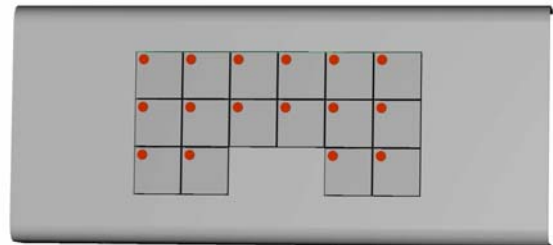
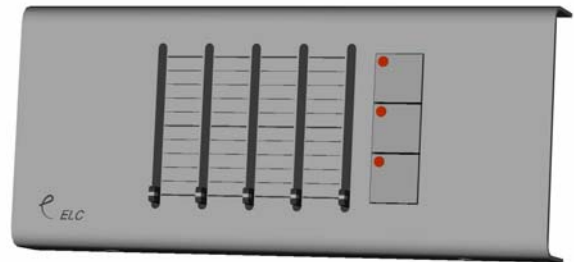


# AC612 XUB/XUF/DIN sidekick too

512 kanaals huisverlichting / architecturale  
controller

Gebruikershandleiding voor software versie 2.10  
inclusief Editor software



 **ELC**

## AC612XU

De AC612XU is beschikbaar in 2 types:

- **XUB:** Toetsen versie (16 toetsen) met 12 geheugens + 1 black-out scène.
- **XUF:** Fader versie (5 faders en 3 toetsen) met 5 geheugens.
- **DIN:** Versie met maakcontacten voor DIN-rail montage. Met 12 geheugens.
- **Sidekick too:** Bezit 20 playback toetsen en 10 playback faders.

Alle toestellen hebben een DMX input, DMX output en een ingebouwde merger. De merger heeft werksmoden als HTP/LTP en priority. De geheugens worden genomen van de DMX input en bevatten alle 512 kanalen. Als toevoeging op de geheugens is er een master intensiteitscontrole welke werkt van 0 tot 200%. De master wordt gestuurd door de toetsen Up en Down.

De AC612XU heeft een externe voeding nodig met een uitgangsspanning van 9V. tot 24V. DC, 200mA. De Sidekick too wordt gevoed via de USB connector, ofwel via de meegeleverde voeding ofwel wanneer aangesloten aan een Pc.

De USB connector is beschikbaar voor software updates die in de toekomst beschikbaar zullen zijn en de eveneens voor gebruik met de Editor software.

De Editor software kan gebruikt worden om de geheugens van de AC612XU op voorhand te programmeren. Met deze software is het mogelijk om geheugens te creëren voor elke toets of fader, met elk tot en met 10 stappen. De software is beschikbaar voor Windows XP (of hoger) en MAC OSX 10.4. Een USB aansluiting is nodig voor het importeren of exporteren van geheugens van en naar het toestel.

## Installatie

De AC612 XU is een vaste controller voor muurmontage. Installatie dient uitgevoerd te worden via een gekwalificeerd techniek.

Installatiestappen:

1. Open de behuizing van het toestel (2 schroeven bovenaan en 2 schroeven onderaan).
2. Verbindt de externe voeding (9-24V) aan de PWR + en - schroefklemmen.
3. Verbindt de DMX input (indien DMX input gebruikt wordt) met de IN klemmen:  
G     ⇒ pin 1 (afscherming)  
+     ⇒ pin 3 (data +)  
-     ⇒ pin 2 (data -)
4. Verbindt de DMX output met de OUT klemmen:  
G     ⇒ pin 1 (afscherming)  
+     ⇒ pin 3 (data +)  
-     ⇒ pin 2 (data -)
5. (Optioneel) Bevestig het toestel aan de muur.
6. Sluit de behuizing met de 4 schroeven na het toestel volledig geconfigureerd te hebben.

## Extra installatie instructies voor de DIN versie

De DIN versie heeft 12 maakcontact ingangen via schroefaansluiting. Wanneer een opto-coupler uitgang verbonden wordt aan de maakcontacten, dient u rekening te houden met de correcte polariteit.

## Installatie van de Sidekick too

De Sidekick too heeft standaard aansluitingen. Een mannelijke 5-pin XLR voor de DMX ingang, een vrouwelijke 5-pin XLR voor de DMX uitgang en een USB connector.

