

The Main Controller

Section 1	Specification techniques	1
Section 2	Fonctions	2
Section 3	Consignes de sécurité	3~4
Section 4	Contrôle et fonctions	5~9
Section 5	Guide d' utilisation	
5.1	Programmation	
5.1.1.	Mode de programmation rapide	10~11
5.1.2.	Mode de programmation Fader	11~12
5.1.3.	Mode de programmation audio	12~13
5.2	Lancer un programme	
5.2.1.	Ajustement de la vitesse d'execution	14~15
5.2.2.	Lancement d'un programme en mode audio	15
5.2.3.	ADD Mode et KILL Mode	16
5.2.4.	Paramétrage du Fade Time	17
5.3	Static State Scene Chase	18
5.4	Paramétrage Midi In/Out&Switch 0~255/0~100	18~19
5.5	Réception et transmission MIDI	20
5.6	Mode verrouillage	21
5.7	Mode télécommande contrôle	21

Section 1 Specifications techniques

Alimentation-----DC 9~12V, 500 mA Min.
Sortie DMX-----Embase XLR 3 broches fem
MIDI In/Out/Thru-----Embase DIN 5 broches
Entrée audio-----Micro intégré ou entrée ligne(0.1V~1Vp-p).
Télécommande externe-----1/4" jack stéréo.
Fusible(interne)-----800mA 250V
5*20mm.

Dimensions-----440(L)*270(W)*40(H)mm.
Poids net(appro.)-----7lbs./3.2kg.
Poids brut(contrôleur+bloc de puissance)-----31lbs/14kg.

Section 2 Caractéristiques

Nous vous remercions d'avoir choisi le *Mobile Stage Controller* BOTEX. Vous possédez maintenant un système mobile d'éclairage professionnel, permettant de programmer 24 patterns de 8 chases chacun, pour un maximum d'efficacité. Ce système comprend :

- une console de gradation 8 canaux DMX, facilement programmable
- 8 boutons Flash pour fonction "plein feux" ou programmation
- Standard Midi In, Out & Thru
- 8 patterns pré-programmés, 16 patterns pré-programmés, accessibles par Fader ou boutons Flash
- Fonction Standby, Dark, Full on, Blackout & Tap synchro
- Contrôle par fader des fonctions Audio, Vitesse, Fade Time & Master
- Affichage des informations par écran à LED
- Mode audio par micro intégré ou entrée line
- Contrôle des fonctions Full on et Standby par Footswitch externe
- Sortie pour contrôle de machine à fumée depuis la console
- Utilisable conjointement avec le bloc de puissance via DMX
- Protection des données en cas de coupure d'alimentation

Tous les efforts sont faits afin de vous proposer un produit à la fois efficace et agréable d'utilisation. De nouveaux produits sont constamment élaborés, afin de répondre au mieux aux besoins de nos clients. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques et commentaires sur nos produits.

C'est à la fois un privilège et un plaisir de vous proposer nos services.

Section 3 Instructions de sécurité

Chaque produit a été soigneusement testé et emballé avant expédition. Ouvrez le carton d'emballage et inspectez soigneusement le matériel en veillant à conserver l'emballage d'origine pour une utilisation ultérieure possible.

Vérifiez attentivement, et assurez vous que le produit n'est pas endommagé, et que tous les accessoires sont présents dans le carton. Si le produit est endommagé, ou qu'il manque des accessoires, ne l'utilisez pas et contacter votre revendeur pour instructions.

Pour votre sécurité et celle des autres, veuillez lire attentivement cette notice avant d'utiliser l'appareil.

Une fois le manuel lu, nous vous conseillons de l'archiver avec la console afin de pouvoir le consulter si besoin.

