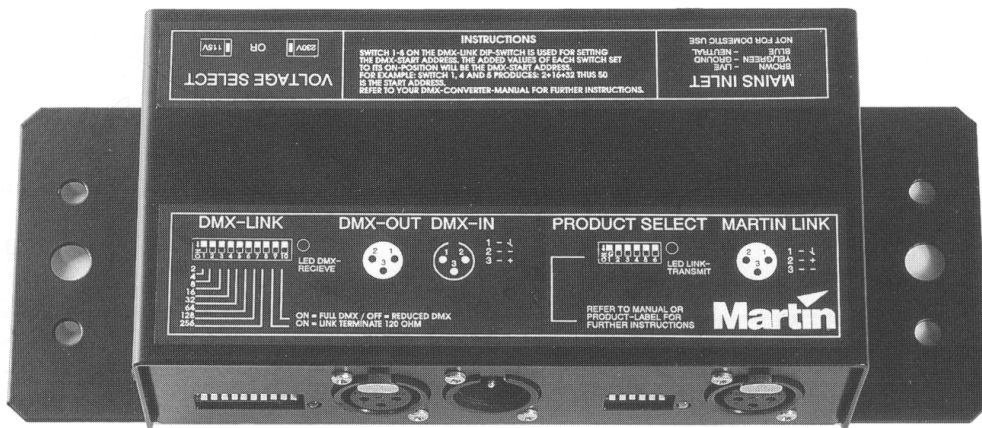


# Martin DMX- Interface

## Bedienungshandbuch



© 1996 Martin Professional GmbH  
technische Änderungen vorbehalten

**Martin**

## **INHALT**

<b>EINFÜHRUNG</b> .....	<b>2</b>
<b>LIEFERUMFANG</b> .....	<b>3</b>
<b>EINSCHALTEN</b> .....	<b>3</b>
<b>FRONTPLATTENLAYOUT</b> .....	<b>3</b>
<b>DMX-512 EINGANG</b> .....	<b>3</b>
<b>MARTIN RS-485 AUSGANG</b> .....	<b>4</b>
<b>DIPSCHALTERSTELLUNGEN</b> .....	<b>4</b>
<b>ADRESSIERUNG DES DMX- INTERFACES</b> .....	<b>5</b>
<b>BEISPIEL EINES SETUPS.</b> .....	<b>5</b>
<b>BETRIEB DES DMX- INTERFACES</b> .....	<b>5</b>
<b>STATUS- LED`S.</b> .....	<b>5</b>
<b>PROTOKOLLBESCHREIBUNG</b> .....	<b>6</b>
<b>ANHANG</b> .....	<b>8</b>

## **EINFÜHRUNG**

Das Martin Professional DMX- Interface wurde entwickelt, damit Sie alle Martin-Produkte über bestehende oder zukünftige DMX- Lichtpulte steuern können. Die wichtigsten Eigenschaften des DMX- Interfaces sind:

- Umschaltbare Spannungssteuerung.
- Alle Martin Professional- Geräte ohne serienmäßige DMX- Implementierung können betrieben werden.
- Kontinuierliche Statusanzeige über LED`s auf der Frontplatte.
- Bedienungsfreundliche Konzeption.
- Das kompakte Gehäuse kann überall installiert werden.

Bitte beachten Sie, daß dieses Interface die DMX- Software Version 3 erfordert.

## LIEFERUMFANG

- 1 x Martin Professional DMX- Interface
- 1 x Abschlußstecker
- 1 x Bedienungshandbuch

## EINSCHALTEN

Vergewissern Sie sich vor der Inbetriebnahme des Gerätes, daß der Spannungsschalter auf die lokale Netzspannung eingestellt ist und ein geeigneter Netzstecker angebracht ist. Gegebenenfalls müssen Sie einen dreipoligen Euronorm- Stecker an das Netzkabel anschließen:

1. Schließen Sie das braune Kabel an die Klemme PHASE an.
2. Schließen Sie das blaue Kabel an die Klemme NULLEITER an.
3. Schließen Sie das gelb / grüne Kabel an die Klemme ERDE an.

## FRONTPLATTENLAYOUT

Die Frontplatte des Martin DMX- Interfaces ist in zwei Sektionen aufgeteilt. Auf der linken Seite befindet sich der DMX- Eingang und auf der rechten Seite der Ausgang für das Martin RS-485 Protokoll.

