



**512-CHANNEL DMX CONTROLLER**  
**COMMANDE DMX A 512 CANAUX**  
**512-KANAL DMX CONTROLLER**



**Ref. : DMX512-PRO (Code : 15-1845)**

**INSTRUCTION MANUAL**

**MANUEL D'UTILISATION**

**BEDIENUNGSANLEITUNG**

# GB – USER MANUAL

## DMX512-PRO

### SAFETY RECOMMENDATIONS

- \* Please keep this User Guide for future consultation. If you sell the unit to another user, be sure that they also receive this instruction booklet.
- \* Always make sure that you are connecting to the proper voltage and that the line voltage you are connecting to is not higher than that stated on decal or rear panel of the fixture.
- \* This product is intended for indoor use only!
- \* To prevent risk of fire or shock, do not expose fixture to rain or moisture. Make sure there are no flammable materials close to the unit while operating.
- \* The unit must be installed in a location with adequate ventilation, at least 50cm from adjacent surfaces. Be sure that no ventilation slots are blocked.
- \* Always disconnect from power source before maintenance, repairs or fuse replacement.
- \* In the event of serious operating problem, stop using the unit immediately. Never try to repair the unit by yourself. Repairs carried out by unskilled people can lead to damage or malfunction. Please contact the nearest authorized technical assistance center. Always use the same type spare parts.
- \* Don't connect the device to a dimmer pack.
- \* Make sure power cord is never crimped or damaged.
- \* Never disconnect power cord by pulling or tugging on the cord.
- \* Operate this device only under ambient temperature conditions of -5°C to +45°C.
- \* There are no serviceable parts inside the device. Maintenance and service operations are only to be carried out by authorized dealers.
- \* Should you need any spare parts, please use genuine parts. Should you have further questions, please contact your dealer.
- \* We recommend a frequent cleaning of the device. Please use a soft lint-free and moistened cloth. Never use alcohol or solvents!

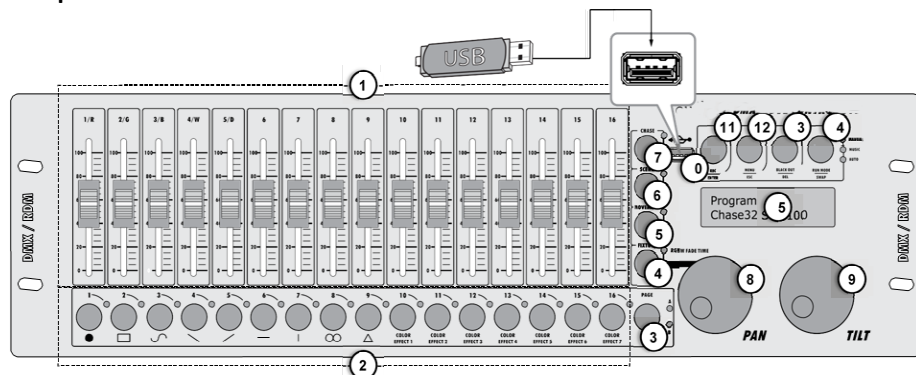
### DESCRIPTION

The DMX controller serves for operation of DMX-controlled light effect devices such as LED spot lights, moving heads and scanners in discotheques or on stage. The controller provides 512 control channels which can be assigned as desired to the 32 control channels. The built-in effect generator facilitates programming significantly. 9 movement patterns designed for moving heads and scanners can be called at the push of a button as well as 7 color effects designed for light effect devices with RGBW LEDs in particular. 32 memory banks are available for programming illumination scenes. 32 additional memory banks are available for programming chases (sequences of scenes) with 100 steps each. The chases may be played

manually, sound-controlled or automatically. All settings of your light show can be conveniently stored and archived on a USB memory device.

## CONTROLS & FUNCTIONS

### TOP panel:



#### 1. Slider controls 1-16

- For adjusting the DMX values of the connected light effect units. The current DMX value is indicated on the display.
- Controls 1-4 adjust the brightness ratio of the red, green, blue and white LEDs of the light effect units and control 5 adjusts the total brightness.

#### 2. Number buttons 1 to 16 with LEDs

These buttons control different functions depending on the selected mode and have a dual function; the PAGE button allows switching between the two channel groups 1-16 and 17-32.

- FIXTURE: To select and deselect devices.
- MOVEMENT: To activate and deactivate movement patterns (button 1-9) or color effects (button 10-16).
- SCENE: To activate or deactivate illumination scenes.
- CHASE: To activate or deactivate chases.

#### 3. PAGE Button with LEDs

To switch the number buttons between the two channel groups 1-16 and 17-32.

- LED A lights: channel group 1-16 is selected.
- LED B lights: channel group 17-32 is selected.

#### 4. FIXTURE Button with LED

- With the button pressed (LED lights) the number buttons allow to select and deselect devices.
- Adjusts the fade in time for the RGBW color channels together with the pan wheel.

#### 5. MOVEMENT Button with LED

With the button pressed (LED lights) the number buttons allow to activate and deactivate movement patterns or color effects.

## 6. SCENE Button with LED

With the button pressed (LED lights) the number buttons allow to activate and deactivate illumination scenes.

## 7. CHASE Button with LED

With the button pressed (LED lights) the number buttons allow to activate and deactivate chases.

## 8. Data wheel PAN

Controls the pan movement of moving heads or scanners and programs functions.

## 9. Data wheel TILT

Controls the tilt movement of moving heads or scanners and programs functions.

## 10. USB Port

Connect a USB storage device for storing and importing data and firmware updates.

## 11. Button REC/ENTER with LED

- Long press: To activate or deactivate the programming mode.
- Short press: For storing individual illumination scenes or chases and for confirming adjustments.

## 12. Button MENU/ESC with LED

- Long press: To call and exit the system settings.
- Short press: To abort a setting procedure and jump back to a higher menu level.

## 13. Button BLACK OUT/DEL with LED

- Sets all control channels to the value zero (e.g. for turning off the devices).
- For deleting illumination scenes or chases.
- For inserting a scene into a chase.

## 14. Button RUN MODE/SWAP with LEDs

- For setting the running mode of a chase. A short press switches between manual, sound-controlled and automatic mode. The LEDs next to the button indicate the current setting.

- MANUAL: The chase can be manually advanced step by step with the pan wheel.

- MUSIC: The individual steps of the chase run to the rhythm of the music picked up via the internal microphone.

- AUTO: The individual steps of the chase run at the adjusted speed and fade time.

- For switching between the parameters when editing movement patterns.

## 15. Display

Rear panel:



## 16. DMX512 output

3-pin XLR jack for connecting the DMX input of the first light effect unit.

## 17. Power input

Plug in the mains cable of the supplied power unit here.

### 18. Power on/off

Switches the controller on and off.

### Installation and Connections

Switch off the DMX controller prior to connecting any units or to changing any existing connections.

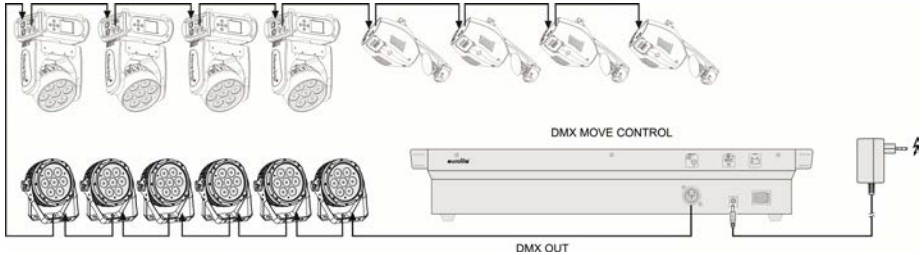


Fig. 5.1 Example for connection

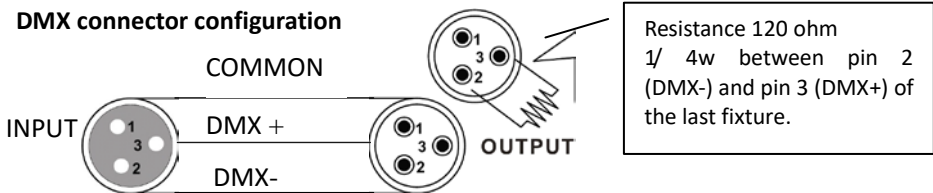
### Installation

Install the unit on a plane surface or in your rack. When choosing the installation spot make sure that there is enough space around the unit for ventilation or that heated air from the rack can be passed on to improve heat radiation. Steady overheating will damage the unit.

### CABLE CONNECTORS

Cabling must have a male XLR connector on one end and a female XLR connector on the other end.

### DMX connector configuration



Termination reduces signal errors. To avoid signal transmission problems and interference, it is always advisable to connect a DMX signal terminator.

### CAUTION

Do not allow contact between the common and the fixture's chassis ground. Grounding the common can cause a ground loop, and your fixture may perform erratically. Test cables with an ohm meter to check correct polarity and to make sure the pins are not grounded or shorted to the shield or each other.

### Setting up a DMX Serial Data Link

1. Connect the (male) 3 pin connector side of the DMX cable to the output (female) 3 pin connector of the controller.
2. Connect the end of the cable coming from the controller which will have a (female) 3 pin connector to the input connector of the next fixture consisting of a (male) 3 pin connector.
3. Then, proceed to connect from the output as stated above to the input of the following fixture and so on.

### Connection to the Mains

Connect the power supply unit to the power input jack and the mains plug to a mains outlet. Always disconnect the mains connector when you wish to change connections, move the unit to a different place or if it is not used for a longer period.

## Configuration

### Adjusting the DMX Starting Addresses of the Light Effect Units

Adjust the DMX starting address of the connected light effect units according to the following scheme. If identical units are to be controlled synchronously, they can receive the same starting address; otherwise each unit must receive an individual address. For further information, please refer to the unit's documentation.

Unit	Starting address	Unit	Starting address
1	1	17	289
2	19	18	307
3	37	19	325
4	55	20	343
5	73	21	361
6	91	22	379
7	109	23	397
8	127	24	415
9	145	25	433
10	163	26	451
11	181	27	469
12	199	18	199
13	217	29	505
14	235	30	free
15	253	31	free
16	271	32	free

*Table 6.1 Default values for the starting address of the light effect units*

## Manual Assignment of DMX Starting Addresses

It is possible to individually assign the DMX starting addresses to the controller. The assignment can be made in the system settings.

1. Switch on the controller with the rear power switch. The unit is in manual mode and the display indicates "Manual" in the upper line.
2. Keep the button MENU pressed for 2 seconds to call the system settings.
3. The display indicates the first menu item „01.Patch fixture“(otherwise select it with the pan wheel). Press the button ENTER to begin with the configuration. The display indicates "PLEASE SELECT FIXTURE".
4. Use the buttons number buttons 1-16 to select the unit of which the DMX starting address is to be assigned (control LED lights).
5. This menu item allows adjusting further characteristics. Use the button SWAP to switch between the options.
6. Select the option DMX START ADDR to assign the DMX starting address. The display indicates "NO PATCH ADDRESS" in case no assignment was made yet; otherwise it indicates e.g. "ADR: 001".

Fig. 6.1 Manual address assignment



7. Change the address with the pan wheel. For addresses that were already assigned, the display inserts a "!".
8. Press the button ENTER to memorize your setting.
  - To confirm the memory procedure, all LEDs of the controller flash three times.
9. Repeat the steps 4, 7 and 8 to assign further units.
10. After your settings, exit the system settings. For this, keep the button MENU pressed for 2 seconds.

## Manual Assignment of DMX Channels

It is possible to individually assign the DMX channels of the connected light effect units to the control elements of the controller (softpatch). However, some DMX channels must be assigned according to a certain scheme, in order for the controller to correctly perform the integrated movement patterns, color effects and fade effects. For control of the pan/tilt function of moving heads or scanners, the corresponding DMX channels must be assigned e.g. to the pan and tilt wheel; and for control of RGBW light effect units, the DMX channels which control red, green, blue, white and the dimmer function, must be assigned to the sliding control 1-5. The assignment can be made in the system settings.

1. Keep the button MENU pressed for 2 seconds to call the system settings.

2. The display indicates the first menu item „01.Patch fixture“ (otherwise select it with the pan wheel). Press the button ENTER to begin with the configuration. The display indicates “PLEASE SELECT FIXTURE”.
3. Use the buttons number buttons 1-16 to select the unit which the DMX channels are to be assigned (control LED lights).
4. Select the option FADER CHANL with the button SWAP to assign the DMX channels to the control elements. The display indicates the control element in the upper line, e.g. “Fader CHANL:1/R “ and the DMX channel in the lower line, e.g. “DMX channel:01”

Fig. 6.2 Channel assignment



5. Adjust the first control element with the **pan wheel**, e.g. 1/R = sliding control 1 and assign the DMX channel with the **tilt wheel**.

Control	DMX channel	Control	DMX channel
1/red	1	10	10
2/green	2	11	11
3/blue	3	12	12
4/white	4	13	13
5/dimmer	5	14	14
6	6	15	15
7	7	16	16
8	8	PAN	17
9	9	TILT	18

Tab. 6.2 Assignment of DMX channels to the control elements

6. Press the button **ENTER** to memorize your setting.
  - To confirm the memory procedure, all LEDs of the controller flash three times.
  7. Repeat the steps 5 and 6 to assign further DMX channels.
  8. Press the button **DEL** to delete an assignment (indication „NULL“).
  - To confirm the deleting procedure, all LEDs of the controller flash three times.
  9. After your settings, exit the system settings.
- For this, keep the button **MENU** pressed for 2 seconds.

## Inverting Output Values

It is possible to individually invert the output values of the 512 control channels. The adjustment can be made in the system settings.



1. Keep the button **MENU** pressed for 2 seconds to call the system settings.
2. The display indicates the first menu item „01.Patch fixture“ (otherwise select it with the pan wheel). Press the button **ENTER** to begin with the configuration. The display indicates “PLEASE SELECT FIXTURE”.
3. Use the **number buttons 1-16** to select the unit of which the DMX channels are to be inverted (control LED lights).
4. Select the option **FADER REVERSE** with the button **SWAP**. The display indicates the control element in the upper line, e.g. “FADER:1/R “ and the current setting in the lower line, e.g. “REVERSE:NO”.

Fig. 6.3 Inverting output values



5. Adjust the first control element with the pan wheel and use the tilt wheel to select the setting [YES] if the output value of the control channel is to be inverted or [NO] if not. With activated inversion, the output value is zero if the control channel has been set to the maximum value and vice versa.
  6. Press the button ENTER to memorize your setting.
    - To confirm the memory procedure, all LEDs of the controller flash three times.
  7. Repeat the steps 5 and 6 to invert further control channels.
  8. Repeat the steps 3, 5 and 6 to adjust further units.
  9. After your settings, exit the system settings.
- For this, keep the button MENU pressed for 2 seconds.

## Assigning the Fade In Function

The fade in function for the RGBW color channels 1-4 and the dimmer channel can be individually assigned to each device. The adjustment can be made in the system settings.

1. Keep the button MENU pressed for 2 seconds to call the system settings.
2. The display indicates the first menu item „01.Patch fixture“ (otherwise select it with the pan wheel). Press the button ENTER to begin with the configuration. The display indicates “PLEASE SELECT FIXTURE”.
3. Use the buttons number buttons 1-16 to select the unit to be configured (control LED lights).
4. Select the option COLOR FADE with the button SWAP.

Fig. 6.4 Assigning the fade in function



5. Use the tilt wheel to select the setting [YES] if fade in of the device should be possible or [NO] if not. With the function activated, the controller automatically creates all necessary intermediate values for the fade in.

6. Press the button ENTER to memorize your setting.
    - *To confirm the memory procedure, all LEDs of the controller flash three times.*
  7. Repeat the steps 3, 5 and 6 to configure further units.
  8. After your settings, exit the system settings.
- For this, keep the button MENU pressed for 2 seconds.

## Copying Device Settings

All DMX values assigned to a light effect unit can be conveniently copied to another unit. The adjustment can be made in the system settings.

1. Keep the button MENU pressed for 2 seconds to call the system settings.
2. The display indicates the first menu item „01.Patch fixture“ (otherwise select it with the pan wheel). Press the button ENTER to begin with the configuration. The display indicates “PLEASE SELECT FIXTURE”.
3. Keep the number button pressed of the unit to be copied.
4. In addition, press the number button you would like to copy the values to. The display shortly indicates “COPY”.

Fig. 6.5 Copying device settings



## OPERATION

Switch on the controller with the rear power switch. The unit is in manual mode and the display indicates “Manual” in the upper line.

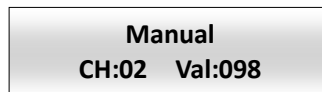
## Manual Adjustment of an Illumination Scene

An illumination scene contains the values of all control channels including the pan and tilt settings of the connected light effect units.

1. Press the button FIXTURE.
  - *The control LED lights.*
2. Use the number buttons 1-16 to select the units to be controlled.
  - *The corresponding LEDs of the buttons light.*
  - *If a number button is pressed once again, the corresponding device is deselected.*
  - *Instead of selecting each device individually, devices with consecutive numbers can be selected simultaneously. For this, press the first and last number button simultaneously.*

*Example: For selecting the devices 1 to 8, press the number buttons 1 and 8 simultaneously. Thus, all 8 devices will be selected simultaneously. In the same way, it is possible to deselect devices again.*

Fig. 7.1 Adjusting DMX values



3. Adjust the desired DMX values (0-255) for the DMX channels using the sliding controls and, if necessary, the pan and tilt wheels.

- *As soon as a fader is moved, the display indicates the number of the control channel in the lower line and the current output value as a DMX value.*

4. The 32 light effect units are combined in 2 groups (channel pages) of 16 channels each. If necessary, use the button PAGE to switch between the two channel groups 1-16 (LED A lights) and 17-32 (LED B lights) and repeat steps 2 and 3, until the desired values are assigned to all channels.

## Adjusting an Illumination Scene with Movement Patterns and Color effects

The built-in effect generator allows creating 9 different movement patterns for pan and tilt movement of moving heads or scanners as well as 7 additional color effects for LED light effect units. The effects can be saved together with other DMX values in a scene.

