

DMX-83

192-CHANNEL DMX 512 CONTROLLER

CONTROLADORA DMX 512 DE 192 CANALES

TABLE DMX 512 DE 192 CANAUX

CONTROLADORA DMX 512 DE 192 CANAIS



INSTRUCTION MANUAL/MANUAL DE USUARIO/
MODE D'EMPLOI/MANUAL DE INSTRUÇÕES

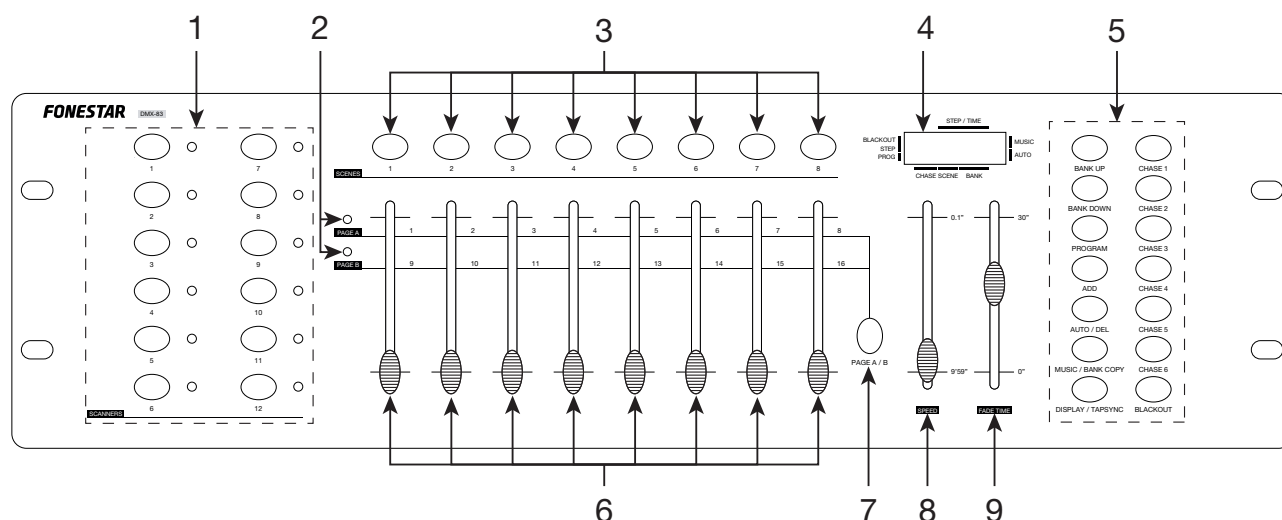
FONESTAR

DESCRIPTION

- DMX controller 512 of 192 channels Allows you to control lighting units connected on the same line, with 12 accesses of up to 16 channels. It has 6 chase memories with 240 programmable scenes each, distributed among 30 memory banks of 8 scenes each.
- Manual, automatic or sound activated control by means of the built-in microphone.
- Allows you to control and program spectacular light shows with speed and efficiency in party rooms, pubs, discotheques and on stages.

CONTROLS AND FUNCTIONS

FRONT PANEL



- 1.- **SCANNERS 1-12:** buttons that allow you to activate or deactivate each scanner. You can activate as many scanners as you want at the same time to control different groups of lighting fixtures. The LED indicator on each scanner will appear green when it is active. For more information see the DEFINITION section.
- 2.- **PAGE A, PAGE B:** LED indicators for the PAGE A/B button selection.
- 3.- **SCENES:** buttons that allow you to activate or record different scenes. For more information see the DEFINITION section.
- 4.- A display which shows all the information concerning the instantaneous value of the selected channel and the programming that has been executed:

a.- Active blackout function indicator.

b.- Step indicator.

c.- Programming mode activation indicator.

d.- Indicates the digits of the active chase number.

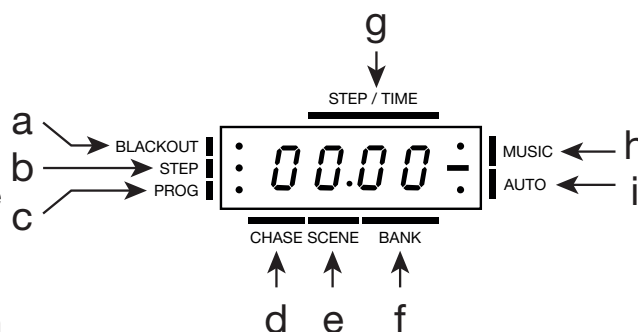
e.- Indicates the digit of the active scene number.

f.- Indicates the digit of the bank number in which the scenes are stored.

g.- Indicates the digits of the time assigned with FADE TIME and SPEED controls.

h.- Sound activation mode indicator.

i.- Automatic mode indicator.



5.-

- a.- **BANK UP, BANK DOWN:** allow you to select from the 30 available banks for scene selection and programming.
- b.- **PROGRAM:** allows the scene programming mode to be activated. The PROGRAM indicator will flash on the display.
- c.- **ADD:** allows you to add the functions selected during the programming mode.
- d.- **AUTO/DEL:** allows you to activate automatic mode. The AUTO TRIGGER indicator will light on the display.
- e.- **MUSIC/BANK COPY:** allows you to activate sound activation mode.

The MUSIC TRIGGER indicator will light on the display.

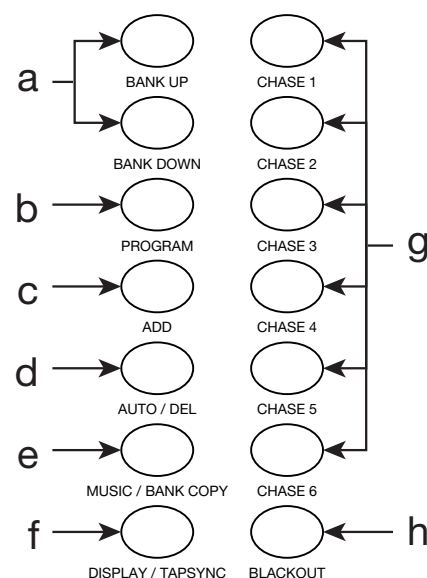
- f.- **DISPLAY/TAPSYNC:** allows you to switch between different displays on the screen.

In automatic mode, you can manually set the speed by clicking on it two times (start and stop).

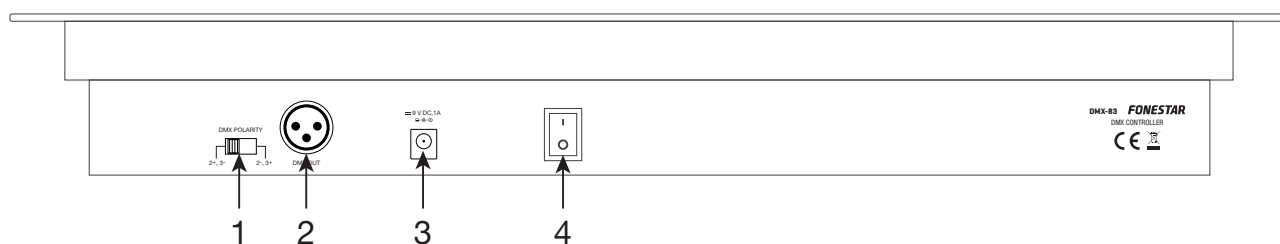
- g.- **CHASE 1-6:** allows to select each of the programmable chase memories.

- h.- **BLACKOUT:** causes a blackout effect at all output channels. All channels will be reset to 0 when this control is activated. The BLACKOUT indicator will flash on the display when this mode is active.

- 6.- Scrolling controls that allow you to adjust the output value of each of the channels between 0 and 255. Depending on the PAGE A/B control, you can control either channels 1 to 8, or 9 to 16.
- 7.- **PAGE A/B:** allows you to select between channels 1 to 8 (PAGE A) or 9 to 16 (PAGE B). The LED indicator for each group will appear green when it is active.
- 8.- **SPEED:** scrolling control that allows you to adjust the duration of each scene within a chase in automatic mode. The minimum value is 0.1 second, and the maximum is 9 min 59 seconds.
- 9.- **FADE TIME:** scrolling control that allows you to set the transition time between scenes within a chase in automatic mode. If the FADE TIME control is set to position 0, switching between scenes will be instantaneous. The minimum value is 0 seconds and the maximum is 30 seconds.



REAR PANEL



- 1.- **DMX OUTPUT:** control signal output. 3 pin XLR connector.
- 2.- Power input by means of a power adapter.
- 3.- On/off switch for the device.

DEFINITIONS

In this section, various technical nomenclatures will be used, which will be defined below in order to simplify and make the manual easier to understand.

SCANNER

Access to a preset DMX address which manages groups of 16 channels for each device or group of devices assigned to that address. You can activate as many scanners as you want at the same time to control or program different groups of lighting fixtures.

The 16 channels of a scanner are divided into 2 pages: Page A, containing channels 1 to 8; and Page B containing channels 9 to 16.

SCANNER	DMX ADDRESS	
	PAGE A	PAGE B
1	1-8	9-16
2	17-24	25-32
3	33-40	41-48
4	49-56	57-64
5	65-72	73-80
6	81-88	89-96

SCANNER	DMX ADDRESS	
	PAGE A	PAGE B
7	97-104	105-112
8	113-120	121-128
9	129-136	137-144
10	145-152	153-160
11	161-168	169-176
12	177-184	185-192

SCENE

Memory location in which a specific scroll control configuration is stored. When a scanner has been saved in a scene, the values of all 16 channels of the scanner are stored.

BANK

Set of 8 scenes. When you save a bank, the 8 scenes that have been programmed are stored. In automatic mode, the programmed scenes in the bank can be played back in sequence. The **DMX-83** model has 30 available banks.

CHASE

Grouping of scenes to be played in an order established by the user. Each chase can store scenes individually or as complete banks, with a total of 240 scenes. These programmed sequences are called steps, and they will be played back sequentially.

Chases will, in turn, be played following the cyclic sequence 1-2-3-4-5-6, provided they have been previously programmed and activated. The **DMX-83** model has 6 available chases.

STEP

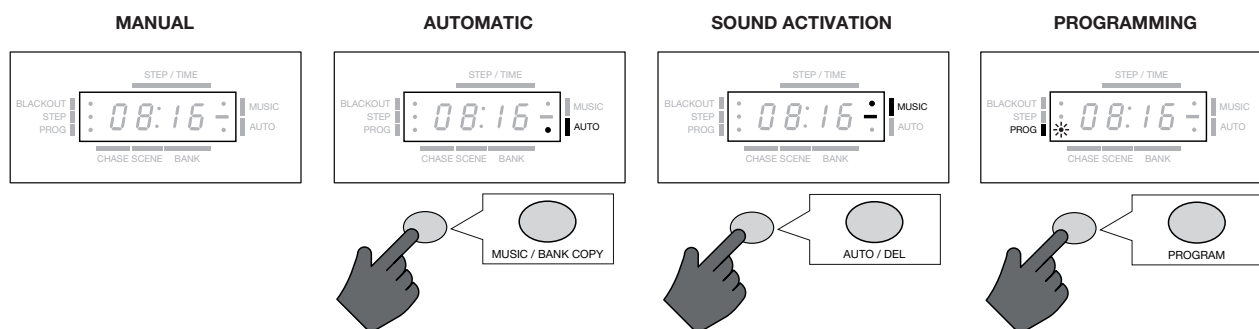
This refers to the steps that are programmed within a CHASE.

BLACKOUT

This function turns off all lights connected to the DMX.

OPERATING MODES

The **DMX-83** controller can be operated in manual, automatic or sound-activated mode. To select one of the modes, follow the instructions below.



MANUAL MODE

Check that you are in manual mode, i.e. no active mode is indicated on the display.

Select the scanner you would like to use and modify the channels using the scrolling controls on each scanner. If the device has more than 8 channels, press the PAGE A/B button to program the value of channels 9 to 16.

You can select the display mode for the value of each channel. Using the DISPLAY/TAPSYNC button the scale of the scrolling controls can be adjusted between 0-255 or 0-100.

NOTE: all changes made in manual mode are instantaneous and will not be stored in the controller's memory.

PLAYING A SINGLE SCENE

- Select the bank where the scene is stored using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the SCENES 1 to 8 button to activate playback of the selected scene.
- If needed, modify the scroll controls for each channel. Note that the previous scene configuration will not be affected.

PLAY A CHASE

- Go to the sub-section REVIEW A CHASE in the PROGRAMMING MODE block.

AUTOMATIC MODE

Within this mode you can choose between scene, bank or chase playback. To do this, you must have already programmed a scene or chase. If you haven't done so, go to the PROGRAMMING block.

To turn the auto mode on or off, press the AUTO/DEL button and the AUTO indicator on the display will light up.

PLAYING A SINGLE SCENE

- Within auto mode, select the bank where the scene is stored using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the SCENES 1 to 8 button to activate playback of the selected scene.
- If needed, modify the scroll controls for each channel. Note that the previous scene configuration will not be affected.

PLAY A BANK

- Within auto mode, select the bank where the scene is stored using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Select the duration of each scene with the scroll control designated as SPEED, and the transition time between scenes with the sliding control designated as FADE TIME.
- You can also make use of the TAPSYNC function that allows you to manually set the SPEED value. Press it once to start the counter and press it again to stop it. The time elapsed between the two presses will be the new SPEED value.
- Press the AUTO/DEL button to activate the bank playback.
- During playback of one bank, you can activate a different bank by selecting it with the BANK UP and BANK DOWN buttons.

NOTE: If, during playback, you modify the scroll controls, the channel values will be affected, but the modifications will not be stored.

PLAY A CHASE

- Select the chase you want to play first using the CHASE 1-6 buttons. Chases will be played following the cyclic sequence 1-2-3-4-5-6, provided they have been programmed and activated.
- Select the duration of each scene with the scroll control designated as SPEED, and the transition time between scenes with the sliding control designated as FADE TIME.
- You can also make use of the TAPSYNC function that allows you to manually set the SPEED value. Press it once to start the counter and press it again to stop it. The time elapsed between the two presses will be the new SPEED value.
- Activate AUTO mode to start playback.

NOTE: during playback you can modify the number of the active chase by pressing the buttons CHASE 1-6. If, during playback, you modify the scrolling controls, the channel values will be affected, but the modifications will not be stored.

SOUND ACTIVATED MODE

To turn the auto mode on or off, press the MUSIC/ BANK COPY button and the MUSIC indicators on the display will light up.

In this mode, the speed of change from one played scene to the next will be determined by the music.

NOTE: the built-in microphone requires high volumes to operate.

PLAY A BANK

- Within music mode, select the bank where the scene is stored using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the AUTO/DEL button to activate the bank playback.
- During playback of one bank, you can activate a different bank by selecting it with the BANK UP and BANK DOWN buttons.

NOTE: If, during playback, you modify the scroll controls, the channel values will be affected, but the modifications will not be stored.

PLAY A CHASE

- Select the chase you want to play first using the CHASE 1-6 buttons. Chases will be played following the cyclic sequence 1-2-3-4-5-6, provided they have been programmed and activated.
- Activate the music mode to start playback.

NOTE: during playback you can modify the number of the active chase by pressing the buttons CHASE 1-6. If, during playback, you modify the scrolling controls, the channel values will be affected, but the modifications will not be stored.

PROGRAMMING MODE

Press and hold the PROGRAM button for three seconds to activate/deactivate programming mode. The PROGRAM LED indicator will blink constantly when the mode is active.

PROGRAMMING A SCENE

- In programming mode, select the scanners corresponding to the devices you want to program first.
- Adjust the scroll controls of each channel in accordance with your desired configuration (use the PAGE A/B button if the device has more than 8 channels).
- If you want to program a separate scanner, turn off the scanner you have just programmed and select the new scanner in order to adjust the scroll controls for the new item.
- You can program, consecutively, as many scanners as you need.
- Select the bank where you wish to store the scene using the BANK UP and BANK DOWN buttons.

NOTE: 30 different banks are available. Each bank can store 8 scenes.

- Press the ADD button.
- Press and hold the SCENES 1-8 button to store the scene at its final location. All LEDs will flash three times indicating that programming has been completed successfully.
- Repeat the above steps to store as many scenes as you want.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.
- **PLAY A CHASE.** Select the chase you want to play first using the CHASE 1-6 buttons. Chases will be played following the cyclic sequence 1-2-3-4-5-6, provided they have been programmed and activated.

EDITING A SCENE

- Within programming mode, select the bank where the scene is stored using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the selected SCENES 1-8 button to display the scene for editing.
- Select the scanners corresponding to the devices you want to program.
- Adjust the scroll controls of each channel in accordance with your desired configuration (use the PAGE A/B button if the device has more than 8 channels).
- Press the ADD button.
- Press and hold the SCENES 1-8 button to store the scene at its final location. All LEDs will flash three times indicating that programming has been completed successfully.
- Repeat the above steps to modify as many scenes as you want.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.

