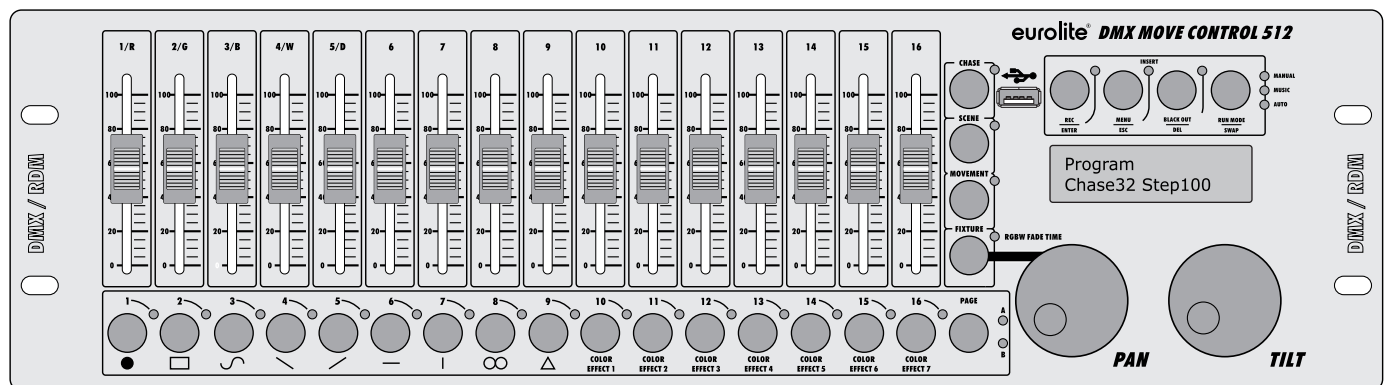


eurolite®

BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUALE D'USO

DMXMOVECONTROL 512 CONTROLLER DMX



eurolite®

DMXMOVECONTROL 512 CONTROLLER DMX



ATTENZIONE!

Tenere questo dispositivo lontano da pioggia e umidità! Scollegare il cavo di alimentazione prima di aprire l'alloggiamento!

Per la tua sicurezza, leggi attentamente questo manuale utente prima della prima messa in funzione.



Il firmware del dispositivo può essere aggiornato. Per scaricare l'ultima revisione, visitare la sezione download del prodotto su www.eurolite.de.

Ogni persona coinvolta con l'installazione, il funzionamento e la manutenzione di questo dispositivo deve

- essere qualificato
- seguire le istruzioni di questo manuale
- considerare questo manuale come parte integrante del prodotto
- conservare questo manuale per tutta la vita utile del prodotto
- trasmettere questo manuale ad ogni ulteriore proprietario o utilizzatore del prodotto
- scaricare l'ultima versione del manuale utente da Internet

1. INTRODUZIONE

Grazie per aver scelto un prodotto EUROLITE. Se segui le istruzioni fornite in questo manuale, siamo sicuri che apprezzerai questo dispositivo per un lungo periodo di tempo. Disimballare il prodotto.

2. ISTRUZIONI DI SICUREZZA

Questo dispositivo ha lasciato i nostri locali in condizioni assolutamente perfette. Al fine di mantenere questa condizione e garantire un funzionamento sicuro, è assolutamente necessario che l'utente segua le istruzioni di sicurezza e le note di avvertenza scritte in questo manuale utente.



Importante:

I danni causati dalla mancata osservanza di questo manuale utente non sono soggetti a garanzia. Il rivenditore non si assume alcuna responsabilità per eventuali difetti o problemi risultanti.

Si prega di assicurarsi che non ci siano danni evidenti durante il trasporto. Se si notano danni sull'unità di alimentazione o sull'involucro, non mettere in funzione il dispositivo e consultare immediatamente il rivenditore locale.

Collegare sempre almeno l'alimentatore. Assicurarsi che il dispositivo sia spento prima di collegarlo alla rete.

Tenere lontano da caloriferi e altre fonti di calore!

Se il dispositivo è stato esposto a forti sbalzi di temperatura (ad es. dopo il trasporto), non accenderlo immediatamente. L'acqua di condensa che si forma potrebbe danneggiare il dispositivo. Lasciare il dispositivo spento fino a quando non ha raggiunto la temperatura ambiente.

Questo dispositivo rientra nella classe di protezione III. Il dispositivo deve essere azionato con un alimentatore appropriato. Scollegare sempre dalla rete, quando il dispositivo non è in uso o prima di pulirlo.

Si prega di notare che i danni causati da modifiche manuali sul dispositivo o da operazioni non autorizzate da parte di persone non qualificate non sono soggetti a garanzia.

Tieni lontani bambini e dilettanti dal dispositivo!

Non ci sono parti riparabili all'interno del dispositivo. Le operazioni di manutenzione e assistenza devono essere eseguite solo da rivenditori autorizzati.

3. DETERMINAZIONI OPERATIVE

Il controller DMX Move Control DMX serve per il funzionamento di dispositivi per effetti luminosi controllati da DMX come farette LED, teste mobili e scanner in discoteche o sul palco. Il controller fornisce 512 canali di controllo che possono essere assegnati come desiderato ai 32 canali di controllo. Il generatore di effetti integrato facilita la programmazione in modo significativo. Con la semplice pressione di un pulsante è possibile richiamare 9 schemi di movimento progettati per teste mobili e scanner, nonché 7 effetti di colore progettati per dispositivi di effetti luminosi con LED RGBW in particolare. Sono disponibili 32 banche di memoria per la programmazione delle scene di illuminazione. Sono disponibili 32 banche di memoria aggiuntive per la programmazione di sequenze (sequenze di scene) con 100 passi ciascuno. Le sequenze possono essere riprodotte manualmente, controllate dal suono o automaticamente.

Il dispositivo richiede una tensione di esercizio di 9-12 V, 300 mA di corrente continua fornita dall'alimentatore incluso. L'alimentatore può funzionare con corrente alternata 100-240 V, 50/60 Hz. L'unità è stata progettata solo per uso interno.

Non scuotere il dispositivo. Evitare la forza bruta durante l'installazione o il funzionamento del dispositivo. Quando si sceglie il punto di installazione, assicurarsi che il dispositivo non sia esposto a calore estremo, umidità o polvere. Non dovrebbero esserci cavi in giro. Metti in pericolo la tua e quella degli altri!

Questo dispositivo non deve mai essere utilizzato o immagazzinato in ambienti in cui spruzzi d'acqua, pioggia, umidità o nebbia possono danneggiare il dispositivo. L'umidità o un'umidità molto elevata possono ridurre l'isolamento e provocare scosse elettriche mortali. Quando si utilizzano macchine del fumo, assicurarsi che il dispositivo non sia mai esposto al getto di fumo diretto e che sia installato a una distanza di 0,5 metri tra la macchina del fumo e il dispositivo. La stanza deve essere saturata solo con una quantità di fumo tale che la visibilità sarà sempre superiore a 10 metri.

La temperatura ambiente deve essere sempre compresa tra -5° C e +45° C. Tenere lontano da isolanti diretti (soprattutto nelle auto) e da termosifoni. L'umidità relativa non deve superare il 50% con una temperatura ambiente di 45° C. Questo dispositivo deve essere utilizzato solo ad un'altitudine compresa tra -20 e 2000 m oltre NN. Non utilizzare mai il dispositivo durante i temporali. La sovratensione potrebbe distruggere il dispositivo. Scollegare sempre il dispositivo durante i temporali.

Azionare il dispositivo solo dopo aver preso dimestichezza con le sue funzioni. Non consentire il funzionamento a persone non qualificate per l'utilizzo del dispositivo. La maggior parte dei danni sono il risultato di operazioni non professionali!