! Avertissements

- Avant d'utiliser l'appareil, assurez vous qu'il n'est pas endommagé suite au transport. Dans le cas contraire, n'utilisez pas l'appareil et contacter votre revendeur immédiatement.
- Ne démontez en aucun cas l'appareil.
- Toutes modifications ou utilisation non conforme aux instructions de sécurité détaillées sur la notice entraînent l'annulation des conditions de garantie
- Aucune réclamation ne pourra être prise en compte en cas de problèmes résultants du non respect des instructions de sécurité détaillées dans la notice, ou de toute modification de l'appareil.
- Ce produit doit être utilisé par une personne adulte. Les enfants ne doivent pas être autorisés à utiliser ou jouer avec ce produit.
- L'installation et le raccordement électrique de l'appareil doit être effectué par une personne qualifiée. La responsabilité du fabricant ne peut être engagée en cas de mise en œuvre de l'appareil par une personne non qualifiée.
- Assurez vous que le câble d'alimentation ne comporte aucun défaut ou accroc, et manipulez le avec un soin extrême.
- Assurez vous qu'aucun accessoire (câble d'alimentation, câble du transformateur d'alimentation et câble DMX) ne manque avant de refermer l'appareil
- La console de gradation et le bloc de puissance sont packagés ensemble dans une valise. Gardez la au sec et conservez la clé.

Section 3 Instructions de sécurité

! Avertissements

- Ce produit est destiné à un usage professionnel uniquement et pas à un usage domestique.
- Ne démontez ou modifiez en aucun cas cet appareil.
- Assurez vous qu'aucun objet ou liquide n'est rentré dans l'appareil.
- Ne tirez en aucun cas violement sur le câble d'alimentation pour le déconnecter. Ne manipulez jamais le câble d'alimentation en ayant les mains mouillées ou humides.
- Tous droits réservés. Toute reproduction, traduction, prêt, ou transmission même partielles de ce manuel par quel que moyen que se soit n'est autorisé sans accord préalable.

Les specifications et descriptions concernant ce produit et son manuel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis

Section 4 Fonctions et contrôles

1. Témoin lumineux par Canal. Ces huit témoins indiquent le statut et l'intensité de chacun des huit canaux
2. Fader de voie. Ces huit Faders de voie permettent de régler l'intensité de chacun des huit canaux.
3. Bouton Flash. Ces huit boutons permettent d'accéder rapidement à la fonction « Plein Feu » par canal, ainsi qu'aux fonctions de programmation rapides.
4. Bouton Pattern. Ces 16 boutons permettent de sélectionner 16 mémoires de la console. Ces 16 mémoires doivent être au préalable programmées et enregistrées.
5. Pattern LED. Allumé, le témoin lumineux au dessus du bouton Pattern. Indique qu'un programme est sélectionné.
En mode « Single » le clignotement du témoin indique qu'un programme est en cours d'exécution.
6. Bouton « Built in Pattern ». Enfoncez ce bouton pour activer les 8 pattern préenregistrés dans l'appareil.
7. Built in Pattern LED. Allumé, le témoin lumineux au dessus du bouton « Built in Pattern » indique qu'un programme a été activé.
En mode « Single », le clignotement du témoin indique qu'un programme est en cours d'exécution.
8. Bouton Kill. Une fois le Mode KILL activé (le témoin lumineux correspondant s'allume), la sélection de n'importe quel bouton Flash annule les fonctions en cours des autres boutons Flash
9. KILL LED. Allumé, ce témoin lumineux indique que le mode KILL est activé.
10. Bouton ADD. Pressez ce bouton pour activer un Pattern de la rangée correspondante en Mix Mode ou en Single Mode
11. Add LED. Allumé, ce témoin lumineux indique que le Mode « MIX » est activé
Si ce témoin clignote, alors le Mode « SINGLE » est activé.
12. Fader AUDIO. Ce Fader règle la sensibilité de l'entrée Audio.
13. Fader SPEED. Ce Fader règle la vitesse de défilement des pas de programmes.
14. Fader FADE TIME. Ce Fader règle les temps de fondu enchainé.
15. Fader MASTER. Ce Fader règle le niveau d'intensité général de sortie.
16. Afficheur à LED. Cet afficheur indique les informations en cours, y compris l'activation des fonctions « Program LOCK, Manual LOCK et la présence d'un signal MIDI.
Les valeurs DMX relatives aux Fader, ainsi que les numéros de pas de programme, vitesse de défilement et vitesse des Chases y figurent également.
17. Bouton STAND BY. Permet de mettre la console en STAND BY.
18. STAND BY LED. Ce témoin lumineux clignote si la console est en STAND BY.
19. Bouton MACHINE A FUMEE. Permet de déclencher une machine à fumée à distance.
20. HEATING LED. Allumé ce témoin indique que la connexion avec une machine à fumée est OK
21. READY LED. Allumé ce témoin indique que la machine à fumée est prête à fonctionner.
22. Bouton AUDIO. Appuyer sur ce bouton pour passer en mode de restitution Audio.

