILT (13) omkeren.

- Druk ongeveer 2 seconden op de toets MENU/ESC (5) om in het menu te komen.
- Het scherm (12) toont het eerste menupunt „01. Patch fixture“ aan (als dit niet het geval is, selecteert u dit punt met de draairegelknop PAN (11)).
- Druk op de toets REC/ENTER (4), het scherm (12) geeft PLEASE SELECT FIXTURE weer.
- Druk op de selectietoets 1-16 (9) van het lichteffect, dat moet worden bewerkt.

➡ Om de lichteffecten 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de lichteffecten 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.

- Kies met de toets RUN/MODE/SWAP (7) het menupunt FADER REVERSE.
- Het scherm (12) toont bovenaan het gekozen stuurkanaal van de DMX-controller (vb. 1/R) en onderaan REVERSE YES/NO.
- Stel met de draairegelknop PAN (11) het stuurkanaal van de DMX-controller en met de draairegelknop TILT (13) YES/NO in.

YES = stuurkanaal is omgekeerd

NO = stuurkanaal is niet omgekeerd

- Druk op de toets REC/ENTER (4) om de instelling voor het betreffend stuurkanaal op te slaan. Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat het opslaan is geslaagd.
- Herhaal de beschreven werkwijze, indien nodig, om andere stuurkanalen om te keren.
- Nadat u alle wijzigingen hebt uitgevoerd, drukt u ongeveer twee seconden op de toets MENU/ESC (5) om het menu opnieuw te verlaten.

e) FADE-functie voor lichteffectapparaten

Met deze functie kan een invoegeffect voor de helderheid van de afzonderlijke kleuren (R, G, B, W) en de algemene helderheid bij lichteffecten worden geconfigureerd.

- Druk ongeveer 2 seconden op de toets MENU/ESC (5) om in het menu te komen.
- Het scherm (12) toont het eerste menupunt „01. Patch fixture“ aan (als dit niet het geval is, selecteert u dit punt met de draairegelknop PAN (11)).
- Druk op de toets REC/ENTER (4), het scherm (12) geeft PLEASE SELECT FIXTURE weer.
- Druk op de selectietoets 1-16 (9) van het lichteffect, dat moet worden bewerkt.

➡ Om de lichteffecten 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de lichteffecten 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.

- Kies met de toets RUN/MODE/SWAP (7) het menupunt COLOR FADE.
- Het scherm (12) geeft links het gekozen lichteffect (vb. FIXTURE:01) en rechts [YES] of [NO] weer.
- Stel met de draairegelknop PAN (11) [YES] of [NO] in.

[YES] = invoegeffect aan

[NO] = invoegeffect uit

- Druk op de toets REC/ENTER (4) om de instelling voor het betreffend lichteffect op te slaan. Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat het opslaan is geslaagd.
- Herhaal de beschreven werkwijze, indien nodig, om de FADE-functie voor andere lichteffecten te configureren.
- Nadat u alle wijzigingen hebt uitgevoerd, drukt u ongeveer twee seconden op de toets MENU/ESC (5) om het menu opnieuw te verlaten.

f) Kopieerfunctie voor apparaatinstellingen

De apparaatinstellingen kunnen van een lichteffect naar een ander worden gekopieerd. Dit kan bij apparaten met dezelfde kanaaltoewijzing zeer veel instelwerk besparen.

- Druk ongeveer 2 seconden op de toets MENU/ESC (5) om in het menu te komen.
- Het scherm (12) toont het eerste menupunt „01. Patch fixture“ aan (als dit niet het geval is, selecteert u dit punt met de draaierelknop PAN (11)).
- Druk op de toets REC/ENTER (4), het scherm (12) geeft PLEASE SELECT FIXTURE weer.
- Druk op de selectietoets 1-16 (9) van het lichteffect, waarvan de kanaaltoewijzing moet worden gekopieerd en houd de toets ingedrukt.
- Druk op de selectietoets 1-16 (9) van het lichteffect, waarnaar de instellingen moeten worden gekopieerd. Het scherm toont kort COPY en beide gekozen lichteffecten.
- Druk ongeveer 2 seconden op de toets MENU/ESC (5) om het menu opnieuw te verlaten.

