



384A DMX CONTROLLER

384ch 2019

F9000383

1. INTRODUCTION

THANK YOU FOR PURCHASING **384A DMX CONTROLLER 384ch 2019**. FOR SAFETY REASONS AND TO ENSURE THE TROUBLE-FREE OPERATION, CAREFULLY READ THE INSTRUCTIONS.

2. SAFETY INFORMATION

- Please keep this User Manual for future consultation. If you sell the fixture to another user, be sure that they also receive this instruction booklet.
 - Unpack and check carefully there is no transportation damage before using the fixture.
 - Before operating, ensure that the voltage and frequency of power supply match the power requirements of the fixture.
 - It's important to ground the yellow/green conductor to earth in order to avoid electric shock.
 - Disconnect main power before servicing and maintenance.
 - Use safety chain when fixes this fixture. Don't handle the fixture by taking its head only, but always by taking its base.
 - Maximum ambient temperature is: 40°C
- Don't operate it where the temperature is higher than this.
- In the event of serious operating problem, stop using the fixture immediately. Never try to repair the fixture by yourself. Repairs carried out by unskilled people can lead to damage or malfunction. Please contact the nearest authorized technical assistance center. Always use the same type spare parts.
 - Do not connect the device to any dimmer pack.
 - Do not touch any wire during operation and there might be a hazard of electric shock.
 - To prevent or reduce the risk of electrical shock or fire, do not expose the fixture to rain or moisture.
 - The housing must be replaced if they are visibly damaged.

WARNING!



IMPORTANT!

Do not point strong light output from other fixtures at the **384A DMX CONTROLLER 384ch 2019**, as intense illumination can damaged the parts.

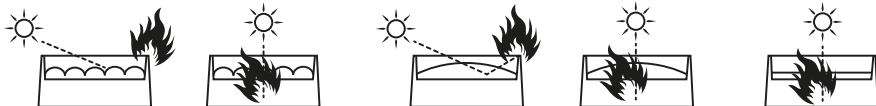


Figure 2. Lenses can focused sunlight and strong light, presenting a risk of fire and damage to the fixture. Shield or shade the head if necessary.

3. PRODUCT INFORMATION

- Power supply voltage: 90-240V,
- Power Input: DC9-12V, 500 mA
- Dimension [cm]: H-7,3 W-52,2 D-18,3
- Weight [kg]: 3kg
- Type of packaging: Carton Box

3.1 Main Features

The DMX-240A is a universal intelligent lighting controller. It allows the control of 12 fixtures composed of 16 channels each and up to 240 programmable scenes. Six chase banks can contain up to 240 steps composed of the saved scenes and in any order. Programs can be triggered by music, midi, automatically or manually. All chases can be executed at the same time.

On the surface you will find various programming tools such as 8 universal channel sliders, a wheel and LED display indicators for easier navigation of controls and menu functions. You can control the pan and tilt of different intelligent lighting fixtures using the same wheel at the same time by means of a programmable wheel.

This wheel allows the user to assign individual pan and tilt channels for every fixture.

- DMX 512/1990 Standard
- Controls 24 intelligent lights of up to 16 channels totally 384 channels.
- 30 banks, each with 8 scenes, 6 chase, each with up to 240 scenes.
- Records up to 6 chases with fade time and speeds.
- 16 sliders for direct control of channels
- MIDI control over banks, chases and blackout.
- Built-in microphone for music mode
- Auto mode program controlled by fade time sliders
- DMX in/out: 3 pin XLR
- LED gooseneck lamp

4. INSTALLATION

Make sure all necessary cables are properly connected. Always ensure that the unit is firmly fixed to avoid vibration and slipping while operating. Always ensure that the structure to which you are attaching the unit is secure and is able to support a weight of 10 times of

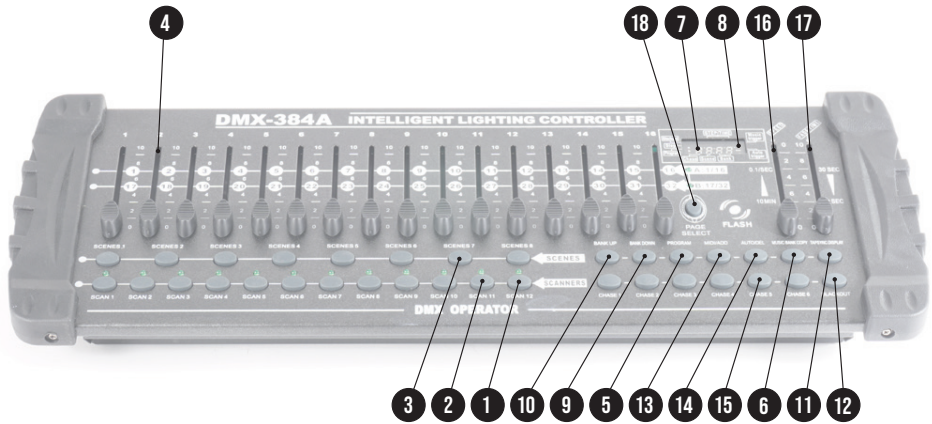
the unit's weight. Also always use a safety cable that can hold 12 times of the weight of the unit when installing the fixture. The equipment must be fixed by professionals. And it must be fixed at a place where is out of the touch of people and has no one pass by or under it.

4.1 Voltage specification

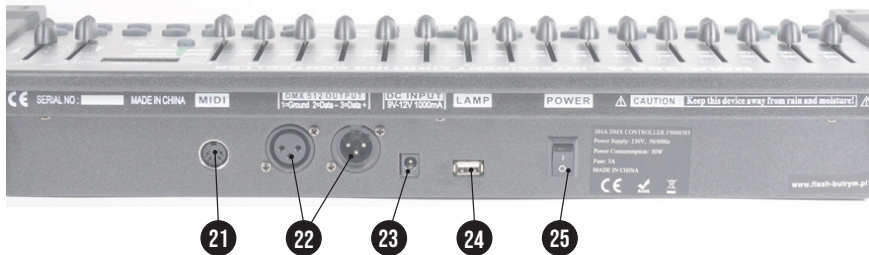
Input Voltage	Total Power	Frequency
90-240V	2W	50/60Hz

5. OPERATION

5.1 Product Overview (FRONT)



5.2 Product Overview (REAR PANEL)



Item	Button or Fader	Function
1	Scanner select button	Fixture Selection
2	Scanner indicators LEDS	Indicates the fixtures currently selected
3	Scene select button	universal bump button representing scene Location for storage and selection
4	Channel faders	For adjusting DMX values, Ch 1-16 can be adjusted immediately after pressing the respective scanner Select button
5	Program button	Used to enter programming mode
6	Music/Bank Copy button	Used to activate Music mode and as the copy Command during programming
7	LED display window	status window display pertinent operational data
8	Mode indicator LEDS	Provides operating mode status, (manual, Music or auto)
9	Bank Up button	Function button to traverse Scene/Steps in Banks or chases
10	Bank Down button	Function button to traverse Scene/Steps in Banks or chases
11	Tap display button	Sets the chase speed by tapping, and toggles between Values and percentages.
12	Blackout button	Sets the shutter or dimmer value of all fixtures to „0” causing all light Output to case
13	Midi/ADD button	Activates MIDI external control and also used to confirm the record/save process
14	Auto/Del button	Used to activated Auto mode and as the delete function key during programming
15	Chaser buttons	Chase memory 1-6
16	Speed fader	This will adjust the hold time of a scene or a step Within a chase
17	Fade-time fader	Also considered a cross-fade, sets the interval Time between pages of control
18	Page Select button	In manual mode, press to toggle between pages of control

21	MIDI input port	For external triggering of Banks and Chases using a MIDI device
22	DMX output connector	DMX control signal
23	DC input jack	Main power feed
24	USB lamp socket	
25	ON/OFF power Switch	Turns the controller on and off

Common Terms

The following are common terms used in intelligent light programming.

Blackout is a state by where all lighting fixtures light output are set to 0 or off, usually on a temporary basis.

DMX-512 is an industry standard digital communication protocol used in entertainment lighting equipment. For more information read Sections „DMX Primer” and „DMX Control Mode” in the Appendix.

Fixture refers to your lighting instrument or other device such as a fogger or dimmer of which you can control.

Programs are a bunch of scenes stacked one after another. It can be programmed as either a single scene or multiple scenes in sequence.

Scenes are static lighting states.

Sliders also known as faders.

Chases can also be called programs. A chase consists of a bunch of scenes stacked one after another.

Scanner refers to a lighting instrument with a pan and tilt mirror; however, in the I LS-CON controller it can be used to control any DMX-512 compatible device as a generic fixture.