23. Audio LED. Allumé ce témoin indique que le mode de restitution Audio est activé.

24. Bouton MANUAL. Appuyer sur ce bouton pour régler l'intensité des canaux 1 à 8.

25. Manual LED. Allumé ce témoin indique que le mode Manuel est activé

26. Bouton GO. **Go Button---press the button to hold the set channel intensity by channel slider.**

27. Go LED. Allumé ce témoin indique que le Mode GO est activé.

28. Bouton Program. Appuyez sur ce bouton pour faire vos programmes dans le Mode Program.

29. Program LED. Allumé ce témoin indique que le Mode Program est activé.

30. Bouton GLIDE. Appuyez sur ce bouton pour activer le Mode GLIDE
les pas de programme contenus dans les Chase s'exécutent alors en fondu enchaîné.

31. Glide LED. Allumé ce témoin indique que le Mode Glide est activé.

32. Bouton TAP-SYNC. Appuyez plusieurs fois de suite sur ce bouton pour régler manuellement la vitesse d'exécution des pas de programme.

33. Tap Sync LED. La vitesse de clignotement de cette LED indique la vitesse de défilement des pas de programme en cours.

34. Bouton BlackOut. Ce bouton peut être utilisé pour annulé les Modes Program, Go, Pattern et Manuel. Permet également d'activer la fonction Lock en combinaison avec le bouton Step.

35. Blackout LED. Ce témoin clignote pour indiquer que les modes Program, Go, Pattern et Manuel ont été annulés.

36. Bouton Step. Appuyer sur ce bouton pour accéder à un pas de programme.
Permet d'activer la fonction Lock en combinaison avec le bouton Blackout.

37. Bouton DARK. Appuyer sur ce bouton pour interrompre temporairement les programmes en cours.

38. Bouton FULL ON. Appuyer sur ce bouton pour activer temporairement la fonction « Plein Feu » de la console.

SECTION 5 GUIDE DES OPERATIONS (PAGE 10)

Généralités

Before operation, as a main controller, Mobile Stage Controller should be used in conjunction with the power pack. Disconnect the power unless all connections have been finished. Make sure the voltage is the same as that specified on the power pack. More details for the power pack will be seen in Part # 2.

5.1 PROGRAMMATION

Les patterns 1 à 16 sont prévus pour les programmes utilisateur.
Chaque Pattern peut contenir 100 pas de programme au maximum.

5.1.1 Mode de programmation rapide

1. appuyez sur le bouton Program, jusqu' à ce que le témoin s'allume.
Si le témoin ne s'allume pas, le mode Program est verrouillé rendant impossible la programmation

(voir la partie Mode Lock pour déverrouiller le mode)

2. Sélectionner en appuyant dessus un bouton pattern pour y effectuer la programmation.
Le témoin lumineux correspondant clignote, indiquant que le mode Program est activé et que la programmation peut débuter.
Utilisez les Faders 1 à 8 pour créer un pas de programme.

3. Enregistrez la scène ainsi créée en appuyant sur le bouton Flash souhaité.
L'enregistrement est automatique lorsque la touche est relâchée.
Les LED pattern flashent une fois, et l'afficheur indique le numéro de pas de programme.
Chaque Pattern ne peut contenir que 100 pas de programme. L'afficheur indique « END » une fois ce nombre de pas atteint.

4. Répétez l'étape 3 jusqu' à ce que votre programmation soit terminée.

5. Si vous souhaitez effacer un pas de programme venant d'être enregistré, maintenez simultanément appuyés les boutons Pattern (ou la programmation est en cours) et KILL.
Le dernier pas de programme enregistré est alors effacé.

6. Appuyer sur le bouton KILL encore une fois pour activer le pas de programme précédent

7. Appuyer sur le bouton Blackout pour sortir du Mode Program.

5.1.2 MODE DE PROGRAMMATION SLIDER

Dans le mode de programmation SLIDER vous pouvez programmer vous-même la gradation Automatique sur chaque voies de l'appareil.

1. appuyez sur le bouton Program, jusqu' à ce que le témoin s'allume.
Si le témoin ne s'allume pas, le mode Program est verrouillé rendant impossible la programmation (voir la partie Mode Lock pour déverrouiller le mode)

2. Sélectionner en appuyant dessus un bouton pattern pour y effectuer la programmation.
Le témoin lumineux correspondant clignote, indiquant que le mode Program est activé et que la programmation peut débuter.

