

DMX-44

Controller DMX

MANUALE DI ISTRUZIONI



INDICE DEI CONTENUTI

PRIMA DI INIZIARE.....	3
MATERIALE INCLUSO	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
ISTRUZIONI PER L'APERTURA	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
NORME DI SICUREZZA	3
INTRODUZIONE.....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
CARATTERISTICHE.....	4
FUNZIONI PRINCIPALI.....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
SCHEMA PRODOTTO (FRONTALE)	5
SCHEMA PRODOTTO (PANNELLO POSTERIORE).....	6
GLOSSARIO	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
ISTRUZIONI PER L'USO.....	8
IMPOSTAZIONE.....	8
<i>Impostazione del sistema</i>	8
<i>Selezione indirizzi</i>	8
PROGRAMMAZIONE.....	9
<i>Entrata in modalità programmazione</i>	9
<i>Creazione di una scena</i>	10
<i>Editing di una scena</i>	10
<i>Copia di una scena</i>	10
<i>Cancellazione di una scena</i>	Errore. Il segnalibro non è definito.
<i>Cancellazione di tutte le scene</i>	10
<i>Copia di un banco</i>	11
<i>Cancellazione di un banco</i>	11
PROGRAMMAZIONE CHASE.....	12
<i>Creazione di un chase</i>	Errore. Il segnalibro non è definito.
<i>Copia banchi in un chase</i>	12
<i>Aggiunta di un passaggio a un chase</i>	13
<i>Cancellazione di una scena/passaggio in un chase</i>	13
<i>Cancellazione di un chase</i>	13
<i>Cancellazione di tutti i programmi chase</i>	14
PLAYBACK (SCENE).....	14
<i>Esecuzione scena manuale</i>	14
<i>Esecuzione in modalità sonora</i>	14
<i>Esecuzione in modalità automatica</i>	14
<i>Blackout</i>	15
PLAYBACK (CHASES).....	16
<i>Esecuzione chases manuale</i>	16
<i>Esecuzione chases automatica</i>	16
<i>Esecuzione chases musicale</i>	16
FUNZIONAMENTO MIDI	17
APPENDICE	18
FONDAMENTI DI DMX	18
<i>Collegamento apparecchio</i>	18
PROCEDURA DI RESO.....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
RECLAMI	19
TABELLA DI RIFERIMENTO RAPIDO SELETTORI DMX	20
POSSIBILI PROBLEMATICHE	21
SPECIFICHE TECNICHE	22

PRIMA DI INIZIARE

Materiale incluso

- DMX-44 controller
- Alimentatore DC 9-12V 500mA, 90V~240V
- Manuale e certificate di garanzia

Istruzioni per l'apertura

Subito dopo aver ricevuto l'apparecchio, aprite attentamente la scatola, controllate il contenuto per accertarvi che tutte le parti siano presenti e in buone condizioni. Segnalate immediatamente eventuali danni da trasporto all'apparecchio o all'imballo e conservate il tutto. In caso di reso è importante che il prodotto sia completo della confezione e dell'imballo originali.

Norme di sicurezza



Leggete attentamente queste istruzioni che contengono importanti informazioni sull'installazione, l'uso e la manutenzione di questo prodotto.

- Conservate questo manuale per future consultazioni e allegatelo se cedete l'apparecchio ad altri.
- Assicuratevi sempre di collegare l'apparecchio con il voltaggio adeguato e che il voltaggio della linea elettrica non sia mai superiore a quello indicato sul suo pannello posteriore.
- Questo prodotto deve essere usato in ambienti interni.
- Per evitare il rischio di incendi o cortocircuiti non esponete mai l'apparecchio alla pioggia o all'umidità. Non utilizzatelo mai vicino a materie infiammabili.
- L'apparecchio deve avere sempre un'adeguata ventilazione: collocarlo ad almeno 50 cm dalle superfici adiacenti ed assicurarsi che le prese d'aria non siano ostruite.
- Disconnettere sempre dalla corrente prima di sostituire lampade o fusibili e accertarsi di montare lampade con le caratteristiche corrette.
- Usate particolare cautela nel trasporto.
- Non utilizzare con temperature ambiente superiori ai 35°C.
- In caso di problemi di funzionamento interrompete l'uso immediatamente. Non tentate di riparare l'apparecchio per conto vostro, ma rivolgetevi all'assistenza. Riparazioni effettuate da personale non competente potrebbero danneggiare il prodotto. Utilizzare sempre ricambi dello stesso tipo.
- Non collegare il sistema a un dimmer pack.
- Controllate che il cavo di alimentazione non sia rovinato.
- Non staccate il cavo di alimentazione tirandolo dal filo.
- Quando la lampada accesa evitate la diretta esposizione diretta degli occhi alla luce.

Attenzione!

Attenzione, all'interno dell'apparecchio non ci sono parti che possano essere manomesse direttamente da chi lo utilizza. Evitate di aprirlo e di ripararlo da soli. In caso di problemi rivolgetevi all'assistenza.

