

# SCENE MAKER

12  
16  
PLUS

12 Fixtures x 16 Channels DMX Intelligent Lighting Controller  
Centralina Luci per 12 Fari Intelligenti da 16 Canali DMX

User Manual

Manuale Utente

Carefully read this manual and take proper care of it  
Leggete questo manuale e conservatelo per future consultazioni



Dear customer,

First of all thanks for purchasing a CENTOLIGHT® product. Our mission is to satisfy all possible needs of light designers and professionals of entertainment lighting, by offering a wide range of products based on the latest technologies.

We hope you will be satisfied with this fixture and, if you want to collaborate, we are looking for a feedback from you about product operation and possible improvements to be introduced in the next future. Go to our website [www.centolight.com](http://www.centolight.com) and send an e-mail with your opinion; this will help us to build equipment ever closer to professional's real requirements.

The CENTOLIGHT Team

---

Gentile Cliente,

Grazie per aver scelto un prodotto CENTOLIGHT®. La nostra missione è quella di soddisfare ogni possibile richiesta da parte di light designers e professionisti dell'illuminotecnica per l'intrattenimento, offrendo una vasta gamma di apparecchiature basate su tecnologie di ultima generazione.

Speriamo di aver soddisfatto le vostre aspettative e, se voleste collaborare, saremo lieti di ricevere un vostro feedback sulla qualità del prodotto al fine di migliorare costantemente la nostra produzione. Visitate il nostro sito [www.centolight.com](http://www.centolight.com) ed inviateci una mail con la vostra opinione; questo ci aiuterà a sviluppare nuovi prodotti quanto più vicini alle vostre esigenze.

Il Team CENTOLIGHT

# TABLE OF CONTENTS

<b>1 - Before you Begin</b>	<b>4</b>
1.1. Safety Instructions	5
<b>2 - Introduction</b>	<b>6</b>
2.1. Features	6
2.2. Sizes	7
<b>3 - Overview</b>	<b>7</b>
3.1. Front Panel	7
3.2. Rear Panel	9
<b>4 - Operation Guide</b>	<b>10</b>
4.1. Setting up the system	10
<b>5 - Scene Programming</b>	<b>11</b>
5.1. Programming and storing Scenes	11
5.2. Editing an already programmed Scene	11
5.3. Copy the Settings	12
5.4. Copy a Scene	12
5.5. Delete a Scene	12
5.6. Delete all Scenes	13
5.7. Copy a Memory Bank	13
5.8. Delete a Memory Bank	13
<b>6 - Chase Programming</b>	<b>14</b>
6.1. Create a Chase	14
6.2. Add Steps to a Chase	14
6.3. Remove a Step	15
6.4. Delete a Chase	15
6.5. Delete all Chases	15
<b>7 - Scene Playback</b>	<b>15</b>
7.1. Manual Mode	15
7.2. Auto Play	15
7.3. Sound Mode	16
<b>8 - Chase Playback</b>	<b>16</b>
8.1. Manual Mode	16
8.2. Auto Play	16
8.3. Sound Mode	17
<b>9 - Appendix</b>	<b>17</b>
9.1. DMX Introduction	17
9.2. Building a Serial DMX Chain	17
<b>10 - Specifications</b>	<b>19</b>
<b>11 - Warranty And Service</b>	<b>19</b>
<b>12 - Warning</b>	<b>20</b>

## 1 - BEFORE YOU BEGIN

Thank you for purchasing Scenemaker 1216 Plus. Enjoy your new equipment and make sure to read this manual carefully before operation! This user manual is made to provide both an overview of controls, as well as information on how to use them.

### 1) What is included

Package include:

- 1x Scenemaker 1216 Plus unit
- 1x External Power Adapter
- This User Manual

**⚠ ATTENTION: Packaging bag is not a toy! Keep out of reach of children!!! Keep in a safe place the original packaging material for future use.**

### 2) Unpacking Instructions

Carefully unpack the product immediately and check the content to make sure all the parts are in the package and are in good condition. If the box or the contents (the product and included accessories) appear damaged from shipping, or show signs of mishandling, notify the carrier or dealer/seller immediately. In addition, keep the box and contents for inspection.

If the fixture must be returned to the manufacturer, it is important that it is returned in the original manufacturer box and packing. Please do not take any action without first contacting your dealer or getting in touch with our after-sales support service (visit [www.centolight.com](http://www.centolight.com) for details).

### 3) Accessories

CENTOLIGHT can supply a wide range of quality accessories that you can use with your Scenemaker Series equipment, like Cables, Splitters, and a wide range of other fixtures. Ask your CENTOLIGHT dealer or check out our website [www.centolight.com](http://www.centolight.com) for any accessories you could need to ensure best performance of the product. All products in our catalogue has been long tested with this device, so we recommend you to use Genuine CENTOLIGHT Accessories and Parts.

### 4) Disclaimer

The information and specifications contained in this Manual are subject to change without notice. CENTOLIGHT assumes no responsibility or liability for any errors or omissions and reserves the right to revise or to create this manual at any time.

**Copyright© 2024 CENTOLIGHT. All rights reserved.**

## 11. Safety Instructions

- Read these instructions
- Keep these instructions
- Heed all warning
- Follow all instructions

### 1) Symbols Meaning



The symbol is used to indicate that some hazardous live terminals are involved within this apparatus, even under the normal operating conditions, which may be sufficient to constitute the risk of electric shock or death.



The symbol is used to describe important installation or configuration problems. Not following advice and information on how to avoid such problems may lead to product malfunction.



This symbol indicates a protective grounding terminal.

#### **WARNING:**

Describes precautions that should be observed to prevent the danger of injury or death to the operator.



To protect the environment, please try to recycle packing material and exhausted consumables as much as possible.



This symbol indicates that the fixture is intended to indoor use only. Keep the machine dry and do not expose to rain and moisture.



Don't throw this product away just as general trash, please deal with the product follow the abandon electronic product regulation in your country.

### 2) Water / Moisture

- The product is for indoor use. In order to prevent risk of fire or electric shock, do not expose to rain or moisture.
- The unit can not be used near water; for example near a bathtub, a kitchen sink, a swimming pool, etc.

### 3) Heat

- The apparatus should be located away from heat sources such as radiators, stoves or other appliances that produce heat.

 **Don not use it when maximum ambient temperature is higher than 45°C. Work temperature ranges from -20°C to 45°C (-4°F to 113°F).**

### 4) Servicing

- Do not implement any servicing other than those means described in the manual. Refer all servicing to qualified service personnel only. The internal components of the equipment must be purchased from the manufacturer. Only use accessories/attachments or parts recommended by the manufacturer.

## 2 - INTRODUCTION

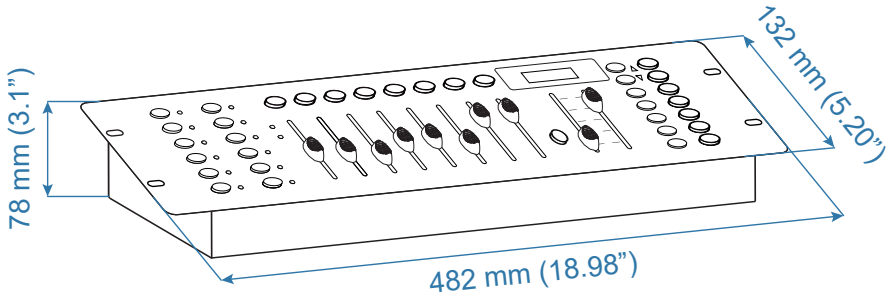
Centolight Scenemaker 1216 Plus is a universal intelligent lighting controller that allows you to manage up to 12 fixtures composed of max. 16 channels each (192 channels in total), and up to 184 programmable scenes. 6 chases can contain up to 184 steps, composed by the saved scenes (the steps) and placed in any order.

Programs can be triggered by music, automatically or manually. On the surface you will find various programming tools such as 8 universal channel sliders, quick access scanner and scene buttons, and a LED display indicator for easier navigation of controls and menu functions.

## 2.1 Features

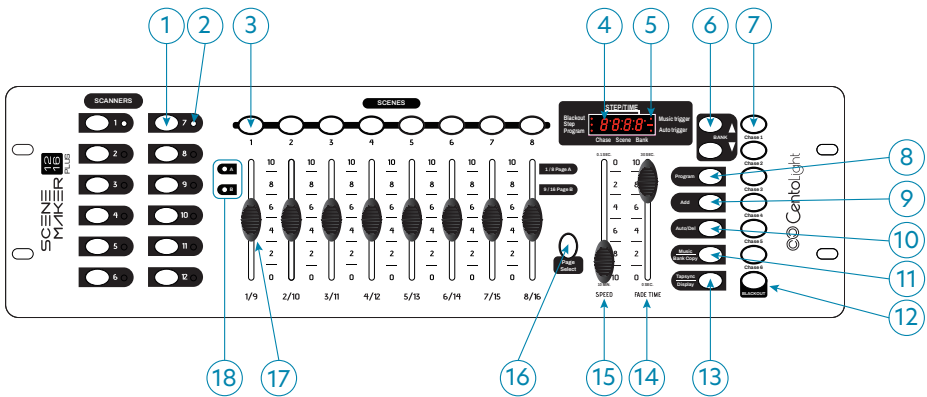
- 12 Fixtures with 16 DMX Channels each (192 Channels in total)
- 23 banks of 8 programmable scenes, 184 scenes in total
- 6 chases of 184 programmed scenes taken from the 23 banks
- Executes multiple chases simultaneously
- 8 Sliders for direct control of channels
- Auto Mode controlled by Speed and Fade Time
- Master Blackout
- Built-in microphone for Music triggering
- LED Display for easy navigation of menus
- Plastic end housing

## 2.2 Sizes



## 3 - OVERVIEW

### 3.1 Front Panel



- Scanner Buttons (1-12):** 12 scanners of 8 DMX channels per page with a total of 16 channels controlled by faders. Press a scanner button to turn on manual fader control. Press the scanner button again to turn off fader control.

