



PRO AUDIO
SERIES

16-Canales DMX-512 CONTROLADOR



612120

MANUAL DE USUARIO

Directrices de Seguridad

Por favor, lea atentamente estas instrucciones, con especial atención a las siguientes normas de seguridad. Mantenga estas instrucciones a mano para futuras referencias.

Este producto está diseñado para uso en interiores solo!

No exponga este aparato al agua o la humedad de cualquier tipo. No coloque elementos con agua o humedad en o cerca de este dispositivo.

Asegúrese de que haya suficiente ventilación para permitir que la unidad se enfríe. No obstruya las rejillas de ventilación o las ranuras y asegurar que no hay materiales inflamables o superficies adyacentes dentro de 20 pulgadas de este dispositivo.

Asegúrese de que la toma de corriente utiliza para conectar este dispositivo no exceda el voltaje máximo tasa, que aparece en el panel posterior del dispositivo.

No permita que el cable de corriente se doble, pellizcado, pisó, etc. Asegúrese de que el cable de alimentación no presenta un peligro de tropiezo.

Nunca desconecte la unidad jalando el cable de potencia. Siempre agarra la cabeza del conector.

Asegúrese de que el poder está apagado y conectado antes de realizar cualquier conexión eléctrica.

Desenchufe la unidad de la pared cuando se va a ir sin utilizar durante un largo período de tiempo.

Características

Controlador Universal DMX-512

12 Controles Luz Inteligencia de hasta 16 canales

30 bancos de 8 escenas, 240 escenas total

6 equipos de chasis conteniendo 240 escenas

Canales Reasignados

Asignable rueda giro e inclinación y control de 16-bit

Activación de Beat, tap sync, auto run

Coge cualquier accesorio en la marcha

Selector Polaridad

Compatible MIDI

1. INTRODUCCIÓN

1.1 GENERAL VISIÓN DE CONJUNTO

El Controlador de Monoprice 612120 es un controlador inteligente de luz universal de 192 canales. Deja controlar hasta 12 dispositivos, con hasta 16 canales cada uno y hasta 240 escenas programables. Seis bancos de chase pueden contener hasta 240 pasos compuestos de escenas salvadas en orden. Programas pueden ser desencadenada por música, MIDI, automáticamente, o manual.

Usted puede encontrar herramientas de programación, como 8 canales universales deslizadores, asignable rueda giro e inclinación y control, e indicadores de pantalla LED para fácilmente navegar los controles y función menú. Puede controlar el giro e inclinación de diferente accesorios de luz inteligente usando la rueda al mismo tiempo medios de la capacidad de programación de la rueda. La rueda deja el usuario asignar el canal de giro e inclinación individual por cada accesorio.

1.2 CONTENIDO DEL PAQUETE

Por favor y tome inventario del contenido del paquete para asegurar que tiene todos los artículos abajo. Si algo está fallando o dañado, por favor haga contacto con el Servicio al cliente de Monoprice para un remplazo.

1 x Controlador de 16 canales DMX-512

1 x Adaptador de Potencia CA (DC 9-12V 500mA , 90V-240V)

1 x Manual de Usuario

1.3 CONDICIONES DEL GLOSARIO

Lo siguiente son condiciones comunes usadas en programas inteligentes de luz.

Blackout (Apagon) es un estado de salida de luz de todas las luces de accesorio que están arreglados a 0 o apagado, unas veces en los tiempos temporales.

Chases consiste de escenas múltiples programadas para que ocurran en secuencia. Un chase consiste en escenas múltiples programadas que ocurran una atrás de otro.

DMX-512 es un estándar industrial digital de comunicación protocolo usado en entretenimiento de luz equipado. Para más información lea la Sección DMX Primer y DMX Control Modo en Apéndice.

Fade Slider es usado para ajustar el tiempo entre escenas dentro un chase.

Fixture (Areglo) se refiere a un instrumento luz o otro dispositivo se puede controlar, como un nebulizador o dimmer.

MIDI es un estándar para representar información de música en un formato digital. Una entrada de MIDI proporciona una externa desencadenando de escenas usando un dispositivo MIDI, como una tecla MIDI. Moviendo la cabeza refiere a instrumentos de luz con un mínimo de 360 grados giro e 270 grados inclinación. También llamado yema o movedor.

Patching (Parchando) refiere al proceso de asignar accesorios del canal DMX. Giro es control izquierdo/derecho de un escaneado o movedor de cabeza instrumento.

Programs (Programas) son una colección de escenas un solo banco. Un programa puede consistir de un solo escena o múltiples en secuencia.

Scanner (Escáner) refiere a un instrumento de luz de espejo giro e inclinación.

Shutter (Obturador) es un dispositivo mecánico en el accesorio de luz que deja bloquear luces de camino. Es usado a menudo para reducir la intensidad de la salida de la luz y del estroboscópica.

Scenes (Escenas) Las escenas son estados de iluminación estáticos.