INTRODUZIONE

Caratteristiche

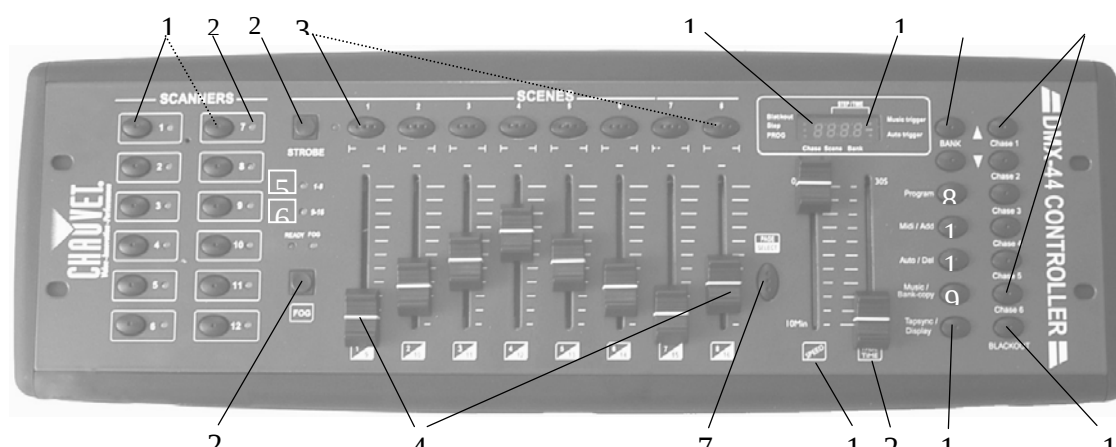
- Centralina universale DMX-512
- Memoria da 240 scene
- 192 canali di controllo DMX
- Selettore di polarità
- Tasto regolazione fumo
- Tasto regolazione strobo
- Salvaspigoli in gomma rimuovibile
- Montabile a rack 19" 3u o a table top con rimozione del bordo
- Compatibile midi
- Gestisce fino a 12 luci intelligenti
- 30 banchi da 8 scene
- Attivazione beat, tap sync, auto run
- 6 banchi di chase contenenti 240 scene

Funzioni principali

Il DMX-44 è una centralina universale per comando luci. Consente il controllo di 12 apparecchi da 16 canali ciascuno e fino a 240 scene programmabili. Sei banchi di chase che possono contenere fino a 240 passaggi costituiti dalle scene salvate in qualsiasi ordine. I programmi possono essere innescati tramite musica, midi, automaticamente o manualmente.

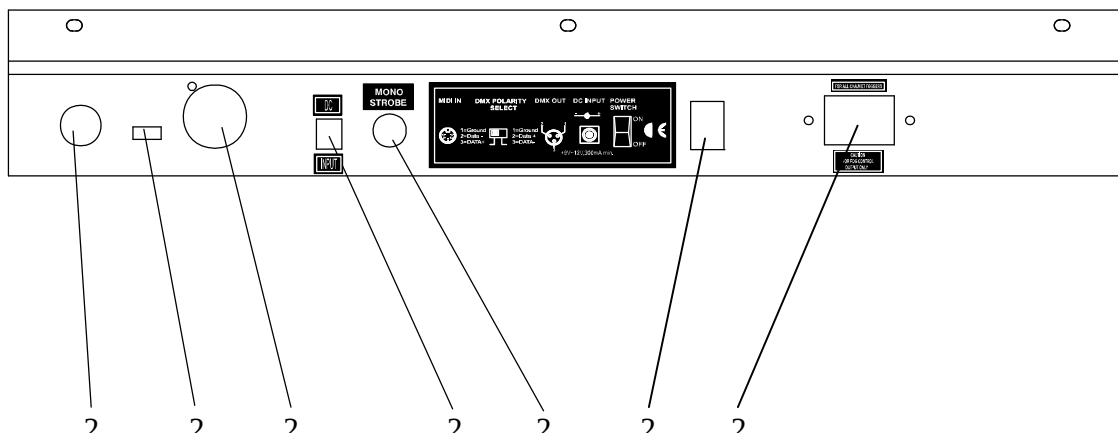
Sul pannello trovate diversi strumenti di programmazione, come 8 slider universali di canale, tasti di regolazione fumo e strobo, scanner di accesso rapido e tasti di scena e un indicatore display a LED per una più facile gestione dei controlli e del menu funzioni.

Schema prodotto (frontale)



Numero	Tasto o fader	Funzione
1	Scanner select buttons	Selezione apparecchio
2	LEDS indicatore scanner	Indica gli apparecchi selezionati
3	Tasti selezione scena	Tasti universali corrispondenti alla locazione di una scena per archivio o selezione
4	Faders di canale	Per regolare i valori DMX. I canali 1~8 possono essere regolati subito dopo aver premuto il relativo tasto di selezione scanner, i canali 9~16 dopo pressione del tasto di selezione pagina.
5	LED indicatore pagina A	Rappresenta la selezione dei canali 1-8
6	LED indicatore pagina B	Rappresenta la selezione dei canali 9-16
7	Tasto selezione pagina	In modalità manuale, serve per selezionare una delle due pagine di controllo o entrambe simultaneamente. Con entrambi i LEDS accesi è consentito il controllo sia della serie di canali superiore che di quella inferiore.
8	Tasto programmazione	Serve ad entrare in modalità programmazione
9	Tasto musica/copia banco	Attiva la modalità musicale e funge da comando copia durante la programmazione
10	Finestra display LCD	Finestra di stato per i dati operativi
11	LED indicatori di modalità	Indica la modalità di funzionamento, (manuale, musicale o automatica)
12	Tasto bank up	Tasto di funzione per scorrere scene/passaggi in banchi o chase
13	Tasto bank down	Tasto di funzione per scorrere scene/passaggi in banchi o chase
14	Tasto Tap Display	E' un Tap-Sync che durante il playback e durante la programmazione cambia il valore DMX mostrato nel pannello LCD in percentuale
15	Tasto blackout	Porta il valore di otturazione o di dimmer di tutti gli apparecchi a 0, con conseguente cessazione di emissione luminosa
16	Tasto Midi/Add	Attiva il controllo esterno MIDI. Usato anche per confermare il processo di record/salvataggio.
17	Tasto Auto/Del	Attiva la modalità automatica e funge da tasto cancellazione in programmazione
18	Tasti chase	Memoria chase 1 ~ 6
19	Fader velocità	Regola il tempo di durata di una scena o un passaggio di un chase
20	Fade-Time fader	Considerato anche un cross-fade, fissa l'intervallo tra due scene in un chase
21	Tasto fumo	Controller fumo incorporato
22	Tasto strobo	Controller strobo incorporato