COPY ONE SCENE TO ANOTHER SCENA

- Within programming mode, select the bank where the scene is stored using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the selected SCENES 1-8 button to load the values of the scene being copied.
- Select the bank where you wish to store the scene using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the ADD button.
- Press and hold the SCENES 1-8 button to store the scene at its final location. All LEDs will flash three times indicating that programming has been completed successfully.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.

DELETING A SCENE

- Within programming mode, select the bank where the scene is stored using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the AUTO / DEL and SCENES 1-8 buttons simultaneously on the scene you want to delete. All LEDs will flash three times indicating that scene has been deleted successfully.
- Repeat the above steps to delete as many scenes as you want.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.

COPY AN ENTIRE BANK INTO ANOTHER BANK

- Within programming mode, select the bank where the scenes are stored using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the ADD button.
- Select the bank where you want to store the scenes using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the MUSIC/BANK COPY button to make a copy. All LEDs will flash three times indicating that programming has been completed successfully.
- Repeat the above steps to modify as many banks as you want.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.

PROGRAM A CHASE

- In program mode, select the chase you want to program with the CHASE 1-6 buttons.
- Select the bank where the scene is stored using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the SCENES 1-8 button for the corresponding scene.
- Press the ADD button to store the current scene setting. All LEDs will flash three times indicating that programming has been completed successfully.
- Repeat the above step to store as many scenes in a chase as you want, up to a maximum of 184 scenes per chase. The order in which you store the scenes in the chase will be the order in which they will be played.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.

REVIEW A CHASE

- In program mode, select the chase you want to review with the CHASE 1-6 buttons.
- Press the DISPLAY/TAPSYNC button, the STEP LED indicator will light up and the display will show the total number of steps programmed.
- You can check the programming of each programmed chase scene and move between scenes using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.

ADD A STEP AT THE END OF A CHASE

- In programming mode, select the chase you want to edit with the CHASE 1-6 buttons.
- Select the bank where the scene you want to add to the chase is located using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the SCENES 1-8 button for the corresponding scene and then press the ADD button to store the scene within the chase. All LEDs will flash three times indicating that programming has been completed successfully. Please note that the scene will be stored at the end of the programming of the current chase.
- Repeat the above steps to add as many scenes to a chase as you want.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.

ADD ONE STEP TO ANOTHER ALREADY CREATED IN A CHASE

- In programming mode, select the chase you want to edit with the CHASE 1-6 buttons.
- Press the DISPLAY/TAPSYNC button and the total number of scenes will be displayed.
- Find the step before the desired location for the new step using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Pulse el botón ADD para añadir un paso en blanco donde almacenar la escena nueva.
- Select the bank where the scene you want to add to the chase is located using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the SCENES 1-8 button for the corresponding scene be stored in this newly created step.
- Press the ADD button to record the scene in the STEP. All LEDs will flash three times indicating that programming has been completed successfully.
- Repeat the above steps to add as many scenes to a chase as you want.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.

Example: to store the new scene between two specific positions, for example, between 5 and 6, you must press the ADD button when the display shows scene 005. Pressing this button on the screen will show the number of the empty scene increased by one unit, in our case it would show 006, indicating that the empty scene was then created between positions 5 and 6.

COPY AN ENTIRE BANK AT THE END OF A CHASE

- Within programming mode, select the bank you want to add to the chase using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
Please note that the 8 bank scenes will be stored at the end of the programming of the current chase.
- Select the chase you want to edit with the CHASE 1-6 buttons.
- Press the ADD and MUSIC/BANK COPY buttons simultaneously to store the programming within the chase. All LEDs will flash three times indicating that programming has been completed successfully.
- Repeat the above steps to add as many banks to a chase as you want.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.

ELIMINATE ONE STEP OF A CHASE

- In programming mode, select the chase you want to edit with the CHASE 1-6 buttons.
- Press the DISPLAY/TAPSYNC button and the total number of scenes will be displayed.
- Find the location of the scene to be deleted using the BANK UP and BANK DOWN buttons.
- Press the AUTO/DEL button to delete the scene All LEDs will flash three times indicating that scene has been deleted successfully.
- Repeat the above steps to delete as many scenes as you want.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.

ELIMINATE A CHASE

- In programming mode, select the chase you want to delete with the CHASE 1-6 buttons.
- Hold down the AUTO/DEL button and, without releasing it, press the button corresponding to the chase to be deleted (CHASE 1-6). All LEDs will flash three times indicating that the chase has been successfully deleted.
- Repeat the above steps to delete as many chases as you wish.
- Exit programming mode. The BLACKOUT feature is automatically activated.

RESET THE SYSTEM (DELETE PROGRAMMING)

This feature allows you to restore the factory settings of the device, thereby eliminating all the stored programs.

- Switch off the **DMX-83** controller.
- Press and hold the PROGRAM and BANK DOWN buttons while you turn on the controller.

CONNECTION AND OPERATION

A spectacular lighting system can be composed of different types of lighting devices: spotlights, LED effects, lasers, strobes, etc. In order to control these devices, the devices must support commands following the DMX 512 protocol. These devices can be assigned a DMX address between 0 and 192 through which they can receive orders from the **DMX-83** controller.

To assign each device a valid DMX address, you must consult the device's operating instructions. Typically, there will be a DIP switch or display where you can manually assign an address. The table below shows the DIP switch positions for assigning a particular DMX address.

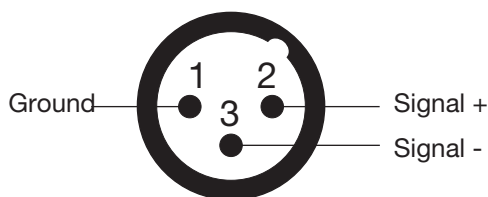
DMX-512 ADDRESS REFERENCE TABLE																			
POSITION OF THE MICRO DIP SWITCHES																			
MICROSWITCH 0=OFF 1=ON					#9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
					#8	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
					#7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0
					#6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
#1	#2	#3	#4	#5															
0	0	0	0	0		32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416	448
1	0	0	0	0	1	33	65	97	129	161	193	225	257	289	321	353	385	417	449
0	1	0	0	0	2	34	66	98	130	162	194	226	258	290	322	354	386	418	450
1	1	0	0	0	3	35	67	99	131	163	195	227	259	291	323	355	387	419	451
0	0	1	0	0	4	36	68	100	132	164	196	228	260	292	324	356	388	420	452
1	0	1	0	0	5	37	69	101	133	165	197	229	261	293	325	357	389	421	453
0	1	1	0	0	6	38	70	102	134	166	198	230	262	294	326	358	390	422	454
1	1	1	0	0	7	39	71	103	135	167	199	231	263	295	327	359	391	423	455
0	0	0	1	0	8	40	72	104	136	168	200	232	264	296	328	360	392	424	456
1	0	0	1	0	9	41	73	105	137	169	201	233	265	297	329	361	393	425	457
0	1	0	1	0	10	42	74	106	138	170	202	234	266	298	330	362	394	426	458
1	1	0	1	0	11	43	75	107	139	171	203	235	267	299	331	363	395	427	459
0	0	1	1	0	12	44	76	108	140	172	204	236	268	300	332	364	396	428	460
1	0	1	1	0	13	45	77	109	141	173	205	237	269	301	333	365	397	429	461
0	1	1	1	0	14	46	78	110	142	174	206	238	270	302	334	366	398	430	462
1	1	1	1	0	15	47	79	111	143	175	207	239	271	303	335	367	399	431	463
0	0	0	0	1	16	48	80	112	144	176	208	240	272	304	336	368	400	432	464
1	0	0	0	1	17	49	81	113	145	177	209	241	273	305	337	369	401	433	465
0	1	0	0	1	18	50	82	114	146	178	210	242	274	306	338	370	402	434	466
1	1	0	0	1	19	51	83	115	147	179	211	243	275	307	339	371	403	435	467
0	0	1	0	1	20	52	84	116	148	180	212	244	276	308	340	372	404	436	468
1	0	1	0	1	21	53	85	117	149	181	213	245	277	309	341	373	405	437	469
0	1	1	0	1	22	54	86	118	150	182	214	246	278	310	342	374	406	438	470
1	1	1	0	1	23	55	87	119	151	183	215	247	279	311	343	375	407	439	471
0	0	0	1	1	24	56	88	120	152	184	216	248	280	312	344	376	408	440	472
1	0	0	1	1	25	57	89	121	153	185	217	249	281	313	345	377	409	441	473
0	1	0	1	1	26	58	90	122	154	186	218	250	282	314	346	378	410	442	474
1	1	0	1	1	27	59	91	123	155	187	219	251	283	315	347	379	411	443	475
0	0	1	1	1	28	60	92	124	156	188	220	252	284	316	348	380	412	444	476
1	0	1	1	1	29	61	93	125	157	189	221	253	285	317	349	381	413	445	477
0	1	1	1	1	30	62	94	126	158	190	222	254	286	318	350	382	414	446	478
1	1	1	1	1	31	63	95	127	159	191	223	255	287	319	351	383	415	447	479

The **DMX-83** controller has 12 scanners to facilitate the arrangement of the devices within its 192 channels. These scanners correspond to fixed addresses separated by 16 channels. Below are the scanner addresses and microswitches that must be activated in a device with standard DMX configuration.

NOTE: check your device's instruction manual to see if it requires a standard DMX configuration or a different one.

DIP	DMX ADDRESS	
1	1	SCANNER 1
1,5	17	SCANNER 2
1,6	33	SCANNER 3
1,5,6	49	SCANNER 4
1,7	65	SCANNER 5
1,5,7	81	SCANNER 6
1,6,7	97	SCANNER 7
1,5,6,7	113	SCANNER 8
1,8	129	SCANNER 9
1,5,8	145	SCANNER 10
1,6,8	161	SCANNER 11
1,5,6,8	177	SCANNER 12

- To connect several devices controlled by DMX-512, you must interconnect them using XLR cables with the following configuration.

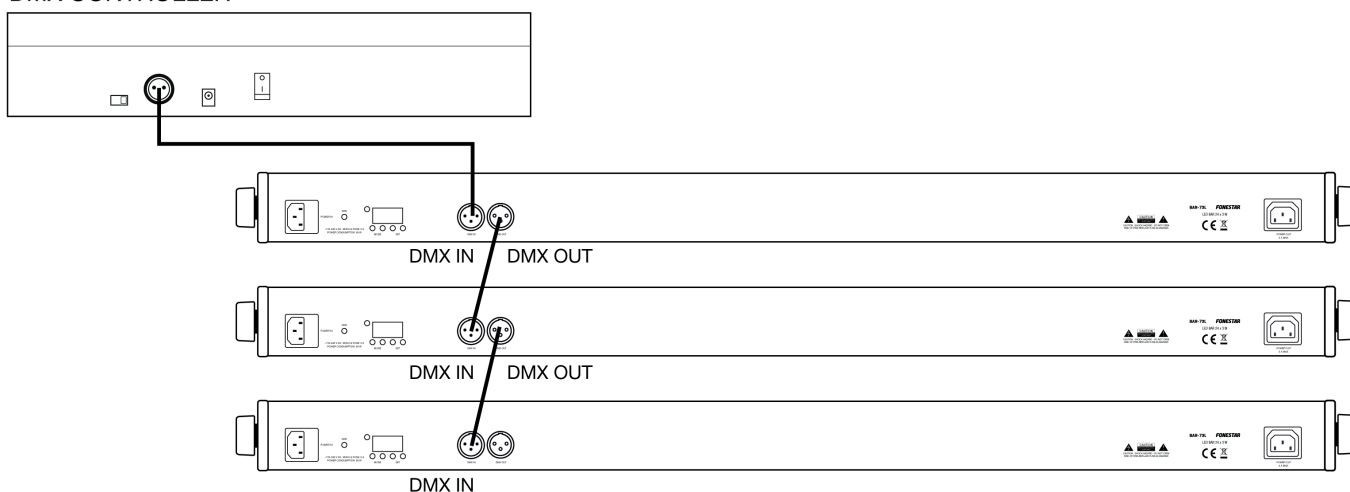


Male XLR (pin view)

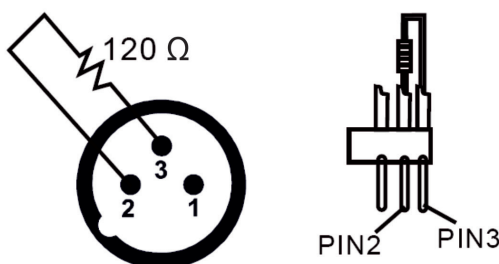
- It is possible to cascade several devices in order to operate them together or separately. For the first element in the chain, use an XLR cable to connect the device's DMX IN to the DMX OUT of the DMX controller. Use an XLR cable to connect the device's DMX OUT to the first element and the DMX IN of the second element, and so on.

Below is an example of the connection of several devices to be controlled in the different DMX addresses. Several devices could be configured for the same address or for different addresses in order to be controlled by the same or by different SCANNERS.

DMX CONTROLLER



- The complete length of cable used to interconnect the devices in a line must not exceed 100 meters. To prevent line interference, it is recommended that an electric terminator consisting of 120 Ω resistor be placed at the last element in the chain between pins 2 and 3 of the XLR DMX OUT connector of the last element. See figure below:



- Connect the devices to the power supply and switch them on.

GENERAL SECURITY RECOMMENDATIONS

- Do not under any circumstances access the internal parts of the device.
- Make sure that the devices are at least 50 cm away from flammable substances or elements.
- Looking at the laser beams from any distance less than 15 cm can cause serious damage to the eyes, as can direct exposure to radiation for more than 10 seconds.
- Continuously switching the units on and off will result in a decreased life span of the units.
- These devices should only be used in areas that are refrigerated and under cover.
- Do not move or handle the appliances while they are connected to the mains and in operation.
- Do not modify the lighting elements of the devices without technical supervision or with any materials that are not approved by the supplier.

TECHNICAL SPECIFICATIONS

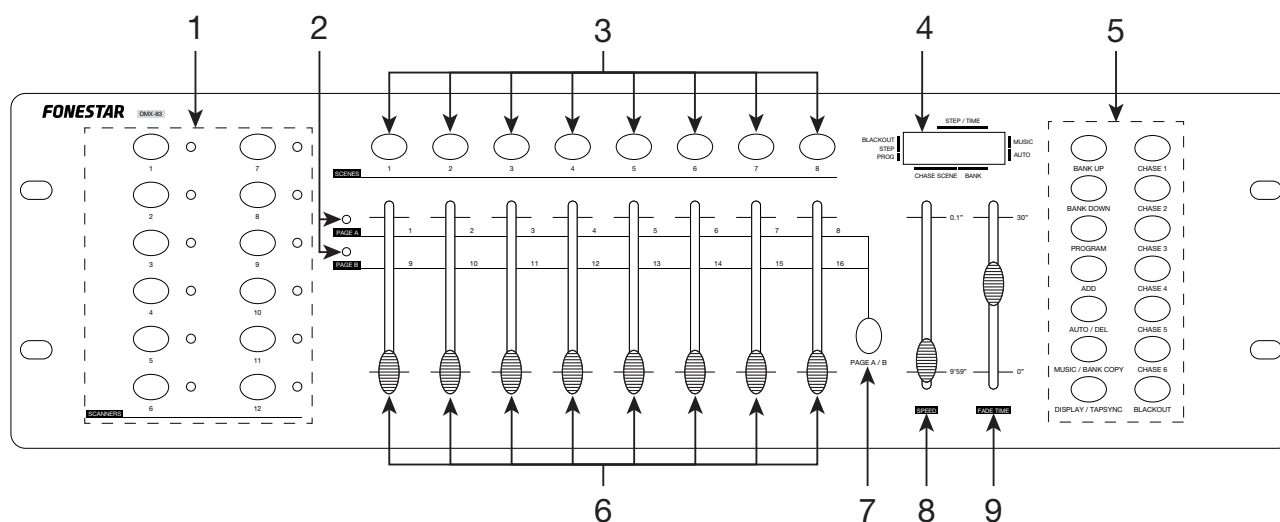
	DMX-83
CHARACTERISTICS	192-channel DMX 512 controller. Allows control of 12 luminaries with up to 16 channels. 8 sliding controls that can be assigned to channels 1 to 8 or 9 to 16 for each access. 6 chase memories with 184 scenes. 184 scenes in 23 memory banks of 8 scenes each. 8 scenes with direct selection. Programmable automatic sequence controlled by speed and time faders. Manual control, automatic or sound activation via built-in microphone. Blackout function.
OUTPUTS	DMX OUT, XLR 3 pin male XLR
POWER SUPPLY	9-12 V DC, 300 mA with adapter included
DIMENSIONS	482 x 62 x 132 mm depth. 3 U 19" rack

DESCRIPCIÓN

- Controladora DMX 512 de 192 canales. Permite controlar equipos de iluminación conectados en la misma línea, con 12 accesos de hasta 16 canales. Dispone de 6 memorias chase con 240 escenas programables cada una, repartidas en 30 bancos de memoria de 8 escenas cada uno.
- Control manual, automático o activación por sonido gracias al micrófono incorporado.
- Permite controlar y programar shows de iluminación espectacular con eficacia y rapidez en salas de fiesta, pubs, discotecas y escenarios.