12. Lichtscènes

Een lichtscène omvat de DMX-waarde van alle DMX-stuurkanalen van de aangesloten lichteffecten.

a) Manuele instelling

- Druk op de functietoets FIXTURE (2).
- Druk op de keuzetoetsen 1-16 (9) van de lichteffecten die bij de lichtscène betrokken zijn. De overeenstemmende LED's moeten oplichten.
 - ➔ Om de lichteffecten 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de lichteffecten 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.
 - Om een gekozen lichteffect opnieuw te deselecteren, drukt u opnieuw op de overeenkomstige toets (de overeenstemmende LED dooft uit).
 - Om meerdere op elkaar volgende lichtscènes te selecteren of deselecteren, houdt u de toets van het eerste lichteffect ingedrukt en drukt u dan op de toets van het laatste lichteffect.
- Stel met de kanaalfaders (1) en de draaierelknoppen PAN (11) en TILT (13) de gewenste lichtscène in.
 - ➔ Van zodra u een kanaalfader of een draaierelknop activeert, geeft het scherm (12) het nummer van het stuurkanaal en de ingestelde DMX-waarde weer.

b) Bewegingspatroon en kleureffecten

De DMX-controller beschikt over een effectgenerator met 9 verschillende bewegingspatronen voor Moving Heads en Scanner en 7 kleureffecten voor lichteffecten. Deze effecten kunnen samen met de zoals eerder beschreven manueel ingestelde DMX-waarden in een lichtscène worden opgeslagen.

- Druk op de functietoets FIXTURE (2).
- Druk op de keuzetoetsen 1-16 (9) van de lichteffecten die bij de lichtscène betrokken zijn. De overeenstemmende LED's moeten oplichten.
- ➔ Om de lichteffecten 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de lichteffecten 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.
- Druk op de functietoets MOVEMENT (2).
- Kies het gewenste bewegingspatroon (toetsen 1-9) of het gewenste kleureffect (toetsen 10-16) met de selectietoetsen 1-16 (9). Een korte beschrijving van de effecten is op de toetsen gedrukt.
- De lichteffecten voeren het gewenste effect uit.
- De bewegingspatronen kunnen worden bewerkt door de toets RUN/MODE/SWAP (7) in te drukken. Elke druk op de toets schakelt tussen de in te stellen parameters. Bij de kleureffecten hoeft u de toets RUN/MODE/SWAP (7) niet in te drukken, aan gezien er slechts een parameter (MOVEMENT SPEED) beschikbaar is.
- De parameters worden met de draairegelknoppen PAN (11) en TILT (13) ingesteld.

Bewegingspatronen

MOVEMENT RANGE	Grootte van het bewegingsbereik 0-100 %
MOVEMENT OFFSET	Correctiewaarde voor de fijnafstelling
MOVEMENT SPEED	Afloopsnelheid
DELAY LEVEL	Vertragingstijd bij gebruik met meerdere apparaten

Kleureffecten

MOVEMENT SPEED	Afloopsnelheid
----------------	----------------

c) Opslaan

Voor het opslaan van lichtscènes zijn er 32 geheugenplaatsen beschikbaar.

Een lichtscène omvat de DMX-waarde van alle DMX-stuurkanalen van de aangesloten lichteffecten, inclusief alle bewegingspatronen en kleureffecten

- ➔ De instelling van de afzonderlijke lichtscènes gebeurt zoals eerder beschreven onder „Manuele instelling“ en „Bewegingspatronen en kleureffecten“.
- Houd de toets REC/ENTER (4) ingedrukt tot de bijhorende LED oplicht en er op het scherm (12) PROGRAM wordt weergegeven.
- Druk op de functietoets FIXTURE (2).

- Druk op de keuzetoetsen 1-16 (9) van de lichteffecten of de eerste lichteffectgroep die bij de lichtscène betrokken zijn. De overeenstemmende LED's moeten oplichten.
- Om de lichteffecten 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de lichteffecten 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.
- Wijs de gewenste DMX-waarde voor het lichteffect met de kanaalfaders (1) en draairegelknoppen PAN (11) en TILT (13) toe.
- Wanneer u een bewegingspatroon of kleureffect aan een lichteffect wilt toewijzen, drukt u op de functietoets MOVEMENT (2) en kiest u het gewenste bewegingspatroon (toetsen 1-9) of het gewenste kleureffect (toetsen 10-16) met de selectietoetsen 1-16 (9). Keer daarna opnieuw terug naar de lichteffectselectie met de functietoets FIXTURE (2).
- Deselecteer het eerste lichteffect of de eerste lichteffectgroep terug door opnieuw op de overeenstemmende selectieknop 1-16 (9) te drukken (de overeenstemmende LED moet uitdoven).
- Stel de DMX-waarden voor de overige, bij de lichtscène betrokken lichteffecten in, zoals hierboven beschreven.
- Wanneer de DMX-waarden van alle bij de lichtscène betrokken lichteffecten zijn ingesteld, drukt u op de functietoets SCENE (2) en dan op de toets REC/ENTER (4).
- Selecteer met de selectietoetsen 1-16 (9) de gewenste geheugenplaats voor de lichtscène. Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat het opslaan is geslaagd.
- Om de geheugenplaatsen 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de geheugenplaatsen 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.
- Herhaal het opslagproces voor bijkomende lichtscènes.
- Nadat alle lichtscènes zijn opgeslagen, houdt u de toets REC/ENTER (4) ingedrukt tot de LED boven de toets uitdooft.

