



DMX OPERATOR 384



GEBRUIKERSHANDLEIDING

02/16

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
Nederland
www.americandj.eu

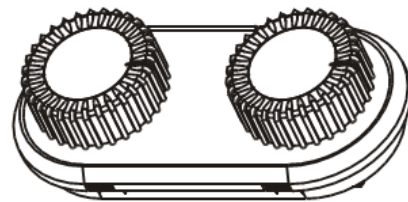
Hoofdfuncties.....	3
Algemene introductie.....	4
Functies en Bedieningsorganen voorzijde.....	5
Functies en bedieningsorganen achterzijde.....	6
Installatie Joystick.....	7
Wissen Pan/Tilt toewijzen Joystick.....	9
Handmatige bediening.....	9
Opnemen scènes.....	10
Bewerken scènes.....	10
Kopiëren scènes.....	11
Wissen scènes.....	11
Wissen alle scènes.....	12
Weergave scènes.....	12
Programmeren scènes.....	13
Opnemen van een bank met scènes in een Chase.....	13
Bewerken chases.....	14
Weergave van een Chase.....	16
Bank en Fixture kopiëren.....	17
Fade Tijd.....	17
MIDI bediening.....	18
MIDI controller.....	18
Technische gegevens.....	19
ROHS.....	20
WEEE.....	20

De DMX Operator 384 is een multifunctionele controller die als DMX controller of als eenvoudige MIDI controller gebruikt kan worden. Wanneer het apparaat als DMX controller wordt gebruikt, beschikt het apparaat over de volgende hoofdfuncties:

- Totaal 384 DMX kanalen
- 12 apparatentoetsen met elk 32 kanalen
- 8 kanaalfaders met 4 kanaal banken
- Individuele faders voor instelling van snelheid en fade tijd
- 30 geheugen banken met 8 programmeerbare scènes per bank
- 12 programmeerbare chases met 240 stappen per chase
- Toewijsbare fade instelling
- Manuele bediening voor chase overname
- Ingebouwde microfoon en line level ingang voor audio triggering
- MIDI bediening
- Optionele voet controller om door de chases te stappen
- Ingebouwde toets voor het triggeren van een rookmachine
- 7-segment LED display
- Wordt standaard geleverd met een Joystick module. Optionele Jog wiel module beschikbaar



Joystick module



Jog wiel module

Wanneer het apparaat als MIDI controller wordt gebruikt, beschikt het apparaat over de volgende hoofdfuncties:

- Selecteerbare kanalen van 1 t/m 16
- MIDI opdracht
- Verandering van besturing
- Verandering van programma

We hebben er alles aan gedaan om betrouwbare, duurzame en gebruikersvriendelijke producten te ontwerpen. Om aan de behoefte van de entertainment- en belichtingsindustrie voor speciale effecten te voldoen zijn we constant bezig met de ontwikkeling van nieuwe producten. Opmerkingen over onze producten en onze service zijn altijd welkom. We staan open voor suggesties hoe we ons kunnen verbeteren om u nog beter van dienst te zijn!

Het is een eer voor ons dat u voor onze controller oplossing heeft gekozen.

Deze controller is een uitbreiding van de eenvoudig te bedienen DMX OPERATOR 192. Door twee extra kanaal banken toe te voegen kunnen we nu apparaten met een maximum van 32 kanalen per apparaat besturen. Met de ingebouwde Joy stick kunnen de X/Y bewegingen van een Moving Light bediend worden. Optioneel kan de Joy stick vervangen worden door data wielen wanneer hier de voorkeur naar uit gaat.

Lees a.u.b. de instructies in deze handleiding zorgvuldig en grondig door alvorens het apparaat in gebruik te nemen. Deze instructies bevatten belangrijke informatie met betrekking tot veiligheid en onderhoud tijdens gebruik. Bewaar deze instructie bij het apparaat.



Veiligheidsvoorschriften

- Dit apparaat is bedoeld voor gebruik binnenshuis.
- Zorg dat er geen metalen voorwerpen, ontvlambare vloeistoffen of water in het apparaat terecht komen.
- Stel het apparaat niet bloot aan regen of hoge luchtvochtigheid om het risico van brand of een elektrische schok te verkleinen.
- Er zijn geen onderdelen in het apparaat aanwezig die onderhoud behoeven door de gebruiker.
- Reparaties mogen alleen uitgevoerd worden door gekwalificeerd personeel.
- Het apparaat is alleen bedoeld voor volwassenen. Houd het apparaat buiten bereik van kinderen.

