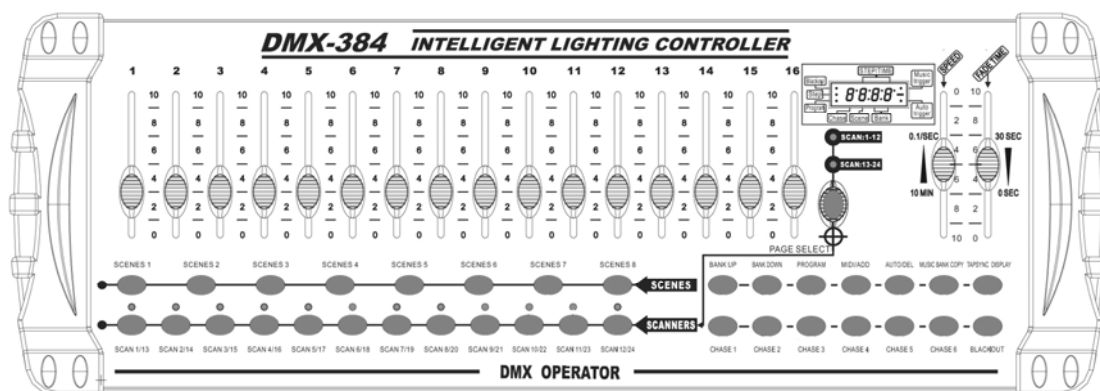


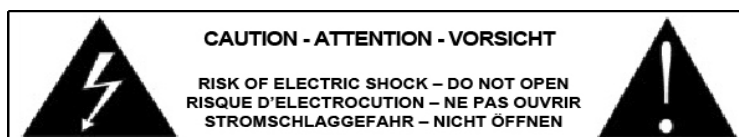


CONSOLE DMX DMX CONTROLLER



DMX384 (15-1844)

GB - INSTRUCTION MANUAL F - MANUEL D'UTILISATION



CARACTERISTIQUES

- * DMX512 standard
- * Peut contrôler jusqu'à 24 lumières intelligente de 16 canaux chacune, soit au total 384 canaux
- * 30 banques de 8 scènes; 6 séquences de 240 scènes
- * Peut mémoriser jusqu'à 6 séquences avec ajustement vitesse et fade
- * 16 faders en façade pour un contrôle direct
- * MIDI peut contrôler les banques, les séquences et le blackout
- * Micro intégré pour fonctionnement en mode musicale
- * Les programmes du mode auto sont contrôlés par les fader fade
- * Entrées et sorties DMX en XLR 3 points
- * Fourni avec un flexible lumineux USB
- * Boîtier plastique

NOTE : Une bonne connaissance du MIDI et du DMX est conseillée pour une utilisation maximale de cette console

INSTRUCTION GENERALE

Veuillez lire le mode d'emploi avec attention pour éviter toutes mauvaises manipulations qui pourraient entraîner une panne sur l'appareil. Gardez le mode d'emploi avec la console.

ATTENTION

- Ne pas laisser de liquides inflammables, d'eau ou d'objets métalliques entrer dans la console.
- Dans le cas où un liquide entre dans l'appareil, déconnectez le câble secteur immédiatement.
- Arrêtez d'utiliser l'unité immédiatement dans l'éventualité d'un sérieux problème de fonctionnement et contactez votre revendeur pour une vérification ou contactez nous directement.
- Ne pas ouvrir la console. Toute opération à l'intérieur de la console doit être effectuée par un technicien qualifié.

AVERTISSEMENT

La console n'est pas conseillée pour une utilisation domestique.

Après avoir déballé la console, Vérifiez qu'elle n'est pas abîmée. Si vous avez le moindre doute, veuillez contactez votre revendeur.

Les matériaux d'emballage (sacs plastiques, polystyrène, mousse,...) ne doivent pas être laissés à la portée des enfants, ce qui pourrait être dangereux.