MIDI is a standard for representing musical information in a digital format. A MIDI input would provide external triggering of scenes using midi device such as a midi keyboard.

Stand Alone refers to a fixture's ability to function independently of an external controller and usually in sync to music, due to a built in microphone.

Fade slider is used to adjust the time between scenes within a chase.

Speed slider affects the amount of time a

scene will hold its state. It is also considered a wait time.

Shutter is a mechanical device in the lighting fixture that allows you to block the lights path. It is often used to lessen the intensity of the light output and to strobe.

Patching refers to the process of assigning fixtures a DMX channel or.

SETTING UP THE SYSTEM

- 1) Plug the AC to DC power supply to the system back panel and to the mains outlet.
- 2) Plug in your DMX cable(s) to your intelligent lighting as described in the fixtures respective manual. For a quick Primer on DMX see the „DMX Primer” section in the Appendix of this manual.

FIXTURE ADDRESSING

The DMX-240A is programmed to control 16 channels of DMX per fixture, therefore the fixtures you wish to control with the corresponding apart.

„SCANNER” buttons on the unit, must be spaced 16 channels.

Fixture or Scanner #	Default DMX Starting Address	Binary Dipswitch settings switch to the „On Position”
1	1	1
2	17	1, 5
3	33	1, 6
4	49	1, 5, 6
5	65	1, 7
6	81	1, 5, 7
7	97	1, 6, 7
8	113	1, 5, 6, 7
9	129	1, 8
10	145	1, 5, 8
11	161	1, 6, 8
12	177	1, 5, 6, 8

13	193	1, 7, 8
14	209	1, 5, 7, 8
15	225	1, 6, 7, 8
16	241	1, 5, 6, 7, 8
17	257	1, 9
18	273	1, 5, 9
19	289	1, 6, 9
20	305	1, 5, 6, 9
21	321	1, 7, 9
22	337	1, 5, 7, 9
23	353	1, 6, 7, 9

Please refer to your individual fixture's manual for DMX addressing instructions. The table above refers to a standard 9 dswitch binary configurable device.

WHEEL ASSIGNMENT

Because not all intelligent lighting fixtures are alike or share the same control attributes, the DMX-240A allows the user to assign the wheel the correct pan and tilt channel for every individual fixture including 16 bit channel assignments. It also allows the user to re-assign physical faders to fixture DMX channels so that the user can combine or unify control of similar or the same attributes across different types of fixtures.

Action:

- 1) press and hold the PROGRAM button until the led blinks
- 2) Press and hold FINE & MODE buttons together
- 3) times to access the channel assignment mode. The assign led will light. The wheel can be reassigned to output on a different dmx channel.
- 3) press a SCANNER button that represents the fixture you would like to set the pan & tilt

- 4) Use the BANKUP/DOWN buttons to select pan/tilt

Notes:

All wheels can be reassigned to output on a different DMX channel.

Press AUTO/DEL&MODE buttons together to delete the channel assignment mode.

Action:

- 5) Press the TAP/DISPLAY button to switch pages
- 6) Press and hold MODE button, then press the SCENES buttons to select the DMXchannel. All LEDs will blink.
- 7) Press and hold FINE & MODE buttons to exit

Notes:

You can re-assign the DMX channel to all controller fader channels.

Review wheel assignment or reverse

Action: (Reverse Review)

- 1) Press and hold FINE & MODE buttons together to access the wheel assignment mode
- 2) press a SCANNER button to select a scanner
- 3) Press and hold FINE & MODE buttons together (2) times to exit

Action: (wheel assignment Review)

- 1) Press and hold FINE & mode buttons together (2) times to access the channel reverse mode
- 2) press a SCANNER button to select a scanner
- 3) Press and hold FINE & MODE buttons to exit

COPY SCANNER

Example: Copying Scanner 1 into Scanner 2

Action:

- 1) Press and hold SCANNER button # 1.
- 2) While holding button# 1 press SCANNER button # 2.
- 3) Release SCANNER button # 1 first before releasing SCANNER button # 2.
- 4) All SCANNER LED indicators will flash to confirm successful copy.

Notes:

To save time, you can copy the settings of one Scanner button to another.

REVERSE CHANNEL OUTPUT

Action:

- 1) press and hold the PROGRAM button until the led blinks
- 2) Press and hold FINE & MODE buttons together to access the channel assignment mode ,then press the SCANNER button
- 3) Use the Bankup/Down buttons to select pan/tilt
- 4) Press the TAP/DISPLAY button to switch between pages
- 5) press and hold MODE button, then press the SCENES buttons to select the DMX channel. All LEDs will blink.
- 6) Press and hold FINE & MODE buttons (2) times to exit

Notes:

You can permanently reverse the output of any given channel on the controller.

Press AUTO/DEL&MODE buttons together to delete the reverse channel.

FADE TIME ASSIGN

You can choose whether the boards fade time during scene execution is implemented broadly to all output channels or only to the Pan & Tilt movement channels. This is relevant because often you will want gobos and colors to change quickly while not affecting the movement of the light.

Action:

- 1) Turn OFF the controller.
- 2) Hold the MODE and TAP DISPLAY buttons simultaneously.
- 3) Turn ON the controller.
- 4) Press the TAP DISPLAY button to toggle between the two modes. Either ALL CH (all channels) or ONLY X/Y (Pan & Tilt only)
- 5) Press MODE and TAP DISPLAY to save settings. All LEDs will blink to confirm.

Notes:

ALL CH: All channels ONLY X/Y: Only Pan & Tilt

Operation

MANUAL MODE

The manual mode allows direct control of all scanners. You are able to move them and change attributes by using the channel faders and wheel.

Action:

- 1) Press the AUTO DEL button repeatedly until the MANUAL LED is lit.
- 2) Select a SCANNER button.
- 3) Move wheel and faders to change fixture attributes. PAGE/SELECT A/8 button:

Use to switch between fader control of (A: Ch 1-8), (B: Ch 9-16)

TAP DISPLAY button:

Press to toggle the output indicator on the LCD display between DMX values (0-255) and percentage (0-100)

Notes:

All changes made while in Manual Mode are temporary and will not be recorded

REVIEW SCENE OR CHASE

This instruction assumes that you have already recorded scenes and chases on the

controller. Other wise skip section and go to programming.

Action: (SCENE Review)

- 1) Select any one of the 30 banks by pressing the BANK UP/DOWN buttons.
- 2) Select a SCENE button (1-8) to review.
- 3) Move wheel and faders to change fixture attributes.

Action: (CHASE Review)

- 1) Press any one of the 6 CHASE buttons.
- 2) Press the TAP DISPLAY button to view the step number on the display.
- 3) Press the BANK UP/DOWN buttons review all scenes in the chase.

Notes:

Make sure you are still in MANUAL Mode.



Programming

A program (bank) is a sequence of different scenes (or steps) that will be called up one after another. In the DMX-240A 30 programs can be created of 8 scenes in each.

ENTERING PROGRAM MODE

- 1) Press the Program button until the LED blinks.

CREATE A SCENE

A scene is a static lighting state. Scenes are stored in banks. There are 30 bank memories on the controller and each bank can hold 8 scene memories. The DMX-240A can save 240 scenes total.

Action:

- 1) Press the PROGRAM button until the LED blinks.
- 2) Position SPEED and FADE TIME sliders all the way down.
- 3) Select the SCANNERS you wish to include in your scene.

- 4) Compose a look by moving the sliders and wheel.
- 5) Tap MIDI/REG button.
- 6) Choose a BANK (01-30) to change if necessary.
- 7) Select a SCENES button to store.
- 8) Repeat steps 3 through 7 as necessary. 8 scenes can be recorded in a Program.
- 9) To exit program mode, hold the PROGRAM button.

Notes:

Deselect Blackout if LED is lit. You can select more than one fixture. You can access channels 9-16 by pressing the Page Select button. This is necessary for fixtures that use more than 8 channels of control. There are 8 scenes available in every bank. All LEDs will flash to confirm. The LED display will now indicate the Scene number and Bank number used.

Tip! Press the FINE button, activate joystick or slider by moving it then use the Bank Up/Down buttons to change values in increments of „1”.

Shortcut: Press [PROGRAM]+ [SCANNERS] Adjust [Faders & Wheel]+[BANK] +[SCENE] +Press [PROGRAM] to store.

RUNNING A PROGRAM

Action:

- 1) Use BANK UP/DOWN buttons to change Program banks if necessary.
- 2) Press the AUTO DEL button repeatedly until the AUTO LED turns on.
- 3) Adjust the PROGRAM speed via the SPEED fader and the loop rate via the FADE TIME fader.
- 4) Alternatively you can tap the TAP DISPLAY button twice. The time between

two taps sets the time between SCENES (up to 10 minutes).