Si prega di utilizzare l'imballaggio originale se il dispositivo deve essere trasportato. Non rimuovere mai il codice a barre seriale dal dispositivo in quanto ciò annullerebbe la garanzia.

Si prega di considerare che modifiche non autorizzate sul dispositivo sono vietate per motivi di sicurezza! Se questo dispositivo verrà utilizzato in modo diverso da quello descritto in questo manuale, il prodotto potrebbe subire danni e la garanzia decade. Inoltre, qualsiasi altra operazione può comportare pericoli come cortocircuiti, ustioni, scosse elettriche, ecc.

1 Comandi scorrevoli da 1 a 16

- Per la regolazione dei valori DMX delle unità di effetti luminosi collegate. Il valore DMX corrente è indicato sul display.
- I controlli 1-4 regolano il rapporto di luminosità dei LED rosso, verde, blu e bianco delle unità di effetti luminosi e il controllo 5 regola la luminosità totale.

2 Tasti numerici da 1 a 16 con LED

Questi pulsanti controllano diverse funzioni a seconda della modalità selezionata e hanno una doppia occupazione; il pulsante PAGE permette di commutare tra i due gruppi di canali 1-16 e 17-32.

- **FIXTURE:** per selezionare e deselegionare i dispositivi.
- **MOVIMENTO:** Per attivare e disattivare schemi di movimento (tasto 1-9) o effetti di colore (tasto 10-16).
- **SCENE:** per attivare o disattivare scene di illuminazione.
- **CHASE:** Per attivare o disattivare le sequenze.

PAGINA a 3 pulsanti con LED

Per commutare i pulsanti numerici tra i due gruppi di canali 1-16 e 17-32.

- Il LED A si accende: è selezionato il gruppo di canali 1-16.
- Il LED B si accende: è selezionato il gruppo di canali 17-32.

APPARECCHIO 4 pulsanti con LED

- Con il pulsante azionato (LED accesi) i pulsanti numerici consentono di selezionare e deselegionare i dispositivi.

- Per regolare il tempo di dissolvenza per i canali colore RGBW insieme alla rotella di panoramica.

5 pulsanti MOVIMENTO con LED

Con il pulsante azionato (Luci a LED) i pulsanti numerici consentono di attivare e disattivare schemi di movimento o effetti di colore.

6 pulsanti SCENA con LED

Con il pulsante azionato (Luci a LED) i pulsanti numerici consentono di attivare e disattivare scene di illuminazione.

7 pulsanti CHASE con LED

Con il pulsante azionato (LED accesi) i pulsanti numerici consentono di attivare e disattivare le sequenze.

8 Ruota dati PAN

Per il controllo del movimento pan di teste mobili o scanner e per la programmazione delle funzioni.

9 Ruota dati TILT

Per controllare il movimento di inclinazione di teste mobili o scanner e per le funzioni di programmazione.

10 porte USB

Per il collegamento di un dispositivo di archiviazione USB per l'archiviazione e l'importazione di dati e aggiornamenti del firmware.

11 Pulsante REC/ENTER con LED

- Azionamento lungo: per attivare o disattivare la modalità di programmazione.
- Azionamento breve: per memorizzare singole scene di illuminazione o sequenze e per confermare le regolazioni.

12 Pulsante MENU/ESC con LED

- Azionamento lungo: per chiamare e uscire dalle impostazioni di sistema.
- Azionamento breve: per interrompere una procedura di impostazione e tornare a un livello di menu superiore.

13 Pulsante BLACK OUT/DEL con LED

- Imposta tutti i canali di controllo al valore zero (ad es. per lo spegnimento dei dispositivi).
- Per eliminare scene di illuminazione o sequenze.
- Per inserire una scena in una sequenza.

14 Pulsante RUN MODE/SWAP con LED

- Per impostare la modalità di esecuzione di una sequenza. Un breve azionamento commuta tra la modalità manuale, controllata dal suono e automatica. I LED accanto al pulsante indicano l'impostazione corrente.
- **MANUALE:** L'inseguimento può essere avanzato manualmente passo dopo passo con la ruota panoramica.
- **MUSICA:** I singoli passaggi dell'inseguimento corrono al ritmo della musica raccolta tramite il microfono interno.
- **AUTO:** I singoli passaggi della sequenza vengono eseguiti alla velocità e al tempo di dissolvenza regolati.
- Per passare da un parametro all'altro durante la modifica degli schemi di movimento.

15 Display

16 uscite DMX512

Jack XLR a 3 pin per il collegamento dell'ingresso DMX della prima unità di effetti luminosi.

17 Ingresso alimentazione

Collegare qui il cavo di rete dell'alimentatore in dotazione.

18 Accensione/spengimento

Accende e spegne il controller.

5. INSTALLAZIONE E COLLEGAMENTI

Spegnere il controller DMX prima di collegare qualsiasi unità o di modificare le connessioni esistenti.

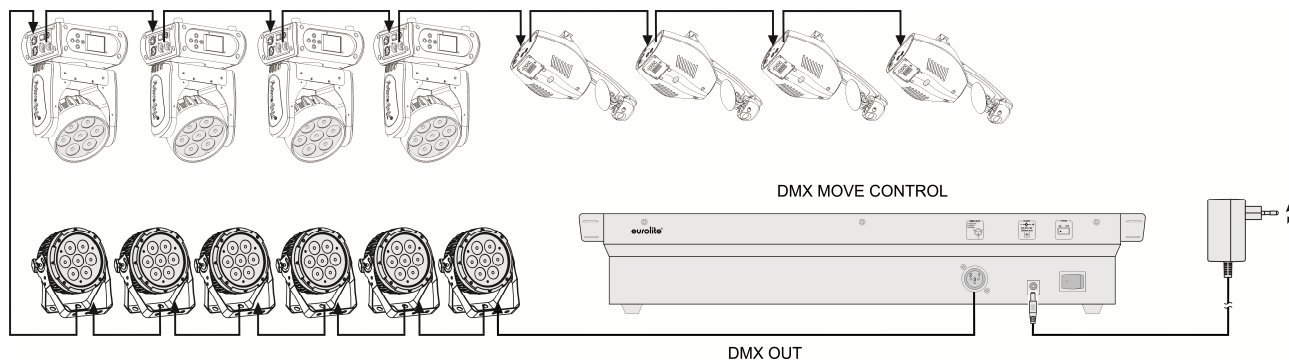


Fig. 5.1 Esempio di collegamento

Installazione

Installare l'unità su una superficie piana o nel rack. Quando si sceglie il punto di installazione, assicurarsi che vi sia spazio sufficiente intorno all'unità per la ventilazione o che l'aria riscaldata dal rack possa essere trasferita per migliorare radiazione di calore. Il surriscaldamento costante danneggerà l'unità.

Connessione DMX512

Utilizzare solo un cavo schermato stereo per collegare il controller con l'apparecchiatura o un'apparecchiatura con un'altra.

Occupazione della connessione XLR:



- 1 Collegare l'uscita DMX del controller all'ingresso DMX della prima unità di effetti luminosi.
- 2 Collegare l'uscita DMX della prima apparecchiatura nella catena DMX all'ingresso DMX dell'apparecchiatura successiva. Collegare sempre un'uscita all'ingresso dell'apparecchiatura successiva fino a quando tutte le apparecchiature non sono collegate.
- 3 Nell'ultima apparecchiatura, il cavo DMX deve essere terminato con un terminatore. Per questa saldatura a 120Ω resistore tra Segnale (-) e Segnale (+) in una presa XLR a 3 pin e collegarlo all'uscita DMX dell'ultimo apparecchio.
- 4 Se la lunghezza del cavo supera i 300 m o il numero di dispositivi DMX è maggiore di 32, si consiglia di inserire un amplificatore di livello DMX per garantire una corretta trasmissione dei dati.