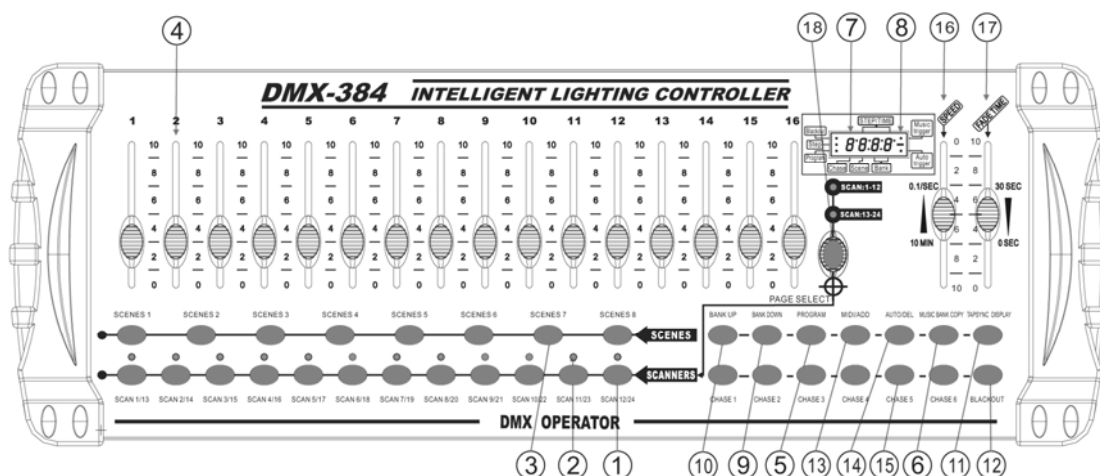
Cette console ne doit être utilisée que par un adulte. Ne pas laisser un enfant l'utiliser ou jouer avec.

Ne jamais placer la console sous les conditions suivantes :

- Dans un endroit humide
- Dans un endroit soumis aux vibrations ou aux chocs
- Dans un endroit soumis à de fortes températures extrêmes (45°C/113°F ou 2°C/35.6°F)

DESCRIPTION

Panneau avant



1) Bouton scanner

24 scanners de 16 canaux DMX

SCANNERS	CANAUX DMX	PAGE SCAN SELECT
1	1-16	SCAN 1-12
2	17-32	SCAN 1-12
3	33-48	SCAN 1-12
4	49-64	SCAN 1-12
5	65-80	SCAN 1-12
6	81-96	SCAN 1-12
7	97-112	SCAN 1-12
8	113-128	SCAN 1-12
9	129-144	SCAN 1-12
10	145-160	SCAN 1-12
11	161-176	SCAN 1-12
12	177-192	SCAN 1-12

SCANNERS	CANAUX DMX	PAGE SCAN SELECT
1	193-208	SCAN 13-24
2	209-225	SCAN 13-24
3	226-240	SCAN 13-24
4	241-256	SCAN 13-24
5	257-272	SCAN 13-24
6	273-288	SCAN 13-24
7	289-304	SCAN 13-24
8	305-320	SCAN 13-24
9	321-336	SCAN 13-24
10	337-352	SCAN 13-24
11	353-368	SCAN 13-24
12	369-384	SCAN 13-24

Pressez la touche du projecteur désiré, le voyant correspondant s'allume et les canaux de ce projecteur peuvent être ajustés. Pressez une nouvelle fois la touche pour désélectionner les canaux (le fader devient inactif et la led correspondante s'éteint). Il y a deux scanners par bouton. Utilisez le bouton page select pour sélectionner le bon scanner

2) Indicateur scanner

Le voyant s'allume lorsque vous avez sélectionné un scanner

3) Bouton Scène

Pressez un bouton scène pour activer ou sauver une scène. Il y a au maximum 384 scènes programmables

4) Faders

Ces potentiomètres sont utilisés pour contrôler l'intensité des canaux 1-16 pour le scanner sélectionné

5) Bouton programmation

Utilisez cette touche pour activer le mode programmation.

6) Bouton Music/Bank copy

Pour activer le mode musical ou pour créer des scènes et des programmations de séquences.

7) Afficheur

8) Indicateur afficheur

Ces voyants vous indiquent quel mode vous êtes (mode auto, musicale ou manuel)

9) Bouton Bank UP

Utilisez la touche UP pour sélectionner une banque parmi 30 banques.

10) Bouton Bank DOWN

Utilisez la touche DOWN pour sélectionner une banque parmi 30 banques.

11) Bouton TAP display

A) En mode run, une vitesse peut être enregistrée en pressant quelques fois cette touche à la cadence désirée.

B) Utilisez cette touche pour modifier le format d'affichage des canaux.

12) Bouton Blackout

Utilisez cette touche pour forcer les sorties à 0%. Pressez une nouvelle fois pour rétablir le niveau normal.

13) Bouton MIDI / Add

A) Pressez la touche MIDI pendant quelques secondes pour entrer dans le mode MIDI

B) Pressez la touche MID / Add pour copier des scènes en mode programmation.

14) Bouton Auto/del

Pour activer le mode Automatique ou pour effacer des scènes ou des séquences.

15) Bouton Chase (1-6)

Utilisez l'un de ces boutons pour sélectionner une séquence programmée

16) Fader Vitesse (Speed)

Utilisez ce fader pour ajuster la vitesse à laquelle les scènes sont effectuées.