Notes:

Deselect Blackout if LED is lit.

Also called a Tap-Sync.

CHECK PROGRAM

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button until the LED blinks.
- 2) Use the BANK UP/DOWN buttons to select the PROGRAM bank to review.
- 3) Press the SCENES buttons to review each scene individually.

EDITING A PROGRAM

scenes will need to be modified manually.

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button until the LED blinks.
- 2) Use BANK UP/DOWN buttons to change Program banks if necessary.
- 3) Select the desired fixture via the SCANNERS button.
- 4) Adjust and change fixture attributes using the channel faders and wheel.
- 5) Press the MIDI/REC button to prepare the save.
- 6) Select the desired SCENES button to save.

Notes:

Deselect Blackout if LED is lit.

COPY A PROGRAM

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button until the LED blinks.
- 2) Use BANK UP/DOWN buttons to select the PROGRAM bank you will copy.
- 3) Press the MIDI/REC button to prepare the copy.
- 4) Use BANK UP/DOWN buttons to select

the destination PROGRAM bank.

5) Press the MUSIC BANK COPY button to execute the copy. All LEDs on the controller will blink.

Notes:

All 8 scenes in a Program bank will be copied.

Chase Programming

A chase is created by using previously created scenes. Scenes become steps in a chase and can be arranged in any order you choose. It is highly recommended that prior to programming chases for the first time; you delete all chases from memory. See „Delete All Chases” for instructions.

CREATE A CHASE

A Chase can contain 240 scenes as steps. The term steps and scenes are used interchangeably.

Action:

- 1) Press the PROGRAM button until the LED blinks.
- 2) Press the CHASE (1-6) button you wish to program.
- 3) Change BANK if necessary to locate a scene.
- 4) Select the SCENE to insert.
- 5) Tap the MIDI/REC button to store.
- 6) Repeat steps 3-5 to add additional steps in the chase. Up to 240 steps can be recorded.
- 7) Press and hold the PROGRAM button to save the chase.

RUNNING A CHASE

Action:

- 1) Press a CHASE button then press the AUTO DEL button.
- 2) Adjust the Chase speed by tapping the TAP DISPLAY button twice at a rate of your choosing.

Notes:

The time between 2 taps will set the chase speed (up to 10 minutes)

CHECKING A CHASE

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button until the LED is lit.
- 2) Select the desired CHASE button.
- 3) Press the TAP DISPLAY button to switch the LCD display to steps.
- 4) Review each scene/step individually by using the BANK UP/DOWN buttons.

**EDIT CHASE
(COPY BANK INTO CHASE)**

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button to enter programming mode.
- 2) Press the desired CHASE button.
- 3) Select the BANK to be copied using the BANK UP/DOWN buttons.
- 4) Press MUSIC/BANK COPY button to prepare copy.
- 5) Press MIDI/REC button to copy the bank. All LEDs will blink.

EDIT CHASE (COPY SCENE INTO CHASE)

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button to enter programming mode.
- 2) Press the desired CHASE button.
- 3) Select the BANK that contains the scene to be copied using the BANK UP/DOWN buttons.
- 4) Press the SCENE button that corresponds to the scene to be copied.
- 5) Press MIDI/REG button to copy the scene. All LEDs will blink.

EDIT CHASE (INSERT SCENE INTO A CHASE)

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button to enter programming mode.
- 2) Press the desired CHASE button.
- 3) Press the TAP DISPLAY to switch the LCD display to steps view.
- 4) Use the BANK UP/DOWN buttons to navigate steps and locate the insert point of the new scene.

The display will read the step number.

- 5) Press MIDI/REC button to prepare the insert.
- 6) Use the BANK UP/DOWN button to locate the SCENE.
- 7) Press the SCENE button that corresponds to the scene to be inserted.
- 8) Press MIDI/REC button to insert the scene. All LEDs will blink.

Notes:

I.e. To insert a scene between Steps 05 and 06 navigate using BANK buttons until the display reads STEP05.

DELETE A SCENE IN A CHASE

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button to enter programming mode.
2. Press the desired CHASE button that contains the scene to be deleted.
- 3) Press the TAP DISPLAY button to switch the LCD display to steps.
- 4) Select the scene/step to be deleted using the BANK UP/DOWN buttons.
- 5) Press AUTO DEL button to delete the step/scene. All LEDs will blink.

DELETE A CHASE

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button to enter programming mode.

2. Press the CHASE button (1-6) to be deleted.
- 3) Press and hold AUTO DEL button and the respective CHASE button to delete the chase. All LEDs will blink.

DELETE ALL CHASE PROGRAMS

CAUTION! This procedure will result in irrevocable loss of chase step memory. The individual scenes and program banks will be preserved.

Action:

- 1) Turn OFF controller.
- 2) Press and hold the BANK DOWN button and the AUTO DEL button while turning ON the controller.
- 3) All LEDs will blink.

Scene Programming (Steps)

INSERT A SCENE

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button to enter programming mode.
- 2) Press the desired CHASE button.
- 3) Press the TAP DISPLAY to switch the LCD display to steps view.
- 4) Use the BANK UP/DOWN buttons to navigate steps and locate the insert point of the new scene.
The display will read the step number.
- 5) Press MIDI/REC button to prepare the insert.
- 6) Use the BANK UP/DOWN button to locate the SCENE.
- 7) Press the SCENE button that corresponds to the scene to be inserted.
- 8) Press MIDI/REC button to insert the scene. All LEDs will blink.

Notes:

- 1.e. To insert a scene between Steps 05 and 06 navigate using BANK buttons until the display reads STEPO5.

COPY A SCENE

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button to enter programming mode.
- 2) Select the BANK that contains the scene to be copied using the BANK UP/DOWN buttons.
- 3) Press the SCENE button that corresponds to the scene to be copied.
- 4) Press MIDI/REG button to copy the scene.
- 5) Select the destination BANK that contains the scene memory to record onto using the BANK UP/DOWN buttons.
- 6) Press the desired SCENE button to complete copy. All LEDs will blink.

DELETE A SCENE

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button to enter programming mode.
- 2) Select the BANK that contains the scene to be deleted by using the BANK UP/DOWN buttons.
- 3) Press and hold the AUTO DEL button.
- 4) Press the SCENE button that corresponds to the scene you want to delete. All LEDs will blink.

Notes:

When deleting a scene the physical location is not removed, however, all 192 DMX channels available to the scene will be set to value 0.

DELETE ALL SCENES

Action:

- 1) Press and hold the PROGRAM button and the BANK DOWN button while turning off power to the controller.
- 2) Turn the controller back on.

Notes:

CAUTION!

This process is irreversible. All scenes with data will be set to 0.

Playback

RUNNING IN SOUND-MODE

Action:

- 1) Press the MUSIC BANK COPY button until the MUSIC LED turns on.
- 2) Select the program BANK to run in sound active mode using the BANK UP/DOWN buttons.
- 3) Alternatively you can press a single CHASE button (1-6) or several CHASE buttons in sequence and all selected chases will loop in the order selected.
- 4) You can adjust the duration time using the FADE TIME fader.

Notes:

In the Sound mode, programs will be triggered by the sound using its built-in microphone.

Multiple chases selected will loop and run in the order originally selected.

RUNNING IN AUTO-MODE

Action:

- 1) Press the AUTO DEL button until the AUTO LED turns on.
- 2) If a CHASE button is not pressed the controller will automatically run a BANK program.
- 3) Change BANK programs by using BANK UP/DOWN buttons.

4) Alternatively you can press a single CHASE button (1-6) or several CHASE buttons in sequence and all selected chases will loop in the order selected.

5) You can adjust the time between steps by moving the SPEED fader and the duration of the step by moving the FADE TIME fader.

Notes:

In the Auto mode, programs will be triggered by controllers fade and speed time as set on the faders.

Multiple chases selected will loop and run in the order originally selected.

RUN MULTIPLE CHASES SIMULTANEOUSLY

Action:

- 1) Press and hold AUTO DEL button.
- 2) While holding down AUTO DEL, in succession press and release each CHASE you would like to run simultaneously.

Notes:

IMPORTANT! To avoid conflict between scenes running simultaneously that control the same fixture attributes consider creating individual color and gobo chases.

BLACKOUT

The Blackout button brings all lighting output to 0 or off.

Midi Operation

The controller will only respond to MIDI I commands on the MIDI channel which it is set to full stop. All MIDI control is performed using Note on commands. All other MIDI instructions are ignored. To stop a chase, send the blackout on note.