d) Lichtscènes oproepen

- De opgeslagen lichtscènes kunnen uitsluitend in de manuele modus worden opgeroepen.
- Er mag geen lichteffect zijn geselecteerd (toets FIXTURE (2) indrukken en alle lichteffecten met de selectietoetsen 1-16 (9) deselecteren. Controleer hierbij beide niveaus A en B).
- Druk op de functietoets SCENE (2) en selecteer met de selectietoetsen 1-16 (9) de gewenste lichtscène. Wanneer u opnieuw op de toets drukt, wordt de lichtscène opnieuw gedeselecteerd.
- Er kunnen alleen lichtscènes worden opgeroepen die vooraf werden opgeslagen.
Om de geheugenplaatsen 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de geheugenplaatsen 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.

e) FADE-functie

Aan RGBW-kleurkanalen en het dimmerkanaal kan een in- of uitvloeifunctie voor lichtscènes worden toegewezen.

Deze functie verhoogt of verlaagt de helderheid langzaam tot aan een vastgelegde waarde.

- Houd de functietoets FIXTURE (2) ingedrukt en stel met de draairegelknop PAN (11) de FADE-tijd in (instelbereik 0-30 seconden).

f) Lichtscènes wissen

- Houd de toets REC/ENTER (4) ingedrukt tot de bijhorende LED oplicht en er op het scherm (12) PROGRAM wordt weergegeven.
- Druk op de functietoets SCENE (2) (bijhorende LED moet oplichten).
- Houd de toets BLACK OUT/DEL (6) ingedrukt en kies de te wissen lichtscène met de selectietoetsen 1-16 (9). Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat het wissen is geslaagd.
- Om de geheugenplaatsen 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de geheugenplaatsen 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.
- Druk zolang op de toets REC/ENTER (4) tot de programmeermodus opnieuw wordt verlaten.

13. Looplichtfuncties

Een looplichtfunctie (Chase) bestaat uit tot 100 lichtscènes die na elkaar worden afgespeeld. De lichtscènes kunnen in een willekeurige volgorde worden geprogrammeerd. Er kunnen nieuwe lichtscènes of reeds voorheen opgeslagen lichtscènes voor de looplichtfunctie worden gebruikt.

Er zijn geheugenplaatsen voor max. 32 looplichtfuncties beschikbaar.

De looplichtfuncties kunnen manueel, tijdgestuurd of volgens het ritme van de muziek worden afgespeeld.

a) Programmeren en opslaan

- Houd de toets REC/ENTER (4) ingedrukt tot de bijhorende LED oplicht en er op het scherm (12) PROGRAM wordt weergegeven.
- Druk op de functietoets CHASE (2).
- Selecteer met de selectietoetsen 1-16 (9) de gewenste geheugenplaats voor de looplichtscène.
- Om de geheugenplaatsen 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de geheugenplaatsen 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.
Op het scherm (12) verschijnt in de onderste regel links het nummer van de geheugenplaats (CHASE) en rechts het nummer van de lichtscène (STEP000).
- Druk op de functietoets FIXTURE (2).
- Druk op de keuzetoetsen 1-16 (9) van de lichteffecten of de eerste lichteffectgroep die bij de lichtscène betrokken zijn. De overeenstemmende LED's moeten oplichten.
- Om de lichteffecten 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de lichteffecten 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.
- Wijs de gewenste DMX-waarde voor het lichteffect met de kanaalfaders (1) en draairegelknoppen PAN (11) en TILT (13) toe.
- Wanneer u een bewegingspatroon of kleureffect aan een lichteffect wilt toewijzen, drukt u op de functietoets MOVEMENT (2) en kiest u het gewenste bewegingspatroon (toetsen 1-9) of het gewenste kleureffect (toetsen 10-16) met de selectietoetsen 1-16 (9).

- Wanneer u een reeds voorheen opgeslagen lichtscène wilt gebruiken, drukt u op de functietoets SCENE (2) en kiest u de gewenste lichtscène met de selectietoetsen 1-16 (9).
- Druk op de toets REC/ENTER (4) om de eerste lichtscène op te slaan. Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat het opslaan is geslaagd.
- Het scherm gaat naar STEP 001.
- Herhaal het opslaan van de lichtscènes, zoals beschreven, tot alle lichtscènes voor de looplichtfunctie zijn opgeslagen.
- Druk zolang op de toets REC/ENTER (4) tot de programmeermodus opnieuw wordt verlaten.

b) Lichtscènes invoegen

- Houd de toets REC/ENTER (4) ingedrukt tot de bijhorende LED oplicht en er op het scherm (12) PROGRAM wordt weergegeven.
- Druk op de functietoets CHASE (2).
- Kies met de selectietoetsen 1-16 (9) de gewenste looplichtfunctie, waarbij een lichtscène moet worden ingevoegd.

→ Om de geheugenplaatsen 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de geheugenplaatsen 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.