## DMX-512 EINGANG

Mit dem zehnfach- Dipschalter auf der linken Seite der XLR- Buchsen können Sie die DMX- Adresse konfigurieren, d.h. Sie können bestimmen, über welchen DMX- Kanal Ihre Einheiten gesteuert werden sollen. Wenn Sie zum Beispiel Schalter 3 selektieren, werden die DMX- Kanäle ab 9 aufwärts zur Steuerung verwendet (8, wenn der erste Kanal 0 ist). Folgende Werte können über die Dipschalter konfiguriert werden:

<b>Alle Aus</b>	<b>DMX Kanal 1 und darüber</b>
<b>Nr. 1 Ein</b>	<b>DMX Kanal 2 und darüber</b>
<b>Nr. 2 Ein</b>	<b>DMX Kanal 4 und darüber</b>
<b>Nr. 3 Ein</b>	<b>DMX Kanal 8 und darüber</b>
<b>Nr. 4 Ein</b>	<b>DMX Kanal 16 und darüber</b>
<b>Nr. 5 Ein</b>	<b>DMX Kanal 32 und darüber</b>
<b>Nr. 6 Ein</b>	<b>DMX Kanal 64 und darüber</b>
<b>Nr. 7 Ein</b>	<b>DMX Kanal 128 und darüber</b>
<b>Nr. 8 Ein</b>	<b>DMX Kanal 256 und darüber</b>
<b>Nr. 9 Ein</b>	<b>Abschlußwiderstand 120 <math>\Omega</math></b>
<b>Nr. 10 Ein</b>	<b>Standard DMX Steuerung</b>

Durch eine Kombination dieser Dipschalter können bis zu 512 DMX Kanäle selektiert werden. Schalter **Nr. 10** ist für zukünftige Aktualisierungen vorgesehen und sollte generell für alle Anwendungen auf **Aus** stehen.

Der Eingang des DMX- Interfaces ist als dreipoliger XLR Einbaustecker ausgeführt. Schließen Sie hier den DMX- Ausgang Ihres Lichtsteuerpultes an. Falls Ihr DMX- Steuerpult eine fünfpolige Ausgangsbuchse besitzt, müssen Sie ein Adapterkabel verwenden, das den fünfpoligen DMX- Ausgang des Lichtpultes mit dem dreipoligen Eingang des Martin DMX- Interfaces verbindet. Das Anschlußschema dieses Kabels ist in der folgenden Tabelle dargestellt.

Pin 1: Masse	→	Pin 1: Masse
Pin 2: (-) Signal	→	Pin 2: (+) Signal
Pin 3: (+) Signal	→	Pin 3: (-) Signal

## MARTIN RS-485 AUSGANG

Der Ausgang des DMX- Interfaces ist als dreipolige XLR- Buchse ausgeführt. Verwenden Sie zum Anschluß der Martin- Geräte XLR / XLR- Kabel oder alternativ symmetrierte Mikrofonkabel. Versehen Sie die letzte Einheit in der seriellen Kette mit einem Abschlußstecker, um die korrekte und fehlerfreie Datenübertragung zwischen dem DMX- Interface und den Martin- Geräten sicherzustellen.

## DIPSCHALTERSTELLUNGEN

Robocolor	2	(Pin 2 unten)
Robocolor II (III)	3	(Pins 1 und 2 unten)
Roboscan 804 / 805	5	(Pins 1 und 3 unten)
Roboscan 1004 / 1005	6	(Pins 2 und 3 unten)
Roboscan 1016	7	(Pins 1,2 und 3 unten)
Roboscan 1020	10	(Pins 2 und 4 unten)
Roboscan Pro 218	11	(Pins 1,2 und 4 unten)
Roboscan Pro 1220 alte Version	12	(Pins 3 und 4 unten)
Roboscan Pro 1220 neue Version	13	(Pins 1,3 und 4 unten)
Roboscan Pro 1220 RoGo	14	(Pins 2,3 und 4 unten)
RoboZap	15	(Pins 1,2,3 und 4 unten)
RoboZap MSR 1200	16	(Pin 5 unten)
Centrepiece	17	(Pins 1 und 5 unten)

Der Anschluß von Einheiten an das Martin DMX- Interface ist pro Interface auf eine Produktgruppe beschränkt, d.h. wenn das Interface auf Roboscan Pro 1220 konfiguriert wurde, können nur Pro 1220er gesteuert werden. Es können NICHT zwei verschiedene Produkte (z.B Pro 218 und Pro 1220) mit einem DMX- Interface gesteuert werden.