Collegamento alla rete

Collegare l'alimentatore al jack di ingresso dell'alimentazione e la spina di rete a una presa di rete. Scollegare sempre il connettore di rete quando si desidera modificare i collegamenti, spostare l'unità in un luogo diverso o se non viene utilizzato per un periodo più lungo.

6. CONFIGURAZIONE

Regolazione degli indirizzi iniziali DMX delle unità per effetti luminosi

Regolare l'indirizzo iniziale DMX delle unità effetto luce collegate secondo lo schema seguente. Se unità identiche devono essere controllate in modo sincrono, possono ricevere lo stesso indirizzo di partenza; altrimenti ogni unità deve ricevere un indirizzo individuale. Per ulteriori informazioni, per favore fare riferimento alla documentazione dell'unità.

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

Tabella 6.1 Valori di default per l'indirizzo iniziale delle unità effetto luce

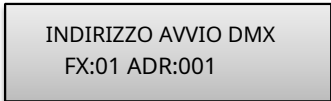
Assegnazione manuale degli indirizzi iniziali DMX

È possibile assegnare individualmente gli indirizzi iniziali DMX al controller. Il processo può essere effettuato nelle impostazioni di sistema.

- 1 Accendere il controller con l'interruttore di alimentazione posteriore. L'unità è in modalità manuale e il display indica "Manuale" nella riga superiore.
- 2 Tieni il pulsante **MENÙ** premuto per 2 secondi per richiamare le impostazioni di sistema.
- 3 Il display indica la prima voce di menu "01.Patch fixture" (altrimenti selezionarlo con la rotella di panoramica). premi il bottone **ACCEDERE** per iniziare con la configurazione. Il display indica "SI PREGA DI SELEZIONARE L'APPARECCHIO".
- 4 Usa i pulsanti **tasti numerici 1-16** a selezionare l'unità di cui avviare il DMX

indirizzo da assegnare (LED di controllo accesi).

- 5 Questa voce di menu consente di regolare ulteriori caratteristiche. Usa il pulsante **SCAMBIO** per passare da un'opzione all'altra.
- 6 Seleziona l'opzione **INDIRIZZO AVVIO DMX** per assegnare l'indirizzo di partenza DMX. Il display indica "NESSUN INDIRIZZO PATCH" nel caso in cui non sia stata ancora effettuata alcuna assegnazione; altrimenti indica ad es. "ADR: 001".



INDIRIZZO AVVIO DMX
FX:01 ADR:001

Fig. 6.1 Assegnazione manuale dell'indirizzo

- 7 Modificare l'indirizzo con il **ruota panoramica**. Per indirizzi già assegnati, il display inserisce un "I".
- 8 premi il bottone **ACCEDERE** per memorizzare l'impostazione.
 - Per confermare la procedura di memorizzazione, tutti i LED del controller lampeggiano tre volte.
- 9 Ripetere i passaggi 4, 7 e 8 per assegnare ulteriori unità.
- 10 Dopo le impostazioni, esci dalle impostazioni di sistema. Per questo, tieni premuto il pulsante **MENÙ** premuto per 2 secondi.

Assegnazione manuale dei canali DMX

È possibile assegnare individualmente i canali DMX delle unità di effetti luce collegate agli elementi di controllo del controller (softpatch). Tuttavia, alcuni canali DMX devono essere assegnati secondo un determinato schema, affinché il controller esegua correttamente i pattern di movimento integrati, gli effetti di colore e gli effetti di dissolvenza. Per il controllo della funzione pan/tilt di teste mobili o scanner, i corrispondenti canali DMX devono essere assegnati ad es. alla rotella di panoramica e inclinazione; e per il controllo delle unità effetti luce RGBW, i canali DMX che controllano il rosso, il verde, il blu, il bianco e la funzione dimmer, devono essere assegnati al comando a scorrimento 1-5. L'assegnazione può essere effettuata nelle impostazioni di sistema.

- 1 Tieni il pulsante **MENÙ** premuto per 2 secondi per richiamare le impostazioni di sistema.
- 2 Il display indica la prima voce di menu "01.Patch fixture" (altrimenti selezionarla con la rotella di panoramica). premi il bottone **ACCEDERE** per iniziare con la configurazione. Il display indica "SI PREGA DI SELEZIONARE L'APPARECCHIO".
- 3 Usa i pulsanti **tasti numerici 1-16** a selezionare l'unità a cui assegnare i canali DMX (led di controllo).
- 4 Seleziona l'opzione **CANALE FADER** con il pulsante **SCAMBIO** per assegnare i canali DMX a

gli elementi di controllo. Il display indica l'elemento di controllo nella riga superiore, ad es. "Fader CHANL:1/R " e il canale DMX nella riga inferiore, ad es. "Canale DMX:01"



Fig. 6.2 Assegnazione dei canali

- 5 Regolare il primo elemento di comando con il **ruota panoramica**, es. 1/R = controllo scorrevole 1 e assegnare il canale DMX con il tasto **inclinare la ruota**.

Controllo	DMX canale	Controllo	DMX canale
1/rosso	1	10	10
2/verde	2	11	11
3/blu	3	12	12
4/bianco	4	13	13
5/dimmer	5	14	14
6	6	15	15
7	7	16	16
8	8	PADELLA	17
9	9	INCLINAZIONE	18

tab. 6.2 Assegnazione dei canali DMX agli elementi di comando

- 6 premi il bottone **ACCEDERE** per memorizzare l'impostazione.
- Per confermare la procedura di memorizzazione, tutti i LED del controller lampeggiano tre volte.
- 7 Ripetere i passaggi 5 e 6 per assegnare ulteriori canali DMX.
- 8 premi il bottone **DEL** per eliminare un'assegnazione (indicazione "NULL").
- Per confermare la procedura di cancellazione, tutti i LED del controller lampeggiano tre volte.
- 9 Dopo le impostazioni, esci dalle impostazioni di sistema. Per questo, tieni premuto il pulsante **MENÙ** premuto per 2 secondi.

Invertire i valori di uscita

È possibile invertire singolarmente i valori di uscita dei 512 canali di controllo. La regolazione può essere effettuata nelle impostazioni di sistema.

- 1 Tieni il pulsante **MENÙ** premuto per 2 secondi per richiamare le impostazioni di sistema.
- 2 Il display indica la prima voce di menu "01.Patch fixture" (altrimenti selezionarla con la rotella di panoramica). premi il bottone **ACCEDERE** per iniziare con la configurazione. Il display indica "SI PREGA DI SELEZIONARE L'APPARECCHIO".
- 3 Utilizzare il **tasti numerici 1-16** per selezionare il unità di cui si vogliono invertire i canali DMX (led di controllo).

- 4 Seleziona l'opzione **INVERSIONE FADER** con il pulsante **SCAMBIO**. Il display indica l'elemento di comando nella riga superiore, ad es. "FADER:1/R " e l'impostazione attuale nella riga inferiore, ad es. "REVERSE:NO".

