

48CH DMX DIMMER CONSOLE

I. OPIS PRODUKTU:

Gratulujemy nabycia nowej konsoli DMX. Konsola posiada system sterowany mikroprocesorami i jest w pełni kompatybilna ze standardami: DMX-512 i MIDI. Konsola wyposażona jest w 48 kanałów DMX-512 i standard MIDI, 96 programów może być programowane na 4 stronach, a maksymalna liczba kroków nie przekracza 4500. Przed użytkowaniem sterownika zalecamy dokładne przeczytanie instrukcji, zapewniamy że to urządzenie jest najbardziej zaawansowane w swej klasie w stosunku do ceny i rozmiarów oraz umożliwia łatwa obsługę i bez awaryjną pracę.

- 48 kanałów DMX
- 96 programów sekwencji
- 3 cyfrowy wyświetlacz
- Wysokiej klasy technologia cyfrowa
- Pamięć niezależną od zasilania
- Standard MIDI i porty DMX
- Rozbudowany program edycji
- Programy mogą zostać uruchomione synchronicznie

Przeczytaj dokładnie instrukcje, da ci to kompleksowa wiedze o obsłudze i bezpieczeństwie użytkownika. Instrukcje zachowaj wraz z urządzeniem.

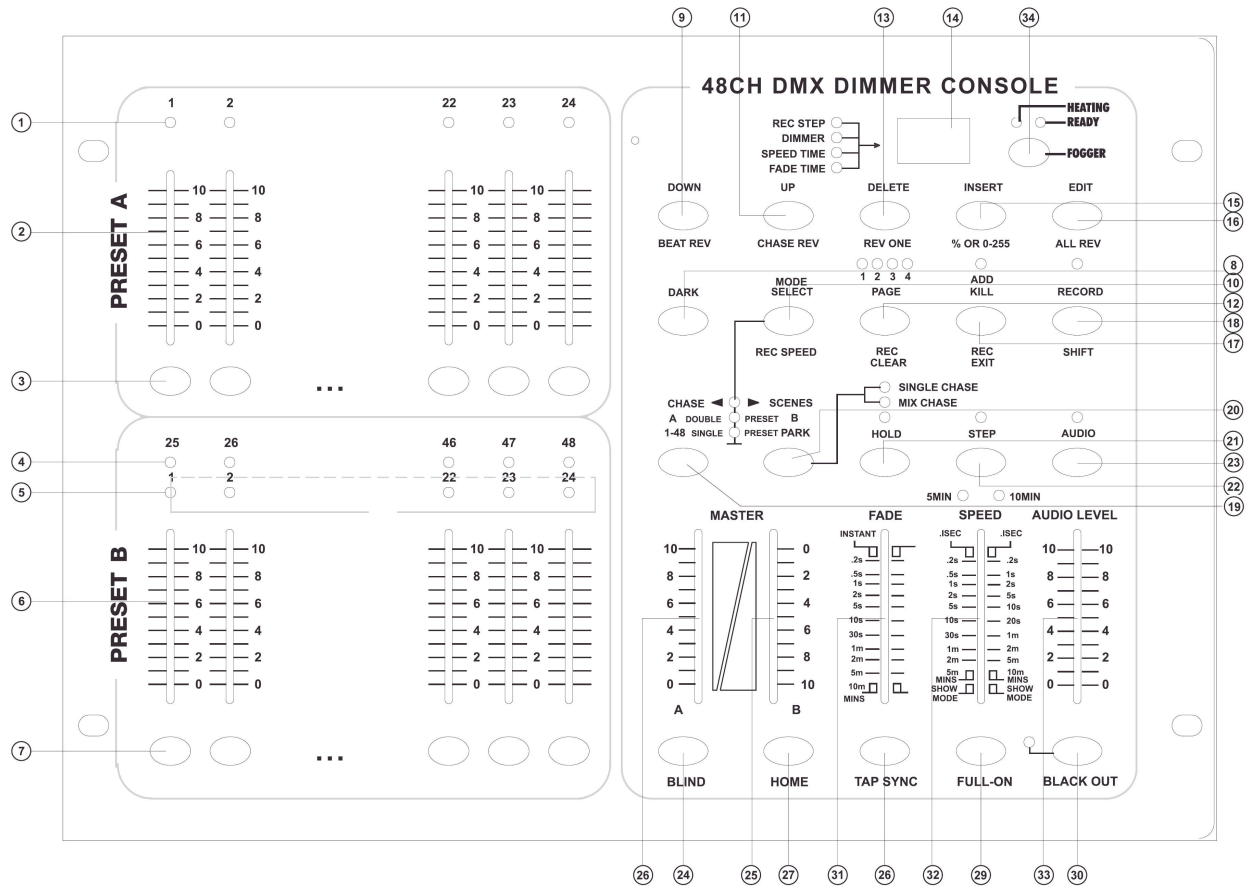
II. UWAGI:

