

# **RUSSKAJA - DrumLightProcessor**

Firmware Version: 1.2

## Menübeschreibung:

Zum Ändern der Einstellungen in den Menüs gehen sie bitte wie folgt vor:

- 1.) [ENT] Taste drücken um den Wert zu editieren
- 2.) Gewünschte Einstellung mit der [UP] / [Down] Taste vornehmen
- 3.) [ENT] Taste drücken zum Speichern des Wertes, mit [ESC] können sie jederzeit den Vorgang abbrechen. Bei kritischen Einstellungen erscheint eine Sicherheitsabfrage im Display!

### Startdisplay

```
*** RUSSKAJA ***  
MEB-DLP Ver.:1.2
```

Anzeige der aktuellen Firmwareversion

### DMX-Modus

```
DMX-Mode: 44Hz  
Signal is good!
```

DMX Signal wird empfangen  
Anzeige der aktuellen Framerate in Hz

```
DMX-Mode: 0Hz  
No DMX Signal!?
```

Es wird kein DMX Signal empfangen

Durch drücken der [ENT] Taste gelangt man in die Einstellungen des DMX-Modus.

```
DMX-Mode: 01/03  
>Startadress 001
```

#### **Einstellen der DMX-Startadresse:**

Da der DLP 49 DMX-Kanäle belegt ist hier eine Einstellung zwischen **001** und **464** möglich!

```
DMX-Mode: 02/03  
>Hold-DMX Yes
```

#### **Einstellung des Hold-DMX Modus:**

**Yes** = DLP bleibt im DMX-Modus, auch ohne DMX-Signal  
**No** = DLP wechselt ohne DMX-Signal in den StandAloneMode

Eine Rückkehr in den DMX-Modus erfolgt beim Erkennen eines DMX-Signals automatisch!

```
DMX-Mode: 03/03  
>Copy2Preset 01
```

#### **Aktuelle Einstellung der Kanäle in einem StandAlone-Preset speichern:**

Die Einstellung aller Parameter über das Display ist etwas mühsam, daher können alle Einstellungen auch per DMX vorgenommen und dann in einem Preset zur späteren StandAlone Verwendung abgelegt werden. :-)

```
DMX-Mode: NO  
>Really? YES
```

Da hier das entsprechende Preset überschrieben wird, erfolgt eine Sicherheitsabfrage. Diese kann mit der [UP] Taste für **No**, bzw. der [DOWN] Taste für **Yes** bestätigt/abgebrochen werden!

## StandAlone-Modus

```
StandAlone-Mode:
Preset 01
```

DrumLightProcessor arbeitet im StandAlone Modus und nimmt die Einstellungen aus Preset 01

```
StandAlone-Mode:
Preset 31
```

DrumLightProcessor arbeitet im StandAlone Modus und nimmt die Einstellungen aus Preset 31

Durch drücken der [ENT] Taste gelangt man in die Einstellungen des StandAlone-Modus.

```
Preset01: 01/48
>FlashTime 010
```

### Einstellen der FlashZeit:

Hier ist eine Einstellung der FlashZeit zwischen *10ms* und *510ms* möglich

```
Preset01: 02/48
>FlashFade 255
```

### Einstellen des FlashFade:

*000* = Sprung von der ActiveFarbe auf die BackGround Farbe  
...  
*255* = Fade von der ActiveFarbe auf die BackGround Farbe

```
Preset01: 03/48
>ToggleM. Flash
```

### Einstellen des ToggleModes:

*Flash* = ActiveFarbe flash für die unter FlashZeit eingestellte Zeitspanne auf

*Toggle* = Bei jedem Drum-Trigger wird zwischen der ActiveFarbe und der BackgroundFarbe gewechselt

```
Preset01: 04/48
>BackFX NoFX
```

### Einstellen des Automatischen FX für den Background:

**Achtung:** Es muß auch eine entsprechende Helligkeit unter BackDIM1, BackDIM2, BackDIM3, BackDIM4 & BackDIM5 angegeben werden, sonst ist keine Ausgabe sichtbar!