Action:

- 1) Press and hold the MIDI/REC button for about 3 seconds.
- 2) Select the MIDI control channel (1~16) via the BANK UP/DOWN buttons to set.
- 3) Press and hold the MIDI/REC button for 3 seconds to save settings.
- 4) To release MIDI control, press any other button except the BANK buttons during step 2.

Notes:

This is the Channel that the controller will receive MIDI note commands.

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

3.8 Data Transfer

It is possible to transfer the programs stored in one DMX-240A controller to another. Connect from the DMX output of the programmed controller to the DMX input of the other.

Action:

- 1) Source unit: Turn unit Off, press and hold SCANNER buttons 2, 3 and SCENE button 1 then turn unit back On.
- 2) Destination unit: Turn unit Off, press and hold SCANNER buttons 8, 9 and SCENE button 2 then turn unit back On.
- 3) Both units are now ready to transmit and receive. Press SCENE buttons 7 & 8 simult aneously on Source unit to begin transmission.

Notes:

The display should show TR ANSMIT, this indicates it is ready to transmit data. The display should show RECEIVE, this indicates it is ready to receive data transmission.

1. WPROWADZENIE

Dziękujemy za zakup urządzenia **240A DMX CONTROLLER 240ch 2019**. Ze względów bezpieczeństwa oraz w celu zapewnienia bezawaryjnej pracy urządzenia należy dokładnie zapoznać się z instrukcją.

2. ZASADY BEZPIECZENSTWA

- Upewnij się, że wszystkie niezbędne przewody są poprawnie podłączone. Instalacja powinna być przeprowadzana przez wykwalifikowany personel, aby zminimalizować ryzyko przypadkowego porażenia prądem.
- Przed instalacją urządzenia należy odłączyć urządzenie od sieci.
- Przed podłączeniem urządzenia do sieci energetycznej należy sprawdzić, czy nie jest ono uszkodzone mechanicznie. Jeżeli widoczne są jakiegokolwiek ślady uszkodzenia należy niezwłocznie skontaktować się z dystrybutorem. Nie podłączać urządzenia do sieci elektrycznej.
- Nie należy korzystać z urządzenia w warunkach dużej wilgotności powietrza oraz w temperaturze powyżej 40°C
- Aby uniknąć uszkodzeń nie należy stosować rozpuszczalników organicznych do czyszczenia powłoki urządzenia.
- Urządzenie należy instalować na stabilnych konstrukcjach.
- Urządzenie powinno być zainstalowane w dobrze wentylowanym pomieszczeniu, w odległości co najmniej kilku metrów od najbliższej powierzchni (ściany, sufitu itp). Jednocześnie należy upewnić się, że otwory wentylacyjne nie są zatkane oraz wentylatory działają poprawnie.

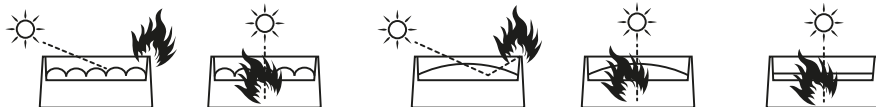
OSTRZEŻENIE!



WAŻNE!



Nie kieruj silnego strumienia światelnego z innych urządzeń, ponieważ intensywne oświetlenie może uszkodzić elementy kontrolera.



Rysunek 2. Soczewki mogą skupiać światło słoneczne i silne światło, stwarzając ryzyko pożaru i uszkodzenia urządzenia. W razie potrzeby należy osłonić lub zasłonić głowę.

3. INFORMACJA O PRODUKCIE

- Zasilanie: 90-240V,
- Napięcie wejściowe: DC9-12V, 500 mA
- Wymiary [cm]: H-7,3 W-52 D-18 18,3 cm
- Waga[kg]: 3 kg
- Pakowanie: Karton

3.1 Główne cechy

DMX-240A to uniwersalny inteligentny sterownik oświetlenia. Umożliwia sterowanie 12 urządzeniami składającymi się z 16 kanałów każdy i do 240 programowalnych scen. Sześć banków chase może zawierać do 240 kroków składających się z zapisanych scen w dowolnej kolejności. Programy mogą być uruchamiane przez muzykę, midi, automatycznie lub ręcznie. Wszystkie pościgi mogą być wykonywane w tym samym czasie. 8 uniwersalnych suwaków kanałów, kółko i wskaźniki na wyświetlaczu LED, ułatwiający nawigację po elementach sterujących i funkcjach menu. Możesz sterować obracaniem i pochylaniem różnych inteligentnych opraw oświetleniowych za pomocą tego samego koła w tym samym czasie za pomocą programowalnego koła.

To pokrętko pozwala użytkownikowi przypisać indywidualne kanały pan i tilt dla każdego urządzenia.

- DMX 512/1990 Standard
- Kontroluje 24 inteligentne światła do 16 kanałów, łącznie 384 kanały.
- 30 banków, każdy z 8 scenami, 6 „pościgami”, każda do 240 scen.
- Records do 6 chace z czasem przejścia i prędkościami.
- 16 suwaków do bezpośredniego sterowania kanałami

- Kontrola MIDI nad bankami, „pościgami” i zaciemnieniem.
- Wbudowany mikrofon dla trybu muzycznego
- Program trybu automatycznego sterowania suwakami czasu przejścia
- Wejście / wyjście DMX: 3-pinowe złącze XLR
- Lampa LED na „gęsiej szyi”.

4. INSTALACJA

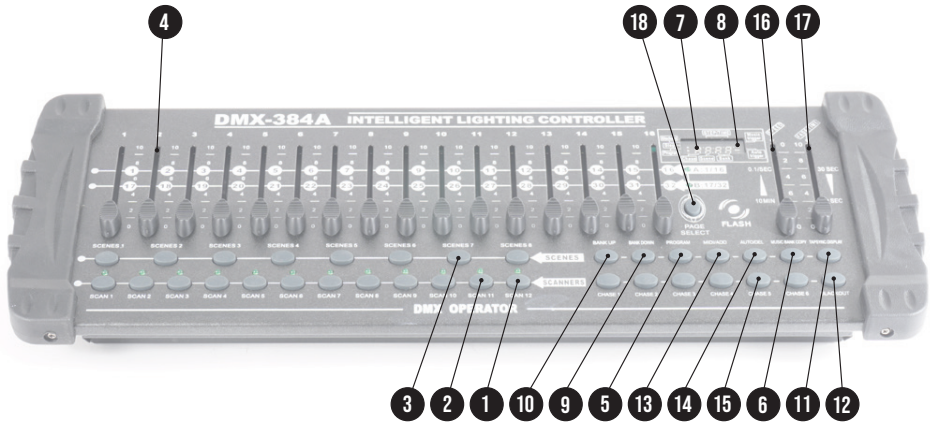
Upewnij się, że wszystkie niezbędne kable są prawidłowo podłączone. Zawsze upewnij się, że urządzenie jest solidnie zamocowane, aby uniknąć wibracji i poślizgu podczas pracy. Zawsze upewnij się, że konstrukcja, do której mocujesz urządzenie, jest bezpieczna i jest w stanie utrzymać ciężar 10-krotności

ciężaru urządzenia. Zawsze używaj linki zabezpieczającej, która wytrzyma 12-krotność ciężaru urządzenia podczas instalowania oprawy. Sprzęt musi być naprawiony przez profesjonalistów, i musi być zamocowany w miejscu, które jest poza zasięgiem ludzi i nikt nie przechodzi obok ani pod nim.

