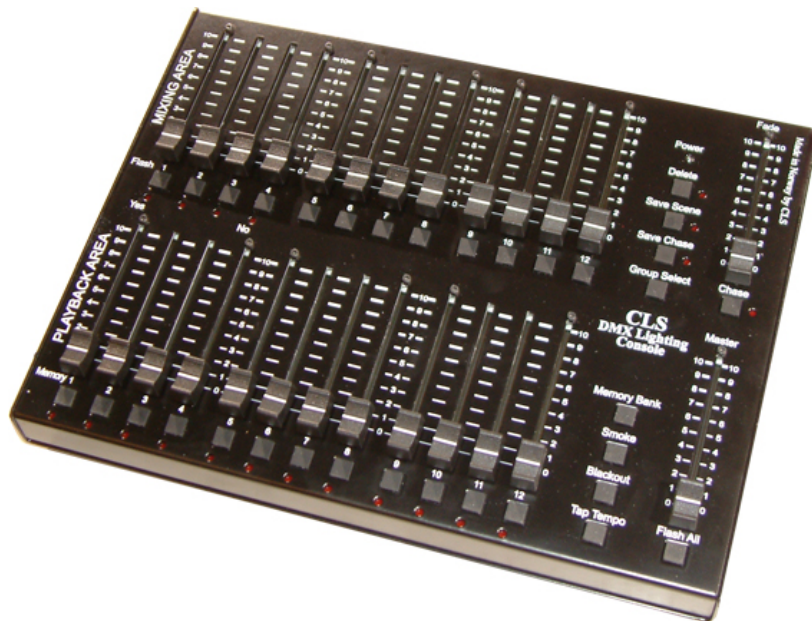


CLS

DMX12

12 Kanalers DMX

Lys Mikser



Brukermanual

2009 V1

Laget i Norge av

CLS

www.cls.no - kontor@cls.no

Innholdsfortegnelse:

Side 1: Bruksanvisning forside.

- ” 2: Innholdsfortegnelse
- ” 2: Spesifikasjoner
- ” 3: Oversikt
- ” 4: Forklaringer
 - Komme i gang- Programmering av Scener i CLS DMX12
 - Programmering av Chase i CLS DMX12
- ” 5: Sletting av Scener eller Chase i CLS DMX12
 - Flere funksjoner
- ” 6: Feilsøking diagram

Spesifikasjoner:

Compact DMX Lysmikser

DMX kanaler: 12 + røykkanaler (DMX kanal 49+50)

Utgang: 5-pin Neutriks XLR hun

Protokoll: DMX 512(1990)

Minne: 12 scener + 1 chase(1-12step)

Fadere: Alps

Prosesor: 16MHz

Software: Oppgraderbar til DMX48

Chase crossfades: Ja

Inngang: 12V DC 600mA (+ i senter)

Vekt: 2 kg Størrelse: 285 x 215 x 55 mm

Versjon 1.00 Software

Konstruert for å kunne kontrollere mindre oppsett for:

1. Teater belysning
2. Orkester belysning
3. Diskotek belysning
4. Dimmer-kontroll.
5. Miljø belysning
6. Skole-teater belysning
7. Lys i PA sammenheng(fleksibelt)
8. Røyk/Haze maskiner

Oversikt:

Power inngang: 12V DC, (+ i senter)

DMX 512 digital utgang 5 pin XLR kontakt hun.

Alle 12 kanalers nivåer sendes i DMX512(1990) serielt digital-format, til hvilket som helst apparat som er i stand til å motta det.

Bruk 2 leder skjernet kabel av god kvalitet (twisted pair).

Pin-kobling: Pin 1 =Skjerm jord, Pin 2 =Signal -, Pin 3 = Signal +.

Mrk: Enden på DMX linjen bør alltid være avsluttet (terminert) med en 120 ohm motstand koblet mellom Signal + og Signal -. Denne motstanden kan enkelt monteres i en XLR plugg, som settes inn i det siste apparatet i DMX kjeden.

12 Miksefadere: Normale fadere til manuell bruk eller for å sette sceneinnstillinger som deretter lagres med minneknapper til avspillingsfaderne.