## Keuze van de werkingsmodes (SETUP-mode)

(Nota: Setup is niet beschikbaar voor de DIN versie. De setup van de DIN versie dient gedaan te worden via de Editor software)

In de Setup-mode is het mogelijk de werking van het toestel te wijzigen (zoals de merger mode en de manier waarop de geheugens behandeld worden). Om in de Setup binnen te treden, volgt u de volgende stappen:

1. Druk en houdt de STORE toets ingedrukt.
2. Druk en houdt de UP toets ingedrukt.
3. Wacht ongeveer 10 seconden tot dat de LED's beginnen te knipperen (behalve de UP en STORE LED's welke aan blijven).
4. Nu kunt u de instellingen wijzigen welke beschreven zijn in de volgende sectie.
5. Wanneer geen toets gedrukt wordt gedurende ongeveer 10 seconden, zal het toestel in timeout gaan en SETUP-mode zal de huidige instellingen opslaan en terugkeren naar de normale werkingsmode.

## SETUP-mode instellingen

### Merger mode

Toets		Functie
Up	Down	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	HTP Merge
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	LTP Merge
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Priority merge (geheugens van het toestel zijn uitgeschakeld wanneer een geldig DMX signaal ontvangen wordt aan de input)

### Store disable

Toets		Functie
store		
<input type="radio"/>		Het is mogelijk om nieuwe geheugens op te slaan
<input checked="" type="radio"/>		Het is niet mogelijk om nieuwe geheugens op te slaan

De volgende instellingen zijn enkel beschikbaar bij de versie met toetsen.

### Opstartgeheugen (bij het aanschakelen van het toestel)

Toets				Functie	Toets				Functie
1	2	3	4		1	2	3	4	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Geen opstart geheugen					
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Geheugen 1	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Geheugen 7
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Geheugen 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Geheugen 8
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Geheugen 3	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Geheugen 9
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Geheugen 4	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Geheugen 10
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Geheugen 5	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Geheugen 11
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Geheugen 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Geheugen 12

### Geheugen mode

Toets		Functie (behouden van het geheugen)
5	6	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Swap, slechts één geheugen actief
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Toggle, schakel geheugen aan/uit, alle memories kunnen gelijktijdig gebruikt worden
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Flash, tijdelijk geheugen

### Fade tabel

Toets		Fade tijden tabel				
7	8	Tabel	Fade tijd 1	Fade tijd 2	Fade tijd 3	Fade tijd 4
○	○	1	0 seconden	1 seconde	2 seconden	5 seconden
☀	○	2	0 seconden	5 seconden	10 seconden	15 seconden
○	☀	3	1 seconde	10 seconden	15 seconden	20 seconden
☀	☀	4	5 seconden	10 seconden	20 seconden	30 seconden

### Up/Down/Master mode

Toets		Functie (behouden van het geheugen)
9	10	
○	○	Up/Down toetsen controleren de intensiteit
☀	○	Up/Down toetsen controleren de snelheid
○	☀	Up/Down toetsen controleren de intensiteit Off/Store toetsen controleren de snelheid (AC612XUB alleen)

### Master/Slave (AC612XUB/DIN)/ werkingmode

Toets				Functie
11	12	13	14	(toetsen 13 en 14 enkel beschikbaar op sidekick too)
○	○	○	○	Normale stand-alone werking
☀	○	○	○	Device is de master van een systeem (bevat de geheugens)
○	☀	○	○	Slave in een systeem
☀	☀	○	○	Laatste slave in een systeem (RDM signaal is geblokkeerd)
○	○	☀	○	DMX Remote Wing met offset 1
☀	○	☀	○	DMX Remote Wing met offset 51
○	☀	☀	○	DMX Remote Wing met offset 101
☀	☀	☀	○	DMX Remote Wing met offset 151

In Master / Slave mode, dient de master de eerste te zijn in de DMX lijn. De slaves worden na elkaar verbonden met de master (Daisy chain). In Daisy chaining, wordt de output van de master verbonden met de input van de slave, en zo verder. De master communiceert met de slaves via RDM (bidirectionele DMX).

Indien apparaten achter de laatste slave niet correct RDM signalen kunnen verwerken, stel dan de laatste slave in als effectieve laatste slave (dit zal het RDM signaal blokkeren).