CONTROLES Y FUNCIONES

PANEL FRONTAL



- 1.- **SCANNERS 1-12:** botones que permiten activar o desactivar cada scanner. Puede activar todos los scanners que desee al mismo tiempo para controlar diferentes grupos de aparatos de iluminación. El indicador de cada scanner se iluminará en color verde cuando esté activo. Para más información consulte el apartado DEFINICIONES.
- 2.- **PAGE A, PAGE B:** indicadores luminosos de la selección de botón PAGE A/B.
- 3.- **SCENES:** botones que permiten activar o grabar diferentes escenas. Para más información consulte el apartado DEFINICIONES.
- 4.- Pantalla que muestra toda la información del valor instantáneo del canal elegido y de la programación realizada:

e.- Indicador de la función blackout activa.

f.- Indicador de step.

g.- Indicador de activación del modo de programación.

h.- Señala los dígitos del número del chase activo.

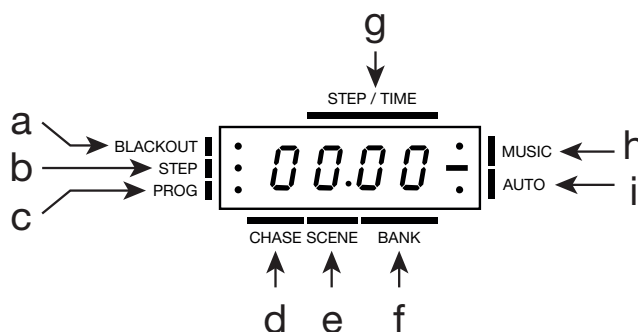
i.- Señala el dígito del número de escena activa.

j.- Señala el dígito del número de banco donde se almacenan las escenas.

k.- Señala los dígitos del tiempo asignado con los controles FADE TIME y SPEED.

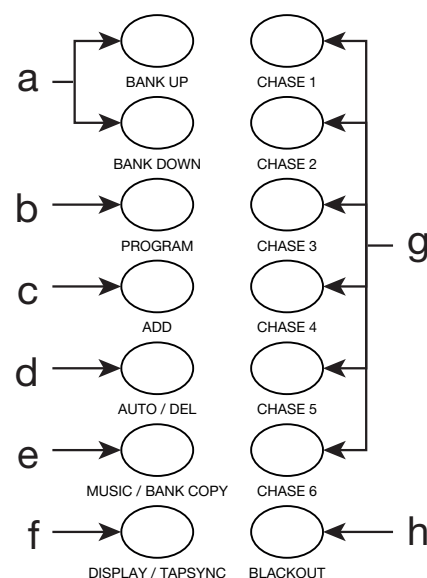
l.- Indicador del modo de activación por sonido.

m.- Indicador del modo automático.



5.-

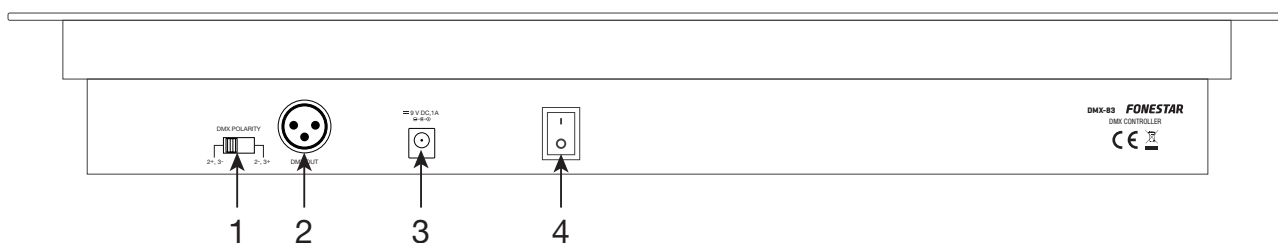
- a.- **BANK UP, BANK DOWN:** permiten seleccionar entre los 30 bancos disponibles para selección y programación de escenas.
- b.- **PROGRAM:** permite activar el modo de programación de escenas. Se iluminará de forma intermitente el indicador PROGRAM en la pantalla.
- c.- **ADD:** permite añadir las funciones seleccionadas durante el modo de programación.
- d.- **AUTO/DEL:** permite activar el modo automático. Se iluminará el indicador AUTO TRIGGER en la pantalla.
En modo programación, permite eliminar las funciones seleccionadas.
- e.- **MUSIC/BANK COPY:** permite activar el modo de activación por sonido. Se iluminará el indicador MUSIC TRIGGER en la pantalla.
- f.- **DISPLAY/TAPSYNC:** permite alternar entre diferentes visualizaciones en la pantalla.
En modo automático, permite fijar la velocidad SPEED de forma manual mediante 2 pulsaciones (inicio y fin).



- g.- **CHASE 1-6:** permite seleccionar cada una de las memorias programables chase.
- h.- **BLACKOUT:** provoca un efecto de oscuridad total para los canales de salida. Sitúa todos los canales en el valor 0 mientras este control esté activado. Se iluminará de forma intermitente el indicador BLACKOUT en la pantalla cuando este modo esté activo.

- 6.- Controles deslizantes que permiten ajustar el valor de salida de cada uno de los canales entre 0 y 255. Dependiendo del control PAGE A/B, puede controlar los canales 1 a 8 ó 9 a 16.
- 7.- **PAGE A/B:** permite seleccionar entre los canales 1 a 8 (PAGE A) o del 9 a 16 (PAGE B). El indicador de cada grupo se iluminará cuando esté activo.
- 8.- **SPEED:** control deslizante que permite modificar el tiempo de duración de cada escena dentro de un chase en el modo automático. El valor mínimo es de 0'1 segundos y el máximo son 9'59 minutos.
- 9.- **FADE TIME:** control deslizante que permite fijar el tiempo de transición entre escenas dentro de un chase en el modo automático. Si el control FADE TIME está situado en la posición 0 el cambio entre escenas será instantáneo. El valor mínimo es de 0 segundos y el máximo son 30 segundos.

PANEL POSTERIOR



- 1.- **DMX OUTPUT:** salida de señal de control. Conector XLR 3 pines.
- 2.- Entrada de alimentación mediante adaptador de corriente.
- 3.- Interruptor de encendido o apagado del equipo.

DEFINICIONES

En esta sección se van a utilizar diversas nomenclaturas técnicas, las cuales vamos a definir a continuación para simplificar su uso durante la lectura del manual.

SCANNER

Acceso a una dirección DMX preestablecida, que gestiona grupos de 16 canales para cada aparato o grupo de aparatos asignados a esa dirección. Puede activar todos los scanners que desee al mismo tiempo para controlar o programar diferentes grupos de aparatos de iluminación.

Los 16 canales de un scanner se reparten en 2 páginas: página A "PAGE A" que contiene los canales del 1 al 8 y la página B "PAGE B" con los canales del 9 al 16.

SCANNER	DIRECCIÓN DMX	
	PÁGINA A	PÁGINA B
1	1-8	9-16
2	17-24	25-32
3	33-40	41-48
4	49-56	57-64
5	65-72	73-80
6	81-88	89-96

SCANNER	DIRECCIÓN DMX	
	PÁGINA A	PÁGINA B
7	97-104	105-112
8	113-120	121-128
9	129-136	137-144
10	145-152	153-160
11	161-168	169-176
12	177-184	185-192

ESCENA

Posición de memoria en la que se almacena una configuración determinada de los controles deslizantes.

Al guardar un scanner en una escena se almacenan los valores de los 16 canales del scanner.

BANCO

Conjunto de 8 escenas. Al guardar un banco se almacenan las 8 escenas que estén programadas. En el modo automático se pueden reproducir las escenas programadas del banco en secuencia. El modelo **DMX-83** dispone de 30 bancos.

CHASE

Agrupación de escenas para ser reproducidas en un orden establecido por el usuario. Cada chase puede almacenar escenas individuales o bancos completos, con un total de 240 escenas. Las secuencias de esta programación se denominan "step" (paso), estos pasos se reproducirán de forma secuencial.

A su vez, los chases también se reproducirán siguiendo la secuencia cíclica 1-2-3-4-5-6, siempre y cuando se hayan programado y activado previamente. El modelo **DMX-83** dispone de 6 chases.

STEP

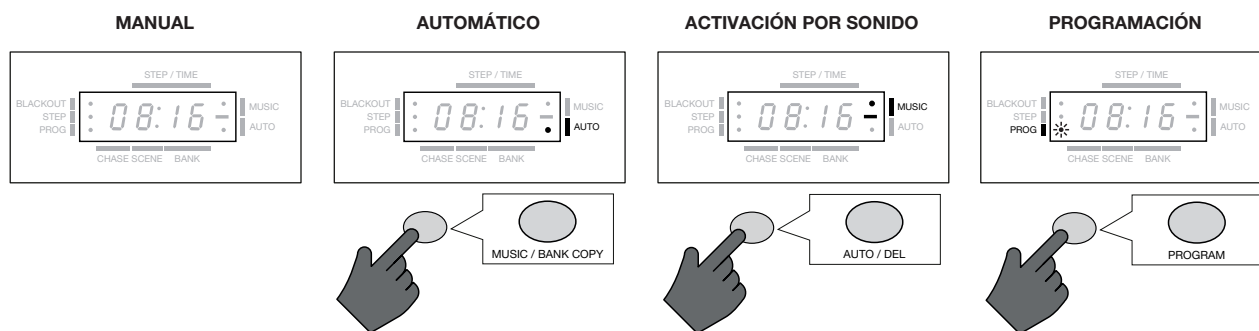
Hace referencia a los pasos que se programan dentro de un CHASE.

BLACKOUT

Esta función apaga todas las luces conectadas a la DMX.

MODOS DE FUNCIONAMIENTO

La controladora **DMX-83** puede funcionar en modo manual, en modo automático o en el modo de activación por sonido. Para seleccionar uno de los modos siga las siguientes instrucciones.



MODO MANUAL

Compruebe se encuentra en modo manual, es decir, no hay ningún modo activo en la pantalla.

Seleccione el scanner que desee utilizar y modifique los canales mediante los controles deslizantes de cada scanner. Pulse el botón PAGE A/B si el aparato posee más de 8 canales, para poder programar el valor de los canales 9 a 16 del mismo.

Puede seleccionar el modo de visualización del valor de cada canal. Mediante el pulsador DISPLAY/TAPSYNC variamos la escala de los controles deslizantes entre 0-255 ó 0-100.

NOTA: todos los cambios que realice en modo manual son instantáneos y no se almacenarán en la memoria de la controladora.

REPRODUCIR UNA ÚNICA ESCENA

- Seleccione el banco donde está almacenada la escena mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón SCENES 1 a 8 para activar la reproducción de la escena elegida.
- Si lo desea, modifique los controles deslizantes de cada canal. Tenga en cuenta que la configuración previa de la escena no se verá afectada.

REPRODUCIR UN CHASE

- Vaya al apartado MODO PROGRAMACIÓN - REVISAR UN CHASE.

MODO AUTOMÁTICO

Dentro de este modo puede elegir entre reproducción de escenas, bancos o chases. Para ello, debe haber programado alguna escena o chase. Si no es así vaya al apartado MODO PROGRAMACIÓN.

Para activar o desactivar el modo auto pulse el botón AUTO/DEL y el indicador AUTO de la pantalla se iluminará.

REPRODUCIR UNA ÚNICA ESCENA

- En modo auto, seleccione el banco donde está almacenada la escena mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón SCENES 1 - 8 para activar la reproducción de la escena elegida.
- Si lo desea, modifique los controles deslizantes de cada canal. Tenga en cuenta que la configuración previa de la escena no se verá afectada.

REPRODUCIR UN BANCO

- En modo auto, seleccione el banco donde está almacenada la escena mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Seleccione el tiempo de duración de cada escena con el control deslizante SPEED y el tiempo de transición entre escenas con el control deslizante FADE TIME.
También puede hacer uso de la función TAPSYNC que permite modificar el valor de SPEED de forma manual. Pulse 1 vez para comenzar el contador y vuelva a pulsar para indicar el fin. El tiempo transcurrido entre ambas pulsaciones será el nuevo valor de SPEED.
- Pulse el botón AUTO/DEL para activar la reproducción del banco.
- Durante la reproducción de un banco puede activar otro diferente, seleccionándolo mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.

NOTA: si modifica los controles deslizantes durante la reproducción, los valores de los canales se verán afectados, pero no se almacenarán.

REPRODUCIR UN CHASE

- Seleccione el chase que desee reproducir primero mediante los botones CHASE 1-6. Los chase se reproducirán siguiendo la secuencia cíclica 1-2-3-4-5-6, únicamente si están programados.
- Seleccione el tiempo de duración de cada escena con el control deslizante SPEED y el tiempo de transición entre escenas con el control deslizante FADE TIME.

También puede hacer uso de la función TAPSYNC que permite modificar el valor de SPEED de forma manual. Pulse 1 vez para comenzar el contador y vuelva a pulsar para indicar el fin. El tiempo transcurrido entre ambas pulsaciones será el nuevo valor de SPEED.

- Active el modo auto para comenzar la reproducción.

NOTA: durante la reproducción se puede modificar el número de chase activos pulsando los botones CHASE 1-6. Si modifica los controles deslizantes durante la reproducción, los valores de los canales se verán afectados, pero no se almacenarán.

MODO ACTIVACIÓN POR SONIDO

Para activar o desactivar el modo auto pulse el botón MUSIC/BANK COPY y los indicadores MUSIC de la pantalla se iluminará.

En este modo la velocidad del cambio entre las escenas reproducidas vendrá definido por la música.

NOTA: el micrófono incorporado necesita un nivel de sonido muy elevado para entrar en funcionamiento.

REPRODUCIR UN BANCO

- En modo music, seleccione el banco donde está almacenada la escena mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón AUTO/DEL para activar la reproducción del banco.
- Durante la reproducción de un banco puede activar otro diferente, seleccionándolo mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.

NOTA: si modifica los controles deslizantes durante la reproducción, los valores de los canales se verán afectados, pero no se almacenarán.

REPRODUCIR UN CHASE

- Seleccione el chase que desee reproducir primero mediante los botones CHASE 1-6. Los chase se reproducirán siguiendo la secuencia cíclica 1-2-3-4-5-6, únicamente si están programados.
- Active el modo music para comenzar la reproducción.

NOTA: durante la reproducción se puede modificar el número de chase activos pulsando los botones CHASE 1-6. Si modifica los controles deslizantes durante la reproducción, los valores de los canales se verán afectados, pero no se almacenarán.

MODO PROGRAMACIÓN

Mantenga pulsado el botón PROGRAM durante tres segundos para activar/desactivar el modo de programación. El indicador luminoso PROGRAM parpadeará constantemente cuando el modo esté activo.

PROGRAMAR UNA ESCENA

- En modo programación, seleccione los scanners correspondientes a los aparatos que desee programar primero.
- Ajuste los controles deslizantes de cada canal, según la configuración que desee (haga uso del botón PAGE A/B si el aparato posee más de 8 canales).
- Si desea programar otro scanner distinto, desactive el scanner que acaba de programar y seleccione el nuevo scanner para ajustar los controles deslizantes del nuevo elemento.

Puede programar consecutivamente todos los scanners que necesite.

- Seleccione el banco donde desea almacenar la escena mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.

NOTA: dispone de 30 bancos diferentes. Cada banco puede almacenar 8 escenas.