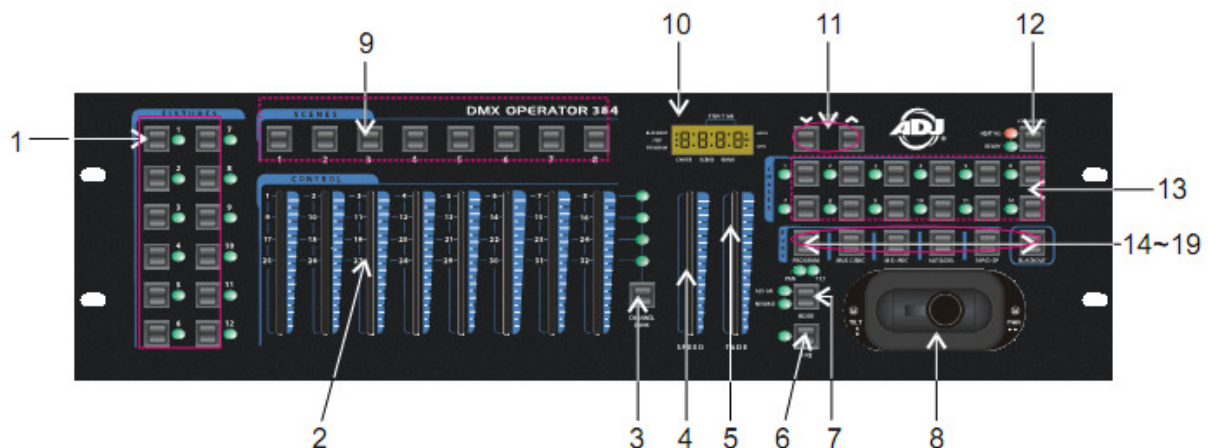


Let op

- Controleer de verpakking nauwkeurig op schade die ontstaan kan zijn tijdens het transport. Indien de verpakking is beschadigd, controleer dan nauwkeurig uw DMX Operator 384 op eventuele schade en controleer of alle meegeleverde noodzakelijk onderdelen aanwezig en intact zijn. In geval van schade of het ontbreken van onderdelen, neemt u contact op met uw American DJ® dealer.
- Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, overgedragen, gekopieerd of vertaald in welke taal of in welke vorm of op welke wijze dan ook, zonder uitdrukkelijke toestemming van ADJ.

Opmerking:

Wijzigingen en of verbeteringen van de specificaties of het design van dit product en deze handleiding kunnen zonder voorafgaande aankondiging worden doorgevoerd.

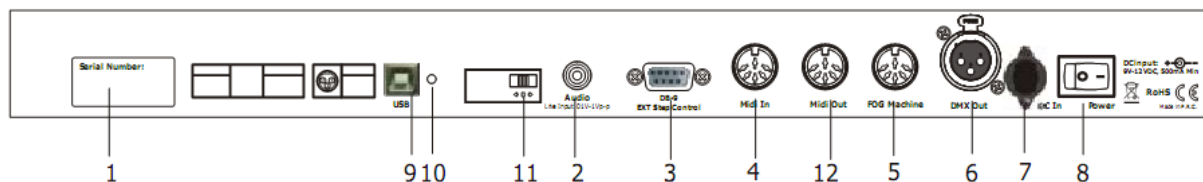


1. **APPARAATKEUZE TOETSEN (1~12)** – Toetsen voor het selecteren van een of meerdere apparaten voor bediening.
2. **KANAAL FADERS (1~8)** – Met deze faders wordt de intensiteit ingesteld tussen 0% en 100% of wordt het DMX weergave level van elk kanaal ingesteld tussen 0 en 255.
3. **KANAAL BANK TOETS** – Met deze toetsen kan gekozen worden tussen de kanalen 1-8, 9-16, 17-24 of 25-32.
4. **SPEED FADER** – Met deze fader wordt de snelheid van de chases ingesteld. (het bereik ligt tussen 0,1 seconde en 10 minuten per stap).
5. **FADE TIJD FADER** – Met deze fader wordt de fade tijd van een chase ingesteld. (het bereik ligt tussen 0 en 30 seconden).
6. **FINE TOETS** – Deze toets wordt gebruikt in combinatie met de joystick of data wielen. Wanneer de Fine toets is gedrukt zullen de joystick of de data wielen nauwkeuriger reageren voor preciezere instellingen wanneer bijvoorbeeld een specifieke positie met een scan of movinghead moet worden uitgelicht.
7. **MODE TOETS** – Dit is een multifunctionele toets die wordt gebruikt bij het toewijzen van de joystick en de Fade instellingen.
8. **JOYSTICK/JOG WIEL** – Wordt gebruikt om de X/Y kanalen van een moving Light in te stellen.
9. **SCENE TOETSEN (1~8)** – Met deze toetsen worden scènes tijdens het programmeren opgeslagen of worden scènes tijdens de weergavemodus afgespeeld. De toetsen worden ook gebruikt om een back-up van de data te maken naar een USB memory stick of via een U-Link kabel.
10. **LED DISPLAY** – Display waarin de waarden en instellingen van de gekozen functies worden weergegeven.
11. **BANK UP/DOWN TOETSEN (↑-↓)** – Met deze toetsen wordt een scene bank of Chase stap geselecteerd. Wordt tevens gebruikt om bestanden op een memory stick te bekijken.

12. **ROOKMACHINE TOETS** – Met deze toets wordt de rookmachine getriggerd die op de achterzijde van de controller is aangesloten.
13. **CHASE TOETSEN (1~12)** – Met deze toetsen wordt een relevante Chase opgeslagen of afgespeeld.
14. **PROGRAMMA TOETS** – Met deze toets wordt de record modus geactiveerd of gedeactiveerd tijdens het programmeren.
15. **MUSIC / BKC TOETS** – Met deze toets wordt de audio modus geactiveerd in de chase modus. Met deze toets kan tevens een bank met scènes van het ene bank naar de andere bank worden gekopieerd in Program modus.
16. **MIDI / REC TOETS** – Deze toets bedient de MIDI modus. Met deze toets wordt ook elke stap van een scene of chase opgenomen.
17. **AUTO / DELETE** – Met AUTO wordt de automatische snelheid in CHASE modus geselecteerd. Met deze toets worden scènes of chases gewist.
18. **TAP SYNC / DISPLAY TOETS** – Door herhaaldelijk op deze toets te tikken wordt de snelheid van de chase vastgesteld in auto chase modus. Met deze toets kan de weergave van het LCD display worden aangepast.
19. **BLACKOUT TOETS** – Schakelt de weergave van alle kanalen aan of uit.