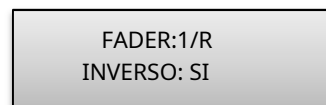


Fig. 6.3 Inversione dei valori di uscita

- 5 Regolare il primo elemento di comando con il **ruota panoramica** e usa il **inclinare la ruota** per selezionare l'impostazione [**SÌ**] se il valore di uscita del canale di controllo deve essere invertito o [**NO**] altrimenti. Con inversione attivata il valore di uscita è zero se il canale di controllo è stato impostato al valore massimo e viceversa.
- 6 premi il bottone **ACCEDERE** per memorizzare l'impostazione.
 - Per confermare la procedura di memorizzazione, tutti i LED del controller lampeggiano tre volte.
- 7 Ripetere i passaggi 5 e 6 per invertire ulteriori canali di controllo.
- 8 Ripetere i passaggi 3, 5 e 6 per regolare ulteriori unità.
- 9 Dopo le impostazioni, esci dalle impostazioni di sistema. Per questo, tieni premuto il pulsante **MENÙ** premuto per 2 secondi.

Assegnazione della funzione di dissolvenza in entrata

La funzione di dissolvenza per i canali colore RGBW 1-4 e il canale dimmer possono essere assegnati individualmente a ciascun dispositivo. La regolazione può essere effettuata nelle impostazioni di sistema.

- 1 Tieni il pulsante **MENÙ** premuto per 2 secondi per richiamare le impostazioni di sistema.
- 2 Il display indica la prima voce di menu "01.Patch fixture" (altrimenti selezionarla con la rotella di panoramica). premi il bottone **ACCEDERE** per iniziare con la configurazione. Il display indica "SI PREGA DI SELEZIONARE L'APPARECCHIO".
- 3 Usa i pulsanti **tasti numerici 1-16** a selezionare l'unità da configurare (LED di controllo luci).
- 4 Seleziona l'opzione **DISPERSIONE DEL COLORE** con il pulsante **SCAMBIO**.



Fig. 6.4 Assegnazione della funzione di dissolvenza in ingresso

- 5** Utilizzare il **inclinare la ruota** per selezionare l'impostazione [**SI**] se la dissolvenza in entrata del dispositivo dovrebbe essere possibile o [**NO**] altrimenti. Con la funzione attivata, il controller crea automaticamente tutti i valori intermedi necessari per la dissolvenza in ingresso.
- 6** premi il bottone **ACCEDERE** per memorizzare l'impostazione.
 - *Per confermare la procedura di memorizzazione, tutti i LED del controller lampeggiano tre volte.*
- 7** Ripetere i passaggi 3, 5 e 6 per configurare ulteriori unità.
- 8** Dopo le impostazioni, esci dalle impostazioni di sistema. Per questo, tieni premuto il pulsante **MENÙ** premuto per 2 secondi.

Copia delle impostazioni del dispositivo

Tutti i valori DMX assegnati a un'unità di effetti luminosi possono essere comodamente copiati su un'altra unità. La regolazione può essere effettuata nelle impostazioni di sistema.

- 1** Tieni il pulsante **MENÙ** premuto per 2 secondi per richiamare le impostazioni di sistema.
- 2** Il display indica la prima voce di menu "01.Patch fixture" (altrimenti selezionarla con la rotella di panoramica). premi il bottone **ACCEDERE** per iniziare con la configurazione. Il display indica "SI PREGA DI SELEZIONARE L'APPARECCHIO".
- 3** Mantieni il **tasto numerico** premuto dell'unità da copiare.
- 4** Inoltre, premere il tasto **tasto numerico** in cui vuoi copiare i valori. Il display indica brevemente "COPY".



Fig. 6.5 Copia delle impostazioni del dispositivo

7. FUNZIONAMENTO

Accendere il controller con l'interruttore di alimentazione posteriore. L'unità è in modalità manuale e il display indica "Manuale" nella riga superiore.

Regolazione manuale di una scena di illuminazione

Una scena di illuminazione contiene i valori di tutti i canali di controllo, comprese le impostazioni di panoramica e inclinazione delle unità di effetti luminosi collegate.

- 1 premi il bottone **APPARECCHIO**.
 - Il LED di controllo si accende.
- 2 Utilizzare i **tasti numerici 1-16** per selezionare l'unità da controllare.
 - I LED corrispondenti dei pulsanti si accendono.
 - Premendo nuovamente un tasto numerico, il dispositivo corrispondente viene deselezionato.
 - Invece di selezionare ciascun dispositivo singolarmente, è possibile selezionare contemporaneamente dispositivi con numeri consecutivi. Per questo, premere contemporaneamente il primo e l'ultimo pulsante numerico.

Esempio: Per selezionare i dispositivi da 1 a 8, premere contemporaneamente i tasti numerici 1 e 8. Pertanto, tutti gli 8 dispositivi verranno selezionati contemporaneamente. Allo stesso modo è possibile deselezionare nuovamente i dispositivi.

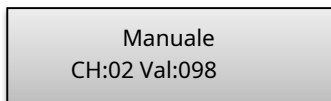


Fig. 7.1 Regolazione dei valori DMX

- 3 Regolare i valori DMX desiderati (0-255) per i canali DMX utilizzando il **comandi scorrevoli** e, se necessario, il **pan e tilt ruote**.
 - Non appena viene spostato un fader, il display indica il numero del canale di controllo nella riga inferiore e il valore di uscita corrente come valore DMX.
- 4 Le 32 unità di effetti luminosi sono combinate in 2 gruppi (pagine canale) di 16 canali ciascuno. Se necessario, utilizzare il pulsante **PAGINA** per commutare tra i due gruppi di canali 1-16 (LED A acceso) e 17-32 (LED B acceso) e ripetere i passaggi 2 e 3, fino ad assegnare i valori desiderati a tutti i canali.

Regolazione di una scena di illuminazione con modelli di movimento ed effetti di colore

Il generatore di effetti integrato consente di creare 9 diversi modelli di movimento per il movimento pan e tilt di teste mobili o scanner, nonché 7 effetti di colore aggiuntivi per unità di effetti luminosi a LED. Gli effetti possono essere salvati insieme ad altri valori DMX in una scena.

- 1 premi il bottone **APPARECCHIO** (luci LED di controllo) e utilizzare i pulsanti numerici 1-16 per selezionare i dispositivi da assegnare a un effetto.
 - Se necessario, utilizzare il pulsante **PAGE** per commutare tra i due gruppi di canali 1-6 (LED A acceso) e 17-32 (LED B acceso).
- 2 Richiama la modalità effetto con il pulsante **MOVIMENTO**.
 - Il LED di controllo si accende.
- 3 Seleziona i modelli di movimento desiderati o l'effetto colore con il numero **pulsanti 1-16**.
 - I dispositivi selezionati inizieranno a eseguire lo schema di movimento o l'effetto colore.
 - **Tasti numerici 1-9:** Crea movimento modelli progettati per il movimento pan e tilt di teste mobili o scanner.
 - **Tasti numerici 10-16:** Crea effetti di colore per tutti i tipi di unità di effetti di luce a LED.
 - Per risultati ottimali degli effetti di colore attivati dai pulsanti 15 e 16, si consiglia il funzionamento con almeno 8 dispositivi.
- 4 I parametri dei modelli di movimento e degli effetti di colore possono essere modificati e adattati alla tua particolare applicazione.

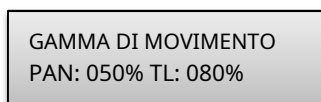


Fig. 7.2 Regolazione dei parametri

- **Schemi di movimento 1-9:** premi il bottone **SCAMBIO** per passare da un parametro all'altro e regolare i valori con il **Panoramica/inclinazione ruote**.
 - **GAMMA DI MOVIMENTO:** Il movimento pan/tilt può essere regolato tra 1 e 100 %.
 - **MOVIMENTO OFFSET:** I valori di correzione possono essere regolati per una regolazione fine del movimento pan/tilt.
 - **VELOCITÀ DI MOVIMENTO:** La velocità di marcia può essere regolata tra 1 e 100 %.
 - **LIVELLO RITARDO:** Il tempo di ritardo per il funzionamento con più dispositivi può essere regolato tra 0 e 30 secondi.