1. Press the button FIXTURE (control LED lights) and use the number buttons 1-16 to select the devices to be assigned to an effect.

- *If necessary, used the button PAGE to switch between the two channel groups 1-6 (LED A lights) and 17-32 (LED B lights).*

2. Call the effect mode with the button MOVEMENT.

- *The control LED lights.*

3. Select the desired movement patterns or color effect with the number buttons 1-16.

- *The selected devices will begin to perform the movement pattern or color effect.*

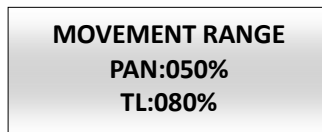
- *Number buttons 1-9: Create movement patterns designed for pan and tilt movement of moving heads or scanners.*

- *Number buttons 10-16: Create color effects for all kinds of LED light effect units.*

- *For optimum results of the color effects triggered by buttons 15 and 16, the operation with a least 8 devices is recommended.*

4. The parameters of the movement patterns and color effects can be edited and adapted to your particular application.

Fig. 7.2 Adjusting parameters



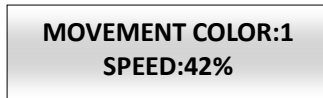
- *Movement patterns 1-9: Press the button SWAP to switch between the parameters and adjust the values with the Pan/Tilt wheels.*

- **MOVEMENT RANGE:** The pan/tilt movement can be adjusted between 1 and 100%.

- **MOVEMENT OFFSET:** Correction values can be adjusted for fine adjustment of the pan/tilt movement.

- **MOVEMENT SPEED:** The running speed can be adjusted between 1 and 100 %.
- **DELAY LEVEL:** The delay time for the operation with several devices can be adjusted between 0 and 30 seconds.

Fig. 7.3 Adjusting parameters



- *Color effects 10-16: The running speed can be adjusted between 1 and 100 % (indication "MOVEMENT SPEED").*

## Memorizing Illumination Scenes

32 memory banks are available for illumination scenes. Each scene contains the values of all control channels including the pan and tilt settings of the connected light effect units as well as movement patterns or color effects at the time of storage.

Fig. 7.4 Programming mode



1. Call the programming mode. For this, keep the REC pressed until the LED above the button lights.
2. Press the button FIXTURE.
  - *The control LED lights.*
3. Use the number buttons 1-16 to select the devices to be controlled.
  - *The corresponding LEDs of the buttons light.*
  - *If a number button is pressed once again, the corresponding device is deselected.*

Fig. 7.5 Adjusting DMX values



4. Adjust the desired DMX values (0-255) for the DMX channels using the sliding controls and, if necessary, the pan and tilt wheels.
  - *As soon as a fader is moved, the display indicates the number of the control channel in the lower line and the current output value as a DMX value.*
5. If necessary, movement patterns or color effects can be integrated in the scene. For this, call the effect mode with the button MOVEMENTS and select the desired effect with the number buttons 1-16. Exit the effect mode again by pressing the button FIXTURE.
6. If necessary, use the button PAGE to switch between the two channel groups 1-16 (LED A lights) and 17-32 (LED B lights) and repeat steps 3 and 5, until the desired values are assigned to all channels.
7. Deselect the adjusted devices with the corresponding number button 1-16.
8. Repeat the steps 3 to 5 for all further devices to be adjusted.

9. Press the button SCENE and then the button REC to memorize the scene.
10. Select the desired memory bank with one of the number buttons 1-16.
  - *If necessary, use the button PAGE to switch between the two channel groups 1-16 (LED A lights) and 17-32 (LED B lights).*
  - *To confirm the memory procedure, all LEDs of the controller flash three times.*
11. Repeat the steps 2 to 10 to memorize further scenes.
12. After all desired scenes have been memorized, switch off the programming mode. For this, keep the button REC pressed until the LED above the button lights.

## Calling Illumination Scenes

Static scenes from the memory bank can only be used in manual mode.

1. There should be no device selected. If one of the control LEDs of the number buttons 1- 16 light, press the corresponding button for deselecting.
2. Press the button SCENE.
  - *The control LED lights.*
3. Call the desired scene with the number buttons 1-16.
  - *The control LED lights.*
  - *If the button is pressed once again, the scene is deselected (control LED extinguishes).*
  - *If necessary, use the button PAGE to switch between the two channel groups 1-16 (LED A lights) and 17-32 (LED B lights).*

## Adjusting Fade In for the Color Channels

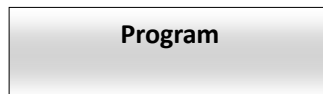
*Fig. 7.6 Adjusting a fade in time*



It is possible to adjust a fade in time for illumination scenes affecting the RGBW color channels 1-4 and the dimmer channel. When actuating a sliding control, the corresponding channel is moved slowly and steadily to its target value. The controller automatically creates all necessary intermediate values. Keep the button **FIXTURE** pressed and simultaneously adjust the fade in time with the **pan wheel** between 0-30 seconds. When turning the wheel, the display indicates the selected value in the lower line, e.g. "Fade 8.5S" for a fade in lasting 8.5 seconds.

## Deleting Illumination Scenes

*Fig. 7.7 Programming mode*



1. Call the programming mode. For this, keep the **REC** pressed until the LED above the button lights.
2. Press the button **SCENE**.
  - *The control LED lights.*
3. Keep the button **DEL** pressed and select the scene to be deleted with the **number buttons 1-16**.
  - *The control LEDs of the memory banks containing data light.*
  - *If necessary, use the button PAGE to switch between the two channel groups 1-16 (LED A lights) and 17-32 (LED B lights).*
  - *To confirm the deleting procedure, all LEDs of the controller flash three times.*
4. After the desired scene has been deleted, switch off the programming mode. For this, keep the button **REC** pressed until the LED above the button lights.

### Programming and Memorizing Chases

For programming chases (sequences of scenes), 32 memory banks are available. A sequence of up to 100 steps can be programmed on each memory bank. Previously memorized scenes may also be compiled to a chase in any desired order. Chases may run automatically, manually, or sound-controlled.

Fig. 7.8 Programming mode



1. Call the programming mode. For this, keep the REC pressed until the LED above the button lights.
2. Press the button CHASE.
  - *The control LED lights.*

Fig. 7.9 Programming a chase



3. Select the desired memory bank with one of the number buttons 1-16.
  - *If necessary, use the button PAGE to switch between the two channel groups 1-16 (LED A lights) and 17-32 (LED B lights).*
  - *The display indicates e.g. "Chase01 Step001" in the lower line.*
4. Press the button **FIXTURE**.
  - *The control LED lights.*
5. Use the number buttons 1-16 to select the devices to be controlled.

- If necessary, use the button PAGE to switch between the two channel groups 1-16 and 17-32.

Fig. 7.10 Adjusting the first scene

**Program**  
**CH:02 Val:098**

6. Adjust the first illumination scene with the sliding controls and, if necessary the pan and tilt wheels.

- *The display indicates the number of the control channel in the lower line and the current output value as a DMX value.*

7. It is also possible to call a scene previously memorized or a movement pattern or color effect and to insert it into the chase. For this, call the scene or the effect with the button SCENE or MOVEMENT and the corresponding number button.

8. Press the button REC to memorize the scene.

- *To confirm the memory procedure, all LEDs of the controller flash three times.*
- *The indication "Step001" changes to "Step002" and you can adjust and memorize the next scene.*

9. Repeat the steps 6 to 8 to adjust and memorize the next scene.

- *Up to 100 scenes can be programmed for a chase.*

10. After the desired chase has been memorized, switch off the programming mode. For this, keep the button ENTER pressed until the display indication switches back to "Manual".

### Inserting a Scene Into a Chase

1. Call the programming mode. For this, keep the REC pressed until the LED above the button lights.

2. Press the button CHASE.

- *The control LED lights.*

3. Select the chase to be extended with one of the number buttons 1-16.

- *The control LED of the number button lights and the display indicates the number and steps of the chase.*
- *If necessary, use the button PAGE to switch between the two channel groups 1-16 (LED A lights) and 17-32 (LED B lights).*

4. Select the step after which a new step is to be inserted with the pan wheel.

5. Press the button MENU.

- *The LED INSERT above the button lights.*

6. Now, a scene can be inserted. For this, call the scene with the button SCENE and the corresponding number button.

7. Press the button REC to memorize the revised chase.

- *To confirm the memory procedure, all LEDs of the controller flash three times.*

8. Repeat the steps 4 to 7 to insert further scenes into this chase.

9. After the revised chase has been memorized, switch off the programming mode. For this, keep the button ENTER pressed until the display indication switches back to “Manual”.

## Playing a Chase

A chase must be programmed before you can call it. Chases can be played manually, time- controlled or sound-controlled. As a basic setting, the manual mode is activated. The LEDs MANUAL, MUSIC and AUTO indicate the current setting.

1. There should be no device or illumination scene selected. If one of the control LEDs of the number buttons 1-16 light, press the corresponding button for deselecting.

2. Press the button CHASE.

- The control LED lights.

*Fig. 7.11 Calling a chase*



**Manual**  
**Chase01 Step001**

3. Use the number buttons 1-16 to select the desired chase.

- The control LED flashes.
- If necessary, use the button PAGE to switch between the two channel groups 1-16 (LED A lights) and 17-32 (LED B lights).
- Up to 5 chases can be selected simultaneously. The chases are played one after the other. The LED of the chase currently playing flashes, the others light.
- The display indicates the number of the chase (e.g. “Chase01”) in the lower line and the current step (e.g. “Step001”).

4. Select the chase running mode with the button RUN MODE. The mode is indicated by the LEDs next to the button.

*Fig. 7.12 Chase in manual mode*



**Manual**  
**Chase05 Step080**

- MANUAL: The chase can be manually advanced step by step with the pan wheel.

*Fig. 7.13 Chase in sound-controlled mode*



**Music**  
**Sensitivity 050%**

- MUSIC: The individual steps of the chase run to the rhythm of the music picked up via the internal microphone.

The sensitivity of the sound control is adjustable. For this, keep the button RUN MODE pressed and turn the tilt wheel to adjust a value between 0-100 %. The higher the value, the higher the sensitivity.



Fig. 7.14 Chase in automatic mode

**Auto**  
**Wait 1M10S**

- **AUTO:** The individual steps of the chase run at the adjusted speed and fade time. Use the pan wheel to adjust the running speed, i.e. how long a scene is shown, between 10 minutes and 0.1 seconds (indication "Wait"). Use the tilt wheel to adjust the fade time, i.e. the time between the steps, between 0 and 30 (indication "Fade").
- 5. A flashing LED indicates which chase can be adjusted when several chases are selected simultaneously. The chase selected last can be adjusted. To adjust a different chase instead, keep the corresponding number button pressed until its LED flashes.
- 6. To stop a chase, press the corresponding number button so that its LED extinguishes.

## Adjusting Fade In for the Color Channels

Fig. 7.15 Adjusting a fade in time

**Manual**  
**Fade 8.5S**

It is possible to adjust a fade in time for chases affecting the RGBW color channels 1-4 and the dimmer channel. The controller automatically creates all necessary intermediate values. Keep the button **FIXTURE** pressed and simultaneously adjust the fade in time with the pan wheel between 0-30 seconds. When turning the wheel, the display indicates the selected value in the lower line, e.g. "Fade 8.5S" for a fade in lasting 8.5 seconds.

## Overwriting Channels Manually

During the playback of a chase, it is possible to overwrite the programmed DMX values with the sliding controls. This allows for minor adjustments during a live performance without the need for reprogramming scenes.

1. Press the button **FIXTURE** use the number buttons 1-16 to select the units to be controlled manually.
2. Adjust the desired DMX values for the DMX channels using the sliding controls and, if necessary, the pan and tilt wheels.
3. If necessary, use the button **PAGE** to switch between the two channel groups 1-16 (LED A lights) and 17-32 (LED B lights) and repeat steps 1 and 2, until the desired values are assigned to all channels.

## Deleting a Chase

Fig. 7.16 Programming mode

**Program**

1. Call the programming mode. For this, keep the REC pressed until the LED above the button lights.
2. Press the button CHASE.
  - *The control LED lights.*
3. Keep the button DEL pressed and select the chase to be deleted with the number buttons 1-16.
  - *The control LEDs of the memory banks containing data light.*
  - *If necessary, use the button PAGE to switch between the two channel groups 1-16 (LED A lights) and 17-32 (LED B lights).*
  - *To confirm the deleting procedure, all LEDs of the controller flash three time.*
4. After the desired chase has been deleted, switch off the programming mode. For this, keep the button REC pressed until the LED above the button lights.

## Blackout Function

With the blackout function it is possible to blackout and illumination scene or chase completely. Current fadings and chases are not stopped by the blackout function, they continue “in the dark” in the meantime.

1. With the button BLACK OUT/DEL this function is switched on: The LED above the button flashes and all control channels are set to the output value zero.
2. By pressing the button BLACK OUT/DEL again, the function stops: The LED is extinguished and all channels return to their pervious output values.
3. In the system settings, is possible define whether all control channels react to the button BLACK OUT/DEL or only the dimmer control channel.

## After Use

After the operation, disconnect the mains plug of the power supply unit from the socket, to prevent unnecessary power consumption.

## SYSTEM SETTINGS

This mode allows you to change important system settings for the controller.

*Fig. 8.1 Calling the system settings*



### 1. Patch fixture

1. Keep the button MENU for 2 seconds to call the system settings.
  - *The display indicates the first menu item “01.Patch fixture”.*
2. Turn the pan wheel to browse the menu items.
3. Press the button ENTER to select the desired menu item.
4. Turn the pan wheel to change a setting and confirm with ENTER.
5. Shortly press the button ESC to abort the setting procedure and return to the main menu level.

6. To save your settings and exit the system settings, keep the button MENU pressed for 2 seconds.

The following adjustments are possible:

Indication	Function
01. Patch fixture	DMX configuration #1
02. Reset factory	Reset to factory settings
03. Delete all Fixture patch	Delete all DMX address assignments
04. Fade mode	Fade function
05. RDM DMX Address setup	RDM DMX address assignments
06. Data backup	Data backup
07. Data load	Data import
08. Send fixture Update file	Firmware update #2
09. Black-out mode	Blackout function

#1 This menu item is covered in chapter 6

#2: This function is not available

### **Reset factory [Reset to factory settings]**

Here you can reset the controller to factory setting.

1. Call the menu item with the pan wheel and confirm with ENTER.

2. Select the setting [YES] with the pan wheel and confirm with ENTER.

• *The display shortly indicates "Reset factory Please wait .." and then "OK" as soon as the factory settings are loaded.*

### **Delete all Fixture patch [Delete all DMX address assignments]**

All address assignments and control channel options made can be deleted and reset to the presettings.

1. Call the menu item with the pan wheel and confirm with ENTER.

2. Select the setting [YES] with the pan wheel if a reset is to be made. Confirm with ENTER.

• *The display shortly indicates "SAVE OK" and returns to the main menu level.*

### **Fade mode [Fade function]**

The fade function can be assigned to all control channels or only to the pan and tilt wheels.

1. Call the menu item with the pan wheel and confirm with ENTER.

2. Use the pan wheel to select the setting [ALL CHANNELS] if the fade function is possible for all control channels or select [ONLY PAN/TILT] if it is only possible for the pan and tilt wheels. Confirm with ENTER.

- *The display shortly indicates "SAVE OK" and returns to the main menu level.*

## **RDM DMX Address setup [RDM DMX address assignments]**

This menu allows identifying connected RDM devices and changing their DMX address assignment.

1. Call the menu item with the pan wheel and confirm with ENTER.
2. Select the setting [YES] with the pan wheel to access RDM functions and confirm with ENTER.
3. The controller starts searching for RDM devices. The display indicates e.g. "DISCOVER COUNT005" when five devices have been found.
4. Select the desired device with the pan wheel. The display indicates information regarding the device in the upper line and the corresponding DMX address in the lower line.
5. Use the tilt wheel to change the DMX address and confirm with ENTER.
6. Press the button SWAP to indicate the UID (manufacturer ID and serial number) of the device in the upper line of the display.
7. Press the button BLACK OUT to perform the identify function for the device.
8. After your settings, return to the main menu level with ESC.

## **Regarding RDM**

RDM stands for "Remote Device Management" and makes remote control of devices connected to the DMX bus possible. RDM is an extension of the DMX512 protocol.

RDM is especially useful when the device is installed in a remote area.

RDM is integrated in DMX without influencing the connections. RDM data is transmitted via the standard XLR pins 1 and 2 and does not require a new cable type.

RDM-ready and conventional DMX devices can be operated in one DMX line. If DMX splitters are used, they must support RDM.

## **Data backup [Data backup]**

All settings of a light show, i.e. DMX settings, illumination scenes and chases can be stored on a USB memory device and recalled later. 16 memory banks are available.

1. Connect a USB memory device to the controller's USB port.
2. Call the menu item with the pan wheel and confirm with ENTER.
3. Select the setting [YES] with the pan wheel confirm with ENTER. The display indicates "Press number key Select file" (select memory bank with number button).
4. Select a memory bank with one of the number buttons 1-16. The display indicates e.g. "FILE:1" and a progress bar.
  - *Each memory bank must be stored separately. If the control LED of a number button lights, this memory bank has been stored on the USB memory device before.*
  - *The data will be stored in the folder "DMX Move Control 512" located on the root directory of the USB memory device. A file with the extension "PRO" will be created*

for each memory bank. You should not make any changes to the default folder. Otherwise the controller cannot reload the data later.

5. After completing the data backup, the device returns to the main menu level.

## **Regarding USB memory devices**

- *This unit supports data carriers with the file system FAT32 and with a capacity up to 32 GB.*
- *Prior to connecting a USB memory device, call the system settings.*
- *If a data carrier is not recognized at the first try, turn the controller off and on again.*

## **Data load [Data import]**

1. Connect a USB memory device to the controller's USB port.
  - *The files to be imported must be stored in the folder "DMX Move Control 512" located on the root directory of the USB memory device.*
2. Call the menu item with the pan wheel and confirm with ENTER.
  - *The display indicates "Press number key Select file" (select file with number button).*
  - *The control LED of a number button lights, when data is available on the USB memory device for this memory bank.*
3. Select the file to be loaded with the number buttons 1-16.
  - *The display indicates a progress bar.*
4. After successful completion of the data import, the device returns to the main menu level.