3. Régler le niveau d'intensité souhaité avec le Fader de canal.
Le témoin lumineux du canal correspondant ne s'allume qu'en mode manuel.

4. Appuyer à nouveau sur le bouton Program pour enregistrer la scène ainsi créée.
Tous les témoins lumineux clignotent une fois et l'afficheur indique le numéro du pas de programme.
Chaque Pattern ne peut contenir que 100 pas de programme. L'afficheur indique « END » une fois ce nombre de pas atteint.

5. Répétez les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que votre programmation soit terminée.

6. Si vous souhaitez effacer un pas de programme venant d'être enregistré, maintenez simultanément appuyés les boutons Pattern (ou la programmation est en cours) et KILL.
Le dernier pas de programme enregistré est alors effacé.

7. Appuyer sur le bouton KILL encore une fois pour activer le pas de programme précédent

8. Appuyer sur le bouton Blackout pour sortir du Mode Program.

5.1.3 PROGRAMMATION EN MODE AUDIO

Vous pouvez effectuer une programmation en mode audio sur un canal.
La source audio peut être soit l'entrée line soit le microphone intégré.

1. Sélectionnez le canal que vous souhaitez programmer avec le mode Audio en positionnant le fader correspondant sur 10, soit au maximum de sa course.
Tous les autres faders doivent être positionnés au minimum (valeur 0).
2. Appuyez sur le bouton Program, jusqu' à ce que le témoin s'allume.
3. Appuyez alors sur le bouton Audio pour enregistrer le chenillard.

5.2 LANCER L'EXECUTION D'UN PROGRAMME

L'appareil propose au total 8 programmes préenregistrés et 16 emplacements programme libres. Les programmes préenregistrés proposent 4 séquences sur 4 canaux et 4 séquences sur 8 canaux.

En appuyant une fois sur un bouton Pattern, on peut affecter au programme associé une vitesse de défilement réglée par la position du Fader SPEED.

En appuyant une seconde fois sur le bouton Pattern, le programme s'interrompt, en effectuant un effet de Fade out sur le pas de programme en cours.

Les 24 Boutons Pattern sont disposés sur 3 rangées. A chacune de ces rangées correspond un bouton Add, utilisé pour choisir le Mode KILL ou le Mode ADD.

Par défaut les boutons Pattern ne sont pas en Mode ADD

Un seul programme peut alors être exécuté

En appuyant sur un autre bouton Pattern, le programme alors choisi s'exécute, alors que le programme en cours se termine en Fade out.

5.2.1 Réglage de la vitesse des séquences

Ajustement de la vitesse des séquences avec le fader SPEED

- 1.Sélectionnez le programme à exécuter en appuyant sur un bouton Pattern (le témoin lumineux s'allume)
- 2.Déplacez le fader SPEED pour régler la vitesse désirée entre 0.05 sec et 10.00 minutes
La réglage en cours s'inscrit dans l'afficheur.

Ajustement de la vitesse des séquences avec le bouton Tap Sync

- 1.Sélectionnez le programme à exécuter en appuyant sur un bouton Pattern (le témoin lumineux s'allume)
- 2.Appuyez plusieurs fois de suite sur le bouton Tap Sync
Le témoin lumineux correspondant se met alors à clignoter
L'intervalle de temps entre deux clignotement est la vitesse en cours.

Note : le réglage par le bouton Tap Sync rend caduque la valeur sélectionnée avec le Fader SPEED

Pour activer à nouveau ce réglage, déplacez le Fader pour re-régler la vitesse.

5.2.2 Lancer un programme synchronisé avec la musique

- 1.Appuyez sur le bouton Audio pour activer le Mode AUDIO
Le témoin correspondant s'allume.
- 2.Déplacez le Fader AUDIO pour régler la sensibilité audio de la console
Les pas de programme défilent alors au rythme de la musique.

5.2.3 Mode ADD et Mode KILL

- 1.Le mode ADD est activé en appuyant sur le bouton ADD
Le témoin lumineux correspondant s'allume.

Tous les programmes dont les boutons de sélection sont alignés sur la même rangée, peuvent être activés ensemble.

Le Mode ADD permet de travailler soit en Mode SINGLE, soit en Mode MIX

Pour passer de l'un des mode à l'autre maintenez le bouton ADD enfoncé pendant environ 2 Secondes.