Schema prodotto (pannello posteriore)



Numero	Tasto o fader	Funzione
23	Porta di ingresso MIDI	Per attivazione esterna di banchi e chase tramite un sistema MIDI
24	Selettore polarità DMX	Può essere usato per correggere la polarità di segnale
25	Connettore uscita DMX	Segnale di controllo DMX
26	Jack ingresso DC	Alimentazione principale
27	Connettore strobo	Connettore strobo mono 1/4" per controller strobo incorporato
28	Tasto ON/OFF	Per accensione e spegnimento centralina
29	Connettore fumo	Connettore IEC per controller fumo

Glossario

Questi sono i termini più frequenti nella programmazione di luci intelligenti.

- **Blackout** è uno stato di assenza di emissione di luce, di solito temporaneo.
- **DMX-512** è un protocollo digitale di comunicazione standard relativo ai sistemi di luci. Per ulteriori dettagli si vedano le sezioni "Fondamenti di DMX" e "Modalità di controllo DMX" nell'appendice.
- **Programmi** sono gruppi di scene che si susseguono. Si possono programmare sia single scene che scene multiple in sequenza.
- **Scene** sono configurazioni con luce fissa.
- **Sliders** cursori detti anche fader.
- **Chases** detti anche programmi. Un chase consiste in un gruppo di scene che si susseguono.
- **Scanner** effetto luce con specchio funzione pan e tilt.
- **MIDI** è uno standard che codifica le informazioni musicali in format digitale. E' possibile innescare scene dall'esterno tramite dispositivi MIDI quali una tastiera midi.
- **Stand Alone** si riferisce alla capacità di un apparecchio di funzionare indipendentemente da un controllo esterno e di solito in sincronia con la musica, grazie ad un microfono incorporato.
- **Fade** slider utilizzato per regolare l'intervallo di tempo tra le scene di un chase.
- **Velocità** lo slider determina il tempo di durata di una scena. E' considerato anche un tempo di attesa.
- **Shutter (otturatore)** è un dispositivo meccanico nell'effetto luce che si interpone al fascio luminoso. E' spesso usato per diminuire l'intensità luminosa e per lo strobo.
- **Patching** si riferisce al processo di assegnazione di un canale DMX a un apparecchio.
- **Playbacks** possono essere sia scene che chase azionate direttamente dall'intervento dell'utente. Può essere considerate anche un programma in memoria che può essere richiamato durante un'esecuzione.

ISTRUZIONI PER L'USO

Impostazione

IMPOSTAZIONE DEL SISTEMA

- 1) Collocate il DMX-44 su una superficie piana. Nota! Il DMX-44 può essere anche montato a rack nello spazio di 3U rimuovendo il bordo in gomma esterno.
- 2) Collegate il cavo di alimentazione al pannello posteriore dell'apparecchio e alla presa di corrente.
- 3) Collegate il cavo/i DMX al vostro effetto luce come descritto nel rispettivo manuale. Si veda anche la sezione "Fondamenti di DMX" in questo manuale.

SELEZIONE INDIRIZZI

Il DMX-44 è programmato per gestire 16 canali DMX per apparecchio. Pertanto gli apparecchi da controllare con l'apposito tasto "SCANNER" devono essere distanziati di 16 canali.

APPARECCHIO O SCANNER #	INDIRIZZO DI PARTENZA DEFAULT DMX	VALORI BINARI SWITCHES DA POSIZIONARE SU ON
1	1	1
2	17	1,5
3	33	1,6
4	49	1,5,6
5	65	1,7
6	81	1,5,7
7	97	1,6,7
8	113	1,5,6,7
9	129	1,8
10	145	1,5,8
11	161	1,6,8
12	177	1,5,6,8

Per gli indirizzi DMX fate riferimento al manuale di ogni singola luce. La tabella sopra si riferisce a un sistema standard a configurazione binaria con 9 dipswitch.

Programmazione

Un programma (banco) è una sequenza di scene diverse (o passaggi) che vengono richiamati una dopo l'altra. Nel DMX-44 si possono creare 30 programmi di 8 scene ciascuno.

ENTRATA IN MODALITA' PROGRAMMAZIONE

Premete il tasto PROGRAM per 3 secondi finché lampeggia una spia vicino alla scritta PROG. Questa indica che l'utente è in modalità programmazione.

CREARE UNA SCENA

Una scena è una configurazione a luce fissa. Le scene sono archiviate in banchi. Il controller ha 30 banchi di memoria che possono contenere 8 scene ciascuno per un totale di 240 scene memorizzabili.