Scanners	DMX channels	Fader control	LED
1	1-16	Off/On	Off/On
2	17-32	Off/On	Off/On
3	33-48	Off/On	Off/On
4	49-64	Off/On	Off/On
5	65-80	Off/On	Off/On
6	81-96	Off/On	Off/On
7	97-112	Off/On	Off/On
8	113-128	Off/On	Off/On
9	129-144	Off/On	Off/On
10	145-160	Off/On	Off/On
11	161-176	Off/On	Off/On
12	177-192	Off/On	Off/On

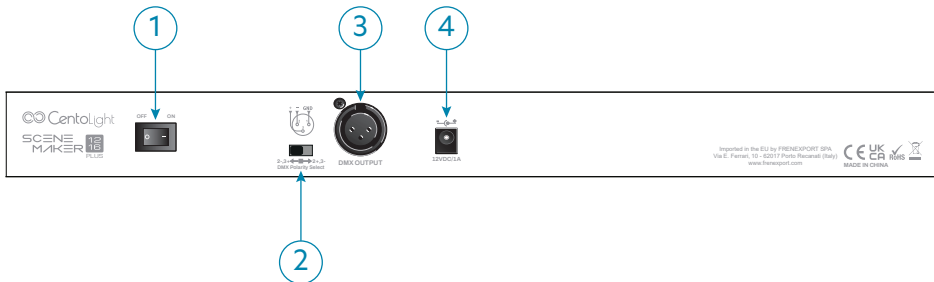
2. **Scanner Indicator LEDs:** The LEDs next to the buttons light up or go out to indicate your selection.
3. **Scene Selection Buttons:** Press the scene buttons to load or store your scenes. There are a maximum of 184 programmable scenes.
4. **LED Display:** Shows current activity or programming state.
  - The 1st digit indicates the selected Chase (1-6).
  - The 2nd digit indicates which one of the 8 scenes has been selected.
  - The 3rd and 4th digits show which one of the 23 memory banks is active.
  - In Auto Mode, a dot is displayed in the bottom right corner.
  - In Sound Mode, a dot is displayed in the top right corner.
  - The Blackout Mode is indicated by a flashing dot in the upper left corner.
  - In Program Mode, a flashing dot appears in the bottom left corner.
5. **Mode indicator LEDs:** Indicate operating mode status (Manual, Sound or Auto).
6. **Bank Up/Down Buttons:** Select the target bank from the available 23 banks.
7. **Chase Buttons (1-6):** These buttons are used to activate chases of programmed scenes.
8. **Program Button:** Used to enter Program mode.
9. **Add Button:** Used to confirm the record/save process.
10. **Auto/Del Button:** Used to activate Auto mode and has a delete function during programming.
11. **Music/Bank Copy Button:** Activates Sound mode, or copies a bank of scenes.
12. **Blackout Button:** Sets all channels to "0".
13. **Tap Sync/Display Button:** Synchronises the execution speed during playback,



and commutes DMX value changes displayed in the LED display to percentages during programming.

14. **Fade-Time Fader:** Also considered a cross-fade, sets the interval time between two scenes in a chase.
15. **Speed Fader:** This will adjust running time of a scene or a step within a chase.
16. **Page Selection Button:** Used to select page A (1-8) and page B (9-16). In Manual mode, press to toggle between pages of control.
17. **Channel Faders:** These faders are used to control the intensity of DMX channels 1-8 and 9-16, depending on the selected page (A or B).
18. **Page A-B LED Indicators:** When on, they indicate which range of channels is selected. Channels 1-8 for page A, or Channels 9-16 for page B.

## 3.2 Rear Panel



1. **Power Switch:** This switch turns On/Off the console.
2. **DMX Polarity Selector:** This switch allows to invert the polarity of the DMX output signal to solve potential polarity mismatches between the controller and the connected devices.
3. **DMX Output:** This connector sends your DMX values, DMX scanners or DMX packs.
4. **DC Input:** DC 12V, 1A.

### 1) Common Terms

The following are common terms used in intelligent light programming.

**Blackout** is a state by where all lighting fixtures light output are set to 0 or off, usually on a temporary basis.

**DMX-512** is an industry standard digital communication protocol used in entertainment lighting equipment. For more information read Sections "9.1. DMX Introduction" on page 17.

**Fixture** refers to your lighting instrument or other device such as a moving head or dimmer of which you can control.

**Programs** are a bunch of scenes stacked one after another. It can be programmed as either a single scene or multiple scenes in sequence.

**Scenes** are static lighting states.

**Sliders**, also known as faders.

**Chases** can also be called programs. A chase consists of a bunch of scenes stacked one after another.

**Scanner** refers to a lighting instrument with a Pan and Tilt mirror; however, the Scenemaker 1216 Plus controller can be used to control any DMX-512 compatible device as a generic fixture.

**Stand Alone** refers to a fixture's ability to function independently of an external controller and usually in sync to music, due to a built in microphone.

**Fade slider** is used to adjust the time between scenes within a chase.

**Speed slider** affects the amount of time a scene will hold its state. It is also considered a waiting time.

**Shutter** is a mechanical device in the lighting fixture that allows you to block the light path. It is often used to lessen the intensity of the light output and to strobe.

## 4 - OPERATION GUIDE

### 4.1 Setting up the system

1. Connect this fixture to electric power via the supplied DC adapter.
2. Plug in DMX cable(s) to your intelligent lighting as described in the fixtures respective manual. For a quick introduction on DMX see the "9.1. DMX Introduction" at page 17 section in the Appendix of this manual.


#### 1) Fixture Addressing

Scenemaker 1216 Plus is programmed to control 16 channels of DMX per fixture, therefore the fixtures you wish to control with the corresponding "SCANNER" buttons on the unit, must be spaced 16 channels apart. Please refer to your individual fixture's manual for DMX addressing instructions.


## 5 – SCENE PROGRAMMING

### 5.1 Programming and storing Scenes

1. Make sure that all fixtures to be controlled, are connected and set to the correct DMX address.
2. Press and hold the Program Button (8) to enter Program Mode until the green dot in the bottom left corner flashes. The green dot will flash during the programming process.
3. Select the desired fixture via one of the Scanner buttons (1). There are up to 16 channels per fixture available: 1-8 on page A, and 9-16 on page B. Press the Page Selection button (16) to switch between pages. The pages A-B LEDs (18) will light up depending on the page that you are on.
4. Set the desired light intensity, pan-tilt rotation, colors, gobos etc. via the channel faders (17). If required, press the Page Selection button (16) to program a second set of 8 channels (from 9 to 16), if the connected fixture offers more than 8 channels.
5. If you want to store these settings, press the Add button (9) and follow the steps below.
6. With the Bank Up/Down buttons (6), select a memory bank where you want to store this scene.

 **Note: The controller features a memory of 23 banks, each of which can contain 8 scenes.**

7. Press now one of the Scene buttons (3) and the settings will be stored. You can check this on the display: the second digit indicates the scene number, and the last two digits show the selected memory bank number. The digits on the display and the LEDs will flash a few times to indicate confirmation of the operation.
8. Repeat steps 3 to 7 to program other scenes.

 **Note: Remember to switch the already programmed fixtures off via the Scanner buttons (1), otherwise the new settings will be applied to all fixtures still on.**


9. To exit Program Mode, press and hold the Program Button (8) until the green dot stops flashing. After exiting Program Mode, the unit switches automatically into Blackout Mode. Press the Blackout Button (12) to exit this mode.

### 5.2 Editing an already programmed Scene

This function allows to edit already set scenes:

1. Enter Program Mode as described in the previous paragraph.

2. Select the desired bank number using the Bank Up/Down buttons (6).
3. Select now the desired scene to edit by using the Scene buttons (3).
4. Make the new settings using the channel faders (17).
5. Press the Add button (9) and then the Scene button (3) of the scene you are editing to save the new settings.

 **Attention: Make sure to select the correct Scene button, otherwise you will overwrite the settings of a different scene.**

## 5.3. Copy the Settings

This function allows to copy settings from one fixture to another. This feature is easy and time saving, especially for the programming of lighting instruments.