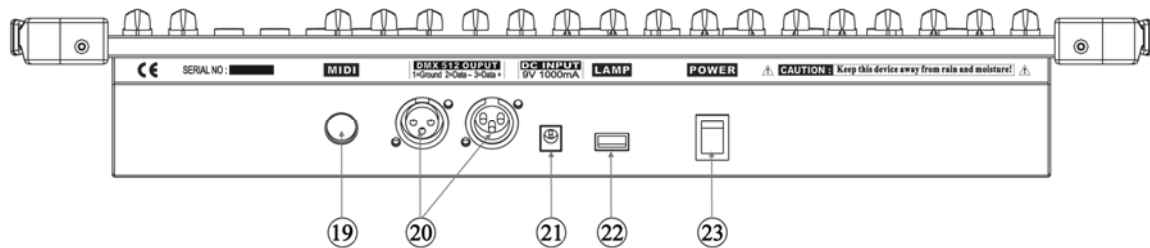
17) Contrôle Fade Time

Utilisez ce fader pour ajuster le temps de transition. La transition est la durée totale que prend un scanner pour passer d'une position à une autre. Vous pouvez soit augmenter la durée de transition, soit la diminuer.

18) Bouton page select

Pressez la touche Page select pour choisir soit la page A (Scanner 1 à 12), soit la page B (scanner 13 à 24)

Panneau arrière



19) Connecteur MIDI In

Connectez votre périphérique midi sur cette prise.

20) Entrée / Sortie DMX

Connectez sur la sortie les périphériques DMX que vous voulez contrôler

21) Connecteur alimentation DC

Connectez sur cette prise votre alimentation DC 9V-12V, 300mA min.

22) Connecteur alimentation DC

Connectez sur cette prise votre alimentation DC 9V-12V, 500mA min.

23) Interrupteur On / Off

Permet d'allumer ou d'éteindre la console DMX

FONCTIONNEMENT

A) Mode manuel

Le mode manuel permet de contrôler directement tous les scanners. Vous pouvez les faire bouger ou modifier les effets juste en ajustant les 16 canaux DMX

Pour cela :

- 1) Sélectionner un scanner.
- 2) Appuyez sur le bouton Auto DEL plusieurs fois jusqu'à ce que la led MANUAL s'allume
- 3) Ajustez les différents fader du scanner

Bouton TAPSYNC DISPLAY: Appuyez sur ce bouton pour modifier le format de l'afficheur (valeur DMX 0-255 ou pourcentage 0-100

Notes : Tous les modifications faites en mode manuel seront temporaires et ne seront pas mémorisés

B) Revoir un scène ou une séquence

Cette explication implique que vous ayez déjà enregistré des scènes ou des séquences dans le contrôleur DMX. Si ce n'est pas le cas, passez à la partie programmation.

Pour revoir une scène

- 1) Sélectionnez l'un des 8 boutons scènes.
- 2) Sélectionnez l'une des 30 banques en pressant sur les boutons BANK UP / DOWN

Pour revoir une séquence

- 1) Sélectionnez l'un des 6 boutons séquences
- 2) Appuyez sur le bouton TAP DISPLAY pour voir le numéro du pas sur l'afficheur
- 3) Appuyez sur les boutons BANK UP / DOWN pour revoir toutes les scènes de la séquence

C) Pogrammmation

Un programme est une séquence de différentes scènes (ou pas) qui peut être appelé l'une après l'autre. Il est possible de créer 30 programmes de 8 scènes chacune.

Pour entrer dans le mode program, appuyez sur le bouton program jusqu'à ce que la led program clignote

C-1) Création d'un programme

- a) Entrer dans le mode « program ».
- b) Appuyez sur le bouton scanner pour activer le fader de contrôle correspondant

Vous pouvez sélectionner plusieurs scanners en même temps en tapant sur les boutons scanners correspondants.
- c) Créez la scène souhaitée en utilisant les faders. La valeur DMX est 0 quand le fader est complètement en bas et 255 quand le fader est tout en haut.
- d) Lorsque la scène vous convient, appuyez sur le bouton « MIDI/Rec » pour sauver la scène dans la mémoire.
- e) Appuyez sur les touches « Bank UP/Down » pour choisir la bank ou vous voulez sauver votre scène. Il y a au total 30 banks. Vous pouvez sauver 8 scènes dans chaque bank.
- f) Appuyez sur le bouton « scene » pour sauver votre scène (toutes les leds clignotent puis l'afficheur vous indiquera la bank et la scène)
- g) Répétez les opérations de (c) à (g) jusqu'à ce que toutes les scènes soient sauvées en mémoire. Appuyez sur le bouton « scanner » pour annuler le contrôle.