## **Black-out mode [Blackout function]**

It is possible to define whether all control channels react on the button BLACK OUT or only the dimmer control channel.

1. Call the menu item with the pan wheel and confirm with ENTER.
2. Use the pan wheel to choose between the settings [All channels] and [Only dimmer].
  - *All channels: All control channels react on the button (i.e. in the blackout state the control channels have the value zero).*
  - *Only dimmer: Only the dimmer control channel reacts on the button BLACK OUT (i.e. in the blackout state the control channel has the value zero).*
3. Confirm your setting with ENTER.
  - *The display shortly indicates "SAVE OK" and returns to the main menu level.*

## Specifications

Power supply: .....	110-240 V AC, 50/60 Hz ~ via included power unit
Power consumption:.....	2.7 W
Number of control channels: .....	512
Storable scenes: .....	32
Storable chases: .....	32 with 100 steps each
Sound control:.....	via built-in microphone
DMX512/RDM output:.....	3-pin XLR connector
Available storage media:.....	USB devices (FAT32)
Dimensions (LxWxH): .....	483 x 130 x 82 mm
.....	Rack installation with 3 U
Weight: .....	2.2 kg



*Electric products must not be put into household waste. Please bring them to a recycling centre. Ask your local authorities or your dealer about the way to proceed.*

# F - MANUEL DE L'UTILISATEUR

## 1. MISES EN GARDE

Afin de réduire le risque d'un choc électrique ou d'un incendie, tenir l'appareil à l'abri de la pluie et de l'humidité.

Le nettoyage de la mémoire risque d'endommager la puce. Evitez d'initialiser l'appareil trop fréquemment.

Utilisez uniquement l'adaptateur secteur recommandé.

Conservez l'emballage d'origine pour pouvoir transporter l'appareil en toute sécurité.

Ne pas verser de liquides ou de l'eau sur l'appareil.

Assurez-vous que votre tension secteur correspond à la tension d'alimentation requise.

Ne pas utiliser l'appareil si le cordon secteur est endommagé. Ne pas marcher sur le cordon.

Ne pas enlever le contact de masse de la fiche électrique. Elle assure la sécurité de l'appareil en cas d'un court-circuit interne.

Débranchez l'appareil du secteur avant d'effectuer des branchements.

Ne pas retirer le couvercle. L'appareil ne contient aucune pièce remplaçable par l'utilisateur.

Débranchez l'appareil du secteur en cas de non-utilisation prolongée.

Cet appareil n'est pas destiné à un usage domestique.

Vérifiez que l'appareil n'a subi aucun dommage de transport. S'il présente des dommages, ne l'utilisez pas. Contactez votre revendeur.

Cet appareil est réservé aux adultes. Ne jamais laisser un enfant manipuler ou jouer avec cet appareil.

Ne jamais utiliser cet appareil sous les conditions suivantes:

- Dans une humidité extrême
- Dans un endroit sujet aux vibrations et aux chocs
- Dans un endroit où les températures sont supérieures à 45°C/113°F ou inférieures à 2°C/35.6°F

L'appareil ne contient aucune pièce remplaçable par l'utilisateur.

Ne pas essayer de réparer l'appareil vous-même sinon vous perdez tout droit à garantie.

Pour toute réparation, contactez votre revendeur.

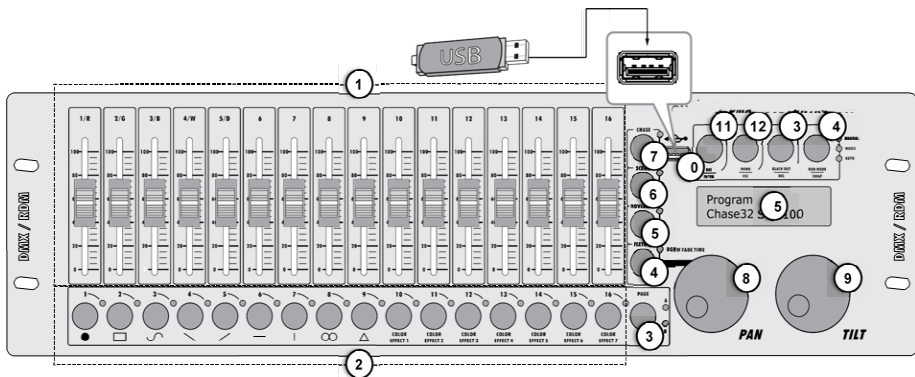
## DESCRIPTION

Le contrôleur DMX permet de faire fonctionner des effets de lumière commandés par DMX tels que des projecteurs à LED, des lyres et des scanners dans des discothèques ou sur scène. Le contrôleur DMX comporte 512 canaux de commande qui peuvent être assignés librement aux 32 canaux de contrôle. Le générateur d'effets intégré facilite considérablement la programmation. 9 séquences de mouvement pour lyres et scanners sont disponibles sur simple pression sur un bouton ainsi que 7 effets de

couleurs pour des effets de lumière équipés notamment de LED RGBW. 32 banques de mémoire sont disponibles pour la programmation de scènes d'éclairage. 32 banques de mémoire supplémentaires sont disponibles pour la programmation de chases (séquences de scènes) avec 100 pas chacune. Les chases peuvent être lus manuellement, contrôlé par le son ou automatiquement. Vous pouvez mémoriser et archiver tous les réglages de votre spectacle de lumière sur un support USB.

## CONTRÔLES / FONCTIONS

### Panneau supérieur:



#### 1. Curseurs 1-16

Permet de régler les valeurs DMX des effets de lumière connectés. La valeur DMX actuelle s'affiche sur l'écran.

Les contrôles 1-4 règlent le taux de luminosité des LED rouges, vertes, bleues et blanches des effets de lumière et le contrôle 5 règle la luminosité totale.

#### 2. Touches numériques 1 à 16 avec LED

Ces touches contrôlent différentes fonctions selon le mode sélectionné et possèdent une double fonction; La touche PAGE permet de commuter entre les deux groupes de canaux 1-16 et 17-32.

- **FIXTURE:** Pour sélectionner et désélectionner des appareils.
- **MOVEMENT:** Pour activer et désactiver des séquences de mouvement (touches 1-9) ou des effets de couleurs (touches 10-16).
- **SCENE:** Pour activer ou désactiver des scènes d'éclairage.
- **CHASE:** Pour activer ou désactiver des chases.

#### 3. Touche PAGE avec LED

Pour commuter les touches numériques entre les deux groupes de canaux 1-16 et 17-32.

LED A s'allume: Le groupe de canaux 1-16 est sélectionné.

LED B s'allume: Le groupe de canaux 17-32 est sélectionné.

#### 4. Touche FIXTURE avec LED



Lorsque la touche est appuyée (la LED s'allume), les touches numériques permettent de sélectionner et de désélectionner des appareils.

Règle la durée du fondu pour les canaux de couleurs RGBW en conjonction avec la molette Pan.

#### **5. Touche MOVEMENT avec LED**

Lorsque la touche est appuyée (la LED s'allume), les touches numériques permettent d'activer et désactiver des séquences de mouvement ou des effets de couleurs.

#### **6. Touche SCENE avec LED**

Lorsque la touche est appuyée (la LED s'allume), les touches numériques permettent d'activer et de désactiver des scènes d'éclairage.

#### **7. Touche CHASE avec LED**

Lorsque la touche est appuyée (la LED s'allume), les touches numériques permettent d'activer et désactiver des chases.

#### **8. Molette PAN**

Règle le mouvement pan (horizontal) de lyres ou de scanners et permet de programmer des fonctions.

#### **9. Molette TILT**

Règle le mouvement tilt (vertical) de lyres ou de scanners et permet de programmer des fonctions.

#### **10. Port USB**

Branchez un support USB pour sauvegarder et importer des données et mises à jour firmware.

#### **11. Touche REC/ENTER avec LED**

- Pression longue: Pour activer ou désactiver le mode de programmation.
- Pression courte: Pour mémoriser des scènes d'éclairage individuelles ou des chases et confirmer les réglages.

#### **12. Touche MENU/ESC avec LED**

- Pression longue: Pour entrer et quitter les réglages système.
- Pression courte: Pour interrompre un réglage et revenir au niveau de menu supérieur.

#### **13. Touche BLACK OUT/DEL avec LED**

- Règle tous les canaux de commande sur la valeur zéro (p.ex. pour éteindre les appareils).
- Pour effacer des scènes d'éclairage ou des chases.
- Pour insérer une scène dans un chase.

#### **14. Touche RUN MODE/SWAP avec LEDs**

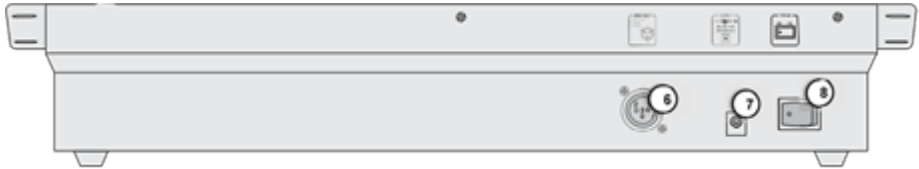
- Pour régler le mode de fonctionnement d'un chase. Appuyez brièvement pour commuter entre le mode manuel, commandé par le son et automatique. Les LEDs à côté de la touche indiquent le réglage actuel.
  - MANUAL: Vous pouvez avancer le chase pas à pas avec la molette Pan.
  - MUSIC: Les étapes individuelles d'un chase suivent le rythme de la musique capté par le microphone interne.

- AUTO: Les étapes individuelles d'un chape passent à la vitesse et avec la durée de fondu réglées.

- Pour commuter entre les paramètres lors de l'édition de séquences de mouvement.

## 15. Afficheur

### Panneau arrière:



## 16. Sortie DMX512

Fiche XLR à 3 broches pour brancher l'entrée DMX du premier effet de lumière.

## 17. Entrée d'alimentation

Branchement du câble d'alimentation fourni

## 18. Marche/Arrêt

Mise sous et hors tension du contrôleur.

## Installation et Connexions

Eteignez le contrôleur DMX avec de brancher d'autres appareils ou de modifier des branchements existants.

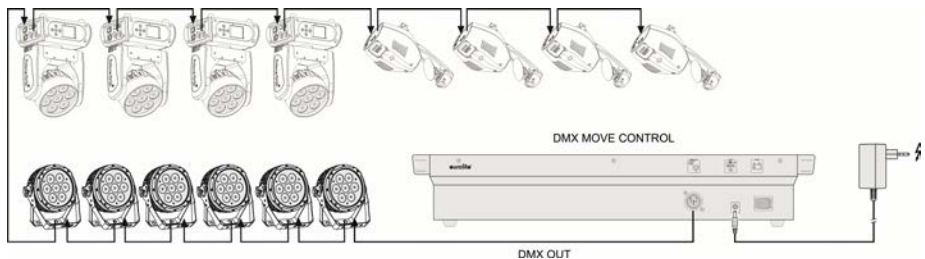


Fig. 5.1 Exemple d'une connexion

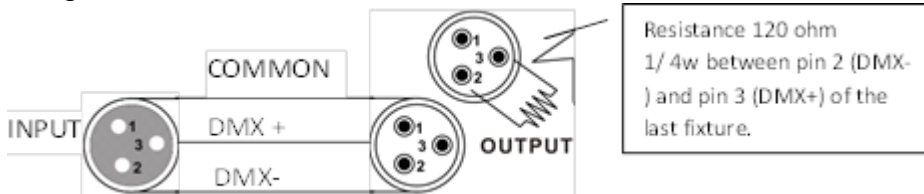
## Installation

Installez l'appareil sur une surface plane ou dans un rack. Lors du choix de l'emplacement, assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace autour de l'appareil pour garantir une ventilation suffisante et que l'air chaud du rack puisse s'évacuer afin d'améliorer la dissipation thermique. Une surchauffe continue endommage l'appareil.

## CONNECTEURS

Le câbles doit comporter une fiche XLR mâle d'un côté et une XLR femelle de l'autre.

### Configuration du connecteur DMX



Une résistance de fin de ligne réduit les erreurs signal. Afin d'éviter des problèmes de transmission signal et des interférences, il est toujours conseillé de connecter une résistance de fin de ligne XLR.

### ATTENTION

Il ne doit y avoir aucun contact entre le commun et la masse du châssis de l'appareil. La mise à la masse du commun peut provoquer une boucle de masse et votre appareil peut présenter des dysfonctionnements. Testez les câbles avec un ohm-mètre pour vérifier la polarité et vous assurer que les broches ne sont pas mises à la masse ni court-circuitées avec le blindage ni l'une avec l'autre.

### Mise en place d'une chaîne de données sérielles DMX

1. Branchez le côté mâle à 3 broches du cordon DMX sur la sortie (femelle) à 3 broches du contrôleur.
2. Branchez l'extrémité du câble provenant du contrôleur sur l'entrée du premier appareil.
3. Ensuite, reliez la sortie du premier appareil sur l'entrée du suivant et ainsi de suite.

### Connexion sur le Secteur

Branchez l'alimentation sur l'entrée d'alimentation du contrôleur et l'autre côté sur une prise secteur. Débranchez toujours l'appareil du secteur avant de modifier les connexions, déplacer l'appareil ou si vous ne l'utilisez pas pendant une durée prolongée.

## Configuration

### Réglage des Adresses de Départ DMX des Effets de Lumière

Réglez l'adresse de départ DMX de l'effet de lumière connecté selon le schéma suivant. Si vous souhaitez piloter des appareils identiques en synchrone, vous pouvez leur attribuer la même adresse de départ; sinon chaque appareil doit avoir sa propre adresse de départ. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation accompagnant l'appareil.

Appareil	Adresse de départ	Appareil	Adresse de départ
1	1	17	289
2	19	18	307
3	37	19	325
4	55	20	343
5	73	21	361
6	91	22	379
7	109	23	397
8	127	24	415
9	145	25	433
10	163	26	451
11	181	27	469
12	199	18	199
13	217	29	505
14	235	30	free
15	253	31	free
16	271	32	free

Tableau 6.1 Valeurs par défaut pour l'adresse de départ des effets de lumière

### Affectation manuelle des Adresses de Départ DMX

Vous pouvez affecter individuellement des adresses de départ DMX au contrôleur. L'affectation se fait dans les réglages système.

1. Mettez le contrôleur sous tension au moyen du commutateur à l'arrière. L'appareil est en mode manuel et l'afficheur indique "Manual" dans la ligne supérieure.
2. Maintenez la touche MENU appuyée pendant 2 secondes pour appeler les réglages système.
3. L'afficheur indique le premier point de menu "01.Patch fixture" (sinon, sélectionnez-le à l'aide de la molette Pan). Appuyez sur la touche ENTER pour commencer la configuration. L'afficheur indique "PLEASE SELECT FIXTURE"
4. Sélectionnez l'appareil dont vous voulez affecter l'adresse de départ DMX au moyen des touches numériques 1-16 (la LED de contrôle s'allume).
5. Ce point de menu permet de régler d'autres paramètres. Commutez entre les options au moyen de la touche SWAP.
6. Sélectionnez l'option DMX START ADDR pour affecter une adresse de départ DMX. L'afficheur indique "NO PATCH ADDRESS" si aucune affectation n'a encore été faite; Sinon il indique p.ex. "ADR: 001".

A rectangular button with a light gray background and a thin black border. The text "DMX START ADDR" is centered on the button in a bold, black, sans-serif font.

Fig. 6.1 Affectation manuelle d'une adresse

7. Changez l'adresse au moyen de la molette Pan. Si l'adresse a déjà été affectée, un "!" s'affiche.
8. Appuyez sur ENTER pour sauvegarder votre réglage.
  - Pour confirmer la sauvegarde, toutes les LED du contrôleur clignotent trois fois.
9. Répétez les étapes 4, 7 et 8 pour affecter d'autres appareils.
10. Lorsque les réglages sont terminés, quittez les réglages système. Pour cela, maintenez la touche MENU appuyée pendant 2 secondes.

### Affectation manuelle de Canaux DMX

Il est possible d'affecter individuellement les canaux DMX des effets de lumière connectés aux éléments de commande du contrôleur (softpatch). Cependant, certains canaux DMX doivent être affectés selon un schéma précis pour que le contrôleur puisse effectuer correctement les séquences de mouvement, effets de couleurs et effets de fondu intégrés. Ainsi, pour le contrôle de la fonction pan/tilt des lyres et scanners, les canaux DMX correspondant doivent être affectés p.ex. à la molette pan et tilt; et pour le contrôle des effets de lumière RGBW, les canaux DMX qui contrôlent le rouge, vert, bleu, blanc et la fonction dimmer doivent être affectés au curseurs 1-5. L'affectation se fait dans les réglages système.

1. Maintenez la touche MENU appuyée pendant 2 secondes pour appeler les réglages système.
2. L'afficheur indique le premier point de menu "01.Patch fixture" (sinon, sélectionnez-le à l'aide de la molette Pan). Appuyez sur la touche ENTER pour commencer la configuration. L'afficheur indique "PLEASE SELECT FIXTURE"
3. Sélectionnez l'appareil auquel vous voulez affecter les canaux DMX au moyen des touches numériques 1-16
4. Sélectionnez l'option FADER CHANL au moyen de la touche SWAP pour affecter les canaux DMX aux éléments de commande. L'afficheur indique l'élément de commande dans la ligne supérieure, p.ex. "Fader CHANL:1/R " et le canal DMX dans la ligne inférieure, p.ex. "DMX channel:01"

Fig. 6.2 Affectation d'un canal

A rectangular display area with a light gray background and a thin black border. It shows two lines of text in a bold, black, sans-serif font. The top line reads "Fader CHANL:1/R FX:01" and the bottom line reads "DMX channel:01".

5. Réglez le premier élément de contrôle avec la molette Pan p.ex. 1/R= déplacez le curseur 1 et affecter le canal DMX au moyen de la molette tilt.