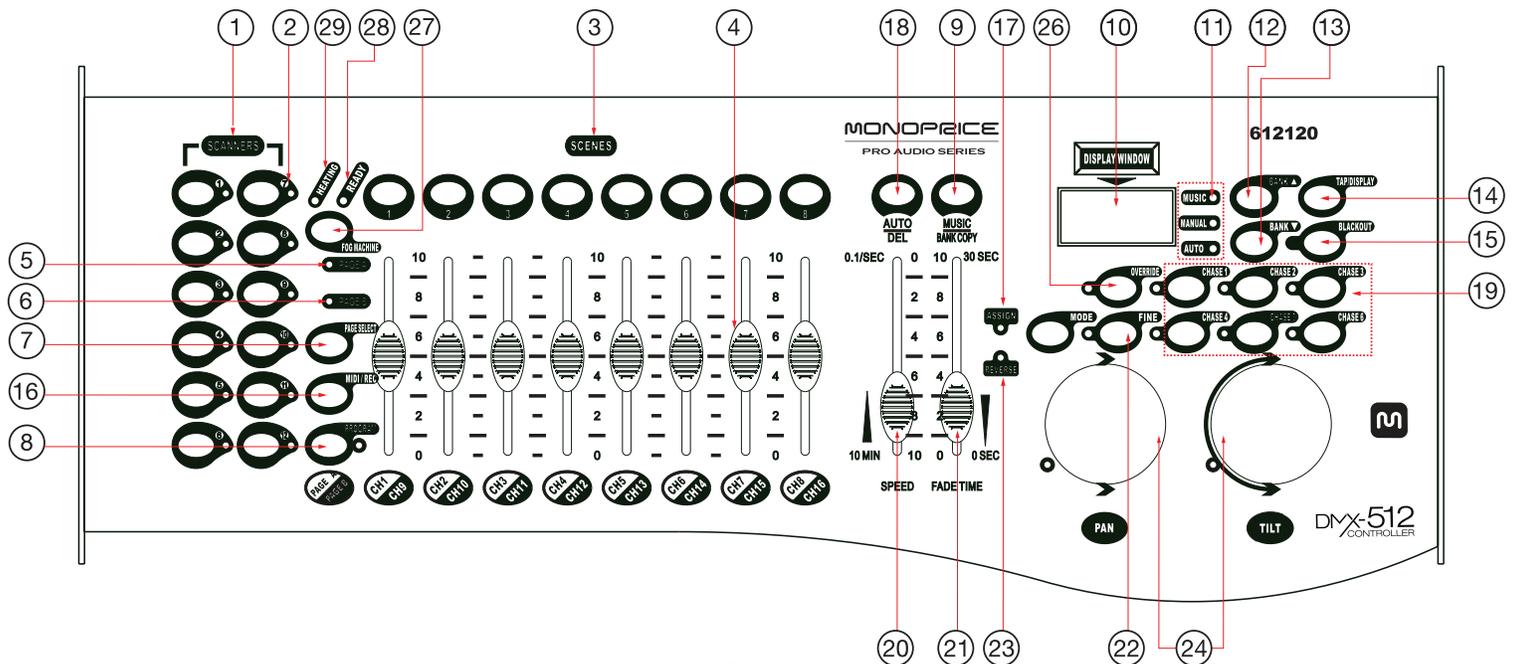
Sliders (Deslizadores) también son conocidos a deslizadores.

Speed Sliders (Deslizadores Veloz) afectan la cantidad del tiempo de escenas detenido. También es considerado en tiempo de espera.

Stand Alone (Aguanto Solo) refiere a un arreglo de capacidad independiente a una externa de control y usualmente en música que es sincronizado, por ser un micrófono construido en.

2. CONTROLES Y CONEXIONES

2.1 Panel Superior



- ① **SCANNER BUTTONS (BOTONES DEL ESCÁNER)**
Permite la selección directa de los dispositivos accesorios/conectados.
- ② **SCANNERS LEDS (ESCÁNERES LEDS)**
Cuando está encendido, indica que se ha seleccionado el dispositivo de dispositivo correspondiente.
- ③ **SCENES FADERS (ESCENAS BOTONES)**
Botones pulsadores universales que representan ubicación escena para el almacenamiento y la selección.
- ④ **CHANNEL FADERS (ATENUADOR DE CANAL)**
Permite el ajuste de los valores DMX. Canales 1-8 son ajustados cuando la página A LED es prendida.
- ⑤ **PAGE A LED (PÁGINA LED A)**
Cuando este iluminado, indica que el canal 1-8 está disponible para ajustes.
- ⑥ **PAGE B LED (PÁGINA LED B)**
Cuando este iluminado, indica que el canal 9-16 está disponible para ajustes.
- ⑦ **PAGE SELECT BUTTON (BOTÓN DE SELECCIÓN PÁGINA)**
Pulse para ciclar por las páginas de control opción. Página A y Pagina B, y dos páginas. La página A y pagina B LEDs iluminaría para indicar la selección de página.
- ⑧ **PROGRAM BUTTON (BOTÓN PROGRAMAR)**
Pulse la palanca del modo programación prender/apagar. El LED iluminaría cuando el modo de programación esta activada.
- ⑨ **MUSIC/BANK COPY (MÚSICA / COPIA DE BANCO)**
Cuando está en modo de programación, al pulsar este botón emite el comando de copia. De lo contrario, al pulsar este botón se activa el modo de música.
- ⑩ **LCD DISPLAY WINDOWS (PANTALLA LCD WINDOWS)**
Esta ventana de estado muestra datos operativos pertinentes.