Pour assigner un autre scanner, vous pouvez appuyer sur la touche correspondante au scanner pour activer le fader contrôle ; Alors vous pouvez commencer la programmation.
- h) Si vous souhaitez ne pas continuer la programmation, appuyez sur la touche « Program » et laissez appuyé pendant 3 secondes. La led dans l'afficheur arrête de clignoter

C-2) Lecture d'un programme

- a) Entrer dans le mode program.
- b) Appuyez sur les boutons « Bank Up/down » pour sélectionner la banque qui contient la scène que vous voulez lire
- c) Ajustez la vitesse (via le fader speed) et le nombre de boucle (via le fader fade time)
- d) Pressez plusieurs fois le bouton TAPSYNC DISPLAY. La durée entre les pressions déterminent le temps entre les scènes (jusqu'à 10mn max)

C-3) Vérification d'un programme

- a) Entrer dans le mode program.
- b) Appuyez sur les boutons « Bank Up/down » pour sélectionner la banque que vous voulez vérifier
- c) Appuyez sur les boutons scènes pour revoir chaque scène individuellement

C-4) Edition d'un programme

- a) Entrer dans le mode program.
- b) Appuyez sur les boutons « Bank Up/down » pour sélectionner la banque que vous voulez éditer
- c) Sélectionnez un appareil via les boutons scanners
- d) Ajustez les différents canaux via les 16 faders
- e) Appuyez sur le bouton MIDI/ADD pour préparer la sauvegarde
- f) Appuyez sur la scène désirée pour sauver

C-5) Copie d'un programme

- a) Entrer dans le mode program.
- b) Appuyez sur les boutons « Bank Up/down » pour sélectionner la banque que vous voulez copier
- c) Appuyez sur le bouton MIDI/ADD pour préparer la copie
- d) Appuyez sur les boutons « Bank Up/down » pour sélectionner la banque où vous souhaitez copier
- e) Appuyez sur le bouton MUSIC BANK COPY pour commencer la copie. Toutes les leds du contrôleur vont clignoter

D) Programmation séquence

Une séquence est créée en utilisant les scènes créées auparavant. Les scènes deviennent des pas dans la Séquence et peuvent être arrangé dans n'importe quel ordre. Il est hautement recommandé d'effacer toutes les séquences déjà programmer avant de commencer une nouvelle programmation.

D-1) Création d'une séquence

- a) Entrer dans le mode program.
- b) Appuyez sur l'une des 6 boutons séquences (chase)
- c) Appuyez sur les boutons « Bank Up/Down » pour changer la banque où est situé la scène
- d) Sélectionnez la scène à insérer (en appuyant sur l'un boutons scènes)
- e) Appuyez sur le bouton MIDI/ADD pour sauvegarder
- f) Répétez les étapes c à e pour ajouter des pas dans la séquences. Jusqu'à 240 pas peuvent être sauvés
- g) Appuyez sur le bouton program (et restez appuyé pendant quelques secondes) pour sauver la séquence

D-2) Lecture d'une séquence

- a) Appuyez sur une bouton séquence (chase) puis appuyez sur le bouton AUTO DEL
- b) Ajustez la vitesse de la séquence en tapant plusieurs fois sur le bouton TAPSYNC DISPLAY.

D-3) Vérification d'une séquence

- a) Entrez dans le mode program
- b) Sélectionnez la séquence désirée en appuyant sur l'un des 6 boutons séquences (chase)
- c) Appuyez sur le bouton TAPSYNC DISPLAY pour changer l'affichage en numéro de pas
- d) Visualisez chaque scène individuellement en utilisant les boutons BANK UP/DOWN

D-4) Edition d'une séquence (copier une banque dans une séquence)

- a) Entrez dans le mode program
- b) Sélectionnez la séquence désirée en appuyant sur l'un des 6 boutons séquences (chase)
- c) Sélectionnez la banque à copier en utilisant les bouton BANK UP/DOWN
- d) Appuyez sur le bouton MUSIC/BANK COPY pour préparer la copie
- e) Appuyez sur MIDI/ADD pour copier la banque. Toutes les leds clignotent.

D-5) Edition d'une séquence (copier une scène dans une séquence)

- a) Entrez dans le mode program
- b) Sélectionnez la séquence désirée en appuyant sur l'un des 6 boutons séquences (chase)
- c) Sélectionnez la banque à copier en utilisant les bouton BANK UP/DOWN
- d) Appuyez sur le bouton de la scène
- e) Appuyez sur MIDI/ADD pour copier la scène. Toutes les leds clignotent.

D-6) Edition d'une séquence (insérer une scène dans une séquence)

- a) Entrez dans le mode program
- b) Sélectionnez la séquence désirée en appuyant sur l'un des 6 boutons séquences (chase)
- c) Appuyez sur TAPSYNC DISPLAY pour changer l'affichage en numéro de pas
- d) Naviguez dans les pas et choisir l'endroit où vous souhaitez insérer la scène)
- e) Appuyez sur MIDI/ADD pour préparer l'insertion
- f) Utilisez les boutons BANK UP/DOWN pour localiser la scène
- g) Appuyez sr l bouton scène correspondant à la scène à insérer
- h) Appuyez sur le bouton MIDI/ADD pour insérer la scène. Toutes les leds clignent.