*NoFX* = Kein automatischer Effekt, es werden die eingestellten Farben (Back REDx, Back GREENx, Back BLUEx) verwendet

*RedGre1/2* = Red / Green Effekt synchron & asynchron

*GreBlue1/2* = Green / Blue Effekt synchron & asynchron

*BluRed1/2* = Blue / Red Effekt synchron & asynchron

*YelBlu1/2* = Yellow / Blue Effekt synchron & asynchron

*MagGre1/2* = Magenta / Green Effekt synchron & asynchron

*CynRed1/2* = Cyan / Red Effekt synchron & asynchron

*YelMag1/2* = Yellow / Magenta Effekt synchron & asynchron

*CynMag1/2* = Cyan / Magenta Effekt synchron & asynchron

*CynYel1/2* = Cyan / Yellow Effekt synchron & asynchron

*GreYel1/2* = Green / Yellow Effekt synchron & asynchron

*Rainbw1/2* = Rainbow Effekt synchron & asynchron

Effekte bei denen die Farben über die Farben Back REDx, Back GREENx, Back BLUEx vorgeben werden können:

*2-Col1/2* = Manueller 2-Farb Effekt synchron & asynchron

*3-Col1/2* = Manueller 3-Farb Effekt synchron & asynchron

*4-Col1/2* = Manueller 4-Farb Effekt synchron & asynchron

*5-Col1/2* = Manueller 5-Farb Effekt synchron & asynchron

Preset01: 05/48
>BackFXSpeed 234

### Einstellen der Background FX Geschwindigkeit/Richtung:

*Kick* = Umschaltung auf die nächste Farbe synchron zur KickDrum

*001 ... 063* = Chaser vorwärts (Jump) mit zunehmender Geschwindigkeit

*064 ... 127* = Chaser rückwärts (Jump) mit zunehmender Geschwindigkeit

*128 ... 191* = Chaser vorwärts (Fade) mit zunehmender Geschwindigkeit

*192 ... 255* = Chaser rückwärts (Fade) mit zunehmender Geschwindigkeit

Preset01: 06/48
>ActFX NoFX

### Einstellen des Automatischen FX für die ActiveFarben:

**Achtung:** Es muß auch eine entsprechende Helligkeit unter ActDIM1, ActDIM2, ActDIM3, ActDIM4 & ActDIM5 angegeben werden, sonst ist keine Ausgabe sichtbar!

*NoFX* = Kein automatischer Effekt, es werden die eingestellten Farben (Act REDx, Act GREENx, Act BLUEx) verwendet

*RedGre1/2* = Red / Green Effekt synchron & asynchron

*GreBlue1/2* = Green / Blue Effekt synchron & asynchron

*BluRed1/2* = Blue / Red Effekt synchron & asynchron

*YelBlu1/2* = Yellow / Blue Effekt synchron & asynchron

*MagGre1/2* = Magenta / Green Effekt synchron & asynchron

*CynRed1/2* = Cyan / Red Effekt synchron & asynchron

*YelMag1/2* = Yellow / Magenta Effekt synchron & asynchron

*CynMag1/2* = Cyan / Magenta Effekt synchron & asynchron

*CynYel1/2* = Cyan / Yellow Effekt synchron & asynchron

*GreYel1/2* = Green / Yellow Effekt synchron & asynchron

*Rainbw1/2* = Rainbow Effekt synchron & asynchron

Effekte bei denen die Farben über die Farben Act REDx, Act GREENx, Act BLUEx vorgeben werden können:

*2-Col1/2* = Manueller 2-Farb Effekt synchron & asynchron

*3-Col1/2* = Manueller 3-Farb Effekt synchron & asynchron

*4-Col1/2* = Manueller 4-Farb Effekt synchron & asynchron

*5-Col1/2* = Manueller 5-Farb Effekt synchron & asynchron

```
Preset01: 07/48
>ActFXSpeed Kick
```

**Einstellen der Active FX Geschwindigkeit/Richtung:**  
*Kick* = Umschaltung auf die nächste Farbe synchron zur KickDrum

*001 ... 063* = Chaser vorwärts (Jump) mit zunehmender Geschwindigkeit

*064 ... 127* = Chaser rückwärts (Jump) mit zunehmender Geschwindigkeit

*128 ... 191* = Chaser vorwärts (Fade) mit zunehmender Geschwindigkeit

*192 ... 255* = Chaser rückwärts (Fade) mit zunehmender Geschwindigkeit

```
Preset01: 08/48
>Back DIM1 255
```