Azione

- 1) Tenete premuto il tasto **PROGRAM** per 3 secondi.
- 2) Selezionate uno **SCANNER** (apparecchio) da programmare.
- 3) Componete una scena spostando i **FADERS**. (Variate a seconda del tipo di luce i colori e i gobo.) Premete **Page Select** (selezione pagina) per accedere ai canali 9~16 sui fader.
- 4) Per programmare un'altra luce premete il tasto **SCANNER** corrispondente all'apparecchio che avete finite di programmare e selezionate un altro tasto **SCANNER**.
- 5) Ripetete i passaggi da 2 a 4 fino ad ottenere la scena desiderata.
- 6) Premete il tasto **Midi/Add** per preparare l'archiviazione.
- 7) Scegliete un **BANCO** (01~30). Se necessario utilizzate i tasti freccia su/giù per cambiare.
- 8) Selezionate uno dei tasti **SCENA** per l'archiviazione. Tutti i LED lampeggeranno 3 volte. L' LCD mostrerà il banco e il numero di scena corrispondente.
- 9) Ripetete i passaggi 2 ~ 8 per registrare ulteriori scene.
(leggete le note qui a destra ->)
- 10) Per uscire dalla modalità programmazione, tenete premuto il tasto **PROGRAM** per 3 secondi. Uscendo dalla programmazione la centralina si porterà in **BLACKOUT**.

Note

Deselezionare **Blackout** se il LED è acceso.

Ogni tasto **SCANNER** corrisponde a un apparecchio luce.

Si può accedere ai canali 9~16 premendo il tasto **Page Select**. Questo è necessario per apparecchi che usano più di 9 canali di controllo. Per attivare la selezione di una pagina è necessario è necessario muovere in alto e in basso i fader precedente spostati.

Premendo una seconda volta uno stesso tasto **Scanner** verranno conservati i parametri modificati per quel determinato apparecchio nella programmazione della scena .

In ogni banco ci sono 8 scene disponibili.

COPIA SCANNER:

Si possono copiare le impostazioni da uno **SCANNER** all'altro. Basta tenere premuto il tasto di uno **SCANNER** già programmato e poi premere il tasto dello **SCANNER** su cui si vogliono trasferire i parametri.

Premere il tasto **BLACKOUT** per deselezionare.

EDIZIONE DI UNA SCENA

Azione

- 1) Tenete premuto **PROGRAM** per 3 secondi.
- 2) Individuate la scena nel **BANCO** desiderato. Utilizzate **BANK UP/DOWN** per far scorrere i banchi.
- 3) Selezionate la **SCENA** nel programma **BANK** per l'edizione.
- 4) Regolate i **FADERS** per variare l'effetto.
- 5) Premete il tasto **Midi/Add** e poi ancora il tasto **SCENA** selezionato precedentemente per effettuare l'edizione.

Note

Deselezionare **Blackout** se il **LED** è acceso.

! Attenzione al numero che assegnate alla scena, per non sovrapporla a una scena già esistente.

COPIA DI UNA SCENA

Azione

- 1) Premete il tasto **PROGRAM** per 3 secondi.
- 2) Individuate la scena nel programma **BANK**. Usate **BANK UP/DOWN** per far scorrere i banchi.
- 3) Selezionate la **SCENA** nel programma **BANK** per copiare.
- 4) Individuate la scena di destinazione nel programma **BANK**. Utilizzate **BANK UP/DOWN** per far scorrere i banchi.
- 5) Premete il tasto **Midi/Add** e poi il tasto della nuova **SCENA** per copiare.

Note

CANCELLAZIONE DI UNA SCENA

Azione

- 1) Individuate la scena nel programma **BANK**. Usate **BANK UP/DOWN** per far scorrere i banchi.
- 2) Tenete premuto il tasto **AUTO/DEL** insieme a quello della **SCENA** che intendete cancellare.

Note

Con la cancellazione di una scena si porta di fatto a 0 il valore **DMX** corrispondente, ma si conserva la locazione fisica di memoria.

CANCELLAZIONE DI TUTTE LE SCENE

Azione

- 1) Tenete premuto il tasto **PROGRAM** il tasto **BANK (▼)** mentre spegnete il controller.

Note

Alla riaccensione del controller tutte le scene dovrebbero essere state eliminate.

COPIA DI UN BANCO

Azione

- 1) Tenete premuto **PROGRAM** per 3 secondi.
- 2) Individuate il **BANCO** desiderato utilizzando **BANK UP/DOWN**.
- 3) Premete e rilasciate il tasto **Midi/Add**.
- 4) Individuate il **BANCO** destinazione sempre navigando coi tasti **BANK UP/DOWN**.
- 5) Premete il tasto **Music / Bank-Copy** per completare la copia.

Note

Il display LCD lampeggerà per indicare la riuscita della copia.

CANCELLAZIONE DI UN BANCO

Azione

- 1) Tenete premuto il tasto **PROGRAM** per 3 secondi.
- 2) Individuate il **BANCO** da cancellare. Premete **Auto/Del** e **Music/Bank-Copy** contemporaneamente per cancellare il banco.

Note

Il display LCD lampeggerà per indicare la riuscita della cancellazione.