D-7) Effacer une scène d'une séquence

- a) Entrez dans le mode program
- b) Sélectionnez la séquence désirée en appuyant sur l'un des 6 boutons séquences (chase)
- c) Appuyez sur TAPSYNC DISPLAY pour changer l'affichage en numéro de pas
- d) Utilisez les boutons BANK UP/DOWN pour choisir la scène à effacer
- e) Appuyez sur AUTO / DEL pour effacer la scène. Toutes les leds clignent

D-8) Effacer une séquence

- a) Entrez dans le mode program
- b) Sélectionnez la séquence désirée en appuyant sur l'un des 6 boutons séquences (chase)
- c) Appuyez sur AUTO / DEL et sur la séquence souhaitée (chase) en même temps pour effacer la séquence. Toutes les leds clignent

D-8) Effacer toutes les séquences

- a) Eteignez le controleur
- b) Appuyez (et restez appuyé) sur les boutons BANK DOWN et AUTO DEL pendant que vous rallumez la console
- c) Toutes les leds clignent

E) Programmation scène

E-1) Insérer une scène

- a) Entrer dans le mode program.
- b) Appuyez sur l'une des 6 boutons séquences (chase)
- c) Appuyez sur TAPESYNC DISPLAY pour changer l'affichage en numéro de pas
- d) Utilisez les boutons BANK UP/DOWN pour naviguer dans les pas et pour sélectionner le point d'insertion de la nouvelle scène
- e) Appuyez sur MIDI/ADD pour préparer l'insertion
- f) Utilisez les boutons BANK UP/DOWN pour choisir la scène
- g) Pressez le bouton scène correspondant à la scène que vous voulez insérer
- h) Appuyez sur le bouton MIDI/ADD pour insérer la scène. Toutes les leds clignotent

E-2) Copier une scène

- a) Entrer dans le mode program.
- b) Sélectionnez la banque qui contient la scène que vous voulez copier en utilisant les boutons BANK UP/DOWN
- c) Appuyez sur le bouton scène qui correspond à la scène à copier
- d) Appuyez sur MIDI/ADD pour préparer la copie
- e) Sélectionnez la banque de destination en utilisant les boutons BANK UP/DOWN
- f) Appuyez sur la scène souhaitée pour finir la copie. Toutes les leds clignotent

E-3) Effacer une scène

- a) Entrer dans le mode program.
- b) Sélectionnez la banque qui contient la scène que vous voulez copier en utilisant les boutons BANK UP/DOWN
- c) Appuyez (et restez appuyé) sur AUTO DEL
- d) Appuyez sur la scène que vous voulez effacer. Toutes les leds clignotent

E-4) Effacer une scène

- a) Appuyez sur les boutons PROGRAM et BANK DOWN pendant que vous éteignez la console
- b) Ensuite rallumez la console

F) Lecture

F-1) Lecture en mode musicale

- a) Appuyez sur le bouton MUSIC BANK COPY jusqu'à ce que la led MUSIC s'allume
- b) Sélectionnez la banque à lire en utilisant les boutons BANK UP/DOWN
- c) Vous pouvez presser soit une séquence seule, soit plusieurs séquences et toutes les séquences sélectionnées seront lues en boucle
- d) Ajustez la durée en ajustant le fader fade time

F-2) Lecture en mode auto

- a) Appuyez sur le bouton AUTO DEL jusqu'à ce que la led AUTO s'allume
- b) Si un bouton séquence n'est pas sélectionné, la console lira automatiquement une banque programme
- c) Changez la banque programme en utilisant les boutons BANK UP/DOWN
- d) Vous pouvez presser soit une séquence seule, soit plusieurs séquences et toutes les séquences sélectionnées seront lues en boucle
- e) Ajuster la vitesse du programme auto en utilisant le fader time et ajuster la durée des pas en ajustant le fader fade time

F) Blackout

Le bouton blackout remet à zéro tous les réglages des faders

G) Fonctionnement du système MIDI

G-1) Paramétrage canal MIDI

- Appuyez (et laissez appuyé) sur la touche MIDI/ADD pendant trois secondes ; Les deux derniers digits de l'afficheur clignoteront (vous indiquant que le canal MIDI est prêt)
- Utilisez les touches BANK UP/DOWN. Pour sélectionner le canal DMX (1 à 16) à assigner au canal MIDI
- Appuyez (et laissez appuyé) sur la touche « MIDI/ADD » pendant trois secondes pour sauver les nouveaux paramètres et désactiver les paramètres MIDI.
Si vous souhaitez activer vos paramètres, tapez sur n'importe quelle touche (sauf les touches « Bank UP/Down ») pour sortir du mode MIDI

G-2) Exécution

Cette console reçoit des données en note binaire, qui autorise de lire 15 banks (01-15) de scènes et 6 séquences de scènes. En plus, la fonction blackout peut être activée par un signal MIDI.