**Einstellen der Background Farbe 1 (Kickdrum):**

**Dimmer:** *000 ... 255* = 0% bis 100%

```
Preset01: 09/48
>Back RED1 255
```

**Rot:** *000 ... 255* = 0% bis 100%

```
Preset01: 10/48
>Back GREEN1 255
```

**Grün:** *000 ... 255* = 0% bis 100%

```
Preset01: 11/48
>Back BLUE1 255
```

**Blau:** *000 ... 255* = 0% bis 100%

```
Preset01: 12/48
>Back DIM2 255
```

**Einstellen der Background Farbe 2:**

**Dimmer:** *000 ... 255* = 0% bis 100%

```
Preset01: 13/48
>Back RED2 255
```

**Rot:** *000 ... 255* = 0% bis 100%

```
Preset01: 14/48
>Back GREEN2 255
```

**Grün:** *000 ... 255* = 0% bis 100%

```
Preset01: 15/48
>Back BLUE2 255
```

**Blau:** *000 ... 255* = 0% bis 100%

```
Preset01: 16/48  
>Back DIM3 255
```

### Einstellen der Background Farbe 3:

Dimmer: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 17/48  
>Back RED3 255
```

Rot: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 18/48  
>Back GREEN3 255
```

Grün: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 19/48  
>Back BLUE3 255
```

Blau: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 20/48  
>Back DIM4 255
```

### Einstellen der Background Farbe 4:

Dimmer: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 21/48  
>Back RED4 255
```

Rot: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 22/48  
>Back GREEN4 255
```

Grün: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 23/48  
>Back BLUE4 255
```

Blau: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 24/48  
>Back DIM5 255
```

### Einstellen der Background Farbe 5:

Dimmer: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 25/48  
>Back RED5 255
```

Rot: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 26/48  
>Back GREEN5 255
```

Grün: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 27/48  
>Back BLUE5 255
```

Blau: 000 ... 255 = 0% bis 100%

### Einstellen der Active Farbe 1 (Kickdrum):

```
Preset01: 28/48  
>Act DIM1 255
```

Dimmer: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 29/48  
>Act RED1 255
```

Rot: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 30/48  
>Act GREEN1 255
```

Grün: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 31/48  
>Act BLUE1 255
```

Blau: 000 ... 255 = 0% bis 100%

### Einstellen der Active Farbe 2:

```
Preset01: 32/48  
>Act DIM2 255
```

Dimmer: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 33/48  
>Act RED2 255
```

Rot: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 34/48  
>Act GREEN2 255
```

Grün: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 35/48  
>Act BLUE2 255
```

Blau: 000 ... 255 = 0% bis 100%

### Einstellen der Active Farbe 3:

```
Preset01: 36/48  
>Act DIM3 255
```

Dimmer: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 37/48  
>Act RED3 255
```

Rot: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 38/48  
>Act GREEN3 255
```

Grün: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 39/48  
>Act BLUE3 255
```

Blau: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 40/48
>Act DIM4 255
```

#### Einstellen der Active Farbe 4:

Dimmer: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 41/48
>Act RED4 255
```

Rot: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 42/48
>Act GREEN4 255
```

Grün: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 43/48
>Act BLUE4 255
```

Blau: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 44/48
>Act DIM5 255
```

#### Einstellen der Active Farbe 5:

Dimmer: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 45/48
>Act RED5 255
```

Rot: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 46/48
>Act GREEN5 255
```

Grün: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 47/48
>Act BLUE5 255
```

Blau: 000 ... 255 = 0% bis 100%

```
Preset01: 48/48
>Copy from PR 02
```

#### Einstellungen eines anderen Presets übernehmen:

Es können sie Einstellungen von einem anderen StandAlone Preset in das aktuelle Preset übernommen werden

[ENT] drücken und Preset auswählen deren Einstellungen übernommen werden sollen, dann wieder [ENT] drücken, es erfolgt eine Sicherheitsabfrage:

```
Copy Preset02 to
Preset01? ENT=OK
```

Die Abfrage kann mit [ENT] bestätigt oder wie immer mit [ESC] abgebrochen werden.