DMX Operator 384

Funcities en bedieningsorganen achterzijde



1. **STICKER** – Toont model, serienummer en productiedatum.
2. **AUDIO INGANG** – Line level ingang voor triggering via audiosignaal (0,1V-1Vp-p).
3. **DB-9 CONNECTOR** – Voor het aansluiten van een externe Chase controller.
4. **MIDI IN** – Ontvangt MIDI data via een MIDI sequencer of compatibel apparaat.
5. **ROOKMACHINE AANSLUITING** – Hierop kan een rookmachine worden aangesloten die met een toets op de voorzijde wordt getriggerd.
6. **3-POLIGE FEMALE XLR** – DMX uitgang. Hierop wordt het eerste DMX apparaat in de lijn aangesloten.
7. **DC INGANG** – Aansluiting voor de meegeleverde voedingsadapter (DC 9V~15V, minimaal 500 mA).
8. **POWER SCHAKELAAR** – Hiermee wordt het apparaat aan of uit geschakeld.

9. **USB INTERFACE** – Uitgang van het MIDI signaal via de USB interface wanneer aangesloten op een MIDI controller.
10. **LED LAMPJE** – Geeft de werkstatus van de USB interface aan.
11. **SCHAKELAAR** – Schakelt de functie om tussen DMX controller en MIDI controller. De omschakeling wordt geactiveerd na het uit en opnieuw inschakelen van het apparaat.
12. **MIDI UIT** – Uitgang van het MIDI signaal wanneer aangesloten op een MIDI controller.

Toewijzen Joystick

1. Hou de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of zolang totdat de **PROG** indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de record modus is geactiveerd. Laat de **PROGRAM** toets los.
2. Hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **FINE** toets. De “**Assign**” en “**Pan**” LEDs gaan branden.
3. Selecteer de “**Pan**” apparaten die u wilt toewijzen aan de joystick door op de **APPARAAT** toetsen **1-12** te drukken. De LEDs van de geselecteerde apparaten gaan branden.
4. Tik op de **Tap/Disp** toets om te switchen tussen “**PL.XX**” & “**PH.XX**”. “**PL.XX**” vertegenwoordigt Low Byte of Fine kanaal en wordt normaliter aangeduid met Pan Fine kanaal en “**PH.XX**” vertegenwoordigt High Byte of Coarse kanaal en wordt normaliter aangeduid met Pan kanaal. Stel de controller in op “**PH.XX**”, hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **SCENE** toets die correspondeert met het Pan kanaal van het apparaat. Bijvoorbeeld: Als het Pan kanaal van het apparaat 1 is; druk dan op de **SCENE # 1** toets. Raadpleeg de DMX tabel van het apparaat. Indien het apparaat beschikt over een pan fine kanaal; Druk op de **Tap/Sinc** toets totdat “**PL.XX**” in het display verschijnt. Hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **SCENE** toets die correspondeert met het Pan Fine kanaal van het apparaat. Bijvoorbeeld: Als het Pan Fine kanaal van het apparaat 2 is; druk dan op de **SCENE # 2** toets.
5. Druk op de **BANK UP** of **BANK DOWN** toetsen om te switchen tussen “**TL.XX**” & “**TH.XX**”. “**TL.XX**” vertegenwoordigt Low Byte of Fine kanaal en wordt aangeduid met Tilt Fine kanaal en “**TH.XX**” vertegenwoordigt High Byte of Coarse kanaal en wordt aangeduid met Tilt kanaal. Stel de controller in op “**TH.XX**”, hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **SCENE** toets die correspondeert met het Tilt kanaal van het apparaat. Bijvoorbeeld: Als het Tilt kanaal van het apparaat 3 is; druk dan op de **SCENE # 3** toets. Raadpleeg de DMX tabel van het apparaat. Indien het apparaat beschikt over een Tilt fine kanaal; Druk op de **Tap/Sinc** toets totdat “**TL.XX**” in het display verschijnt. Hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **SCENE** toets die correspondeert met het Tilt Fine kanaal van het apparaat. Bijvoorbeeld: Als het Tilt Fine kanaal van het apparaat 4 is; druk dan op de **SCENE # 4** toets.

6. Hou de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk op de toets totdat de PROG indicator in het LED display stopt met knipperen. Een knipperende BLACKOUT indicator in het LED display geeft aan dat de controller niet meer in programmeermodus is.

Toewijzen Joystick inversie (Pan/Tilt inversie)

1. Hou de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of zolang totdat de PROG indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de record modus is geactiveerd. Laat de **PROGRAM** toets los.

2. Hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **FINE** toets. De “**Assign**” en “**Pan**” LEDs gaan branden.

3. Hou de **MODE** toets nogmaals ingedrukt en tik op de **FINE** toets. De “**Reverse**” LED gaat branden.

4. Selecteer de apparaten waar “**Pan Reverse**” & “**Tilt Reverse**” moet worden ingesteld door op de **FIXTURE** toetsen **1-12** te drukken totdat de LEDs van de te selecteren apparaten branden. Het beste is het om tegenovergestelde armaturen te programmeren in Pan/Tilt inversie. Bijvoorbeeld: apparaten 1, 3, 5, 7, etc.... worden ingesteld zoals in het voorgaande hoofdstuk is beschreven. En de apparaten 2, 4, 6, etc... worden geïnverteerd zodat bij het bewegen van de joystick de apparaten tegenovergestelde bewegingen (Pan/Tilt inversie) maken.