# Werking

## Creatie van geheugens

### AC612XUF (fader versie)

Om een geheugen te bewaren (overgenomen van de DMX input) in één van de 5 faders, volgt u de volgende stappen:

1. Druk de store toets (de toets zal nu beginnen knipperen, en aangeven dat er geen fader geselecteerd is). De ingebouwde merger is nu uitgeschakeld en zal het DMX input signaal doorlaten.
2. Creëer de gewenste scène via een externe DMX bron.
3. Verplaats de gewenste fader volledig naar boven. De STORE LED zal nu constant branden. (Indien de fader reeds helemaal bovenaan staat, verplaatst u deze eerst naar beneden en dan opnieuw naar boven)
4. Selecteren van opnieuw dezelfde fader, zal de selectie ongedaan maken en u kunt een andere fader selecteren.
5. Druk de store toets om het geheugen te bewaren.

### AC612XUB (toetsen versie)

Om een geheugen te bewaren (overgenomen van de DMX input) in één van de 12 toetsen, volgt u de volgende stappen:

1. Druk de store toets (de toets zal nu beginnen knipperen, en aangeven dat er geen fader geselecteerd is). De ingebouwde merger is nu uitgeschakeld en zal het DMX input signaal doorlaten.
2. Creëer de gewenste scène via een externe DMX bron.
3. Druk de gewenste geheugentoets (1-12), de STORE LED zal nu constant branden.
4. Stel de fade tijd in voor het geheugen, door gebruik te maken van de volgende tabel:

Toets		Fadetijd (is afhankelijk van de fadetijd tabel van de vorige pagina)
Up	Down	
○	○	Fadetijd 1 (0,0,1,5 seconden)
☀	○	Fadetijd 2 (1,5,10,10 seconden)
○	☀	Fadetijd 3 (2,10,15,20 seconden)
☀	☀	Fadetijd 4 (5,15,20,30 seconden)

5. Opnieuw drukken van dezelfde toets zal de selectie ongedaan maken.
6. Druk de store toets om het geheugen te bewaren.

Om de black-out/fade out timing in te stellen, volgt u de stappen zoals hierboven, maar in plaats van één van de 12 geheugentoetsen in te drukken drukt u de black-out toets (naast de store toets).

### AC612XU/DIN

Geheugens in de DIN versie kunnen enkel gecreëerd worden via de Editor software.

### Sidekick too

Om geheugens te creëren in de sidekick too, volgt u de stappen zoals aangegeven bij de AC612XU Fader en toetsen versie.

### Normale werking

Bij normale werking, kunt u geheugens oproepen via de faders of de toetsen. De master intensiteit wordt ingesteld via de Up en Down toetsen. De master control heeft een bereik van 0% tot 200%. Indien zowel de Up als de Down LED gedoofd is, dan is de master ingesteld op 100%. Indien de Up LED aan is, dan bevindt de master zich boven de 100%. Is de Down LED aan, dan bevindt zich de master beneden de 100%. Om de master terug in te stellen op 100%, drukt u de Up en Down toets tezamen in.

## ***DMX Remote wing werking (sidekick too)***

In DMX Remote wing werking, worden alle faders en toetsen verstuurd als aparte DMX kanalen. Toetsen 1-30 worden verstuurd als 1-30. De Dow toets wordt verstuurd als kanaal 31, up toets als kanaal 32 en de store toets als kanaal 33. De faders worden verstuurd als kanaal 41-50. De DMX merge is ingesteld op HTP. Meerdere sidekick too's kunnen gebruikt worden met de offset op 51, 101 of 151.

Denk eraan: om terug te keren in het setup menu, dient u de volgende stappen uit te voeren:

- Schakel het toestel uit (trek de USB kabel uit)
- Houdt de Up en Down toets ingedrukt
- Schakel het toestel weer aan (plug de USB kabel in)

Het toestel zal nu opstarten in de Setup mode (vandaar de knipperende leds)

## **Firmware upgrade**

Om een nieuwe firmware (interne software) te laden in het toestel, hebt u de "ELC USB firmware update" software nodig, welke beschikbaar is op de website [www.elclighting.com](http://www.elclighting.com) in de software sectie (beschikbaar voor windows XP en hoger of MAC OSX 10.4 en hoger). Unzip de gedownloade file en installeer deze (bij Windows runt u setup.exe en bij mac sleept u de applicatie naar de application folder). Download tevens de laatste versie van de firmware in de firmware sectie van de site, op dezelfde website.