2. CONTROLES Y CONEXIONES

2.1 PANEL SUPERIOR (continuación)

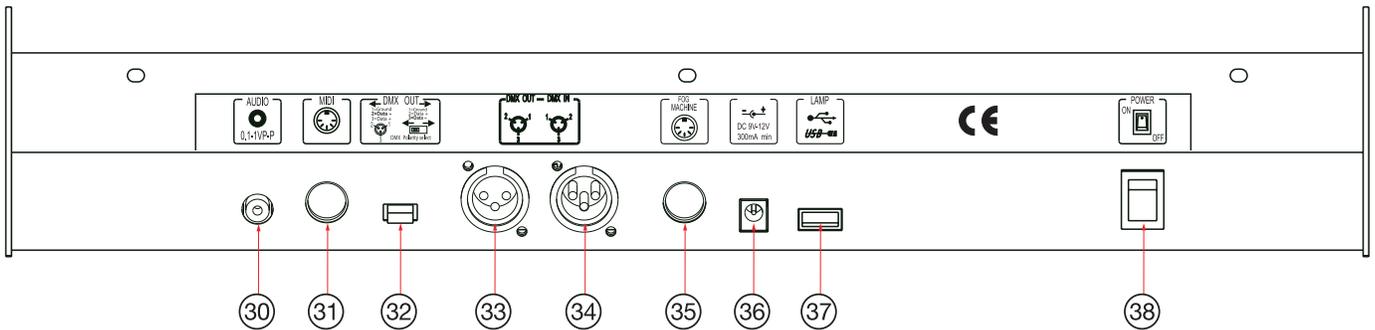
- ⑪ **MODE INDICATOR LEDS (MODO INDICADOR LED)**
Indica el estado de modo de operación (Manual, Música, o Auto)
- ⑫ **BANK UP BUTTON (BOTÓN BANCO SUBIR)**
Botón de función para recorrer los Pasos/Escena en los bancos o las chases. Cuando el botón FINE está activo, al pulsar este botón aumenta los valores DMX.
- ⑬ **BANK DOWN BUTTON (BOTÓN BANCO BAJAR)**
Botón de función para recorrer los pasos de escena en Bancos o chases. Cuando el botón FINE está activo, al pulsar este botón se aumenta los valores DMX.
- ⑭ **TAP/DISPLAY BUTTON (BOTÓN DE LA PANTALLA DE LÍNEAS)**
Durante el juego, pulsando este botón produce un Tap-Sync. Durante la programación pulsando, este botón cambia los valores DMX desplegado en el panel LCD a valores porcentajes.
- ⑮ **BLACKOUT BUTTON (BOTÓN CORTE DE LUZ)**
Establece el valor de obturación o atenuador de que todos los artefactos 0 causando toda la salida a la luz cesa.
- ⑯ **MIDI/REC BUTTON (BOTÓN MIDI REC)**
Activa el control externo MIDI y se utiliza para confirmar el registro de ahorro de proceso.
- ⑰ **ASSIGN LED (ASIGNA LED)**
Durante la configuración inicial, indica que el controlador está en el modo de asignación de canal.
- ⑱ **AUTO/DEL BUTTON (BOTÓN AUTO BORRAR)**
Durante la programación presionando este botón borra la función actual presionando de lo contrario este botón activa el modo automático.
- ⑲ **CHASE BUTTONS (BOTONES CHASE)**
Estos botones dejan acceso directo a las Memorias de Chase 1-6.
- ⑳ **SPEED FADER (ATENUADOR VELOCIDAD)**
Ten en cuenta también un cross fader, este control deslizante establece el intervalo de tiempo entre dos escenas en una CHASE.
- ㉑ **FADE TIME FADER (ATENUADOR TEMPORIZADOR FUNDIDO)**
También considere un atenuador-cruzado, este control establece el intervalo de tiempo entre dos escenas en una CHASE.
- ㉒ **FINE BUTTON (BOTÓN FINO)**
Activa el control de 16 bits de la rueda, lo que resulta en el movimiento de ser en incrementos muy pequeños. Además, mientras que el botón de FINE está activo, el banco UP/DOWN se incrementará y disminuir los valores DMX por uno, ya sea para la rueda o el control deslizante de enfoque o de ser trasladado en la actualidad.
- ㉓ **REVERSE LED (LED DE REVERSA)**
Durante la configuración inicia, indica que el controlador está en el canal del modo de reversa.
- ㉔ **PAN/TIL WHEELS (RUEDA GIRO/INCLINACIÓN)**
Usado para controlar los movimientos de giro e inclinación de un arreglo.
- ㉕ **MODE BUTTON (BOTÓN MODO)**
Este botón de multifunciones usado para la rueda de giro/inclinación y canales.
- ㉖ **OVERRIDE BUTTON (BOTÓN DE ANULACIÓN)**
Se utiliza para reemplazar la configuración del accesorio.

2. CONTROLES Y CONECCIONES

2.1 Panel Superior (continuado)

- ②7 **FOG MACHINE BUTTON (BOTÓN MACHINA DE NIEBLA)**
Pulsando el botón activa la conexión de machina niebla.
- ②8 **FOG MACHINE READY INDICATOR (INDICADOR LISTO DE MACHINA DE NIEBLA)**
Indica que la machina de niebla conectada esta calentada y listo para dispersar niebla/fog.
- ②9 **MACHINE HEATING INDICATOR (NIEBLA CALEFACCIÓN MÁQUINA INDICADOR)**
Indica que la máquina de humo se está calentando.

2.2 PANEL TRASERA



- ③0 **AUDIO INPUT JACK (TOMA DE ENTRADA DE AUDIO)**
Alimentación directa de audio para su uso en modo activo de sonido.
- ③1 **MIDI INPUT PORT (PUERTO DE ENTRADA MIDI)**
La entrada MIDI es para disparo externo de Bancos y Chases el uso de un dispositivo MIDI.
- ③2 **DMX POLARITY SWITCH (INTERRUPTOR DE POLARIDAD DMX)**
Se puede utilizar para corregir la polaridad de la señal
- ③3 **DMX OUTPUT CONNECTOR (CONECTOR DE SALIDA DMX)**
Salida de la señal de control DMX para dispositivos DMX y u otros controladores. Ver configuración de pines en la sección 10.2
- ③4 **DMX INPUT CONNECTOR (CONECTOR DE ENTRADA DMX)**
Se utiliza para transferir los datos programados entre dos controladores. Vea configuración de pines en la sección 10.2.
- ③5 **FOG MACHINE SOCKET (NIEBLA SOCKET MÁQUINA)**
Conecte una máquina de humo DMX en esta toma.
- ③6 **DC INPUT JACK (TOMA DE ENTRADA DE CC)**
Conector DC para el uso con el adaptador AC incluido
- ③7 **USB LAMP SOCKET (SOCKET DE LA LÁMPARA USB)**
Este poder USB Jack es para uso con la luz USB incluido. Es sólo por el poder y no tiene una conexión de datos de ningún tipo.
- ③8 **POWER SWITCH (INTERRUPTOR DE POTENCIA)**
Prende y apaga el controlador.

3. OPERACIÓN MANUAL

El modo manual permite un control directo de todos los escáneres. Usted es capaz de moverlos y cambiar los atributos utilizando los atenuadores de canal y la rueda. Tenga en cuenta que todos los cambios realizados mientras que en el Manual de hecho son temporales y no se grabarán.

1. Presione el botón AUTO/DEL con repetición hasta que ilumine MANUAL LED
2. Presione un botón del escáner para seleccionar ese escáner
3. Mueva la rueda y deslizadores para cambiar manualmente los atributos del accesorio
4. Utilice el botón de selección página para cambiar entre control de equilibrio de los canales 1-8 y control de equilibrio de los canales 9-16.
5. Pulse el botón de pantalla para cambiar la pantalla LCD entre los valores DMX (0-255) y porcentajes (0-100).