- Selecteer met draairegelknop PAN (11) de stap (STEP) achter dewelke de nieuwe lichtscène moet worden ingevoegd.
- Druk op de toets MENU/ESC (5). De LED INSET licht op.
- Druk op de functietoets SCENE (2) en selecteer met de selectietoetsen 1-16 (9) de in te voegen lichtscène.
- Druk op de toets REC/ENTER (4) om de gewijzigde looplichtfunctie op te slaan. Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat het opslaan is geslaagd.
- Herhaal de beschreven werkwijze om andere lichtscènes toe te voegen.
- Druk zolang op de toets REC/ENTER (4) tot de programmeermodus opnieuw wordt verlaten.

c) Looplichtfuncties oproepen

Voor een looplichtfunctie kan worden opgeroepen, moet ze vooraf, zoals beschreven, zijn geprogrammeerd en opgeslagen.

De looplichtfuncties kunnen manueel, tijdgestuurd of volgens het ritme van de muziek worden afgespeeld. In de basisinstelling is altijd de manuele modus geactiveerd. De bedrijfsmodus wordt via het bedrijfsmodus scherm (8) weergegeven.

MANUAL Manueel bedrijf

MUSIC Muziekgestuurd bedrijf

AUTO Tijdgestuurd bedrijf

→ Er mogen geen lichteffecten of lichtscènes geactiveerd zijn. Wanneer een van de LED's aan de selectietoetsen 1-16 (9) oplicht, deselecteert u dit.

- Druk op de functietoets CHASE (2).
 - Selecteer met de selectietoetsen 1-16 (9) de gewenste looplichtfunctie.
- Om de geheugenplaatsen 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de geheugenplaatsen 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.
- Er kunnen tot 5 looplichtfuncties tegelijk opgeslagen worden. Deze worden dan na elkaar afgespeeld. De LED's van de zopas actieve looplichtfunctie knippert, de LED's van de andere geactiveerde looplichtfuncties lichten op.
- Op het scherm verschijnen de actieve looplichtfunctie (CHASE) en de zopas actieve stap (STEP) in de onderste regel.
- Druk op de toets RUN/MODE/SWAP (7) tot de gewenste bedrijfsmodus op het bedrijfsmodusscherm oplicht (MANUAL, MUSIC of AUTO).

MANUAL

De stappen worden met de draairegelknop PAN (11) doorgeschakeld.

MUSIC

De stappen worden op het ritme van de muziek via een geïntegreerde microfoon doorgeschakeld.

De microfoongevoeligheid regelt u door de toets RUN/MODE/SWAP (7) ingedrukt te houden en met draairegelknop TILT (13) de gevoeligheid in een bereik 0-100% in te stellen.

AUTO

De stappen worden automatisch doorgeschakeld.

Stel de afloopsnelheid (duur hoelang een lichtscène moet worden weergegeven (0,1 sec. tot 10 minuten) met draairegelknop PAN (11) in.

Stel de overslagsnelheid (duur tussen de stappen (0-30 sec.) met draairegelknop TILT (13) in.

- Wanneer meerdere looplichtfuncties tegelijk geactiveerd werden, kan altijd alleen de knipperende (huidig actieve) looplichtfunctie worden ingesteld. Wilt u een andere looplichtfunctie instellen, houdt u diens selectietoets 1-16 (9) ingedrukt en stelt u dan de parameters, zoals hierboven beschreven, in.
- Om een looplichtfunctie te stoppen, drukt u op de overeenkomstige selectieknop 1-16 (9) zodat de overeenkomstige LED uitdooft.

d) FADE-functie

Aan RGBW-kleurkanalen en het dimmerkanaal kan een in- of uitloefunctie voor looplichtfuncties worden toegewezen.

Deze functie verhoogt of verlaagt de helderheid langzaam tot aan een vastgelegde waarde.

- Houd de functietoets FIXTURE (2) ingedrukt en stel met de draairegelknop PAN (11) de FADE-tijd in (instelbereik 0-30 seconden).

e) Manuele controle

Tijdens de weergave van een looplichtfunctie kunt u met de kanaalfaders (1) en draairegelknoppen PAN (11) en TILT (13) manuele aanpassingen uitvoeren zonder lichtscènes te moeten omprogrammeren. Dit is bijzonder behulpzaam voor kleinere aanpassingen bij live-gebruik.

- Druk op de functietoets FIXTURE (2).
- Kies met de selectietoetsen 1-16 (9) het lichteffect dat moet worden aangepast.
→ Om de lichteffecten 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de lichteffecten 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.
- Wijs met de kanaalfaders (1) en de draairegelknoppen PAN (11) en TILT (13) de nieuwe DMX-waarden toe.

f) Looplichtfuncties wissen

- Houd de toets REC/ENTER (4) ingedrukt tot de bijhorende LED oplicht en er op het scherm (12) PROGRAM wordt weergegeven.
- Druk op de functietoets CHASE (2) (bijhorende LED moet oplichten).
- Houd de toets BLACK OUT/DEL (6) ingedrukt en kies de te wissen looplichtfunctie met de selectietoetsen 1-16 (9). Alle LED's knipperen kort om aan te duiden dat het wissen is geslaagd.
→ Om de geheugenplaatsen 1-16 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau A worden gekozen. Om de geheugenplaatsen 17-32 te kiezen, moet met toets PAGE (10) niveau B worden gekozen.
- Druk zolang op de toets REC/ENTER (4) tot de programmeermodus opnieuw wordt verlaten.