Om het toestel up te daten voert u de volgende stappen uit:

- Schakel het toestel aan.
- Druk en houdt de STORE toets ingedrukt.
- Verbindt het toestel met de computer via USB.
- Bij Windows kan het noodzakelijk zijn om de USB drivers te installeren. Deze bevinden zich in de gedownloade .zip file.
- Start het update programma.
- Druk update.
- Selecteer de gedownloade firmware.
- Wanneer de update gedaan is, verlaat u het programma en verbreekt u de USB verbinding.
- Schakel het toestel weer uit en aan.
- DENK ERAAN, voorheen gecreëerde geheugens kunnen verloren gaan door de update, zorg er dus voor dat u een back-up hebt.

Nota voor de DIN versie.

Om de firmware up te daten van de DIN versie dient u de volgende stappen te volgen:

- Verwijder de voeding van het toestel.
- Verwijder de witte behuizing (2 clips, één aan elke zijde).
- Lokaliseer de jumper genaamd "Update".
- Plaats de jumper op de update positie.
- Sluit de USB aan.
- Bij Windows kan het noodzakelijk zijn de USB drivers te installeren. Deze bevinden zich in de gedownloade .zip file.
- Start het update programma.
- Druk update.
- Selecteer de gedownloade firmware.
- Wanneer de update gedaan is, verlaat u het programma en verbreekt u de USB verbinding.
- Plaats de jumper weer in zijn originele positie.
- Plaats de cover opnieuw terug en sluit de voedingsspanning weer aan.
- DENK ERAAN, voorheen gecreëerde geheugens kunnen verloren gaan door de update, zorg er dus voor dat u een back-up hebt.

## Editor software (Pc of MAC)

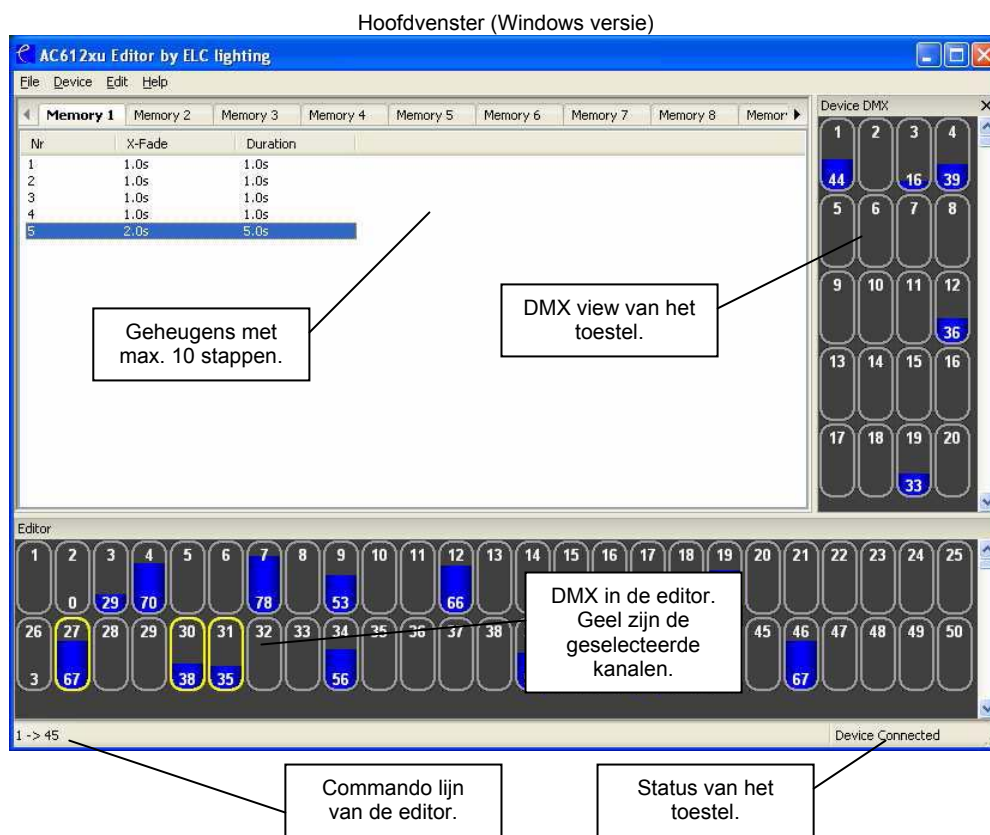
De editor software kan gebruikt worden voor het creëren van de geheugens. Elk geheugen kan meerdere stappen bevatten, elk met zijn eigen crossfade tijd en duur (in totaal 126 stappen).