4. CONFIGURAR

4.1 CONFIGURANDO EL SISTEMA

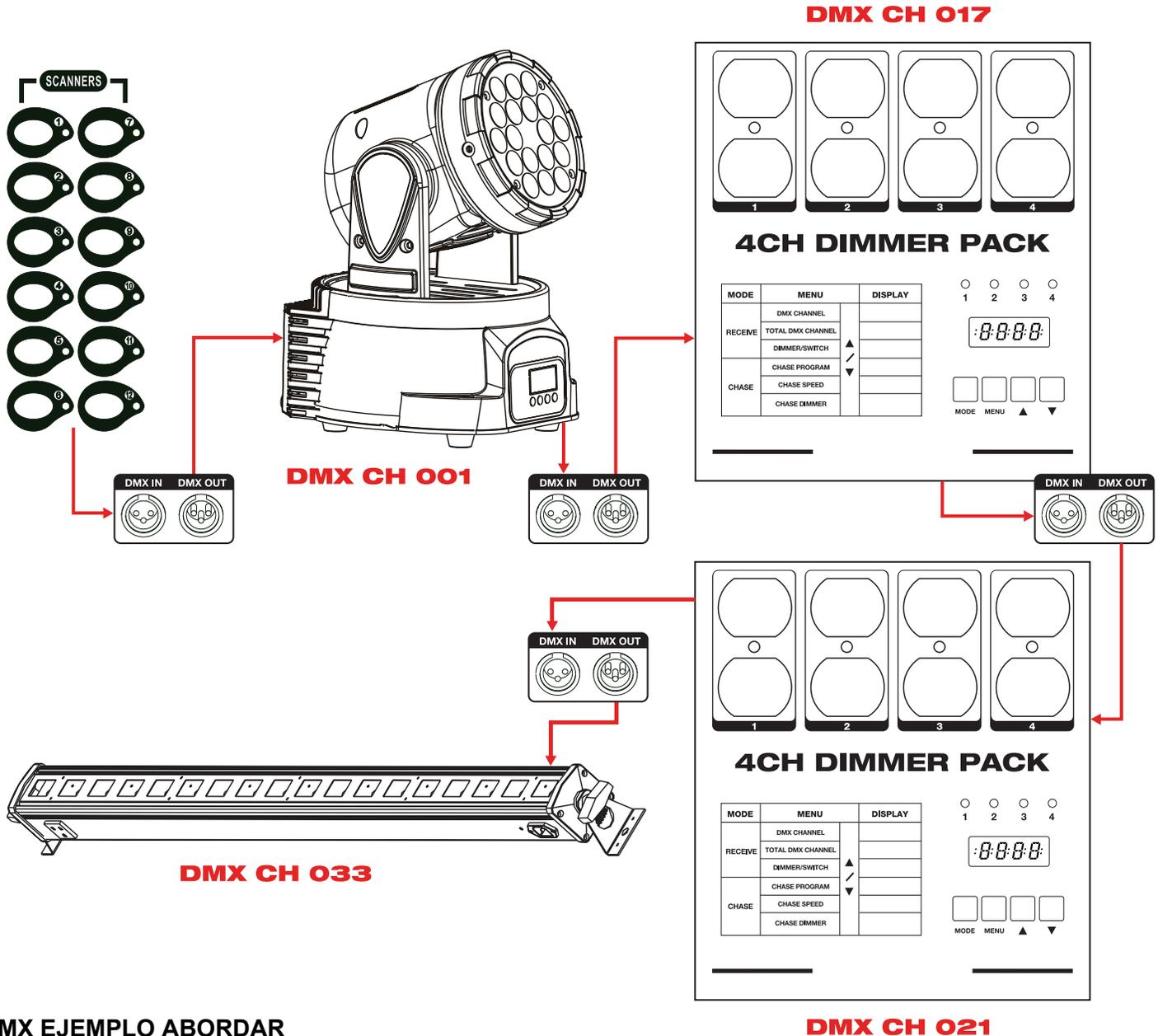
1. El uso de cables DMX, conectar sus equipos de iluminación inteligentes al controlador, según se especifica en los manuales de aparatos. Hasta 32 accesorios se pueden conectar al controlador. Accesorios se pueden conectar en cualquier orden. Si usted tiene más de 32 componentes de iluminación DMX, entonces necesitará un distribuidor DMX (como el Monoprice 612160). Siempre use un terminador DMX (Monoprice 601600) al final de su cadena de iluminación evitar erróneas señales y órdenes falsas.
2. Una vez que todo está conectado, conecte el adaptador de CA que se incluye en el conector de CC en el panel posterior. Conecte el otro extremo a una toma de alimentación de CA cerca.
3. Pulse el lado del interruptor basculante de potencia para encender.

4.2 DIRECCIÓN DEL APARATO

Este controlador está programado para controlar 16 canales de DMX por lámpara, por lo tanto, los aparatos que desea controlar con los botones del escáner correspondientes de la unidad, deben espaciarse 16 canales separados. Por favor consulte el manual de accesorios individual para DMX instrucciones de direccionamiento. En el cuadro anterior se refiere a un dispositivo de configuración binaria dip switch estándar.

ACCESORIOS O ESCÁNER	POR DEFECTO DMX DIRECCIÓN DE INICIO	CONFIGURACIÓN DE LOS INTERRUPTORES DIP BINARIO (Cambie a la posición ON)
1	1	1
2	17	1, 5
3	33	1, 6
4	49	1, 5, 6
5	65	1, 7
6	81	1, 5, 7
7	97	1, 6, 7
8	113	1, 5, 6, 7
9	129	1, 8
10	145	1, 5, 8
11	161	1, 6, 8
12	177	1, 5, 6, 8

4.2



DMX EJEMPLO ABORDAR

En este ejemplo la luz accesorio #1 tiene su canal establecido el principio hasta el 001. Este dispositivo será controlado por el SCANNER 1. Cuando se pulsa el botón del SCANNER 1 el LED se iluminará para SCANNER 1. Los atenuadores controlarán movimiento, colores, gobos, y las macros disponibles en su dispositivo. Consulte el manual del propietario de su dispositivo para hacer frente a DMX.

Si tiene alguna latas etapa PAR tradicionales, elipsoidal, o Fresnel que necesitarán paquetes de regulador de intensidad DMX. Puede agrupar estos para trabajar como un SCANNER con 16 canales. El ejemplo muestra dos paquetes de regulador de intensidad. Estas unidades serán controladas por SCANNER 2. Cuando se activa el SCANNER 2 LED del canal 1 atenuador controlará un PAR puede enchufado en DIMMER 1 CH 1, el canal 5 Atenuador controlará un PAR puede enchufado en DIMMER 2 ch 1.