1. Aby zapobiec lub zminimalizować ryzyko porażenia elektrycznego lub pożaru nie powinno się użytkować sterownika na deszczu lub przy dużej wilgotności powietrza.
2. Częste kasowanie pamięci może spowodować uszkodzenie kości pamięci, zachowaj więc ostrożność i zmniejsz częstotliwość tej czynności aby zniwelować ryzyko.
3. Używaj tylko rekomendowanych zasilaczy AC/DC.
4. Zachowaj oryginalny karton w razie ewentualnego serwisowania urządzenia.
5. Nie rozlewać wody lub innych płynów w pobliżu urządzenia.
6. Upewnij się że parametry napięcia sieciowego pasują do wymaganych przez urządzenie
7. Przed podłączeniem zasilania sprawdź stan zasilacza i kabla.
8. Nie próbuj usunąć lub wyłamać bolca od uziemienia w gniazdku lub wtyczce, ponieważ uziemienie zmniejsza ryzyko porażenia elektrycznego.
9. Odłącz zasilanie przed podłączeniem innych kabli sygnałowych.
10. Pod żadnym warunkiem nie otwieraj obudowy z urządzenia.
11. Odłącz zasilanie, jeżeli urządzenie nie jest używane przez dłuższy okres czasu.
12. To urządzenie nie jest przeznaczona do użytku domowego.
13. Dokładnie sprawdź czy urządzenie nie posiada uszkodzeń związanych z transportem, jeśli będą widoczne uszkodzenia przed użytkowaniem skontaktuj się z dystrybutorem.
14. Urządzenie może być obsługiwane tylko przez osoby upoważnione.
15. Zakaz temperatur użytkowania urządzenia: mniejsza niż 2°C / 35,6°F i większa niż 45°C / 113°F.

III. OSTRZERZENIE:

1. W urządzeniu nie ma części naprawialnych przez użytkownika
2. Zakaz naprawy przez użytkownika lub osobę nieupoważnioną pod groźbą utraty gwarancji.
3. W razie ewentualnej usterki skontaktuj się z dystrybutorem.

IV. FUNKCJE I STEROWANIE:



Panel czołowy:

1. Diody **PRESET 'A'**
Pokazują aktywność wybranego kanału od 1 do 24
2. Suwaki kanałów 1-24
Te 24 suwaki służą do sterowania i / lub ustawienia wartości kanałów 1-24
3. Przyciski **FLASH 1-24**
Te 24 przyciski służą do ustawienia pełnej wartości na wyjściu kanału
4. Diody **PRESET 'B'**
Pokazują aktywność wybranego kanału od 25 do 48
5. Diody **SCEN**
Diody świecą się kiedy wybrana scena jest aktywna.
6. Suwaki kanałów 25-48
Te 24 suwaki służą do sterowania i/lub ustawienia wartości kanałów 25-48
7. Przyciski **FLASH 25-48**
Te 24 przyciski służą do ustawienia pełnej wartości na poszczególnych kanałach
8. Przycisk **DARK**
Naciśnij przycisk w celu stłumienia sygnałów wyjścia łącznie z opcją **FULL ON** i **FLASH**
9. Przycisk **DOWN / BEAT REV**
Przycisk **DOWN** służy do modyfikacji scen w trybie edycji. Przycisk **BEAT REV** służy do odwrócenia biegu sekwencji programu z regularnym taktom.