Beim Verlassen der StandAlone Einstellungen mittels der [ESC] Taste erfolgt eine Abfrage ob die aktuellen Änderungen im Preset gespeichert werden sollen:

```
Save Changes NO
to Preset01? YES
```

Da hier das entsprechende Preset überschrieben wird, erfolgt eine Sicherheitsabfrage. Diese kann mit der [UP] Taste für **No**, bzw. der [DOWN] Taste für **Yes** bestätigt bzw. abgebrochen werden!

## Config-Menü:

Um in das Config-Menü zu gelangen **drücken und halten sie die [ESC] Taste und betätigen dann kurz die [ENT] Taste**. Das Config-Menü kann durch drücken der [ESC] Taste verlassen werden.

Config: 22°C
Press ENT or ESC

Auf der Config-Menu Startseite wird rechts oben die aktuelle Innentemperatur der Steuerung angezeigt. Eine Aktualisierung erfolgt alle 10 Sekunden.

Durch drücken der [ENT] Taste gelangt man in die Einstellungen des Config-Menüs.

Config: 01/12
>MaxTemp 45°C

### **Ablezen der maximalen Innentemperatur:**

Hier kann die maximale Innentemperatur der Steuerung abgelesen werden. Zum Löschen bitte einfach editieren und auf z.B. 0°C stellen. Der Wert wird alle 10 Sekunden aktualisiert.

Aufgrund der verschiedenen Bauweisen der Trommeln und des Anschlags per Stick oder Fußmaschine kann es zu Unterschieden in der Empfindlichkeit der Auslösung bei der Triggererkennung kommen. Um ein gutes justieren der Triggerschwelle über die externen Drehregler gewährleisten zu können, kann in den folgenden 5 Parametern der interne Triggerpunkt verändert werden. Ist z.B. ein Drehregler zu empfindlich (Auslösung erfolgt schon bei leicht aufgedrehtem Regler) so kann hier eine höhere interne Triggerschwelle gewählt werden. Somit ist der externe Drehregler nicht mehr so empfindlich und läßt sich besser einstellen!

Config: 02/12
>TrigVal 1 100

### **Einstellen der internen Triggerschwelle für Kanal 1 (Kick):**

Der Wert kann zwischen 020 ... 1024 justiert werden. Je höher der Wert desto kräftiger muß der Anschlag erfolgen, normal sollte ein Bereich zwischen 50 und 300 gut passen.

Config: 03/12
>TrigVal 2 100

### **Einstellen der internen Triggerschwelle für Kanal 2 (Snare):**

Der Wert kann zwischen 020 ... 1024 justiert werden. Je höher der Wert desto kräftiger muß der Anschlag erfolgen, normal sollte ein Bereich zwischen 50 und 300 gut passen.

Config: 04/12
>TrigVal 3 100

### **Einstellen der internen Triggerschwelle für Kanal 3 (Tom):**

Der Wert kann zwischen 020 ... 1024 justiert werden. Je höher der Wert desto kräftiger muß der Anschlag erfolgen, normal sollte ein Bereich zwischen 50 und 300 gut passen.

Config: 05/12
>TrigVal 4 100

### **Einstellen der internen Triggerschwelle für Kanal 4 (Tom):**

Der Wert kann zwischen 020 ... 1024 justiert werden. Je höher der Wert desto kräftiger muß der Anschlag erfolgen, normal sollte ein Bereich zwischen 50 und 300 gut passen.

Config: 06/12
>TrigVal 5 100

### **Einstellen der internen Triggerschwelle für Kanal 5 (Tom):**

Der Wert kann zwischen 020 ... 1024 justiert werden. Je höher der Wert desto kräftiger muß der Anschlag erfolgen, normal sollte ein Bereich zwischen 50 und 300 gut passen.