14. Black Out-functie

Met deze functie worden alle lichteffecten volledig donker geschakeld. Lopende processen worden hierbij echter niet gestopt, maar lopen intern verder.

- Druk op de toets BLACK OUT/DEL (6) om de black-outfunctie te activeren of deactiveren.
- In de systeeminstellingen (zie volgend hoofdstuk) kunt u vastleggen of alle kanalen of alleen het dimmerkanaal op de toets BLACK OUT/DEL (6) moet reageren.

15. Systeeminstellingen

a) Menubediening

- Druk ongeveer 2 seconden op de toets MENU/ESC (5) om in het menu te komen.
- Het menu bestaat uit de volgende punten die hieronder verder worden verklaard:

01. Patch fixture:	DMX-configuratie
02. Reset factory:	Herstellen van de fabrieksinstellingen
03. Delete all Fixture patch:	Alle aanpassingsinstellingen van de lichteffecten wissen
04. Fade mode:	Instellen van de fade-tijden
05. RDM DMX Address setup:	Indentificeren en adresseren van RDM-apparaten
06. Data backup:	Gegevens opslaan op een USB-sleutel
07. Data load:	Gegevens van een USB-sleutel opladen
08. Send fixture Update file:	Functie niet beschikbaar
09. Black-out mode:	Instelling voor de black-outfunctie
- Draai aan de draairegelknop VOLUME (11) om door het menu te navigeren.
- Druk op de toets REC/ENTER (4) om een menupunt te selecteren.
- Draai aan de draairegelknop PAN (11) om de instellingen te wijzigen. Bevestig deze wijzigingen met de toets REC/ENTER (4).
- Druk op de toets MENU/ESC (5) om terug te keren naar het hoofdniveau en instelprocessen af te breken.
- Druk ongeveer 2 seconden op de toets MENU/ESC (5) om het menu opnieuw te verlaten en de instellingen op te slaan.

b) Verklaring van de afzonderlijke menupunten

01. Patch fixture

Dit menupunt werd reeds onder „Adresseren en basisinstellingen” verklaard.

02. Reset factory

Met dit menupunt kan het apparaat naar de fabrieksinstellingen worden teruggezet.

Kies deze functie wanneer het apparaat niet meer kan worden bediend of er andere defecten optreden.

- Draai aan de draairegelknop PAN (11) tot het bovenste menupunt op het scherm (12) verschijnt.
- Druk op de toets REC/ENTER (4).
- Selecteer met de draairegelknop PAN (11) [YES] en druk opnieuw op de toets REC/ENTER (4).

03. Delete all Fixture patch

Met dit menupunt worden alle DMX-kanaaltoewijzingen en -opties naar de voorinstellingen teruggezet.

- Draai aan de draairegelknop PAN (11) tot het bovenste menupunt op het scherm (12) verschijnt.
- Druk op de toets REC/ENTER (4).
- Selecteer met de draairegelknop PAN (11) [YES] en druk opnieuw op de toets REC/ENTER (4).

04. Fade mode

Met dit menupunt kunt u definiëren of de FADE-functie aan alle stuurkanalen of alleen aan draairegelknoppen PAN (11) en TILT (13) wordt toegewezen.

- Draai aan de draairegelknop PAN (11) tot het bovenste menupunt op het scherm (12) verschijnt.
- Druk op de toets REC/ENTER (4).
- Kies met draairegelknop PAN (11) [ALL CHANNELS = alle kanalen] of [ONLY PAN/TILT = alleen PAN- en TILT-regelknop] en druk opnieuw op de toets REC/ENTER (4).

05. RDM DMX Address setup

Met dit menupunt kunnen RDM-apparaten geïdentificeerd en adrestoewijzingen gewijzigd worden.

➔ RDM staat voor Remote Device Management en maakt via de DMX-verbinding een bidirectionele verbinding tussen de DMX-controller en het lichteffect. Daarom moeten DMX-controller en lichteffect RDM-capabel zijn.

Via het genormeerde RDM-protocol kan de controller aangesloten apparaten identificeren en configureren.

In een DMX-ketting kunnen RDM-apparaten en conventionele apparaten aanwezig zijn, maar alleen RDM-compatibele apparaten kunnen worden herkend.

Voor de RDM-functie zijn er geen speciale DMX-leidingen nodig, maar eventuele splitters in de DMX-leiding moeten eveneens RDM-compatibel zijn.