10. **MODE SELECT / REC SPEED**
Każdorazowe naciśnięcie uaktywnia kolejno tryb **CHASE < > SCENES**, **DOUBLE PRESET** lub **SINGLE PRESET**. **REC SPEED** ustala prędkości każdej sekwencji programu w trybie **MIX MODE**
11. **UP / CHASE REV**
Przycisk **UP** służy do modyfikacji scen w trybie edycji. Przycisk **CHASE REV** służy do odwrócenia biegu sekwencji pod kontrolą suwaka prędkości
12. Przycisk **PAGE**
Naciśnij w celu wybrania strony scen 1-4
13. **DELETE / REV ONE**
Przycisk **DELETE** usuwa każdy krok w scenie, a przycisk **REV ONE** odwraca bieg sekwencji jakiegokolwiek programu
14. Wyświetlacz
Pokazuje aktywność danej funkcji
15. **INSERT / % or 0-255**
Przycisk **INSERT** służy do dodania jednego kroku w scenie. Przycisk **%** lub **0-255** służy do wyboru Zakresu wyświetlanej wartości 0 - 100% lub 0 - 255
16. **EDIT / ALL REV**
Przycisk **EDIT** służy do aktywowania trybu edycji. Przycisk **ALL REV** służy do odwrócenia biegu sekwencji dla wszystkich programów
17. **ADD** lub **KILL / REC EXIT**
W trybie **ADD** różne sceny lub przyciski **FLASH** będą aktywne jednocześnie. W trybie **KILL** naciśnięcie przycisków **FLASH** spowoduje uruchomienie innych scen lub programów. Przycisk **REC EXIT** służy do wyjścia z programu lub trybu edycji
18. **RECORD / SHIFT**
Przycisk **RECORD** służy do uruchomienia trybu nagrywania lub zaprogramowania kroku. Funkcja **SHIFT** jest używana do aktywacji innych Przycisków.
19. Przycisk **MASTER 'A'**
Sprawia że kanały 1-12 przyjmują maksymalną wartość.
20. Przycisk **PARK**
Przycisk służy do zmiany trybu **MIX CHASE / SINGLE CHASE**, sprawia że kanały 12-34 osiągają pełną wartość lub chwilowo program sceny przełącza na suwak **MASTER 'B'**, zależnie od trybu.
21. Przycisk **HOLD**
Przycisk chwilowo zatrzymuje aktualną scenę
22. Przycisk **STEP**
Przycisk służy do przejścia pomiędzy krokami kiedy suwak **SPEED** jest przesunięty na **SHOW MODE** (do przycisku) lub w trybie edycji
23. Przycisk **AUDIO**
Przycisk uaktywnia wykrycie sygnału **AUDIO** oraz określa jego czułość
24. Suwak **MASTER 'A'**
Suwak steruje wyjściami dla wszystkich kanałów
25. Suwak **MASTER 'B'**
Suwak steruje sekwencjami dla wszystkich kanałów
26. Przycisk **BLIND**
Ta funkcja odłącza kanał od sekwencji programu w trybie **CHASE < > SCENES**
27. Przycisk **HOME**
Ten przycisk służy do aktywacji funkcji **BLIND**
28. Przycisk **TAP SYNC**
Poprzez wielokrotne naciśnięcie przycisku ustala się prędkość sekwencji
29. Przycisk **FULL ON**
Ta funkcja sprawia że wszystkie wyjścia wchodzą na maksymalną wartość

30. Przycisk **BLACK OUT**

Ten Przycisk służy do odłączenia wszystkich kanałów wyjściowych z wyjątkiem **FULL ON** i **FLASH**