Um ein ungewolltes Nachtriggern einer Drum nach einem Anschlag mit dem Stick oder der Fußmaschine zu verhindern, kann auf den folgenden 5 Parametern eine entsprechende Sperrzeit in ms für jede Drum einzeln angegeben werden. Eine Snare benötigt hier z.B. nur einen Wert von etwa 100ms, wobei größere Toms oder auch eine Kickdrum hier eventuell Werte von 200 oder 300ms benötigen, da sie viel länger nachschwingen, und es hier zu Fehlauflösungen kommen könnte!

```
Config:    07/12  
>ReTrigBlk 1 200
```

#### **Einstellen des ReTriggerBlock in ms für Kanal 1 (Kick):**

Hier kann ein Wert zwischen *000ms ... 255ms* eingestellt werden. Dies ist die Zeit in der kein erneutes Triggern erfolgen kann. Beschreibung siehe oben.

```
Config:    08/12  
>ReTrigBlk 2 100
```

#### **Einstellen des ReTriggerBlock in ms für Kanal 2 (Snare):**

Hier kann ein Wert zwischen *000ms ... 255ms* eingestellt werden. Dies ist die Zeit in der kein erneutes Triggern erfolgen kann. Beschreibung siehe oben.

```
Config:    09/12  
>ReTrigBlk 3 125
```

#### **Einstellen des ReTriggerBlock in ms für Kanal 3 (Tom):**

Hier kann ein Wert zwischen *000ms ... 255ms* eingestellt werden. Dies ist die Zeit in der kein erneutes Triggern erfolgen kann. Beschreibung siehe oben.

```
Config:    10/12  
>ReTrigBlk 4 200
```

#### **Einstellen des ReTriggerBlock in ms für Kanal 4 (Tom):**

Hier kann ein Wert zwischen *000ms ... 255ms* eingestellt werden. Dies ist die Zeit in der kein erneutes Triggern erfolgen kann. Beschreibung siehe oben.

```
Config:    11/12  
>ReTrigBlk 5 200
```

#### **Einstellen des ReTriggerBlock in ms für Kanal 5 (Tom):**

Hier kann ein Wert zwischen *000ms ... 255ms* eingestellt werden. Dies ist die Zeit in der kein erneutes Triggern erfolgen kann. Beschreibung siehe oben.

```
Config:    12/12  
>LCDDimValue 050
```

#### **Einstellen der Timeout Helligkeit für das interne LCD:**

Wenn 30 Sekunden lang keine Taste am Display oder auf den Remote-Fußtasten gedrückt wird, dimmt das Display des DLP automatisch herunter. Wertebereich *000 ... 255*. Ist kein dimmen erwünscht, so stellen sie diesen Wert bitte auf *255*!

## Remote Fußpedal:

An der Front kann mittels 6,3mm Stereo-Klinkenstecker ein Fußpedal mit 2 separaten **Tastern (keine Schalter!)** angeschlossen werden. Mit diesen Tastern kann im StandAlone-Betrieb das Preset gewechselt sowie in einen BlackOut-Modus geschaltet werden.

*Taster1 kurz antippen:*

-> nächstes Preset wird ausgewählt, z.B. Umschaltung von Preset 01 auf Preset 02

*Taster2 kurz antippen:*

-> vorheriges Preset wird ausgewählt, z.B. Umschaltung von Preset 17 auf Preset 16

*Taster1 oder Taster 2 länger als 0,5 Sekunden betätigen:*

-> BlackOut Modus ein- oder ausschalten

Eine Umschaltung zwischen den Presets ist sowohl bei aktiviertem als auch bei deaktiviertem BlackOut Modus möglich!