Mit einem DMX- Interface können bis zu acht Einheiten gleicher Art gesteuert werden (Ausnahme: Von Roboscan 1020 und Roboscan Pro 1220 können nur vier Geräte pro Interface gesteuert werden).

## **ADRESSIERUNG DES DMX- INTERFACES**

Um den individuellen Zugriff auf alle Martin- Einheiten zu ermöglichen, muß jedes Gerät auf eine eigene Adresse über Dipschalter konfiguriert werden. Diese Adresse muß in einem Bereich zwischen 1 und 8 gesetzt werden. Bitte beachten Sie die Dokumentation des jeweiligen Gerätes zu weiteren Informationen. Die Einheit mit der Adresse 1 wird dann durch die ersten Kanäle, die Einheit mit der Adresse 2 durch die nächsten Kanäle usw. gesteuert. Die genaue Zahl der benötigten Kanäle jeder Einheit finden Sie im Anhang.

Auf der Frontplatte des DMX Interfaces befinden sich zwei LED´s zur Statusanzeige. Beim Einschalten blinken beide kurz auf und während des Betriebs blinkt die grüne LED dann ca. einmal pro Sekunde. Die Beschreibung der angezeigten Informationen wird im Abschnitt „STATUS LED´S“ noch ausführlich erläutert.

## **BEISPIEL EINES SETUPS**

Die letzte Seite dieses Handbuchs zeigt das Beispielschema eines Setups mit Ihrem Lichtsteuerpult, Martin Professional DMX- Interfaces sowie Martin- und anderen Geräten im System.

## **BETRIEB DES DMX- INTERFACES**

Sobald Sie Ihr gesamtes System angeschlossen und Sie den Ein- und Ausgang des DMX- Interfaces adressiert haben, ist das System betriebsbereit. Über die Offset-Adresse, die an der Eingangssektion des DMX- Interfaces konfiguriert wurde, kann jede Funktion der Martin- Produkte einfach über einen Fader oder Steuerkanal des Lichtpultes gesteuert werden.

## **STATUS LED´S**

Auf der Frontplatte des DMX- Interfaces befindet sich auf der Eingangsseite eine rote und auf der Ausgangsseite eine grüne LED, die wichtige Statusinformationen während des Betriebes anzeigen. Wenn Sie das Gerät einschalten, blinkt zunächst die grüne LED ca. einmal pro Sekunde. Dies bedeutet, daß das Interface im Sekundentakt ein Reset- Signal an alle Einheiten sendet und einen DMX- Dateneingang erwartet. Wenn ein gültiges DMX- Signal gesendet wird, beginnen die grüne und die rote LED schnell zu blinken.

Falls das DMX- Signal ausfällt oder der DMX- Controller ausgeschaltet wird, reagiert das Interface folgendermaßen:

Die rote LED leuchtet kontinuierlich für ca. zwei Sekunden und verlöscht dann, um anzuzeigen, daß das DMX- Signal ausgefallen ist. Sobald die rote LED verloschen ist, kehrt die grüne LED wieder in den Grundzustand zurück und blinkt im Sekundentakt, um anzuzeigen, daß ein Reset- Signal an alle Einheiten gesendet wird und das DMX- Interface wieder empfangsbereit ist.

## **PROTOKOLLBESCHREIBUNG**

Version Updates:

Version 0. - erste Version.

Version 1. - Roboscan 1020.

Version 2. - Roboscan 1004 / 1005.  
- Roboscan 1016.  
- RoboZap  
- Roboscan Pro 1220 Lampe Ein.

Version 3. - Volle 8 Bit- Auflösung (256 Schritte) bei Dreh- und Kippbewegungen für Roboscan Pro 218, Roboscan Pro 1220 und Roboscan 1020.

Version 4. - Erweiterte Kompatibilität mit verschiedenen DMX- Lichtsteuerpulten.