Bank	Numéro de note	Fonction
BANK 1	00 à 07	Active ou désactive les scènes 1-8 de la bank 1
BANK 2	08 à 15	Active ou désactive les scènes 1-8 de la bank 2
BANK 3	16 à 23	Active ou désactive les scènes 1-8 de la bank 3
...	...	
BANK 14	104 à 111	Active ou désactive les scènes 1-8 de la bank 14
BANK 15	112 à 119	Active ou désactive les scènes 1-8 de la bank 15
CHASE 1	120	Active ou désactive la séquence 1
CHASE 2	121	Active ou désactive la séquence 2
CHASE 3	122	Active ou désactive la séquence 3
CHASE 4	123	Active ou désactive la séquence 4
CHASE 5	124	Active ou désactive la séquence 5
CHASE 6	125	Active ou désactive la séquence 6

H) Caractéristiques techniques

Alimentation :	DC 9~12V, 500mA min.
Sortie DMX :	XLR femelle
Signal MIDI :	Interface 5 pattes standard
Entrée audio :	Microphone intégré
Dimensions :	520x183x73mm
Poids :	3Kg

Les équipements AFX LIGHT sont couverts par une garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre .

Les principes suivants s'appliquent à partir du moment où l'appareil quitte nos usines. La facture de mise à la consommation fera foi de date de départ de la garantie, dans la mesure où celle-ci n'excède pas 12 mois par rapport à la date de fabrication.

Seules les compagnies agréées par AFX LIGHT sont autorisées à opérer sur ces équipements. La garantie devient nulle si l'intervenant appartient à un autre groupe. Durant la période sous garantie, tout matériel défectueux doit nous être retourné dans son emballage d'origine sous colis pré-payé. AFX LIGHT vous retournera vos biens par colis pré-payé au cours de l'année de garantie. Au-delà, les frais d'expédition seront à la charge du client. Les potentiomètres ont une durée de vie limitée et ne sont pas garantis par le fabricant en cas d'utilisation très intensive. Pour toute demande relative à ces services, adressez-vous à votre distributeur habituel, qui sera le plus apte à vous renseigner



2. INTRODUCTION

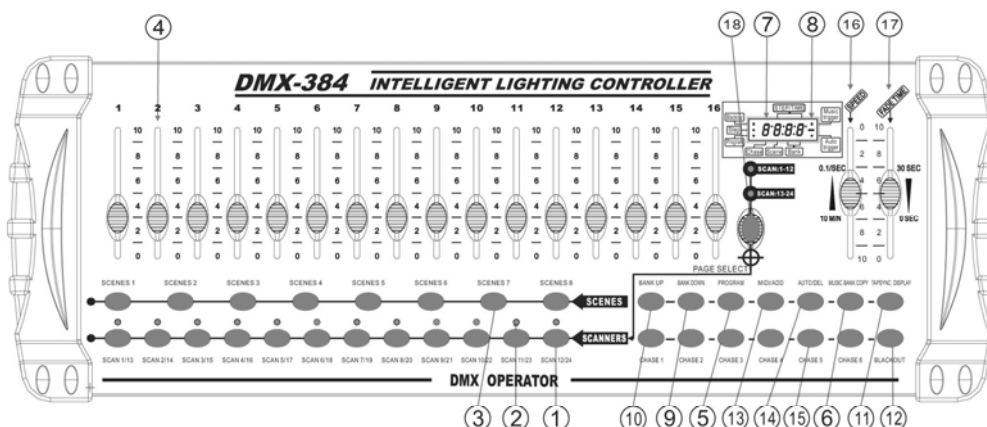
2.1 Features

- * DMX512/1990 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
- * Record 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 XRL
- * LED gooseneck lamp
- * Plastic end housing

2.2 General Overview

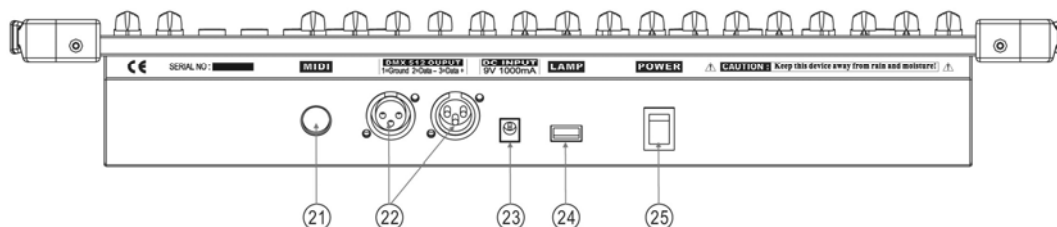
- * The Controller is a universal intelligent lighting controller. It allows the control of 24 fixtures composed of 16 channels each and up to 240 programmable scenes. Six chase banks can contain up to 240 steps composed of the saved scenes and in any order. Programs can be triggered by music, midi, automatically or manually. All chases can be executed at the same time.
- * On the surface you will find various programming tools such as 16 universal channel sliders, quick access scanner and scene buttons, and an LED display indicator for easier navigation of controls and menu functions.