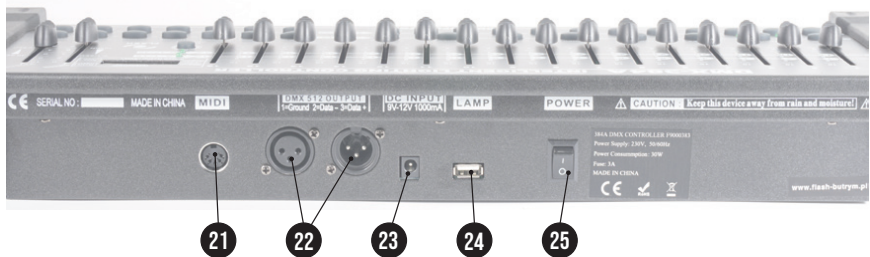
4.1 Specyfikacja zasilania

Napięcie Zasilania	Pobór Mocy	Częstotliwość zasilania
90-240V	2W	50/60Hz

5.1 Product Overview (FRONT)



5.2 Product Overview (REAR PANEL)



	Przycisk lub Suwak	Funkcja
1	Przycisk wyboru skanera	Wybór urządzenia
2	Wskaźniki skanera Diody LED	Wskazują aktualnie wybrane urządzenia
3	Przycisk wyboru sceny	Uniwersalny przycisk wypukłości reprezentujący lokalizację sceny do przechowywania i wyboru
4	Suwaki Kanałów	Aby ustawić wartości DMX, kanały 1-16 można regulować natychmiast po naciśnięciu odpowiedniego przycisku wyboru skanera
5	Przycisk programu	Służy do wejścia w tryb programowania
6	Przycisk Music / Bank Copy	Służy do włączania trybu muzycznego i jako polecenie kopiowania podczas programowania
7	Okno stanu wyświetlacza LED	wyświetla istotne dane operacyjne
8	Dioda LED wskaźnika trybu	Informuje o stanie trybu pracy (ręczny, muzyczny lub automatyczny)
9	Przycisk Bank Up	Przycisk funkcyjny do przechodzenia przez Scenę / Kroki w Bankach lub Chase'ach
10	Przycisk Bank Down	Przycisk funkcyjny do przechodzenia przez Scenę / Kroki w Bankach lub Chase'ach
11	Przycisk ekranu dotykowego	Ustawia prędkość chase przez stukanie i przełącza pomiędzy Wartościami i procentami.
12	Przycisk Blackout	Ustawia wartość migawki lub dimmera wszystkich urządzeń na „0”, powodując, że całe wyjście światła jest ustawione
13	Przycisk Midi/ADD	Aktywuje zewnętrzne sterowanie MIDI i służy również do potwierdzania procesu nagrywania/zapisywania
14	Przycisk Auto/Del	Służy do włączania trybu Auto i jako przycisk funkcji usuwania podczas programowania
15	Przyciski Chasera	Pamięć Chase 1-6
16	Suwak szybkości	Służy do regulacji czasu wstrzymania sceny lub kroku w ramach chase
17	Fader czasu przejścia	Uważany również za przenikanie, ustawia interwał Czas między stronami sterowania
18	Przycisk wyboru strony	W trybie ręcznym naciśnij, aby przełączać między stronami kontroli

21	Port wejściowy MIDI	Do zewnętrznego wyzwiania banków i chase'ów za pomocą urządzenia MIDI
22	Złącze wyjściowe DMX	Sygnal sterujący DMX
23	Gniazdo wejściowe prądu stałego	Zasilanie główne
24	gniazdo lampy USB	
25	Włącznik/wyłącznik zasilania	Włącza i wyłącza sterownik

Wyjaśnienie funkcji

Poniżej przedstawiono powszechnie używane terminy w programowaniu inteligentnego oświetlenia.

Blackout to stan, w którym wyjście światła wszystkich opraw oświetleniowych jest ustawione na 0 lub wyłączone, zwykle tymczasowo.

DMX-512 jest standardowym protokołem komunikacji cyfrowej używanym w rozrywkowym sprzęcie oświetleniowym.

Fixture odnosi się do Twojego urządzenia oświetleniowego lub innego urządzenia, takiego jak zamglawiacz lub ściemniacz, którym możesz sterować.

Programs to kilka scen ułożonych jedna po drugiej. Można go zaprogramować jako pojedynczą scenę lub wiele scen w sekwencji.

Scenes to statyczne stany oświetlenia.

Sliders znane również jako fadery.

Chases można też nazwać programami. Chases składa się z kilku scen ułożonych jedna po drugiej.

Scanner odnosi się do instrumentu oświetleniowego z lustrem obrotowo-uchyłnym; jednakże w kontrolerze I LS-CON może być używany do sterowania dowolnym urządzeniem kompatybilnym z DMX-512 jako standardowe urządzenie.

MIDI to standard przedstawiania informacji muzycznych w formacie cyfrowym. Wejście MIDI zapewnia zewnętrzne wyzwalanie scen za pomocą urządzenia midi, takiego jak klawiatura midi.

Stand Alone odnosi się do zdolności urządzenia do działania niezależnie od zewnętrznego kontrolera i zwykle zsynchronizowanego z muzyką dzięki wbudowanemu mikrofonowi.

Fade suwak służy do regulacji czasu między scenami w ramach chase.

Speed suwak wpływa na czas, przez jaki scena będzie utrzymywać swój stan. Jest to

również uważane za czas oczekiwania.

Shutter to mechaniczne urządzenie w oprawie oświetleniowej umożliwiające blokowanie ścieżki świetlnej. Jest często używany do zmniejszania intensywności strumienia świetlnego i do strobowania. Krosowanie odnosi się do procesu przypisywania urządzeniom kanału DMX.

KONFIGURACJA SYSTEMU

1) Podłącz zasilacz AC do DC do tylnego panelu systemu i do gniazda sieciowego.

2) Podłącz kabel (kable) DMX do inteligentnego oświetlenia zgodnie z opisem w odpowiedniej instrukcji oprawy.

ADRESOWANIE URZĄDZENIA

DMX-240A jest zaprogramowany do sterowania 16 kanałami DMX na urządzenie, a zatem urządzeniami, które chcesz sterować, z odpowiednim oddzieleniem.

Przyciski „SKANER” na urządzeniu muszą być rozmieszczone w 16 kanałach.

Aby uzyskać instrukcje adresowania DMX, zapoznaj się z instrukcją obsługi danego urządzenia. Powyższa tabela odnosi się do standardowego konfigurowalnego urządzenia binarnego z 9 przełącznikami DIP.

Urządzenie lub skaner #	Domyślny adres początkowy DMX	Ustawienie przełączników binarnych przełączających się w pozycję „On Position”
1	1	1
2	17	1, 5
3	33	1, 6
4	49	1, 5, 6
5	65	1, 7
6	81	1, 5, 7
7	97	1, 6, 7
8	113	1, 5, 6, 7

9	129	1, 8
10	145	1, 5, 8
11	161	1, 6, 8
12	177	1, 5, 6, 8
13	193	1, 7, 8
14	209	1, 5, 7, 8
15	225	1, 6, 7, 8
16	241	1, 5, 6, 7, 8
17	257	1, 9
18	273	1, 5, 9
19	289	1, 6, 9
20	305	1, 5, 6, 9
21	321	1, 7, 9
22	337	1, 5, 7, 9
23	353	1, 6, 7, 9

PRYZDZIELANIE „KÓŁ”

Ponieważ nie wszystkie inteligentne oprawy oświetleniowe są takie same lub mają te same atrybuty sterowania, DMX-240A umożliwia użytkownikowi przypisanie pokrętle prawidłowego kanału pan i tilt dla każdego pojedynczego urządzenia, w tym przypisania kanałów 16-bitowych. Pozwala również użytkownikowi na ponowne przypisanie fizycznych suwaków do kanałów DMX, dzięki czemu użytkownik może łączyć lub ujedynolicać sterowanie podobnymi lub tymi samymi atrybutami w różnych typach urządzeń.

Action:

- 1) naciśnij i przytrzymaj przycisk PROGRAM, aż dioda LED zacznie migać
- 2) Naciśnij i przytrzymaj jednocześnie przyciski FINE & MODE 3) aby uzyskać dostęp do trybu przypisywania kanałów. Dioda przypisania zaświeci się. Koło można ponownie przypisać do wyjścia na innym kanale DMX.

3) naciśnij przycisk SCANNER, który reprezentuje urządzenie, dla którego chcesz ustawić pan & tilt.

4) Użyj przycisków BANKUP / DOWN, aby wybrać pan / tilt

Notes:

Wszystkie koła można przypisać do innego kanału DMX. Naciśnij jednocześnie przyciski AUTO / DEL i MODE, aby usunąć tryb przypisania kanału.

Action:

5) Naciśnij przycisk TAP / DISPLAY, aby przełączać strony

6) Naciśnij i przytrzymaj przycisk MODE, a następnie naciśnij przyciski SCENES, aby wybrać kanał DMX. Wszystkie diody LED zaczną migać.

7) Naciśnij i przytrzymaj przyciski FINE & MODE, aby wyjść

Notes:

Możesz ponownie przypisać kanał DMX do wszystkich kanałów suwaków kontrolera.