5. Tik op de **Tap/Disp** toets om te switchen tussen “**PL.XX**” & “**PH.XX**”. “**PL.XX**” vertegenwoordigt Low Byte of Fine kanaal en wordt normaliter aangeduid met Pan Fine kanaal en “**PH.XX**” vertegenwoordigt High Byte of Coarse kanaal en wordt normaliter aangeduid met Pan kanaal. Stel de controller in op “**PH.XX**”, hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **SCENE** toets die correspondeert met het Pan kanaal van het apparaat. Bijvoorbeeld: Als het Pan kanaal van het apparaat 1 is; druk dan op de **SCENE # 1** toets. Raadpleeg de DMX tabel van het apparaat. Indien het apparaat beschikt over een pan fine kanaal; Druk op de **Tap/Sinc** toets totdat “**PL.XX**” in het display verschijnt. Hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **SCENE** toets die correspondeert met het Pan Fine kanaal van het apparaat. Bijvoorbeeld: Als het Pan Fine kanaal van het apparaat 2 is; druk dan op de **SCENE # 2** toets.

6. Druk op de **BANK UP** of **BANK DOWN** toetsen om te switchen tussen “**TL.XX**” & “**TH.XX**”. “**TL.XX**” vertegenwoordigt Low Byte of Fine kanaal en wordt aangeduid met Tilt Fine kanaal en “**TH.XX**” vertegenwoordigt High Byte of Coarse kanaal en wordt aangeduid met Tilt kanaal. Stel de controller in op “**TH.XX**”, hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **SCENE** toets die correspondeert met het Tilt kanaal van het apparaat. Bijvoorbeeld: Als het Tilt kanaal van het apparaat 3 is; druk dan op de **SCENE # 3** toets. Raadpleeg de DMX tabel van het apparaat. Indien het apparaat beschikt over een Tilt fine kanaal; Druk op de **Tap/Sinc** toets totdat “**TL.XX**” in het display verschijnt. Hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **SCENE** toets die correspondeert met het Tilt Fine kanaal van het apparaat. Bijvoorbeeld: Als het Tilt Fine kanaal van het apparaat 4 is; druk dan op de **SCENE # 4** toets.

7. Hou de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk op de toets totdat de PROG indicator in het LED display stopt met knipperen. Een knipperende BLACKOUT indicator in het LED display geeft aan dat de controller niet meer in programmeermodus is.

Wissen Pan/Tilt instelling Joystick bij geselecteerde apparaten

1. Hou de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de record modus is geactiveerd. Laat de PROGRAM toets los.
2. Hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **FINE** toets. De “**Assign**” en “**Pan**” LEDs gaan branden.
3. Selecteer de apparaten waarbij de Pan/Tilt instelling van de joystick gewist moet worden door op de corresponderende apparaat toetsen # **1-12** te drukken. De corresponderende LEDs van de betreffende apparaten gaan branden.
4. Hou de **MODE** toets ingedrukt en tik op de **Auto/Del** toets om de instellingen van de geselecteerde apparaten te wissen. Alle LEDs knipperen 3 keer ter indicatie dat de instellingen zijn gewist.
5. Hou de PROGRAM toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display stopt met knipperen. Een knipperende BLACKOUT indicator in het LED display geeft aan dat de controller niet meer in programmeermodus is.

Wissen Pan/Tilt instelling joystick voor alle apparaten

1. Zet de **Power Schakelaar** in de OFF stand. De schakelaar bevindt zich op de achterzijde van het apparaat.
2. Hou de **Auto/Del** toets en de **MODE** toets gelijktijdig ingedrukt en zet de **Power Schakelaar** in de ON stand. Alle LEDs knipperen 3 keer ter bevestiging dat de Pan/Tilt instellingen zijn gewist.

Bij het inschakelen van de stroomvoorziening is de controller standaard ingesteld op handmatige bedieningsmodus of black-out modus. Alle lichtapparatuur blijft gedoofd totdat de **BLACKOUT** toets opnieuw wordt ingedrukt. De black-out status wordt weergegeven met een indicator in het display. De indicator knippert wanneer de black-out modus is ingeschakeld en de indicator is gedoofd wanneer de black-out status is uitgeschakeld. Schakel voor de handmatige bedieningsmodus de black-out modus uit en selecteer de te bedienen apparaten met de apparaat toetsen op de linkerzijde en gebruik de 8 kanaalfaders, joystick of datawielen en de kanaalbank toets voor de handmatige bediening van de apparaten. Let op: meestal dienen de joystick of datawielen eerst bij de betreffende apparaten ingesteld te zijn voordat ze bediend kunnen worden. Zie hiervoor de uitleg van de joystick instelling.

1. Houd de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de opnamemodus is geactiveerd. Laat de PROGRAM toets los.
2. Selecteer de apparaten welke deel uitmaken van de scene door op de **FIXTURE** toetsen # **1-12** te drukken. De LEDs van de geselecteerde apparaten branden.
3. Programmeer de scènes met gebruik van de 8 kanaalfaders, de joystick of datawielen en, indien nodig, de kanaalbank toets. De **kanaalbank** toets wordt gebruikt om te switchen tussen kanaalbank 1-8, 9-16, 17-24 en 25-32.
4. Druk op de **Midi/REC** toets voor opname indien de scene naar wens is.
5. Gebruik de **BANK UP & DOWN** toetsen voor het selecteren van een scene bank om de scene op te slaan. Er zijn 30 beschikbare scene banken welke in het LED display worden weergegeven met de twee meest rechtse nummers.
6. Druk op een **SCENE** toets, **1-8**, om de scene op te slaan. Alle LEDs knipperen ter indicatie dat de scene is opgeslagen. Elke bank heeft 8 scene toetsen om scènes in op te slaan. Let op dat er iedere keer een andere scene toets wordt geselecteerd zodat er niet over een eerder opgeslagen scene wordt opgenomen.
7. Herhaal stap 2-6 voor het opslaan van meer scènes.
8. Hou de **PROGRAM** toets 2 seconden ingedrukt na het opslaan van alle scènes om het programma te verlaten. Een knipperende black-out indicator in het LED display geeft aan dat de programmeermodus is afgesloten.