Contrôle	Canal DMX	Contrôle	Canal DMX
1/rouge	1	10	10
2/vert	2	11	11
3/bleu	3	12	12
4/blanc	4	13	13
5/dimmer	5	14	14
6	6	15	15
7	7	16	16
8	8	PAN	17
9	9	TILT	18

Tab. 6.2 Affectation de canaux DMX à des éléments de commande

6. Appuyez sur la touche **ENTER** pour mémoriser votre réglage.

- Pour confirmer la sauvegarde, toutes les LED du contrôleur clignotent trois fois.

7. Répétez les étapes 5 et 6 pour affecter d'autres canaux DMX.

8. Appuyez sur la touche DEL pour effacer une affectation (indication "NULL")

- Pour confirmer la procédure d'effacement, toutes les LEDs du contrôleur clignotent trois fois.

9. Lorsque les réglages sont terminés, quittez les réglages système.

Pour cela, maintenez la touche **MENU** appuyée pendant 2 secondes.

### Inversion des Valeurs de Sortie

Il est possible d'invertir individuellement les valeurs de sortie des 512 canaux de commande. Le réglage se fait dans les réglages système.

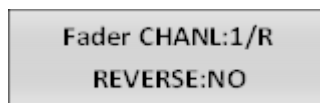
1. Maintenez la touche MENU appuyée pendant 2 secondes pour aller dans les réglages système.

2. L'afficheur indique le premier point de menu "01.Patch fixture" (sinon, sélectionnez-le à l'aide de la molette Pan). Appuyez sur la touche ENTER pour commencer la configuration. L'afficheur indique "PLEASE SELECT FIXTURE"

3. Sélectionnez l'appareil dont vous souhaitez inverser les canaux DMX au moyen des touches numériques 1-16 (la LED de contrôle s'allume).

4. Sélectionnez l'option FADER REVERSE au moyen de la touche SWAP. L'afficheur indique l'élément de commande dans la ligne supérieure, p.ex. "FADER:1/R " et le réglage actuel dans la ligne inférieure, p.ex. "REVERSE:NO".

Fig. 6.3 Inversion des valeurs de sortie



5. Réglez le premier élément de commande avec la molette Pan et utilisez la molette tilt pour sélectionner [YES] si vous voulez inverser la valeur de sortie du canal de contrôle ou [NO] si vous ne voulez pas l'inverser. Lorsque l'inversion est activée, la valeur de sortie est zéro si le canal de contrôle a été réglé sur la valeur maximale et vice versa.

6. Appuyez sur ENTER pour sauvegarder votre réglage.

- Pour confirmer la sauvegarde, toutes les LED du contrôleur clignotent trois fois.

7. Répétez les étapes 5 et 6 pour inverser d'autres canaux de commande.

8. Répétez les étapes 3, 5 et 6 pour régler d'autres appareils.

9. Lorsque les réglages sont terminés, quittez les réglages système.

Pour cela, maintenez la touche MENU appuyée pendant 2 secondes.

### Affectation de la fonction de Fondu

La fonction de fondu pour les canaux de couleurs RGBW 1-4 et le canal dimmer peut être affectée individuellement à chaque appareil. Le réglage se fait dans les réglages système.

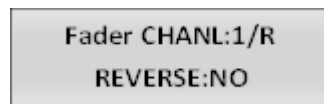
1. Maintenez la touche MENU appuyée pendant 2 secondes pour appeler les réglages système.

2. L'afficheur indique le premier point de menu "01.Patch fixture" (sinon, sélectionnez-le à l'aide de la molette Pan). Appuyez sur la touche ENTER pour commencer la configuration. L'afficheur indique "PLEASE SELECT FIXTURE"

3. Sélectionnez l'appareil à configurer au moyen des touches numériques 1-16 (la LED de contrôle s'allume).

4. Sélectionnez l'option COLOR FADE au moyen de la touche SWAP.

Fig. 6.4 Affectation de la fonction de fondu



5. Sélectionnez [YES] avec la molette tilt si le fondu doit s'appliquer à l'appareil ou [NO] si non. Lorsque cette fonction est activée, le contrôleur crée automatiquement toutes les valeurs intermédiaires nécessaires pour le fondu.

6. Appuyez sur ENTER pour sauvegarder votre réglage.

- Pour confirmer la sauvegarde, toutes les LED du contrôleur clignotent trois fois.

7. Répétez les étapes 3, 5 et 6 pour configurer d'autres appareils.

8. Lorsque les réglages sont terminés, quittez les réglages système.

Pour cela, maintenez la touche MENU appuyée pendant 2 secondes.

### Copier les Réglages

Toutes les valeurs DMX affectées à un appareil peuvent être facilement copiées dans un autre. Le réglage se fait dans les réglages système.

1. Maintenez la touche MENU appuyée pendant 2 secondes pour appeler les réglages

système.

2. L'afficheur indique le premier point de menu "01.Patch fixture" (sinon, sélectionnez-le à l'aide de la molette Pan). Appuyez sur la touche ENTER pour commencer la configuration. L'afficheur indique "PLEASE SELECT FIXTURE"

3. Maintenez la touche numérique de l'appareil à copier enfoncée.

4. En plus, enfoncez la touche numérique dans laquelle vous souhaitez copier les valeurs. Sur l'afficheur apparaît brièvement "COPY".

Fig. 6.5 Copier les réglages



## FONCTIONNEMENT

Mettez le contrôleur sous tension au moyen du commutateur à l'arrière. L'appareil est en mode manuel et l'afficheur indique "Manual" dans la ligne supérieure.

### Réglage manuel d'une scène d'éclairage

Une scène d'éclairage contient les valeurs de tous les canaux de commande y compris les réglages pan et tilt des effets de lumière connectés.

1. Appuyez sur la touche FIXTURE.

- La LED de contrôle s'allume.

2. Sélectionnez les appareils à commander au moyen des touches numériques 1-16.

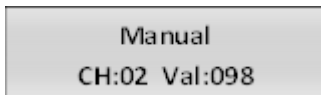
- Les LED correspondantes des touches s'allument.

- Si une touche numérique est appuyée à nouveau, l'appareil correspondant est désélectionné.

- Au lieu de sélectionner chaque appareil individuellement, vous pouvez sélectionner simultanément des appareils qui ont des numéros qui se suivent. Pour cela, appuyez simultanément sur la première et la dernière touche numérique.

Exemple: Pour sélectionner les appareils 1 à 8, appuyez simultanément sur les touches numériques 1 et 8. Ainsi, les 8 appareils ont été sélectionnés simultanément. De la même manière, il est possible de désélectionner des appareils.

Fig. 7.1 Réglage de valeurs DMX



3. Réglez les valeurs DMX souhaitées (0-255) pour les canaux DMX au moyen des curseurs et, si besoin est, avec les molettes pan et tilt.

- Dès que le curseur est déplacé, l'afficheur indique le numéro du canal de contrôle dans la ligne inférieure et la valeur de sortie actuelle sous forme de valeur DMX.

4. Les 32 effets de lumière sont réunis en 2 groupes (pages de canaux) de 16 canaux chacun. Si besoin est, utilisez la touche PAGE pour commuter entre les deux groupes de canaux 1-16 (LED A s'allume) et 17-32 (LED B s'allume) et répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que les valeurs souhaitées ont été affectées à tous les canaux.



## Réglage d'une Scène d'éclairage avec Séquences de mouvement et Effets de couleurs

Le générateur d'effets intégré permet de créer 9 séquences de mouvement différentes pour le mouvement pan et tilt de lyres ou de scanners, ainsi que 7 effets de couleurs supplémentaires pour les effets de lumière à LED. Les effets peuvent être sauvegardés en conjonction avec d'autres valeurs DMX dans une scène.

1. Appuyez sur la touche FIXTURE (la LED de contrôle s'allume) et sélectionnez les appareils à affecter à un effet au moyen des touches numériques 1-16.

- Si besoin est, utilisez la touche PAGE pour commuter entre deux groupes de canaux 1-6 (la LED A s'allume) et 17-32 (la LED B s'allume).

2. Allez en mode Effet au moyen de la touche MOVEMENT.

- La LED de contrôle s'allume.

3. Sélectionnez les séquences de mouvement désirées ou l'effet de couleur au moyen des touches numériques 1-16.

- Les appareils sélectionnés vont effectuer la séquence de mouvements ou l'effet de couleur.

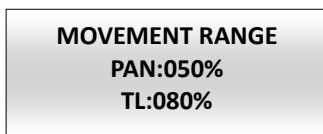
- Touches numériques 1-9: Créez des séquences de mouvement pour le mouvement pan et tilt de lyres et de scanners.

- Touches numériques 10-16: Créez des effets de couleurs de toutes sortes pour les projecteurs à LED.

- Pour obtenir les meilleurs résultats avec les effets de couleurs déclenchés par les touches 15 et 16, il est recommandé de faire fonctionner au moins 8 appareils.

4. Les paramètres des séquences de mouvement et des effets de couleurs sont éditables et adaptables à vos besoins spécifiques.

Fig. 7.2 Réglage de paramètres



- Séquences de mouvement 1-9: Appuyez sur la touche SWAP pour commuter entre les paramètres et ajuster les valeurs avec les molettes Pan/Tilt.

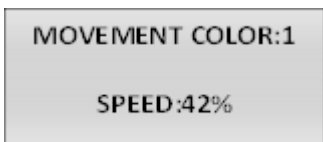
- MOVEMENT RANGE: Le mouvement pan/tilt est réglable entre 1 et 100 %.

- MOVEMENT OFFSET: Des valeurs correctives permettent un réglage fin du mouvement pan/tilt.

- MOVEMENT SPEED: La vitesse de fonctionnement est ajustable entre 1 et 100 %.

- DELAY LEVEL: La temporisation entre plusieurs appareils est réglable entre 0 et 30 secondes.

Fig. 7.3 Réglage de paramètres

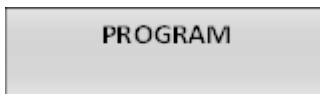


- Effets de couleurs 10-16: La vitesse de fonctionnement est réglable entre 1 et 100" (voir "MOVEMENT SPEED").

### Mémoriser des scènes d'éclairage

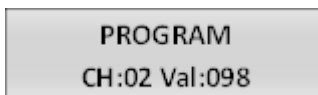
32 banques de mémoire sont disponibles pour les scènes d'éclairage. Chaque scène contient les valeurs de tous les canaux de commande y compris les réglages pan et tilt des effets de lumière connectés ainsi que les séquences de mouvement et les effets de couleurs au moment de la sauvegarde.

Fig. 7.4 Mode de programmation



1. Aller en mode de programmation. Pour cela, tenez la touche REC appuyée jusqu'à ce que la LED au-dessus de la touche s'allume.
2. Appuyez sur la touche FIXTURE.
  - La LED de contrôle s'allume.
3. Sélectionnez les appareils au moyen des touches numériques 1-16.
  - Les LED correspondantes des touches s'allument.
  - Si une touche numérique est appuyée à nouveau, l'appareil correspondant est désélectionné.

Fig. 7.5 Réglage de valeurs DMX



4. Réglez les valeurs DMX souhaitées (0-255) pour les canaux DMX au moyen des curseurs et, si besoin est, avec les molettes pan et tilt.
  - Dès que le curseur est déplacé, l'afficheur indique le numéro du canal de contrôle dans la ligne inférieure et la valeur de sortie actuelle sous forme de valeur DMX.
5. Si besoin est, les séquences de mouvement ou effets de couleurs peuvent être intégrés dans la scène. Pour cela, allez en mode Effect au moyen de la touche MOVEMENTS et sélectionnez l'effet désiré au moyen des touches numériques 1-16. Quittez le mode Effect en appuyant sur la touche FIXTURE.
6. Si besoin est, utilisez la touche PAGE pour commuter entre les deux groupes de canaux 1-16 (LED A s'allume) et 17-32 (LED B s'allume) et répétez les étapes 3 et 5 jusqu'à ce que les valeurs souhaitées ont été affectées à tous les canaux.
7. Désélectionnez les appareils réglés au moyen de la touche numérique 1-16 correspondante.
8. Répétez les étapes 3 à 5 pour régler d'autres appareils.
9. Appuyez sur la touche SCENE et la touche REC pour mémoriser la scène.
10. Sélectionnez la banque de mémoire désirée avec une des touches numériques 1-16.
  - Si besoin est, commutez entre les deux groupes de canaux 1-16 (la LED A s'allume)

et 17-32 (la LED B s'allume) au moyen de la touche PAGE.

- Pour confirmer la sauvegarde, toutes les LED du contrôleur clignotent trois fois.

11. Répétez les étapes 2 à 10 pour mémoriser d'autres scènes.

12. Après avoir mémorisé toutes les scènes souhaitées, quittez le mode de programmation. Pour cela, maintenez la touche REC appuyée jusqu'à ce que la LED au-dessus la touche s'allume.

### Appeler des scènes d'éclairage

Des scènes statiques de la banque de mémoire ne peuvent être utilisées qu'en mode manuel.

1. Aucun appareil ne doit être sélectionné. Si l'une des LED de contrôle des touches numériques 1- 16 est allumée, appuyez sur la touche correspondante pour la désélectionner.

2. Appuyez sur la touche SCENE.

- La LED de contrôle s'allume.

3. Appelez la scène au moyen des touches numériques 1-16.

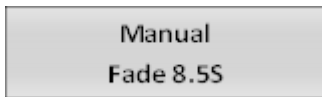
- La LED de contrôle s'allume.

- Si la touche est appuyée à nouveau, la scène est désélectionnée (la LED de contrôle s'éteint).

- Si besoin est, commutez entre les deux groupes de canaux 1-16 (la LED A s'allume) et 17-32 (la LED B s'allume) au moyen de la touche PAGE.

### Réglage du Fondu pour les Canaux de Couleurs

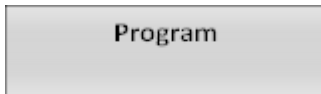
Fig. 7.6 Réglage de la durée du fondu



Il est possible de régler la durée du fondu pour des scènes d'éclairage qui affectent les canaux de couleurs RGBW 1-4 et le canal du dimmer. Lorsqu'un curseur est déplacé, le canal correspondant va lentement et régulièrement vers sa valeur cible. Le contrôleur crée automatiquement toutes les valeurs intermédiaires nécessaires. Maintenez la touche FIXTURE appuyée et réglez simultanément la durée du fondu entre 0-30 secondes au moyen de la molette pan. Lorsque vous tournez la molette, l'afficheur indique la valeur sélectionnée dans la ligne inférieure, p.ex. "Fade 8.5S" pour un fondu qui dure 8,5 secondes.

### Effacer des scènes d'éclairage

Fig. 7.7 Mode de programmation

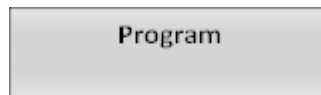


1. Aller en mode de programmation. Pour cela, maintenez la touche REC appuyée jusqu'à ce que la LED au-dessus la touche s'allume.
2. Appuyez sur la touche SCENE.
  - La LED de contrôle s'allume.
3. Maintenez la touche DEL appuyée et sélectionnez la scène à effacer au moyen des touches numériques 1-16.
  - Les LEDs de contrôle des banques de mémoire contenant des données s'allument.
  - Si besoin est, commutez entre les deux groupes de canaux 1-16 (la LED A s'allume) et 17-32 (la LED B s'allume) au moyen de la touche PAGE.
  - Pour confirmer la procédure d'effacement, toutes les LEDs du contrôleur clignotent trois fois.
4. Après avoir effacé la scène souhaitée, quittez le mode de programmation. Pour cela, maintenez la touche REC appuyée jusqu'à ce que la LED au-dessus la touche s'allume.

### Programmation et Mémorisation de Chases

Pour programmer des chases (séquences de scènes), l'appareil dispose de 32 banques de mémoire. Une séquence de 100 pas maximum peut être programmée dans chaque banque de mémoire. Des scènes précédemment mémorisées peuvent également être compilées dans un chase dans un ordre aléatoire. Les Chases peuvent passer automatiquement, manuellement ou contrôlés par la musique.

Fig. 7.8 Mode de programmation



1. Aller en mode de programmation. Pour cela, tenez la touche REC appuyée jusqu'à ce que la LED au-dessus de la touche s'allume.
2. Appuyez sur la touche CHASE.
  - La LED de contrôle s'allume.

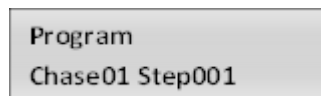


Fig. 7.9 Programmation d'un chase

3. Sélectionnez la banque de mémoire désirée avec une des touches numériques 1-16.
  - Si besoin est, commutez entre les deux groupes de canaux 1-16 (la LED A s'allume) et 17-32 (la LED B s'allume) au moyen de la touche PAGE.
  - L'afficheur indique p.ex. "Chase01 Step001" sur la ligne inférieure.

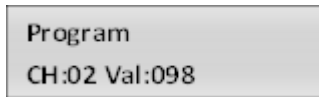
4. Appuyez sur la touche FIXTURE.

- La LED de contrôle s'allume.

5. Sélectionnez les appareils au moyen des touches numériques 1-16.

- Si besoin est, commutez entre les deux groupes de canaux 1-16 et 17-32 au moyen de la touche PAGE.

Fig. 7.10 Réglage de la première scène



6. Réglez la première scène d'éclairage au moyen des curseurs et, si besoin est, avec les molettes pan et tilt.

- L'afficheur indique le numéro du canal de contrôle sur la ligne inférieure et la valeur de sortie actuelle sous forme de valeur DMX.

7. Il est également possible d'appeler une scène déjà mémorisée ou une séquence de mouvements ou un effet de couleur et de l'insérer dans un chase. Pour cela, appelez la scène ou l'effet avec la touche SCENE ou MOVEMENT et la touche numérique correspondante.

8. Appuyez sur la touche REC pour mémoriser la scène.

- Pour confirmer la sauvegarde, toutes les LED du contrôleur clignotent trois fois.
- L'affichage "Step001" se transforme en "Step002" et vous pouvez régler et mémoriser la scène suivante.

9. Répétez les étapes 6 à 8 pour régler et mémoriser la scène suivante.

- Jusqu'à 100 scènes peuvent être programmées dans un chase.