31. Suwak **FADE TIME**

Suwak służy do ustawienia czasu **FADE**

32. Suwak **SPEED**

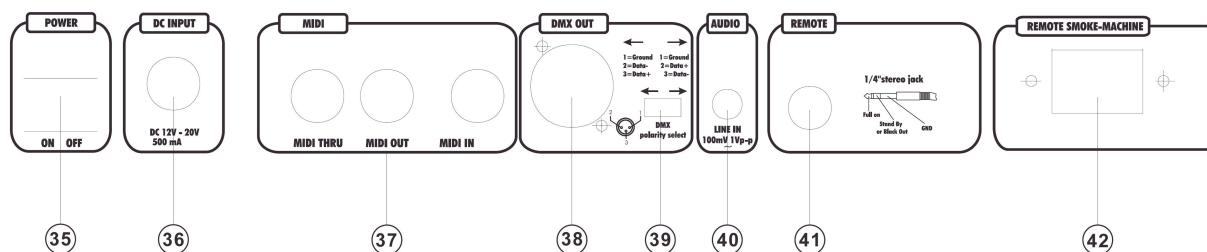
Suwak służy do ustawienia prędkości

33. Suwak **AUDIO LEVEL**

Suwak służy do ustawienia czułości sygnału wejściowego **AUDIO**

34. Przycisk **FOG MACHINE**

Steruje maszyną do dymu

Panel tylny:

35. Włącznik napięcia

36. Wejście zasilania

DC 12-20V / 500mA

37. **MIDI** Thru/Out/In

Porty MIDI służą do połączenia urządzenia MIDI

38. Wyjście DMX

To Gniazdo służy do przesyłania sygnału DMX

39. Wybór biegunowości sygnału DMX

40. Wejście AUDIO

To gniazdo akceptuje liniowy sygnał wejściowy AUDIO w zakresach 100mV - 1Vpp

41. Wejście zdalne

Funkcje **BLACK OUT** i **FULL ON** mogą być wywoływane zdalnym sygnałem za pomocą jacka stereo

42. Gniazdo podłączenia sterowania maszyny do dymu

V. OPERACJE:

1.PROGRAMOWANIE

1.1 Uruchomienie trybu nagrywania

- 1)Naciśnij i przytrzymaj przycisk **RECORD**
- 2)Naciśnij kolejno przyciski **FLASH 1, FLASH 6, FLASH 6, FLASH 8**
- 3)Zwolnij przycisk **RECORD**, tryb nagrywania jest Aktywny

Uwaga!! Przy uruchomieniu po raz pierwszy, standardowy kod nagrywania to kolejno przyciśnięte przyciski **FLASH 1,6,6 i 8**. Dla zabezpieczenia swoich programów możesz zmienić ten kod.

1.2 Zabezpieczenie programów

Aby zabezpieczyć program przed edycja przez osoby niepożądane możesz zmienić kod nagrywania

1. Wprowadź aktualny kod nagrywania (przyciski **FLASH 1,6,6 i 8**)
2. Naciśnij i przytrzymaj jednocześnie przyciski **RECORD i EDIT**
3. Wprowadź inna kombinacje przycisków **FLASH** jako nowy kod. Kod nagrywania nie może być dłuższy niż kombinacja 4 przycisków **FLASH**.
4. Wprowadź swój nowy kod nagrywania a wszystkie diody scen i kanałów zaświecą się 3 razy oznacza to ze nowy kod został przyjęty i zapamiętany.
5. Wyjdź z trybu nagrywania przez jednoczesne naciśnięcie przycisku **REC EXIT i RECORD** i również jednocześnie je zwolnij.

WAŻNE!!

Zawsze pamiętaj aby wyjść z trybu nagrywania jeśli zakończyłeś już programowanie ponieważ możesz utracić kontrolę nad urządzeniem.

Uwaga - jeśli po wprowadzeniu nowego kodu nagrywania w celu wejścia do trybu nagrywanie diody scen i kanałów nie zaświeciły się oznacza to że zmiana kodu nie powiodła się i musisz wprowadzić kod jeszcze raz. Jeśli wszedłeś do trybu nagrywania wprowadzając nowy kod dostępu, ale chcesz go usunąć, naciśnij jednocześnie i przytrzymaj przyciski **RECORD i EXIT**.