La barra de luz LED tiene su canal ajustado en 033. Este dispositivo será controlado por SCANNER 3. Cuando se pulsa el botón del SCANNER 3 LED se iluminará para SCANNER 3. Los atenuadores controlarán colores, luz estroboscópica y macros en su aparato. Consulte el manual de pedidos de aparatos para abordar DMX.

4.3 ASIGNACIÓN DE RUEDAS

Debido a que no todos los accesorios de iluminación inteligentes se parecen o comparten los mismos atributos de control, el controlador Monoprice 612120 DMX le permite asignar a la rueda de la bandeja correcta y el canal de inclinación para cada aparato individual, incluyendo las asignaciones de canal de 16 bits. También le permite asignar atenuadores físicos al accesorio canales DMX para que pueda combinar o unificar el control de atributos similares o iguales a través de diferentes tipos de accesorios.

Las ruedas pueden ser asignadas a la salida en un canal DMX diferente para cada escáner

1. Mantenga pulsado el botón del PROGRAM 1 hasta que el LED parpadea.
2. Pulse simultáneamente los botones FINE y MODE, suelte el botón, a continuación, pulse de nuevo una segunda vez para acceder al modo de asignación de canal. El LED de asignación se iluminará en respuesta. La rueda se puede asignar a la salida en un canal DMX diferente.
3. Pulse un botón del SCANNER que representa el aparato para el que desea establecer el giro e inclinación.
4. Use el BANK UP y BANK DOWN de abajo de los botones para seleccionar giro e inclinación.
5. Pulse el botón de TAP/DISPLAY para cambiar de página.

NOTA: Puede asignar el canal DMZ para cualquier canal de control Atenuador.

6. Presione y detenga el botón de MODE, pulse el botón SCENES encima del fader que controla el giro o inclinación para seleccionar el canal DMX. Todos los LED parpadean. Repita el procedimiento para cada escáner.

Nota: Presione simultáneamente los botones de modo AUTO DEL y eliminar el modo de asignación de canal.

7. Repita los pasos 3-6 cada escáner. Mantenga pulsado los botones FINE y MODE para salir.
8. Presione y mantenga presionados los botones de programa para volver al modo manual. Botón apagón se iluminará.

4.4 REVISIÓN DE ALINEACIÓN DE RUEDAS

1. Presione simultáneamente los botones FINE y MODE, suelte el botón, a continuación, pulse de nuevo una segunda vez para acceder al modo de canal de retorno.
2. Presione un botón del SCANNER para seleccionar un escáner.
3. Simultáneamente pulse el botón FINE y MODE para salir.

4.5 SALIDA DEL CANAL INVERSO

Puede invertir permanentemente la salida de un canal determinado en el controlador

1. Mantenga pulsado el botón de PROGRAM hasta que el LED parpadea
2. Presione simultáneamente los botones FINE y MODE para acceder al modo de canal de retorno REVERSE, a continuación, pulse el botón del escáner
3. Utilice el botón BANK DOWN Y BANK DOWN para cambiar la selección giro e inclinación.
4. Pulse el botón de TAP/DISPLAY para cambiar de página
5. Mantenga pulsado el botón de MODE, a continuación, pulse el botón SCENES encima del fader que controla el giro o inclinación para seleccionar el canal DMX. Todos los LED parpadean. Repita el procedimiento para cada escáner.
6. Pulse simultáneamente los botones FINE y MODE, suelte de nuevo una segunda vez para salir.
7. Prensa y botón de programa espera para volver al modo manual. Blackout botón se iluminará.

4.6 OPINIÓN INVERSA

1. Presione simultáneamente los botones FINE y MODE de acceso al modo de asignación de la rueda
2. Presione un botón del SCANNER para seleccionar un escáner.
3. Presione simultáneamente los botones FINE y MODE, suelte el botón, a continuación, pulse de nuevo una segunda vez para salir.

4.7 COPIA ESCÁNER

Para ahorrar tiempo, puede copiar la configuración de un escáner a la de otro. En este ejemplo, vamos a revisar cómo copiar SCANNER 1 al SCANNER 2.

1. Pulse y detenga el botón SCANNER 1
2. Mientras mantiene el botón del SCANNER 1, presione y mantenga presionado el botón de SCANNER 2.
3. Mientras mantiene el botón del SCANNER 2 abajo, suelte el botón del SCANNER 1.
4. Suelte el botón del SCANNER 2. Todos los indicadores LED del escáner parpadeará para confirmar la copia correcta.

4.8 FADE TIME ASSIGN

Usted puede elegir si las juntas se desvanecen momento durante la ejecución escena se implementa a nivel mundial, a todos los canales de salida, o sólo a los de giro e inclinación canales de movimiento. Esto es relevante porque muchas veces usted querrá gobos y colores para cambiar rápidamente, mientras que no afecta el movimiento de la luz.

1. Apague el controlador .
2. Simultáneamente detenga el botón MODO y TAP/DISPLAY.
3. Mientras mantiene los botones, encender el controlador.
4. Pulse los botones TAP / DISPLAY para cambiar entre los dos modos. Puede seleccionar ALL CH, que se aplica a todos los canales o sólo X / Y, que se aplica a la cacerola y la inclinación solamente.
5. Mantenga pulsado el botón de modo y pulse el botón TAP/DISPLAY para guardar la configuración. Todos los LED parpadean para confirmar.

5. PROGRAMANDO

Un banco de programación es una secuencia de diferentes escenas (o pasos), que se realizarán una detrás de otra y se usan en Chase (sección 6.1). Programas de Bancos puede constar de hasta 8 escenas cada uno.

5.1 CREAR UNA ESCENA

Una escena es un estado de iluminación estática. Las escenas se guardan en los bancos. Hay 30 memorias de bancos en el controlador y cada banco puede contener 8 memorias de escena. El controlador puede guardar 240 escenas total.

1. Pulse y detenga el botón de PROGRAM hasta que el LED parpadea.

NOTA: Si se ilumina el LED apagón, pulse el botón de BLACKOUT para anular su selección.

2. Coloque el SPEED y FADE deslizadores de tiempo hasta el fondo.

3. Seleccione los SCANNERS que desea incluir en su escena.

NOTA: Puede seleccionar más un arreglo.