Download eerst en vooral de laatste versie van de software via de website [www.elclighting.com](http://www.elclighting.com), in de software sectie.

Vervolgens unzipt u de file en installeert u de software:

**Onder Windows:** run setup.exe en volg de instructies op het scherm. Denk eraan dat het noodzakelijk kan zijn om de USB drivers te installeren wanneer het toestel de eerste maal aangesloten wordt. Deze drivers bevinden zich eveneens in deze zip file.

**Onder MAC:** sleep de applicatie van de zip file in de appliacion folder.



### File menu:

- New ⇒ Wis alle geheugens en instellingen.
- Open ⇒ Open een voorheen gecreëerde setup van geheugens en instellingen.
- Save ⇒ Bewaar alle instellingen en geheugens op de harde schijf.
- Save as ⇒ Bewaar alle instellingen en geheugens op de harde schijf maar met een andere naam.
- Exit ⇒ Verlaat de applicatie.

### Device menu:

- View DMX ⇒ Indien het Device DMX venster gesloten is, kunt u het op deze manier weer openen.
- Merge DMX ⇒ Indien aangekruist dan zal de DMX output van de AC612XU een HTP merge zijn van de DMX van het toestel en de editor.
- Grab DMX ⇒ Laadt de DMX data van het toestel in de editor.

- © Copyright AVL 2009 -



- Settings ⇒ Opent het venster met de instellingen (wordt verderop behandeld)
- Import ⇒ Laden van alle geheugen en instellingen vanuit het toestel in de software.
- Export ⇒ Bewaar alle geheugens en instellingen van de software in het toestel.

### **Edit menu:**

- Record step ⇒ Dit zal het record venster openen om de huidige stap up te daten of om nieuwe informatie op te slaan in een andere/nieuwe stap.
- Add step ⇒ Zelfde functie als Record step, maar nu wordt het nummer van de stap met één verhoogd.
- Delete step ⇒ verwijder de huidige geselecteerde stap.
- Clear Editor ⇒ stelt alle kanalen in de editor in op 0%
- Clear Memory ⇒ wist alle stappen in het geheugen

### **View mode:**

- In dit menu kunt u de benaming selecteren van de cuelist tabs, om deze te laten overeenstemmen met uw toestel.

### **Help menu:**

- About ⇒ toont de versie van de software.

## ***Gebruik van de Editor***

De editor kan gebruikt worden met het toetsenbord of met de muis.

### **Gebruikmakend van het toetsenbord (command line):**

Door het intypen van de gewenste kanalen en instellen van het level kan u scènes creëren. De gebruikte toetsen zijn:

- 0,1,2,3,4,5,6,7,8 en 9 ⇒ numerieke ingave.
- +,-
- T (of / op een Windows numeriek klavier) ⇒ Thru
- ' (of \* op een Windows numeriek klavier) ⇒ At
- F (of . op een Windows numeriek klavier) ⇒ Full
- Enter ⇒ om het commando te activeren.

Voorbeelden:

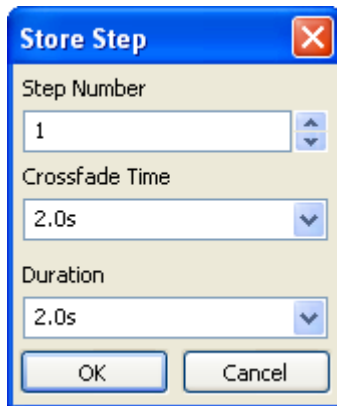
1 T 12 ' 50 <ENTER> ⇒ 1 ⇒ 12 @ 50 (kanaal 1 tot 12 op 50%)  
 1 + 3 F ⇒ 1 + 3 Full (kanaal 1 en 3 op 100%)

### **Gebruikmakend van de muis:**

Selecteer door links-klikken het kanaal in het Editor venster. Het kanaal zal getoond worden met een gele omranding en zo aangeven dat het geselecteerd is. Om meerdere kanalen te selecteren houdt u de CTRL toets ingedrukt bij het links-klikken. Om de waarde te wijzigen, klikt u links, houdt de linker muistoets ingedrukt en beweegt de muis op en neer, voor meer precisie gebruikt u de rechter muistoets.