Version 5. - Unterstützt die neue Roboscan Pro 1220 Version (Art. Nr. 911222 - ab Juni '93). Volle DMX Unterstützung für Robocolor, Robocolor MSD und Roboscan Pro 1220 (alte und neue Version).

Version 6. - Unterstützt Roboscan 1220 mit Rotierenden Gobos.

Version 7. - Unterstützt Centrepiece und Robocolor II (III).

## ANHANG - Produktbeschreibungen

### Robocolor I

Dipschalterstellung: 2.

DMX Kanalanforderungen: Reduziertes DMX: 5 Kanäle  
Volles DMX: -

Kanalbeschreibung:

DMX Kanal Offset	DMX Werte	Effekt
<b>1</b>	0 - 5 6 - 120 121 - 252 253 - 255	<b>Shutter / Reset</b> Lampe Aus Lampe Ein Strobe Ein (schnell → langsam) Reset
<b>2 – 5</b>	0 - 2 45 - 47 90 - 92 135 - 137 180 - 182 225 - 255	<b>Farbe (Kopf 1 bis 4)</b> Weiß Rot Blau Grün Gelb Blackout

## Robocolor II (III)

Dipschalterstellung: 3.

DMX Kanalanforderungen: Reduziertes DMX: 5 Kanäle  
Volles DMX: 6 Kanäle

Kanalbeschreibung:

DMX Kanal Offset	DMX Werte	Effekt
1	0 - 5 6 - 40 41 - 80 81 - 120 121 - 252 253 - 255	<b>Shutter / Reset</b> Lampe Aus (Manueller Modus) Lampe Ein (Manueller Modus) Stand Alone - Musiktrigger Stand Alone - Autotrigger Strobe Ein (schnell → langsam) Reset (manueller Modus)  Wenn Sie die Strobe Funktion verwenden, führen alle Köpfe den Strobe zwischen der aktuellen Farbposition und einer Position davor aus. Um einen weißen Strobeeffekt zu erzeugen, müssen also alle Köpfe auf weiß gesetzt werden. Bitte beachten Sie, daß im vollen DMX Modus ein Farbwechsel während der Strobe Funktion nicht möglich ist.  Bitte beachten Sie, daß Einheiten im Stand Alone Modus auf keine anderen Steuerbefehle reagieren.



<b>DMX Kanal Offset</b>	<b>DMX Werte</b>	<b>Effekt</b>
<b>2 – 5</b>		<b>Farbe (Kopf 1 - 4)</b>
	0 - 9	Schwarz
	10 - 19	Schwarz / Weiß geteilt
	20 - 29	Weiß
	30 - 39	Weiß / Magenta geteilt
	40 - 49	Magenta
	50 - 59	Magenta / Pink geteilt
	60 - 69	Pink
	70 - 79	Pink / Rot geteilt
	80 - 89	Rot
	90 - 99	Rot / Orange geteilt
	100 - 109	Orange
	110 - 119	Orange / Dunkelgelb geteilt
	120 - 129	Dunkelgelb
	130 - 139	Dunkelgelb / Gelb geteilt
	140 - 149	Gelb
	150 - 159	Gelb / Hellgrün geteilt
	160 - 169	Hellgrün
	170 - 179	Hellgrün / Grün geteilt
	180 - 189	Grün
190 - 199	Grün / Cyan geteilt	
200 - 209	Cyan	
210 - 219	Cyan / Hellblau geteilt	
220 - 229	Hellblau	
230 - 239	Hellblau / Dunkelblau geteilt	
240 - 255	Dunkelblau	
<b>6 (volles DMX)</b>	0 - 255	<b>Farbgeschwindigkeit (alle Köpfe)</b> Geschwindigkeit (schnell → langsam)

## Roboscan 804 / 805

Dipschalterstellung: 5.

DMX Kanalanforderungen: Reduziertes DMX: 5 Kanäle

Volles DMX: -

Kanalbeschreibung:

DMX Kanal Offset	DMX Werte	Effekt
<b>1</b>	0 - 5 6 - 252 253 - 255	<b>Ein / Aus / Reset</b> Aus Ein Reset
<b>2</b>	0 - 50 51 - 100 101 - 150 151 - 200 201 - 255	<b>Farbe (Kopf 1 bis 4)</b> Weiß Rot Blau Grün Gelb
<b>3</b>	0 - 63 64 - 127 128 - 191 192 - 255	<b>Gobo (nur Roboscan 805)</b> Offen Löcher Stern Kreis
<b>4</b>	0 - 30 127 224 - 255	<b>Drehen</b> Max. links Neutral Max. rechts
<b>5</b>	0 - 12 127 242 - 255	<b>Kippen</b> Max. Oben Neutral Max. unten

## Roboscan 1004 / 1005

Dipschalterstellung: 6 (Software von Version 2 übernommen).