10. Lorsque le chase souhaité a été mémorisé, quittez le mode de programmation. Pour cela, maintenez la touche ENTER appuyée jusqu'à ce l'afficheur commute à nouveau sur "Manual".

### **Insérer une Scène dans un Chase**

1. Aller en mode de programmation. Pour cela, tenez la touche REC appuyée jusqu'à ce que la LED au-dessus de la touche s'allume.

2. Appuyez sur la touche CHASE.

- La LED de contrôle s'allume.

3. Sélectionnez le chase à compléter avec une des touches numériques 1-16.

- La LED de contrôle de la touche numérique s'allume et l'afficheur indique le nombre et les pas du chase.

• Si besoin est, commutez entre les deux groupes de canaux 1-16 (la LED A s'allume) et 17-32 (la LED B s'allume) au moyen de la touche PAGE).

4. Sélectionnez le pas après lequel vous souhaitez insérer un nouveau pas au moyen de la molette Pan.

5. Appuyez sur la touche MENU.

- La LED INSERT au-dessus la touche s'allume.

6. Maintenant, vous pouvez insérer la scène. Pour cela, appelez la scène au moyen de la touche SCENE et la touche numérique correspondante.

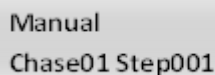
7. Appuyez sur la touche REC pour mémoriser le chase modifié.
  - Pour confirmer la sauvegarde, toutes les LED du contrôleur clignotent trois fois.
8. Répétez les étapes 4 à 7 pour insérer d'autres scènes dans ce chase.
9. Après la sauvegarde du chase modifié, quittez le mode de programmation. Pour cela, maintenez la touche ENTER appuyée jusqu'à ce l'afficheur commute à nouveau sur "Manual".

### Lecture d'un Chase

Un chase doit avoir été programmé avant de pouvoir l'appeler. Les Chases peuvent passer manuellement, être contrôlés par le temps ou par la musique. Le mode standard est le mode manuel. Les LEDs MANUAL, MUSIC et AUTO indiquent le mode actuel.

1. Aucun appareil ni scène d'éclairage ne doit être sélectionné. Si l'une des touches numériques 1-16 est allumée, appuyez sur la touche correspondante pour la désélectionner.
2. Appuyez sur la touche CHASE.
  - La LED de contrôle s'allume.

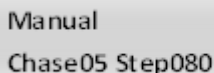
Fig. 7.11 Appeler un chase



Manual  
Chase01 Step001

3. Utilisez les touches numériques 1-16 pour sélectionner le chase souhaité.
  - La LED de contrôle clignote.
  - Si besoin est, commutez entre les deux groupes de canaux 1-16 (la LED A s'allume) et 17-32 (la LED B s'allume) au moyen de la touche PAGE).
  - Jusqu'à 5 chases peuvent être sélectionnés simultanément. Les chases passent l'un après l'autre. La LED du chase en cours clignote, les autres sont allumées.
  - L'afficheur indique le numéro du chase (p.ex. "Chase01") sur la ligne inférieure et le pas en cours (p.ex. "Step001").
4. Sélectionnez le mode de fonctionnement du chase avec la touche RUN MODE. Le mode est indiquée par les LEDs à côté de la touche.

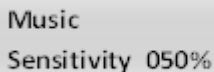
Fig. 7.12 Chase en mode manuel



Manual  
Chase05 Step080

- MANUAL: Vous pouvez avancer le chase pas à pas avec la molette Pan.

Fig. 7.13 Chase en mode contrôlé par la musique

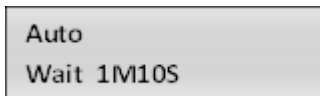


Music  
Sensitivity 050%

- MUSIC: Les étapes individuelles d'un chase suivent le rythme de la musique captée par le microphone interne.

La sensibilité du contrôle audio est réglable. Pour cela, maintenez la touche RUN MODE appuyée et tournez la molette tilt pour régler une valeur entre 0 et 100%. Plus la valeur est élevée, plus la sensibilité est élevée.

Fig. 7.14 Chase en mode automatique



- AUTO: Les étapes individuelles d'un chase passent à la vitesse et avec la durée de fondu réglées.

Ajustez la vitesse de lecture, à savoir la durée de présentation de la scène, au moyen de la molette Pan entre 10 minutes et 0,1 secondes (affichage "Wait").

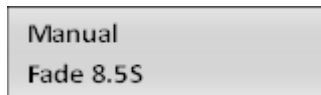
Réglez la durée du fondu, à savoir le temps entre les étapes, au moyen de la molette tilt entre 0 et 30 (affichage "Fade").

5. Une LED clignotante indique quel chase peut être réglé lorsque plusieurs chases ont été sélectionnés simultanément. Le chase qui a été sélectionné en dernier, peut être réglé. Si vous souhaitez régler un autre chase, maintenez la touche numérique correspondante appuyée jusqu'à ce que sa LED clignote.

6. Pour arrêter un chase, appuyez sur la touche numérique correspondante pour que sa LED s'éteigne.

### Réglage du Fondu pour les Canaux de Couleurs

Fig. 7.15 Réglage de la durée du fondu



Il est possible de régler une durée de fondu pour des chases affectant des canaux de couleurs RGBW 1-4 et le canal du dimmer. Le contrôleur crée automatiquement toutes les valeurs intermédiaires nécessaires. Maintenez la touche FIXTURE appuyée et réglez simultanément la durée du fondu entre 0-30 secondes au moyen de la molette pan. Lorsque vous tournez la molette, l'afficheur indique la valeur sélectionnée dans la ligne inférieure, p.ex. "Fade 8.5S" pour un fondu qui dure 8,5 secondes.

### Ecraser des Canaux manuellement

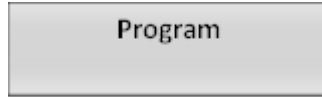
Pendant la lecture d'un chase, il est possible d'écraser les valeurs DMX programmées à l'aide des curseurs. Ceci permet d'apporter des ajustements mineurs au cours d'une performance en direct sans avoir à reprogrammer les scènes.

1. Appuyez sur la touche FIXTURE et sélectionnez les appareils à piloter manuellement au moyen des touches numériques 1-16.
2. Réglez les valeurs DMX pour les canaux DMX au moyen des curseurs et, si besoin est, des molettes pan et tilt.
3. Si besoin est, utilisez la touche PAGE pour commuter entre les deux groupes de

canaux 1-16 (LED A s'allume) et 17-32 (LED B s'allume) et répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que les valeurs souhaitées ont été affectées à tous les canaux.

### Effacer un Chase

Fig. 7.16 Mode de programmation



1. Aller en mode de programmation. Pour cela, tenez la touche REC appuyée jusqu'à ce que la LED au-dessus de la touche s'allume.
2. Appuyez sur la touche CHASE.
  - La LED de contrôle s'allume.
3. Maintenez la touche DEL appuyée et sélectionne le chase à effacer au moyen des touches numériques 1-16.
  - Les LEDs de contrôle des banques de mémoire contenant des données s'allument.
  - Si besoin est, commutez entre les deux groupes de canaux 1-16 (la LED A s'allume) et 17-32 (la LED B s'allume) au moyen de la touche PAGE.
  - Pour confirmer l'effacement, toutes les LEDs du contrôleur clignotent trois fois.
4. Après avoir effacé le chase souhaité, quittez le mode de programmation. Pour cela, maintenez la touche REC appuyée jusqu'à ce que la LED au-dessus la touche s'allume.

### Fonction Blackout

Sans la fonction Blackout il est possible de rendre une scène d'éclairage ou un chase complètement invisible. Les fondus et chases en cours ne sont pas stoppés par la fonction Blackout, ils continuent "dans le noir".

1. Activez cette fonction avec la touche BLACK OUT/DEL: La LED au-dessus la touche clignote et tous les canaux de commande sont mis sur une valeur de sortie de zéro.
2. La fonction est désactivée en appuyant à nouveau sur la touche BLACK OUT/DEL: La LED s'éteint et tous les canaux reviennent à leur valeurs de sortie précédentes.
3. Dans les réglages système, vous pouvez définir si tous les canaux de commande doivent réagir à la touche BLACK OUT/DEL ou seulement le canal du dimmer.

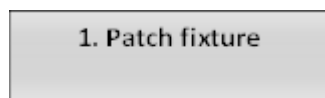
### Après utilisation

Après utilisation, débranchez l'appareil du secteur afin d'éviter une consommation d'énergie inutile.

## RÉGLAGES SYSTEME

Ce mode vous permet de changer des réglages système importants pour le contrôleur.

Fig. 8.1 Aller dans les réglages système



1. Maintenez la touche MENU appuyée pendant 2 secondes pour aller dans les



réglages système.

- Sur l'afficheur apparaît le premier point de menu "01.Patch fixture".
2. Tournez la molette Pan pour naviguer dans le menu.
  3. Appuyez sur la touche ENTER pour sélectionner le point de menu souhaité.
  4. Tournez la molette Pan pour changer une valeur et confirmez avec ENTER.
  5. Appuyez brièvement sur la touche ESC pour abandonner la procédure de réglage et revenir au menu principal.
6. Sauvegardez vos réglages et quittez les réglages système en appuyant pendant 2 secondes sur la touche MENU.

Les réglages suivants sont possibles:

Indication	Fonction
.01Patch fixture	Configuration DMX #1
.02Reset factory	Retour aux réglages d'usine
.03Delete all Fixture patch	Effacer toutes les affectations d'adresses DMX
.04Fade mode	Fonction Fondu
.05RDM DMX Address setup	Affectation RDM des adresses DMX
.06Data backup	Copie de sauvegarde des données
.07Data load	Importation de Données
.08Send fixture Update file	Mise à jour Firmware #2
.09Black-out mode	Fonction blackout

#1 Ce point de menu a été couvert dans le chapitre 6

#2: Cette fonction n'est pas disponible

### **Reset factory [Retour aux réglages d'usine]**

Vous pouvez revenir aux réglages d'usine.

1. Sélectionnez le point de menu avec la molette Pan et confirmez avec ENTER.
  2. Sélectionnez [YES] avec la molette Pan et confirmez avec ENTER.
- Sur l'afficheur apparaît brièvement "Reset factory Please wait .." et ensuite "OK" dès que les réglages d'usine ont été chargés.

Delete all Fixture patch [Effacer toutes les affectations d'Adresses DMX]

Toutes les affectations d'adresse et options des canaux de contrôle peuvent être effacées et remises à zéro.

1. Sélectionnez le point de menu avec la molette Pan et confirmez avec ENTER.
  2. Sélectionnez [YES] avec la molette Pan si vous voulez effectuer un reset. Confirmez avec ENTER.
- L'afficheur indique brièvement "SAVE OK" et revient au menu principal.

### **Fade mode [Fonction Fondu]**

La fonction Fade peut être assignée à tous les canaux de commande ou seulement aux molettes pan et tilt.

1. Sélectionnez le point de menu avec la molette Pan et confirmez avec ENTER.
  2. Sélectionnez [ALL CHANNELS] au moyen de la molette Pan si la fonction de fondu doit s'appliquer à tous les canaux de commande ou sélectionnez [ONLY PAN/TILT] si elle ne doit s'appliquer qu'aux molettes pan et tilt. Confirmez avec ENTER.
- L'afficheur indique brièvement "SAVE OK" et revient au menu principal.

### **RDM DMX Address setup [Affectations d'adresses DMX au RDM]**

Ce menu permet d'identifier des appareils RDM connectés et de changer leur affectation d'adresse DMX.

1. Sélectionnez le point de menu avec la molette Pan et confirmez avec ENTER.
2. Sélectionnez [YES] avec la molette Pan pour accéder aux fonctions RDM et confirmez avec ENTER.
3. Le contrôleur commence à chercher des appareils RDM. L'afficheur indique p.ex. "DISCOVER COUNT005" s'il a trouvé 5 appareils.
4. Sélectionnez l'appareil souhaité avec la molette Pan. L'afficheur donne des informations concernant l'appareil dans la ligne supérieure et l'adresse DMX correspondante sur la ligne inférieure.
5. Changez l'adresse DMX au moyen de la molette tilt et confirmez avec ENTER.
6. Appuyez sur la touche SWAP pour indiquer l'UID (ID du fabricant et n° de série) de l'appareil sur la ligne supérieure de l'afficheur.
7. Appuyez sur la touche BLACK OUT pour exécuter la fonction d'identification de l'appareil.
8. Après les réglages, revenez au menu principal en appuyant sur la touche ESC.

### **A propos du RDM**

RDM est l'abréviation de "Remote Device Management" et permet de télécommander des appareils connectés au bus DMX. RDM est une extension du protocole DMX512. Le RDM est particulièrement utilisé lorsque l'appareil est installé dans une zone difficile d'accès.

Le RDM est intégré dans le DMX sans influencer les connexions. Les données RDM

sont transmises via les broches 1 et 2 d'un connecteur XLR standard et ne nécessite pas de nouveau type de câble. Les appareils prêts pour le RDM et les appareils traditionnels peuvent fonctionner sur la même chaîne DMX. Si vous utilisez un répartiteur, il doit supporter le RDM.

### **Data backup [Copie de sauvegarde des données]**

Tous les réglages d'un spectacle de lumière, tels que réglages DMX, scènes d'éclairage et chases peuvent être sauvegardés sur une clé USB et être importés plus tard. 16 banques de mémoire sont disponibles.

1. Branchez une clé USB sur le port USB du contrôleur.
2. Sélectionnez le point de menu avec la molette Pan et confirmez avec ENTER.
3. Sélectionnez [YES] avec la molette Pan et confirmez avec ENTER. L'afficheur indique "Press number key Select file" (sélectionnez une banque de mémoire avec une touche numérique)
4. Sélectionnez une banque de mémoire avec une des touches numériques 1-16. L'afficheur indique p.ex. "FILE:1" et une barre de progression.
  - Chaque banque de mémoire doit être sauvegardée séparément. Si la LED de contrôle d'une touche numérique s'allume, cette banque de mémoire a déjà été sauvegardée sur la clé USB auparavant.
  - Les données seront sauvegardées dans le dossier "DMX Move Control 512" qui se trouve dans le répertoire source de la clé USB. Un fichier avec l'extension "PRO" sera créé pour chaque banque de mémoire. Vous ne devez apporter aucun changement au dossier par défaut. Sinon le contrôleur ne pourras pas importer les données plus tard.
5. A la fin de la sauvegarde des données, l'appareil revient au menu principal.

### **A propos de mémoires de stockage USB**

- Cet appareil accepte des supports de données ayant le système de fichier FAT32 et une capacité jusqu'à 32Gb.
- Avant de brancher une mémoire de stockage USB, allez dans les réglages système.
- Si l'appareil de données n'est pas reconnu à la première tentative, éteignez le contrôleur et remettez-le sous tension.

### **Data load [Importation de données]**

1. Branchez une clé USB sur le port USB du contrôleur.
  - Les fichiers à importer doivent être sauvegardés dans le dossier "DMX Move Control 512" qui se trouve dans le répertoire source de la clé USB.
2. Sélectionnez le point de menu avec la molette Pan et confirmez avec ENTER.
  - L'afficheur indique "Press number key Select File" (sélectionnez un fichier avec la touche numérique).
  - La LED de contrôle d'une touche numérique s'allume si les données sont disponibles sur la clé USB pour cette banque de mémoire.

3. Sélectionnez le fichier à importer avec les touches numériques 1-16.
  - L'afficheur indique une barre de progression.
4. Après l'importation réussie des données, l'appareil retourne au menu principal.

### Black-out mode [Fonction Blackout]

Vous pouvez définir si tous les canaux de commande réagissent à la touche BLACK OUT ou seulement le canal du dimmer.

1. Sélectionnez le point de menu avec la molette Pan et confirmez avec ENTER.
2. Sélectionnez [All channels] ou [Only dimmer] avec la molette Pan.
  - All channels: Tous les canaux de commande réagissent à la touche (c'est-à-dire en mode blackout, les canaux de commande ont la valeur zéro).
  - Only dimmer: Seulement le canal du dimmer réagit à la touche BLACK OUT. (c'est-à-dire en mode blackout, le canal de contrôle a la valeur zéro).
3. Confirmez votre réglage avec ENTER.
  - L'afficheur indique brièvement "SAVE OK" et revient au menu principal.

### Caractéristiques techniques

Alimentation .....	110-240 V AC, 50/60 Hz ~ par l'adaptateur secteur fourni
Consommation .....	2.7 W
Nombre de canaux de commande .....	512
Nombre de scènes mémorisables .....	32
Nombre de chases mémorisables .....	32 avec 100 pas chacun
Contrôle audio .....	par le microphone incorporé
Sortie DMS512/RDM .....	Connecteur XLR à 3 broches
Support de stockage de données compatible .....	Supports USB (FAT32)
Dimensions (LxlxH) .....	483 x 130 x 82 mm
.....	Montage en Rack 3 U
Poids .....	2.2 kg



**NOTE IMPORTANTE :** Les produits électriques ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères. Veuillez les faire recycler à un point de collecte spécialisé. Consultez les autorités locales ou votre revendeur sur la façon de les recycler.

# BEDIENUNGSANLEITUNG

## 1. SICHERHEITSHINWEISE

Um die Möglichkeiten des Geräts voll auszuschöpfen, lesen Sie bitte sorgfältig diese Anleitung von Inbetriebnahme durch, um sich mit allen Grundfunktionen vertraut zu machen.

Nur an eine Steckdose anschliessen, die die für das Gerät geeignete Spannung liefert.

Nur das empfohlene Netzteil benutzen.

Um Stromschlag und Brand zu vermeiden, das Gerät vor Regen und Feuchtigkeit schützen.

Nur in einem Raum mit ausreichender Lüftung und in mindestens 50cm Abstand Speicherrücksetzung kann den Chip beschädigen. Vermeiden Sie zu häufiges Zurücksetzen des Geräts.

Originalverpackung für späteren Transport aufbewahren.

Keine Flüssigkeiten oder Wasser auf das Gerät giessen.

Die Netzspannung muss der Betriebsspannung des Geräts entsprechen.