12 Flash knapper: Normale flash-knapper for manuell bruk.

12 Avspillingsfadere: Brukes for å spille av scener som er lagret.

4 lysdioder i Mikseområdet: Yes og No for å bekrefte sletting av Scener/Chase (Gruppevalg for kanalgrupper kun på DMX48)

12 Minne/Flash knapper: Lagringsknapper og Sceneflash-knapper. (Memorybank select knapper kun på DMX48)

12 Lysdioder i avspillingsområdet: Markerer ledige og opptatte minner.

Master Fader: Kontrollerer Masterverdien til alle kanaler.

Røyk knapp: Den sender ut full verdi på DMX kanal 49 og 50, når den trykkes ned. Den er ikke programmerbar, men kan anvendes hele tiden. Konstruert for å kontrollere av og på funksjoner for DMX røykmaskiner eller andre DMX kontrollerte enheter.

Blackout knapp: Når den holdes nede sendes verdi 0 (null) til alle DMX kanalene.

Flash All knapp: Setter alle DMX kanalene til verdi 256 (full) når den trykkes ned. (Verdien er avhengig av hva Masterfader står på)

Chase knapp: Slår av og på Chaser (løpelys). Brukes også for lagring av step i Chaser. Overgangstiden (crossfade) mellom step i chasen justeres med Chase faderen.

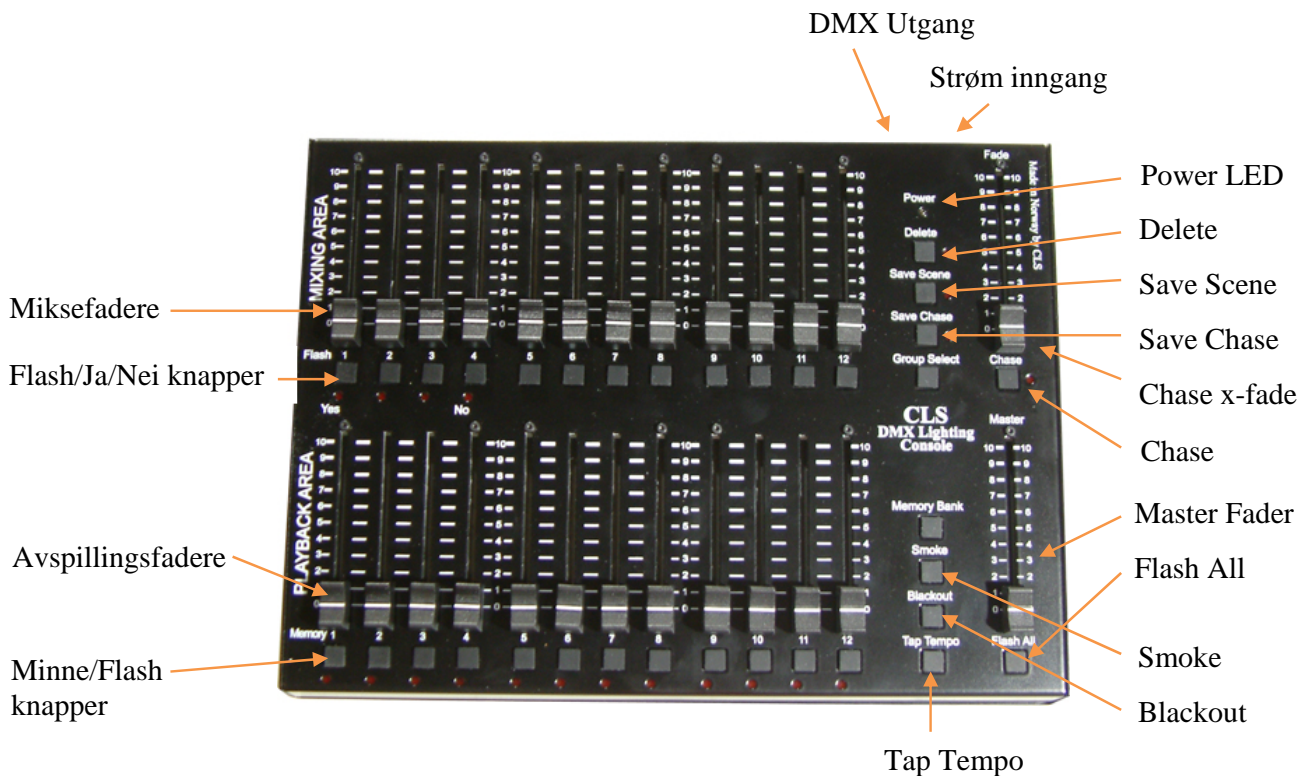
Tap Tempo justerer hastigheten mellom steppene i Chasen.