4. Encadre la escena moviendo los deslizadores y Rueda.

NOTA: Puede acceder a los canales 9-16 pulsando el botón de PAGE SELECT. Esta es una condición necesaria para los accesorios que utilizan más de 8 canales de control.

5. Pulse el botón MIDI/REC

6. Escoja un BANK (01-30) para cambiar, si es necesario.

NOTA: Hay 8 escenas disponibles en el BANK.

7. Seleccione un botón de SCENE para almacenar.

NOTA: Todos los LED parpadean para confirmar. La pantalla LCD indicará ahora el número de escena y el número de banco en uso.

8. Repita los pasos del 3 al 7, según sea necesario. Hasta 8 escenas se pueden grabar en un banco de programas. Presione el BANK UP hacia arriba para continuar a través de bancos de programa ascendente.

9. Para salir del modo de programa, sostenga el botón de PROGRAM.

Sugerencia! Pulse el botón FINE, activa la rueda o deslizador moviéndolo, a continuación, utiliza el BANK UP y BANK ABAJO de los botones para cambiar los valores en incrementos de 1.

5.2 EJECUCIÓN DE UN PROGRAMA

1. Utilice los botones BANK UP Y BANK DOWN para cambiar bancos del programa, según sea necesario.

NOTA: Si se ilumina el LED apagón, pulse el botón de apagón para anular su selección.

2. Pulse el botón AUTO/DEL varias veces hasta que el AUTO DEL se enciende.

3. Ajuste el SPEED del programa a través la atenuadora velocidad y la tasa de bucle a través del FADE TIME de fundido.

4. Como alternativa, puede pulsar el botón de TAP/DISPLAY dos veces. El tiempo entre los dos grifos se convertirá en el tiempo entre SCENES (hasta 10 minutos). Esto también se llama "Tap-Sync".

5.3 COMPROBAR EL PROGRAMA

1. Pulse y detenga el botón PROGRAM hasta que el LED parpadea.

2. Use el botón BANK UP y BANK DOWN para seleccionar el programa del banco para revisar.

3. Pulse el botón SCENES para poder revisar las escenas individualmente.

5.4 EDITAR EL PROGRAMA

Escenas tienen necesidad de modificadas manualmente.

1. Pulse y detenga el botón de PROGRAM hasta que el LED parpadea.

NOTA: Si el LED Apagón es iluminado, pulse el botón BLACKOUT para anular la selección.

2. Use el botón BANK UP y BANK DOWN para cambiar el banco si es necesario.

3. Use el botón de SCANNER para seleccionar el arreglo deseado.

4. Ajuste y cambie las atributas del arreglo usando el canal de atenuador y llanta.

5. Pulse el botón MIDI/REC para preparar el salvo.

6. Seleccione el botón de SCENES para salvar.

5.5 COPEA UNA ESCENA

1. Pulse y detenga el botón de PROGRAM para entrar el modo de programar.

2. Use el botón BANK UP y BANK DOWN para seleccionar el banco que contiene la escena que se va a copiar.

3. Pulse el botón de SCENE que corresponde con la escena que va a copiar.

4. Pulse el botón MIDI/REC para copiar la escena.

5. Use botón de BANK UP y BANK DOWN para seleccionar el Bank destinado que contiene la memoria escena para grabar.

6. Pulse el botón de la SCENE deseada para completar la copia. Todos los LEDs brillarían para confirmar.

5.6 BORRAR LAS ESCENAS

NOTA: Cuando borrando una escena la locación física no sería eliminada, sin embargo, todos los 192 canales DMX disponible en la escena serian conjunto de valorar 0.

1. Pulse y detenga el botón de PROGRAM para entrar el modo de programar.

2. Use el botón BANK UP Y BANK DOWN para seleccionar el Bank que contiene la escena que va ser borrada.

3. Pulse y detenga el botón AUTO/DEL

4. Pulse el botón de SCENES que corresponde a la escena que quiere borrar. Todos los LEDs brillarían para confirmar.

5.7 BORANDO TODOS LAS ESCENAS

Advertencia! Este proceso es irreversible. Todas las escenas con los datos se ajustan a 0.

1. Pulse y detenga el botón PROGRAM y el botón BANK DOWN. Durante que detiene los botones apague el controlador.

2. Prenda de nuevo el controlador.

NOTA: Este proceso no debe que ser realizado con arreglos conectado en el controlador.

6. PROGRAMANDO CHASE

Un Chase es creado usando escenas echas en previa. Escenas se convierten pasos en un chase y pueden arreglar en cualquier orden que quiere. Es muy recomendado que, antes de programar chases por primera vez; usted bore todos los chases de la memoria. Vea 6.7 bore todos los programas de chase para instrucciones.

6.1 CREA UN CHASE

Un Chase puede contener hasta 240 escenas como pasos. Los pasos del plazo y escenas son usadas en intercambio.

1. Pulse el botón PROGRAM hasta que brille el LED.
2. Pulse el botón CHASE usted quiere programar.
3. Cambie el Banco si es necesario para alocar una escena.
4. Seleccione la SCENE para insertar
5. Toque el botón MIDI/REC para almacenar las escenas.
6. Repita pasos 3 hasta 5 para añadir pasos adicionales en el Chase. Hasta 240 pasos pueden ser grabados.

6.2 EJECUTAR UN CHASE

1. Pulse el botón CHASE después el botón AUTO/DEL.
2. Ajusta la velocidad del Chase tocando el botón TAP/DISPLAY, esperando el periodo deseado, después tocando el botón TAP/DISPLAY por segunda vez. El intervalo de tiempo entre los dos grifos se convertirá en el Chase de velocidad. (hasta 10 segundos).

6.3 REVISANDO UN CHASE

1. Pulse y detenga el botón PROGRAM hasta que el LED ilumine.
2. Seleccione el botón CHASE deseado.
3. Pulse el botón TAP/DISPLAY para cambiar la pantalla LCD en pasos.
4. Revisa cada escena/paso individualmente usando el botón BANK UP and BANK DOWN.

6.4 COPEA EL BANCO EN EL CHASE

1. Pulse y detenga el botón PROGRAM para entrar en el modo programar.
2. Pulse el botón CHASE deseado.
3. Use el botón BANK UP y BANK DOWN para seleccionar el Bank que se va a copiar.
4. Pulse el botón MUSIC/BANK COPY para preparar la copia.
5. Pulse el botón MIDI/REC para copiar el banco. Todos los LEDs brillarían para confirmar.