COLORE DEL MOVIMENTO: 1
VELOCITÀ:42%

Fig. 7.3 Regolazione dei parametri

- **Effetti di colore 10-16:** La velocità di marcia può essere regolata tra 1 e 100 % (indicazione "VELOCITÀ DI MOVIMENTO").

Memorizzazione di scene di illuminazione

Sono disponibili 32 banche di memoria per le scene di illuminazione. Ogni scena contiene i valori di tutti i canali di controllo, comprese le impostazioni di panoramica e inclinazione delle unità di effetti di luce collegate, nonché i modelli di movimento o gli effetti di colore al momento del

Conservazione.

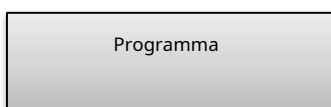


Fig. 7.4 Modalità di programmazione

- 1 Chiama la modalità di programmazione. Per questo, mantieni il **REC** premuto finché non si accende il LED sopra il pulsante.
- 2 premi il bottone **APPARECCHIO**.
 - Il LED di controllo si accende.
- 3 Utilizzare il **tasti numerici 1-16** per selezionare il dispositivo da controllare.
 - I LED corrispondenti dei pulsanti si accendono.
 - Premendo nuovamente un tasto numerico, il dispositivo corrispondente viene deselezionato.

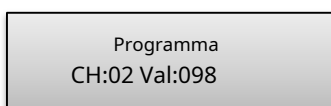


Fig. 7.5 Regolazione dei valori DMX

- 4 Regolare i valori DMX desiderati (0-255) per i canali DMX utilizzando il **comandi scorrevoli e, se necessario, il pan e tilt ruote**.
 - Non appena viene spostato un fader, il display indica il numero del canale di controllo nella riga inferiore e il valore di uscita corrente come valore DMX.
- 5 Se necessario, è possibile integrare nella scena modelli di movimento o effetti cromatici. Per questo, chiama la modalità effetto con il pulsante **MOVIMENTI** e seleziona l'effetto desiderato con il **tasti numerici 1-16**. Esci dal nuovamente la modalità effetto premendo il pulsante **APPARECCHIO**.
- 6 Se necessario, utilizzare il pulsante **PAGINA** per passare tra i due gruppi di canali 1-16 (LED A acceso) e 17-32 (LED B acceso) e ripetere

passi 3 e 5, fino ad assegnare i valori desiderati a tutti i canali.

- 7 Deselezionare i dispositivi regolati con il tasto corrispondente **tasto numerico 1-16**.
- 8 Ripetere i passaggi da 3 a 5 per tutti gli altri dispositivi da regolare.
- 9 premi il bottone **SCENA** e poi il pulsante **REC** per memorizzare la scena.
- 10 Selezionare il banco di memoria desiderato con uno dei **tasti numerici 1-16**.
 - Se necessario, utilizzare il pulsante **PAGINA** per commutare tra i due gruppi di canali 1-16 (LED A acceso) e 17-32 (LED B acceso).
 - Per confermare la procedura di memorizzazione, tutti i LED del controller lampeggiano tre volte.
- 11 Ripetere i passaggi da 2 a 10 per memorizzare ulteriormente scene.
- 12 Dopo che tutte le scene desiderate sono state memorizzate, disattivare la modalità di programmazione. Per questo, tieni premuto il pulsante **REC** premuto finché non si accende il LED sopra il pulsante.

Richiamo delle scene di illuminazione

Le scene statiche del banco di memoria possono essere utilizzate solo in modalità manuale.

- 1 Non dovrebbe essere selezionato alcun dispositivo. Se uno dei LED di controllo dei **tasti numerici 1-16** luce, premere il pulsante corrispondente per deselezionare.
- 2 premi il bottone **SCENA**.
 - Il LED di controllo si accende.
- 3 Chiama la scena desiderata con il **numero pulsanti 1-16**.
 - Il LED di controllo si accende.
 - Premendo nuovamente il pulsante, la scena viene deselezionata (il LED di controllo si spegne).
 - Se necessario, utilizzare il pulsante **PAGE** per commutare tra i due gruppi di canali 1-16 (LED A acceso) e 17-32 (LED B acceso).

Regolazione della dissolvenza in apertura per i canali colore

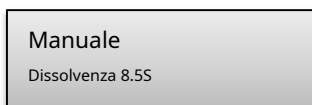


Fig. 7.6 Regolazione di una dissolvenza nel tempo

È possibile regolare un tempo di dissolvenza per le scene di illuminazione che interessano i canali di colore RGBW 1-4 e il canale dimmer. Quando si aziona un controllo scorrevole, il canale corrispondente viene spostato lentamente e costantemente al suo valore obiettivo. Il controller crea automaticamente tutti i valori intermedi necessari. Tieni il pulsante **APPARECCHIO** premuto e contemporaneamente regolare la dissolvenza nel tempo con il tasto **ruota panoramica** tra 0-30 secondi. Quando si gira la ruota, il display indica il valore selezionato nella riga inferiore, ad es. "Fade 8.5S" per un fade in della durata di 8,5 secondi.

Eliminazione di scene di illuminazione

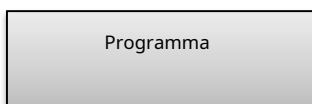


Fig. 7.7 Modalità di programmazione

- 1 Chiama la modalità di programmazione. Per questo, mantieni il **REC** premuto finché non si accende il LED sopra il pulsante.
- 2 premi il bottone **SCENA**.
 - *Il LED di controllo si accende.*
- 3 Tieni il pulsante **DEL** premuto e selezionare la scena da eliminare con il tasto **numero pulsanti 1-16**.
 - *I LED di controllo dei banchi di memoria contenenti dati si accendono.*
 - *Se necessario, utilizzare il pulsante PAGE per commutare tra i due gruppi di canali 1-16 (LED A acceso) e 17-32 (LED B acceso).*
 - *Per confermare la procedura di cancellazione, tutti i LED del controller lampeggiano tre volte.*
- 4 Dopo che la scena desiderata è stata cancellata, disattivare la modalità di programmazione. Per questo, tieni premuto il pulsante **REC** premuto finché non si accende il LED sopra il pulsante.

Programmazione e memorizzazione di Chase

Per la programmazione delle sequenze (sequenze di scene) sono disponibili 32 banchi di memoria. Su ogni banco di memoria è possibile programmare una sequenza fino a 100 passi. Le scene precedentemente memorizzate possono anche essere compilate in una sequenza in qualsiasi ordine desiderato. Gli inseguimenti possono essere eseguiti automaticamente, manualmente o controllati dal suono.

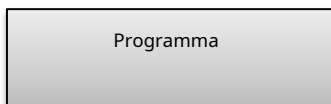


Fig. 7.8 Modalità di programmazione

1 Chiama la modalità di programmazione. Per questo, mantieni il **REC** premuto finché non si accende il LED sopra il pulsante.

2 premi il bottone **CACCIA**.

• Il LED di controllo si accende.

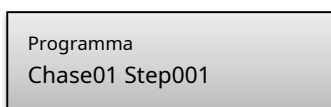


Fig. 7.9 Programmazione di una sequenza

3 Selezionare il banco di memoria desiderato con uno dei **tasti numerici 1-16**.

• Se necessario, utilizzare il pulsante **PAGE** per commutare tra i due gruppi di canali 1-16 (LED A acceso) e 17-32 (LED B acceso).

• Il display indica ad es. "Chase01 Step001" nella riga inferiore.