Sprawdź przypisanie kół lub cofnij

Action: (Reverse Review)

1) Naciśnij i przytrzymaj jednocześnie przyciski FINE & MODE, aby uzyskać dostęp do trybu przypisywania kół

2) naciśnij przycisk SKANER, aby wybrać skaner

3) Naciśnij i przytrzymaj jednocześnie przyciski FINE & MODE (2) razy, aby wyjść

Action: (Przegląd przypisania kół)

1) Naciśnij i przytrzymaj razem przyciski FINE i (2) razy, aby uzyskać dostęp do trybu zmiany kanału

2) naciśnij przycisk SKANER, aby wybrać skaner

3) Naciśnij i przytrzymaj przyciski FINE & MODE, aby wyjść

KOPIOWANIE SCANNER

Przykład: Kopiowanie Skanera 1 do Skanera 2

Action:

- 1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk SCANNER # 1.
- 2) Przytrzymując przycisk 1, wciśnij przycisk SCANNER 2.
- 3) Najpierw zwolnij przycisk SCANNER # 1, a następnie przycisk SCANNER # 2.
- 4) Wszystkie wskaźniki LED SKANERA zaczną migać, potwierdzając udaną kopię.

Notes:

Aby zaoszczędzić czas, możesz skopiować ustawienia jednego przycisku skanera do innego.

WYJŚCIE ODWRÓCONYCH KANAŁÓW**Action:**

- 1) naciśnij i przytrzymaj przycisk PROGRAM, aż dioda LED zacznie migać
- 2) Naciśnij i przytrzymaj jednocześnie przyciski FINE & MODE, aby uzyskać dostęp do trybu przypisywania kanałów, a następnie naciśnij przycisk SCANNER
- 3) Użyj przycisków Bankup / Down, aby wybrać pan / tilt
- 4) Naciśnij przycisk TAP / DISPLAY, aby przełączać się między stronami
- 5) wciśnij i przytrzymaj przycisk MODE, następnie wciśnij przyciski SCENES aby wybrać kanał DMX. Wszystkie diody LED zaczną migać.
- 6) Naciśnij i przytrzymaj przyciski FINE & MODE (2) razy, aby wyjść

Notes:

Możesz na stałe odwrócić wyjście dowolnego kanału na kontrolerze.

Naciśnij jednocześnie przyciski AUTO / DEL i MODE, aby usunąć kanał odwrotny.

PRZYPISANIE CZASU PRZEJŚCIA

Możesz wybrać, czy czas zanikania ta-

blic podczas wykonywania sceny ma być wdrażany ogólnie dla wszystkich kanałów wyjściowych, czy tylko dla kanałów ruchu Pan & Tilt. Jest to istotne, ponieważ często chcesz, aby gobo i kolory zmieniały się szybko, nie wpływając jednocześnie na ruch światła.

Action:

- 1) WYŁĄCZ sterownik.
- 2) Przytrzymaj jednocześnie przyciski MODE i TAP DISPLAY.
- 3) Włącz kontroler.
- 4) Naciśnij przycisk TAP DISPLAY, aby przełączyć między dwoma trybami. WSZYSTKIE CH (wszystkie kanały) lub TYLKO X / Y (tylko Pan & Tilt)
- 5) Naciśnij MODE i TAP DISPLAY, aby zapisać ustawienia. Wszystkie diody LED zaczną migać w celu potwierdzenia.

Notes:

ALL CH: TYLKO wszystkie kanały X / Y: tylko Pan & Tilt

Funkcje**TRYB RĘCZNY**

Tryb ręczny umożliwia bezpośrednie sterowanie wszystkimi skanerami. Możesz je przenosić i zmieniać atrybuty za pomocą suwaków kanału i kółka.

Action:

- 1) Naciśnij kilkakrotnie przycisk AUTO DEL, aż zaświeci się dioda MANUAL.
- 2) Wybierz przycisk SKANER.
- 3) Poruszaj kółkiem i suwakami, aby zmienić atrybuty urządzeń. Przycisk PAGE / SELECT A / przycisk 8:

Służy do przełączania między sterowaniem suwakiem (A: Ch 1-8), (B: Ch 9-16)

Przycisk TAP DISPLAY:

Naciśnij, aby przełączyć wskaźnik wyjścia na wyświetlaczu LCD między wartościami DMX (0-255) i procentami (0-100)

Notes:

Wszystkie zmiany wprowadzone w trybie ręcznym są tymczasowe i nie zostaną zapisane

PRZEGLĄDAJ SCENĘ LUB CHASE

W tej instrukcji założono, że na kontrolerze zostały już nagrane sceny i pościgi.

W przeciwnym razie pominięj sekcję i przejdź do programowania.

Action: (Przeгляд SCENE)

1) Wybierz dowolny z 30 banków, naciskając przyciski BANK UP / DOWN.

2) Wybierz przycisk SCENA (1-8) do przeglądania.

3) Poruszaj kółkiem i suwakami, aby zmienić atrybuty urządzeń.

Action: (Przeгляд CHASE)

1) Naciśnij dowolny z 6 przycisków CHASE.

2) Naciśnij przycisk TAP DISPLAY, aby wyświetlić numer kroku na wyświetlaczu.

3) Naciśnij przyciski BANK UP / DOWN, aby przejrzeć wszystkie sceny w chase.

Notes:

Upewnij się, że nadal jesteś w trybie RĘCZNYM.

Programowanie

Program (bank) to sekwencja różnych scen (lub kroków), które będą wywoływane jedna po drugiej. W DMX-240A można stworzyć 30 programów po 8 scen w każdej.

WEJŚCIE W TRYB PROGRAMU

1) Naciśnij przycisk Program, aż dioda LED zacznie migać.

UTWÓRZ SCENĘ

Scena to statyczny stan oświetlenia. Sceny są przechowywane w bankach. Sterownik posiada 30 banków pamięci, a każdy bank może pomieścić 8 pamięci scen. DMX-240A może zapisać łącznie 240 scen.

Action:

1) Naciskaj przycisk PROGRAM, aż dioda LED zacznie migać.

2) Ustaw suwaki SPEED i FADE TIME do końca w dół.

3) Wybierz SKANERY, które chcesz dołączyć do swojej sceny.

4) Skomponuj stylizację, przesuwając suwaki i kółko.

5) Naciśnij przycisk MIDI / REG.

6) Wybierz BANK (01-30) do zmiany w razie potrzeby.

7) Wybierz przycisk SCENY do zapisania.

8) W razie potrzeby powtórz kroki od 3 do 7. W programie można nagrać 8 scen.

9) Aby wyjść z trybu programowania, przytrzymaj przycisk PROGRAM.

Notes:

Odnznacz Blackout, jeśli świeci się dioda LED.

Możesz wybrać więcej niż jedno urządzenie.

Dostęp do kanałów od 9 do 16 można uzyskać, naciskając przycisk wyboru strony. Jest to konieczne w przypadku urządzeń, które używają więcej niż 8 kanałów sterowania.

W każdym banku dostępnych jest 8 scen.

Wszystkie diody LED zaczną migać w celu potwierdzenia. Wyświetlacz LED pokaże teraz numer sceny i używany numer banku.

Tip! Naciśnij przycisk FINE, aktywuj joystick lub suwak, przesuwając go, a następ-

nie użyj przycisków Bank Up / Down do zmiany wartości w krokach co „1”.

Shortcut: Wciśnij [PROGRAM] + [SCANNERS] Ustaw [Faders & Wheel] + [BANK] + [SCENE] + wciśnij [PROGRAM], aby zachować.

RUNNING A PROGRAM

Action:

- 1) W razie potrzeby użyj przycisków BANK UP / DOWN, aby zmienić banki programu.
- 2) Naciśnij kilkakrotnie przycisk AUTO DEL, aż zaświeci się dioda AUTO.
- 3) Dostosuj prędkość PROGRAMU suwakiem SPEED, a szybkość pętli suwakiem FADE TIME.
- 4) Alternatywnie możesz dwukrotnie dotknąć przycisku TAP DISPLAY. Czas między dwoma dotknięciami ustawia czas między SCENAMI (do 10 minut).

1) Use BANK UP/DOWN buttons to change Program banks if necessary.

2) Press the AUTO DEL button repeatedly until the AUTO LED turns on.

3) Adjust the PROGRAM speed via the SPEED fader and the loop rate via the FADE TIME fader.

4) Alternatively you can tap the TAP DISPLAY button twice. The time between two taps sets the time between SCENES (up to 10 minutes).

Notes:

Odznacz Blackout, jeśli świeci się dioda LED. Nazywany również Tap-Sync.

SPRAWDŹ PROGRAM

Action:

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PROGRAM, aż dioda LED zacznie migać.

2) Za pomocą przycisków BANK UP / DOWN wybierz bank PROGRAM do przeglądu.

3) Naciskaj przyciski SCENES, aby przeglądać każdą scenę indywidualnie.

EDYCJA PROGRAMU

sceny będą musiały zostać zmodyfikowane ręcznie.

Action:

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PROGRAM, aż dioda LED zacznie migać.

2) W razie potrzeby użyj przycisków BANK UP / DOWN, aby zmienić banki programu.