## DMX Belegung - RUSSKAJA DrumLightProcessor

### DMX-Kanal 1: Showmode

000 - 007	DMX-Mode
008 - 015	StandAlone-Mode Preset 01
016 - 023	StandAlone-Mode Preset 02
024 - 031	StandAlone-Mode Preset 03
032 - 039	StandAlone-Mode Preset 04
040 - 047	StandAlone-Mode Preset 05
048 - 055	StandAlone-Mode Preset 06
056 - 063	StandAlone-Mode Preset 07
064 - 071	StandAlone-Mode Preset 08
072 - 079	StandAlone-Mode Preset 09
080 - 087	StandAlone-Mode Preset 10
088 - 095	StandAlone-Mode Preset 11
096 - 103	StandAlone-Mode Preset 12
104 - 111	StandAlone-Mode Preset 13
112 - 119	StandAlone-Mode Preset 14
120 - 127	StandAlone-Mode Preset 15
128 - 135	StandAlone-Mode Preset 16
136 - 143	StandAlone-Mode Preset 17
144 - 151	StandAlone-Mode Preset 18
152 - 159	StandAlone-Mode Preset 19
160 - 167	StandAlone-Mode Preset 20
168 - 175	StandAlone-Mode Preset 21
176 - 183	StandAlone-Mode Preset 22
184 - 191	StandAlone-Mode Preset 23
192 - 199	StandAlone-Mode Preset 24
200 - 207	StandAlone-Mode Preset 25
208 - 215	StandAlone-Mode Preset 26
216 - 223	StandAlone-Mode Preset 27
224 - 231	StandAlone-Mode Preset 28
232 - 239	StandAlone-Mode Preset 29
240 - 247	StandAlone-Mode Preset 30
248 - 255	StandAlone-Mode Preset 31

### DMX-Kanal 2: FlashTime (Impulszeit für ActiveColor)

000 - 000	10ms
001 - 254	...
255 - 255	510ms

### DMX-Kanal 3: FlashFade (Wait/Fade Ratio)

000 - 000	100% Wait, 0% Fade
001 - 126	...
127 - 127	50% Wait, 50% Fade
128 - 254	...
255 - 255	0% Wait, 100% Fade

### DMX-Kanal 4: Toggle Mode

000 - 015	Flash
016 - 031	Toggle
032 - 255	--- (NoFunction)

**DMX-Kanal 5: Background-FX Mode** (set Speed with DMX channel Back-FX Speed)

000 - 007	DMX / Manual
008 - 015	Red-Green FX synchron
016 - 023	Red-Green FX asynchron
024 - 031	Green-Blue FX synchron
032 - 039	Green-Blue FX asynchron
040 - 047	Blue-Red FX synchron
048 - 055	Blue-Red FX asynchron
056 - 063	Yellow-Blue FX synchron
064 - 071	Yellow-Blue FX asynchron
072 - 079	Magenta-Green FX synchron
080 - 087	Magenta-Green FX asynchron
088 - 095	Cyan-Red FX synchron
096 - 103	Cyan-Red FX asynchron
104 - 111	Yellow-Magenta FX synchron
112 - 119	Yellow-Magenta FX asynchron
120 - 127	Cyan-Magenta FX synchron
128 - 135	Cyan-Magenta FX asynchron
136 - 143	Cyan-Yellow FX synchron
144 - 151	Cyan-Yellow FX asynchron
152 - 159	Green-Yellow FX synchron
160 - 167	Green-Yellow FX asynchron
168 - 175	Manual 2-Color FX synchron *)
176 - 183	Manual 2-Color FX asynchron *)
184 - 191	Manual 3-Color FX synchron *)
192 - 199	Manual 3-Color FX asynchron *)
200 - 207	Manual 4-Color FX synchron *)
208 - 215	Manual 4-Color FX asynchron *)
216 - 223	Manual 5-Color FX synchron *)
224 - 231	Manual 5-Color FX asynchron *)
232 - 239	Rainbow FX synchron
240 - 247	Rainbow FX asynchron
248 - 255	--- (NoFunction)

\*) Set colors with DMX channels BackgroundREDx, BackgroundGREENx & BackgroundBLUEx

You also have to set a value for the channels BackgroundDIMx (13, 17, 21, 25, 29) to see the output!

**DMX-Kanal 6: Background-FX Speed** (use with Background-FX Mode)

000 - 000	Sync to Kickdrum (Toggle)
001 - 063	VarioSpeed Forward (Jump)
064 - 127	VarioSpeed Backward (Jump)
128 - 191	VarioSpeed Forward (Fade)
192 - 255	VarioSpeed Backward (Fade)