1. Press the Scanner button (1) of the unit from which you want to copy the settings, and at the same time the scanner button of the unit into which you want to copy the settings to.
2. Release both buttons. The settings have been copied.

## 5.4. Copy a Scene

This function allows to copy the settings of an already programmed scene into a new scene.

1. Enter in Program Mode by pressing the Program Button (8) until the green dot in the bottom left corner of the display is flashing.
2. Select the memory bank, via the Bank Up/Down Buttons (6), which contains the scene that you want to copy.
3. Press the correct Scene Button (3).
4. Now, via the Bank Up/Down Buttons (6), select the memory bank into which you wish to store the copied scene.
5. Press the Add Button (9) and then the Scene button containing the scene number into which you wish to store the copied settings.
6. The LEDs and display will flash a few times indicating the confirmation of the copy.
7. Exit Program Mode by pressing the Program Button (8).

## 5.5. Delete a Scene

This function allows to reset all 16 DMX channels in a scene.

1. Enter Program Mode and, via the the Bank Up/Down Buttons (6), select the memory bank that contains the scene to be removed.
2. Press and hold the Auto/Del Button (10) while pressing the relevant scene but-

ton corresponding to the scene that has to be removed.

3. The LEDs will flash a few times to confirm that the scene is erased.

## 5.6. Delete all Scenes

This function allows to delete all scenes at once.

1. Press and hold the Program Button (8) and the Bank Down (6) Button at the same time.
2. Now, switch the unit off by unplugging the power supply, then release both buttons.
3. Power the unit on again. All scenes are deleted.

## 5.7. Copy a Memory Bank

This function allows you to transfer at once all 8 programmed scenes from a memory bank to another.

1. Enter in Program Mode by pressing the Program Button (8) until the green dot in the bottom left corner of the display is flashing.
2. Select the memory bank you wish to copy via the arrow keys (6).
3. Press the Add Button (9) once.
4. Select now with the arrow keys the memory bank number into which you want to copy the previously chosen bank.
5. Press the Music/Bank Copy Button (11). The display will flash to indicate confirmation of copy.
6. Exit Program Mode by pressing and holding the Program Button (8) until the green dot stops flashing. After exiting Program Mode, the unit switches automatically into Blackout Mode. Press the Blackout Button (12) to exit this mode.

## 5.8. Delete a Memory Bank

This function allows to delete all 8 programmed scenes in a memory bank.

1. Enter in Program Mode by pressing the Program Button (8) until the green dot in the bottom left corner of the display is flashing.
2. Keep the Auto/Del Button (10) pressed while pressing the Music/Bank Copy Button (11).
3. Release both buttons at the same time.
4. The display will flash to confirm the operation.
5. Exit Program Mode by pressing and holding the Program Button (8) until the green dot stops flashing. After exiting Program Mode, the unit switches automatically into Blackout Mode. Press the Blackout Button (12) to exit this mode.

## 6 - CHASE PROGRAMMING

A chase is created by using previously created scenes. Scenes become steps in a chase and can be arranged in any order you choose.

### 6.1 Create a Chase

A chase can contain 240 scenes as steps. You can set up to 240 steps into each one of these chases.

1. Enter in Program Mode by pressing the Program Button (8) until the green dot in the bottom left corner of the display is flashing.
2. Select the chase you wish to program by pressing the Chase Buttons (7), from 1 to 6.
3. Locate the desired scene in one of the memory banks via the Bank Up/Down Buttons (6).
4. Press the Add Button (9) to confirm the selection.
5. Repeat steps 2 to 4 until you have the desired effect.
6. Exit Program Mode by pressing and holding the Program Button (8) until the green dot stops flashing.

### 6.2 Add Steps to a Chase

1. Enter in Program Mode by pressing the Program Button (8) until the green dot in the bottom left corner of the display is flashing.
2. Select the chase to which you wish to add one or more scenes (steps) by selecting the Chase Buttons (7).
3. Press the Tap Sync/Display Button (13). The "Step" LED will light up on the center left side of the display.
4. Using the Bank Up/Down Buttons (6), select the step number previous to the one you wish to insert a new scene.
5. Program a new scene as described in paragraph "5 - Scene Programming" on page 11.
6. Press the Add Button (9), you will see the step number on the display increase by 1.
7. Press the Add Button (9) again and the scene will be added.
8. Now, press the Tap Sync/Display (13) and the Program Buttons (8) in order to exit Program Mode.

## 6.3. Remove a Step

1. Enter in Program Mode by pressing the Program Button (8) until the green dot in the bottom left corner of the display is flashing.
2. Choose the chase from which you want to remove a step (scene) by using the Chase Buttons (7).
3. Press the Tap Sync/Display Button (13) once.
4. Use the Bank Up/Down Buttons (6) to choose the step number to be deleted.
5. Press the Auto/Del Button (10) once. The scene is now deleted and the display flashes to confirm.
6. Now, press the Tap Sync/Display (13) and the Program Buttons (8) in order to exit Program Mode.

## 6.4. Delete a Chase

1. Press and hold the desired Chase Button (7), and at the same time press the Auto/Del Button (10) once.

## 6.5. Delete all Chases

1. Press and hold the Auto/Del Button (10) and unplug the power connector on the rear side.
2. Release the Auto/Del Button (10) and switch the unit back on again.

# 7 - SCENE PLAYBACK

## 7.1. Manual Mode

After switching the power supply on, always use the controller in Manual Mode.

1. Make sure that the Music Trigger and Auto Trigger LED indicators on the display are off. If not, press the Music/Bank Copy (11) and Auto/Del Buttons (10) to switch them off.
2. Select the desired memory bank via the Bank Up/Down Buttons (6) and press the desired Scene Button (3).

## 7.2. Auto Play

This function allows you to play in cycle all scenes that are programmed in a memory bank.

1. Press the Auto/Del Button (10) to activate the Auto Play Mode. The Auto Trigger

- LED on the display (5) lights up.
2. Select the desired memory bank via the Bank Up/Down Buttons (6). The scenes are now played in sequence.
  3. The Speed Fader (15) and Fade-Time Fader (14) are used to set the speed and the fading time.
  4. During Auto Play you can choose another memory bank at any time via the Bank Up/Down Buttons (6).

## 7.3 Sound Mode

1. Activate the Sound Mode by pressing the Music/Bank Copy Button (11). The built-in microphone reacts to the rhythm of the music, triggering scenes.
2. Select the desired memory bank via the Bank Up/Down Buttons (6).
3. To turn Sound Mode off, press the Music/Bank Copy Button (11) again.

# 8 - CHASE PLAYBACK

## 8.1 Manual Mode

Prior to play back chases you need to program scenes. This function allows you to play scenes manually in random sequence.

In this mode the effect is controlled by the Fade-Time Fader (14) and not by the stored values. The programmed patterns will run only if the Fade-Time Fader is set to 0.

1. Select a chase via the Chase Button (7).
2. Press the Tap Sync/Display Button (13) and browse through the memory via the Bank Up/Down Buttons (6).

## 8.2 Auto Play

1. Press the Auto/Del Button (10) to activate the Auto Play Mode. The Auto Trigger LED on the display (5) lights up.
2. Select a chase via the Chase Button (7).
3. Adjust the light effects via the Speed Fader (15) and Fade-Time Fader (14) until you reach the desired effect.
4. By tapping three times the Tap Sync/Display Button (13) to the rhythm of the music, the setting of the Speed Fader (15) is overrun and replaced by the rhythm of the music.
5. To switch this mode off, press the Auto/Del Button (10).



## 8.3. Sound Mode

1. Activate the Sound Mode by pressing the Music/Bank Copy Button (11). The Music Trigger LED (5) will light up.
2. Select a chase via the Chase Button (7).
3. Now, the playback of the sequences is controlled by the built-in microphone.
4. To switch this mode off, press the Music/Bank Copy Button (11).

# 9 – APPENDIX

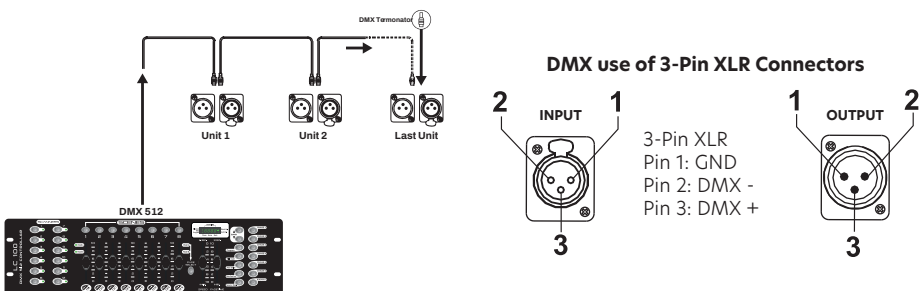
## 9.1. DMX Introduction

There are 512 channels in a DMX-512 connection. Channels may be assigned in any manner. A fixture capable of receiving DMX 512 will require one or a number of sequential channels. The user must assign a starting address on the fixture that indicates the first channel reserved in the controller. There are many different types of DMX controllable fixtures and they all may vary in the total number of channels required.