- Pulse el botón ADD.
- Mantenga pulsado botón SCENES 1-8 para almacenar la escena en su ubicación definitiva. Todos los indicadores luminosos parpadearán tres veces indicando que la programación se ha realizado adecuadamente.
- Repita los pasos anteriores para almacenar todas las escenas que desee.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

EDITAR UNA ESCENA

- En modo programación, seleccione el banco donde está almacenada la escena mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón SCENES 1-8 elegido para visualizar la escena y poder editarla.
- Seleccione los scanners correspondientes a los aparatos que desee programar.
- Ajuste los controles deslizantes de cada canal, según la configuración que desee (haga uso del botón PAGE A/B si el aparato posee más de 8 canales).
- Pulse el botón ADD.
- Mantenga pulsado botón SCENES 1-8 para almacenar la escena en su ubicación definitiva. Todos los indicadores luminosos parpadearán tres veces indicando que la programación se ha realizado adecuadamente.
- Repita los pasos anteriores para modificar todas las escenas que desee.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

COPIAR UNA ESCENA EN OTRA ESCENA

- En modo programación, seleccione el banco donde está almacenada la escena mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón SCENES 1-8 elegido para cargar los valores de la escena a copiar.
- Seleccione el banco donde desea almacenar la escena mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón ADD.
- Mantenga pulsado botón SCENES 1-8 para almacenar la escena en su ubicación definitiva. Todos los indicadores luminosos parpadearán tres veces indicando que la programación se ha realizado adecuadamente.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

ELIMINAR UNA ESCENA

- En modo programación, seleccione el banco donde está almacenada la escena mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse de forma simultánea los botones AUTO / DEL y SCENES 1-8 de la escena que quiere eliminar. Todos los indicadores luminosos parpadearán tres veces indicando que la escena se ha borrado adecuadamente.
- Repita los pasos anteriores para eliminar todas las escenas que desee.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

COPIAR UN BANCO COMPLETO EN OTRO BANCO

- En modo programación, seleccione el banco donde están almacenadas las escenas mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón ADD.
- Seleccione el banco donde almacenar las escenas mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón MUSIC/BANK COPY para realizar la copia. Todos los indicadores luminosos parpadearán tres veces indicando que la programación se ha realizado adecuadamente.
- Repita los pasos anteriores para modificar todos los bancos que desee.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

PROGRAMAR UN CHASE

- En modo programación, seleccione el chase que desee programar con los botones CHASE 1-6.
- Seleccione el banco donde está almacenada la escena mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón de la escena correspondiente SCENES 1-8.
- Pulse el botón ADD para almacenar la programación de la escena actual. Todos los indicadores luminosos parpadearán tres veces indicando que la programación se ha realizado adecuadamente.
- Repita el paso anterior para almacenar todas las escenas que desee dentro del chase hasta un total de 184 escenas por chase. El orden en el que almacene las escenas en el chase será el orden en que serán reproducidas.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

REVISAR UN CHASE

- En modo programación, seleccione el chase que desee revisar con los botones CHASE 1-6.
- Pulse el botón DISPLAY/TAPSYNC, se iluminará el indicador STEP y la pantalla mostrará el número de pasos (steps) totales programados.
- Puede comprobar la programación de cada escena programada del chase y desplazarse entre las escenas mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

AÑADIR UN STEP AL FINAL DE UN CHASE

- En modo programación, seleccione el chase que desee editar con los botones CHASE 1-6.
- Seleccione el banco donde se encuentra la escena que desea añadir al chase mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón de la escena correspondiente SCENES 1-8 y a continuación pulse el botón ADD para almacenar la escena dentro del chase. Todos los indicadores luminosos parpadearán tres veces indicando que la programación se ha realizado adecuadamente. Tenga en cuenta que la escena se almacenará al final de la programación actual del chase.
- Repita los pasos anteriores para añadir al chase todas las escenas que desee.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

AÑADIR UN STEP TRAS OTRO STEP YA CREADO EN UN CHASE

- En modo programación, seleccione el chase que desee editar con los botones CHASE 1-6.
- Pulse el botón DISPLAY/TAPSYNC y se mostrará en pantalla el número de escenas totales.
- Busque el paso anterior a la posición deseada para el nuevo paso utilizando los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón ADD para añadir un paso en blanco donde almacenar la escena nueva.
- Seleccione el banco donde se encuentra la escena que desea añadir al chase mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón de la escena a almacenar (SCENES 1-8) en este nuevo paso creado.
- Pulse el botón ADD para grabar la escena en el STEP. Todos los indicadores luminosos parpadearán tres veces indicando que la programación se ha realizado adecuadamente.
- Repita los pasos anteriores para añadir al chase todas las escenas que desee.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

Ejemplo: para almacenar la nueva escena entre dos posiciones concretas, por ejemplo, entre la 5 y la 6, debe pulsar el botón ADD cuando la pantalla muestre la escena 005. Al pulsar este botón en la pantalla se mostrará el número de la escena vacía aumentado en una unidad, en nuestro caso mostraría 006, indicando que la escena vacía se ha creado después entre las posiciones 5 y 6.

COPIAR UN BANCO COMPLETO AL FINAL DE UN CHASE

- En modo programación, seleccione el banco que desea añadir al chase mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
Tenga en cuenta que se almacenarán las 8 escenas del banco al final de la programación actual del chase.
- Seleccione el chase que desee editar con los botones CHASE 1-6.
- Pulse de forma simultánea los botones ADD y MUSIC/BANK COPY para almacenar la programación en el chase. Todos los indicadores luminosos parpadearán tres veces indicando que la programación se ha realizado adecuadamente.
- Repita los pasos anteriores para añadir al chase todos los bancos que desee.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

ELIMINAR UN STEP DE UN CHASE

- En modo programación, seleccione el chase que desee editar con los botones CHASE 1-6.
- Pulse el botón DISPLAY/TAPSYNC y se mostrará en pantalla el número de escenas totales.
- Busque la posición de la escena a eliminar mediante los botones BANK UP y BANK DOWN.
- Pulse el botón AUTO/DEL para eliminar la escena. Todos los indicadores luminosos parpadearán tres veces indicando que la eliminación de la escena se ha realizado adecuadamente.
- Repita los pasos anteriores para eliminar todas las escenas que desee.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

ELIMINAR UN CHASE

- En modo programación, seleccione el chase que desee eliminar con los botones CHASE 1-6.
- Mantenga pulsado el botón AUTO/DEL y sin soltar pulse el botón correspondiente al chase a eliminar (CHASE 1-6). Todos los indicadores luminosos parpadearán tres veces indicando que la eliminación se ha realizado adecuadamente.
- Repita los pasos anteriores para eliminar todas los chase que desee.
- Salga del modo programación. Automáticamente la función BLACKOUT se activa.

RESETEAR EL SISTEMA (BORRAR PROGRAMACIÓN)

Función que permite devolver el equipo a los valores de fábrica, eliminando todas las programaciones almacenadas.

- Apague la controladora DMX-83.
- Mantenga pulsados los botones PROGRAM y BANK DOWN mientras enciende la controladora.

CONEXIÓN Y FUNCIONAMIENTO

Un sistema de iluminación espectacular puede estar compuesto por diferentes tipos de aparatos de iluminación: focos, efectos LED, láseres, estroboscopios, etc. Para controlar estos aparatos, deben estar preparados para admitir órdenes siguiendo el protocolo DMX 512. A estos equipos se les puede asignar una dirección DMX entre 0 y 192 mediante la cual pueden recibir órdenes de la controladora **DMX-83**.

Para asignar a cada aparato una dirección DMX válida, debe consultar el manual de instrucciones del aparato. Lo habitual es que disponga de microinterruptores DIP o de un display para asignar una dirección manualmente. La siguiente tabla muestra las posiciones de los microinterruptores DIP para asignar una dirección DMX concreta.

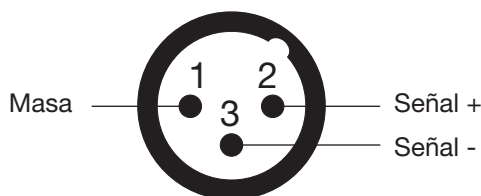
TABLA DE REFERENCIA DE DIRECCIONES DMX 512																
POSICIÓN DE LOS MICROINTERRUPTORES DIP																
MICROINTERRUPTOR 0=OFF 1=ON	#9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
	#8	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1
	#7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1
	#6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
#1	#2	#3	#4	#5												
0	0	0	0	0		32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352
1	0	0	0	0	1	33	65	97	129	161	193	225	257	289	321	353
0	1	0	0	0	2	34	66	98	130	162	194	226	258	290	322	354
1	1	0	0	0	3	35	67	99	131	163	195	227	259	291	323	355
0	0	1	0	0	4	36	68	100	132	164	196	228	260	292	324	356
1	0	1	0	0	5	37	69	101	133	165	197	229	261	293	325	357
0	1	1	0	0	6	38	70	102	134	166	198	230	262	294	326	358
1	1	1	0	0	7	39	71	103	135	167	199	231	263	295	327	359
0	0	0	1	0	8	40	72	104	136	168	200	232	264	296	328	360
1	0	0	1	0	9	41	73	105	137	169	201	233	265	297	329	361
0	1	0	1	0	10	42	74	106	138	170	202	234	266	298	330	362
1	1	0	1	0	11	43	75	107	139	171	203	235	267	299	331	363
0	0	1	1	0	12	44	76	108	140	172	204	236	268	300	332	364
1	0	1	1	0	13	45	77	109	141	173	205	237	269	301	333	365
0	1	1	1	0	14	46	78	110	142	174	206	238	270	302	334	366
1	1	1	1	0	15	47	79	111	143	175	207	239	271	303	335	367
0	0	0	0	1	16	48	80	112	144	176	208	240	272	304	336	368
1	0	0	0	1	17	49	81	113	145	177	209	241	273	305	337	369
0	1	0	0	1	18	50	82	114	146	178	210	242	274	306	338	370
1	1	0	0	1	19	51	83	115	147	179	211	243	275	307	339	371
0	0	1	0	1	20	52	84	116	148	180	212	244	276	308	340	372
1	0	1	0	1	21	53	85	117	149	181	213	245	277	309	341	373
0	1	1	0	1	22	54	86	118	150	182	214	246	278	310	342	374
1	1	1	0	1	23	55	87	119	151	183	215	247	279	311	343	375
0	0	0	1	1	24	56	88	120	152	184	216	248	280	312	344	376
1	0	0	1	1	25	57	89	121	153	185	217	249	281	313	345	377
0	1	0	1	1	26	58	90	122	154	186	218	250	282	314	346	378
1	1	0	1	1	27	59	91	123	155	187	219	251	283	315	347	379
0	0	1	1	1	28	60	92	124	156	188	220	252	284	316	348	380
1	0	1	1	1	29	61	93	125	157	189	221	253	285	317	349	381
0	1	1	1	1	30	62	94	126	158	190	222	254	286	318	350	382
1	1	1	1	1	31	63	95	127	159	191	223	255	287	319	351	383

La controladora **DMX-83** dispone de 12 scanners para facilitar la ordenación de los aparatos dentro de sus 192 canales. Estos scanners hacen referencia a direcciones fijas separadas 16 canales entre sí. Se muestra a continuación las direcciones de los scanners y los microinterruptores que deben activarse en un aparato con configuración DMX estándar.

NOTA: compruebe en el manual de instrucciones de su aparato para saber si debe seguir la configuración DMX estándar o requiere una configuración diferente.

DIP	DIRECCIÓN DMX	
1	1	SCANNER 1
1,5	17	SCANNER 2
1,6	33	SCANNER 3
1,5,6	49	SCANNER 4
1,7	65	SCANNER 5
1,5,7	81	SCANNER 6
1,6,7	97	SCANNER 7
1,5,6,7	113	SCANNER 8
1,8	129	SCANNER 9
1,5,8	145	SCANNER 10
1,6,8	161	SCANNER 11
1,5,6,8	177	SCANNER 12

- Para realizar conexiones de varios aparatos controlados mediante DMX-512, debe interconectarlos utilizando cables XLR con la siguiente configuración.

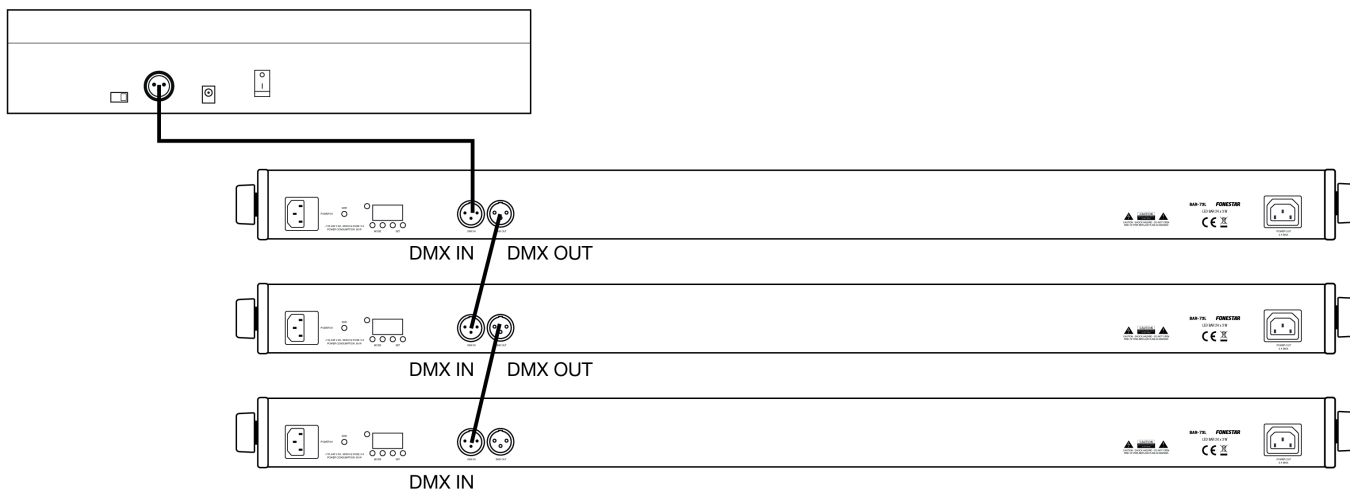


XLR macho (vista pines)

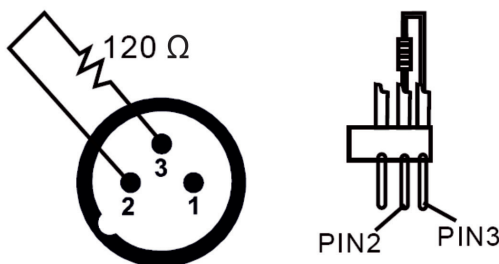
- Es posible conectar varios equipos en cascada para ser manejados conjuntamente o por separado. Conecte un cable XLR entre la entrada DMX IN del aparato y la salida DMX OUT de la controladora DMX para el primer elemento de la cadena. Conecte un cable XLR entre la salida DMX OUT del primer elemento y la entrada DMX IN del segundo elemento, y así sucesivamente.

Se muestra a continuación un ejemplo de conexión de varios aparatos para ser controlados en las distintas direcciones DMX. Podrían configurarse varias en la misma dirección o en distintas para ser controladas desde el mismo o distintos SCANNER.

DMX CONTROLLER



- El cableado total de interconexión de equipos en una línea no debe exceder los 100 metros. Para prevenir interferencias en la línea, es conveniente situar en el último elemento de la cadena, un terminador de línea que consiste en una resistencia de $120\ \Omega$ entre los terminales 2 y 3 del conector XLR DMX OUT del último elemento. Véase la figura siguiente:



- Conecte los aparatos a la red eléctrica y enciéndalos.

RECOMENDACIONES GENERALES DE SEGURIDAD

- No abra el aparato bajo ningún concepto.
- Asegúrese de que los aparatos se encuentran al menos a 50 cm de sustancias o elementos inflamables.
- No observe los rayos láser a una distancia inferior a 15 cm ni un tiempo máximo de radiación directa de 10 segundos para evitar lesiones oculares graves.
- No apague y encienda continuamente los aparatos para prevenir un descenso de la vida útil de los aparatos.
- Utilice estos aparatos únicamente en espacios cubiertos y refrigerados.
- No mueva o manipule los aparatos mientras estén conectados a la red eléctrica y en funcionamiento.
- No modifique los elementos luminosos de los aparatos sin supervisión técnica ni con material no garantizado por el proveedor.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

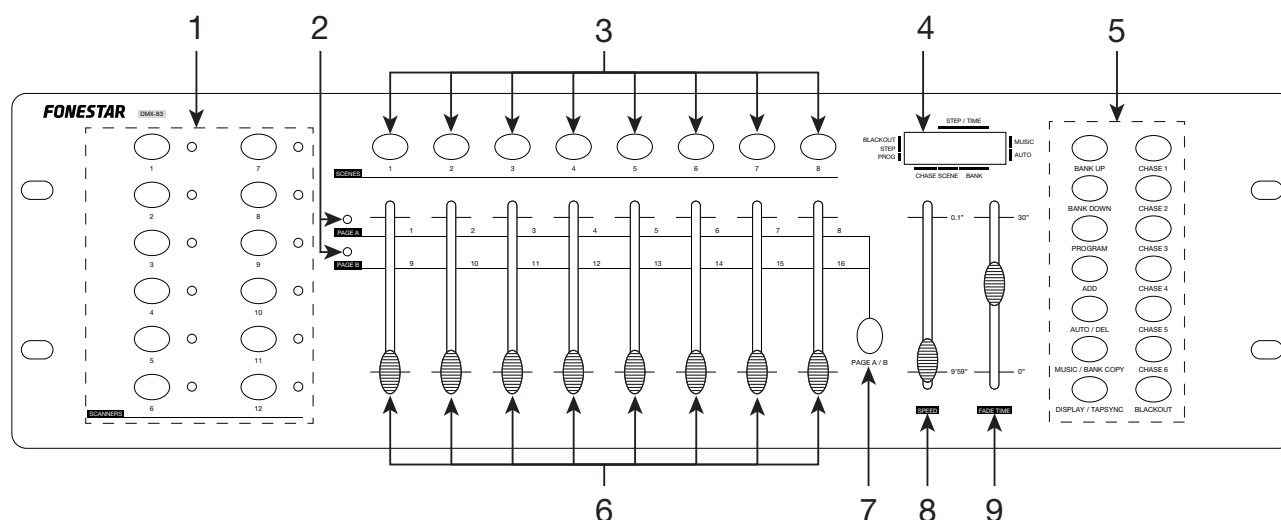
	DMX-83
CARACTERÍSTICAS	Controladora DMX 512 de 192 canales. Permite el control independiente de 12 luminarias con hasta 16 canales. 8 controles deslizantes asignables a los canales 1 a 8 ó 9 a 16 para cada acceso. 6 memorias chase con 184 escenas programables cada una. Las 184 escenas se reparten en 23 bancos de memoria de 8 escenas cada uno. 8 escenas de selección directa. Secuencia automática programable controlada por faders de velocidad y tiempo. Control manual, automático o activación por sonido gracias al micrófono incorporado. Función blackout.
SALIDAS	DMX OUT, XLR 3 pines macho
ALIMENTACIÓN	9-12 V CC, 300 mA con adaptador incluido
MEDIDAS	482 x 62 x 132 mm fondo. 3 U rack 19"

DESCRIPTION

- Table DMX 512 de 192 canaux. Permet de contrôler des blocs d'éclairage connectés sur la même ligne, avec 12 accès jusqu'à 16 canaux. Dispose de 6 mémoires chase avec 240 scènes programmable chacune, réparties en 30 bancs de mémoire de 8 scènes chacune.
- Contrôle manuel, automatique, ou activation par audio grâce au microphone incorporé.
- Permet de contrôler et de programmer des shows d'illumination spectaculaire rapide et efficace en salles de fêtes, pubs discothèques et scènes.