6.5 INSERTE UNA ESCENA EN EL CHASE

1. Pulse y detenga el botón PROGRAM ara entrar en el modo programar.
2. Pulse el botón CHASE deseado.
3. Pulse el botón TAP/DISPLAY para cambiar la pantalla LCD en pasos.
4. Use el botón BANK UP y BANK DOWN para navegar los pasos y alocar el punto de entrada del nuevo escena. La pantalla enseñaría los números de pasos que después las escenas serian insertadas.
Ejemplo: Si insertando la escena entre 5 y 6 pasos, la pantalla enseñaría STEP 05.
5. Pulse el botón MIDI/REC para preparar la entrada.
6. Use el botón BANK UP y BANK DOWN para localizar la SCENE.
7. Pulse el botón SCENE que corresponde con la escena que va insertado.
8. Pulse el botón MIDI/REC para copiar el banco. Todos los LEDs brillarían para confirmar.

6.6 BORRAR UNA ESCENA EN EL CHASE

1. Pulse y detenga el botón PROGRAM para entrar en el modo Programando.
2. Pulse el botón del CHASE deseado que contiene la escena que va a borrar.
3. Pulse el botón TAP/DISPLAY para cambiar los pasos de la pantalla LCD.
4. Use el botón BANK UP y BANK DOWN para seleccionar el scene/step que va a borrar.
5. Pulse el botón AUTO/DEL para borrar el step/scene. Todos los LEDs brillarían para confirmar.

6.7 BORRAR TODOS LOS PROGRAMAS CHASE

Advertencia! Este procedimiento dará lugar a la pérdida irrevocable de toda la memoria paso CHASE. Sin embargo, se mantendrán las escenas individuales y los bancos de programa.

1. Apague el controlador.
2. Pulse y detenga simultáneamente el botón BANK DOWN y AUTO/DEL. Al mismo tiempo que está deteniendo estos botones prenda el controlador.
3. Todos los LEDs brillarían para confirmar.

NOTA: Este procedimiento no se debe realizar con los accesorios conectados al controlador.

7. REPRODUCCIÓN

7.1 EJECUCIÓN EN MODO SONIDO

En el Modo sonido, programadas serian desencadenada por el sonido, usando el controlador de entrada RCA.

1. Pulse el botón MUSIC BANK COPY con repetición hasta que el LED MUSIC prenda.
2. Use el botón BANK UP y BANK DOWN para seleccionar el programa BANK para correr en el modo sonido activado.
3. Alternativamente puede pulsar un solo botón CHASE o varios botones CHASE en secuencia y todos los chases seleccionados será bucle en orden seleccionado.

NOTA: Múltiples chases seleccionados bucle y ejecución en el orden originalmente seleccionado.

4. Use el FADE TIMER para ajustar el tiempo.

7.2 EJECUCIÓN EN MODO AUTO

NOTA: En modo Auto, programas serian desencadenada por el ajuste de el controlador interruptor temporizado y interruptor veloz.

1. Pulse el botón AUTO/DEL con repetición hasta que el AUTO LED prenda.
2. Si el botón CHASE no es pulsado, el controlador automáticamente correría un programa BANK.
3. Use el botón BANK UP Y BANK DOWN para cambiar el programa BANK.
4. Alternativamente, usted puede pulsar un botón de CHASE individual o varios botones de CHASE en secuencia. Todas las chases seleccionados bucle en el orden seleccionado.
5. Se puede ajustar el tiempo entre pasos moviendo el deslizador de SPEED y la duración del paso moviendo tiempo de fundido del deslizador.

7.3 APAGÓN

Pulse el botón BLACKOUT para configurar el resultado de la luz de todos los arreglos a 0 o apagado.

8. OPERACIÓN ENTRADA MIDI

El controlador sólo responderá a los comandos MIDI en el canal MIDI al que está establecido. Todo el control MIDI se realiza utilizando "Note On" comandos. Todas las demás instrucciones MIDI se ignoran. Para detener una CHASE, enviar la nota BLACKOUT (Nota MIDI 126, vea tabla de abajo).

1. Pulse y detenga el botón MIDI/REC por 3 segundos.
2. Use el botón Bank Up y Bank Down para seleccionar el canal de control MIDI (1-16).

Nota: Este es el canal de que el controlador recibe el comando de MIDI "Note On".

3. Pulse y detenga el botón MIDI/REC por 3 segundos para salvar la configuración.
4. Para soltar el MIDI control, repita el proceso de arriba, pero pulse otro botón excepto el botón BANK en paso 2.

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

9. TRASFERENCIA DE DATOS

Es posible para transferir los programas almacenados en un Controlador de Monoprice 612120 DMX con otro mediante la realización de los pasos siguientes:

1. Utilice el cable DMX para conectar la salida del controlador de la fuente a la entrada del controlador destino.
2. Encienda el controlador fuente. Mantenga pulsado los botones SCANNER 2, SCANNER 3 Y SCENE 1. Mientras mantiene presionados los botones, gire el controlador en. La pantalla LCD mostrará de transmisión, lo que indica que está listo para transmitir datos.
3. Apaga el controlador fuente. Mantenga pulsado los botones SCANNER 8, SCANNER 9 Y SCENE 2. Mientras mantiene presionados los botones, gire el controlador. La pantalla LCD mostrará RECEIVE, lo que indica que está listo para transmitir datos.
4. Ambas unidades están listas para transmitir y recibir. Presione simultáneamente los botones SCENE 7 y SCENE 8 en el controlador de la fuente para comenzar la transmisión.

10. APÉNDICE

10.1 DMX PRIMER

Hay 512 canales en una conexión DMX-512. Los canales pueden ser asignados de cualquier manera. Un accesorio capaz de recibir DMX 512 requerirá ya sea un canal o un número de canales secuenciales. El usuario debe asignar una dirección inicial en el accesorio que indica el primer canal reservado en el controlador.