1. Houd de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de opnamemodus is geactiveerd. Laat de **PROGRAM** toets los.
2. Gebruik de **UP** of **DOWN BANK** toetsen om de bank te selecteren met de scene die gewijzigd moet worden. De actueel geselecteerde bank wordt in het LED display weergegeven.
3. Selecteer de scene die gewijzigd moet worden door op de desbetreffende **SCENE** toets, **1-8**, te drukken.
4. Selecteer het apparaat of de apparaten waarbij de scene gewijzigd moet worden door op de corresponderende **FIXTURE** toetsen # **1-12** te drukken. De LEDs van de betreffende apparaten branden.
5. Gebruik de faders, joystick of datawielen om de gewenste veranderingen in te stellen.
6. Druk, na het maken van de gewenste instellingen op de **MIDI/REC** toets en druk daarna op de **SCENE** toets (van de gewijzigde scene). Alle LEDs knipperen drie keer ter indicatie dat de nieuwe instelling is opgeslagen.

7. Hou de **PROGRAM** toets 2 seconden ingedrukt om het programma te verlaten. Een knipperende black-out indicator in het LED display geeft aan dat de programmeermodus is afgesloten.

DMX Operator 384

Kopiëren Scenes

1. Houd de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de opnamemodus is geactiveerd. Laat de **PROGRAM** toets los.
2. Gebruik de **UP** of **DOWN BANK** toetsen om de bank te selecteren met de scene die gekopieerd moet worden.
3. Selecteer de scene die gekopieerd moet worden door op de desbetreffende **SCENE** toets, **1-8**, te drukken.
4. Gebruik de **UP** of **DOWN BANK** toetsen om de scene bank te wijzigen, indien gewenst.
5. Druk op de **MIDI/REC** toets en druk daarna op de **SCENE** toets **1-8** waarin de scene gekopieerd moet worden. Alle LEDs knipperen drie keer ter indicatie dat de nieuwe instelling is opgeslagen.
6. Hou de **PROGRAM** toets 2 seconden ingedrukt om het programma te verlaten. Een knipperende black-out indicator in het LED display geeft aan dat de programmeermodus is afgesloten.

DMX Operator 384

Wissen Scenes

1. Houd de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de opnamemodus is geactiveerd. Laat de **PROGRAM** toets los.
2. Gebruik de **UP** of **DOWN BANK** toetsen om de bank te selecteren met de scene die gewist moet worden.
3. Hou de **AUTO/DEL** toets ingedrukt en druk vervolgens op de **SCENE** toets **# 1-8** die gewist moet worden. Alle LEDs moeten nu 3 keer knipperen ter indicatie dat de scene is gewist.
4. Herhaal stap 2 & 3 om extra scènes te wissen.
5. Hou de **PROGRAM** toets 2 seconden ingedrukt om het programma te verlaten. Een knipperende black-out indicator in het LED display geeft aan dat de programmeermodus is afgesloten.

1. Zet de **Power Schakelaar** in de OFF stand. De schakelaar bevindt zich op de achterzijde van het apparaat.
2. Hou de **PROGRAM** en de **BANK DOWN** toetsen gelijktijdig ingedrukt en zet de **Power Schakelaar** in de ON stand. Alle LEDs knipperen 3 keer ter bevestiging dat alle scènes zijn gewist.

1. Handmatige weergave scènes:

1. Bij het inschakelen van de stroomvoorziening is het apparaat in handmatige bedieningsmodus. Alle lichtapparatuur blijft gedoofd totdat de **BLACKOUT** toets opnieuw wordt ingedrukt. De black-out status wordt weergegeven met een indicator in het display. De indicator knippert wanneer de black-out modus is ingeschakeld en de indicator is gedoofd wanneer de black-out status is uitgeschakeld. Druk op de black-out toets om en de indicator stopt met knipperen.
2. Gebruik de **BANK UP** of **DOWN** toetsen om de bank te selecteren waarin de scene is opgeslagen die weergegeven dient te worden.
3. Druk op de **SCENE** toets # 1-8 die weergegeven dient te worden. De geselecteerde scene wordt weergegeven. Druk op dezelfde **SCENE** toets # 1-8 om de weergave te stoppen of druk op de **BLACKOUT** toets om alle weergave te doven.
4. Herhaal stap 2 & 3 voor handmatige weergave van meer scènes.

2. Automatische weergave scènes:

1. Druk op de **AUTO/DEL** toets om de automatische modus te activeren. In het LED display knippert een led ter indicatie dat de automatische modus is geactiveerd.
2. Gebruik de **UP** en **DOWN BANK** toetsen om een bank met scènes te selecteren, 1-30, en af te spelen. Alle 8 scènes in de geselecteerde scene bank worden opeenvolgend weergegeven.
3. Om op elk moment de snelheid en fade tijd tijdens weergave van de sequens aan te passen kunnen de **SPEED** en **FADE** faders worden gebruikt. Ook kan de **TAP/DISP** toets twee maal worden gedrukt om de opeenvolging van de sequens te bevestigen. De opeenvolging van de sequens wordt bepaald door het tempo waarmee de **TAP/DISP** toets wordt gedrukt. Druk opnieuw op de **AUTO/DEL** toets om de automatische weergave modus te deactiveren.