Delete knapp for sletting av Scener og Chase.

Save Scene knapp for lagringsmodus av Scener.

Save Chase knapp for lagringsmodus av Chase.

Spesifikasjonene kan forandres uten forvarsel.



NB! Group Select og Memory Bank er kun i bruk på DMX48.

Forklaringer:

Master Fader = Kontrollerer hovednivået på DMX utgangen.

Flash knapper = 12 knapper under kanal faderne

Minne/Flash knapper = 12 knapper under avspillingsfaderne

Scene = En komplett mix av inntil alle 12 DMX kanalene.

Gruppevalg (Kun DMX48) = 1 side av mixerens fadere.

Gruppe 1 = DMX kanal 1- 12

Gruppe 2 = DMX kanal 13- 24

Gruppe 3 = DMX kanal 25- 36

Gruppe 4 = DMX kanal 37- 48

Chase = Programmerbart løpelys med justerbar hastighet med Tap Tempo og fadetid.

Fra 1-12 step.

Komme i gang:

Koble sammen alle DMX enhetene med DMX kabler.

Sett respektive DMXadresser for hver enhet som er tilkoblet til CLS DMX12

(Se bruksanvisningen for hver enhet). Det bør kobles til en endemotstand (terminator) på den siste enheten av DMX linjen (XLR kontakt med en 120 ohms motstand koblet mellom pinne 2 og 3. Dette er en standard på alle DMX linjer). Koble til strøm på hver enhet og CLS DMX12 Mikseren. Du er nå klar til å gjøre ditt første show med en CLS DMX12.

Programmering av Scener i CLS DMX12.

Juster lysintensiteten på ønskede kanaler med de 12 mikserfaderne i øverste feltet på mikseren, til du har scenen slik du ønsker.

Trykk inn Save Scene knappen. Det vil da lyse i lysdioden ved knappen og alle ledige minneplasser vil blinke. Lagre et minne ved å trykke inn en ledig minneknapp. Miks en ny scene og lagre på en annen minneknapp, osv. Trykk igjen på Save Scene knappen for å gå ut av lagringsmodus.

Scenen(e) er nå lagret og kan hentes frem ved å skyve opp avspillingsspaken over den knappen minnet ble lagret på.

Mrk: Husk at det er kun verdier på mikserfaderne som lagres i nye Scener. Dvs. at hvis en avspillingsfader med en lagret scene står opp, så vil ikke lyssettingen fra denne bli lagret sammen med den nye Scenen.

DMX12 har 12 Sceners minne. Disse kan brukes samtidig i enhver kombinasjon, også i kombinasjon med mikserfaderne. Det er den høyeste verdien som gjelder.

Programmering av Chase (Løpelys) i CLS DMX12.

Juster lysintensiteten på ønskede kanaler med de 12 mikserfaderne i øverste feltet på mikseren til du har første step til Chasen slik du ønsker.

Trykk på Save Chase knappen. Da vil lysdioden begynne å lyse og lysdioden ved Chase knappen begynne å blinke. Trykk på Chase knappen for å lagre første step. Lag deretter en ny lyssetting med mikserfaderne og lagre neste step ved å trykke på Chase knappen igjen. Gjenta dette til du har alle de ønskede steppene i Chasen (maks.12 step). Avslutt lagringen ved å trykke på Save Chase knappen. Lysdiodene slukker.

Trykk på Chase knappen for å spille av. Hastigheten mellom steppene i Chase justeres ved å trykke gjentatte ganger på **Tap Tempo** knappen i den hastigheten som ønskes, for eksempel i takt med musikken.