4 premi il bottone **APPARECCHIO**.

• Il LED di controllo si accende.

5 Utilizzare il **tasti numerici 1-16** per selezionare il dispositivo da controllare.

• Se necessario, utilizzare il pulsante **PAGE** per commutare tra i due gruppi di canali 1-16 e 17-32.

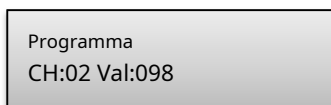


Fig. 7.10 Regolazione della prima scena

6 Regolare la prima scena di illuminazione con i comandi a scorrimento e, se necessario, le rotelle pan e tilt.

• Il display indica il numero del canale di controllo nella riga inferiore e il valore di uscita corrente come valore DMX.

7 È inoltre possibile richiamare una scena precedentemente memorizzata o un pattern di movimento o un effetto colore e inserirlo nella sequenza. Per questo, chiama la scena o l'effetto con il pulsante **SCENA** o **MOVIMENTO** e il corrispondente **tasto numerico**.

8 premi il bottone **REC** per memorizzare la scena.

• Per confermare la procedura di memorizzazione, tutti i LED del controller lampeggiano tre volte.

• L'indicazione "Step001" cambia in "Step002" ed è possibile regolare e memorizzare la scena successiva.

9 Ripetere i passaggi da 6 a 8 per regolare e memorizzare la scena successiva.

• È possibile programmare fino a 100 scene per una sequenza.

10 Dopo che l'inseguimento desiderato è stato memorizzato, disattivare la modalità di programmazione. Per questo, tieni premuto il pulsante **ACCEDERE** premuto finché l'indicazione sul display non torna a "Manuale".

Inserimento di una scena in una sequenza

1 Chiama la modalità di programmazione. Per questo, mantieni il **REC** premuto finché non si accende il LED sopra il pulsante.

2 premi il bottone **CACCIA**.

• Il LED di controllo si accende.

3 Seleziona la sequenza da estendere con uno dei **tasti numerici 1-16**.

• Il LED di controllo del pulsante numerico si accende e il display indica il numero ei passi della sequenza.

• Se necessario, utilizzare il pulsante **PAGE** per commutare tra i due gruppi di canali 1-16 (LED A acceso) e 17-32 (LED B acceso).

4 Selezionare il passo dopo il quale inserire un nuovo passo con il tasto **ruota panoramica**.

5 premi il bottone **MENÙ**.

• Il LED **INSERT** sopra il pulsante si accende.

6 Ora è possibile inserire una scena. Per questo, chiama la scena con il pulsante **SCENA** e il corrispondente **tasto numerico**.

7 premi il bottone **REC** per memorizzare l'inseguimento modificato.

• Per confermare la procedura di memorizzazione, tutti i LED del controller lampeggiano tre volte.

8 Ripetere i passaggi da 4 a 7 per inserire ulteriori scene in questa sequenza.

9 Dopo che la sequenza modificata è stata memorizzata, disattivare la modalità di programmazione. Per questo, tieni premuto il pulsante **ACCEDERE** premuto finché l'indicazione sul display non torna a "Manuale".

Giocare a inseguimento

Una sequenza deve essere programmata prima di poterla chiamare. I chase possono essere riprodotti manualmente, a tempo controllato o controllato dal suono. Come impostazione di base, è attivata la modalità manuale. I LED MANUAL, MUSIC e AUTO indicano l'impostazione corrente.

1 Non dovrebbe essere selezionato alcun dispositivo o scena di illuminazione. Se uno dei LED di controllo si spegne il **tasti numerici 1-16** luce, premere il pulsante corrispondente per la deselegione.

2 premi il bottone **CACCIA**.

• Il LED di controllo si accende.

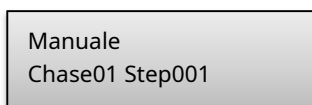


Fig. 7.11 Richiamo di un inseguimento

3 Utilizzare il **tasti numerici 1-16** per selezionare il inseguimento desiderato.

• Il LED di controllo lampeggia.

• Se necessario, utilizzare il pulsante **PAGE** per commutare tra i due gruppi di canali 1-16 (LED A acceso) e 17-32 (LED B acceso).

• È possibile selezionare fino a 5 sequenze contemporaneamente. Gli inseguimenti vengono giocati uno dopo l'altro. Il LED della sequenza attualmente in riproduzione lampeggia, gli altri si accendono.

• Il display indica il numero della sequenza (es. "Chase01") nella riga inferiore e lo step corrente (es. "Step001").

4 Seleziona la modalità di inseguimento con il pulsante **MODALITÀ DI CORSA**. La modalità è indicata dai LED accanto al pulsante.

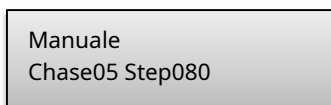


Fig. 7.12 Chase in modalità manuale

• **MANUALE:** L'inseguimento può essere avanzato manualmente passo dopo passo con il **ruota panoramica**.

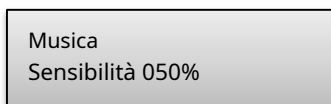


Fig. 7.13 Chase in modalità controllata da audio

• **MUSICA:** I singoli passaggi dell'inseguimento corrono al ritmo della musica raccolta tramite il microfono interno.

La sensibilità del controllo del suono è regolabile. Per questo, tieni premuto il pulsante **MODALITÀ DI CORSA** premuto e girare il **inclinare la ruota** per regolare un valore compreso tra 0 e 100%. Maggiore è il valore, maggiore è la sensibilità.

Auto
Aspetta 1M10S

Fig. 7.14 Chase in modalità automatica

• **AUTO:** I singoli passaggi della sequenza vengono eseguiti alla velocità e al tempo di dissolvenza regolati.

Utilizzare il **ruota panoramica** per regolare la velocità di scorrimento, ovvero per quanto tempo viene mostrata una scena, tra 10 minuti e 0,1 secondi (indicazione "Wait").

Utilizzare il **inclinare la ruota** per regolare il tempo di dissolvenza, ad es il tempo tra gli step, tra 0 e 30 (indicazione "Fade").

5 Un LED lampeggiante indica quale sequenza può essere regolata quando vengono selezionate più sequenze contemporaneamente. L'ultima sequenza selezionata può essere modificata. Per regolare invece una sequenza diversa, mantieni il corrispondente **tasto numerico** premuto finché il suo LED non lampeggia.

6 Per interrompere un inseguimento, premere il corrispondente **tasto numerico** in modo che il suo LED si spenga.

Regolazione della dissolvenza in apertura per i canali colore

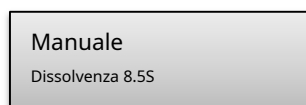


Fig. 7.15 Regolazione di una dissolvenza nel tempo

È possibile regolare un tempo di dissolvenza per le sequenze che interessano i canali di colore RGBW 1-4 e il canale dimmer. Il controller crea automaticamente tutti i valori intermedi necessari. Tieni il pulsante **APPARECCHIO** premuto e contemporaneamente regolare la dissolvenza nel tempo con il tasto **ruota panoramica** tra 0-30 secondi. Quando si gira la rotella, il display indica nella riga inferiore il valore selezionato, ad es. "Fade 8.5S" per un fade in della durata di 8,5 secondi.

Sovrascrivere i canali manualmente

Durante la riproduzione di una sequenza è possibile sovrascrivere i valori DMX programmati con il tasto comandi scorrevoli. Ciò consente piccole regolazioni durante un'esibizione dal vivo senza la necessità di riprogrammare le scene.