CONTRÔLES ET FONCTIONS

PANNEAU AVANT



- 1.- **SCANNERS 1-12**: boutons qui permettent d'activer ou désactiver chaque scanner. Vous pouvez activer tous les scanners que vous souhaitez en même temps pour contrôler différents groupes d'appareils d'illumination. L'indicateur de chaque scanner s'allumera de couleur vert lorsqu'il est actif. Pour plus d'information, consultez le paragraphe DÉFINITIONS.
- 2.- **PAGE A, PAGE B**: indicateurs lumineux de la sélection du bouton PAGE A/B.
- 3.- **SCENES**: boutons qui permettent d'activer ou enregistrer différentes scènes. Pour plus d'information, consultez le paragraphe DÉFINITIONS.
- 4.- Écran qui indique toute l'information de la valeur instantanée du canal choisi et de la programmation réalisée :

a.- Indicateur de la fonction blackout.

b.- Indicateur de step.

c.- Indicateur d'activation du mode de programmation.

d.- Indique le numéro du chase actif.

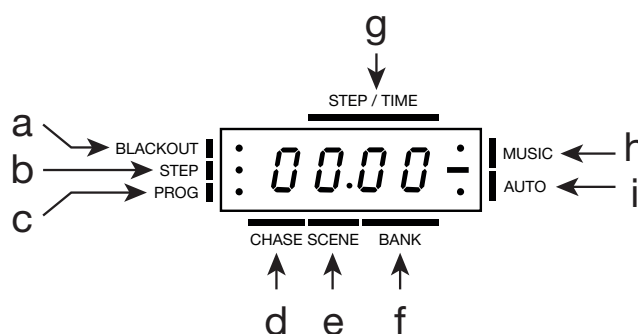
e.- Indique le numéro de la scène active.

f.- Indique le numéro du banc de stockage des scènes.

g.- Indique le temps attribué avec les contrôles FADE TIME et SPEED.

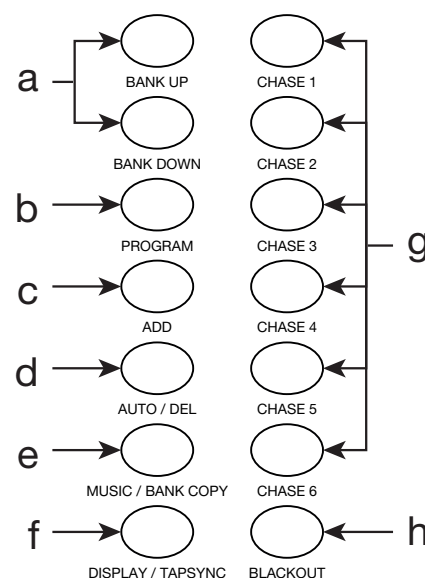
h.- Indicateur du mode d'activation par son.

i.- Indicateur du mode automatique.



5.-

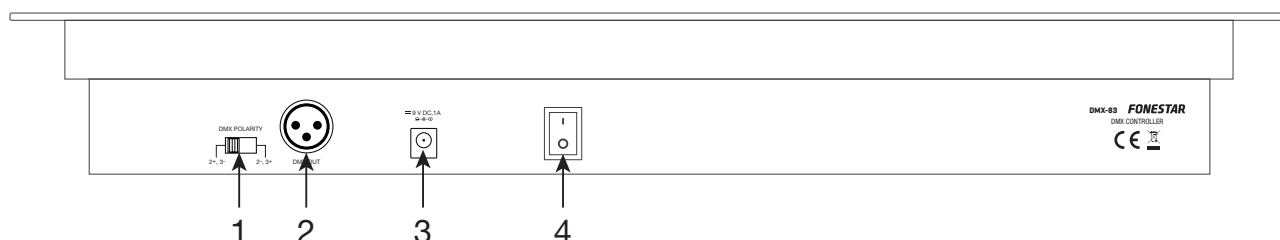
- a.- **BANK UP, BANK DOWN** : permettent de sélectionner entre les 30 bancs disponibles pour la sélection et programmation des scènes.
- b.- **PROGRAM** : permet d'activer le mode de programmation des scènes. L'indicateur PROGRAM s'allumera à l'écran de manière clignotante.
- c.- **ADD** : permet d'ajouter les fonctions sélectionnables pendant le mode de programmation.
- d.- **AUTO/DEL** : permet d'activer le mode automatique. L'indicateur AUTO TRIGGER s'allumera à l'écran.
Il permet d'éliminer les fonctions sélectionnées pendant le mode de programmation.
- e.- **MUSIC/BANK COPY** : permet d'activer le mode d'activation par son. L'indicateur MUSIC TRIGGER s'allumera à l'écran.
Il permet de copier les 8 scènes d'un banc pendant le mode de programmation.
- f.- **DISPLAY/TAPSYNC** : permet d'alterner entre différentes visualisations à l'écran.



- g.- **CHASE 1-6** : permet de sélectionner chacune des mémoires programmables chase.
- h.- **BLACKOUT** : provoque un effet d'obscurité totale pour les canaux de sortie. Placez tous les canaux dans la valeur 0 pendant que ce contrôle est activé. L'indicateur BLACKOUT s'allumera à l'écran de manière clignotante.

- 6.- Contrôles coulissants permettent d'ajuster la valeur de sortie de chacun des canaux entre 0 et 255. Dépendant du contrôle PAGE SELECT, il peut contrôler les canaux 1 à 8 ou 9 à 16.
- 7.- **PAGE A/B**: permet de sélectionner entre les canaux 1 à 8 (PAGE A) ou de 9 à 16 (PAGE B). L'indicateur de chaque groupe s'allumera de couleur vert lorsqu'il sera actif.
- 8.- **SPEED** : contrôle coulissant qui permet de modifier le temps de la durée de chaque scène dans un chase en mode automatique. La valeur minimum est de 0'1 seconde et la maximum est de 9'59 minutes.
- 9.- **FADE TIME** : contrôle coulissant qui permet de fixer l'intervalle de transition entre les scènes dans un chase en mode automatique. Si le contrôle FADE TIME est placé en position 0, alors le changement entre les scènes sera instantané. La valeur minimum est de 0 seconde et la maximum est de 30 secondes.

PANNEAU ARRIÈRE



- 1.- **DMX OUTPUT**: sortie de signal de contrôle. Connecteur XLR 3 broches.
- 2.- Entrée d'alimentation par l'adaptateur de courant.
- 3.- Interrupteur de mise en marche ou arrêt de l'appareil.

DÉFINITIONS

Dans cette section nous allons utiliser plusieurs nomenclatures techniques, lesquelles nous allons identifier à continuation afin de simplifier leur usage dans le mode d'emploi.

SCANNER

Un accès à une direction DMX pré-établie, qui gère des groupes de 16 canaux pour chaque appareil ou groupe d'appareils attribués à cette direction. Vous pouvez activer tous les scanners que vous souhaitez en même temps pour contrôler ou programmer différents groupes d'appareils d'illumination.

Les 16 canaux d'un scanner se répartissent en 2 pages : "PAGE A" contient canaux du 1 au 8 et "PAGE B" canaux du 9 au 16.

SCANNER	DIRECTION DMX	
	PAGE A	PAGE B
1	1-8	9-16
2	17-24	25-32
3	33-40	41-48
4	49-56	57-64
5	65-72	73-80
6	81-88	89-96

SCANNER	DIRECTION DMX	
	PAGE A	PAGE B
7	97-104	105-112
8	113-120	121-128
9	129-136	137-144
10	145-152	153-160
11	161-168	169-176
12	177-184	185-192

SCÈNE

Position de mémoire dans laquelle est stockée une configuration déterminée des contrôles coulissants. Permet le stockage de 16 valeurs pour chaque scanner.

BANC

Ensemble de 8 scènes. En mode automatique, il est possible de reproduire les scènes programmées du banc en séquence. Le modèle **DMX-83** dispose de 30 bancs.

CHASE

Ensemble de scènes stockées dans la mémoire du contrôleur dans un ordre établi par l'utilisateur. Chaque chase peut stocker les scènes individuellement ou les bancs complets, avec un total de 240 scènes. Les séquences s'appellent "step" (pas).

Les chases se reproduiront suivant la séquence cyclique 1-2-3-4-5-6, uniquement s'ils sont programmés et activés. Le modèle **DMX-83** dispose de 6 chases.

STEP

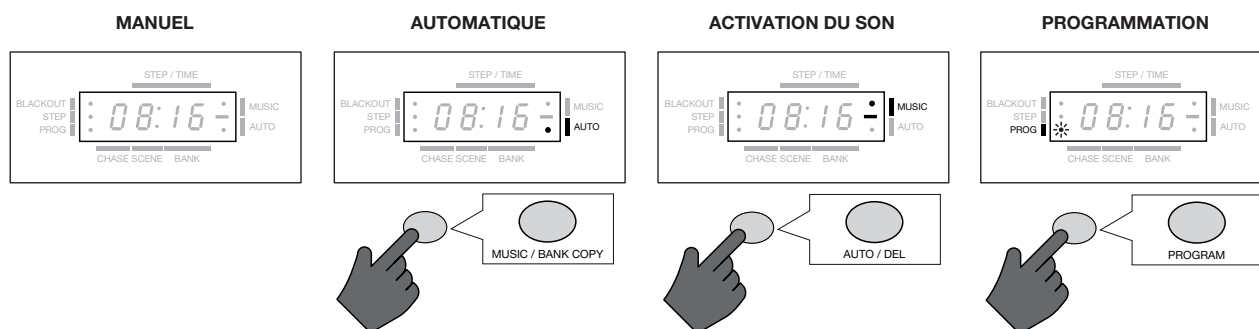
Fait référence aux pas qui se programment dans un CHASE.

BLACKOUT

Cette fonction éteint toutes les lumières connectées au DMX.

MODES DE FONCTIONNEMENT

Le contrôleur **DMX-83** peut fonctionner en mode manuel, en mode automatique ou en mode d'activation par son. Pour sélectionner un des modes, suivez les instructions suivantes.



MODE MANUEL

Vérifiez que vous vous trouvez en mode manuel, c'est à dire, aucun mode à l'écran activé.

Sélectionnez le scanner que vous souhaitez utiliser et modifiez les canaux avec les contrôles coulissants de chaque scanner. Appuyez sur le bouton PAGE A/B si l'appareil possède plus de 8 canaux, afin de pouvoir programmer la valeur des canaux 9 à 16 de celui-ci.

Vous pouvez sélectionner le mode de visualisation de la valeur de chaque canal avec le bouton TAPSYNC/DISPLAY pour varier entre visualisation 0-255 ou 0-100.

N.B. : tous les changements effectués en mode manuel sont instantanés et ne sont pas stockés dans la mémoire du contrôleur.

REPRODUIRE UNE SCÈNE UNIQUE

- Sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton scenes 1 à 8 pour activer la reproduction de la scène choisie.
- Si vous le souhaitez, modifiez les contrôles coulissants de chaque canal. tenez compte que la pré-configuration de la scène ne sera pas affectée.

REPRODUIRE UN CHASE

- Allez au sous-paragraphe REVISER UN CHASE du paragraphe MODE PROGRAMMATION.

MODE AUTOMATIQUE

Avec ce mode, vous pouvez choisir entre reproduction des scènes, bancs ou chases. Pour passer en mode automatique il est nécessaire d'avoir programmé par avance quelques scènes ou chase. Si ce n'est pas encore le cas, allez au paragraphe PROGRAMMATION pour stocker une scène.

Para activar o desactivar el modo auto pulse el botón AUTO/DEL y el indicador AUTO de la pantalla se iluminará.

REPRODUIRE UNE SCÈNE

- Sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton SCENES 1 - 8 pour activer la reproduction de la scène choisie.
- Vous pouvez modifier les contrôles coulissants de chaque canal. Tenez compte que la pré-configuration de la scène ne sera pas affectée.

REPRODUIRE UN BANC

- Sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Sélectionnez la durée de temps de chaque scène avec le contrôle coulissant SPEED et le temps de transition entre les scènes avec le contrôle coulissant FADE TIME.

Vous pouvez aussi utiliser la fonction TAPSYNC qui permet de modifier la valeur de SPEED de manière manuel. Appuyez 1 fois pour commencer le compteur et appuyez à nouveau pour finaliser. Le temps passé entre les deux pulsations sera la nouvelle valeur de SPEED.

- Appuyez sur le bouton AUTO/DEL pour activer la reproduction du banc.
- Pendant la reproduction d'un banc, vous pouvez activer un autre différent en le sélectionnant avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.

N.B. : si vous modifiez les contrôles coulissants pendant la reproduction, les valeurs des canaux se changeront mais ne seront pas stockées.

REPRODUIRE UN CHASE

- Sélectionnez la chaise que vous souhaitez reproduire à l'aide des boutons CHASE 1-6. Les chaises se reproduiront suivant la séquence cyclique 1-2-3-4-5-6, uniquement si elles sont programmées et activées.
- Sélectionnez la durée de temps de chaque scène avec le contrôle coulissant SPEED et le temps de transition entre les scènes avec le contrôle coulissant FADE TIME.

Vous pouvez aussi utiliser la fonction TAPSYNC qui permet de modifier la valeur de SPEED de manière manuel. Appuyez 1 fois pour commencer le compteur et appuyez à nouveau pour finaliser. Le temps passé entre les deux pulsations sera la nouvelle valeur de SPEED.

- Activez le mode auto pour commencer la reproduction.

N.B. : vous pouvez modifier le numéro de chaises actives pendant la reproduction en appuyant sur les boutons CHASE 1-6. Si vous modifiez les contrôles coulissants pendant la reproduction, les valeurs des canaux se changeront mais ne seront pas stockées.

MODE ACTIVATION PAR SON

Pour activer ou désactiver le mode auto, appuyez sur le bouton MUSIC/BANK COPY et les indicateurs MUSIC de l'écran s'illumineront.

Dans ce mode la vitesse du changement entre les scènes reproduites sera dictée par la musique.

N.B. : le microphone inclus nécessite un niveau de son très élevé pour fonctionner.

REPRODUIRE UN BANC

- Sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton AUTO/DEL pour activer la reproduction du banc.
- Pendant la reproduction d'un banc, vous pouvez activer un autre différent en le sélectionnant avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.

N.B. : si vous modifiez les contrôles coulissants pendant la reproduction, les valeurs des canaux se changeront mais ne seront pas stockées.

REPRODUIRE UN CHASE

- Sélectionnez la chaise que vous souhaitez reproduire à l'aide des boutons CHASE 1-6. Les chaises se reproduiront suivant la séquence cyclique 1-2-3-4-5-6, uniquement si elles sont programmées et activées.
- Activez le mode music pour commencer la reproduction.

N.B. : pendant la reproduction vous pouvez modifier le numéro de chaise active en appuyant sur les boutons CHASE 1-6. Si vous modifiez les contrôles coulissants pendant la reproduction, les valeurs des canaux se changeront mais ne seront pas stockées.

MODE PROGRAMMATION

Maintenez appuyé le bouton PROGRAM pendant trois secondes afin d'accéder au mode programmation. L'indicateur lumineux PROGRAM clignotera constamment.

PROGRAMMER UNE SCÈNE

- En mode programmation, sélectionnez les scanners correspondants aux appareils que vous souhaitez programmer en premier.
- Réglez les contrôles coulissants de chaque canal, selon la configuration souhaitée. Appuyez sur le bouton PAGE A/B si l'appareil possède plus de 8 canaux.
- Avant de programmer un autre scanner différent, désactivez le scanner que vous venez de programmer. Ensuite, sélectionnez le nouveau scanner et ajustez les contrôles coulissants pour le nouvel élément. Vous pouvez programmer consécutivement tous les scanners souhaités.
- Sélectionnez le banc où vous souhaitez stocker la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.

N.B. : vous disposez de 30 bancs différents. Chaque banc peut stocker 8 scènes.