1.3 Programowanie scen

1. Uruchom tryb nagrywania.
2. Wybierz tryb **SINGLE MODE** przez naciśnięcie przycisku **MODE SELECT**. Ta czynność da ci możliwość sterowania każdym z 48 kanałów. Upewnij się, by suwaki **MASTER 'A'** i **MASTER 'B'** były ustawione na maksimum (Dla suwaka **MASTER 'A'** maksymalna wartość jest na samej górze a dla suwaka **MASTER 'B'** maksymalna wartość jest na samym dole).
3. Stwórz wybrana scenę używając suwaków od 1 do 48, ustawiając wartości w % lub DMX
4. Kiedy już scena zostanie ukończona naciśnij przycisk **RECORD** aby zapisać scenę w pamięci jako krok.
5. Powtórz punk 3 i 4 do czasu zaprogramowania wszystkich kroków do pamięci. W pamięci może być zapisane maksymalnie 1000 kroków.
6. Wybierz **CHASE BANK** lub **SCENE MASTER** aby zapisać cały program. Naciśnij przycisk **PAGE** aby wybrać odpowiednia stronę (1 - 4) na której chcesz zapisać program.
7. Naciśnij i przytrzymaj jeden przycisk zakresu **FLASH 25-48** po czym przyciśnij przycisk **RECORD**. Wszystkie diody zapalą się co oznacza ze scena została zapisana w pamięci.
8. Możesz kontynuować programowanie lub zakończyć. Aby wyjść z trybu programowania naciśnij i przytrzymaj przycisk **ELIT**, a dioda **RECORD** powinna zgasnąć.

PRZYKŁAD: Zaprogramowanie 16 kroków z 1-32 kanałów w sekwencji, do przycisku **FLASH 25** ze strony 1

1. Uruchomienie trybu nagrywania
2. Przesuń suwaki **MASTER 'A'** i **MASTER 'B'** na maksimum a suwak **FADE** w górę
3. Naciśnij przycisk **MODE SELECT** by wybrać tryb **SINGLE MODE**
4. Przesuń suwak kanału 1 na sama górę
5. Naciśnij przycisk **RECORD** aby zapisać ten krok do pamięci
6. Powtórz punkt 4 i 5 do czasu zaprogramowania suwaków kanału od 1 do 32
7. Naciśnij przycisk **PAGE** tak by zapalić pierwszą diodę **PAGE**
8. Naciśnij przycisk **FLASH 25** po czy przycisk **RECORD**, wszystkie diody zaświecą się, co znaczy, że programowanie zakończyło się sukcesem, a sekwencje zostały zapisane do pamięci.

2. EDYCJA

2.1 Uruchomienie trybu Edycji

1. Uruchom tryb nagrywania
2. Użyj przycisku **PAGE** aby wybrać stronę z programem który chcesz zmodyfikować
3. Naciśnij przycisk **MODE SELECT** aby wybrać tryb **CHASE < > SCENES**
4. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **EDIT**
5. Naciśnij przycisk **FLASH** wybranego programu, który ma być modyfikowany
6. Zwolnij przycisk **EDIT** stosowna dioda sceny powinna się świecić oznaczając, że znajdujemy się w trybie edycji

2.2 Kasowanie programu

1. Uruchom tryb nagrywania
2. Użyj przycisku **PAGE**, aby wybrać stronę, w której zapisany jest program przeznaczony do kasowania
3. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **EDIT**, po czym naciśnij dwa razy przycisk **FLASH** z zakresu **25-48**
4. Jednocześnie zwolnij przycisk **EDIT**. Wszystkie diody zaświecą się, co oznacza, że program został skasowany

2.3 Kasowanie wszystkich programów

1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **RECORD**
2. Naciśnij kolejno przyciski **FLASH 1, 4, 2 i 3**. wszystkie diody zaświecą się, co oznacza, że wszystkie programy zapisane w pamięci zostały wykasowane.