2.3 Product Overview (front)



Item	Button or Fader	Function
1	Scanner select buttons	Fixture selection
2	Scanner indicator LEDS	Indicates the fixtures currently selected
3	Scene select buttons	Universal bump buttons 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 displays 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 cease
13	Midi/ADD button	Activates MIDI external control and also used to confirm the record/save process
14	Auto/Del button	Used to activate 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 two scenes in a chase
18	Page select button	In manual mode, press to toggle between pages of control

2.4 Product Overview (rear panel)



Item	Button or Fader	Function
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

2.5 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 ILS-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.

Playbacks can be either scenes or chases that are directly called to execution by the user. A playback can also be considered program memory that can be recalled during a show.

3. OPERATING INSTRUCTIONS

3.1 Setup

3.1.1 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.

3.1.2 FIXTURE ADDRESSING

The Controller is programmed to control 16 channels of DMX per fixture, therefore the fixtures you wish to control with the corresponding “**SCANNER**” buttons on the unit, must be spaced 16 channels apart.

FIXTURE OR SCANNER #	DEFAULT DMX STARTING ADDRESS	BINARY DIPSWITCH SETTINGS SWITCH TO THE “ ON POSITION”	FIXTURE OR SCANNER #	DEFAULT DMX STARTING ADDRESS	BINARY DIPSWITCH SETTINGS SWITCH TO THE “ ON POSITION”
1	1	1	13	193	1,7,8
2	17	1,5	14	209	1,5,7,8
3	33	1,6	15	225	1,6,7,8
4	49	1,5,6	16	241	1,5,6,7,8
5	65	1,7	17	257	1,9
6	81	1,5,7	18	273	1,5,9
7	97	1,6,7	19	289	1,6,9
8	113	1,5,6,7	20	305	1,5,6,9
9	129	1,8	21	321	1,7,9
10	145	1,5,8	22	337	1,5,7,9
11	161	1,6,8	23	353	1,6,7,9
12	177	1,5,6,8	24	369	1,5,6,7,9

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

3.1.3 PAN AND TILT CHANNELS

Because not all intelligent lighting fixtures are alike or share the same control attributes, the Controller allows the user to assign the wheel the correct pan and tilt channel for every individual fixture

Action :

- 1) Press and hold **PROGRAM & TAPSYNC** different DMX channel. Faders are given a channel buttons together (1) time to access the number and are labeled on the surface of the channel assignment mode.
- 2) Press a **SCANNER** button or **PAGE SELECT** button that represents the fixture whose faders you would like to reassign.

Notes :

All pan/tilt can be reassigned to output on a different DMX channel.
Press **AUTO/DEL** buttons to delete the channel assignment mode.

- 3) Move one fader of 16 channel to select the pan channel.
- 4) Press the **TAPSYNC DISPLAY** button to select pan / tilt
- 5) Move one fader of 16 channel to select the tilt channel.
- 6) press and hold **PROGRAM & TAPSYNC DISPLY** buttons to exit and save setting. All LEDs will blink.

Notes :

All pan/tilt can be reassigned to output on a different DMX channel.

3.1.4 RESETTING THE SYSTEM

Warning:

this will reset the controller to its factory defaults. This will erase all programs and settings.

Action :

- 1) Turn off the unit.
- 2) Press and hold **BANK UP** and **AUTO/DEL**.
- 3) Turn on power to the unit (while still holding **BANK UP** and **AUTO/DEL**).

Notes :

3.1.5 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.

3.1.6 FADE TIME ASSIGN

You can choose whether the board's 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 **BLACKOUT** and **TAPSYNC DISPLAY** buttons simultaneously.
- 3) Turn ON the controller.
- 4) Press the **TAPSYNC DISPLAY** button to toggle between the two modes. Either all channels (A) or select channel Pan & Tilt only (P)
- 5) Press **BLACKOUT** and **TAPSYNC DISPLAY** to save settings. All LEDs will blink to confirm.

Notes :

A: All channels P: Only Pan & Tilt

3.2 Operation

3.2.1 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.

Action :

- 1) Press the **AUTO DEL** button repeatedly until the MANUAL LED is lit.
- 2) Select a **SCANNER** button.
- 3) Move faders to change fixture attributes.
TAPSYNC DISPLAY button:
Press to toggle the output indicator on the LED 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.