3) Wybierz żądane urządzenie za pomocą przycisku SCANNERS.

4) Dostosuj i zmień atrybuty urządzeń za pomocą suwaków kanału i kółka.

5) Naciśnij przycisk MIDI / REC, aby przygotować zapis.

6) Wybierz żądany przycisk SCENY, aby zapisać.

Notes:

Odznacz Blackout, jeśli świeci się dioda LED.

KOPIOWANIE PROGRAMU

Action:

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PROGRAM, aż dioda LED zacznie migać.

2) Za pomocą przycisków BANK UP / DOWN wybierz bank PROGRAMÓW, który chcesz skopiować.

3) Naciśnij przycisk MIDI / REC, aby przygotować kopię.

4) Za pomocą przycisków BANK UP / DOWN wybierz docelowy bank PROGRAMU.

5) Naciśnij przycisk MUSIC BANK COPY, aby wykonać kopiowanie. Wszystkie diody na kontrolerze zaczną migać.

Notes:

Wszystkie 8 scen w banku programu zostaną skopiowanych.

Programowanie Chase

Pościg jest tworzony przy użyciu wcześniej utworzonych scen. Sceny stają się krokami pościgu i można je układać w dowolnej kolejności. Zdecydowanie zaleca się, aby przed rozpoczęciem programowania pościgów po raz pierwszy; usuwasz wszystkie chase z pamięci. Aby uzyskać instrukcje, zobacz „Delete All Chases”.

Chase może zawierać 240 scen jako kroki. Terminy kroki i sceny są używane zamienne.

Action:

- 1) Naciskaj przycisk PROGRAM, aż dioda LED zacznie migać.
- 2) Naciśnij przycisk CHASE (1-6), który chcesz zaprogramować.
- 3) W razie potrzeby zmień BANK, aby zlokalizować scenę.
- 4) Wybierz SCENĘ do wstawienia.
- 5) Naciśnij przycisk MIDI / REC, aby zapisać.
- 6) Powtórz kroki 3-5, aby dodać dodatkowe kroki w chase. Można zarejestrować do 240 kroków.
- 7) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PROGRAM, aby zapisać sekwencję.

URUCHAMIANIE CHASE

Action:

- 1) Naciśnij przycisk CHASE, a następnie naciśnij przycisk AUTO DEL.
- 2) Dostosuj prędkość Chase, naciskając dwukrotnie przycisk TAP DISPLAY w wybranym przez siebie tempie.

Notes:

Czas między 2 dotknięciami ustawi prędkość chase (do 10 minut)

SPRAWDZANIE CHASE

Action:

- 1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PRO-

GRAM, aż zaświeci się dioda LED.

- 2) Wybierz żądany przycisk CHASE.
- 3) Naciśnij przycisk TAP DISPLAY, aby przełączyć wyświetlacz LCD na kroki.
- 4) Przejrzyj każdą scenę / krok indywidualnie, używając przycisków BANK UP / DOWN.

EDYTOWANIE CHASE

(KOPIUJ BANK DO CHASE)

Action:

- 1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PROGRAM, aby wejść w tryb programowania.
- 2) Naciśnij żądany przycisk CHASE.
- 3) Wybierz BANK do skopiowania za pomocą Przyciski BANK UP / DOWN.
- 4) Naciśnij przycisk MUSIC / BANK COPY, aby przygotować kopię.
- 5) Naciśnij przycisk MIDI / REC, aby skopiować bank. Wszystkie diody LED zaczną migać.

EDYTUJ CHASE

(KOPIUJ SCENE DO CHASE)

Action:

- 1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PROGRAM, aby wejść w tryb programowania.
- 2) Naciśnij żądany przycisk CHASE.
- 3) Wybierz BANK zawierający scenę do skopiowania za pomocą przycisków BANK UP / DOWN.
- 4) Naciśnij przycisk SCENE, który odpowiada scenie do skopiowania.
- 5) Naciśnij przycisk MIDI / REG, aby skopiować scenę. Wszystkie diody LED zaczną migać.

EDYTUJ CHASE (WKLEJ SCENE DO CHASE)

Action:

- 1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PRO-

GRAM, aby wejść w tryb programowania.

2) Naciśnij żądany przycisk CHASE.

3) Naciśnij TAP DISPLAY, aby przełączyć wyświetlacz LCD na widok krokowy.

4) Użyj przycisków BANK UP / DOWN, aby poruszać się po krokach i zlokalizować punkt wstawienia nowej sceny.

Na wyświetlaczu pojawi się numer kroku.

5) Wciśnij przycisk MIDI / REC, aby przygotować insert.

6) Użyj przycisku BANK UP / DOWN, aby zlokalizować SCENĘ.

7) Naciśnij przycisk SCENE, który odpowiada scenie, która ma zostać wstawiona.

8) Naciśnij przycisk MIDI / REC, aby wstawić scenę. Wszystkie diody LED zaczną migać.

Notes:

To znaczy. Aby wstawić scenę między krokami 05 i 06, nawiguj za pomocą przycisków BANK, aż na wyświetlaczu pojawi się STEPO5.

KASOWANIE SCENE W CHASE

Action:

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PROGRAM, aby wejść w tryb programowania.

2) Naciśnij żądany przycisk CHASE zawierający scenę do usunięcia.

3) Naciśnij przycisk TAP DISPLAY, aby przełączyć wyświetlacz LCD na kroki.

4) Wybierz scenę / krok do usunięcia za pomocą przycisków BANK UP / DOWN.

5) Naciśnij przycisk AUTO DEL, aby usunąć krok / scenę. Wszystkie diody LED zaczną migać.

KASOWANIE CHASE

Action:

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PROGRAM, aby wejść w tryb programowania.

2) Naciśnij przycisk CHASE (1-6), aby usunąć.

3) Naciśnij i przytrzymaj przycisk AUTO DEL i odpowiedni przycisk CHASE, aby usunąć sekwencję. Wszystkie diody LED zaczną migać.

KASOWANIE WSZYSTKICH CHASE PROGRAMS

UWAGA! Ta procedura spowoduje nieodwołalną utratę pamięci kroków chase. Poszczególne sceny i banki programów zostaną zachowane.

Action:

1) WYŁĄCZ sterownik.

2) Wciśnij i przytrzymaj przycisk BANK DOWN i przycisk AUTO DEL podczas włączania kontrolera.

3) Wszystkie diody LED zaczną migać.

Programowanie Sceny (Kroki)

WSTAWIANIE SCENE

Action:

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PROGRAM, aby wejść w tryb programowania.

2) Naciśnij żądany przycisk CHASE.

3) Naciśnij TAP DISPLAY, aby przełączyć wyświetlacz LCD na widok krokowy.

4) Użyj przycisków BANK UP / DOWN, aby poruszać się po krokach i zlokalizować punkt wstawienia nowej sceny.

Na wyświetlaczu pojawi się numer kroku.

5) Wciśnij przycisk MIDI / REC, aby przygotować insert.

6) Użyj przycisku BANK UP / DOWN, aby zlokalizować SCENĘ.

7) Naciśnij przycisk SCENE, który odpowiada scenie, która ma zostać wstawiona.

8) Naciśnij przycisk MIDI / REC, aby wstawić scenę. Wszystkie diody LED zaczną migać.

Notes:

Aby wstawić scenę między krokami 05 i 06,

nawiguj za pomocą przycisków BANK, aż na wyświetlaczu pojawi się STEPO5.

KOPIOWANIE SCENE

Action:

- 1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PRO-GRAM, aby wejść w tryb programowania.
- 2) Wybierz BANK zawierający scenę do skopiowania za pomocą przycisków BANK UP / DOWN.
- 3) Naciśnij odpowiedni przycisk SCENE na scenę do skopiowania.
- 4) Naciśnij przycisk MIDI / REG, aby skopiować scenę.
- 5) Wybierz docelowy BANK, który zawiera pamięć sceny do nagrania, używając przycisków BANK UP / DOWN.
- 6) Naciśnij żądany przycisk SCENA, aby zakończyć kopiowanie. Wszystkie diody LED zaczną migać.

KASOWANIE SCENE

Action:

- 1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PRO-GRAM, aby wejść w tryb programowania.
- 2) Wybierz BANK zawierający scenę do usunięcia za pomocą przycisków BANK UP / DOWN.
- 3) Naciśnij i przytrzymaj przycisk AUTO DEL.
- 4) Naciśnij przycisk SCENE odpowiadający scenie, którą chcesz usunąć. Wszystkie diody LED zaczną migać.

Notes:

Podczas usuwania sceny fizyczna lokalizacja nie jest usuwana, jednak wszystkie 192 kanały DMX dostępne dla sceny zostaną ustawione na wartość 0.