Choosing a start address should be planned in advance. Channels should never overlap. If they do, this will result in erratic operation of the fixtures whose starting address is set incorrectly. You can however, control multiple fixtures of the same type using the same starting address as long as the intended result is that of unison movement or operation. In other words, the fixtures will be slaved together and all respond exactly the same.

## 9.2. Building a Serial DMX Chain

DMX fixtures are designed to receive data through a serial Daisy Chain. A Daisy Chain connection is where the DATA OUT of one fixture connects to the DATA IN of the next fixture. The order in which the fixtures are connected is not important and has no effect on how a controller communicates to each fixture. Use an order that provides for the easiest and most direct cabling.



Connect fixtures using shielded 2-conductor twisted pair cable with 3-pin XLR male to female connectors. The shield connection is pin 1, while pin 2 is Data Negative (S-), and pin 3 is Data positive (S+).

**⚠ CAUTION: Wires must not come into contact with each other, otherwise the fixtures will not work at all, or will not work properly.**

## 1) DMX Terminator

DMX is a resilient communication protocol, however errors still occasionally occur. In order to prevent electrical noise from disturbing and corrupting the DMX control signals, a good habit is to connect DMX output of last fixture in the chain to a DMX terminator, especially over long signal cable runs. The DMX terminator is simply an XLR connector with a 120Ω (ohm), 1/4 Watt resistor connected across Signal (-) and Signal (+), respectively, pins 2 and 3, which is then plugged into the output socket on last projector in the chain. The connections are illustrated below.

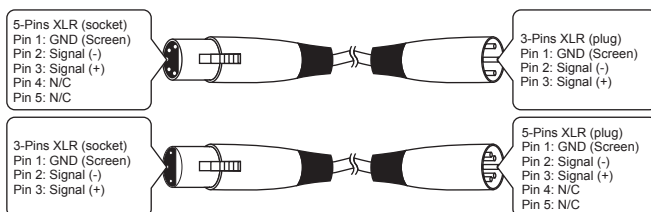


**⚠ Complimentary signal cable can transmits signals to 20 unit fixtures at most. Signal amplifier is a must to connect more fixtures.**

## 2) 3-Pin vs 5-Pin DMX cables

DMX connection protocols used by controllers and fixtures manufacturers are not standardized around the world. However, two are the most common standards: 5-Pin XLR and 3-Pin XLR system. If you wish to connect Scenemaker 1216 Plus to a 5-Pin XLR input fixture, you need to use an adapter-cable or make it yourself.

Following the wiring correspondence between 3-Pin and 5-Pin plug and socket standards.



## 10 – SPECIFICATIONS

Power Supply	DC 9V-12V, 1000mA
Protocols	DMX-512
Data Output	3-pin XLR female socket
Data Pin Configuration	Pin 1 shield, Pin 2 (-), Pin 3 (+)
DMX Polarity	DMX Polarity Selector
Controller Size (WxDxH)	482 x 132 x 78 mm (18.98 x 5.20 x 3.1 in)
Net Weight	1.5 kg (3.3 lbs.)
Packing Dimension (WxDxH)	550 x 150 x 95 mm (21.6 x 5.9 x 3.7 in)
Packing Gross Weight:	1.9 kg (4.2 lbs.)

*Our products are subject to change. Modifications to technical features remain subject to change without notice.*

## 11 – WARRANTY AND SERVICE

All CENTOLIGHT products feature a limited two-year warranty. This two-year warranty starts from the date of purchase, as shown on your purchase receipt. The following cases/components are not covered by this warranty:

- Any accessories supplied with the product
- Improper use
- Fault due to wear and tear
- Any modification of the product effected by the user or a third party

CENTOLIGHT shall satisfy the warranty obligations by remedying any material or manufacturing faults free of charge at CENTOLIGHT's discretion either by repairing or exchanging individual parts or the entire appliance. Any defective parts removed from a product during the course of a warranty claim shall become the property of CENTOLIGHT.

While under warranty, defective products may be returned to your local CENTOLIGHT dealer together with the original proof of purchase. To avoid any damages in transit, please use the original packaging if available. Alternatively, you can send the product to CENTOLIGHT SERVICE CENTER – Via Enzo Ferrari, 10 – 62017 Porto Recanati - Italy. In order to send a product to service center, you need an RMA number. Shipping charges have to be covered by the owner of the product. For further information please visit [www.centolight.com](http://www.centolight.com)

## 12 - WARNING

**PLEASE READ CAREFULLY** - EU and EEA (Norway, Iceland and Liechtenstein) only



This symbol indicates that this product is not to be disposed of with your household waste, according to the WEEE Directive (2012/19/UE) and your national law. This product should be handed over to a designated collection point, e.g., on an authorized one-for-one basis when you buy a new similar product or to an authorized collection site for recycling waste electrical and electronic equipment (WEEE). Improper handling of this type of waste could have a possible negative impact on the environment and human health due to potentially hazardous substances that are generally associated with EEE. At the same time, your cooperation in the correct disposal of this product will contribute to the effective usage of natural resources.

For more information about where you can drop off your waste equipment for recycling, please contact your local city office, waste authority, approved WEEE scheme or your household waste disposal service.

# SOMMARIO

<b>1 -</b>	<b>Prima Di Iniziare</b>	<b>22</b>
1.1.	Istruzioni di Sicurezza	23
<b>2 -</b>	<b>Introduzione</b>	<b>24</b>
2.1.	Caratteristiche	24
2.2.	Misure	25
<b>3 -</b>	<b>Panoramica</b>	<b>25</b>
3.1.	Pannello Frontale	25
3.2.	Pannello Posteriore	27
<b>4 -</b>	<b>Guida Operativa</b>	<b>28</b>
4.1.	Impostazione del Sistema	28
<b>5 -</b>	<b>Programmazione delle Scene</b>	<b>29</b>
5.1.	Programmazione e Memorizzazione delle Scene	29
5.2.	Modificare una Scena già programmata	30
5.3.	Copiare le Impostazioni	30
5.4.	Copiare una Scena	30
5.5.	Cancellare una Scena	31
5.6.	Cancellare tutte le Scene	31
5.7.	Copiare un Banco di Memoria	31
5.8.	Cancellare un Banco di Memoria	31
<b>6 -</b>	<b>Programmazione delle Chase (sequenze)</b>	<b>32</b>
6.1.	Creare una Sequenza (Chase)	32
6.2.	Aggiungere Passi a una Sequenza	32
6.3.	Rimuovere Passi da una Sequenza	33
6.4.	Eliminare una Sequenza	33
6.5.	Eliminare tutte le Sequenze	33
<b>7 -</b>	<b>Esecuzione delle Scene</b>	<b>33</b>
7.1.	Modalità Manuale	33
7.2.	Modalità Automatica	34
7.3.	Modalità Sound	34
<b>8 -</b>	<b>Esecuzione delle Chase</b>	<b>34</b>
8.1.	Modalità Manuale	34
8.2.	Modalità Automatica	34
8.3.	Modalità Sound	35
<b>9 -</b>	<b>Appendice</b>	<b>35</b>
9.1.	Introduzione DMX	35
9.2.	Costruire una catena DMX	35
<b>10 -</b>	<b>Specifiche Tecniche</b>	<b>37</b>
<b>11 -</b>	<b>Garanzia e Assistenza</b>	<b>37</b>
<b>12 -</b>	<b>Avviso UE e SEE (Norvegia, Islanda, Liechtenstein)</b>	<b>38</b>

## 1 - PRIMA DI INIZIARE

Grazie per aver acquistato il faro Scenemaker 1216 Plus. Prima di iniziare, assicuratevi di leggere attentamente questo manuale. E' stato creato per fornire sia una panoramica dei controlli, sia informazioni su come usarli.

### 1) Cosa è Incluso

- 1x Scenemaker 1216 Plus
- 1x Alimentatore esterno
- Questo Manuale Utente

**⚠ ATTENZIONE: La confezione non è un giocattolo! Tenere fuori dalla portata dei bambini! Conservare in un luogo sicuro il materiale di imballaggio originale.**

### 2) Istruzioni per il Disimballaggio

Tirare fuori dall'imballo il prodotto con attenzione e controllare il cartone per assicurarsi che tutte le parti siano nella confezione e siano in buone condizioni. Se la confezione o il contenuto risultano danneggiati dalla spedizione, avvisare immediatamente il vettore o il rivenditore.

Se il prodotto dovesse essere restituito al produttore, è importante che venga riportato o spedito nell'imballo originale. Si prega di non intraprendere alcuna azione senza prima contattare il proprio rivenditore o aver contattato il nostro servizio di assistenza post-vendita (visitare [www.centolight.com](http://www.centolight.com) per i dettagli).

### 3) Accessori

Centolight fornisce un'ampia gamma di accessori di qualità che è possibile utilizzare con le apparecchiature della serie Scenemaker, come cavi, splitter e un'ampia gamma di proiettori. Chiedete al vostro rivenditore Centolight o visitate il nostro sito web [www.centolight.com](http://www.centolight.com) per eventuali accessori di cui potreste aver bisogno. Tutti i prodotti nel nostro catalogo sono stati testati a lungo con questo dispositivo, quindi ti consigliamo di utilizzare accessori e ricambi originali Centolight.