- Draai aan de draairegelknop PAN (11) tot het bovenste menupunt op het scherm (12) verschijnt.
- Druk op de toets REC/ENTER (4).
- Selecteer met de draairegelknop PAN (11) [YES] en druk opnieuw op de toets REC/ENTER (4).
- Het apparaat zoekt naar aangesloten RDM-apparaten en geeft het aantal gevonden apparaten na het zoeken weer:

NO FIXTURE FOUND er werden geen RDM-apparaten gevonden.

DISCOVER COUNTxxx er werden xxx RDM-apparaten gevonden.

- Kies het gewenste RDM-apparaat met de draairegelknop PAN (11).

In de bovenste schermregel wordt informatie over het apparaat en in de onderste schermregel wordt het DMX-startadres van het apparaat weergegeven.

- U kunt nu het DMX-startadres van het geselecteerde RDM-apparaat met de draairegelknop TILT (13) wijzigen. Bevestig deze wijziging door op de toets REC/ENTER (4) te drukken.

- Druk op de toets RUN/MODE/SWAP (7) om de UID (fabrikantidentificatie en serienummer) van het RDM-apparaat in de bovenste schermregel weer te geven.
- Druk op de toets BLACK OUT/DEL (6) om de Identity-functie voor het apparaat uit te voeren.
- Met de toets MENU/ESC (5) kunt u daarna opnieuw naar het hoofdniveau van het menu terugkeren.

06. Data backup

Met deze functie kunt u een back-up maken van de opgeslagen DMX-instellingen, lichtscènes en looplicht-functies op een USB-sleutel. Hiervoor zijn er 16 geheugenplaatsen beschikbaar.

→ Er werden USB-opslagmedia met het bestandssysteem FAT32 en een max. capaciteit van 32 GB ondersteund.

Als het opslagmedium door de DMX-controller niet wordt herkend, schakelt u hem uit en opnieuw in.

- Stop uw USB-sleutel in de USB-interface (3).
- Draai aan de draairegelknop PAN (11) tot het bovenste menupunt op het scherm (12) verschijnt.
- Druk op de toets REC/ENTER (4).
- Op het scherm (12) verschijnt DATA BACKUP USB
- Selecteer met de draairegelknop PAN (11) [YES] en druk opnieuw op de toets REC/ENTER (4).
- Op het scherm (12) verschijnt PRESS NUMBER KEY SELECT FILE.
- Kies met de selectietoetsen 1-16 (9) de geheugenplaats waarop u een back-up wilt maken om het aanmaken van de back-up te starten. Op het scherm (12) verschijnt FILE:x (x = geheugenplaatsnummer) met een aanduiding van de vooruitgang.

→ Voor elke geheugenplaats afzonderlijk moet er een back-up worden gemaakt. Wanneer de LED van een geheugenplaats oplicht, betekent dit dat deze geheugenplaats reeds voor een back-up op de USB-sleutel werd gebruikt.

- Wanneer de gegevensopslag succesvol werd beëindigd, keert het scherm (12) terug naar het hoofdniveau.

→ Op de USB-sleutel wordt een map met de naam „show-design2” aangemaakt. Elke opgeslagen geheugenplaats wordt in het bestand „File” (voortlopende nummering) met het suffix PRO opgeslagen.

Voer op de opgeslagen gegevens geen enkele manuele wijziging uit aangezien de gegevens anders later niet meer kunnen worden ingelezen.

07. Data load

Met deze functie kunnen opgeslagen gegevens (zie „06 Data backup“) opnieuw in de DMX-controller worden ingelezen.

- Verbind de USB-sleutel met de opgeslagen gegevens in de USB-interface (3).
- Draai aan de draairegelknop PAN (11) tot het bovenste menupunt op het scherm (12) verschijnt.
- Druk op de toets REC/ENTER (4).
- Op het scherm (12) verschijnt LOAD USB FILE.
- Selecteer met de draairegelknop PAN (11) [YES] en druk opnieuw op de toets REC/ENTER (4).
- Op het scherm (12) verschijnt PRESS NUMBER KEY SELECT FILE.
- Kies met de selectietoetsen 1-16 (9) het oplopend nummer van het bestand dat u wilt inlezen om het proces te starten. Op het scherm (12) verschijnt een aanduiding van de vooruitgang.

→ Het inlezen moet voor elke geheugenplaats afzonderlijk gebeuren. Wanneer de LED van een geheugenplaats oplicht, betekent dit dat gegevens voor deze geheugenplaats reeds op de USB-sleutel aanwezig zijn.

- Wanneer dit proces succesvol werd beëindigd, keert het scherm (12) terug naar het hoofdniveau.
- Herhaal de werkwijze om bijkomende geheugenplaatsen in te lezen.

08. Send fixture Update file

Deze functie is op dit moment nog niet beschikbaar.