Gerät nicht benutzen, wenn das Netzkabel beschädigt ist. Nicht auf das Kabel treten.

Nicht den Erdkontakt vom Stecker abkuppeln. Er schützt das Gerät bei internem Kurzschluss.

Gerät vom Netz trennen, bevor Anschlüsse vorgenommen werden.

Nicht das Gehäuse öffnen. Es enthält keine vom Benutzer auswechselbaren Teile.

Bei längerem Nichtgebrauch den Netzstecker abziehen.

Prüfen Sie, ob das Gerät keinen Transportschaden erlitten hat. Wenn es Schäden aufweist, nicht das Gerät benutzen. Sofort Ihren Fachhändler benachrichtigen.

Das Gerät darf nur von Erwachsenen bedient werden. Keine Kinder mit dem Gerät spielen oder es bedienen lassen.

Das Gerät nie unter folgenden Bedingungen benutzen :

- Bei extremer Feuchtigkeit
- Wenn es Erschütterungen und Stößen ausgesetzt ist
- Bei Temperaturen von mehr als 45°C oder weniger als 2°C.

Das Gerät enthält keine vom Benutzer auswechselbaren Teile.

Niemals versuchen, das Gerät selbst zu reparieren. Die Garantie verliert ihre Gültigkeit.

Im Reparaturfall wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

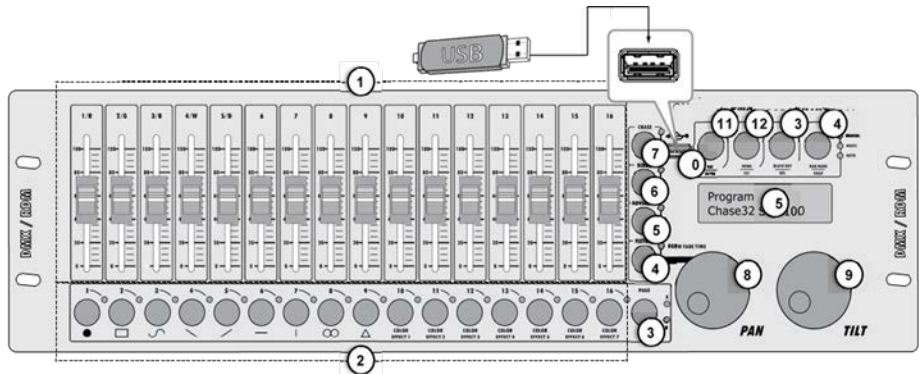
## BESCHREIBUNG

Das DMX Steuerpult dient zum Betrieb von DMX-gesteuerten Lichteffektgeräten wie z.B. Spots, Moving Heads und Scannern in Diskotheken oder auf der Bühne. Das Steuerpult verfügt über 512 Kanäle, die beliebig den 32 Steuerkanälen zugeordnet werden können. Der eingebaute Effektgenerator erleichtert die Programmation erheblich. 9 Bewegungsmuster für Moving Heads und Scanner, sowie 7 Farbeffekte für Lichteffektgeräte wie RGBW LED Lichteffekte, sind auf einfachen Tastendruck

abrufbar. Beleuchtungsszenen können in die 32 Speicherbänke programmiert werden. Hinzu kommen 32 zusätzliche Speicherbänke zur Programmierung von Chases (Reihenfolge von Szenen) mit jeweils 100 Schritten. Die Chases können manuell, musikgesteuert oder automatisch abgespielt werden. Alle Einstellungen der Lichtshow können schnell und einfach auf einem USB Medium gespeichert werden.

## REGLER & FUNKTIONEN

Oberseite:



### 1. Schieberegler 1-16

- Zum Einstellen der DMX Werte der angeschlossenen Lichteffektgeräte. Der aktuelle DMX Wert erscheint auf dem Display.
- Regler 1-4 steuern den Helligkeitsanteil der roten, grünen, blauen und weißen LEDs des Lichteffektgeräts und Regler 5 stellt die Gesamthelligkeit ein.

### 2. Nummerntasten 1 bis 16 mit LEDs

Diese Tasten steuern verschiedene Funktionen, je nach gewählter Betriebsart und besitzen eine Doppelfunktion; die PAGE Taste schaltet zwischen zwei Kanalgruppen 1-16 und 17-32 um.

- FIXTURE: Zuschalten und Wegschalten von Geräten
- MOVEMENT: Aktiviert und deaktiviert Bewegungsmuster (Tasten 1-9) und Farbeffekte (Tasten 10-16)
- SCENE: Aktiviert und deaktiviert Beleuchtungsszenen.
- CHASE: Aktiviert und deaktiviert Chases.

### 3. PAGE Taste mit LEDs

Umschaltung der Nummerntasten zwischen den zwei Kanalgruppen 1-16 und 17-32

- LED A leuchtet: Kanalgruppe 1-16 ist gewählt.
- LED B leuchtet: Kanalgruppe 17-32 ist gewählt.

### 4. FIXTURE Taste mit LED

- Wenn die Taste gedrückt ist (die LED leuchtet), können mit den Nummerntasten Geräte gewählt und abgewählt werden.
- Einstellung der Einblendzeit der RGBW Farbkanäle zusammen mit dem PAN Rad.

## **5. MOVEMENT Taste mit LED**

Wenn die Taste gedrückt ist (die LED leuchtet), können mit den Nummerntasten Bewegungsmuster oder Farbeffekte gewählt und abgewählt werden.

## **6. SCENE Taste mit LED**

Wenn die Taste gedrückt ist (die LED leuchtet), können mit den Nummerntasten Beleuchtungsszenen gewählt und abgewählt werden.

## **7. CHASE Taste mit LED**

Wenn die Taste gedrückt ist (die LED leuchtet), können mit den Nummerntasten Chases gewählt und abgewählt werden.

## **8. PAN Drehscheibe**

Steuert die Pan-Bewegung von Moving Heads oder Scannern und programmiert Funktionen.

## **9. TILT Drehscheibe**

Steuert die Tilt-Bewegung von Moving Heads oder Scannern und programmiert Funktionen.

## **10. USB Port**

Schließen Sie ein USB Medium zum Speichern und Importieren von Daten und Firmware Updates an.

## **11. REC/ENTER Taste mit LED**

- Lang drücken: Aktiviert bzw. deaktiviert de Programmierbetrieb.
- Kurz drücken: Zum Speichern von einzelnen Beleuchtungsszenen oder Chases und zur Bestätigung von Einstellungen.

## **12. MENU/ESC Taste mit LED**

- Lang drücken: Abrufen und Verlassen der Systemeinstellungen.
- Kurz drücken: Abbrechen einer Einstellung und Zurückgehen zu einem höheren Menüniveau

## **13. BLACK OUT/DEL Taste mit LED**

- Stellt alle Steuerkanäle auf den Null-Wert zurück (z.B. zum Ausschalten von Geräten).
- Zum Löschen von Beleuchtungsszenen oder Chases
- Zum Einfügen einer Szene in ein Chase.

## **14. RUN MODE/SWAP Taste mit LEDs**

- Zur Einstellung der Betriebsart eines Chase. Ein kurzer Druck schaltet um zwischen manuell, musikgesteuert und automatisch. Die LEDs neben der Taste zeigen die aktuelle Einstellung an.
  - MANUAL: Der Chase kann manuell mit der PAN Drehscheibe Schritt für Schritt durchlaufen werden.
  - MUSIC: Die einzelnen Schritte des Chase werden zum Rhythmus der Musik abgespielt, der vom eingebauten Mikrofon gemeldet wird.
  - AUTO: Die einzelnen Schritte des Chase laufen mit der eingestellten Geschwindigkeit und Ausblendzeit ab.
- Zum Umschalten zwischen den Parametern beim Editieren von Bewegungsmustern.

## 15. Display

### Rückseite:



### 16. DMX512 Ausgang

3-pol. XLR Eingang zum Anschluss des DMX Eingangs des ersten Lichteffektgeräts.

### 17. Netzanschluss

Zum Anschluss des mitgelieferten Netzkabels.

### 18. Ein/Aus

Schaltet das Gerät ein und aus.

## Installation und Anschlüsse

DMX Steuerpult ausschalten, bevor Sie Geräte anschließen oder bestehende Anschlüsse ändern.

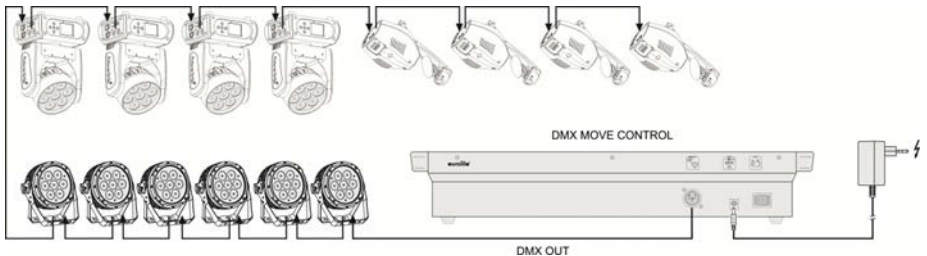


Abb. 5.1 Anschlussbeispiel

## Installation

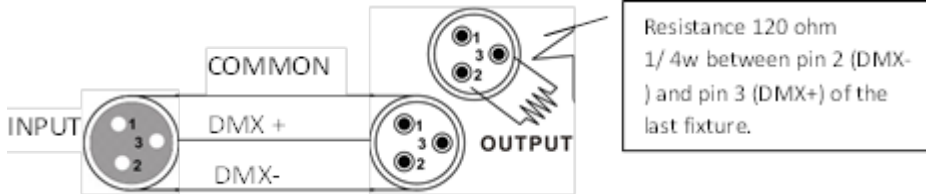
Gerät auf eine ebene Fläche stellen oder in ein Rack einbauen. Bei der Wahl des Aufstellungsortes oder beim Einbau in ein Geräterack genügend Freiraum um das Gerät lassen, damit für ausreichende Wärmeabfuhr gesorgt ist. Ständige Überhitzung beschädigt das Gerät.

## KABELVERBINDER

Das Kabel muss mit einem XLR Stecker auf der einen und einer XLR Buchse auf der anderen Seite bestückt sein.



## KONFIGURATION DES DMX VERBINDERS



Ein Endwiderstand reduziert Signalfehler. Um Signalübertragungsprobleme und Störungen zu vermeiden, ist es ratsam, ein DMX Signalendwiderstand zu benutzen.

### VORSICHT

Neutralleiter und Masse dürfen nicht miteinander in Berührung kommen. Wenn der Neutralleiter an die Masse angeschlossen wird, kann sich eine Masseschleife bilden und das Gerät arbeitet nicht normal. Testen Sie die Kabel mit einem Ohmmeter, um die Polarität zu prüfen und sicherzustellen, dass die Stifte weder geerdet, noch mit der Isolierung oder miteinander kurz geschlossen sind.

### Einrichtung einer seriellen DMX Datenkette

1. Den 3-pol. Stecker des DMX Kabels an den 3-pol. Ausgang des Steuerpults anschließen.
2. Das andere Ende des Kabels an den 3-pol. XLR Eingangsverbinder des nächsten Geräts anschließen.
3. Den Ausgang des Geräts an den Eingang des folgenden Geräts anschließen usw.

### Netzanschluss

Das Netzteil an die Netzanschlussbuchse und ein Netzsteckdose anschließen. Das Gerät immer erst vom Netz trennen, bevor Sie Anschlüsse verändern, einen Platzwechsel vornehmen oder das Gerät längere Zeit nicht gebraucht wird.

## Konfiguration

### Einstellung der DMX Startadressen der Lichteffectgeräte

Stellen Sie die DMX Startadresse der angeschlossenen Lichteffectgeräte nach folgendem Schema ein. Wenn identische Geräte synchron gesteuert werden sollen, können sie dieselbe Startadresse haben. Ansonsten muss jedes Gerät seine eigene Startadresse haben. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen Geräts.

Gerät	Startadresse	Gerät	Startadresse
1	1	17	289
2	19	18	307
3	37	19	325
4	55	20	343
5	73	21	361
6	91	22	379
7	109	23	397
8	127	24	415
9	145	25	433
10	163	26	451
11	181	27	469
12	199	18	199
13	217	29	505
14	235	30	free
15	253	31	free
16	271	32	free

Tabelle 6.1 Standardwerte für die Startadresse der Lichteffectgeräte

### Manuelle Zuordnung von DMX Startadressen

Die Startadressen können dem Steuerpult auch individuell zugewiesen werden. Die Zuweisung kann in den Systemeinstellungen vorgenommen werden.

1. Das Steuerpult mit dem Ein/Aus Schalter auf der Rückseite einschalten. Das Gerät befindet sich im manuellen Betrieb und auf dem Display erscheint "Manual" in der oberen Zeile.
2. Die MENU Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten, um die Systemeinstellungen abzurufen.
3. Das Display steht auf der ersten Zeile "01.Patch fixture" (wenn nicht, diese Zeile manuell mit der PAN Drehscheibe wählen) Die ENTER Taste drücken, um mit der Konfiguration zu beginnen. Auf dem Display erscheint "PLEASE SELECT FIXTURE".
4. Mit den Nummerntasten 1-16 das Gerät wählen, dessen DMX Startadresse zugewiesen werden soll (Kontroll-LEDs beobachten).
5. Mit diesem Menüpunkt können noch weitere Einstellungen vorgenommen werden. Mit der SWAP Taste zwischen den Möglichkeiten umschalten.
6. Wählen Sie die Option DMX START ADDR, um die DMX Startadresse zuzuweisen. Auf dem Display erscheint "NO PATCH ADDRESS", wenn noch keine Adresse zugewiesen worden ist; ansonsten erscheint z.B. "ADR: 001".

A rectangular box with a light gray background and a thin black border. The text "DMX START ADDR" is centered in a bold, black, sans-serif font.

Abb. 6.1 Manuelle Adressenzuweisung

7. Die Adresse mit der PAN Drehscheibe ändern. Bei bereits zugewiesenen Adressen erscheint ein "!".
8. Die ENTER Taste drücken, um die Einstellung zu speichern.
  - Um die Speicherung zu bestätigen, blinken alle LEDs des Steuerpults dreimal.
9. Die Schritte 4, 7 und 8 wiederholen, um weitere Adressen zuzuordnen.
10. Nach Beendigung der Einstellungen die Systemeinstellungen verlassen. Hierzu die MENU Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten.

### Manuelle Zuweisung von DMX Kanälen

Die DMX Kanäle der angeschlossenen Lichteffektgeräte können den Steuerfunktionen des Pults einzeln zugewiesen werden (Softpatch). Einige DMX Kanäle müssen jedoch nach einem bestimmten Schema zugewiesen werden, damit das Steuerpult richtig die eingebauten Bewegungsmuster, Farbeffekte und Fade Effekte ausführen kann. Um die Pan/Tilt Funktion von Moving Heads bzw. Scannern zu steuern, müssen die entsprechenden DMX Kanäle z.B. der PAN und TILT Drehscheibe zugewiesen werden; für RGBW Lichteffektgeräte müssen die DMX Kanäle, die rot, grün, blau, weiß und die Dimmer Funktion steuern, den Schieberegler 1-5 zugewiesen werden. Die Zuweisung kann in den Systemeinstellungen vorgenommen werden.

1. Die MENU Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten, um die Systemeinstellungen abzurufen.
2. Das Display steht auf der ersten Zeile "01.Patch fixture" (wenn nicht, diese Zeile manuell mit der PAN Drehscheibe wählen) Die ENTER Taste drücken, um mit der Konfiguration zu beginnen. Auf dem Display erscheint "PLEASE SELECT FIXTURE".
3. Mit den Nummerntasten 1-16 das Gerät wählen, dessen DMX Kanäle zugewiesen werden sollen
4. Mit der SWAP Taste die Option FADER CHANL wählen, um die DMX Kanäle den Steuerfunktionen zuzuweisen. Das Display zeigt die Steuerfunktion in der oberen Zeile an, z.B. "Fader CHANL:1/R " und den DMX Kanal in der unteren Zeile, z.B. "DMX channel:01"

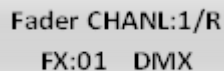
A rectangular box with a light gray background and a thin black border. The text is centered and consists of two lines: "Fader CHANL:1/R" on the top line and "FX:01 DMX" on the bottom line, both in a bold, black, sans-serif font.

Abb. 6.2 Kanalzuweisung

5. Die erste Steuerfunktion mit der PAN Drehscheibe einstellen, z.B. 1/R = Verschieben von Regler 1 und Zuweisung des DMX Kanals mit der TILT Drehscheibe.

Regler	DMX Kanal	Regler	DMX Kanal
1/rot	1	10	10
2/grün	2	11	11
3/blau	3	12	12
4/weiss	4	13	13
5/Dimmer	5	14	14
6	6	15	15
7	7	16	16
8	8	PAN	17
9	9	TILT	18

Tab. 6.2 Zuweisung von DMX Kanälen an Steuerelemente

6. Einstellung mit der ENTER Taste bestätigen.

- Um die Speicherung zu bestätigen, blinken alle LEDs des Steuerpults dreimal.
7. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, um weitere DMX Kanäle zuzuweisen.  
8. DEL Taste drücken, um eine Zuweisung zu löschen (Anzeige "NULL")
- Um die Löschung zu bestätigen, blinken alle LEDs des Steuerpults dreimal.
9. Nach Beendigung der Einstellungen die Systemeinstellungen verlassen.  
Hierzu die MENU Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten.

### Umkehren von Ausgangswerten

Es ist möglich, die Ausgangswerte der 512 Steuerkanäle einzeln umzukehren. Die Einstellung kann in den Systemeinstellungen vorgenommen werden.

1. Die MENU Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten, um die Systemeinstellungen abzurufen.
2. Das Display steht auf der ersten Zeile "01.Patch fixture" (wenn nicht, diese Zeile manuell mit der PAN Drehscheibe wählen) ENTER Taste drücken, um mit der Konfiguration anzufangen. Auf dem Display erscheint "PLEASE SELECT FIXTURE".
3. Mit den Nummerntasten 1-16 das Gerät wählen, dessen DMX-Kanäle umgekehrt werden sollen (Kontroll-LED leuchtet).
4. Mit der SWAP Taste die Option FADER REVERSE wählen. Das Display zeigt die Steuerfunktion in der oberen Zeile an, z.B. "FADER:1/R " und die derzeitige Einstellung in der unteren Zeile, z.B. "REVERSE:NO".