### 4) Limiti di Responsabilità

Le informazioni e le specifiche contenute in questo manuale utente sono soggette a modifiche senza preavviso. Centolight non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori od omissioni e si riserva il diritto di rivedere o creare questo manuale in qualsiasi momento.

**Copyright© 2024 Centolight. Tutti i diritti riservati.**

## 11. Istruzioni di Sicurezza

- Leggete queste istruzioni
- Conservate queste istruzioni
- Prestate attenzione a tutti gli avvertimenti
- Seguite tutte le istruzioni

### 1) Significato dei simboli



Questo simbolo viene utilizzato per indicare che all'interno di questo apparecchio sono presenti terminali sotto tensione, anche in condizioni operative normali, che possono essere sufficienti a costituire il rischio di scosse elettriche o morte.



Questo simbolo è usato per descrivere importanti problemi di installazione o configurazione. Il mancato rispetto dei consigli e delle informazioni su come evitare tali problemi può portare al malfunzionamento del prodotto.



Questo simbolo indica un terminale di messa a terra.

#### ATTENZIONE

Descrive precauzioni da osservare per prevenire lesioni o morte dell'operatore.



Per proteggere l'ambiente, cercare di riciclare il più possibile il materiale di imballaggio e i materiali di consumo esauriti



Questo simbolo indica che il dispositivo può essere usato solo all'interno. Tenere asciutto il faro e non esporre a pioggia e umidità



Non gettare questo prodotto come spazzatura generica, conferire il prodotto seguendo le normative sui rifiuti elettronici in vigore nel vostro paese.

### 2) Acqua / umidità

- Il prodotto è per uso interno. Al fine di prevenire il rischio di incendio o scosse elettriche, non esporre a pioggia o umidità.
- L'unità non può essere utilizzata vicino all'acqua; ad esempio vicino a una vasca da bagno, un lavello da cucina, una piscina, ecc.

### 3) Calore

- L'apparecchio deve essere posto lontano da fonti di calore come radiatori, stufe o altri apparecchi che producono calore.



**Non usarlo quando la temperatura massima ambientale è superiore a 45 °C. La temperatura ottimale di lavoro varia da -20°C a 45°C (da -4°F a 113°F).**

#### 4) Manutenzione

- Non effettuare alcuna manutenzione diversa da quelle descritte nel presente manuale. In caso di ulteriori manutenzioni, rivolgersi a personale specializzato. Eventuali componenti interni devono essere acquistati da rivenditori specializzati. Utilizzare solo accessori o parti raccomandate dal produttore.

## 2 - INTRODUZIONE

Scenemaker 1216 Plus è un controller luci universale. Consente di gestire fino a 12 apparecchi da 16 canali ciascuno (192 canali in totale), e fino a 184 scene programmabili. 6 chase possono contenere fino a 184 passaggi composti dalle scene salvate (steps) e in qualsiasi ordine.

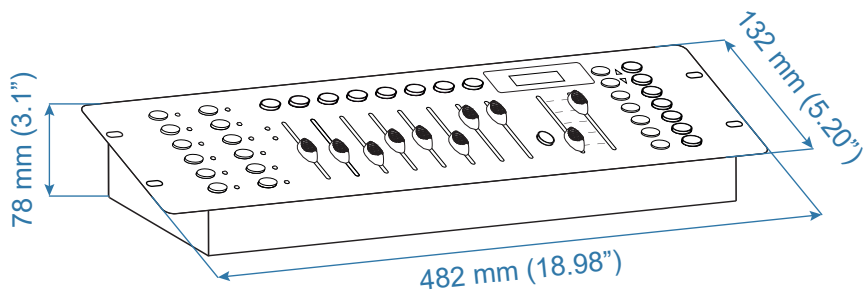
I programmi possono essere innescati da musica, automaticamente o manualmente. Sul pannello frontale troverete diversi strumenti di programmazione, come 8 faders di canale, tasti per l'accesso rapido agli scanner e il richiamo di scene, e display LED per una navigazione più facile dei comandi e delle funzioni di menu.

### 2.1 Caratteristiche

- 12 apparecchi con 16 canali DMX ciascuno (192 canali in totale)
- 23 banchi da 8 scene programmabili, 184 scene in totale
- 6 chase da 184 scene programmate prese dai 23 banchi
- Esegue più chase contemporaneamente
- 8 faders per il controllo diretto dei canali
- Modalità automatica controllata dai faders Speed e Fade Time
- Master Blackout
- Microfono incorporato per l'attivazione della modalità Sound
- Display LED per una facile navigazione dei menu
- Telaio in plastica

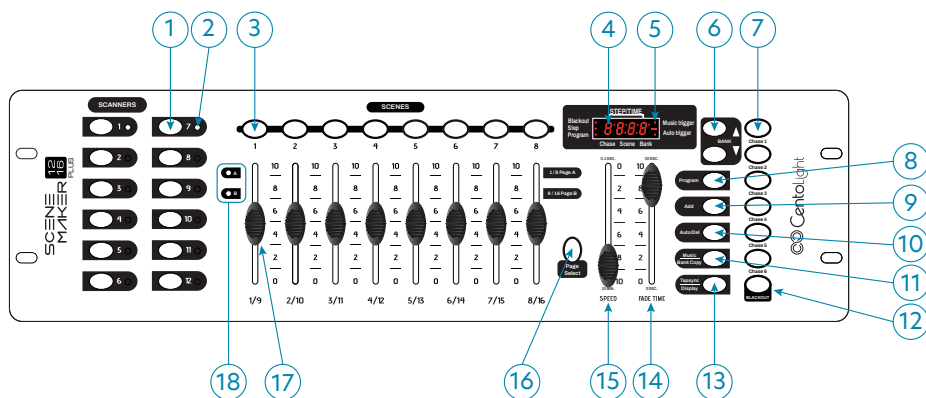


## 2.2 Misure



## 3 - PANORAMICA

### 3.1 Pannello Frontale



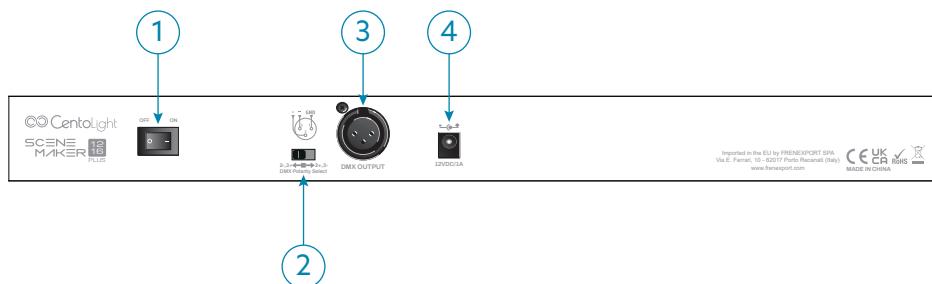
- Tasti Scanner (1-12):** 12 scanner con 8 canali DMX per pagina, per un totale di 16 canali controllati da faders. Premere uno di questi tasti per attivare il controllo manuale da parte dei faders; premere nuovamente lo stesso tasto per disattivare il controllo.

Scanners	canali DMX	Fader control	LED
1	1-16	Off/On	Off/On
2	17-32	Off/On	Off/On
3	33-48	Off/On	Off/On
4	49-64	Off/On	Off/On
5	65-80	Off/On	Off/On
6	81-96	Off/On	Off/On
7	97-112	Off/On	Off/On
8	113-128	Off/On	Off/On
9	129-144	Off/On	Off/On
10	145-160	Off/On	Off/On
11	161-176	Off/On	Off/On
12	177-192	Off/On	Off/On

2. **Indicatori LED degli Scanner:** I LED accanto ai pulsanti si accendono o si spengono per indicare la selezione.
3. **Tasti Selezione di Scene:** Premere i pulsanti di scena per caricare o memorizzare le scene. Ci sono un massimo di 184 scene programmabili.
4. **Display a LED:** Mostra l'attività corrente durante l'uso o la programmazione.
  - La prima cifra indica la Chase selezionata (1-6).
  - La seconda cifra indica quale delle 8 scene è stata selezionata.
  - La terza e quarta cifra indicano quale dei 23 banchi memoria è attivo.
  - In Modalità Auto, viene visualizzato un punto nell'angolo in basso a destra.
  - In Modalità Sound, viene visualizzato un punto nell'angolo in alto a destra.
  - La Modalità Blackout è indicata da un punto lampeggiante nell'angolo in alto a sinistra.
  - La Modalità di Programmazione è indicata da un punto lampeggiante nell'angolo in basso a sinistra.
5. **Indicatori LED di modalità:** Visualizza la modalità di funzionamento (Manuale, Sound o Auto).
6. **Tasti Banco Su/Giù:** Selezionano il banco di destinazione tra i 23 banchi disponibili.
7. **Tasti Chase:** Attivano le sequenze di scene programmate.
8. **Tasto Program:** Premere per entrare in Modalità di Programmazione.
9. **Tasto Add:** Utilizzato per confermare il processo di registrazione/salvataggio.
10. **Tasto Auto/Del:** Utilizzato per attivare la Modalità Automatica e come funzione di cancellazione durante la programmazione.