DMX Kanalanforderungen: Reduziertes DMX: 5 Kanäle

Volles DMX: -

Kanalbeschreibung:

DMX Kanal Offset	DMX Werte	Effekt
<b>1</b>	0 - 5 6 - 120 121 - 252 253 - 255	<b>Shutter / Reset</b> Shutter geschlossen (Lampe Aus) Shutter offen (Lampe Ein) Strobe (schnell → langsam) Reset
<b>2</b>	0 - 18 73 128 183 238 - 255	<b>Farbe</b> Weiß Rot Blau Grün Gelb
<b>3</b>	0 - 12 89 166 234 - 255	<b>Gobo (nur Roboscan 805)</b> Offen Löcher Stern Kreis
<b>4</b>	0 - 30 127 224 - 255	<b>Drehen</b> Max. links Neutral Max. rechts
<b>5</b>	0 - 12 127 242 - 255	<b>Kippen</b> Max. Oben Neutral Max. unten

## Roboscan Pro 218

Dipschalterstellung: 11.

DMX Kanalanforderungen: Reduziertes DMX: 7 Kanäle

Volles DMX: -

Kanalbeschreibung:

DMX Kanal Offset	DMX Werte	Effekt
<b>1</b>	0 - 5 6 - 120 121 -252 253 - 255	<b>Ein / Aus / Reset</b> Shutter geschlossen (Lampe Aus) Shutter offen (Lampe Ein) Strobe Ein (schnell → langsam) Reset
<b>2</b>	0 - 10 11 - 168 169 - 255	<b>Dimmer</b> Dimmer Ein (kein Licht) Dimmer (Ein → Aus) Dimmer Aus (volles Licht)
<b>3</b>	0 - 34 45 56 67 78 89 100 111 122 133 144 155 166 177 188 199	<b>Farbe</b> Weiß Flammrot Hellblau Farngrün Gelb Grün Malve Mittelblau Cyan Rot Orange Hellgrün Bernstein Pink Dunkelviolet Dunkelorange

	210 221 - 255	Multi Color 1 Multi Color 2
<b>4</b>	0 - 34 45 56 67 78 89 100 111 122 133 144 155 166 177 188 199 210 221 - 255	<b>Gobo</b> Offen Halbmond Punkt Vertikaler Balken Horizontaler Balken Pfeil Dicker Kegel Dreieck Stern Punkte Glocken Kegel Blitz Raster Punktierter Kreis Balken Fenster Turbine
<b>5</b>	0 - 30 127 224 - 255	<b>Drehen</b> Max. links Neutral Max. rechts
<b>6</b>	0 - 12 127 242 - 255	<b>Kippen</b> Max. Oben Neutral Max. unten
<b>7</b>	0 - 255	<b>Bewegungsgeschwindigkeit</b> Geschwindigkeit (schnell → langsam)

**Roboscan Pro 1220** - Software übernommen von Version 1.

**Roboscan Pro 1220** - Neue Version 5.

**Roboscan Pro 1220** - Rotating Gobos mit Version 6.

Dipschalterstellungen:

1220 Alte Version: 12.

1220 Neue Version: 13.

1200 Rotating Gobos: 14.

DMX Kanalanforderungen: Reduziertes DMX: 12 Kanäle

Volles DMX: 15 (16) Kanäle

**WICHTIGE ANMERKUNG:**

Verwenden Sie die Dipschalterstellung 12 für Einheiten mit separatem Dimmer / Shutter und die Stellung 13 für Einheiten mit kombiniertem Dimmer / Shutter Modul.