09. Black-out mode

Met dit menupunt kunt u vastleggen of alle kanalen of alleen het dimmerkanaal op de toets BLACK OUT/DEL (6) moet reageren.

- Draai aan de draairegelknop PAN (11) tot het bovenste menupunt op het scherm (12) verschijnt.
- Druk op de toets REC/ENTER (4).
- Kies met draairegelknop PAN (11) [ALL CHANNELS = alle kanalen] of [ONLY DIMMER = alleen dimmerkanaal] en druk opnieuw op de toets REC/ENTER (4).

16. Firmware updaten

Om nieuwe functies te verkrijgen of fouten te verhelpen kan de firmware (geïntegreerde besturingssoftware) van het apparaat worden geupdatet.

Het is aangewezen om altijd de nieuwste firmwareversie op het apparaat te laden zodat de grootste mogelijke functionaliteit blijft behouden.

Controleer daarom regelmatig de Conrad-productsite van dit apparaat op het internet om te zien of er evt. een nieuwe firmware beschikbaar is onder de rubriek „Downloads“.

- Download de nieuwe firmwareversie van de Conrad-productsite van het apparaat (rubriek „Downloads“).
- Maak in de root-directory van een USB-sleutel (hoofdniveau van de USB-sleutel) een map met de naam „show-design2“ aan (let hier op de juiste schrijfwijze!).
- Pak de nieuwe firmware in deze map op de USB-sleutel uit.
- Stop uw USB-sleutel in de USB-interface (3).
- Schakel de DMX-controller uit.
- Houd de toetsen REC/ENTER (4), BLACK OUT/DEL (6) en RUN/MODE/SWAP (7) tegelijk ingedrukt en schakel de DMX-controller opnieuw in.
- Na enkele seconden verschijnt PRESS ANY KEY UPDATE FIRMWARE op het scherm (12).
- Laat de toetsen REC/ENTER (4), BLACK OUT/DEL (6) en RUN/MODE/SWAP (7) opnieuw los en druk op een willekeurige toets om het updaten te starten.
- Van zodra de nieuwe firmwareversie werd ingelezen, schakelt u de DMX-controller opnieuw uit en dan opnieuw in.
- Het updaten is nu voltooid.
- Trek de USB-sleutel opnieuw uit de USB-interface (3).

17. Onderhoud

Controleer regelmatig de technische veiligheid van de DMX-controller bijv. op beschadigingen aan de netadapter en de behuizing.

Wanneer kan worden aangenomen dat een veilig gebruik niet meer mogelijk is, mag het apparaat niet meer worden gebruikt en moet het worden beveiligd tegen onbedoeld gebruik. Haal de netadapter uit het stopcontact!

U mag ervan uitgaan dat een veilig gebruik niet meer mogelijk is indien:

- het apparaat of de netadapter zichtbaar beschadigd zijn,
- het apparaat niet meer functioneert
- het apparaat gedurende langere tijd onder ongunstige omstandigheden is opgeslagen of
- het apparaat tijdens transport zwaar is belast

Neem altijd de volgende veiligheidsinstructies in acht voordat u het apparaat gaat schoonmaken of onderhouden:



Bij het openen van deksels en/of het verwijderen van onderdelen van het apparaat kunnen spanningvoerende delen vrij komen te liggen.

Daarom moet het toestel voor onderhoud of reparatie worden losgekoppeld van alle spanningsbronnen.

Condensatoren in het toestel kunnen nog geladen zijn, zelfs als ze van alle spanningsbronnen zijn losgekoppeld.

Een reparatie mag uitsluitend plaatsvinden door een technicus die vertrouwd is met de risico's resp. de van toepassing zijnde voorschriften.

Reiniging

De buitenkant van de DMX-controller dient slechts met een zachte, iets vochtige doek of met een borstel te worden gereinigd.

Gebruik in geen geval reinigingsproducten met een agressieve werking of chemische oplosmiddelen omdat hierdoor de behuizing kan worden beschadigd.

18. Verhelpen van storingen

Met de DMX-controller heeft u een betrouwbaar product verworven dat volgens de nieuwste technische inzichten vervaardigd werd. Toch kunnen zich problemen of storingen voordoen. Daarom wordt hieronder beschreven hoe eventuele storingen kunnen worden verholpen:



Neem altijd de veiligheidsvoorschriften in acht!

Werk niet nadat de netschakelaar POWER (16) werd ingeschakeld

- De netadapter zit niet goed in het stopcontact.
- De aansluitleiding van de netadapter steekt niet goed in de aansluiting DC INPUT (15) van het apparaat.
- De contactdoos wordt niet van stroom voorzien.

Geen functie van de aangesloten lichteffecten

- De blackout-schakeling is actief, de LED naast de toets BLACKOUT/DEL (6) knippert.
- De DMX-adressen zijn verkeerd ingesteld.
- De verbinding tussen DMX-controller en de aangesloten lichteffecten is onderbroken.
- De DMX-leiding is te lang of wordt gestoord. Gebruik een speciale DMX-hoogfrequentieleiding.