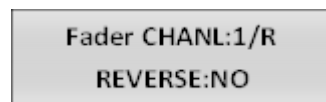


Abb. 6.3 Umkehrung von Ausgangswerten

5. Das erste Bedienelement mit der PAN Drehscheibe einstellen und mit der Tilt Drehscheibe die Einstellung [YES] wählen, wenn der Ausgangswert des Steuerkanals umgekehrt werden soll, oder [NO], wenn nicht. Wenn die Umkehrung aktiviert ist, beträgt der Ausgangswert Null, wenn der Steuerkanal auf den Höchstwert eingestellt ist und umgekehrt.

6. Die ENTER Taste drücken, um die Einstellung zu speichern.

- Um die Speicherung zu bestätigen, blinken alle LEDs des Steuerpults dreimal.

7. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, um weitere Steuerkanäle umzukehren.

8. Schritte 3,5 und 6 wiederholen, um weitere Geräte einzustellen.

9. Nach Beendigung der Einstellungen die Systemeinstellungen verlassen.

Hierzu die MENU Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten.

### Zuweisen der Einblendefunktion (Fade In)

Die Einblendefunktion für die RGBW Farbkanäle 1-4 und den Dimmerkanal kann individuell jedem Gerät zugewiesen werden. Die Einstellung kann in den Systemeinstellungen vorgenommen werden.

1. Die MENU Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten, um die Systemeinstellungen abzurufen.

2. Das Display steht auf der ersten Zeile "01.Patch fixture" (wenn nicht, diese Zeile manuell mit der PAN Drehscheibe wählen) Die ENTER Taste drücken, um mit der Konfiguration zu beginnen. Auf dem Display erscheint "PLEASE SELECT FIXTURE".

3. Mit den Nummerntasten 1-16 das Gerät wählen, das konfiguriert werden soll (Kontroll-LED leuchtet).

4. Mit der SWAP Taste die Option COLOR FADE wählen.

Abb. 6.4 Zuweisung der Einblendefunktion



5. Mit der TILT Drehscheibe [YES] wählen, wenn die Einblendefunktion möglich sein soll oder [NO], wenn nicht. Wenn die Funktion aktiviert ist, schafft das Steuerpult die notwendigen Zwischenwerte zum Einblenden.

6. Die ENTER Taste drücken, um die Einstellung zu speichern.

- Um die Speicherung zu bestätigen, blinken alle LEDs des Steuerpults dreimal.

7. Schritte 3, 5 und 6 wiederholen, um weitere Geräte zu konfigurieren.

8. Nach Beendigung der Einstellungen die Systemeinstellungen verlassen.

Hierzu die MENU Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten.

### Kopieren von Einstellungen

Alle DMX Werte, die einem Gerät zugewiesen sind, können in ein anderes Gerät kopiert werden. Die Einstellung kann in den Systemeinstellungen vorgenommen werden.

1. Die MENU Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten, um die Systemeinstellungen

abzurufen.

2. Das Display steht auf der ersten Zeile "01.Patch fixture" (wenn nicht, diese Zeile manuell mit der PAN Drehscheibe wählen) Die ENTER Taste drücken, um mit der Konfiguration zu beginnen. Auf dem Display erscheint "PLEASE SELECT FIXTURE".

3. Die Nummerntaste des Geräts, das kopiert werden soll, gedrückt halten.

4. Zusätzlich die Nummerntaste des Geräts drücken, in das Sie die Werte kopieren möchten. Auf dem Display erscheint kurz "COPY".

Abb. 6.5 Kopieren von Geräteeinstellungen



FX:01 COPY FX:02

## BETRIEB

Das Steuerpult mit dem Ein/Aus Schalter auf der Rückseite einschalten. Das Gerät befindet sich im manuellen Betrieb und auf dem Display erscheint "Manual" in der oberen Zeile.

### Manuelle Einstellung einer Beleuchtungsszene

Eine Beleuchtungsszene enthält die Werte aller Steuerkanäle, sowie die Pan und Tilt Einstellungen der angeschlossenen Lichteffectgeräte.

1. FIXTURE Taste drücken.

- Die Kontroll-LED leuchtet.

2. Mit den Nummerntasten 1-16 die Geräte wählen, die gesteuert werden sollen.

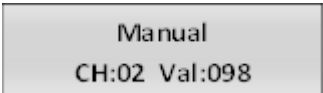
- Die den Tasten entsprechenden LEDs leuchten.

- Wenn eine Nummerntaste erneut gedrückt wird, wird das entsprechende Gerät ausgeschlossen.

- Anstatt jedes Gerät einzeln zu wählen, können Geräte mit aufeinanderfolgenden Nummern gleichzeitig gewählt werden. Hierzu die erste und letzte Nummerntaste gleichzeitig drücken.

Beispiel: Zur Wahl der Geräte 1 bis 8 die Nummerntasten 1 und 8 gleichzeitig drücken. Auf diese Weise werden alle 8 Geräte gleichzeitig gewählt. Auf diese Weise können Geräte auch ausgeschlossen werden.

Abb. 7.1 Einstellung von DMX Werten



Manual  
CH:02 Val:098

3. Die gewünschten DMX Werte (0-255) für die DMX Kanäle mit den Schiebereglern einstellen und, falls notwendig, mit den PAN und TILT Drehscheiben.

- Sobald ein Fader bewegt wird, erscheint die Nummer des Steuerkanals in der unteren Zeile und der aktuelle Ausgangswert als DMX Wert.

4. Die 32 Lichteffectgeräte sind in 2 Gruppen (Kanalseiten) von jeweils 16 Kanälen aufgeteilt. Falls notwendig, mit der PAGE Taste zwischen den beiden Kanalgruppen umschalten. Für 1-16 leuchtet die LED A und für 17-32 die LED B. Wiederholen Sie die

Schritte 2 und 3, bis die gewünschten Werte allen Kanälen zugewiesen worden sind.

## Einstellung einer Beleuchtungsszene mit Bewegungsmustern und Farbeffekten

Mit dem eingebauten Effektgenerator können bis zu 9 verschiedene Bewegungsmuster für Pan & Tilt Bewegungen von Moving Heads und Scannern, sowie 7 zusätzliche Farbeffekte für LED Strahler geschaffen werden. Die Effekte können zusammen mit anderen DMX Werten in einer Szene gespeichert werden.

1. Die FIXTURE Taste drücken (Kontroll-LED leuchtet) und mit den Nummerntasten 1-16 die Geräte wählen, die einem Effekt zugewiesen werden sollen.

- Ggf. die PAGE Taste benutzen, um zwischen den beiden Kanalgruppen 1-6 (LED A leuchtet) und 17-32 (LED B leuchtet) umzuschalten.

2. Die Effektbetriebsart mit der Taste MOVEMENT abrufen.

- Die Kontroll-LED leuchtet.

3. Wählen Sie die gewünschten Bewegungsmuster oder Farbeffekte mit den Nummerntasten 1-16.

- Die gewählten Geräte führen die Bewegungsmuster oder Farbeffekte aus.

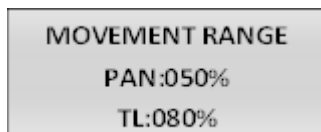
- Nummerntasten 1-9: Schaffen Sie Bewegungsmuster für Pan & Tilt Bewegung von Moving Heads oder Scannern.

- Nummerntasten 10-16: Schaffen Sie Farbeffekte für alle Arten LED Lichteffektgeräte.

- Für optimale Ergebnisse für Farbeffekte, die von den Tasten 15 und 16 ausgelöst werden, ist es ratsam, mindestens 8 Geräte zu betreiben.

4. Die Parameter der Bewegungsmuster und Farbeffekte können editiert und Ihren spezifischen Bedürfnissen angepasst werden.

Abb. 7.2 Einstellung der Parameter



- Bewegungsmuster 1-9: Mit der SWAP Taste ein Parameter wählen und den Wert mit den Pan/Tilt Drehscheiben einstellen.

- MOVEMENT RANGE: Die Pan/Tilt Bewegung kann zwischen 1 und 100 % eingestellt werden.

- MOVEMENT OFFSET: Berichtigungswerte können für die Feineinstellung der Pan/Tilt Bewegung eingestellt werden.

- MOVEMENT SPEED: Die Bewegungsgeschwindigkeit kann zwischen 1 und 100 % eingestellt werden.

- DELAY LEVEL: Die Verzögerungszeit beim Betrieb von mehreren Geräten kann zwischen 0 und 30 Sekunden eingestellt werden.

Abb. 7.3 Einstellung der Parameter



- Farbeffekte 10-16: Die Bewegungsgeschwindigkeit kann zwischen 1 und 100% eingestellt werden (s. MOVEMENT SPEED)

## Speichern von Beleuchtungsszenen

Es stehen 32 Speicherbänke für Beleuchtungsszenen zur Verfügung. Jede Szene enthält die Werte aller Steuerkanäle, die Pan und Tilt Einstellungen der angeschlossenen Lichteffektgeräte, sowie Bewegungsmuster bzw. Farbeffekte zum Zeitpunkt des Speicherns.



Abb. 7.4 Programmierbetrieb

1. Abrufen des Programmierbetriebs. Hierzu die REC Taste gedrückt halten, bis die LED über der Taste aufleuchtet.
2. FIXTURE Taste drücken.
  - Die Kontroll-LED leuchtet.
3. Mit den Nummerntasten 1-16 die Geräte wählen, die gesteuert werden sollen.
  - Die den Tasten entsprechenden LEDs leuchten.
  - Wenn eine Nummerntaste erneut gedrückt wird, wird das entsprechende Gerät ausgeschlossen.

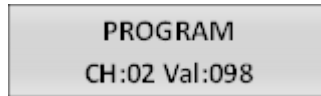


Abb. 7.5 Einstellung von DMX Werten

4. Die gewünschten DMX Werte (0-255) für die DMX Kanäle mit den Schieberegler einstellen und, falls notwendig, mit den PAN und TILT Drehscheiben.
  - Sobald ein Fader bewegt wird, erscheint die Nummer des Steuerkanals in der unteren Zeile und der aktuelle Ausgangswert als DMX Wert.
5. Ggf. können Bewegungsmuster oder Farbeffekte in die Szene mit eingefügt werden. Hierzu die MOVEMENTS Taste drücken, um in Effektbetrieb zu schalten, und den gewünschten Effekt mit den Nummerntasten 1-16 wählen. Erneut die FIXTURE Taste drücken, um den Effektbetrieb zu verlassen.
6. Falls notwendig, mit der PAGE Taste zwischen den beiden Kanalgruppen umschalten. Für 1-16 leuchtet die LED A und für 17-32 die LED B. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 5, bis die gewünschten Werte allen Kanälen zugewiesen worden sind.
7. Die eingestellten Geräte mit den entsprechenden Nummerntasten 1-16 abwählen.
8. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, um weitere Geräte einzustellen.
9. Erst die SCENE und dann die REC Taste drücken, um die Szene zu speichern.
10. Die gewünschte Speicherbank mit einer der Nummerntasten 1-16 wählen.
  - Ggf. mit der PAGE Taste zwischen den beiden Kanalgruppen 1-16 (LED A leuchtet) und 17-32 (LED B leuchtet) umschalten.
  - Um die Speicherung zu bestätigen, blinken alle LEDs des Steuerpults dreimal.



11. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 10, um weitere Szenen zu speichern.
12. Wenn alle gewünschten Szenen gespeichert wurden, verlassen Sie den Programmierbetrieb. Dazu die REC Taste solange drücken, bis die LED über der Taste aufleuchtet.

### Abrufen von Beleuchtungsszenen

Statische Szenen aus der Speicherbank können nur im manuellen Betrieb abgerufen werden.

1. Es darf kein Gerät gewählt sein. Falls einer der Kontroll-LEDs der Nummerntasten 1-16 leuchtet, die entsprechende Nummerntaste wählen, um das Gerät abzuwählen.

2. SCENE Taste drücken.

- Die Kontroll-LED leuchtet.

3. Die gewünschte Szene mit den Nummerntasten 1-16 abrufen.

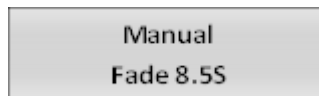
- Die Kontroll-LED leuchtet.

Wenn die Taste erneut gedrückt wird, wird die Szene abgewählt (Kontroll-LED erlischt).

- Ggf. mit der PAGE Taste zwischen den beiden Kanalgruppen 1-16 (LED A leuchtet) und 17-32 (LED B leuchtet) umschalten.

### Einstellung der Einblendung für die Farbkanäle

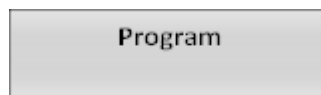
Abb. 7.6 Einstellung der Einblendzeit



Sie können eine Einblendzeit für Beleuchtungsszenen einstellen, die die RGBW Farbkanäle 1-4 und den Dimmer Kanal betreffen. Beim Betätigen eines Schiebereglers bewegt sich der entsprechende Kanal langsam und regelmäßig dem Zielwert zu. Das Steuerpult schafft automatisch alle notwendigen Zwischenwerte. Die FIXTURE Taste gedrückt halten und gleichzeitig die Einblendzeit mit der Pan Drehscheibe zwischen 0 und 30 Sekunden einstellen. Beim Drehen der Scheibe zeigt das Display den eingestellten Wert in der unteren Zeile an, z.B. "Fade 8.5S" für eine Einblendung von 8,5 Sekunden.

### Löschen von Beleuchtungsszenen

Abb. 7.7 Programmierbetrieb



1. Abrufen des Programmierbetriebs Hierzu die REC Taste gedrückt halten, bis die LED über der Taste leuchtet.

2. SCENE Taste drücken.

- Die Kontroll-LED leuchtet.

3. DEL Taste gedrückt halten und die Szene, die gelöscht werden soll, mit den Nummerntasten 1-16 wählen.

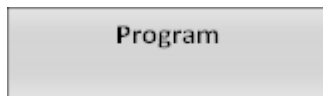
- Die Kontroll-LEDs der Speicherbänke, die Daten enthalten, leuchten auf.
- Ggf. mit der PAGE Taste zwischen den beiden Kanalgruppen 1-16 (LED A leuchtet) und 17-32 (LED B leuchtet) umschalten.
- Um die Löschung zu bestätigen, blinken alle LEDs des Steuerpults dreimal.

4. Nach Löschen der gewünschten Szene den Programmierbetrieb verlassen. Hierzu die REC Taste gedrückt halten, bis die LED über der Taste leuchtet.

### Programmieren und Speichern von Chases

Zum Programmieren von Chases (Folge von Szenen) stehen 32 Speicherbänke zur Verfügung. Eine Reihe von maximal 100 Schritten kann in jeder Speicherbank programmiert werden. Vorher gespeicherte Szenen können auch zu einem Chase in einer beliebigen Reihenfolge kompiliert werden. Chases können automatisch, manuell oder musikgesteuert ablaufen.

Abb. 7.8 Programmierbetrieb

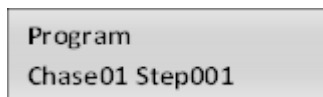


1. Abrufen des Programmierbetriebs Hierzu die REC Taste gedrückt halten, bis die LED über der Taste aufleuchtet.

2. CHASE Taste drücken.

- Die Kontroll-LED leuchtet.

Abb. 7.9 Programmieren eines Chase



3. Die gewünschte Speicherbank mit einer der Nummerntasten 1-16 wählen.

- Ggf. mit der PAGE Taste zwischen den beiden Kanalgruppen 1-16 (LED A leuchtet) und 17-32 (LED B leuchtet) umschalten.
- Auf dem Display erscheint z.B. "Chase01 Step001" in der unteren Zeile.

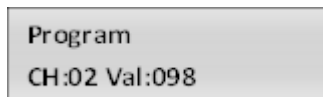
4. FIXTURE Taste drücken.

- Die Kontroll-LED leuchtet.

5. Mit den Nummerntasten 1-16 die Geräte wählen, die gesteuert werden sollen.

- Ggf. mit der PAGE Taste zwischen den beiden Kanalgruppen 1-16 und 17-32 umschalten.

Abb. 7.10 Einstellung der ersten Szene



6. Die erste Beleuchtungsszene mit den Schiebereglern und ggf. mit den Pan und Tilt Drehscheiben einstellen.

- Das Display zeigt die Nummer des Steuerkanals in der unteren Zeile und den aktuellen Ausgangswert als DMX Wert an.

7. Es ist ebenfalls möglich, eine vorher gespeicherte Szene oder ein Bewegungsmuster oder Farbeffekt zu speichern und in ein Chase einzufügen. Hierzu die Szene oder den Effekt mit der SCENE oder MOVEMENT Taste und der entsprechenden Nummerntaste abrufen.

8. REC Taste drücken, um die Szene zu speichern.

- Um die Speicherung zu bestätigen, blinken alle LEDs des Steuerpults dreimal.
- Die Anzeige "Step001" wechselt auf "Step002" und Sie können die nächste Szene einstellen und speichern.

9. Wiederholen Sie die Schritte 6 bis 8, um die nächste Szene einzustellen und zu speichern.

- Bis zu 100 Szenen können für ein Chase programmiert werden.

10. Nach Speichern des gewünschten Chase den Programmierbetrieb verlassen. Hierzu die ENTER Tasten drücken bis das Display zurück auf "Manual" schaltet.

### **Einfügen einer Szene in einen Chase**

1. Abrufen des Programmierbetriebs Hierzu die REC Taste gedrückt halten, bis die LED über der Taste aufleuchtet.

2. CHASE Taste drücken.

- Die Kontroll-LED leuchtet.

3. Wählen Sie den Chase, den Sie ändern möchten, mit der entsprechenden Nummerntaste 1-16.

- Die Kontroll-LED der Nummerntaste leuchtet und auf dem Display erscheinen die Nummer und die Schritte des Chase.