Bitte beachten Sie, daß die Roboscans Pro 1220 mit Rotating Gobos (gegenüber den anderen Modellen) einen zusätzlichen Kanal benötigen, wenn sie im vollen DMX Modus betrieben werden (16 Kanäle). Im reduzierten DMX Modus hingegen wird die gleiche Anzahl der Kanäle benötigt (12 Kanäle). Außerdem müssen Sie den vollen DMX Modus verwenden, wenn Sie die Indexfunktion der Rotating Gobos programmieren wollen.

Kanalbeschreibung:

DMX Kanal Offset	DMX Werte	Effekt
<b>1</b>	0 - 5 6 - 115 116 - 247 248 - 251 252 - 255	<b>Shutter / Reset / Ein / Aus</b> Shutter geschlossen (Lampe Aus) Shutter offen (Lampe Ein) Strobe Ein (schnell → langsam) Reset Lampe Ein
<b>2</b>	0 - 10 11 - 220 221 - 255	<b>Dimmer</b> Dimmer Ein (kein Licht) Dimmer (Ein → Aus) Dimmer Aus (volles Licht)
<b>3</b>	0 - 37	<b>Farbe 1</b> Weiß

	57 77 97 117 137 157 177 197 217 - 255	R 61 B 51 G 51 / 56 Y 52 G 50 / 55 M 47 / 63 B 42 C 54 R 65
<b>4</b>	0 - 37 57 77 97 117 137 157 177 197 217 - 255	<b>Farbe 2</b> Weiß O 56 G 49 / 59 Y 54 Y 52 P 47 / 58 M 47 / 63 M 49 / 65 C 54 T 48 / 53
<b>5</b>	0 - 37 57 77 97 117 137 157 177 197 217 - 255	<b>Gobo 1</b> Offen Sterne Stern Punkte Kegel Pling Punkte- Kreis Glocken Blume Turbine
<b>6</b>	0 - 37 57 77	<b>Gobo 2</b> Offen Logo Dreieck

(nur für Geräte mit Rotating Gobos; siehe unten).	97 117 137 157 177 197 217 - 255	Sonne Löcher Raster Balken Turbine Blitz Stern
<b>7</b>	0 - 10 → 140 → 240 - 255	<b>Fokus</b> Standard  Standard  Standard
<b>8</b>	0 - 48 49 - 205 206 - 255	<b>Iris</b> Standard Voll offen → voll geschlossen Voll geschlossen
<b>9</b>	0 - 10 43 76 109 142 175 - 255	<b>Prismen</b> Offen 3 seitiges Prisma Offen 5 seitiges Prisma Offen 9 seitiges Prisma
<b>10</b>	0 127 224 - 255	<b>Drehen</b> Max. links Neutral Max. rechts
<b>11</b>	0 127 242 - 255	<b>Kippen</b> Max. Oben Neutral Max. unten



<b>12</b>	0 - 255	<b>Bewegungsgeschwindigkeit</b> Geschwindigkeit (schnell → langsam)
<b>13</b>	0 - 255	<b>Farbgeschwindigkeit</b> Geschwindigkeit (schnell → langsam)
<b>14</b>	0 - 255	<b>Gobogeschwindigkeit</b> Geschwindigkeit (schnell → langsam)
<b>15</b>	0 - 255	<b>Fokus / Iris / Dimmer- Geschwindigkeit</b> Geschwindigkeit (schnell → langsam)
<b>6</b>  (Nur voller DMX Modus)  Bitte beachten Sie, daß der Index auf Kanal 16 programmiert wird.	0 - 3 4 - 7 8 - 11 12 - 15 16 - 19  20 - 48 49 50 - 78 79 - 107 108 109 - 137 138 - 166 167 168 - 196 197 - 225 226 227 - 255	<b>Rotierende Gobos, Index u. Rotation</b> Offenes Gobo - keine Rotation Gobo 1 - Index setzen (Kanal 16) Gobo 2 - Index setzen (Kanal 16) Gobo 3 - Index setzen (Kanal 16) Gobo 4 - Index setzen (Kanal 16)  Gobo 1 - Rot. Uhrzeig. (schnell → langs.) Gobo 1 - Stop Gobo 1 - Rot. Gegenuhrz. (sch. → langs.) Gobo 2 - Rot. Uhrzeig. (schnell → langs.) Gobo 2 - Stop Gobo 2 - Rot. Gegenuhrz. (sch. → langs.) Gobo 3 - Rot. Uhrzeig. (schnell → langs.) Gobo 3 - Stop Gobo 3 - Rot. Gegenuhrz. (sch. → langs.) Gobo 4 - Rot. Uhrzeig. (schnell → langs.) Gobo 4 - Stop Gobo 4 - Rot. Gegenuhrz. (sch. → langs.)
<b>16</b>  (Nur voller DMX Modus)	0 - 119 120 121 - 239	<b>Rotating Gobo Index (Kanal 6)</b> Standard Index - (1,8° x DMX Wert) Standard Index Standard Index + (1,8° x DMX Wert)

## RoboZap

Dipschalterstellung: 15.