**DMX-Kanal 7: Active-FX Mode** (set Speed with DMX channel Active-FX Speed)

000 - 007	DMX / Manual
008 - 015	Red-Green FX synchron
016 - 023	Red-Green FX asynchron
024 - 031	Green-Blue FX synchron
032 - 039	Green-Blue FX asynchron
040 - 047	Blue-Red FX synchron
048 - 055	Blue-Red FX asynchron
056 - 063	Yellow-Blue FX synchron
064 - 071	Yellow-Blue FX asynchron
072 - 079	Magenta-Green FX synchron
080 - 087	Magenta-Green FX asynchron
088 - 095	Cyan-Red FX synchron
096 - 103	Cyan-Red FX asynchron
104 - 111	Yellow-Magenta FX synchron
112 - 119	Yellow-Magenta FX asynchron
120 - 127	Cyan-Magenta FX synchron
128 - 135	Cyan-Magenta FX asynchron
136 - 143	Cyan-Yellow FX synchron
144 - 151	Cyan-Yellow FX asynchron
152 - 159	Green-Yellow FX synchron
160 - 167	Green-Yellow FX asynchron
168 - 175	Manual 2-Color FX synchron *)
176 - 183	Manual 2-Color FX asynchron *)
184 - 191	Manual 3-Color FX synchron *)
192 - 199	Manual 3-Color FX asynchron *)
200 - 207	Manual 4-Color FX synchron *)
208 - 215	Manual 4-Color FX asynchron *)
216 - 223	Manual 5-Color FX synchron *)
224 - 231	Manual 5-Color FX asynchron *)
232 - 239	Rainbow FX synchron
240 - 247	Rainbow FX asynchron
248 - 255	--- (NoFunction)

\*) Set colors with DMX channels ActiveREDx, ActiveGREENx & ActiveBLUEx

You also have to set a value for the channels ActiveDIMx (33, 37, 41, 45, 49) to see the output!

**DMX-Kanal 8: Active-FX Speed** (use with Active-FX Mode)

000 - 000	Sync to Kickdrum (Toggle)
001 - 063	VarioSpeed Forward (Jump)
064 - 127	VarioSpeed Backward (Jump)
128 - 191	VarioSpeed Forward (Fade)
192 - 255	VarioSpeed Backward (Fade)

**DMX-Kanal 9: Reserved**

**DMX-Kanal 10: BackgroundColor 1 - Red**

000 - 255 Red value for BackgroundColor 1 (Kickdrum)

**DMX-Kanal 11: BackgroundColor 1 - Green**

000 - 255 Green value for BackgroundColor 1 (Kickdrum)

**DMX-Kanal 12: BackgroundColor 1 - Blue**

000 - 255 Blue value for BackgroundColor 1 (Kickdrum)

**DMX-Kanal 13: BackgroundColor 1 - Dimmer**

000 - 255 Dimmer for BackgroundColor 2

**DMX-Kanal 14: BackgroundColor 2 - Red**

000 - 255 Red value for BackgroundColor 2

**DMX-Kanal 15: BackgroundColor 2 - Green**

000 - 255 Green value for BackgroundColor 2

**DMX-Kanal 16: BackgroundColor 2 - Blue**

000 - 255 Blue value for BackgroundColor 2

**DMX-Kanal 17: BackgroundColor 2 - Dimmer**

000 - 255 Dimmer for BackgroundColor 2

**DMX-Kanal 18: BackgroundColor 3 - Red**

000 - 255 Red value for BackgroundColor 3

**DMX-Kanal 19: BackgroundColor 3 - Green**

000 - 255 Green value for BackgroundColor 3

**DMX-Kanal 20: BackgroundColor 3 - Blue**

000 - 255 Blue value for BackgroundColor 3

**DMX-Kanal 21: BackgroundColor 3 - Dimmer**

000 - 255 Dimmer for BackgroundColor 3

**DMX-Kanal 22: BackgroundColor 4 - Red**

000 - 255 Red value for BackgroundColor 4

**DMX-Kanal 23: BackgroundColor 4 - Green**

000 - 255 Green value for BackgroundColor 4

**DMX-Kanal 24: BackgroundColor 4 - Blue**

000 - 255 Blue value for BackgroundColor 4

**DMX-Kanal 25: BackgroundColor 4 - Dimmer**

000 - 255 Dimmer for BackgroundColor 4

**DMX-Kanal 26: BackgroundColor 5 - Red**

000 - 255 Red value for BackgroundColor 5

**DMX-Kanal 27: BackgroundColor 5 - Green**

000 - 255 Green value for BackgroundColor 5

**DMX-Kanal 28: BackgroundColor 5 - Blue**

000 - 255 Blue value for BackgroundColor 5

**DMX-Kanal 29: BackgroundColor 5 - Dimmer**

000 - 255 Dimmer for BackgroundColor 5

**DMX-Kanal 30: ActiveColor 1 - Red**

000 - 255 Red value for ActiveColor 1 (Kickdrum)