11. **Tasto Music/Bank Copy:** Attiva la Modalità Sound o copia un banco di scene.
12. **Tasto Blackout:** Imposta tutti i canali a "0".
13. **Tasto Tap Sync/Display:** Sincronizza la velocità di esecuzione durante la riproduzione e commuta l'unità di misura dei valori DMX visualizzati durante la programmazione in percentuale.
14. **Cursorre Fade-Time:** Anche considerato un cross-fade, imposta l'intervallo di tempo tra due scene in una sequenza.
15. **Cursorre Speed:** Questo fader regola il tempo di esecuzione di una scena o di un passo all'interno di una sequenza.
16. **Tasto di Selezione Pagina:** Utilizzato per selezionare la pagina A (1-8) e la pagina B (9-16). In modalità manuale, premere per passare da una pagina di controllo all'altra.
17. **Faders di Canale:** Questi faders servono a controllare l'intensità dei canali DMX 1-8 e 9-16, a seconda della pagina selezionata (A o B).
18. **Indicatori LED Pagine A-B:** Una volta accesi, indicano quale intervallo di canali è selezionato. Canali 1-8 per la pagina A, o Canali 9-16 per la pagina B.

## 3.2 Pannello Posteriore



1. **Interruttore di alimentazione:** Accende/spegne la console.
2. **Selettore di Polarità DMX:** Questo interruttore consente di invertire la polarità del segnale di uscita DMX, per risolvere eventuali disallineamenti di polarità tra il controller e i dispositivi collegati.
3. **Uscita DMX:** Questo connettore invia i valori DMX, gli scanner DMX o i pacchetti DMX.
4. **Ingresso DC:** DC 12V, 1A.

### 1) Terminologia

Di seguito sono riportati i termini comuni utilizzati in questo manuale.

**Blackout** è lo stato in cui tutte le luci sono impostate a 0 o disattivate, di solito in modo temporaneo.

**DMX-512** è il protocollo di comunicazione digitale standard di settore utilizzato nelle apparecchiature di illuminazione per l'intrattenimento. Per ulteriori informazioni leggere la sezione "9.1. Introduzione DMX" a pagina 35 nell'Appendice.

**Fixture** si riferisce al dispositivo di illuminazione, ad esempio una testa mobile, uno scanner o altro, che è possibile controllare attraverso il DMX.

**Programmi** sono un gruppo di scene organizzate uno dopo l'altra. Può essere programmata come singola scena o come sequenza di più scene.

**Scene** sono "fotografie" che registrano stati operativi dei vari fari collegati.

**Sliders**, conosciuti anche come faders, sono dei cursori per regolare vari parametri.

**Chases** possono anche essere chiamati programmi. Una Chase è costituita da un gruppo di scene organizzate uno dopo l'altra.

**Scanner** si riferisce ad uno strumento di illuminazione con uno specchio Pan e Tilt; Tuttavia, il controller Scenemaker 1216 Plus può essere utilizzato per controllare qualsiasi dispositivo compatibile DMX-512 come teste mobili, PAR, ecc.

**Stand Alone** si riferisce alla capacità di un apparecchio di operare senza un controller esterno. Di solito opera in sincronia con la musica tramite un microfono incorporato.

**Slider Fade** è usato per regolare la durata delle scene all'interno di una sequenza.

**Slider Speed** regola il tempo in cui una scena mantiene il suo stato. È anche considerato un tempo di attesa.

**Shutter** è un dispositivo meccanico dell'apparecchio di illuminazione che consente di bloccare il percorso della luce. Viene spesso usato per ridurre l'intensità dell'uscita della luce e per strobo.

## 4 - GUIDA OPERATIVA

### 4.1 Impostazione del Sistema

1. Collegare questo apparecchio alla corrente elettrica tramite l'adattatore DC in dotazione.
2. Collegare i cavi DMX al faro, come descritto nel relativo manuale. Per una rapida introduzione su DMX vedi la sezione "9.1. Introduzione DMX" a pagina 35 nell'Appendice di questo manuale.

## 1) Assegnazione DMX dei Fari

Scenemaker 1216 Plus è programmato per controllare 16 canali di DMX per faro, quindi i dispositivi che si desidera controllare con i corrispondenti pulsanti "SCANNER" dell'unità, devono essere distanziati di 16 canali l'uno dall'altro. Fare riferimento al manuale del proprio apparecchio per le istruzioni di indirizzamento DMX.

# 5 - PROGRAMMAZIONE DELLE SCENE

## 5.1 Programmazione e Memorizzazione delle Scene

1. Assicurarsi che tutti gli apparecchi da controllare siano collegati e impostati sull'indirizzo DMX corretto.
2. Tenere premuto il tasto Program (8) per accedere alla modalità di programmazione finché non lampeggia il punto verde nell'angolo in basso a sinistra. Il punto verde lampeggia durante il processo di programmazione.
3. Selezionare l'apparecchio desiderato tramite uno dei tasti Scanner (1). Sono disponibili fino a 16 canali per apparecchio: 1-8 per la pagina A e 9-16 per la pagina B. Premere il tasto di Selezione Pagina (16) per passare da una pagina all'altra. Gli indicatori LED delle pagine A-B (18) si accendono a seconda della pagina in cui ci si trova.
4. Impostare la luminosità desiderata, la rotazione pan-tilt, i colori, i gobo ecc. tramite i Faders dei canali (17). Se necessario, premere il tasto di Selezione Pagina (16) per programmare un secondo gruppo di 8 canali (da 9 a 16), se l'apparecchio collegato offre più di 8 canali.
5. Se si desidera memorizzare queste impostazioni, premere il tasto Add (9) e seguire la procedura seguente.
6. Con i tasti Banco Su/Giù (6), selezionare il banco di memoria in cui si desidera memorizzare la scena.

**⚠️ NOTA: il controller dispone di una memoria di 23 banchi, ognuno dei quali può contenere 8 scene.**

7. Premere ora uno dei tasti di Selezione di Scena (3) per memorizzare le impostazioni. È possibile verificarlo sul display: la seconda cifra indica il numero della scena, mentre le ultime due cifre indicano il numero del banco di memoria selezionato. Le cifre sul display e i LED lampeggiano più volte per indicare la conferma dell'operazione.
8. Ripetere i punti da 3 a 7 per programmare altre scene.

**⚠️ NOTA: ricordarsi di spegnere gli apparecchi già programmati tramite i tasti Scanner (1), altrimenti le nuove impostazioni saranno applicate a tutti gli apparecchi ancora accesi.**

9. Per uscire dalla modalità di programmazione, tenere premuto il pulsante Program (8) finché il punto verde non smette di lampeggiare. Dopo l'uscita dalla modalità di programmazione, l'unità passa automaticamente alla modalità Blackout. Premere il pulsante Blackout (12) per uscire da questa modalità.

## 5.2. Modificare una Scena già programmata

Questa funzione permette di modificare scene già programmate:

1. Entrare in modalità di programmazione come descritto nel paragrafo precedente.
2. Selezionare il numero del banco desiderato con i tasti Banco Su/Giù (6).
3. Selezionare ora la scena desiderata da modificare utilizzando i tasti di Selezione di Scena (3).
4. Eseguire le nuove impostazioni utilizzando i Faders di Canale (17).
5. Premere il tasto Add (9) e poi il tasto di Selezione di Scena (3) della scena che si sta modificando per salvare le nuove impostazioni.

**⚠ Attenzione: Assicurarsi di selezionare il pulsante di Scena corretto, altrimenti si sovrascriveranno le impostazioni di una scena diversa.**

## 5.3. Copiare le Impostazioni

Questa funzione permette di copiare le impostazioni da un apparecchio all'altro. Questa funzione è semplice e consente di risparmiare tempo, soprattutto per la programmazione degli strumenti di illuminazione.

1. Premere il tasto Scanner (1) dell'unità da cui si desidera copiare le impostazioni e contemporaneamente il tasto dello scanner dell'unità in cui si desidera copiare le impostazioni.
2. Rilasciare entrambi i tasti. I settaggi sono stati copiati.

## 5.4. Copiare una Scena

Questa funzione consente di copiare le impostazioni di una scena già programmata in una nuova scena.

1. Accedere alla modalità Programma premendo il tasto Program (8) finché il punto verde nell'angolo in basso a sinistra del display non lampeggia.
2. Selezionare il banco di memoria, tramite i tasti Banco Su/Giù (6), che contiene la scena che si desidera copiare.
3. Premere il tasto di Selezione di Scena (3) corretto.
4. Ora, tramite i pulsanti Banco Su/Giù (6), selezionare il banco di memoria in cui si desidera memorizzare la scena copiata.
5. Premere il tasto Add (9) e quindi il tasto Scena contenente il numero della scena in cui si desidera memorizzare le impostazioni copiate.