Programmazione chase

Un chase è costituito da scene precedentemente create. Le scene diventano passaggi di un chase e possono essere disposte nell'ordine che si desidera. Se si programmano dei chase per la prima si consiglia di cancellare i chase già in memoria. Vedi "*Cancellazione di tutti i chase*".

CREAZIONE DI UN CHASE

Un chase può contenere 240 scene o passaggi (i termini sono intercambiabili).

Azione

- 1) Tenete premuto il tasto **PROGRAM** per 3 secondi.
- 2) Selezionate il **CHASE** (1-6) che si desidera programmare.
- 3) Cambiate **BANCO** se necessario per individuare una scena.
- 4) Selezionate la **SCENA** da inserire.
- 5) Premete **MIDI/REC** per memorizzare. Tutti i LED lampeggeranno 3 volte.
- 6) Ripetete le operazioni 3 ~ 5 per aggiungere ulteriori passaggi al CHASE, fino ad un Massimo di 240.
- 7) Tenete premuto il tasto **PROGRAM** per 3 secondi per salvare il chase.

Note

COPIA DI BANCHI IN UN CHASE

Azione

- 1) Tenete premuto **PROGRAM** per 3 secondi per entrare in modalità programmazione.
- 2) Selezionate il **BANCO** da copiare usando i tasti **BANK UP/DOWN**.
- 3) Premete **MUSIC/BANK COPY** e **Midi/Add** contemporaneamente per copiare.
- 4) Tenete premuto **PROGRAM** per 3 secondi per uscire dalla modalità programmazione.

Notes

AGGIUNTA DI UN PASSAGGIO A UN CHASE

Azione

- 1) Tenete premuto **PROGRAM** per 3 secondi per entrare in modalità programmazione.
- 2) Premete il tasto **CHASE** (1~6) desiderato.
- 3) Premete **TAPSYNC/Display** e l'LCD indicherà il numero di scena e di banco.
- 4) Premete ancora **TAPSYNC/Display** e l'LCD indicherà il chase precedentemente selezionato.
- 5) Utilizzate i tasti **BANK UP/DOWN** per spostarvi nel chase e arrivare al punto in cui volete aggiungere la scena.
- 6) Premete **Midi/Add** e aumenterà di una cifra il numero che indica i passaggi.
- 7) Premete il tasto **SCENA** corrispondente alla scena da copiare.
- 8) Premete di nuovo il tasto **Midi/Add** per aggiungere un nuovo passaggio.
- 9) Tenete premuto **PROGRAM** per 3 secondi per uscire dalla modalità programmazione

Note

CANCELLAZIONE DI UNA SCENA/PASSAGGIO IN UN CHASE

Azione

- 1) Tenete premuto **PROGRAM** per 3 secondi per entrare in modalità programmazione.
- 2) Premete il tasto relativo al **CHASE** (1~6) contenente la scena da cancellare.
- 3) Premete il tasto **TAP DISPLAY** affinché compaiano la scene sul display LCD.
- 4) Selezionate la scena da cancellare tramite i tasti **BANK UP/DOWN**.
- 5) Premete il tasto **AUTO DEL** per cancellare la scena.
- 6) Tenete premuto **PROGRAM** per 3 secondi per uscire.

Note

Ricordate che il termine scena e passaggio sono sinonimi.

CANCELLAZIONE DI UN CHASE

Azione

- 1) Tenete premuto **PROGRAM** per 3 secondi per entrare in modalità programmazione.
- 2) Premete il tasto del **CHASE** (1~6) da cancellare.
- 3) Tenete premuto il tasto **AUTO DEL** e il rispettivo tasto **CHASE** e poi rilasciate per cancellare il chase. Tutti i LED lampeggeranno 3 volte.

Note

Le scene rimarranno programmate sul controller. Viene cancellato solo il chase.

CANCELLAZIONE DI TUTTI I PROGRAMMI CHASE

ATTENZIONE! Questa operazione comporta la perdita definitiva di tutti i chase in memoria. Verranno preservati solo le singole scene e i banchi.

Azione

- 1) Tenete premuto il tasto **BANK DOWN** e il tasto **AUTO DEL** mentre spegnete il controller.

Notes

Playback (Scene)

ESECUZIONE SCENA MANUALE

Subito dopo l'accensione il controller è in modalità scena manuale.

Azione

- 1) Accertatevi che nè i LED dell' **Attivazione Musicale** nè quelli della **modalità automatica** siano accesi sul display LCD.
- 2) Selezionate il programma **BANK** che archivia le scene di eseguire manualmente tramite **BANK UP/DOWN**.
- 3) Premere il tasto **SCENE** per l'esecuzione.

Note

*Se siete in modalità programmazione potete anche tenere premuto **PROGRAM** finché non si spegne il LED corrispondente.*

ESECUZIONE IN MODALITA' SONORA

Azione

- 1) Premete il tasto **Music/Bank-copy** fino all'accensione del LED **Attivazione Musicale**.
- 2) Se necessario cambiate **BANCO** utilizzando il tasto **BANK UP/DOWN**.
- 3) Premete **Music/Bank-copy** per uscire.

Notes

In modalità sonora i programmi sono innescati da un microfono incorporato. Si susseguiranno tutte le scene di un banco.

ESECUZIONE IN MODALITA' AUTOMATICA

Azione

- 1) Premete il tasto **AUTO DEL** fino all'accensione del LED **Auto Trigger**.
- 2) Se necessario cambiate **BANCO** utilizzando il tasto **BANK UP/DOWN**.
- 3) Potete regolare l'intervallo di tempo tra i vari passaggi tramite il fader **SPEED** e la durata di un passaggio tramite il fader **FADE TIME**.
- 4) Potete cambiare banco durante l'esecuzione sempre tramite **BANK UP/DOWN**.