Hay muchos tipos diferentes de accesorios controlables DMX y todos ellos pueden variar en el número total de canales requeridos. La elección de una dirección inicial se debe planificar con antelación. Canales no deben solaparse. Si lo hacen, esto se traducirá en un funcionamiento errático de los accesorios cuya dirección inicial se establece incorrectamente. Sin embargo, puede controlar varios aparatos del mismo tipo con la misma dirección de partida, siempre y cuando el resultado esperado es el del mismo tipo con la misma dirección de partida, siempre y cuando los resultados esperados es el de la armonía en el movimiento u operación. En otras palabras, el aparato será esclavizado juntos y se todo responder exactamente el mismo.

Aparatos DMX están diseñados para recibir datos a través de una cadena de margaritas serie. Una conexión en cadena es una en la que los DATA OUT en partido se conectan al DATA IN en el próximo partido. El orden en que están conectados los aparatos no es importante y no tiene ningún efecto sobre cómo un controlador se comunica a cada aparato. Utilice un orden que prevé el cableado más fácil y directo. Conecte accesorios utilizando blindados de dos conductores de cable de par trenzado con tres pines XLR hacer a los conectores hembra. La conexión de pantalla es el pin 1, mientras que el pin 2 datos negativos (S-) y el pin 3 son datos positivos (S+).

10.2 TERMINACIÓN DMX

La salida último aparato en la cadena margarita debe terminar con un terminador DMX. Para hacer un terminador DMX, soldar una resistencia de 120-ohmios entre los pines 2 y 3 de un conector XLR. Enchufe el Terminador DMX en la salida del último aparato de la cadena de margarita.

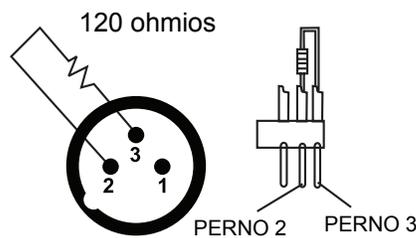
Ocupación de la conexión-XLR

SALIDA-DMX

Zócalo Montaje XLR:

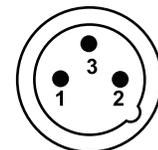


1. Tierra
2. Señal (-)
3. Señal (+)



SALIDA-DMX

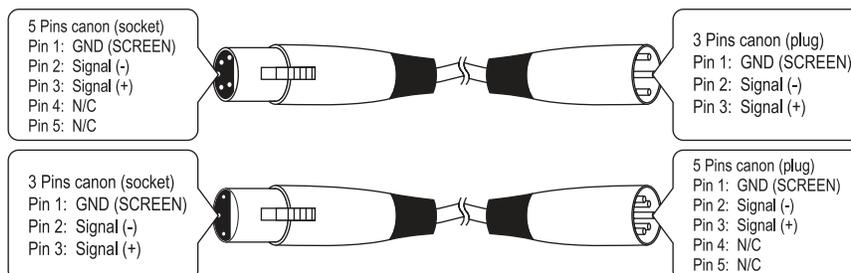
Conexión Montaje XLR:



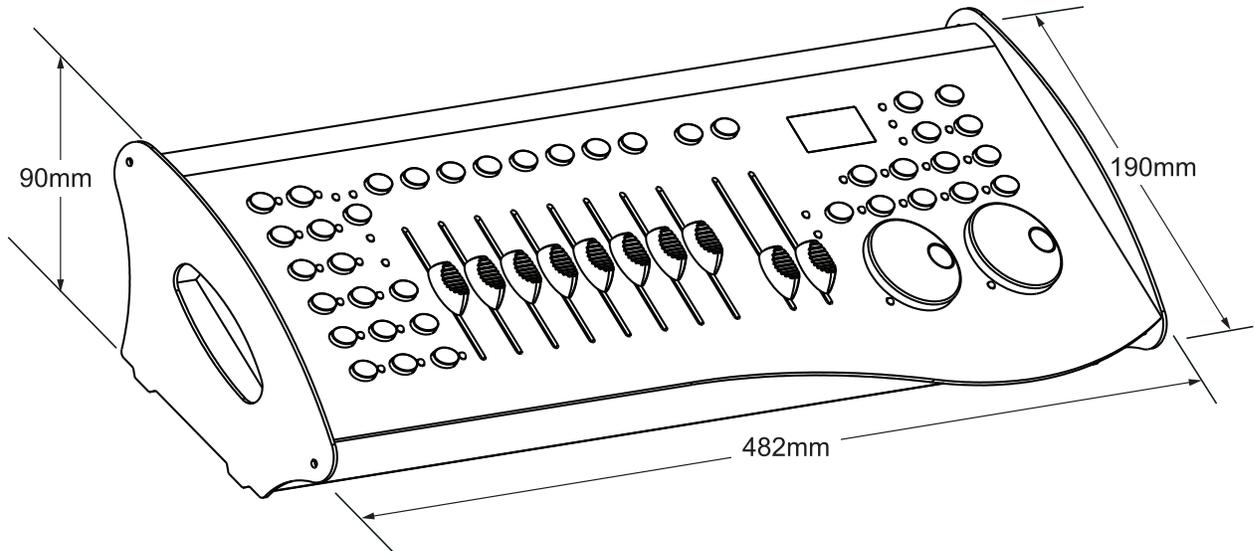
1. Tierra
2. Señal (-)
3. Señal (+)

Tenga en cuenta que algunos dispositivos DMX usan un conector tipo XLR 5 pines en lugar de un conector estándar XLR de 3 pines.

Usted puede hacer un cable con clavija de 3 pines a 5 conectando el cable con las conexiones de pines se enumeran a continuación.



10.3 ESPECIFICACIONES



Dimensiones (W x D x H)	19.0" x 7.5" x 3.5" (482 x 190 x 90 mm)
Peso	7.7 lbs. (3.5 Kg)
Entrada Voltaje	DC 9V-12V 500mA min
Temperatura Ambiente Máxima	+113°F (+45°C)
Entrada de Datos	Cierre 3-pin XLR Enchufe hombre
Salida de Datos	Cierre 3-pin XLR Enchufe hembra
Configuración de Pernos Datos	Pin 1 escudo, pin 2 (-), pin 3 (+)
Protocolos	DMX-512 USITT

DIRECCIÓN DMX TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA

POSICIÓN DEL INTERRUPTOR DIP

SET INTERRUPTOR DIP 0=OFF 1=ON X=OFF or ON					#9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	
					#8	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	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	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	

POSICIÓN DEL INTERRUPTOR DIP

DIRECCIÓN DMX