KASOWANIE WSZYSTKICH SCENES

Action:

- 1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk PRO-

GRAM oraz przycisk BANK DOWN podczas wyłączania zasilania kontrolera.

- 2) Włącz ponownie kontroler.

Notes:

UWAGA!

Ten proces jest nieodwracalny. Wszystkie sceny z danymi zostaną ustawione na 0.

Odtwarzanie

URUCHAMIANIE W SOUND-MODE

Action:

- 1) Naciśnij przycisk MUSIC BANK COPY, aż zaświeci się dioda MUSIC.
- 2) Za pomocą przycisków BANK UP / DOWN wybierz program BANK, który ma działać w trybie reakcji na dźwięk.
- 3) Alternatywnie możesz nacisnąć pojedynczy przycisk CHASE (1 ~ 6) lub kilka przycisków CHASE w sekwencji, a wszystkie wybrane sekwencje zostaną zapętlone w wybranej kolejności.
- 4) Możesz ustawić czas trwania za pomocą fadera FADE TIME.

Notes:

W trybie Dźwięk programy będą uruchamiane dźwiękiem za pomocą wbudowanego mikrofonu.

Wiele wybranych sekwencji zostanie zapętlonych i uruchomionych w pierwotnie wybranej kolejności.

URUCHAMIANIE W AUTO-MODE

Action:

- 1) Naciśnij przycisk AUTO DEL, aż zaświeci się dioda AUTO.
- 2) Jeśli przycisk CHASE nie zostanie wciśnięty, kontroler automatycznie uruchomi program BANK.
- 3) Zmień programy BANK za pomocą przycisków BANK UP / DOWN.
- 4) Alternatywnie możesz nacisnąć pojedynczy przycisk CHASE (1 ~ 6) lub kilka przycisków CHASE w sekwencji, a wszystkie

wybrane sekwencje zostaną zapętlone w wybranej kolejności.

5) Możesz regulować czas pomiędzy krokami przesuwając suwak SPEED, a czas trwania kroku przesuwając suwak FADE TIME.

Notes: W trybie Auto programy będą wyzwalane przez fade kontrolerów i czas przyspieszenia ustawiony na suwakach.

Wiele wybranych sekwencji zostanie zapętlonych i uruchomionych w pierwotnie wybranej kolejności.

URUCHAMIAJ WIELE CHASES JEDNO-CZEŚNIE

Action:

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk AUTO DEL.

2) Trzymając wciśnięty AUTO DEL, kolejno naciskaj i zwalniasz każdą CHASE, którą chcesz uruchomić jednocześnie.

Notes:

WAŻNE! Aby uniknąć konfliktu między scenami działającymi jednocześnie, które kontrolują te same atrybuty urządzeń, rozważ tworzenie indywidualnych sekwencji kolorów i gobo.

BLACKOUT

Przycisk Blackout powoduje przełączenie lub wyłączenie całego oświetlenia.

Midi

Sterownik będzie odpowiadał tylko na komendy MID I na kanale MIDI, na którym jest ustawiony do pełnego zatrzymania. Cała kontrola MIDI odbywa się za pomocą poleceń Note on. Wszystkie inne instrukcje MIDI są ignorowane. Aby przerwać pościg, wyślij wiadomość o zaciemnieniu.

Action:

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk MIDI / REC przez około 3 sekundy.

2) Wybierz kanał sterowania MIDI (1 ~ 16)

za pomocą przycisków BANK UP / DOWN, aby ustawić.

3) Naciśnij i przytrzymaj przycisk MIDI / REC przez 3 sekundy, aby zapisać ustawienia.

4) Aby zwolnić sterowanie MIDI, naciśnij dowolny inny przycisk poza przyciskami BANK w kroku 2.

Notes: To jest kanał, przez który kontroler będzie otrzymywał polecenia nut MIDI.

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

3.8 Transfer Danych

Istnieje możliwość przenoszenia programów zapisanych w jednym sterowniku DMX-240A do drugiego. Podłącz wyjście DMX zaprogramowanego kontrolera do wejścia DMX drugiego.

Action:

1) Urządzenie źródłowe: wyłącz urządzenie, naciśnij i przytrzymaj przyciski SCANNER 2, 3 i przycisk SCENE 1, a następnie włącz je ponownie.

2) Urządzenie docelowe: wyłącz urządzenie, naciśnij i przytrzymaj przyciski SCANNER 8, 9 i przycisk SCENE 2, a następnie włącz je ponownie.

3) Obie jednostki są teraz gotowe do nadawania i odbioru. Naciśnij jednocześnie przyciski SCENE 7 i 8 na urządzeniu źródłowym, aby rozpocząć transmisję.

Notes:

Wyświetlacz powinien pokazać TRANSMIT, co oznacza gotowość do transmisji danych.

Na wyświetlaczu powinien pojawić się komunikat RECEIVE, co oznacza gotowość do odbioru transmisji danych.

384A DMX CONTROLLER 384ch 2019 • Art No F9000383

DMX Address Quick Reference Chart																					
Dip Switch Position																					
DMX DIP SWITCH SET 0=OFF 1=ON X=OFF or ON					#9	0	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	1	1
					#7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
					#6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
#1	#2	#3	#4	#5																	
0	0	0	0	0		32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416	448	480	
1	0	0	0	0	1	33	65	97	129	161	193	225	257	289	321	353	385	417	449	481	
0	1	0	0	0	2	34	66	98	130	162	194	226	258	290	322	354	386	418	450	482	
1	1	0	0	0	3	35	67	99	131	163	195	227	259	291	323	355	387	419	451	483	
0	0	1	0	0	4	36	68	100	132	164	196	228	260	292	324	356	388	420	452	484	
1	0	1	0	0	5	37	69	101	133	165	197	229	261	293	325	357	389	421	453	485	
0	1	1	0	0	6	38	70	102	134	166	198	230	262	294	326	358	390	422	454	486	
1	1	1	0	0	7	39	71	103	135	167	199	231	263	295	327	359	391	423	455	487	
0	0	0	1	0	8	40	72	104	136	168	200	232	264	296	328	360	392	424	456	488	
1	0	0	1	0	9	41	73	105	137	169	201	233	265	297	329	361	393	425	457	489	
0	1	0	1	0	10	42	74	106	138	170	202	234	266	298	330	362	394	426	458	490	
1	1	0	1	0	11	43	75	107	139	171	203	235	267	299	331	363	395	427	458	491	
0	0	1	1	0	12	44	76	108	140	172	204	236	268	300	332	364	396	428	460	492	
1	0	1	1	0	13	45	77	109	141	173	205	237	269	301	333	365	397	429	461	493	
0	1	1	1	0	14	46	78	110	142	174	206	238	270	302	334	366	398	430	462	494	
1	1	1	1	0	15	47	79	111	143	175	207	239	271	303	335	367	399	431	463	495	
0	0	0	0	1	16	48	80	112	144	176	208	240	272	304	336	368	400	432	464	496	
1	0	0	0	1	17	49	81	113	145	177	209	241	273	305	337	369	401	433	465	497	
0	1	0	0	1	18	50	82	114	146	178	210	242	274	306	338	370	402	434	466	498	
1	1	0	0	1	19	51	83	115	147	179	211	243	275	307	339	371	403	435	467	499	
0	0	1	0	1	20	52	84	116	148	180	212	244	276	308	340	372	404	436	468	500	
1	0	1	0	1	21	53	85	117	149	181	213	245	277	309	341	373	405	437	469	501	
0	1	1	0	1	22	54	86	118	150	182	214	246	278	310	342	374	406	438	470	502	
1	1	1	0	1	23	55	87	119	151	183	215	247	279	311	343	375	407	439	471	503	
0	0	0	1	1	24	56	88	120	152	184	216	248	280	312	344	376	408	440	472	504	
1	0	0	1	1	25	57	89	121	153	185	217	249	281	313	345	377	409	441	473	505	
0	1	0	1	1	26	58	90	122	154	186	218	250	282	314	346	378	410	442	474	506	
1	1	0	1	1	27	59	91	123	155	187	219	251	283	315	347	379	411	443	475	507	
0	0	1	1	1	28	60	92	124	156	188	220	252	284	316	348	380	412	444	476	508	
1	0	1	1	1	29	61	93	125	157	189	221	253	285	317	349	381	413	445	477	509	
0	1	1	1	1	30	62	94	126	158	190	222	254	286	318	350	382	414	446	478	510	
1	1	1	1	1	31	63	95	127	159	191	223	255	287	319	351	383	415	447	479	511	



FLASH

F9000383

www.flash-butrym.pl