3.2.2 REVIEW SCENE OR CHASE

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

Notes :

Make sure you are still in MANUAL Mode.

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.

3.3 Programming

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

3.3.1 ENTERING PROGRAM MODE

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

3.3.2 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 controller 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/REC** 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.

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.

3.3.3 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 **TAPSYNC 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.

3.3.4 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.

Notes :

3.3.5 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 or **PAGE SELECT** button.
- 4) Adjust and change fixture attributes using the channel faders and wheel.
- 5) Press the **MIDI/ADD** button to prepare the save.
- 6) Select the desired **SCENES** button to save.

Notes :

Deselect Blackout if LED is lit.

3.3.6 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/ADD** 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.

3.4 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.

3.4.1 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/ADD** 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.

Notes :

3.4.2 RUNNING A CHASE

Action :

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

Notes :

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

3.4.3 CHECKING A CHASE

Action :

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

Notes :

3.4.4 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/ADD** button to copy the bank. All LEDs will blink.

Notes :

3.4.5 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/ADD** button to copy the scene.
All LEDs will blink.

Notes :

3.4.6 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 **TAPSYNC DISPLAY** to switch the LED 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/ADD** 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/ADD** 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.

3.4.7 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 **TAPSYNC DISPLAY** button to switch the LED 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.

Notes :

3.4.8 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.

Notes :

3.4.9 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.

Notes :

3.5 Scene Programming (Steps)

3.5.1 INSERT A SCENE

Action :

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button to enter programming mode.
- 2) Press the desired **CHASE** button.
- 3) Press the **TAPSYNC DISPLAY** to switch the LED 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/ADD** 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/ADD** 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.

3.5.2 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/ADD** 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.

Notes :

3.5.3 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.

3.5.4 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 :

When deleting a scene the physical location is not removed, however, all 384 DMX channels available to the scene will be set to value 0.

Notes :

CAUTION!

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

3.6 Playback

3.6.1 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 soundactive 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.

3.6.2 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.

3.5.3 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.

3.5.4 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 :

When deleting a scene the physical location is not removed, however, all 384 DMX channels available to the scene will be set to value 0.

Notes :

CAUTION!

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

3.6 Playback

3.6.1 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 soundactive 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.

3.6.2 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.

3.6.3 BLACKOUT

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

3.7 Midi Operation

The controller will only respond to **MIDI** 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/ADD** 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/ADD** 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

MIDI NOTE	FUNCTION (TURN ON/OFF)
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

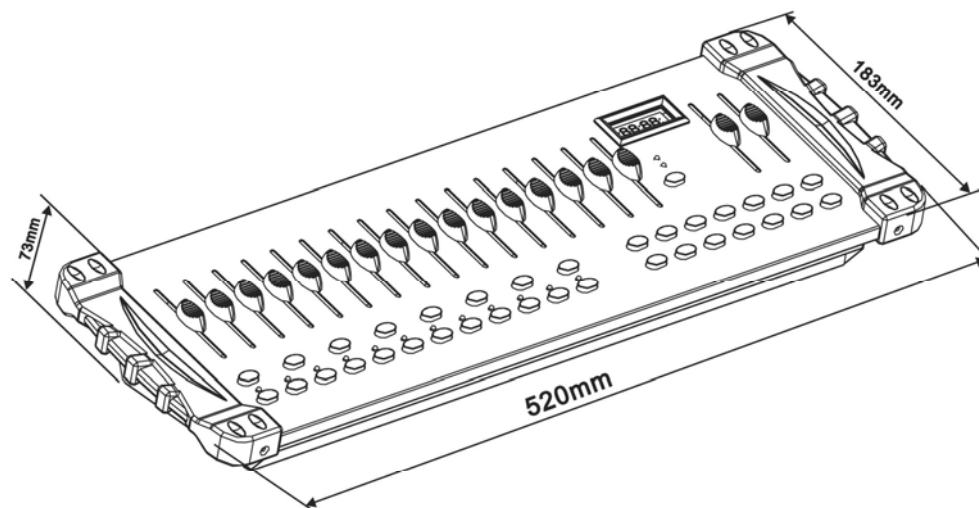
4.3 DMX Dipswitch Quick Reference Chart

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	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	#8	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	
	#7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	
	#6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	
#1	#2	#3	#4	#5																
0	0	0	0	0		32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416	448	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	459	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

Dip Switch Position

DMX Address

4.4 Technical Specifications



Dimensions.....	520 X183 X73 mm
Weight.....	3.0 Kg
Operating Range.....	DC 9V-12V 500mA min
Maximum ambient temperature.....	45° C
Data input	locking 3-pin XLR male socket
Data output	locking 3-pin XLR female socket
Data pin configuration	pin 1 shield, pin 2 (-), pin 3 (+)
Protocols.....	DMX-512 USITT