DMX Kanalanforderungen: Reduziertes DMX: 4 Kanäle

Volles DMX: -

Kanalbeschreibung:

DMX Kanal Offset	DMX Werte	Effekt
<b>1</b>	0 - 5 6 - 120 121 - 252 253 - 255	<b>Ein / Aus / Reset</b> Lampe Aus Lampe Ein Strobe Ein (schnell → langsam) Reset  Bitte beachten Sie, daß bei Verwendung der Strobe Funktion die Farbsteuerung deaktiviert ist.
<b>2</b>	0 - 2 48 - 50 96 - 98 144 - 146 192 - 194 240 - 255	<b>Farbe rechts</b> Weiß Rot Blau Grün Gelb Blackout
<b>3</b>	0 - 2 48 - 50 96 - 98 144 - 146 192 - 194 240 - 255	<b>Farbe links</b> Weiß Rot Blau Grün Gelb Blackout
<b>4</b>	0 - 123 124 - 131 132 - 255	<b>Rotation</b> Rotation rechts (schnell → langsam) Stop Rotation links (langsam → schnell)

## RoboZap MSR 1200

Dipschalterstellung: 16.

DMX Kanalanforderungen: Reduziertes DMX: 6 Kanäle

Volles DMX: -

Kanalbeschreibung:

DMX Kanal Offset	DMX Werte	Effekt
<b>1</b>	121 - 252 253 - 255	<p><b>Shutter / Reset</b></p> <p>Strobe Ein (schnell → langsam) Reset</p> <p>Da der RoboZap MSR den Blackout über das Goborad erzeugt, besitzt das Gerät auf diesem Kanal keine Ein / Aus Funktion der Lampe. Um den Blackout zu beenden, müssen Sie die Kanäle 4 und 5 verwenden.</p> <p>Bitte beachten Sie ferner, daß bei Verwendung der Strobe Funktion die Gobosteuerung deaktiviert ist.</p>
<b>2 &amp; 3</b>	0 - 37 57 77 97 117 137 157 197 217 237 - 255	<p><b>Farbe</b></p> <p>Rot Weiß Flammrot Hellblau Farngrün Gelb Grün Malve Dunkelblau Cyan</p>
<b>4 &amp; 5</b>	0 - 37 57 77	<p><b>Gobos rechts und links</b></p> <p>Black Out Offen Sterne</p>

	97 117 137 157 197 217 237 - 255	Stern Punkte Kegel Pling Punktierte Kreise Glocken Blume
<b>6</b>	0 - 123 124 - 131 132 - 255	<b>Rotation</b> Rotation rechts (schnell → langsam) Stop Rotation links (langsam → schnell)

## Centrepiece

Dipschalterstellung: 17.