De muziekbesturing werkt niet

- De muziekbesturing is gedeactiveerd.
- Druk op de toets RUN/MODE/SWAP (7) tot de LED MUSIC in het bedrijfsmodusscherm (8) oplicht.
- De looplichtfunctie is niet geactiveerd (zie hoofdstuk „Looplichtfuncties oproepen“).
- De muziekweergave is te stil ingesteld. Probeer bijvoorbeeld een hoger volume in te stellen of pas de microfoongevoeligheid aan, zoals beschreven in hoofdstuk „Looplichtfuncties oproepen“.

19. Gebruik

- Het toestel mag nooit zonder afdekkingen of met een beschadigde behuizing worden gebruikt.
- Steek de netadapter nooit direct in een wandcontactdoos als het apparaat van een koude naar een warme ruimte is gebracht. Het condenswater dat wordt gevormd, kan onder bepaalde omstandigheden het toestel beschadigen.

Laat het toestel eerst op kamertemperatuur komen, voordat u de stekker in de contactdoos steekt. Wacht tot al het condenswater is verdampt.

- Netdelen mogen nooit met natte handen in de contactdoos gestoken of eruit getrokken worden.
- Trek nooit aan kabels om netadapters uit het stopcontact te nemen, trek deze altijd via de daarvoor bestemde greepvlakken uit het stopcontact.
- Trek de netadapter uit het stopcontact wanneer u het product voor langere tijd niet gebruikt.
- Neem bij onweer om veiligheidsredenen altijd de netadapter uit het stopcontact.
- Om voldoende ventilatie te garanderen, mag het toestel nooit worden afgedekt. Bovendien mag de lucht-circulatie niet worden gehinderd door voorwerpen als tijdschriften, tafelkleden, gordijnen, etc.

20. Afvoer



Elektronische apparaten zijn recycleerbare stoffen en horen niet bij het huisvuil!

Het product dient na afloop van de levensduur volgens de geldende wettelijke voorschriften te worden afgevoerd.

21. Technische gegevens

Bedrijfsspanning	100-240 V / 50/60 Hz (netdeel)
	9-12 V/DC (DMX-controller)
Opgenomen vermogen.....	2,7 W
DMX-protocol	DMX 512 (RDM-compatibel)
DMX-kanalen.....	512
Lichteffectapparaten	32 met telkens max. 18 kanalen
Voorgeprogrammeerde lichteffecten	9 voor moving heads en scanner
	7 voor lichteffecten
Lichtscènes.....	32 (alle tegelijk oproepbaar)
Looplichtfuncties.....	32 (tot 5 tegelijk oproepbaar)
Afmetingen.....	482 x 132 x 80 mm
Gewicht.....	3,2 kg

Impressum

Dies ist eine Publikation der Conrad Electronic SE, Klaus-Conrad-Str. 1, D-92240 Hirschau (www.conrad.com).
Alle Rechte einschließlich Übersetzung vorbehalten. Reproduktionen jeder Art, z. B. Fotokopie, Mikroverfilmung, oder die Erfassung in elektronischen Datenverarbeitungsanlagen, bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten. Die Publikation entspricht dem technischen Stand bei Drucklegung.
© Copyright 2015 by Conrad Electronic SE.

Legal notice

This is a publication by Conrad Electronic SE, Klaus-Conrad-Str. 1, D-92240 Hirschau (www.conrad.com).
All rights including translation reserved. Reproduction by any method, e.g. photocopy, microfilming, or the capture in electronic data processing systems require the prior written approval by the editor. Reprinting, also in part, is prohibited. This publication represent the technical status at the time of printing.
© Copyright 2015 by Conrad Electronic SE.

Information légales

Ceci est une publication de Conrad Electronic SE, Klaus-Conrad-Str. 1, D-92240 Hirschau (www.conrad.com).
Tous droits réservés, y compris de traduction. Toute reproduction, quelle qu'elle soit (p. ex. photocopie, microfilm, saisie dans des installations de traitement de données) nécessite une autorisation écrite de l'éditeur. Il est interdit de le réimprimer, même par extraits. Cette publication correspond au niveau technique du moment de la mise sous presse.
© Copyright 2015 par Conrad Electronic SE.

Colofon

Dit is een publicatie van Conrad Electronic SE, Klaus-Conrad-Str. 1, D-92240 Hirschau (www.conrad.com).
Alle rechten, vertaling inbegrepen, voorbehouden. Reproducties van welke aard dan ook, bijvoorbeeld fotokopie, microverfilming of de registratie in elektronische gegevensverwerkingsapparatuur, vereisen de schriftelijke toestemming van de uitgever. Nadruk, ook van uittreksels, verboden. De publicatie voldoet aan de technische stand bij het in druk bezorgen.
© Copyright 2015 by Conrad Electronic SE.