Note

*In modalità automatica l'innesco dei programmi è regolato dalla posizione dei fader **SPEED** e **FADE**. Si susseguiranno tutte le scene di un banco.*

ATTENZIONE! I parametri del fade non devono mai essere più lenti di quello della velocità: altrimenti l'esecuzione della scena non verrà mai completata.

BLACKOUT

Il tasto **Blackout** fa cessare qualsiasi emissione di luce.

Playback (Chases)

ESECUZIONE CHASES MANUALE

Questa funzione consente all'utente di passare manualmente da una singola scena all'altra di un chase.

Azione

- 1) Tenete premuto **PROGRAM** per 3 secondi per entrare in modalità programmazione.
- 2) Avviate un **CHASE** premendo uno dei tasti corrispondenti.
- 3) Premete il tasto **Tapsync/Display** per procedere manualmente nel chase.
- 4) Utilizzate i tasti **BANK** per navigare tra i chase
- 5) Tenete premuto **PROGRAM** per 3 secondi per uscire dalla modalità programmazione.

Note

ESECUZIONE CHASES AUTOMATICA

Azione

- 1) Premete un dei tasti **CHASE**.
- 2) Premete e rilasciate il tasto **Auto / Del**. Il LED corrispondente lampeggerà.
- 3) Regolate a piacere i faders **SPEED** e **FADE**.
- 4) Potete anche variare i parametri speed e fade premendo 3 volte il tasto **Tapsync/Display**. L'esecuzione seguirà queste nuove impostazioni.

Note

ATTENZIONE! ATTENZIONE! I parametri del fade non devono mai essere più lenti di quello della velocità: altrimenti l'esecuzione della scena non verrà mai completata.

ESECUZIONE CHASES MUSICALE

Azione

- 1) Premete un dei tasti **CHASE**.
- 2) Premete e rilasciate i tasti **Music/Bank-copy**. Il LED corrispondente lampeggerà sul display.
- 3) Il chase verrà eseguito in modalità musicale.

Note

Funzionamento MIDI

Il controller risponderà ai comandi MIDI solo sul canale MIDI impostato su full stop. Il controllo MIDI è esercitato tramite i comandi Note. Qualunque altra istruzione MIDI viene ignorata. Per arrestare un chase mandate il blackout su Note.

Azione

- 1) Tenete premuto il tasto **Midi/Add** finchè la terza e la quarta cifra sul display a LED lampeggiano.
- 2) Selezionate il canale MIDI control da impostare (1-16) tramite i tasti **BANK UP/DOWN**.
- 3) Tenete premuto il tasto **Midi/Add** per registrare le impostazioni MIDI.

Note

Questo è il canale su cui il controller riceve istruzioni MIDI note.

MIDI NOTE	FUNZIONE (TURN ON/OFF)
00 to 07	Scene 1-8 in BANK 1
08 to 15	Scene 1-8 in BANK 2
16 to 23	Scene 1-8 in BANK 3
24 to 31	Scene 1-8 in BANK 4
32 to 39	Scene 1-8 in BANK 5
40 to 47	Scene 1-8 in BANK 6
48 to 55	Scene 1-8 in BANK 7
56 to 63	Scene 1-8 in BANK 8
64 to 71	Scene 1-8 in BANK 9
72 to 79	Scene 1-8 in BANK 10
80 to 87	Scene 1-8 in BANK 11
88 to 95	Scene 1-8 in BANK 12
96 to 103	Scene 1-8 in BANK 13
104 to 111	Scene 1-8 in BANK 14
112 to 119	Scene 1-8 in BANK 15
120	Chase 1
121	Chase 2
122	Chase 3
123	Chase 4
124	Chase 5
125	Chase 6
126	BLACKOUT

APPENDICE

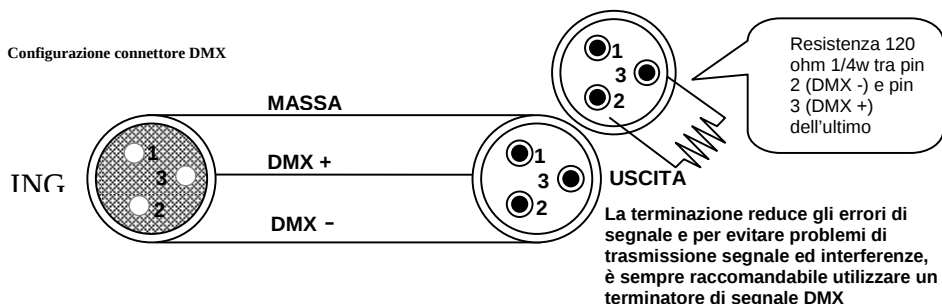
Fondamenti di DMX

In una connessione DMX 512 ci sono 512 canali. I canali possono essere assegnati in vari modi. Un apparecchio compatibile col DMX 512 necessita di uno o più canali sequenziali. L'utente deve assegnare un indirizzo di partenza indicante il primo canale occupato nella centralina. Ci sono diversi tipi di apparecchi gestibili tramite DMX, ciascuno richiedente un numero totale di canali variabile. Bisogna pianificare la scelta dell'indirizzo di partenza in modo da non far mai sovrapporre i canali, onde evitare un funzionamento non corretto dell'apparecchio. Tuttavia si può usare lo stesso indirizzo di partenza su più apparecchi a condizione se si desidera ottenere un loro movimento all'unisono. In pratica essi saranno collegati in modalità slave e risponderanno tutti allo stesso modo.