- Appuyez sur le bouton ADD.
- Maintenez appuyé le bouton SCENES 1-8 pour stocker la scène à son emplacement définitif. Tous les indicateurs lumineux clignoteront trois fois indiquant que la programmation s'est réalisée correctement.
- Répétez les étapes précédentes pour stocker toutes les scènes que vous souhaitez.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

ÉDITER UNE SCÈNE

- En mode programmation, sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton SCENES 1-8 choisi pour visualiser la scène et pour pouvoir l'éditer.
- Sélectionnez les scanners correspondants aux appareils que vous souhaitez programmer.
Réglez les contrôles coulissants de chaque canal, selon la configuration souhaitée. Appuyez sur le bouton PAGE A/B si l'appareil possède plus de 8 canaux.
- Appuyez sur le bouton ADD.
- Maintenez appuyé le bouton SCENES 1-8 pour stocker la scène à son emplacement définitif. Tous les indicateurs lumineux clignoteront trois fois indiquant que la programmation s'est réalisée correctement.
- Répétez les étapes précédentes pour stocker toutes les scènes que vous souhaitez.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

COPIER UNE SCÈNE DANS UNE AUTRE

- En mode programmation, sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton SCENES 1-8 choisi pour visualiser la scène et pour pouvoir l'éditer.
- Sélectionnez le banc où vous souhaitez stocker la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton ADD.
- Maintenez appuyé le bouton SCENES 1-8 pour stocker la scène à son emplacement définitif. Tous les indicateurs lumineux clignoteront trois fois indiquant que la programmation s'est réalisée correctement.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

ELIMINER UNE SCÈNE

- En mode programmation, sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Maintenez appuyé le bouton AUTO/DEL et appuyez en même temps le bouton SCENES 1-8 de la scène que vous souhaitez éliminer. Tous les indicateurs lumineux clignoteront trois fois indiquant que la programmation s'est réalisée correctement.
- Répétez les étapes précédentes pour éliminer toutes les scènes que vous souhaitez.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

COPIER UN BANC COMPLET DANS UN AUTRE BANC

- En mode programmation, sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Sélectionnez le banc où vous souhaitez stocker la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton ADD.
- Appuyez sur le bouton MUSIC/BANK COPY pour réaliser la copie. Tous les indicateurs lumineux clignoteront trois fois indiquant que la programmation s'est réalisée correctement.
- Répétez les étapes précédentes pour éliminer toutes les scènes que vous souhaitez.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

PROGRAMAR UN CHASE

- En mode programmation, sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons CHASE 1-6.
- Sélectionnez le banc où vous souhaitez stocker la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton de la scène correspondante SCENES 1-8.
- Appuyez sur le bouton ADD pour stocker la programmation de la scène actuelle. Tous les indicateurs lumineux clignoteront trois fois indiquant que la programmation s'est réalisée correctement.
- Répétez l'étape précédente pour stocker toutes les scènes que vous souhaitez dans le chase jusqu'à un total de 184 scènes par chase. L'ordre dans lequel les scènes sont stockées dans le chase sera l'ordre dans lequel elles seront en reproduction.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

RÉVISER UN CHASE

- En mode programmation, sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons CHASE 1-6.
- Appuyez sur le bouton TAPSYNC/DISPLAY, l'indicateur STEP s'allumera et à l'écran sera indiqué le nombre total de steps programmés.
- Vous pouvez vérifier la programmation de chaque scène programmée dans le chase et vous déplacer entre les scènes avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

AJOUTER UN STEP AU FINAL D'UN CHASE

- En mode programmation, sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons CHASE 1-6.
- Sélectionnez le banc où vous souhaitez stocker la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton de la scène correspondante SCENES 1-8 puis appuyez sur le bouton MIDI/ADD pour stocker la scène dans le chase. Tous les indicateurs lumineux clignoteront trois fois indiquant que la programmation s'est réalisée correctement. Tenez compte que la scène se stockera à la fin de la programmation actuelle du chase.
- Répétez les étapes précédentes pour éliminer toutes les scènes que vous souhaitez.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

AJOUTER UN STEP APRÈS UN AUTRE STEP DÉJÀ CRÉÉ DANS UN CHASE

- En mode programmation, sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons CHASE 1-6.
- Appuyez sur le bouton TAPSYNC/DISPLAY et à l'écran sera indiqué le nombre total de scènes.
- Cherchez le step antérieur à la position souhaitée pour le nouveau step utilisant les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton ADD pour ajouter un step en blanc où stocker la nouvelle scène.
- Sélectionnez le banc où se trouve la scène que vous souhaitez ajouter le chase avec les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton de la scène à stocker (SCENES 1-8) dans ce nouveau step créé.
- Appuyez sur le bouton ADD pour stocker la programmation de la scène actuelle. Tous les indicateurs lumineux clignoteront trois fois indiquant que la programmation s'est réalisée correctement.
- Répétez les étapes précédentes pour éliminer toutes les scènes que vous souhaitez.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

Exemple : pour stocker la nouvelle scène entre deux positions concrètes, par exemple entre la 5 et la 6, vous devez appuyez sur le bouton MIDI/ADD lorsque l'écran indique la scène 005. En appuyant sur ce bouton, vous verrez à l'écran le numéro de la scène vide augmentant d'unité. (dans ce cas précis, il sera indiqué 006, et que la scène vide s'est créée entre les positions 5 et 6.

COPIER UN BANC COMPLET AU FINAL D'UN CHASE

- En mode programmation, sélectionnez le banc où est stockée la scène avec les boutons BANK UP et BANK DOWN. Tenez compte que les 8 scènes du banc se stockeront au final de la programmation actuelle du chase.
- Sélectionnez le chase que vous souhaitez éditer avec les boutons CHASE 1-6.
- Appuyez simultanément les boutons ADD et MUSIC/BANK COPY pour stocker la programmation dans le chase. Tous les indicateurs lumineux clignoteront trois fois indiquant que la programmation s'est réalisée correctement.
- Répétez les étapes précédentes pour éliminer toutes les scènes que vous souhaitez.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

ELIMINER UN STEP D'UN CHASE

- En mode programmation, sélectionnez le banc que vous souhaitez éditer avec les boutons CHASE 1-6.
- Appuyez sur le bouton TAPSYNC/DISPLAY et à l'écran sera indiqué le nombre total de scènes.
- Cherchez la position de la scène à éliminer utilisant les boutons BANK UP et BANK DOWN.
- Appuyez sur le bouton AUTO/DEL pour éliminer la scène. Tous les indicateurs lumineux clignoteront trois fois indiquant que la programmation s'est réalisée correctement.
- Répétez les étapes précédentes pour éliminer toutes les scènes que vous souhaitez.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

ÉLIMINER UN CHASE

- En mode programmation, sélectionnez le chase que vous souhaitez éliminer avec boutons CHASE 1-6.
- Maintenez appuyé le bouton AUTO/DEL et appuyez en même temps le bouton (CHASE 1-6) du chase à éliminer. Tous les indicateurs lumineux clignoteront trois fois indiquant que la programmation s'est réalisée correctement.
- Répétez les étapes précédentes pour éliminer toutes les chase que vous souhaitez.
- Sortez du mode programmation. La fonction BLACKOUT s'activera automatiquement.

RÉINITIALISER LE SYSTÈME (EFFACER PROGRAMMATION)

Fonction qui permet de remettre l'appareil avec les valeurs d'origine, éliminant toutes les programmations stockées.

- Éteignez la **DMX-83**.
- Maintenez appuyés les boutons PROGRAM et BANK DOWN pendant que vous allumez la DMX.

CONNEXION ET FONCTIONNEMENT

Un système d'illumination spectaculaire qui peut être composé de différents types d'appareils d'illumination: lampes de projections, LED, lasers, stroboscope, etc. Afin de contrôler ces appareils, ceux-ci doivent être préparés pour reconnaître les ordres suivant le protocole DMX 512. Il est possible d'attribuer à ces appareils une direction DMX entre 0 et 192 via laquelle ils peuvent recevoir les ordres du contrôleur **DMX-83**.

Pour attribuer à chaque appareil une direction DMX qui soit valide, vous devez consulter le manuel d'instructions de l'appareil. En général, il dispose de micro-interrupteurs DIP ou d'un display pour attribuer une direction manuellement. Le tableau suivant montre les positions des micro-interrupteurs DIP pour attribuer une direction DMX concrète.

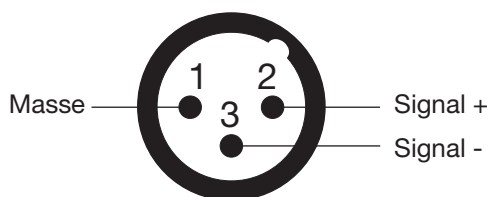
TABLEAU DE RÉFÉRENCE DE DIRECTIONS DMX 512																		
POSITION DES MICRO-INTERRUPTEURS DIP																		
MICRO-INTERRUPTEUR 0=OFF 1=ON	#9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	#8	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
	#7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1
	#6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1
#1	#2	#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

La table **DMX-83** dispose de 12 scanners pour faciliter l'ordre des appareils dans les 192 canaux. Ces scanners font références aux directions fixes, séparées entre 16 canaux. À continuation vous trouverez les directions des scanners et les microinterrupteurs qui doivent s'activer dans un appareil avec la configuration DMX standard.

N.B. : vérifiez dans le mode d'emploi de l'appareil pour savoir si vous devez suivre la configuration DMX standard ou s'il est demandé une configuration différente.

DIP	ADRESSE DMX	
1	1	SCANNER 1
1,5	17	SCANNER 2
1,6	33	SCANNER 3
1,5,6	49	SCANNER 4
1,7	65	SCANNER 5
1,5,7	81	SCANNER 6
1,6,7	97	SCANNER 7
1,5,6,7	113	SCANNER 8
1,8	129	SCANNER 9
1,5,8	145	SCANNER 10
1,6,8	161	SCANNER 11
1,5,6,8	177	SCANNER 12

- Pour réaliser la connexion de plusieurs appareils contrôlés via DMX-512, vous devez les interconnecter utilisant les câbles XLR avec la configuration suivante :

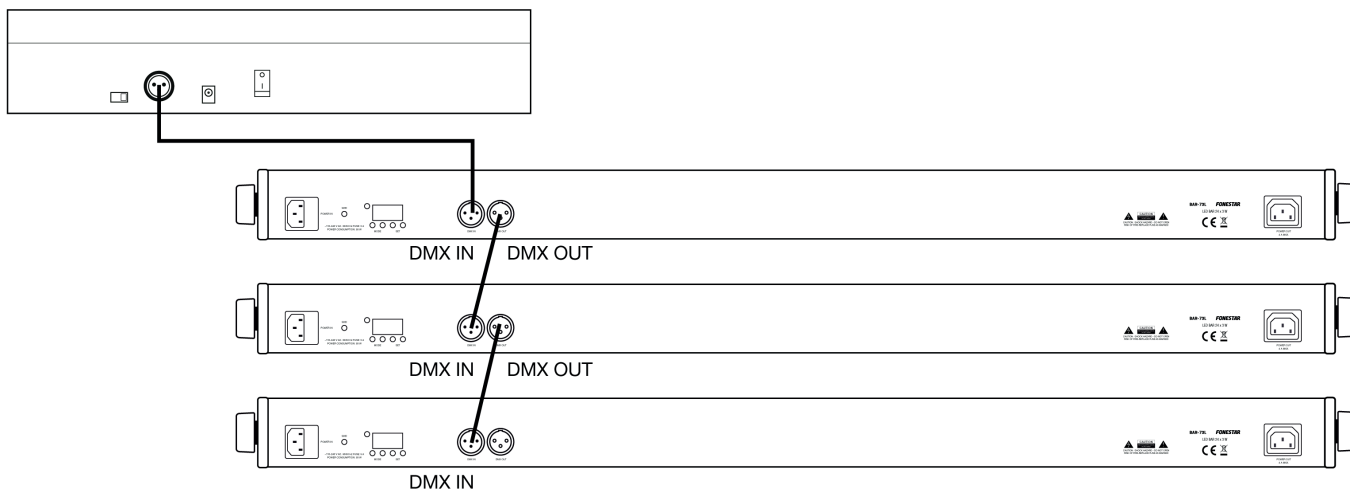


XLR mâle (vue broches)

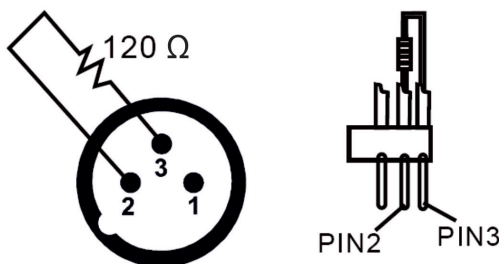
- Il est possible de connecter plusieurs appareils en cascade pour être manipulés ensemble ou séparément. Connectez un câble XLR entre l'entrée DMX IN de l'appareil et la sortie DMX OUT du contrôleur DMX pour le premier élément de la chaîne. Connectez un câble XLR entre la sortie DMX OUT du premier élément et l'entrée DMX IN du second élément, et ainsi de suite successivement.

Vous trouverez ci-dessous un exemple de connexion de plusieurs appareils différents pour être contrôlés dans différentes directions DMX. Il serait possible de configurer plusieurs à la même direction ou dans différentes pour être contrôlé depuis le même ou différents SCANNER.

DMX CONTROLLER



- Le câblage total d'interconnexion des appareils dans une ligne ne doit pas dépasser les 100 mètres. Pour éviter les interférences dans la ligne, il est conseillé de placer dans le dernier élément de la chaîne une résistance de 120 Ω entre les terminaux 2 et 3 du connecteur XLR DMX OUT du dernier élément. Voir l'image suivante :



- Connectez les appareils au réseau électrique et allumez-les.

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES DE SÉCURITÉ

- N'ouvrez en aucun cas l'appareil.
- Assurez-vous que l'appareil se trouve à au moins 50 cm de substances ou éléments inflammables.
- Ne regardez pas les rayons lumineux à moins de 15 cm de distance ni à une durée supérieure de radiation directe de 10 secondes pour éviter des lésions oculaires graves.
- N'allumez pas ni n'éteignez pas trop souvent l'appareil afin de ne pas perdre de sa vie utile.
- Utilisez ces appareils uniquement en espaces couverts y ventilés.
- Ne touchez pas ni ne manipulez pas l'appareil lorsqu'il est connecté à la prise électrique et en fonctionnement.
- Ne changez pas les éléments lumineux sans supervision technique ni sans matériel garanti par le fournisseur.

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

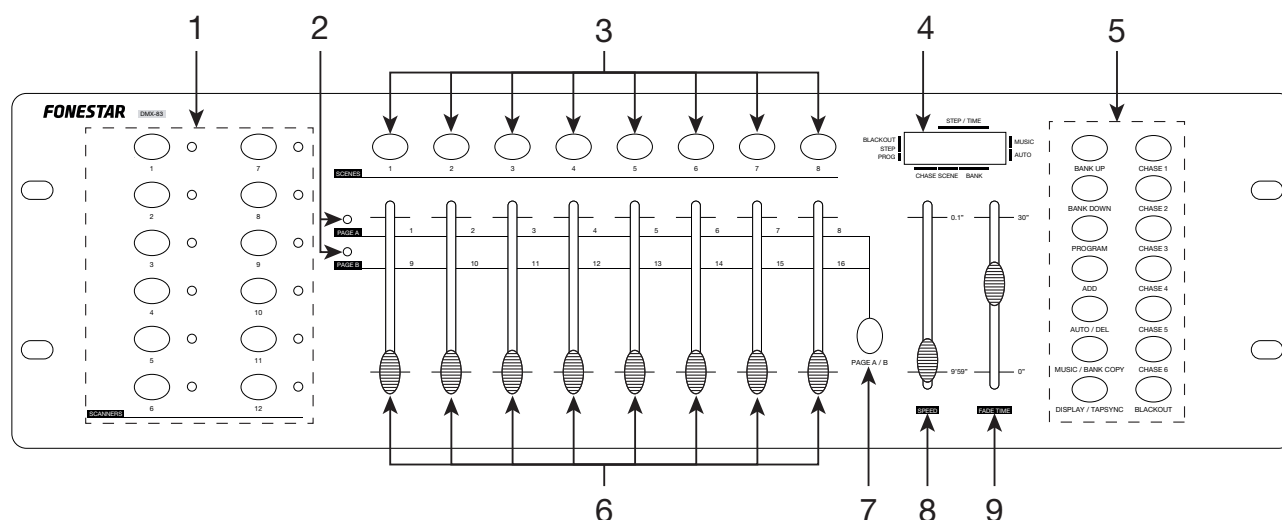
	DMX-83
CARACTÉRISTIQUES	Table DMX 512 de 192 canaux. Permet le contrôle indépendant de 12 luminaires jusqu'à 16 canaux. 8 contrôles coulissants attribuables aux canaux 1 à 8 ou 9 à 16 pour chaque accès. 6 mémoires chase avec 184 scènes, chacune programmable. 183 scènes réparties entre 23 bancs de mémoire de 8 scènes chacun. 8 scènes de sélection directe. Séquence automatique programmable contrôlée par faders de vitesse et temps. Contrôle manuel, automatique ou activation par son grâce au microphone incorporé. Fonction blackout.
SORTIES	DMX OUT, XLR 3 broches mâle
ALIMENTATION	9-12 V CC, 300 mA avec adaptateur inclus
DIMENSIONS	482 x 62 x 132 mm profondeur. 3 U rack 19"

DESCRIÇÃO

- Controladora DMX 512 de 192 canais. Permite controlar equipamentos de iluminação ligados na mesma linha, com 12 acessos de até 16 canais. Dispõe de 6 memórias chase com 240 cenas programáveis cada uma, distribuídas por 30 bancos de memória de 8 cenas cada um.
- Controlo manual, automático ou ativação por som graças ao microfone incorporado.
- Permite controlar e programar espetáculos de iluminação com eficácia e rapidez em salões de festas, bares, discotecas e palcos.