- 1 premi il bottone **APPARECCHIO** utilizzare il **tasti numerici 1-16** per selezionare le unità da controllare manualmente.
- 2 Regolare i valori DMX desiderati per i canali DMX utilizzando il **comandi scorrevoli** e se necessario, il **ruote pan e tilt**.
- 3 Se necessario, utilizzare il pulsante **PAGINA** per passare tra i due gruppi di canali 1-16 (LED A acceso) e 17-32 (LED B acceso) e ripetere passi 1 e 2, fino a raggiungere i valori desiderati assegnato a tutti i canali.

Eliminare un Chase

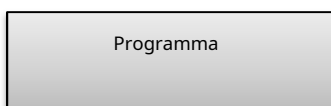


Fig. 7.16 Modalità di programmazione

- 1 Chiama la modalità di programmazione. Per questo, mantieni il **REC** premuto finché non si accende il LED sopra il pulsante.
- 2 premi il bottone **CACCIA**.
 - *Il LED di controllo si accende.*
- 3 Tieni il pulsante **DEL** premuto e selezionare la sequenza da eliminare con il tasto **numero pulsanti 1-16**.
 - *I LED di controllo dei banchi di memoria contenenti dati si accendono.*
 - *Se necessario, utilizzare il pulsante PAGE per commutare tra i due gruppi di canali 1-16 (LED A acceso) e 17-32 (LED B acceso).*
 - *Per confermare la procedura di cancellazione, tutti i LED del controller lampeggiano tre volte.*
- 4 Dopo aver cancellato la sequenza desiderata, disattivare la modalità di programmazione. Per questo, tieni premuto il pulsante **REC** premuto finché non si accende il LED sopra il pulsante.

Funzione di oscuramento

Con la funzione blackout è possibile oscurare e illuminare la scena o inseguirla completamente. Le dissolvenze e gli inseguimenti attuali non vengono fermati dalla funzione di blackout, nel frattempo continuano "al buio".

- 1 Con il pulsante **BLACK OUT/DEL** questa funzione è attivata: il LED sopra il pulsante lampeggia e tutti i canali di controllo sono impostati sul valore di uscita zero.
- 2 Premendo il pulsante **BLACK OUT/DEL** di nuovo, la funzione si interrompe: il LED si spegne e tutti i canali tornano ai valori di uscita precedenti.
- 3 Nelle impostazioni di sistema, è possibile definire se tutti i canali di controllo reagiscono al pulsante **BLACK OUT/DEL** o solo il canale di controllo del dimmer.

Dopo l'uso

Dopo l'operazione, scollegare la spina di rete dell'alimentatore dalla presa, per evitare un consumo di energia non necessario.

8. IMPOSTAZIONI DI SISTEMA

Questa modalità ti consente di cambiare sistema importante impostazioni per il controller.

Richiamo delle impostazioni di sistema

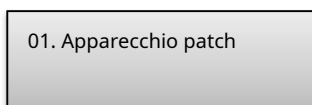


Fig. 8.1 Richiamo delle impostazioni di sistema

- 1 Tieni il pulsante **MENÙ** per 2 secondi per richiamare le impostazioni di sistema.
 - *Il display indica la prima voce di menu "01.Patch fixture".*
- 2 Gira il **ruota panoramica** per sfogliare le voci del menu.
- 3 premi il bottone **ACCEDERE** per selezionare la voce di menu desiderata.
- 4 Gira il **ruota panoramica** per modificare un'impostazione e confermare con **ACCEDERE**.
- 5 Premi brevemente il pulsante **ESC** per interrompere la procedura di impostazione e tornare al livello del menu principale.
- 6 Per salvare le tue impostazioni e uscire dalle impostazioni di sistema, tieni premuto il pulsante **MENÙ** premuto per 2 secondi.

Sono possibili le seguenti regolazioni:

Indicazione	Funzione
01. Apparecchio patch	Configurazione DMX #1
02. Ripristino delle impostazioni di fabbrica	Ripristina le impostazioni di fabbrica
03. Elimina tutto Patch apparecchio	Elimina tutte le assegnazioni di indirizzi DMX
04. Modalità dissolvenza	Funzione dissolvenza
05. RDM DMX Configurazione dell'indirizzo	Indirizzo RDM DMX Compiti
06. Backup dei dati	Backup dei dati
07. Caricamento dati	Importazione dati
08. Invia dispositivo Aggiorna file	Aggiornamento del firmware #2
09. Modalità black-out Funzione blackout	

#1 Questa voce di menu è trattata nel capitolo 6.

#2 Questa funzione non è disponibile.

Ripristina impostazioni di fabbrica [Ripristina impostazioni di fabbrica]

Qui è possibile ripristinare il controller alle impostazioni di fabbrica.

- 1 Chiama la voce di menu con il **ruota panoramica** e conferma con **ACCEDERE**.
- 2 Seleziona l'impostazione [**SÌ**] con il **ruota panoramica** e conferma con **ACCEDERE**.
 - *Il display indica brevemente "Reset factory Please wait G." e poi "OK" non appena vengono caricate le impostazioni di fabbrica.*

Elimina tutte le patch Fixture [Elimina tutte le assegnazioni di indirizzi DMX]

Tutte le assegnazioni di indirizzi e le opzioni del canale di controllo effettuate possono essere cancellate e ripristinate alle preimpostazioni.

- 1 Chiama la voce di menu con il **ruota panoramica** e conferma con **ACCEDERE**.
- 2 Seleziona l'impostazione [**SÌ**] con il **ruota panoramica** se è necessario effettuare un reset. Conferma con **ACCEDERE**.
 - *Il display indica brevemente "SAVE OK" e torna al livello del menu principale.*

Modalità dissolvenza [Funzione dissolvenza]

La funzione di dissolvenza può essere assegnata a tutti i canali di controllo o solo alle ruote pan e tilt.

- 1 Chiama la voce di menu con il **ruota panoramica** e conferma con **ACCEDERE**.
- 2 Utilizzare il **ruota panoramica** per selezionare l'impostazione [**TUTTI I CANALI**] se la funzione di dissolvenza è possibile per tutti i canali di controllo o selezionare [**SOLO PAN/TILT**] se è possibile solo per le ruote di panoramica e inclinazione. Conferma con **ACCEDERE**.
 - *Il display indica brevemente "SAVE OK" e torna al livello del menu principale.*

Configurazione indirizzo DMX RDM

[Assegnazioni indirizzi DMX RDM]

Questo menu consente di identificare i dispositivi RDM collegati e di modificarne l'assegnazione dell'indirizzo DMX.

- 1 Chiama la voce di menu con il **ruota panoramica** e conferma con **ACCEDERE**.
- 2 Seleziona l'impostazione **[S1]** con il **ruota panoramica** per accedere alle funzioni RDM e confermare con **ACCEDERE**.
- 3 Il controller avvia la ricerca dei dispositivi RDM. Il display indica ad es. "DISCOVER COUNT005" quando sono stati trovati cinque dispositivi.
- 4 Selezionare il dispositivo desiderato con il **ruota panoramica**. Il display indica le informazioni relative al dispositivo nella riga superiore e l'indirizzo DMX corrispondente nella riga inferiore.
- 5 Utilizzare il **inclinare la ruota** per modificare l'indirizzo DMX e confermare con **ACCEDERE**.
- 6 premi il bottone **SCAMBIO** per indicare l'UID (costruttore e numero di serie) del dispositivo nella riga superiore del display.
- 7 premi il bottone **BLACK OUT** per eseguire la funzione di identificazione per il dispositivo.
- 8 Dopo le impostazioni, torna al livello del menu principale con **ESC**.