6. I LED e il display lampeggeranno alcune volte per indicare la conferma della copia.
7. Uscire dalla modalità di programmazione premendo il tasto Program (8).

## 5.5. Cancellare una Scena

Questa funzione consente di resettare tutti i 16 canali DMX di una scena.

1. Entrare in modalità di programmazione e, tramite i pulsanti Banco Su/Giù (6), selezionare il banco di memoria che contiene la scena da rimuovere.
2. Tenere premuto il tasto Auto/Del (10) mentre si preme il tasto di scena corrispondente alla scena da rimuovere.
3. I LED lampeggeranno alcune volte per confermare la cancellazione della scena.

## 5.6. Cancellare tutte le Scene

Questa funzione consente di cancellare tutte le scene in una volta sola.

1. Tenere premuto contemporaneamente il tasto Program (8) e il tasto Banco Giù (6).
2. A questo punto, spegnere l'unità scollegando l'alimentatore, quindi rilasciare entrambi i pulsanti.
3. Riaccendere l'unità. Tutte le scene risulteranno cancellate.

## 5.7. Copiare un Banco di Memoria

Questa funzione consente di trasferire in una sola volta tutte le 8 scene programmate da un banco di memoria a un altro.

1. Entrare in modalità di programmazione premendo il pulsante Program (8) finché il punto verde nell'angolo in basso a sinistra del display non lampeggia.
2. Selezionare il banco di memoria che si desidera copiare tramite i tasti Banco Su/Giù (6).
3. Premere il tasto Add (9) una volta.
4. Selezionare ora con i tasti freccia (6) il numero del banco di memoria in cui si desidera copiare il banco scelto in precedenza.
5. Premere il pulsante Music/Bank Copy (11). Il display lampeggerà per indicare la conferma della copia.
6. Uscire dalla modalità di programmazione tenendo premuto il pulsante Program (8) finché il punto verde non smette di lampeggiare. Dopo l'uscita dalla modalità di programmazione, l'unità passa automaticamente in modalità Blackout. Premere il pulsante Blackout (12) per uscire da questa modalità.

## 5.8. Cancellare un Banco di Memoria

Questa funzione consente di cancellare tutte le 8 scene programmate in un banco di memoria.

1. Accedere alla modalità di programmazione premendo il tasto Program (8) finché il punto verde nell'angolo in basso a sinistra del display non lampeggia.
2. Tenere premuto il tasto Auto/Del (10) mentre si preme il tasto Music/Bank Copy (11).
3. Rilasciare entrambi i tasti contemporaneamente.
4. Il display lampeggerà per confermare l'operazione.
5. Uscire dalla modalità di programmazione tenendo premuto il tasto Program (8) finché il punto verde non smette di lampeggiare. Dopo l'uscita dalla modalità di programmazione, l'unità passa automaticamente alla modalità Blackout. Premere il pulsante Blackout (12) per uscire da questa modalità.

## 6 - PROGRAMMAZIONE DELLE CHASE (SEQUENZE)

Una Chase (sequenza) viene creata utilizzando scene create in precedenza. Le scene diventano passi all'interno di questa sequenza e possono essere disposte in qualsiasi ordine.

### 6.1 Creare una Sequenza (Chase)

Una chase può contenere 240 scene come passi. È possibile impostare fino a 240 passi in ciascuna di queste chase.

1. Accedere alla modalità di programmazione premendo il tasto Program (8) finché il punto verde nell'angolo in basso a sinistra del display non lampeggia.
2. Selezionare la chase che si desidera programmare premendo i tasti Chase (7), da 1 a 6.
3. Individuare la scena desiderata in uno dei banchi di memoria tramite i tasti Banco Su/Giù (6).
4. Premere il tasto Add (9) per confermare la selezione.
5. Ripetere i punti da 2 a 4 fino a quando non si raggiunge l'effetto desiderato.
6. Uscire dalla modalità di programmazione tenendo premuto il tasto Program (8) finché il punto verde non smette di lampeggiare.

### 6.2 Aggiungere Passi a una Sequenza

1. Accedere alla modalità di programmazione premendo il tasto Program (8) finché il punto verde nell'angolo in basso a sinistra del display non lampeggia.
2. Selezionare la chase a cui si desidera aggiungere una o più scene (passi) selezionando i tasti Chase (7).
3. Premere il tasto Tap Sync/Display (13). Il LED "Step" si accende sul lato centrale sinistro del display.
4. Utilizzando i tasti Banco Su/Giù (6), selezionare il numero di passo precedente a quello in cui si desidera inserire una nuova scena.
5. Programmare una nuova scena come descritto nel paragrafo "5 - Programma-



zione delle Scene" a pagina 29.

6. Premere il tasto Add (9); il numero del passo sul display aumenterà di 1 unità.
7. Premendo nuovamente il tasto Add (9), la scena verrà aggiunta.
8. A questo punto, premere il tasto Tap Sync/Display (13) e il tasto Program (8) per uscire dalla modalità di programmazione.

### 6.3. Rimuovere Passi da una Sequenza

1. Accedere alla modalità di programmazione premendo il tasto Program (8) finché il punto verde nell'angolo in basso a sinistra del display non lampeggia.
2. Scegliere la chase da cui si desidera rimuovere un passo (scena) utilizzando i tasti Chase (7).
3. Premere il tasto Tap Sync/Display (13) una volta.
4. Utilizzare i pulsanti Banco Su/Giù (6) per scegliere il numero di passo da cancellare.
5. Premere una volta il tasto Auto/Del (10). La scena è ora cancellata e il display lampeggia per confermare l'operazione.
6. A questo punto, premere il pulsante Tap Sync/Display (13) e il pulsante Program (8) per uscire dalla modalità di programmazione.

### 6.4. Eliminare una Sequenza

1. Tenere premuto il tasto Chase desiderato (7) e contemporaneamente premere una volta il pulsante Auto/Del (10).

### 6.5. Eliminare tutte le Sequenze

1. Tenere premuto il tasto Auto/Del (10) e scollegare il connettore di alimentazione sul lato posteriore.
2. Rilasciare il tasto Auto/Del (10) e riaccendere l'apparecchio.

## 7 - ESECUZIONE DELLE SCENE

### 7.1. Modalità Manuale

Dopo l'accensione, utilizzare sempre il controller in Modalità Manuale.

1. Assicurarsi che gli indicatori LED "Music Trigger" e "Auto Trigger" sul display siano spenti. In caso contrario, premere i pulsanti Music/Bank Copy (11) e Auto/Del (10) per disattivarli.
2. Selezionare il banco di memoria desiderato tramite i tasti Banco Su/Giù (6) e premere il tasto Scena desiderato (3).

## 7.2 Modalità Automatica

Questa funzione consente di riprodurre in sequenza tutte le scene programmate in un banco di memoria.

1. Premere il tasto Auto/Del (10) per attivare la modalità di riproduzione automatica. Il LED "Auto Trigger" sul display (5) si accende.
2. Selezionare il banco di memoria desiderato tramite i tasti Banco Su/Giù (6). Le scene vengono ora riprodotte in sequenza.
3. Il cursore Speed (15) e il cursore Fade-Time (14) servono per impostare la velocità e il tempo di dissolvenza.
4. Durante la modalità di riproduzione automatica è possibile scegliere un altro banco di memoria in qualsiasi momento tramite i tasti Banco Su/Giù (6).

## 7.3 Modalità Sound

1. Attivare la modalità Sound premendo il pulsante Music/Bank Copy (11). Il microfono incorporato reagisce al ritmo della musica, attivando le scene.
2. Selezionare il banco di memoria desiderato mediante i tasti Banco Su/Giù (6).
3. Per disattivare la modalità Sound, premere nuovamente il pulsante Music/Bank Copy (11).

# 8 - ESECUZIONE DELLE CHASE

## 8.1 Modalità Manuale

Prima di riprodurre le chase è necessario programmare le scene. Questa funzione consente di riprodurre manualmente le scene in sequenza casuale.

In questa modalità l'effetto è controllato dal cursore Fade-Time (14) e non dai valori memorizzati. Gli scenari programmati vengono eseguiti solo se il cursore Fade-Time è impostato su 0.

1. Selezionare una sequenza tramite i tasti Chase (7).
2. Premere il tasto Tap Sync/Display (13) e navigare nella memoria tramite i tasti Banco Su/Giù (6).

## 8.2 Modalità Automatica

1. Premere il tasto Auto/Del (10) per attivare la modalità di riproduzione automatica. Il LED "Auto Trigger" sul display (5) si accende.
2. Selezionare una sequenza tramite i tasti Chase (7).
3. Regolare gli effetti luminosi tramite il cursore Speed (15) e il cursore Fade-Time (14) fino a raggiungere l'effetto desiderato.
4. Premendo tre volte il tasto Tap Sync/Display (13) a ritmo di musica, l'impostazione del cursore Speed (15) viene annullata e sostituita dal ritmo della musica.