2. Maintenez enfoncé le bouton ADD au moins 2 secondes, jusqu'à ce que le témoin lumineux correspondant clignote.

Le Mode Single est alors activé.

Sélectionnez les boutons Pattern souhaités dans la rangée correspondante

Une séquence avec les programmes ainsi sélectionnés démarre, programme par programme de la gauche vers la droite.

3. Maintenez le bouton ADD enfoncé pendant 2 secondes, jusqu'à ce que le témoin lumineux soit allumé en continu.

Le Mode MIX est activé.

Sélectionnez les boutons Pattern souhaités dans la rangée correspondante.

Une séquence avec les programmes ainsi sélectionnés démarre, tous les programmes s'exécutant en une fois.

4. Appuyer sur le bouton ADD

Le témoin lumineux correspondant s'éteint, le Mode KILL est activé.

Seul un programme à la fois peut s'exécuter.

5.2.4 Réglage du temps d'enchaînement des séquences (FADE TIME)

Réglage du temps d'enchaînement au moyen du Fader FADE TIME

1. Sélectionnez un bouton Pattern

Le témoin lumineux correspondant s'allume

2. Déplacez le Fader FADE TIME pour régler le temps d'enchaînement souhaité.

Ce temps est le plus rapide en position « zéro » du Fader

Le temps d'enchaînement ralentit au fur et à mesure que vous montez le Fader doucement.

L'afficheur indique le temps d'enchaînement (0.00 sec ~ 10.00 min)

Par exemple, si l'afficheur indique « 1.10 », le temps correspondant est de 1 minute et 10 secondes.

Réglage du temps d'enchaînement au moyen du bouton GLIDE

1. Le bouton GLIDE est utilisé pour activer/désactiver le Mode GLIDE.

Une fois le Mode GLIDE sélectionné, les pas de tout programme sélectionné s'enchaînent en fade in ou fade out, au lieu de s'enchaîner immédiatement.

2. Le Mode GLIDE est activé en appuyant une fois sur le bouton GLIDE

Une seconde pression sur le bouton le désactive

Le temps d'enchaînement entre les pas de programmes est réglé par le Fader SPEED.

Note : activer ou désactiver le Mode GLIDE n'affecte pas le déroulement des programmes en cours.

5.3 CREATION DE SEQUENCES EN NIVEAU FIXE

1. Régler les Faders par canal au niveau désiré

2. Appuyer sur le bouton Manual pour lancer une séquence immédiatement ou appuyer sur le bouton GO pour mémoriser le niveau de chaque Fader puis lancer la séquence.

5.4 PARAMETRAGE MIDI IN/OUT&SWITCH 0 ~ 255 / 0 ~ 100

1. Eteindre la console en appuyant sur le bouton POWER.
2. Maintenir enfoncés les boutons Pattern 1 à 4 et en même temps appuyer sur le bouton Power. Maintenir les touches Pattern enfoncées jusqu'à ce que les témoins lumineux clignotent simultanément.
3. Appuyer sur le bouton Pattern 1 pour entrer dans la configuration MIDI IN des canaux. L'afficheur indique alors « IN : XX ». Quand les témoins lumineux des boutons Pattern 7 et 8 clignotent, vous pouvez régler le numéro de canal de réception MIDI en appuyant sur les boutons Pattern 7 ou 8.
4. Appuyer sur le bouton Blackout pour confirmer et retourner au niveau de l'étape 2.
5. Appuyer sur le bouton Pattern 2 pour entrer dans la configuration MIDI OUT des canaux. L'afficheur indique alors « OU : XX ». Quand les témoins lumineux des boutons Pattern 7 et 8 clignotent, vous pouvez régler le numéro de canal de réception MIDI en appuyant sur les boutons Pattern 7 ou 8.
6. Répétez l'étape 4.
7. Appuyer sur le bouton Pattern 3 pour sélectionner une valeur 0~255 pour le Fader. L'afficheur indique « 255 ».
8. Répétez l'étape 4.
9. Appuyer sur le bouton Pattern 4 pour sélectionner une valeur 0~100 pour le Fader. L'afficheur indique « 100 ».

5.5 VALEURS MIDI IN/OUT

Le contrôleur peut générer un signal MIDI, mais également être configuré par un appareil externe via MIDI.