**DMX-Kanal 31: ActiveColor 1 - Green**

000 - 255 Green value for ActiveColor 1 (Kickdrum)

**DMX-Kanal 32: ActiveColor 1 - Blue**

000 - 255 Blue value for ActiveColor 1 (Kickdrum)

**DMX-Kanal 33: ActiveColor 1 - Dimmer**

000 - 255 Dimmer for ActiveColor 2

**DMX-Kanal 34: ActiveColor 2 - Red**

000 - 255 Red value for ActiveColor 2

**DMX-Kanal 35: ActiveColor 2 - Green**

000 - 255 Green value for ActiveColor 2

**DMX-Kanal 36: ActiveColor 2 - Blue**

000 - 255 Blue value for ActiveColor 2

**DMX-Kanal 37: ActiveColor 2 - Dimmer**

000 - 255 Dimmer for ActiveColor 2

**DMX-Kanal 38: ActiveColor 3 - Red**

000 - 255 Red value for ActiveColor 3

**DMX-Kanal 39: ActiveColor 3 - Green**

000 - 255 Green value for ActiveColor 3

**DMX-Kanal 40: ActiveColor 3 - Blue**

000 - 255 Blue value for ActiveColor 3

**DMX-Kanal 41: ActiveColor 3 - Dimmer**

000 - 255 Dimmer for ActiveColor 3

**DMX-Kanal 42: ActiveColor 4 - Red**

000 - 255 Red value for ActiveColor 4

**DMX-Kanal 43: ActiveColor 4 - Green**

000 - 255 Green value for ActiveColor 4

**DMX-Kanal 44: ActiveColor 4 - Blue**

000 - 255 Blue value for ActiveColor 4

**DMX-Kanal 45: ActiveColor 4 - Dimmer**

000 - 255 Dimmer for ActiveColor 4

**DMX-Kanal 46: ActiveColor 5 - Red**

000 - 255 Red value for ActiveColor 5

**DMX-Kanal 47: ActiveColor 5 - Green**

000 - 255 Green value for ActiveColor 5

**DMX-Kanal 48: ActiveColor 5 - Blue**

000 - 255 Blue value for ActiveColor 5

**DMX-Kanal 49: ActiveColor 5 - Dimmer**

000 - 255 Dimmer for ActiveColor 5

### **Anschlüsse Rückseite:**

5x Ausgang für LED RGB-Stripes inkl. Triggersignal mit 6pol. XLR-Steckverbinder  
1x DMX-Eingang 3polig  
1x DMX-Ausgang 3polig

### **Anschlüsse Frontseite:**

1x 6,3mm Stereo-Klinkenbuchse für Fußpedal mit zwei Tastern für StandAlone-Betrieb

### **Stromversorgung:**

Externes Netzteil 12V / 10A, auf der Gehäuserückseite ist ein Sicherungshalter für eine 10A Feinsicherung enthalten.

### **Adernbelegung Drumanschlüsse:**

LED-Strip:

Weiss & Gelb = +12V (XLR Pin6)

Rosa = ROT (XLR Pin1)

Grün = GRÜN (XLR Pin2)

Blau = BLAU (XLR Pin3)

Trigger:

Grau = Masse (XLR Pin4)

Braun = Triggersignal (XLR Pin5)

Triggersignalführung vom DLP zur Drum über separate geschirmte Koaxleitung!

Es stehen fünf gleichwertige Ausgänge für die LED RGB-Stripes zur Verfügung, wobei Ausgang 1 allerdings fix der Kickdrum zugeordnet ist! Dies ist für die interne Triggerung der Auto-Effekte wichtig!

### **Im Normalfall sollte die Belegung wie folgt aussehen:**

1 = Kick

2 = Snare

3 = Tom 1

4 = Tom 2

5 = Tom 3