3. Muziekgestuurde scènes:

1. Druk op de **MUSIC/REC** toets om de corresponderende LED in het LED display aan te maken. Dit is de muziekgestuurde modus.
2. Gebruik de **UP** of **DOWN** toetsen om de bank, 1-30, te selecteren met de weer te geven scènes of om een chase met de **CHASE** toets # 1-12. De geselecteerde scene bank of chases worden aangestuurd door een signaal via de ingebouwde microfoon of via de line level ingang, indien aangesloten.

3. Druk opnieuw op de **MUSIC/REC** toets om de muziekgestuurde modus uit te schakelen.

DMX Operator 384

Programmeren Chases

De DMX Operator 384 beschikt over 12 programmeerbare chases. Elke chase kan tot 240 scènes/stappen opslaan. Zie onderstaande instructie voor het programmeren van een chase.

1. Hou de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de opnamemodus is geactiveerd. Laat de **PROGRAM** toets los.
2. Selecteer een **CHASE** toets # 1-12 om te programmeren. De corresponderende chase LED gaat branden.
3. Gebruik de **UP** of **DOWN BANK** toetsen om de scene bank te selecteren ,1-30, waarin de scene is opgeslagen die aan de chase toegevoegd moet worden. Er zijn 30 beschikbare scene banken welke in het LED display worden weergegeven met de twee meest rechtse nummers. De kanaalfaders, de joystick of de datawielen kunnen ook worden gebruikt om een scene "on the fly" te selecteren. De kanaal bank toets wordt gebruikt om te switchen tussen kanaalbank 1-8, 9-16, 17-24 of 25-32.
4. Druk op de **MIDI/REC** toets om de chase stap op te nemen. Alle LEDs knipperen 3 keer ter indicatie dat de chase stap is opgenomen.
5. Herhaal stap 3 & 4 zo vaak als wenselijk is. Er kunnen max. 240 stappen in een Chase worden opgenomen.
6. Druk gedurende 2 seconden op de **PROGRAM** toets om de programmeer modus te deactiveren en te verlaten. In het LED display knippert een LED snel naast "Black-out" ter indicatie dat de programmeermodus is afgesloten.

DMX Operator 384

Opnemen van een bank met scènes in een chase

1. Hou de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de opnamemodus is geactiveerd. Laat de **PROGRAM** toets los.
2. Selecteer een **CHASE** toets # 1-12 waaraan een bank met scènes moet worden toegevoegd. De corresponderende chase LED gaat branden.
3. Gebruik de **UP** of **DOWN BANK** toetsen om een scene bank te selecteren ,1-30, die aan de chase toegevoegd moet worden. Er zijn 30 beschikbare scene banken welke in het LED display worden weergegeven met de twee meest rechtse nummers.
4. Druk gelijktijdig op de **MUSIC/BKC** en **MIDI/REC** toetsen om de hele bank met scènes op te nemen. Alle LEDs knipperen 3 keer ter indicatie dat de scene bank is opgenomen. Scènes worden in dezelfde volgorde opgenomen zoals ze in de bank zijn opgeslagen.

5. Herhaal stap 3 & 4 zo vaak als wenselijk is.
6. Druk na het opnemen van alle stappen gedurende 2 seconden op de **PROGRAM** toets om het programma te verlaten. Een knipperende black-out indicator in het LED display geeft aan dat de programmeer modus is afgesloten.

Een Chase stap toevoegen:

1. Hou de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de opnamemodus is geactiveerd. Laat de **PROGRAM** toets los.
2. Selecteer een van de **CHASE** toetsen, 1-12, waaraan een stap moet worden toegevoegd. De corresponderende chase LED gaat branden.
3. Druk een keer op de **TAP/DISP** toets. Het display geeft nu de actuele stap weer.
4. Gebruik de **UP** en **DOWN BANK** toetsen om handmatig naar de stap te scrollen waarachter een stap moet worden ingevoegd.
5. Druk op de **TAP/DISP** toets om de stap modus uit te schakelen. De stap indicator in het LED display is gedoofd.
6. Gebruik de **BANK UP** en **DOWN** toetsen om de scene bank, 1-30, te selecteren met de scene die toegevoegd moet worden. Er zijn 30 beschikbare scene banken welke in het LED display worden weergegeven met de twee meest rechtse nummers.
7. Druk op de **MIDI/REC** toets om de stap in de chase in te voegen. Alle LEDs knipperen 3 keer ter bevestiging dat de chase stap is toegevoegd.
8. Herhaal stap 3-7 zo vaak als wenselijk is.
9. Druk gedurende 2 seconden op de **PROGRAM** toets om de programmeer modus te deactiveren en te verlaten. In het LED display knippert een LED snel naast "Black-out" ter indicatie dat de programmeermodus is afgesloten.

Een Chase stap wissen:

1. Hou de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de opnamemodus is geactiveerd. Laat de **PROGRAM** toets los.
2. Selecteer een van de **CHASE** toetsen, 1-12, met daarin de stap die gewist moet worden. De corresponderende chase LED gaat branden.
3. Druk op de **TAP/DISP** toets . Het display geeft nu de actuele stap weer.
4. Gebruik de **UP** en **DOWN BANK** toetsen om handmatig naar de stap te navigeren die gewist moet worden.

5. Druk op de **AUTO/DEL** toets om de chase stap te wissen. Alle LEDs knipperen 3 keer ter bevestiging dat de chase stap is gewist.
6. Herhaal stap 4 & 5 om extra chase stappen te verwijderen.
7. Druk gedurende 2 seconden op de **PROGRAM** toets of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display stopt met knipperen om de programmeer modus te deactiveren en te verlaten. In het LED display knippert een LED snel naast "Black-out" ter indicatie dat de programmeermodus is afgesloten.