! A proposito di RDM

RDM sta per "Remote Device Management" e rende possibile il controllo remoto dei dispositivi collegati al bus DMX. RDM è un'estensione del protocollo DMX512. RDM è particolarmente utile quando il dispositivo è installato in un'area remota.

RDM è integrato in DMX senza influenzare le connessioni. I dati RDM vengono trasmessi tramite i pin XLR standard 1 e 2 e non richiedono un nuovo tipo di cavo. I dispositivi RDM-ready e DMX convenzionali possono essere gestiti in una linea DMX. Se vengono utilizzati splitter DMX, devono supportare RDM.

Backup dei dati [Backup dei dati]

Tutte le impostazioni di uno spettacolo di luci, ad esempio le impostazioni DMX, le scene di illuminazione e le sequenze, possono essere archiviate su un dispositivo di memoria USB e richiamate in seguito. Sono disponibili 16 banche di memoria.

- 1 Collegare un dispositivo di memoria USB alla porta USB del controller.
- 2 Chiama la voce di menu con il **ruota panoramica** e conferma con **ACCEDERE**.
- 3 Seleziona l'impostazione **[S1]** con il **ruota panoramica** conferma con **ACCEDERE**. Il display indica "Premere il tasto numerico Seleziona file" (selezionare il banco di memoria con il tasto numerico).
- 4 Seleziona un banco di memoria con uno dei **tasti numerici 1-16**. Il display indica ad es. "FILE:1" e una barra di avanzamento.
 - *Ciascun banco di memoria deve essere memorizzato separatamente. Se il LED di controllo di un pulsante numerico si accende, questo banco di memoria è stato precedentemente memorizzato sul dispositivo di memoria USB.*
 - *I dati verranno memorizzati nella cartella "DMX Move Control 512" situata nella directory principale del dispositivo di memoria USB. Per ogni banco di memoria verrà creato un file con estensione "PRO". Non dovresti apportare modifiche alla cartella predefinita. In caso contrario, il controller non può ricaricare i dati in un secondo momento.*
- 5 Dopo aver completato il backup dei dati, il dispositivo torna al livello del menu principale.

! Per quanto riguarda i dispositivi di memoria USB

- Questa unità supporta supporti dati con il file system FAT32 e con una capacità fino a 32 GB.
- Prima di collegare un dispositivo di memoria USB, chiamare le impostazioni di sistema.
- Se un supporto dati non viene riconosciuto al primo tentativo, spegnere e riaccendere il controller.

Caricamento dati [Importazione dati]

- 1** Collegare un dispositivo di memoria USB alla porta USB del controller.
 - *I file da importare devono essere archiviati nella cartella "DMX Move Control 512" situata nella directory principale del dispositivo di memoria USB.*
- 2** Chiama la voce di menu con il **ruota panoramica** e conferma con **ACCEDERE**.
 - *Il display indica "Premere il tasto numerico Seleziona file" (selezionare il file con il tasto numerico).*
 - *Il LED di controllo di un pulsante numerico si accende quando i dati sono disponibili sul dispositivo di memoria USB per questo banco di memoria.*
- 3** Selezionare il file da caricare con il **numero pulsanti 1-16**.
 - *Il display indica una barra di avanzamento.*
- 4** Dopo aver completato con successo l'importazione dei dati, il dispositivo torna al livello del menu principale.

Modalità black-out [Funzione blackout]

È possibile definire se tutti i canali di controllo reagiscono sul pulsante BLACK OUT o solo sul canale di controllo del dimmer.

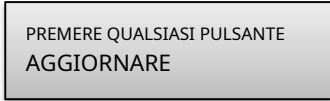
- 1** Chiama la voce di menu con il **ruota panoramica** e conferma con **ACCEDERE**.
- 2** Usa la rotella per scegliere tra i impostazioni [**Tutti i canali**] e [**Solo più fioco**].
 - **Tutti i canali:** Tutti i canali di controllo reagiscono sul pulsante (cioè nello stato di blackout i canali di controllo hanno il valore zero).
 - **Solo dimmer:** Solo il canale di controllo dimmer reagisce sul pulsante BLACK OUT (cioè nello stato di blackout il canale di controllo ha il valore zero).
- 3** Conferma la tua impostazione con **ACCEDERE**.
 - *Il display indica brevemente "SAVE OK" e torna al livello del menu principale.*

9. AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE

Il software interno (firmware) del controller può essere aggiornato. Le nuove versioni del firmware includeranno nuove funzionalità, correzioni di bug e il ottimizzazione dei processi attuali. Si consiglia di utilizzare sempre il dispositivo con il firmware più recente per garantire il massimo livello di funzionalità. Dai un'occhiata www.eurolite.de di volta in volta per ulteriori informazioni. Le procedure di installazione possono variare leggermente da quelle descritte in questo manuale utente; si prega di notare le istruzioni che saranno incluse nel pacchetto di download.

Seguire i passaggi seguenti per aggiornare il firmware:

- 1** Scarica il firmware da Internet! www.eurolite.de ! sezione download del prodotto.
- 2** Creare una cartella "DMX Move Control 512" nella directory principale di un dispositivo di memoria USB.
- 3** Copia ed estrai il firmware nella cartella sul dispositivo di memoria USB.
- 4** Collegare il dispositivo di memoria USB con il nuovo firmware alla porta USB del controller.
- 5** Scollegare il controller dall'alimentazione
- 6** Tieni i tre pulsanti **REC, BLACK OUT** e **MODALITÀ DI CORSA** premere contemporaneamente.



PREMERE QUALSIASI PULSANTE
AGGIORNARE

Fig. 8.2 Aggiornamento del firmware

- 7** Accendi il controller. Dopo ca. 3 secondi, il display indica "PREMERE UN TASTO PER AGGIORNARE".
- 8** Rilascia i pulsanti **REC, BLACK OUT** e **MODALITÀ DI CORSA** ancora.
- 9** Premere un pulsante qualsiasi per avviare la procedura di aggiornamento.
- 10** Spegner e riaccendere il controller, non appena poiché il nuovo firmware è stato programmato.
 - *La procedura di aggiornamento è completata e il dispositivo di memoria USB può essere rimosso.*

10. PULIZIA E MANUTENZIONE



PERICOLO PER LA VITA!
Scollegare dalla rete prima di iniziare le operazioni di manutenzione!

Si consiglia una pulizia frequente del dispositivo. Si prega di utilizzare un panno morbido privo di lanugine e inumidito. Non usare mai alcol o solventi!

Non ci sono parti riparabili all'interno del dispositivo. Le operazioni di manutenzione e assistenza devono essere eseguite solo da rivenditori autorizzati.

Se hai bisogno di pezzi di ricambio, usa ricambi originali. In caso di ulteriori domande, contattare il proprio rivenditore.

11. SPECIFICHE TECNICHE

Alimentazione elettrica:	100-240 V CA, 50/60 Hz ~ tramite alimentatore incluso
Consumo di energia:	2,7 W
Numero di canali di controllo:	512
Scene memorizzabili:	32
Chase memorizzabili:	32 con 100 passi ciascuno
Controllo del suono:	tramite microfono integrato
Uscita DMX512/RDM:	Connettore XLR a 3 pin
Supporti di memorizzazione	Dispositivi USB (FAT32)
disponibili: Dimensioni (LxWxH):	483 x 130 x 82 mm Installazione rack con 3 U
Il peso:	2,2 kg

Accessori

Articolo 30111560	Mixer case Pro MCB-19, inclinato, nero 8U
Articolo 51834001	DMX terminatore DES-3 DMX 3-pin
Articolo 3022050N	Cavo MC-50, 5m, nero, XLR m/f, bilanciato

Nota: ogni informazione è soggetta a modifiche senza preavviso. 14.02.2014 ©