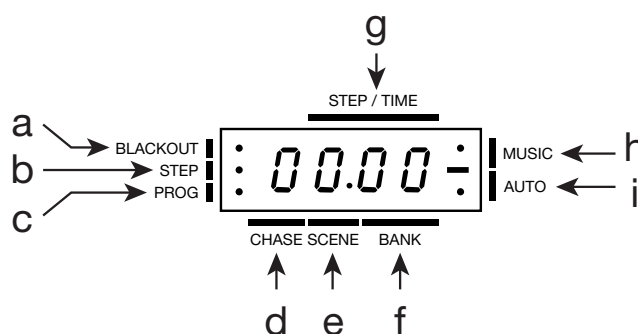
CONTROLOS E FUNÇÕES

PAINEL FRONTAL



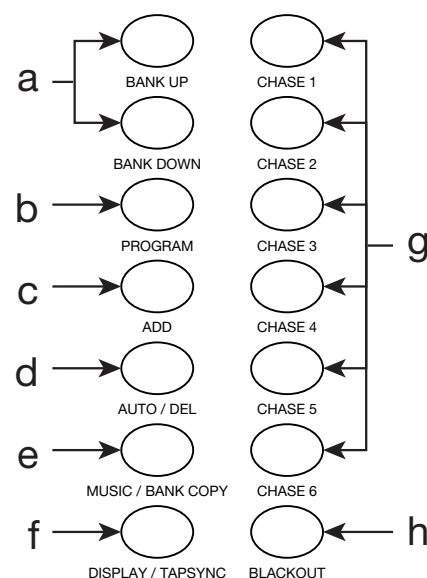
- 1.- **SCANNERS 1-12:** botões que permitem ativar ou desativar cada scanner. Pode ativar todos os scanners que desejar ao mesmo tempo para controlar diferentes grupos de aparelhos de iluminação. O indicador de cada scanner irá iluminar-se a verde quando estiver ativo. Para mais informação consulte a secção de DEFINIÇÕES.
- 2.- **PAGE A, PAGE B:** indicadores luminosos da seleção de botão PAGE A/B.
- 3.- **SCENES:** botões que permitem ativar ou gravar diferentes cenas. Para mais informação consulte a secção de DEFINIÇÕES.
- 4.- Ecrã que apresenta toda a informação do valor instantâneo do canal escolhido e da programação realizada :

- a.- Indicador da função blackout ativa.
- b.- Indicador de step.
- c.- Indicador de ativação do modo de programação.
- d.- Apresenta os dígitos do número do chase ativo.
- e.- Apresenta o dígito do número de cena ativa.
- f.- Apresenta o dígito do número de banco onde são memorizadas as cenas.
- g.- Apresenta os dígitos do tempo atribuído com os controlos FADE TIME e SPEED.
- h.- Indicador do modo de ativação por som.
- i.- Indicador do modo automático.



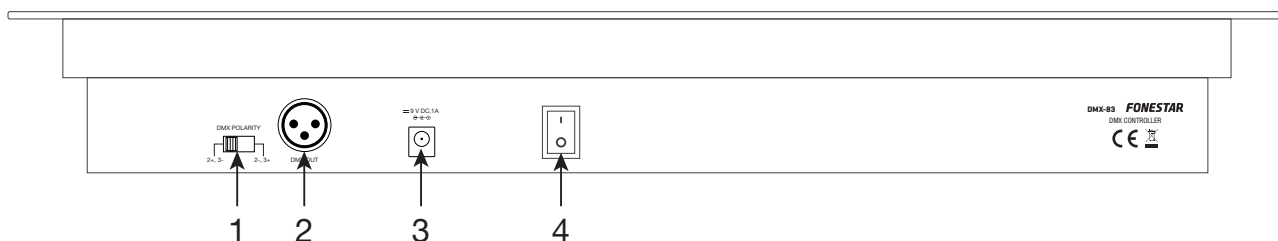
5.-

- a.- **BANK UP, BANK DOWN:** permitem selecionar entre os 30 bancos disponíveis para selecionar e programar cenas.
- b.- **PROGRAM:** permite ativar o modo de programação de cenas. O indicador PROGRAM irá piscar no ecrã.
- c.- **ADD:** permite adicionar as funções selecionadas durante o modo de programação.
- d.- **AUTO/DEL:** permite ativar o modo automático. O indicador AUTO TRIGGER irá iluminar-se no ecrã.
No modo de programação permite eliminar as funções selecionadas.
- e.- **MUSIC/BANK COPY:** permite ativar o modo de ativação por som. O indicador MUSIC TRIGGER irá iluminar-se no ecrã.
- f.- **DISPLAY/TAPSYNC:** permite alternar entre diferentes visualizações no ecrã.
No modo automático permite fixar a velocidade SPEED de forma manual com 2 toques (início e fim).
- g.- **CHASE 1-6:** permite selecionar cada uma das memórias programáveis chase.
- h.- **BLACKOUT:** provoca um efeito de escuridão total para os canais de saída. Enquanto este controlo estiver ativo, todos os canais ficarão no valor 0. O indicador BLACKOUT irá piscar no ecrã quando este modo estiver ativo.



- 6.- Controlos deslizantes que permitem ajustar o valor de saída de cada um dos canais entre 0 e 255. Dependendo do controlo PAGE A/B, pode controlar os canais 1 a 8 ou 9 a 16.
- 7.- **PAGE A/B:** permite selecionar entre os canais 1 a 8 (PAGE A) ou do 9 a 16 (PAGE B). O indicador de cada grupo irá iluminar-se quando estiver ativo.
- 8.- **SPEED:** controlo deslizante que permite modificar o tempo de duração de cada cena dentro de um chase no modo automático. O valor mínimo é de 0'1 segundo e o máximo são 9'59 minutos.
- 9.- **FADE TIME:** controlo deslizante que permite fixar o tempo de transição entre cenas dentro de um chase no modo automático. Se o controlo FADE TIME estiver na posição 0, a mudança entre cenas será instantânea. O valor mínimo é de 0 segundos e o máximo são 30 segundos.

PAINEL POSTERIOR



- 1.- **DMX OUTPUT:** saída de sinal de controlo. Conetor XLR 3 pinos.
- 2.- Entrada de alimentação por adaptador de corrente.
- 3.- Interruptor para ligar e desligar o equipamento.

DEFINIÇÕES

Nesta secção iremos utilizar as diversas nomenclaturas técnicas, cuja definição deixamos abaixo de modo a simplificar a sua utilização durante a leitura do manual.

SCANNER

Acesso a um endereço DMX pré-estabelecido, que gere grupos de 16 canais para cada aparelho ou grupo de aparelhos atribuídos a esse endereço. Poderá ativar todos os scanners que desejar ao mesmo tempo para controlar ou programar diferentes grupos de aparelhos de iluminação.

Os 16 canais de um scanner são distribuídos por 2 páginas: página A "PAGE A" que contém os canais de 1 a 8 e a página B "PAGE B" com os canais de 9 a 16.

SCANNER	ENDEREÇO DMX	
	PÁGINA A	PÁGINA B
1	1-8	9-16
2	17-24	25-32
3	33-40	41-48
4	49-56	57-64
5	65-72	73-80
6	81-88	89-96

SCANNER	ENDEREÇO DMX	
	PÁGINA A	PÁGINA B
7	97-104	105-112
8	113-120	121-128
9	129-136	137-144
10	145-152	153-160
11	161-168	169-176
12	177-184	185-192

CENA

Posição de memória na qual será memorizada uma determinada configuração dos controlos deslizantes.

Ao guardar um scanner numa cena irá memorizar os valores dos 16 canais do scanner.

BANCO

Conjunto de 8 cenas. Ao guardar um banco irá memorizar as 8 cenas que estiverem programadas. No modo automático pode reproduzir as cenas programadas do banco em sequência. O modelo **DMX-83** dispõe de 30 bancos.

CHASE

Agrupamento de cenas para serem reproduzidas por uma ordem estabelecida pelo utilizador. Cada chase pode memorizar cenas individuais ou bancos completos, com um total de 240 cenas. As sequências desta programação chamam-se "step" (passo), e estes passos serão reproduzidos de forma sequencial. Por sua vez, os chases também serão reproduzidos seguindo a sequência cíclica 1-2-3-4-5-6, desde que tenham sido programados e ativados previamente. O modelo **DMX-83** dispõe de 6 chases.

STEP

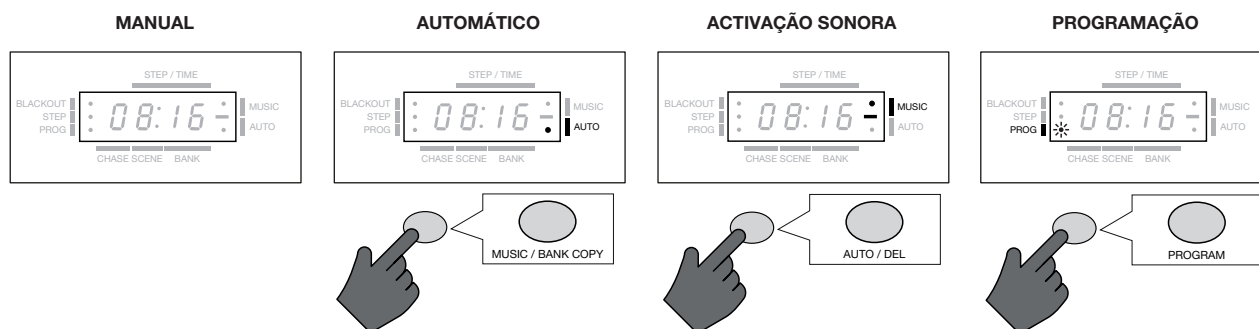
Faz referência aos passos que são programados dentro de um CHASE.

BLACKOUT

Esta função apaga todas as luzes ligadas à DMX.

MODOS DE FUNCIONAMENTO

A controladora **DMX-83** pode funcionar em modo manual, em modo automático ou no modo de ativação por som. Para seleccionar um dos modos siga as instruções abaixo.



MODO MANUAL

Confirme que está em modo manual, ou seja, que não existe nenhum modo ativo no ecrã.

Selecione o scanner que deseja utilizar e modifique os canais usando os controlos deslizantes de cada scanner. Pressione o botão PAGE A/B se o aparelho tiver mais de 8 canais, para poder programar o valor dos canais 9 a 16 do mesmo.

Pode seleccionar o modo de visualização do valor de cada canal. Utilize o botão DISPLAY/TAPSYNC para variar a escala dos controlos deslizantes entre 0-255 ou 0-100.

NOTA: todas as alterações feitas no modo manual são instantâneas e não serão guardadas na memória da controladora.

REPRODUZIR UMA ÚNICA CENA

- Selecione o banco onde está guardada a cena usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão SCENES 1 a 8 para ativar a reprodução da cena escolhida.
- Se desejar, modifique os controlos deslizantes de cada canal. Tenha em conta que a configuração prévia da cena não será afetada.

REPRODUZIR UM CHASE

- Consulte a secção de MODO PROGRAMAÇÃO - REVER UM CHASE.

MODO AUTOMÁTICO

Neste modo pode escolher entre reprodução de cenas, bancos ou chases. Para tal, já deverá ter programado uma cena ou chase. Caso ainda não o tenha feito, consulte o ponto MODO PROGRAMAÇÃO.

Para ativar ou desativar o modo auto pressione o botão AUTO/DE, o indicador AUTO do ecrã irá iluminar-se.

REPRODUZIR UMA ÚNICA CENA

- Em modo auto, selecione o banco onde está memorizada a cena com os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão SCENES 1 - 8 para ativar a reprodução da cena escolhida.
- Se desejar, modifique os controlos deslizantes de cada canal. Tenha em conta que a configuração prévia da cena não será afetada.

REPRODUZIR UM BANCO

- Em modo auto, selecione o banco onde está memorizada a cena através dos botões BANK UP e BANK DOWN.
- Selecione o tempo de duração de cada cena com o controlo deslizante SPEED e o tempo de transição entre cenas com o controlo deslizante FADE TIME.

Também pode usar a função TAPSYNC que permite modificar o valor de SPEED de forma manual. Pressione 1 vez para começar o contador e volte a pressionar para indicar o fim. O tempo decorrido entre ambos os toques será o novo valor de SPEED.

- Pressione o botão AUTO/DEL para ativar a reprodução do banco.
- Durante a reprodução de um banco pode ativar outro diferente, seleccionando-o com os botões BANK UP e BANK DOWN.

NOTA: se modificar os controlos deslizantes durante a reprodução, os valores dos canais serão afetados, mas não serão memorizados.

REPRODUZIR UM CHASE

- Selecione o chase que deseja reproduzir primeiro usando os botões CHASE 1-6. Os chase serão reproduzidos seguindo a sequência cíclica 1-2-3-4-5-6, apenas se estiverem programados.
- Selecione o tempo de duração de cada cena com o controlo deslizante SPEED e o tempo de transição entre cenas com o controlo deslizante FADE TIME.

Também pode utilizar a função TAPSYNC que permite modificar o valor de SPEED de forma manual. Pressione 1 vez para começar o contador e volte a pressionar para indicar o fim. O tempo decorrido entre ambos os toques será o novo valor de SPEED.

- Ative o modo auto para iniciar a reprodução.

NOTA: durante a reprodução poderá modificar o número de chase ativos pressionando os botões CHASE 1-6. Se modificar os controlos deslizantes durante a reprodução, os valores dos canais serão afetados, mas não serão memorizados.

MODO ATIVAÇÃO POR SOM

Para ativar ou desativar o modo auto pressione o botão MUSIC/BANK COPY e os indicadores MUSIC do ecrã irão iluminar-se.

Neste modo, a velocidade da mudança entre as cenas reproduzidas será definida pela música.

NOTA: o microfone incorporado precisa de um nível de som muito elevado para começar a funcionar.

REPRODUZIR UM BANCO

- Em modo music, selecione o banco onde está memorizada a cena com os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão AUTO/DEL para ativar a reprodução do banco.
- Durante a reprodução de um banco pode ativar outro diferente, selecionando-o com os botões BANK UP e BANK DOWN.

NOTA: se modificar os controlos deslizantes durante a reprodução, os valores dos canais serão afetados, mas não serão memorizados.

REPRODUZIR UM CHASE

- Selecione o chase que deseja reproduzir primeiro usando os botões CHASE 1-6. Os chase serão reproduzidos seguindo a sequência cíclica 1-2-3-4-5-6, apenas se estiverem programados.
- Active o modo music para iniciar a reprodução.

NOTA: durante a reprodução poderá modificar o número de chase ativos pressionando os botões CHASE 1-6. Se modificar os controlos deslizantes durante a reprodução, os valores dos canais serão afetados, mas não serão memorizados.

MODO PROGRAMAÇÃO

Pressione o botão PROGRAM durante três segundos para ativar/desativar o modo de programação. O indicador luminoso PROGRAM irá pisca constantemente enquanto este modo estiver ativo.

PROGRAMAR UMA CENA

- Em modo programação, selecione os scanners correspondentes aos aparelhos que deseja programar primeiro.
- Ajuste os controlos deslizantes de cada canal, segundo a configuração desejada (use o botão PAGE A/B se o aparelho tiver mais de 8 canais).
- Se desejar programar outro scanner diferente, desative o scanner que acabou de programar e selecione o novo scanner para ajustar os controlos deslizantes do novo elemento. Pode programar consecutivamente todos os scanners de que precisar.
- Selecione o banco onde deseja memorizar a cena usando os botões BANK UP e BANK DOWN.

NOTA: dispõe de 30 bancos diferentes. Cada banco pode memorizar 8 cenas.