Een Chase wissen:

1. Hou de **PROGRAM** toets gedurende 2 seconden ingedrukt of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display gaat knipperen. De knipperende indicator geeft aan dat de opnamemodus is geactiveerd. Laat de **PROGRAM** toets los.
2. Selecteer de **CHASE** toets, 1-12, die verwijderd moet worden.
3. Hou de **CHASE** toets ingedrukt en druk een keer op de **AUTO/DEL** toets. Alle LEDs knipperen ter indicatie dat de chase is verwijderd.
4. Herhaal stap 2 & 3 om meer chases te verwijderen.
5. Druk gedurende 2 seconden op de **PROGRAM** toets of druk zolang totdat de PROG indicator in het LED display stopt met knipperen om de programmeer modus te deactiveren en te verlaten. In het LED display knippert een LED snel naast "Black-out" ter indicatie dat de programmeermodus is afgesloten.

Alle Chases wissen:

1. Zet de **Power Schakelaar** in de OFF stand. De schakelaar bevindt zich op de achterzijde van het apparaat.
2. Hou de **AUTO/DEL** en de **BANK DOWN** toetsen gelijktijdig ingedrukt en zet de **Power Schakelaar** in de ON stand. Alle LEDs knipperen 3 keer ter bevestiging dat alle chases zijn gewist.

1. Handmatige trigger

1. Bij het inschakelen start het apparaat automatisch in de handmatige/black-out modus. Alle uitgangen bevinden zich in de black-out modus totdat de **BLACKOUT** toets wordt gedrukt. Een indicatie LED in het display knippert wanneer de black-out modus actief is. De LED is uit wanneer de black-out modus niet actief is. Druk op de **BLACKOUT** toets zodat de LED stopt met knipperen.
2. Druk op een van de **CHASE (1-12)** toetsen die weergegeven dient te worden. De LED van de geselecteerde Chase zal oplichten.
3. Druk naar wens op de **BANK UP & DOWN** toetsen om handmatig door de chases te stappen. Ook kan de **FADE TIME** fader handmatig worden aangepast wanneer een crossfade tussen stappen gewenst is.
4. Herhaal stap 2 & 3 om handmatig verschillende chases weer te geven.

2. Automatische trigger

1. Druk op de **AUTO/DEL** toets. De Auto Triggel LED indicatie in het display zal oplichten. Deze geeft aan dat de Auto Trigger modus is gekozen.
2. Druk op een van de **CHASE (1-12)** toetsen die weergegeven dient te worden. De LED van de geselecteerde Chase zal oplichten en de Chase wordt weergegeven. Er kunnen meerdere **CHASE** toetsen gelijktijdig worden gedrukt om een Chase sequens te genereren.
3. Om op elk moment de snelheid en fade tijd tijdens weergave van een chase aan te passen kunnen de **SPEED** en **FADE** faders worden gebruikt. Ook kan de **TAP/DISP** toets twee maal worden gedrukt om de opeenvolging van de chases te bevestigen. De opeenvolging van de chases wordt bepaald door het tempo waarmee de **TAP/DISP** toets wordt gedrukt.

3. Audio trigger

1. Druk op de **MUSIC/REC** toets om de corresponderende Audio Trigger LED in het LED display aan te maken. Dit is de muziekgestuurde modus.
2. Druk op de **CHASE** toets # **1-12** die weergegeven dient te worden. De geselecteerde chase wordt getriggerd door een signaal via de ingebouwde microfoon of via de line level ingang, indien aangesloten. Druk opnieuw op de **MUSIC/REC** toets om de muziekgestuurde modus uit te schakelen.

1. Bank kopiëren

1. Enter de Programma modus.
2. Gebruik de **UP/DOWN** toetsen om de bank die gekopieerd moet worden te selecteren.
3. Druk op de **MIDI/Rec** toets en gebruik vervolgens de **Bank UP/DOWN** toetsen om de bank te selecteren waar naartoe gekopieerd moet worden.
4. Druk op de **MUSIC/BKC** toets. Alle LEDs knipperen 3 keer om te bevestigen dat de Bank gekopieerd is.

2. Apparaat (Fixture) kopiëren

1. Enter de Programma modus.
2. Druk op een van de **Fixture 1-12** toetsen die gekopieerd moet worden.
3. Gebruik de **Kanaal faders 1-8**, de **data wielen** of de **joystick** om de parameters van het apparaat in te stellen.
4. Houd de zelfde **Fixture** toets ingedrukt en druk vervolgens op de **Fixture #** toets waar de zelfde parameters onder geprogrammeerd moeten worden.

1. Houd de **MODE** toets ingedrukt en druk vervolgens op de **TAP/DISP** toets. Het LED display geeft 3 seconden "**Only**" of "**ALL**" weer, afhankelijk van de momentele instelling. "**Only**" geeft aan dat alleen de Pan/Tilt kanalen reageren op de fade tijd fader terwijl "**AL**" aangeeft dat alle kanalen reageren op de fade tijd fader.
2. Om deze instelling te veranderen dient tijdens het indrukken van de **MODE** toets de **TAP/DISP** toets te worden gedrukt om te switchen tussen "**Only**" of "**ALL**".

Stel MIDI kanaal in:

1. Hou de MIDI toets gedurende 2 seconden ingedrukt of totdat het LED display "In:XX" weergeeft. "XX" geeft het actuele MIDI kanaal weer.
2. Gebruik de UP of DOWN BANK toetsen om het gewenste MIDI-kanaal tussen 1 – 16 in te stellen.
3. Hou de MIDI toets gedurende 2 seconden ingedrukt of totdat alle LEDs 3 keer knipperen om de instelling op te slaan.