• Ggf. mit der PAGE Taste zwischen den beiden Kanalgruppen 1-16 (LED A leuchtet) und 17-32 (LED B leuchtet) umschalten.

4. Wählen Sie mit der Pan Drehscheibe den Schritt, hinter dem Sie den neuen Schritt einfügen möchten.

5. MENU Taste drücken.

- Die INSERT LED über der Taste leuchtet.

6. Fügen Sie nun die Szene ein. Hierzu die Szene mit der SCENE Taste und der entsprechenden Nummerntaste abrufen.

7. REC Taste drücken, um den geänderten Chase zu speichern.

- Um die Speicherung zu bestätigen, blinken alle LEDs des Steuerpults dreimal.

8. Schritte 4 bis 7 wiederholen, um weitere Szenen in diesen Chase einzufügen.

9. Nach Speichern des geänderten Chase den Programmierbetrieb verlassen. Hierzu die ENTER Tasten drücken bis das Display zurück auf "Manual" schaltet.

### **Abspielen eines Chase**

Ein Chase muss erst programmiert werden, bevor er abgerufen werden kann. Chases können manuell, zeitgesteuert oder musikgesteuert abgespielt werden. Standardmäßig ist die manuelle Betriebsart aktiviert. Die LEDs MANUAL, MUSIC und AUTO zeigen die aktuelle Betriebsart an.

1. Es darf weder ein Gerät, noch eine Beleuchtungsszene gewählt sein. Wenn eine der Kontroll-LEDs der Nummerntasten 1-16 leuchtet, die entsprechende Taste drücken, um das Gerät oder die Szene abzuwählen.

2. CHASE Taste drücken.

- Die Kontroll-LED leuchtet.

Abb. 7.11 Abrufen eines Chase



3. Mit den Nummerntasten 1-16 den gewünschten Chase wählen.

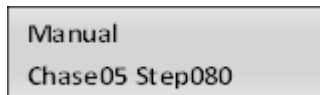
- Die Kontroll-LED blinkt.
- Ggf. mit der PAGE Taste zwischen den beiden Kanalgruppen 1-16 (LED A leuchtet) und 17-32 (LED B leuchtet) umschalten.

Bis zu 5 Chases können gleichzeitig gewählt werden. Die Chases werden hintereinander abgespielt. Die LED des derzeit abgespielten Chase blinkt, während die anderen leuchten.

- Das Display zeigt die Anzahl Chases an (z.B. "Chase01") in der unteren Zeile und der aktuelle Schritt (z.B. "Step001").

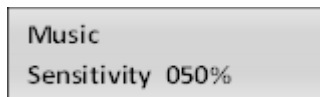
4. Die Chase Betriebsart mit der Taste RUN MODE wählen. Die Betriebsart wird von der LED neben der Taste angezeigt.

Abb. 7.12 Chase im manuellen Betrieb



- MANUAL: Der Chase kann manuell mit der PAN Drehscheibe Schritt für Schritt durchlaufen werden.

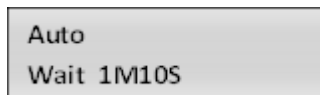
Abb. 7.13 Chase im musikgesteuerten Betrieb



- MUSIC: Die einzelnen Schritte des Chase werden zum Rhythmus der Musik abgespielt, der vom eingebauten Mikrofon gemeldet wird.

Die Empfindlichkeit im musikgesteuerten Betrieb ist einstellbar. Hierzu die RUN MODE Taste gedrückt halten und die Tilt Scheibe drehen, um einen Wert zwischen 0-100% einzustellen. Je höher der Wert, je höher die Empfindlichkeit.

Abb. 7.14 Chase im Automatikbetrieb



- AUTO: Die einzelnen Schritte des Chase laufen mit der eingestellten Geschwindigkeit und Ausblendzeit ab.

Mit der Pan Drehscheibe die Geschwindigkeit einstellen, d.h. wie lange eine Szene gezeigt wird, zwischen 10 Minuten und 0,1 Sekunden (siehe "Wait").

Mit der Tilt Drehscheibe die Einblendzeit zwischen 0 und 30 einstellen, d.h. die

Zeitspanne zwischen den Schritten (siehe "Fade").

5. Eine blinkende LED zeigt an, welcher Chase eingestellt werden kann, wenn mehrere Chases gleichzeitig gewählt sind. Der zuletzt gewählte Chase kann eingestellt werden. Um stattdessen einen anderen Chase einzustellen, halten Sie die entsprechende Nummerntaste gedrückt, bis ihre LED blinkt.

6. Um ein Chase zu stoppen, halten Sie die entsprechende Nummerntaste gedrückt, damit die LED erlischt.

## Einstellung der Einblendung für die Farbkanäle

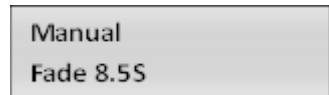


Abb. 7.15 Einstellung der Einblendzeit

Sie können eine Einblendzeit für Chases einstellen, die die RGBW Farbkanäle 1-4 und den Dimmer Kanal betreffen. Das Steuerpult schafft automatisch alle notwendigen Zwischenwerte. FIXTURE Taste gedrückt halten und gleichzeitig die Einblendzeit mit der Pan Drehscheibe zwischen 0-30 Sekunden einstellen. Beim Drehen der Scheibe zeigt das Display den eingestellten Wert in der unteren Zeile an, z.B. "Fade 8.5S" für eine Einblendung von 8,5 Sekunden.

## Manuelles Überschreiben von Kanälen

Während des Abspielens eines Chase können die programmierten DMX Werte mit den Schiebereglern überschrieben werden. Auf diese Weise können kleinere Berichtigungen während einer Live Show vorgenommen werden, ohne deshalb Szenen neu programmieren zu müssen.

1. FIXTURE Taste drücken und mit den Nummerntasten 1-16 die Geräte wählen, die manuell gesteuert werden sollen.
2. Stellen Sie die gewünschten DMX Werte für die DMX Kanäle mit den Schiebereglern ein und ggf. mit den Pan & Tilt Drehscheiben.
3. Falls notwendig, mit der PAGE Taste zwischen den beiden Kanalgruppen umschalten. Für 1-16 leuchtet die LED A und für 17-32 die LED B. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2, bis die gewünschten Werte allen Kanälen zugewiesen worden sind.

## Löschen eines Chase

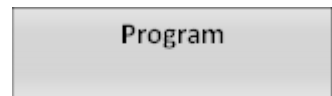


Abb. 7.16 Programmierbetrieb

1. Abrufen des Programmierbetriebs Hierzu die REC Taste gedrückt halten, bis die LED über der Taste aufleuchtet.
2. CHASE Taste drücken.
  - Die Kontroll-LED leuchtet.
3. DEL Taste gedrückt halten und den Chase, der gelöscht werden soll, mit den Nummerntasten 1-16 wählen.

- Die Kontroll-LEDs der Speicherbänke, die Daten enthalten, leuchten auf.
  - Ggf. mit der PAGE Taste zwischen den beiden Kanalgruppen 1-16 (LED A leuchtet) und 17-32 (LED B leuchtet) umschalten.
  - Um die Löschung zu bestätigen, leuchten alle LEDs des Steuerpults dreimal.
4. Nach Löschen des gewünschten Chase den Programmierbetrieb verlassen. Dazu die REC Taste solange drücken, bis die LED über der Taste aufleuchtet.

### Blackout Funktion

Mit der Blackout Funktion kann eine Beleuchtungsszene oder ein Chase komplett ausgeschaltet werden. Aktuelle Einblendungen und Chases werden von der Blackout Funktion nicht gestoppt. Sie werden "im Dunkeln" abgespielt.

1. BLACK OUT/DEL Taste drücken, um die Funktion zu aktivieren: Die LED über der Taste blinkt und alle Steuerkanäle sind auf den Ausgangswert Null eingestellt.
2. Erneut die BLACK OUT/DEL Taste drücken, um die Funktion zu deaktivieren: Die LED erlischt und alle Kanäle gehen auf ihre vorigen Ausgangswerte zurück.
3. In den Systemeinstellungen kann definiert werden, ob alle Steuerkanäle oder nur der Dimmerkanal auf die BLACK OUT/DEL Taste reagieren.

### Nach Gebrauch

Nach Benutzung den Netzstecker abziehen, um unnötigen Stromverbrauch zu vermeiden.

## SYSTEMEINSTELLUNGEN

In dieser Betriebsart können wichtige Systemveränderungen für das Steuerpult vorgenommen werden.

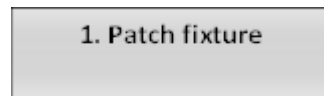


Abb. 8.1 Abrufen der Systemeinstellungen

1. MENU Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten, um die Systemeinstellungen abzurufen.
  - Das Display zeigt den ersten Menüpunkt "01.Patch fixture" an.
2. Pan Drehscheibe betätigen, um die Menüpunkte zu durchlaufen.
3. Mit ENTER den gewünschten Menüpunkt wählen.
4. Mit der Pan Drehscheibe eine Einstellung ändern und mit ENTER bestätigen.
5. Kurz die ESC Taste drücken, um die Einstellung abubrechen und zurück zum Hauptmenü zu gehen.
6. Um die Einstellungen zu speichern und die Systemeinstellungen zu verlassen, die MENU Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten.

Folgende Einstellungen sind möglich:

Anzeige	Funktion
.01Patch fixture	DMX configuration #1
.02Reset factory	Zurück zu den Werkseinstellungen
.03Delete all Fixture patch	Alle Zuweisungen von DMX Adressen löschen
.04Fade mode	Einblendefunktion
.05RDM DMX Address setup	RDM DMX Adressenzuweisung
.06Data backup	Datenbackup
.07Data load	Datenimport
.08Send fixture Update file	Firmware Update #2
.09Black-out mode	Blackout Funktion

#1 Dieser Punkt wurde in Kapitel 6 behandelt

#2: Unbelegt

### **Reset factory [Zurück zu den Werkeinstellungen]**

Hier können Sie das Gerät auf die Werkseinstellungen zurücksetzen.

1. Menüpunkt mit der Pan Drehscheibe abrufen und mit ENTER bestätigen.

2. Mit der Pan Drehscheibe [YES] wählen und mit ENTER bestätigen.

- Auf dem Display erscheint kurz "Reset factory Plase wait.." und dann "OK" sobald die Einstellungen hochgeladen sind.

### **Delete all Fixture patch [Alle Zuweisungen von DMX Adressen löschen]**

Alle Adressenzuweisungen und Steuerkanaloptionen können gelöscht und auf die Voreinstellungen zurückgesetzt werden.

1. Menüpunkt mit der Pan Drehscheibe abrufen und mit ENTER bestätigen.

2. Mit der Pan Drehscheibe [YES] wählen, wenn ein Reset ausgeführt werden soll. Mit ENTER bestätigen

- Auf dem Display erscheint kurz "SAVE OK" und das Hauptmenü erscheint wieder.

## **Fade mode [Einblendfunktion]**

Die Einblendfunktion kann allen Steuerkanälen oder nur den Pan und Tilt Drehscheiben zugewiesen werden.

1. Menüpunkt mit der Pan Drehscheibe abrufen und mit ENTER bestätigen.
  2. Mit der Pan Drehscheibe die Einstellung [ALL CHANNELS] wählen, wenn die Einblendfunktion für alle Steuerkanäle möglich ist, oder [ONLY PAN/TILT] wählen, denn sie nur für die Pan und Tilt Drehscheiben möglich ist. Mit ENTER bestätigen
- Auf dem Display erscheint kurz "SAVE OK" und das Hauptmenü erscheint wieder.

## **RDM DMX Address setup [RDM DMX Adressenzuweisung]**

Mit diesem Menü werden angeschlossene RDM Geräte identifiziert und ihre DMX Adressenzuweisung geändert.

1. Menüpunkt mit der Pan Drehscheibe abrufen und mit ENTER bestätigen.
2. Die Einstellung [YES] mit der Pan Drehscheibe wählen, um in die RDM Funktionen zu gehen. Mit ENTER bestätigen.
3. Das Steuerpult sucht nach RDM Geräten. Auf dem Display erscheint z.B. "DISCOVER COUNT005" wenn fünf Geräte gefunden wurden.
4. Das gewünschte Gerät mit der Pan Drehscheibe wählen. Auf dem Display erscheinen Informationen über das Gerät in der oberen Zeile und die entsprechende DMX Adresse in der unteren Zeile.
5. Mit der Tilt Drehscheibe die DMX Adresse ändern. Mit ENTER bestätigen.
6. SWAP Taste drücken, um die UID (Hersteller ID und Seriennr.) in der oberen Zeile des Displays anzuzeigen.
7. Die BLACK OUT Taste drücken, um das Gerät zu identifizieren.
8. Nach den Einstellungen die ESC Taste drücken, um ins Hauptmenü zurück zu schalten.

## **RDM**

RDM steht für "Remote Device Management" und ermöglicht die Fernbedienung von Geräten, die an den DMX Bus angeschlossen sind. RDM ist eine Erweiterung des DMX512 Protokolls. RDM ist besonders nützlich, wenn das Gerät an einem schwer zugänglichen Platz angebracht ist.

RDM ist im DMX integriert, ohne die Anschlüsse zu beeinflussen. RDM Daten werden über die Stifte 1 und 2 eines Standard XLR Verbinders übertragen und benötigen keinen neuen Kabeltyp. RDM-fähige und herkömmliche DMX Geräte können in derselben DMX Kette betrieben werden. Wenn DMX Verteiler benutzt werden, müssen sie RDM unterstützen.

## **Data backup [Datenbackup]**

Alle Einstellungen einer Lichtshow, d.h. DMX Einstellungen, Beleuchtungsszenen und Chases können auf einem USB Medium gespeichert und später abgerufen werden. Es stehen 16 Speicherbänke zur Verfügung.



1. Schließen Sie einen USB Speicher an den USB Verbinder des Steuerpults an.
2. Menüpunkt mit der Pan Drehscheibe abrufen und mit ENTER bestätigen.
3. Mit der Pan Drehscheibe die Einstellung [YES] wählen. Mit ENTER bestätigen. Auf dem Display erscheint "Press number key Select file" (Speicherbank mit Nummerntaste wählen).
4. Eine Speicherbank mit einer der Nummerntasten 1-16 wählen. Auf dem Display erscheint  
z.B. "FILE:1" und ein Fortschrittsbalken.
  - Jede Speicherbank muss separat gespeichert werden. Wenn die Kontroll-LED einer Nummerntaste leuchtet, war diese Speicherbank bereits im USB Medium vorhanden.
  - Die Daten werden im Ordner "DMX Move Control 512" im Stammverzeichnis des USB Mediums gespeichert. Eine Datei mit der Dateiergung "PRO" wird für jede Speicherbank erstellt. Bitte nehmen Sie keine Veränderungen im Default Ordner vor. Sonst kann das Steuerpult die Daten später nicht hochladen.
5. Nach Beendigung des Datenbackups schaltet das Gerät zurück ins Hauptmenü.

### **USB Speichermedien**

- Dieses Gerät unterstützt Datenträger mit dem Dateisystem FAT32 und einer Kapazität bis zu 32 Gb.
- Bevor Sie ein USB Speichermedium anschließen, rufen Sie die Systemeinstellungen ab.
- Wenn ein Datenträger beim ersten Versuch nicht erkannt wird, schalten Sie das Steuerpult aus und wieder ein.

### **Data load [Datenimport]**

1. Schließen Sie einen USB Speicher an den USB Verbinder des Steuerpults an.
  - Die zu importierenden Dateien müssen im Ordner "DMX Move Control 512" im Stammverzeichnis des USB Mediums gespeichert sein.
2. Menüpunkt mit der Pan Drehscheibe abrufen und mit ENTER bestätigen.
  - Auf dem Display erscheint "Press number key Select file" (Datei mit der Nummerntaste wählen).
  - Die Kontroll-LED einer Nummerntaste leuchtet, wenn die Daten auf dem USB Medium für diese Speicherbank verfügbar sind.
3. Mit den Nummerntasten 1-16 die Datei wählen, die hochgeladen werden soll.
  - Auf dem Display erscheint ein Fortschrittsbalken.
4. Nach erfolgreichem Importieren der Daten schaltet das Gerät zurück ins Hauptmenü.

### **Black-out mode [Blackout Funktion]**

Sie können bestimmen, ob alle Steuerkanäle auf die BLACK OUT Taste reagieren oder nur der Dimmer Kanal.

1. Menüpunkt mit der Pan Drehscheibe abrufen und mit ENTER bestätigen.

2. Mit der Pan Drehscheibe zwischen den Einstellungen [All Channels] oder [Only dimmer] wählen.

- Alle Kanäle: Alle Steuerkanäle reagieren auf die Taste (d.h. im Black Out Zustand haben die Steuerkanäle einen Wert von Null).
- Nur Dimmer: Nur der Dimmer Kanal reagiert auf die BLACK OUT Taste (d.h. im Black Out Zustand hat der Steuerkanal einen Wert von Null).

3. Einstellung mit ENTER bestätigen.

- Auf dem Display erscheint kurz "SAVE OK" und das Hauptmenü erscheint wieder.

### Technische Daten

Versorgung .....	110-240 V AC, 50/60 Hz ~ über das mitgelieferte Netzteil
Verbrauch.....	2,7 W
Anzahl von Steuerkanälen.....	512
Speicherkapazität für Szenen .....	32
Speicherkapazität für Chases .....	32 mit jeweils 100 Schritten
Musiksteuerung .....	Über das eingebaute Mikrofon
DMX512/RDM Ausgang .....	3-pol. XLR Verbinder
Verfügbare Speichermedien .....	USB Geräte (FAT32)
Abmessungen (LxBxH).....	483 x 130 x 82 mm
.....	Montage in ein 3HE Geräterack
Gewicht .....	2,2 kg



**WICHTIGER HINWEIS:** Elektrogeräte gehören nicht in den Hausmüll. Sie müssen in speziellen Betrieben recycelt werden. Wenden Sie sich hierzu an die örtlichen Behörden oder Ihren Fachhändler!

Imported from China by:

LOTRONIC SA  
Avenue Zénobe Gramme 9  
1480 SAINTES  
Belgium