## Recorden (toevoegen) van een stap

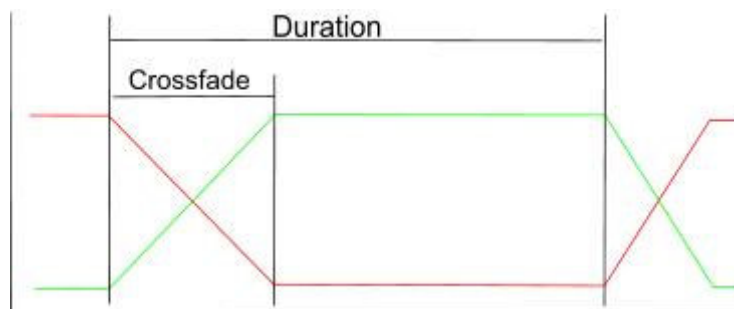
Selecteer Record Step (of Add Step) van het device menu of druk R (of A). Het record venster zal verschijnen.



**Step number** geeft het nummer van de stap aan (1-10).

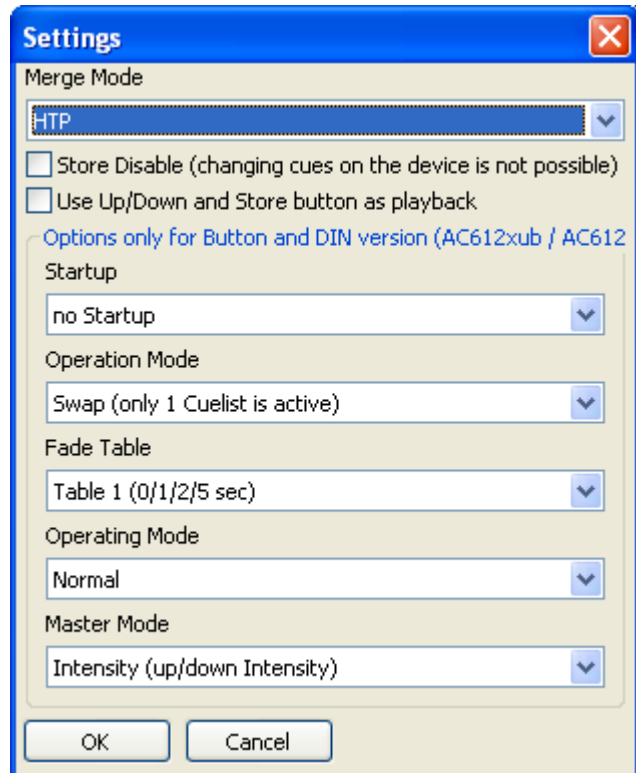
**Crossfade Time** stelt de fadetijd in voor de stap.

**Duration** stelt de tijd in dat de stap zal aangehouden worden (tijd vooraleer de volgende stap komt). Instellen van de Duration op STOP, zal de weergave van het geheugen stoppen op deze stap. Indien geen STOP voorzien is in het geheugen, dan zal het geheugen alle stappen continue blijven doorlopen.