MIDI besturing:

Dit apparaat kan MIDI data ontvangen voor het triggeren of activeren van bank 1-30, scene 1-12 en het bedienen van de black-out functie. Zie de volgende MIDI tabel.

MIDI Note	Functie
0-11	Zet aan/uit Case 1-12
12-19	Zet aan/uit Scene 1-8
20-49	Selecteer Bank 1-30
50	Activeer/deactiveer Audio
51	Activeer/deactiveer Auto
52	Activeer/deactiveer Black-out

Met de Fixture 1-13 toetsen, de Scene 1-13 toetsen, de Chase 1-13 toetsen en de joystick kan de DMX Operator 384 functioneren als een eenvoudige MIDI controller. De MIDI control functies zijn onderverdeeld in 10 pagina's. Zie de details in de volgende tabel:

Pagina	Chase 1-12	Scene 1-12	Fixture 1-12	Fader 1-8	Fader 9-16
1	NOTE 0-11	NOTE 12-19	NOTE 20-31	CC 0-7	CC 8-15
2	NOTE 0-11	NOTE 12-19	NOTE 32-43	CC 16-23	CC 24-31
3	NOTE 0-11	NOTE 12-19	NOTE 44-55	CC 32-39	CC 40-47
4	NOTE 56-67	NOTE 68-75	NOTE 76-87	CC 48-55	CC 56-63
5	NOTE 88-99	NOTE 100-107	NOTE 108-119	CC 64-71	CC 72-79
6	NOTE 88-99	NOTE 120-127	NOTE 108-119	CC 80-87	CC 88-95
7	NOTE 08-19	NOTE 0-7	NOTE 20-31	CC 96-103	CC 104-111
8	NOTE 40-51	NOTE 32-39	NOTE 52-63	CC 112-119	CC 120-127
9	NOTE 64-75	NOTE 76-83	NOTE 84-95	CC 0-7	CC 8-15
10	NOTE 96-107	NOTE 108-115	NOTE 116-127	CC 0-7	CC 8-15

De Fade tijd joystick bedient de functie van het wisselen van de programma's.

Opmerking:

- CC is de afkorting van Control Change (besturingswisseling).
- Met de Bank UP/DOWN toets kan een pagina worden geselecteerd.
- Houd de MIDI BKC toets ingedrukt en druk vervolgens op de UP/DOWN toets om naar het MIDI kanaal te switchen.

Model:	DMX Operator 384
Voltage:	DC9~15V, 500mA
Interne zekering:	500mA 250V, 5x20mm
MIDI In:	5-polige MIDI connector
DMX Uit:	3-polige XLR (vrouwelijke) DMX connector
Audio ingang:	RCA connector
Externe stap bediening:	DB-9 connector
Afmetingen:	483 x 135 x 82mm
Gewicht (+/-):	2,2kg

ATTENTIE: Drukfouten, specificaties en aanpassingen in het ontwerp van het apparaat onder voorbehoud.

ROHS - Een belangrijke bijdrage tot behoud van ons milieu

Geachte klant,

Het Europees Parlement heeft een aantal richtlijnen opgesteld waarin het gebruik van gevaarlijke stoffen wordt verboden of verminderd. Deze regeling, genaamd ROHS, is een veel besproken thema in de elektronica branche.

Er worden o.a. een zestal stoffen verboden:

Lood (Pb), kwikzilver (Hg), zeswaardig chroom (CR VI), cadmium (Cd), broomhoudende vlamvertragers (PBB en PBDE).

Deze richtlijnen gelden voor alle elektrische en elektronische apparatuur, kortom alle elektrische apparaten die we thuis of op het werk gebruiken.

Als fabrikant van de apparaten met de merknamen AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ en ELATION professional zijn wij verplicht ons aan deze richtlijnen te houden. Reeds 2 jaar voor het ingaan van de ROHS richtlijnen zijn wij gestart met het zoeken naar alternatieve, milieu vriendelijke materialen en productieprocessen. Ruim voor de ingangsdatum van de ROHS richtlijnen werden al onze apparaten volgens de normen van het Europees Parlement geproduceerd. Door regelmatige controles en materiaaltests vergewissen we ons dat de toegepaste onderdelen steeds aan de richtlijnen voldoen en dat de producten zo vriendelijk mogelijk worden geproduceerd.

De ROHS regeling is een belangrijke stap voor het behoud van ons milieu. Wij als fabrikant voelen ons verantwoordelijk om hieraan ons deel bij te dragen.

WEEE - Afvoeren en recyclen van elektrische en elektronische apparatuur

Jaarlijks worden er wereldwijd duizenden tonnen milieuverontreinigende elektronicaonderdelen op de vuilstortplaatsen gedumpt. Om een verantwoord afvoeren en recyclen van elektronische onderdelen te garanderen heeft het Europees Parlement de WEEE (Waste of Electrical and Electronical Equipment) richtlijnen opgesteld.

Als fabrikant zijn wij bij de Nederlandse stichting NVMP aangesloten onder aansluitnummer 1312. Deze vereniging regelt de inzameling en verwerking van elektrische apparaten, die betaald wordt uit een verwijderingsbijdrage.

Net als de eerder genoemde ROHS is de WEEE een belangrijke bijdrage tot behoud van het milieu en werken wij graag mee om de natuur door deze manier van recyclen te ontlasten.

Neem voor vragen of suggesties contact op met: info@americandj.eu.

Follow Us On:



facebook.com/americandj
twitter.com/americandj
youtube.com/adjlighting

A.D.J. Supply Europe B.V.

Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands

service@adjgroup.eu / www.americandj.eu