Gli apparecchi DMX sono concepiti per ricevere dati tramite collegamento seriale Daisy Chain. Questo tipo di collegamento si ha quando l'uscita dati di un apparecchio è connessa all'ingresso dati del successivo. L'ordine in cui gli apparecchi sono collegati non ha importanza e non incide su come la centralina comunica con ciascuno di essi. Utilizzare l'ordine in cui il cablaggio è più semplice e diretto. Collegate gli apparecchi utilizzando cavi schermati con coppia di due conduttori ritorti. Il pin 1 è la connessione schermata, il pin 2 è il data negativo (S-) e il pin 3 è il data positivo (S+).

CONNETTORI CAVO

Il cablaggio deve avere un connettore maschio XLR a un estremo e un connettore



femmina XLR all'altro estremo.

ATTENZIONE Evitate il contatto tra la massa comune e la terra chassis dell'apparecchio. Questo potrebbe causare un ritorno di terra e l'apparecchio potrebbe funzionare male. Testate i cavi con un misuratore di ohm per verificare la polarità corretta e assicuratevi che i pin non siano messi a terra o in corto con la schermatura.

SCHEMA DI CONVERSIONE DA 3 A 5 PIN

Attenzione: Se utilizzate una centralina con un connettore di uscita DMX a 5 pin, dovrete usare un adattatore 3pin/ 5 pin. Si vedano i dettagli nella tabella sottostante.

TABELLA DI CONVERSIONE DA 3 PIN A 5 PIN

Conduttore	3 Pin femmina (uscita)	5 Pin maschio (ingresso)
Terra/schermatura	Pin 1	Pin 1
Data (-) signal	Pin 2	Pin 2
Data (+) signal	Pin 3	Pin 3
Non utilizzato		Non utilizzato
Non utilizzato		Non utilizzato

Procedura di reso

Il materiale deve essere reso in porto franco e nell'imballo originale, previa richiesta di autorizzazione alla KARMA ITALIANA srl. I prodotti resi senza autorizzazione verranno respinti. Imballate accuratamente l'apparecchio: la responsabilità dei Danni da trasporto per cattivo imballaggio verrà attribuita al cliente. La KARMA ITALIANA SRL si riserva il diritto di decidere se riparare o sostituire il prodotto.

Nota: Si prega di includere nel collo documento di trasporto con le seguenti informazioni:

- 1) Nome/ragione sociale
- 2) Indirizzo
- 3) Numero di telefono
- 4) Numero RMA
- 5) Descrizione del difetto

Reclami

I reclami per danno da trasporto verranno accettati soltanto se al momento della ricezione della merce sarà stata apposta riserva specifica sul documento del corriere. Qualunque altro reclamo per materiale incompleto o non integro per ragioni diverse dal trasporto dovrà essere effettuato entro e non oltre 7 giorni dalla ricezione dello stesso.

Tabella di riferimento rapido selettori DMX

Tabella di riferimento rapido selettori DMX																	
Posizione Selettore																	
DMX DIP SWITCH SET 0=OFF 1=ON X=OFF or ON	#9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
	#8	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
	#7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
	#6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
#1	#2	#3	#4	#5													
0	0	0	0	0		32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384
1	0	0	0	0	1	33	65	97	129	161	193	225	257	289	321	353	385
0	1	0	0	0	2	34	66	98	130	162	194	226	258	290	322	354	386
1	1	0	0	0	3	35	67	99	131	163	195	227	259	291	323	355	387
0	0	1	0	0	4	36	68	100	132	164	196	228	260	292	324	356	388
1	0	1	0	0	5	37	69	101	133	165	197	229	261	293	325	357	389
0	1	1	0	0	6	38	70	102	134	166	198	230	262	294	326	358	390
1	1	1	0	0	7	39	71	103	135	167	199	231	263	295	327	359	391
0	0	0	1	0	8	40	72	104	136	168	200	232	264	296	328	360	392
1	0	0	1	0	9	41	73	105	137	169	201	233	265	297	329	361	393
0	1	0	1	0	10	42	74	106	138	170	202	234	266	298	330	362	394
1	1	0	1	0	11	43	75	107	139	171	203	235	267	299	331	363	395
0	0	1	1	0	12	44	76	108	140	172	204	236	268	300	332	364	396
1	0	1	1	0	13	45	77	109	141	173	205	237	269	301	333	365	397
0	1	1	1	0	14	46	78	110	142	174	206	238	270	302	334	366	398
1	1	1	1	0	15	47	79	111	143	175	207	239	271	303	335	367	399
0	0	0	0	1	16	48	80	112	144	176	208	240	272	304	336	368	400
1	0	0	0	1	17	49	81	113	145	177	209	241	273	305	337	369	401
0	1	0	0	1	18	50	82	114	146	178	210	242	274	306	338	370	402
1	1	0	0	1	19	51	83	115	147	179	211	243	275	307	339	371	403
0	0	1	0	1	20	52	84	116	148	180	212	244	276	308	340	372	404
1	0	1	0	1	21	53	85	117	149	181	213	245	277	309	341	373	405
0	1	1	0	1	22	54	86	118	150	182	214	246	278	310	342	374	406
1	1	1	0	1	23	55	87	119	151	183	215	247	279	311	343	375	407
0	0	0	1	1	24	56	88	120	152	184	216	248	280	312	344	376	408
1	0	0	1	1	25	57	89	121	153	185	217	249	281	313	345	377	409
0	1	0	1	1	26	58	90	122	154	186	218	250	282	314	346	378	410
1	1	0	1	1	27	59	91	123	155	187	219	251	283	315	347	379	411
0	0	1	1	1	28	60	92	124	156	188	220	252	284	316	348	380	412
1	0	1	1	1	29	61	93	125	157	189	221	253	285	317	349	381	413
0	1	1	1	1	30	62	94	126	158	190	222	254	286	318	350	382	414
1	1	1	1	1	31	63	95	127	159	191	223	255	287	319	351	383	415