DMX Kanalanforderungen: Reduziertes DMX: 7 Kanäle

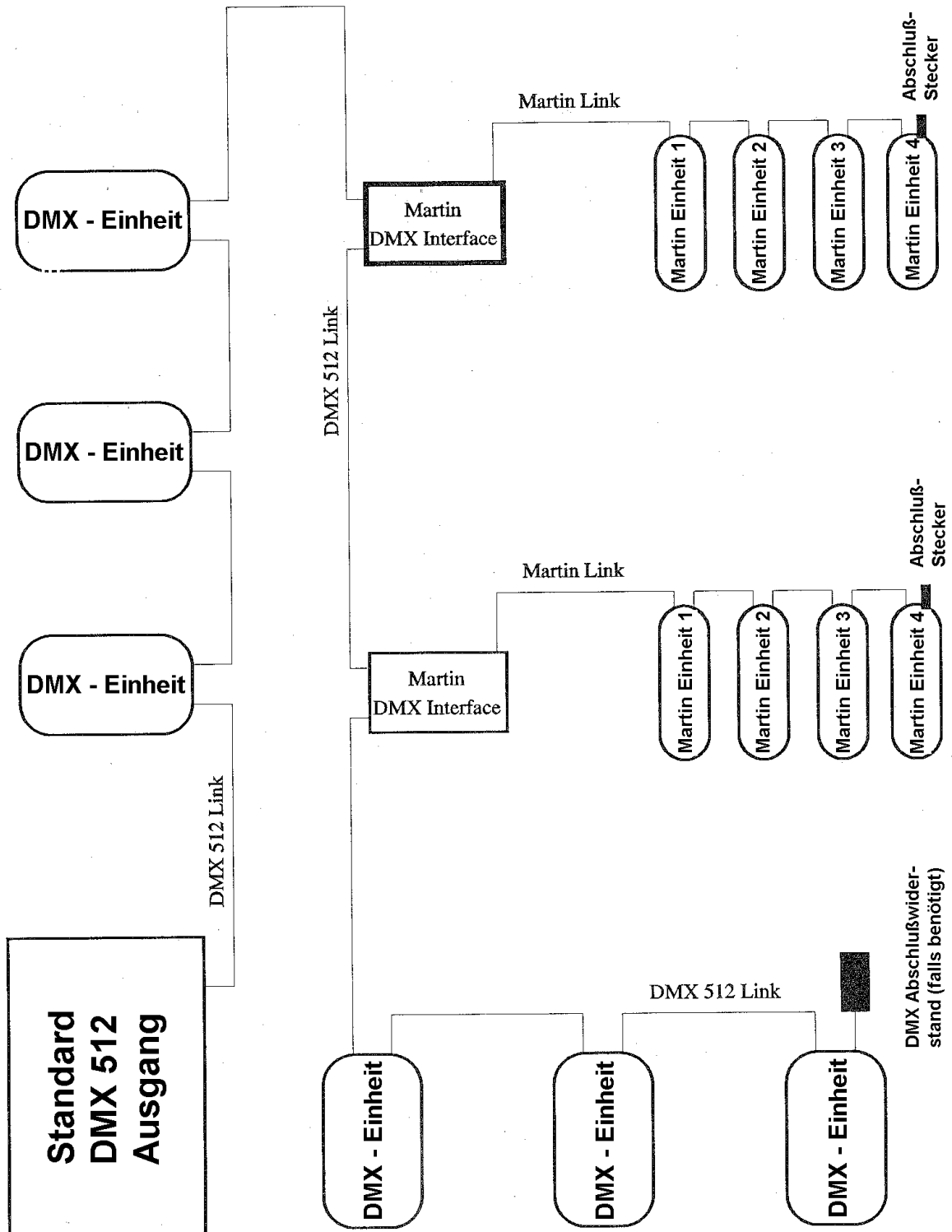
Volles DMX: -

Kanalbeschreibung:

DMX Kanal Offset	DMX Werte	Effekt
<b>1</b>	0 - 49 50 - 99 100 - 149 150 - 199 200 - 247 248 - 252 253 - 255	<b>Lampe Ein / Reset</b> Manuelle Steuerung Stand Alone Zufall Musiktrigger Stand Alone Zufall Autotrigger Stand Alone Musiktrigger Stand Alone Autotrigger Reset Lampe Ein  Bitte beachten Sie, daß die Einheit im Stand Alone Betrieb auf keine anderen Befehle reagiert.
<b>2 - 5</b>	0 198	<b>Kippen 1 - 4</b> Geschlossen (kein Licht) Voll offen

<p style="text-align: center;"><b>6</b></p>	<p style="text-align: center;">0 - 123 124 - 131 132 - 255</p>	<p><b>Farbrad</b> Rotation rechts (schnell → langsam) Stop Rotation links (langsam → schnell)</p>
<p style="text-align: center;"><b>7</b></p>	<p style="text-align: center;">0 - 123 124 - 131 132 - 255</p>	<p><b>Spiegeltrommel</b> Rotation rechts (schnell → langsam) Stop Rotation links (langsam → schnell)</p>

# BEISPIEL EINES SETUPS MIT MARTIN UND DMX EINHEITEN



© 1996 Martin Professional  
 Technische Änderungen vorbehalten