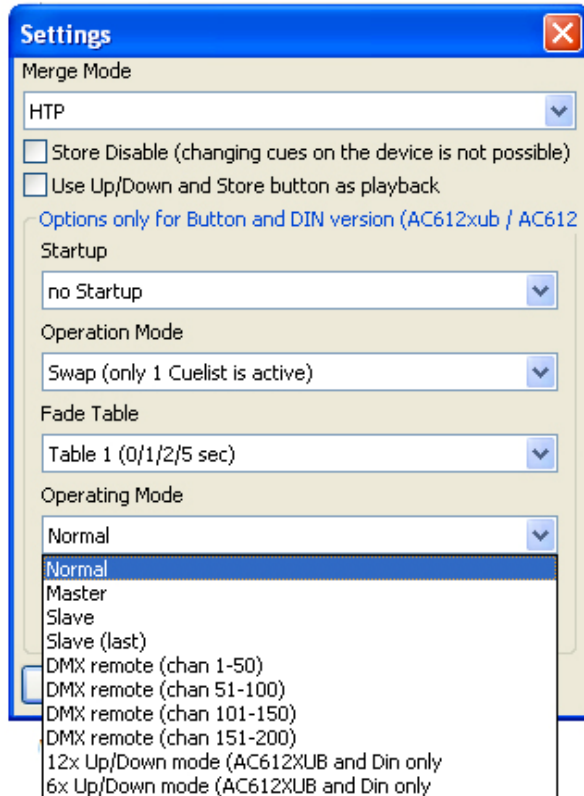


## ***Device settings (instellingen van het toestel)***

Het device settings venster is een eenvoudige manier om alles in te stellen, zoals de merge mode, store disablen, enz. Al deze functies zijn beschreven in de "SETUP-MODE" instellingen hogerop in dit document.



Operating mode:



De volgende zaken zijn mogelijk:

- Normal: normale werking.
- Master: toestel is de master.
- Slave: toestel is een slave.
- Slave (last): toestel is een slave en laatste in de kring.
- DMX remote (chan 1-50).
- DMX remote (chan 51-100).
- DMX remote (chan 101-150).
- DMX remote (chan 151-200).
- 12x Up/Down mode (AC612XUB and DIN only):
  - elke contact is een scène/chase zoals nu
  - kort drukken van de toets: schakelt scene/chase aan
  - nogmaals kort drukken van dezelfde toets: schakelt scene/chase uit
  - lang drukken dimt het licht op/neer
  - laatste dimmer instelling wordt behouden
- 6x Up/Down mode (AC612XUB and DIN only)
  - contact 1+7: up/down scene/chase 1
  - contact 2+8: up/down scene 2
  - contact 3+9: up/down scene 3
  - contact 4+10: up/down scene 4
  - contact 5+11: up/down scene 5
  - contact 6+12: up/down scene 6
  - kort drukken van de UP toets: schakelt scene/chase aan
  - kort drukken van deze DOWN toets: schakelt scene/chase uit
  - lang drukken van de UP toets laat de scene/chase feller branden
  - lang drukken van de DOWN toets dimt de scene/chase

## ***SideKick too Pc interface software***

Om de sideKick too te gebruiken met de offline software, download u het interface programma van de website ([www.elclighting.com](http://www.elclighting.com)), in de software sectie.

## Algemene informatie

### ***CE-produkt***

De AC612XU is toegelaten tot de CE vereisten, opgesteld door de Europese gemeenschap. Dit kan herkend worden door het volgende label op de buitenkant van het toestel.



### ***Technische specificaties***

Ingang:	DMX512
Uitgang:	DMX512
Upgrade:	USB
Voedingsspanning:	Externe voeding 9V-24V DC, 200mA (niet meegeleverd)
Bediening:	16 toetsen of 5 faders en 3 toetsen
Afmetingen:	180 mm. B x 80 mm. D x 23 mm. H
Gewicht:	450 gr.

**Ontworpen en gebouwd in Nederland door:**

***ELC Lighting***

**Verdeeld in België & Luxemburg en vertaald door:**



Audio Visual Lighting bvba  
Heidekant 16  
9280 Lebbeke  
België

Tel. +32-(0)52-41.29.24

Fax +32-(0)52-41.25.30

E-mail: [info@avl.be](mailto:info@avl.be) Web site: [www.avl.be](http://www.avl.be)

**Wereldwijde verdeling:**

AnimaLighting SA  
Rte du Stand 20  
CH-1897 Le Bouveret  
Switzerland

tel +41 21 967 2001

fax +41 21 960 4282

E-mail:

[sales@elclighting.com](mailto:sales@elclighting.com)

[www.elclighting.com](http://www.elclighting.com)

- © Copyright AVL 2009 -

---

**AUDIO VISUAL LIGHTING bvba, Heidekant 16, 9280 Lebbeke, Belgium**  
Tel. +32-(0)52-41.29.24 Fax +32-(0)52-41.25.30 E-mail: [info@avl.be](mailto:info@avl.be) Website: <http://www.avl.be>