Posizione selettore

Indirizzo DMX

Possibili Problematiche

Problema	Soluzione	Tipo apparecchio			
		Luci	Macchine fumo/neve	Centraline	Dimmers& Chaser
Spegnimento automatico	Controllare l'interruttore termico e la ventola	✓			
Fascio sottile o poco luminoso	Pulire il sistema ottico o sostituire la lampada Controllare se il selettore 220/110v è posizionato correttamente	✓			
Salta il ruttore/fusibile	Controllare il carico cui è sottoposto l'apparecchio				✓
Il chase è troppo lento	Regolare la velocità come da manuale	✓		✓	✓
Non c'è alimentazione	Controllare l'alimentazione richiesta. Controllare il fusibile. (interno e/o esterno)	✓		✓	✓
L'apparecchio non risponde	Controllare la posizione dei selettori DMX Controllare i cavi DMX Controllare le polarità degli switch	✓			
L'apparecchio è acceso ma non reagisce all'audio	Controllate di aver selezionato la modalità audio corretta. Se l'audio è fornito da un jack ¼" controllate che ci sia segnale audio. Regolate la manopola di sensibilità sonora	✓		✓	✓
La lampada si spegne sporadicamente	La lampada può essere difettosa o l'apparecchio surriscaldato . La lampada può essere in via di esaurimento.	✓			
La luce non si riaccende dopo un'interruzione di corrente	Alcune lampade devono raffreddarsi prima di essere riaccese: attendere 5/10 minuti	✓			
Perdita del segnale	Utilizzare solo cavi DMX Installare un terminatore Nota: tenere i cavi DMX separate da cavi di alimentazione o luci nere.	✓	✓	✓	✓
Si muove lentamente	Controllare se il selettore 220/110v è posizionato correttamente	✓			
Non fa flash	Reinstallare la lampada	✓			
No effetto laser	Sistemare lo specchietto – potrebbe essersi spostato	✓			
Non fa luce	Controllare che non ci siano contatti Reinstallare la lampada Chiamare il servizio tecnico	✓			
Il relay non funziona	Controllare lo switch di reset Controllare i cavi di collegamento				✓
Non funziona il remoto	Controllare che il connettore sia ben collegato all'apparecchio	✓	✓		
Funzione Stand alone	Tutti gli apparecchi con funzione stand alone non richiedono impostazioni aggiuntive, ma entrano automaticamente in questa modalità all'accensione	✓			

Se avete ulteriori problemi contattate il centro assistenza KARMA (vedi pagina seguente).

Specifiche tecniche

PESO E DIMENSIONI

Lunghezza	514 mm
Larghezza.....	89 mm
Altezza.....	171 mm
Peso	2.7 Kg)

ALIMENTAZIONE

Range di funzionamento	DC 9V-12V 500mA min
Alimentatore	Incluso

TEMPERATURA

Massima temperature ambiente	45°C
------------------------------------	------

CONTROLLO E PROGRAMMAZIONE

Ingresso dati	Presca 3 pin XLR maschio
Uscita dati.....	2 prese 3-pin XLR femmina
Configurazione pin dati.....	pin 1 schermatura, pin 2 (-), pin 3 (+)
Protocolli.....	DMX-512 USITT

DICHIARAZIONE DI CONFORMITA' CE

Questi prodotti (effetti luce) sono conformi con le specifiche sotto elencate e recano il marchio CE in adempienza quanto previsto dalla direttiva 89/336/EEC sulla compatibilità elettromagnetica (EMC).

.....EN55014-1: 1993, EN61000-3-2: 1995, EN61000-3-3:1995

..... EN55014-2: 1997 CATEGORY II

..... EN61000-4-2: 1995, EN61000-4-3: 1995, EN61000-4-4:1995

..... EN61000-4-5: 1995, EN61000-4-6: 1995, EN61000-4-11: 1994

Standard armonizzato EN60598-1: 1993

Sicurezza uso domestico e simili applicazioni elettriche Parte 1: requisiti generali

Conforme alle norme della Direttiva sul basso voltaggio 73/23/EEC e 93/68/EEC.

DICHIARAZIONE DI CONFORMITA' CE

Questi prodotti (centraline da remoto) sono conformi con le specifiche sotto elencate e recano il marchio CE in adempienza quanto previsto dalla direttiva 89/336/EEC sulla compatibilità elettromagnetica (EMC).

.....EN55015: 1993

..... EN50082-1: 1997

..... EN61000-3-2: 1995

..... EN61000-3-3: 1995