- Pressione o botão ADD.
- Pressione continuamente o botão SCENES 1-8 para memorizar a cena no local definitivo. Todos os indicadores luminosos irão piscar três vezes indicando que a programação foi concluída adequadamente.
- Repita os passos anteriores para memorizar todas as cenas desejadas.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

EDITAR UMA CENA

- Em modo programação, selecione o banco onde está memorizada a cena usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão SCENES 1-8 escolhido para visualizar a cena e poder editá-la.
- Selecione os scanners correspondentes aos aparelhos que deseja programar.
- Ajuste os controles deslizantes de cada canal, segundo a configuração desejada (use o botão PAGE A/B se o aparelho tiver mais de 8 canais).
- Pressione o botão ADD.
- Pressione continuamente o botão SCENES 1-8 para memorizar a cena no local definitivo. Todos os indicadores luminosos irão piscar três vezes indicando que a programação foi concluída adequadamente.
- Repita os passos anteriores para memorizar todas as cenas desejadas.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

COPIAR UMA CENA PARA OUTRA CENA

- Em modo programação, selecione o banco onde está memorizada a cena usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão SCENES 1-8 escolhido para carregar os valores da cena a copiar.
- Selecione o banco onde deseja memorizar a cena usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão ADD.
- Pressione continuamente o botão SCENES 1-8 para memorizar a cena no local definitivo. Todos os indicadores luminosos irão piscar três vezes indicando que a programação foi concluída adequadamente.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

ELIMINAR UMA CENA

- Em modo programação, selecione o banco onde está memorizada a cena usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione ao mesmo tempo os botões AUTO / DEL e SCENES 1-8 da cena que deseja eliminar. Todos os indicadores luminosos irão piscar três vezes indicando que a cena foi apagada adequadamente.
- Repita os passos anteriores para eliminar todas as cenas desejadas.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

COPIAR UM BANCO COMPLETO PARA OUTRO BANCO

- Em modo programação, selecione o banco onde estão memorizadas as cenas usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão ADD.
- Selecione o banco onde irá memorizar as cenas usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão MUSIC/BANK COPY para fazer a cópia. Todos os indicadores luminosos irão piscar três vezes indicando que a programação foi concluída adequadamente.
- Repita os passos anteriores para modificar todos os bancos desejados.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

PROGRAMAR UM CHASE

- Em modo programação, selecione o chase que deseja programar com os botões CHASE 1-6.
- Selecione o banco onde está memorizada a cena usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão da cena correspondente SCENES 1-8.
- Pressione o botão ADD para memorizar a programação da cena atual. Todos os indicadores luminosos irão piscar três vezes indicando que a programação foi concluída adequadamente.
- Repita o passo anterior para memorizar todas as cenas que desejar dentro do chase até um total de 184 cenas por chase. A ordem pela qual forem memorizadas as cenas no chase será a ordem pela qual serão reproduzidas.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

REVER UM CHASE

- Em modo programação, selecione o chase que deseja rever com os botões CHASE 1-6.
- Pressione o botão DISPLAY/TAPSYNC. O indicador STEP irá iluminar-se e o ecrã irá apresentar o número total de passos (steps) programados.
- Pode verificar a programação de cada cena programada do chase e navegar pelas cenas usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

AÑADIR UN STEP AL FINAL DE UN CHASE

- Em modo programação, selecione o chase que deseja editar com los botões CHASE 1-6.
- Seleccione o banco onde se encontra a cena a adicionar ao chase com os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão da cena correspondente SCENES 1-8 e de seguida o botão ADD para memorizar a cena dentro do chase. Todos os indicadores luminosos irão piscar três vezes indicando que a programação foi concluída adequadamente. Tenha em atenção que a cena será memorizada no final da programação atual do chase.
- Repita os passos anteriores para adicionar ao chase todas as cenas desejadas.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

AÑADIR UN STEP TRAS OTRO STEP YA CREADO EN UN CHASE

- Em modo programação, selecione o chase que deseja editar com os botões CHASE 1-6.
- Pressione o botão DISPLAY/TAPSYNC e verá no ecrã o número total de cenas.
- Procure o passo anterior à posição desejada para o novo passo utilizando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão ADD para adicionar um passo em branco onde irá memorizar a cena nova.
- Seleccione o banco onde se encontra a cena que deseja adicionar ao chase usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão da cena a ser memorizada (SCENES 1-8) neste novo passo criado.
- Pressione o botão ADD para gravar a cena no STEP. Todos os indicadores luminosos irão piscar três vezes indicando que a programação foi concluída adequadamente.
- Repita os passos anteriores para adicionar ao chase todas as cenas desejadas.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

Exemplo: para memorizar a nova cena entre duas posições concretas, por exemplo, entre a 5 e a 6, deve pressionar o botão ADD quando o ecrã apresentar a cena 005. Ao pressionar este botão, o ecrã irá apresentar o número da cena vazia acrescentando mais uma unidade, pelo que no nosso caso iria apresentar o número 006, indicando que a cena vazia foi criada depois entre as posições 5 e 6.

COPIAR UM BANCO COMPLETO NO FINAL DE UM CHASE

- Em modo programação, selecione o banco que deseja adicionar ao chase usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
Tenha em atenção que serão memorizadas as 8 cenas do banco no final da programação atual do chase.
- Seleccione o chase que deseja editar com os botões CHASE 1-6.
- Pressione ao mesmo tempo os botões ADD e MUSIC/BANK COPY para memorizar a programação no chase. Todos os indicadores luminosos irão piscar três vezes indicando que a programação foi concluída adequadamente.
- Repita os passos anteriores para adicionar ao chase todos os bancos desejados.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

ELIMINAR UN STEP DE UM CHASE

- Em modo programação, selecione o chase que deseja editar com os botões CHASE 1-6.
- Pressione o botão DISPLAY/TAPSYNC e o ecrã irá apresentar o número total de cenas.
- Procure a posição da cena a ser eliminada usando os botões BANK UP e BANK DOWN.
- Pressione o botão AUTO/DEL para eliminar a cena. Todos os indicadores luminosos irão piscar três vezes indicando que a cena foi apagada adequadamente.
- Repita os passos anteriores para eliminar todas as cenas desejadas.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

ELIMINAR UM CHASE

- Em modo programação, selecione o chase que deseja eliminar com os botões CHASE 1-6.
- Pressione o botão AUTO/DEL continuamente e, sem soltar, pressione o botão correspondente ao chase a ser eliminado (CHASE 1-6). Todos os indicadores luminosos irão piscar três vezes indicando que a eliminação foi concluída adequadamente.
- Repita os passos anteriores para eliminar todos os chase desejados.
- Saia do modo programação. A função BLACKOUT irá ativar-se automaticamente.

FAZER RESET AO SISTEMA (APAGAR PROGRAMAÇÃO)

Função que permite restaurar no equipamento os valores originais, eliminando todas as programações memorizadas.

- Desligue a controladora **DMX-83**.
- Pressione os botões PROGRAM e BANK DOWN enquanto ativa a controladora.

LIGAÇÃO E FUNCIONAMENTO

Um sistema de iluminação espetacular pode ser composto por diferentes tipos de aparelhos de iluminação: focos, efeitos LED, lasers, estroboscópios, etc. Para controlar estes aparelhos, estes devem estar preparados para receber ordens segundo o protocolo DMX 512. Poderá atribuir a estes equipamentos um endereço DMX entre 0 e 192, através do qual poderão receber ordens da controladora DMX-83.

Para atribuir a cada aparelho um endereço DMX válido deve consultar o manual de instruções do aparelho. É habitual que disponham de micro-interruptores DIP ou de um display para atribuir um endereço manualmente. A tabela seguinte apresenta as posições dos micro-interruptores DIP para atribuir um endereço DMX concreto.

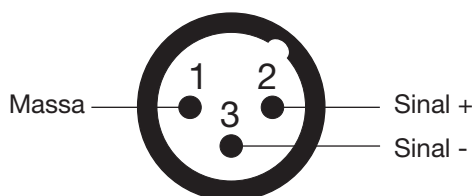
TABELA DE REFERÊNCIA DE ENDEREÇOS DMX 512																			
POSIÇÃO DOS MICRO-INTERRUPTORES DIP																			
MICRO-INTERRUPTOR 0=OFF 1=ON	#9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	#8	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
	#7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1
	#6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
#1	#2	#3	#4	#5															
0	0	0	0	0		32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416	448
1	0	0	0	0		1	33	65	97	129	161	193	225	257	289	321	353	385	417
0	1	0	0	0		2	34	66	98	130	162	194	226	258	290	322	354	386	418
1	1	0	0	0		3	35	67	99	131	163	195	227	259	291	323	355	387	419
0	0	1	0	0		4	36	68	100	132	164	196	228	260	292	324	356	388	420
1	0	1	0	0		5	37	69	101	133	165	197	229	261	293	325	357	389	421
0	1	1	0	0		6	38	70	102	134	166	198	230	262	294	326	358	390	422
1	1	1	0	0		7	39	71	103	135	167	199	231	263	295	327	359	391	423
0	0	0	1	0		8	40	72	104	136	168	200	232	264	296	328	360	392	424
1	0	0	1	0		9	41	73	105	137	169	201	233	265	297	329	361	393	425
0	1	0	1	0		10	42	74	106	138	170	202	234	266	298	330	362	394	426
1	1	0	1	0		11	43	75	107	139	171	203	235	267	299	331	363	395	427
0	0	1	1	0		12	44	76	108	140	172	204	236	268	300	332	364	396	428
1	0	1	1	0		13	45	77	109	141	173	205	237	269	301	333	365	397	429
0	1	1	1	0		14	46	78	110	142	174	206	238	270	302	334	366	398	430
1	1	1	1	0		15	47	79	111	143	175	207	239	271	303	335	367	399	431
0	0	0	0	1		16	48	80	112	144	176	208	240	272	304	336	368	400	432
1	0	0	0	1		17	49	81	113	145	177	209	241	273	305	337	369	401	433
0	1	0	0	1		18	50	82	114	146	178	210	242	274	306	338	370	402	434
1	1	0	0	1		19	51	83	115	147	179	211	243	275	307	339	371	403	435
0	0	1	0	1		20	52	84	116	148	180	212	244	276	308	340	372	404	436
1	0	1	0	1		21	53	85	117	149	181	213	245	277	309	341	373	405	437
0	1	1	0	1		22	54	86	118	150	182	214	246	278	310	342	374	406	438
1	1	1	0	1		23	55	87	119	151	183	215	247	279	311	343	375	407	439
0	0	0	1	1		24	56	88	120	152	184	216	248	280	312	344	376	408	440
1	0	0	1	1		25	57	89	121	153	185	217	249	281	313	345	377	409	441
0	1	0	1	1		26	58	90	122	154	186	218	250	282	314	346	378	410	442
1	1	0	1	1		27	59	91	123	155	187	219	251	283	315	347	379	411	443
0	0	1	1	1		28	60	92	124	156	188	220	252	284	316	348	380	412	444
1	0	1	1	1		29	61	93	125	157	189	221	253	285	317	349	381	413	445
0	1	1	1	1		30	62	94	126	158	190	222	254	286	318	350	382	414	446
1	1	1	1	1		31	63	95	127	159	191	223	255	287	319	351	383	415	447

A controladora DMX-83 dispõe de 12 scanners para facilitar a ordenação dos aparelhos dentro dos seus 192 canais. Estes scanners fazem referência a endereços fixos separados 16 canais entre si. Apresentamos de seguida os endereços dos scanners e os micro-interruptores que devem ser ativados num aparelho com configuração DMX standard.

NOTA: consulte o manual de instruções do seu aparelho para saber se deve seguir a configuração DMX standard, ou se necessita de uma configuração diferente.

DIP	ENDEREÇO DMX	
1	1	SCANNER 1
1,5	17	SCANNER 2
1,6	33	SCANNER 3
1,5,6	49	SCANNER 4
1,7	65	SCANNER 5
1,5,7	81	SCANNER 6
1,6,7	97	SCANNER 7
1,5,6,7	113	SCANNER 8
1,8	129	SCANNER 9
1,5,8	145	SCANNER 10
1,6,8	161	SCANNER 11
1,5,6,8	177	SCANNER 12

- Para realizar ligações entre vários aparelhos controlados por DMX-512, deve fazer a interligação com cabos XLR com a seguinte configuração.

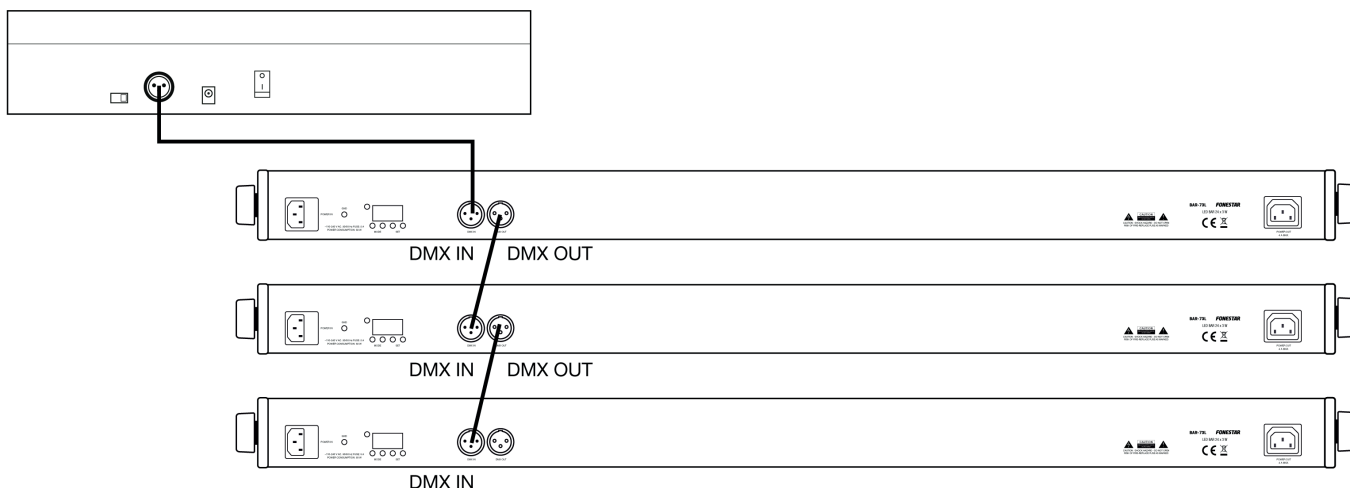


XLR macho (vista pinos)

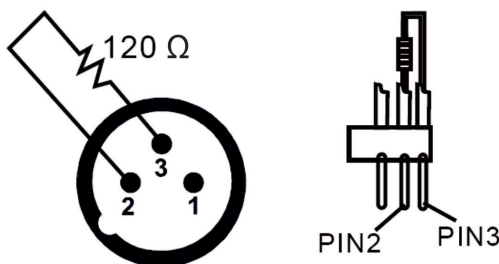
- É possível ligar vários equipamentos em cascata para utilização em conjunto ou separadamente. Ligue um cabo XLR entre a entrada DMX IN do aparelho e a saída DMX OUT da controladora DMX para o primeiro elemento da cadeia. Ligue um cabo XLR entre a saída DMX OUT do primeiro elemento e a entrada DMX IN do segundo elemento, e assim sucessivamente.

Apresentamos abaixo um exemplo de ligação de vários aparelhos para serem controlados no mesmo endereço DMX. É possível configurar vários no mesmo endereço ou em diferentes para serem controlados a partir do mesmo ou de diferentes SCANNER.

DMX CONTROLLER



- O conjunto total de cabos para interligação de equipamentos numa linha não deve exceder 100 metros. Para evitar interferências na linha, é recomendado colocar no último elemento da cadeia um terminador de linha – consiste numa resistência de 120 Ω entre os terminais 2 e 3 do conector XLR DMX OUT do último elemento. Consulte a figura abaixo:



- Ligue os aparelhos à rede elétrica e ative-os.

COMENDAÇÕES GERAIS DE SEGURANÇA

- Nunca, em qualquer circunstância, aceder ao interior do aparelho.
- Certifique-se de que o aparelho se encontra a pelo menos 50 cm de substâncias ou elementos inflamáveis.
- Não observe os raios a uma distância inferior a 15 cm nem durante um tempo máximo de radiação direta de 10 segundos, de forma a evitar lesões oculares graves.
- Não desligue e volte a ligar o equipamento de forma constante, de forma a evitar a diminuição da vida útil do aparelho.
- Utilize estes aparelhos única e exclusivamente em espaços cobertos e refrigerados.
- Não mova nem manipule o aparelho enquanto estiver ligado à rede elétrica e em funcionamento.
- Não modifique os elementos luminosos do aparelho sem supervisão técnica nem com material sem garantia do fornecedor.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

	DMX-83
CARACTERÍSTICAS	Controladora DMX 512 de 192 canais. Permite controlar de forma independente 12 luminárias com até 16 canais. 8 controlos deslizantes atribuíveis aos canais 1 a 8 ou 9 a 16 para cada acesso. 6 memórias chase com 184 cenas programáveis cada. 184 cenas distribuídas por 23 bancos de memória de 8 cenas cada um. 8 cenas de seleção direta. Sequência automática programável controlada por faders de velocidade e tempo. Controlo manual, automático ou ativação por som graças ao microfone incorporado. Função blackout.
SAÍDAS	DMX OUT, XLR 3 pinos macho
ALIMENTAÇÃO	9-12 V CC, 300 mA com adaptador incluído
MEDIDAS	482 x 62 x 132 mm profundidade. 3 U rack 19"

www.fonestar.com