5. Per disattivare questa modalità, premere il tasto Auto/Del (10).

### 8.3. Modalità Sound

1. Attivare la modalità Sound premendo il tasto Music/Bank Copy (11). Il LED "Music Trigger" (5) si accende.
2. Selezionare una sequenza tramite i tasti Chase (7).
3. Ora, la riproduzione delle sequenze è controllata dal microfono integrato.
4. Per disattivare questa modalità, premere il tasto Music/Bank Copy (11).

## 9 - APPENDICE

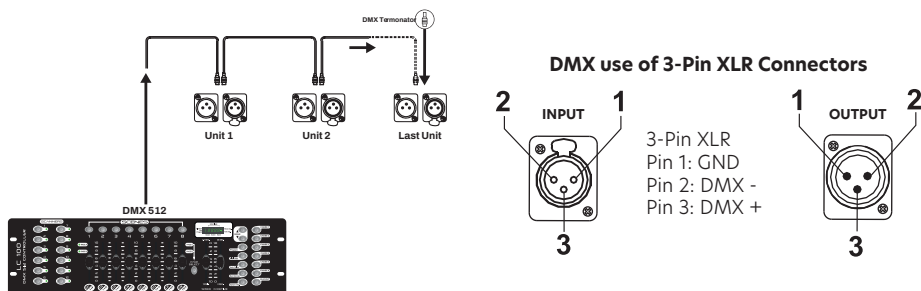
### 9.1. Introduzione DMX

Una connessione DMX contiene 512 canali. Tali canali possono essere assegnati in qualsiasi modo. Un apparecchio in grado di ricevere il DMX 512 richiederà uno o più canali in successione. L'utente deve assegnare un indirizzo di partenza sul dispositivo che indica il primo canale riservato nel controller. Ci sono numerosi tipi di apparecchiature DMX controllabili, e possono variare nel numero totale di canali richiesti.

La scelta di un indirizzo di partenza deve essere pianificata in anticipo. I canali non devono mai essere sovrapposti. Se lo ciò avviene, si provocherà un funzionamento irregolare delle apparecchiature il cui indirizzo di partenza è impostato in modo errato. È comunque possibile controllare più elementi dello stesso tipo utilizzando lo stesso indirizzo di partenza, tenendo conto che il risultato sarà un movimento all'unisono di tutti i fari sullo lo stesso canale. In altre parole, i fari saranno controllati insieme e tutti risponderanno esattamente allo stesso modo.

### 9.2. Costruire una catena DMX

Il dispositivi DMX sono progettati per ricevere i dati attraverso un collegamento in cascata. Una connessione in cascata si ha quando il DATA OUT di un apparecchio è collegata al DATA IN del successivo. L'ordine in cui gli apparecchi sono collegati non è importante e non ha alcun effetto sul modo in cui una centralina comunica con ciascun apparecchio. Utilizzare comunque un ordine che preveda il cablaggio più semplice e diretto.



Collegare gli apparecchi utilizzando un cavo a due conduttori schermati con connettori maschio a femmina XLR a 3 poli. La connessione a scudo è il perno 1, mentre il perno 2 è Data Negativo (S-) e il pin 3 è Positivo (S+).

**⚠ ATTENZIONE: 1 fili non devono entrare in contatto tra loro; altrimenti gli apparecchi non funzioneranno affatto, o non funzioneranno correttamente.**

## 1) Terminatore DMX

DMX è un protocollo di comunicazione resiliente, tuttavia si possono verificare errori. Al fine di prevenire disturbi e deteriorare i segnali di controllo DMX, una buona abitudine è di collegare l'uscita DMX dell'ultimo dispositivo nella catena a un terminatore DMX, in particolare in caso di collegamenti molto lunghi.

Il terminatore DMX è semplicemente un connettore XLR con un resistore da 120Ω (ohm), da 1/4 watt collegato rispettivamente tra i piedini 2 e 3 del segnale (-) e del segnale (+), che viene quindi inserito nella presa di uscita dell'ultimo proiettore nella catena. Le connessioni sono illustrate di seguito.

Terminatore DMX

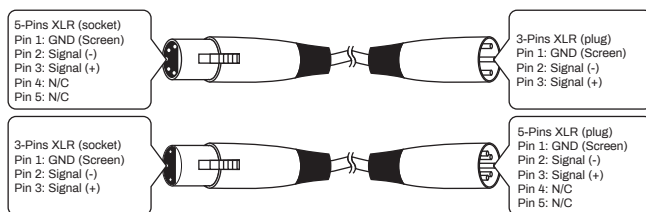


**⚠ Il cavo di segnalazione complementare può trasmettere i segnali a massimo 20 apparecchi. L'amplificatore di segnale è un must per collegare più apparecchi.**

Cavi DMX a 3 piedini e 5 piedini

I protocolli di connessione DMX utilizzati dai produttori di controller e apparecchi non sono standardizzati in tutto il mondo. Tuttavia, due sono gli standard più comuni: uno con XLR a 5 piedini e uno con XLR a 3 piedini. Se si desidera collegare Scenemaker 1216 Plus ad un faro con XLR a 5 piedini, è necessario utilizzare un cavo adattatore o auto-costruirselo.

Di seguito la corrispondenza dei collegamenti tra i connettori a 3 e 5 piedini.



## 10 - SPECIFICHE TECNICHE

Alimentazione	DC 9V-12V, 1000mA.
Protocolli	DMX-512
Uscita Dati	3-pin XLR femmina
Configurazione Pin Dati	Pin 1 shield, Pin 2 (-), Pin 3 (+)
Polarità DMX	Selettore di Polarità DMX
Dimensioni Controller (LxPxX)	482 x 132 x 78 mm (18.98 x 5.20 x 3.1 in)
Peso Netto	1.5 kg (3.3 lbs.)
Dimensioni dell'Imballo (LxPxX)	550 x 150 x 95 mm (21.6 x 5.9 x 3.7 in)
Peso dell'Imballo:	1.9 kg (4.2 lbs.)

*Nota: i nostri prodotti sono soggetti a un processo di sviluppo continuo. Pertanto le modifiche alle caratteristiche tecniche restano soggette a modifiche senza preavviso.*

## 11 - GARANZIA E ASSISTENZA

Tutti i prodotti Centolight sono coperti da garanzia di due anni. Essa è valida dalla data di acquisto, come indicato dal documento di acquisto. I seguenti casi/componenti non sono coperti dalla garanzia di cui sopra:

- Tutti gli accessori forniti con il prodotto
- Uso improprio
- Guasto dovuto all'usura
- Ogni modifica del prodotto effettuata dall'utente o da terzi

Centolight soddisfa gli obblighi di garanzia dovuti a eventuali materiali non conformi o difetti di fabbricazione, rimediando gratuitamente e a discrezione di Centolight, sia mediante riparazione o sostituendo singole parti o l'intero apparecchio. Eventuali parti difettose rimosse da un prodotto durante il corso di una richiesta di garanzia diventano di proprietà di Centolight.

Durante il periodo di garanzia, i prodotti difettosi possono essere restituiti al rivenditore Centolight con prova di acquisto originale. Per evitare danni durante il trasporto, si prega di utilizzare l'imballo originale (se disponibile). In alternativa, inviare il prodotto a SERVICE CENTER Centolight - Via Enzo Ferrari, 10 - 62017 Porto Recanati - Italia. Per inviare un prodotto al centro di assistenza è necessario un numero di RMA. Le spese di trasporto devono essere coperte dal proprietario del prodotto. Per ulteriori informazioni visitate il sito [www.centolight.com](http://www.centolight.com)

## 12 - AVVISO UE E SEE (NORVEGIA, ISLANDA, LIECHTENSTEIN)



**LEGGETE ATTENTAMENTE** - Questo simbolo indica che il prodotto non deve essere smaltito con i rifiuti domestici, in base alla direttiva RAEE (2202/96/CE) e legislazione nazionale. Il prodotto deve essere consegnato a un centro di raccolta differenziata o, in caso di ritiro dell'usato quando si acquista un nuovo prodotto simile, ad un rivenditore autorizzato per il riciclo di apparecchiature elettriche ed elettroniche (WEEE).

Un uso improprio di questo tipo di rifiuti può avere un impatto negativo sull'ambiente e sulla salute umana a causa di sostanze potenzialmente pericolose che sono generalmente associate alle apparecchiature elettriche ed elettroniche. Allo stesso tempo, la vostra collaborazione per il corretto smaltimento di questo prodotto contribuirà a un utilizzo efficace delle risorse naturali. Per ulteriori informazioni sui punti di raccolta delle apparecchiature da rottamare, contattate il comune, l'autorità di gestione dei rifiuti, strutture coinvolte nel sistema RAEE o il servizio di smaltimento dei rifiuti domestici.



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



---

This product is imported in EU by  
Questo prodotto viene importato nella UE da

**FRENEXPORT SPA - Via Enzo Ferrari, 10 - 62017 Porto Recanati - Italy**

CentoLight® is a registered trademark of FRENEXPORT SPA - Italy  
CentoLight® è un marchio di fabbrica registrato di FRENEXPORT SPA - Italia



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