Glidende overganger fra et step til neste kan justeres med Fade spaken øverst til høyre på DMX12. Stopp Chasen ved å trykke på Chase igjen. Hvis det trykkes på Save Chase igjen er det mulighet for å lagre flere step i samme Chasen. Bruk samme fremgangsmåte. Hvis det skal lages en ny Chase må den gamle slettes først. Se neste side.

DMX12 har mulighet for å lagre 1 Chase på maks. 12 step.

Sletting av Scener eller Chase i CLS DMX12.

Scener kan ikke lagres hvis det er noe i dette minnet fra før. Det er for å hindre deg i å overskrive en Scene der du allerede har lagret. Chase kan lagres så lenge det er ledige plasser, opp til 12. Hvis noe er lagret fra før, så legges nye step etter disse til maks. 12. Lagringsplassen på Scener må være tom og må derfor slettes før du får mulighet til å lagre.

For å slette en Scene eller Chase gjøres følgende:

Trykk inn Delete knappen. Det vil da lyse i lysdioden for Delete og i alle programmerte minneplasser. Slett et minne ved å trykke inn minneknapper som er markert med lysende diode. Valgte Scener eller Chase vil da blinke. Bekreft slettingen med Yes. Du kan velge flere minner samtidig og deretter bekrefte med Yes.

Om du har valgt feil eller ombestemmer deg etter å ha valgt Scener/Chase kan du trykke på No, og deretter velge på nytt.

Trykk igjen på Delete knappen for å avslutte Delete funksjonen.

Flere funksjoner:

Smoke knappen sender ut full styrke (255) på DMX kanal **49** og **50** når knappen holdes inne. Den er uavhengig av hvor Masterfaderen står. Beregnet for bruk med DMX røykmaskiner eller annet DMX utstyr som styres med av og på funksjoner. Den er ikke programmerbar, men tilgjengelig hele tiden for direkte kontroll.

Blackout sender alle kanaler til 0 (null) når den holdes inne.

Flash All sender alle kanaler til full (255) når den holdes inne (Vil ikke sende på fullt hvis Masterfaderen er skjøvet ned).

Group Select er ikke i bruk på DMX12, kun for DMX48

Memory Bank er ikke i bruk på DMX12, kun for DMX48

Tap Tempo knapp brukes for å sette hastigheten for Chase. Trykk på knappen gjentatte ganger for eksempel i takt med musikken.

Reset av CLS DMX12.

For å nullstille mikseren til fabrikkinnstilling, gjør følgende:

Trykk inn Delete knappen. Velg deretter alle Scener og Chase som er tilgjengelige.

Yes og No blinker. Bekreft med Yes knappen.

Husk at alle Scener og Chase vil bli slettet.

Tilbehør:

Flightcase for god oppbevaring og sikker transport av DMX12 kan kjøpes separat.



Feilsøking diagram:

Feil indikasjon:

Ingen lys i power LED.

Hva som kan gjøres:

Sjekk strømtilførselen (plugger og kontakter). Prøv å ta ut inngangspluggen og vent i 20 sek for så å koble til igjen. Er det strøm? Koble til en lampe (230V) til strømmettet. Lyser den så bytt power. Hvis ikke lampen (230V) lyser, sjekk hovedsikringen på strømkursen.

Lamper som er koblet sammen i DMX kjeden blinker og virker ustabile.

Bruk alltid god kvalitet på DMX kabler med en avsluttende motstand på den siste enheten (120 ohms motstand koblet mellom pinne 2 og 3 i en XLR plugg).

Det er ingen respons på DMX enheten(e) som er koblet til DMX12.

Sjekk DMX kanalvalget (dip-switchene) på enheten(e). Er det samme kanal på DMX enheten som du jobber på?

Lysene når ikke full effekt eller at det er liten eller ingen respons.

Sett Master Fader til maksimum posisjon.

Det er ikke mulig å lagre Scener på Minneplassene eller Chase.

Minneplasser og Chase må være tomme for å lagre. Slett med Delete-funksjonen.

CLS-Produktsupport:
MTI Norge AS
2940 HEGGENES

Support telefon: 61341940
Fax: 61341941
web: www.cls.no
Email: kontor@cls.no