Les valeurs MIDI et les fonctions correspondantes sont les suivantes :

22-45	Activation/Désactivation des programmes 1-24
46-53	Activation/Désactivation des canaux 1-8
62-64	Activation/Désactivation des fonctions ADD (ADD 1-3)
65	Extinction
66	Plein Feux
67	Activation/Désactivation des fonctions MANUAL
68	Activation/Désactivation des fonctions GLIDE
69	Activation/Désactivation des fonctions AUDIO
70	Pas de programmation
71	Blackout
72	Standby

5.6 MODE LOCK

En mode MANUAL LOCK, le Mode MANUAL ne peut pas être annulé en appuyant sur le bouton Blackout.

En mode LOCK PROGRAM, aucune programmation n'est possible.

Pour activer ou désactiver les fonctions Lock, faire comme suit :
 Maintenez enfoncés les boutons des options Lock (bouton Blackout et Step) en même temps jusqu'à ce que les voyants lumineux correspondants soient visibles dans l'afficheur.
 Appuyer sur le bouton Program ou Manual jusqu'à ce que le témoin lumineux correspondant clignote.
 L'afficheur indique « ON » ou « OFF » pour respectivement « LOCK » ou « UNLOCK ».

Relachez les boutons Blackout et Step pour confirmer et sortir du Mode LOCK

5.7 CONTROLE PAR TELECOMMANDE EXTERNE

Un footswitch peut être connecté afin de contrôler les fonctions Plein feux et Standby

Plein feux : l'intensité de chaque canal est à 100%

Standby : Stoppe tous les signaux de sortie, mais les fonctions de la console sont toujours actives
Le témoin correspondant clignote quand la fonction est activée.

.PARTIE 2 / LE BLOC DE PUISSANCE

GENERALITES

L'appareil est un gradateur 8 canaux pilotable au standard DMX 512

La section bloc de puissance alimente la partie console de l'ensemble.

Assurez vous que toutes les connexions sont correctement effectuées avant de mettre l'appareil sous tension.

AVERTISSEMENT

Le raccordement à la terre est essentiel. Pour prévenir tout risque de choc électrique ou d'incendie, DECONNECTEZ l'alimentation avant d'ouvrir, et N'EXPOSEZ pas cet appareil à l'eau ou l'humidité.

Après une utilisation prolongée, la partie centrale est extrêmement chaude .NE LA TOUCHEZ PAS.DANGER DE BRULURES

Assurez vous que la tension d'alimentation est bien la même que celle préconisée sur l'appareil.

Spécification techniques

Alimentation-----	AC230V-50/60Hz, 20A Max.
Puissance par canal-----	5A/CH., Total 20A Max.
Fusible-----	F6.3A 250V 5*20mm.
Fusible (interne)-----	F800mA 250 5*20mm.
Dimensions-----	440(L)*270(W)*75(H)mm.
Poids net(appro.)-----	12.5lbs./5.6kg

Contrôles et fonctions

- 1.Sorties sur fiches SHUKO 3 points pour connection des projecteurs.
- 2.Fusibles : F6.3 / 250 V 5*20 mm pour prévenir les risques de surcharges électriques
Assurez vous de toujours remplacer ce fusible par le même modèle
- 3.Tension de sortie : 12 VDC, 500mA Max. Cette sortie alimente la console de gradation
- 4.DMX OUT XLR : connecteur pour liaison DMX entre console et bloc de puissance
- 5.Connecteur d'alimentation. L'alimentation est raccordée via ce connecteur
Assurez vous que la tension d'alimentation est 230V / AC 50/60 Hz, 20 A max
- 6.Interrupteur d'alimentation. Permet d'allumer et d'éteindre l'appareil.
- 7.Connecteur DMX IN. Raccordement de l'entrée du signal DMX.
- 8.Indicateur DMX : cet indicateur clignote lorsque le signal DMX est présent.
- 9 Indicateur d'alimentation : cet indicateur s'allume à la mise sous tension de l'appareil et s'éteint
Lorsque le courant est coupé.
10. Ventilateur : refroidissement par ventilation
11. Témoin canal : indique l'intensité de sortie du canal correspondant.
- 12.Dip-switch adressage DMX : sélection du premier numéro de canal DMX (1-511)

Adressage DMX

Vous pouvez régler le numéro DMX du premier canal au moyen des Dip-switch.
Veuillez vous référer au tableaux suivants pour l'adressage