2.4 Czyszczenie sceny lub scen

1. Uruchom tryb nagrywania
2. Zaczynaj nagrywać scenę lub sceny
3. Jeśli nie jesteś zadowolony ze sceny lub scen możesz nacisnąć i przytrzymać przycisk **RECORD** oraz nacisnąć przycisk **REC CLEAR**, a wszystkie diody zaświecą się, co oznacza, że sceny zostały wyczyszczone.

2.5 Kasowanie kroku lub kroków

1. Uruchom tryb nagrywania
2. Naciśnij przycisk **STEP** tak by przejść do kroku, który chcesz usunąć
3. Kiedy dotrzesz do kroku który chcesz usunąć naciśnij przycisk **DELETE** , wszystkie diody zaczną się świecić co oznacza usunięcie kroku.
4. Powtórz punkt 2 i 3 dopóki wszystkie wybrane kroki zostaną usunięte
5. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **REKORD**, po czym naciśnij przycisk **REC EXIT**, dioda od stosownej sceny zgaśnie co oznacza wyjście z trybu **EDYCJI**

PRZYKŁAD: Usunięcie 3 kroku na scenie **FLASH 25**

1. Uruchom tryb nagrywania
2. Naciśnij przycisk **MODE SELECT**, aby wybrać tryb **CHASE < > SCENES**
3. Naciśnij przycisk **PAGE** tak by zapalić drugą diodę strony
4. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **EDIT** poczym naciśnij przycisk **FLASH 25**
5. Naciskaj przycisk **STEP** tak by przejść do 3 kroku
6. Naciśnij przycisk **DELETE** aby usunąć ten krok
7. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **REKORD**, po czym naciśnij przycisk **REC EXIT** aby opuścić tryb edycji

2.6 Wstawianie kroku lub kroków

1. Nagraj krok lub kroki, które chcesz dodać
2. Upewnij się, że jesteś w trybie **CHASE < > SCENES** poczym wejdź w tryb edycji
3. Naciśnij przycisk **STEP** tak by dotrzeć do kroku, przed którym chcesz umieścić nowy krok.
Kroki możesz obserwować na wyświetlaczu.
4. Naciśnij przycisk **INSERT**, aby umieścić krok który stworzyłeś, poczym wszystkie diody zaświecą się, co oznacza ze krok został dodany
5. Wyjdź z trybu edycji

PRZYKŁAD: Umieszczenie pomiędzy krokiem 4 a 5, kroku, w którym kanały od 1 do 12 maja pełną wartości w tym samym czasie.

1. Uruchom tryb nagrywania
2. Przesuń maksymalnie w gore suwaki kanałów od 1 do 12 i nagraj to jako krok
3. Naciśnij przycisk **MODE SELECT** tak, by wybrać tryb **CHASE < > SCENE**
4. Naciśnij przycisk **PAGE** tak by wybrać stronę 2 (Zapali się druga dioda)
5. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **EDIT**, po czym naciśnij przycisk **FLASH 35** i zwolnij przycisk **EDIT**
6. Naciśnij przycisk **STEP** tak by przejść do kroku 4
7. Naciśnij przycisk **INSERT**, aby umieścić krok, który stworzyłeś wcześniej

2.7 Modyfikacja kroku lub kroków

1. Wejdź w tryb **EDYCJI**
2. Naciśnij przycisk **STEP** tak by przejść do kroku, który chcesz zmodyfikować
3. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **UP** jeśli chcesz podnieść intensywność. Jeśli chcesz zmniejszyć intensywność naciśnij i przytrzymaj przycisk **DOWN**

4. Naciskając przycisk **UP** lub **DOWN** razem z przyciskiem **FLASH** (od kanału ze sceną, którą chcesz zmodyfikować) możesz określić (zmienić) intensywność której wartość odczytasz na wyświetlaczu. Jeśli jesteś zadowolony z modyfikacji jeszcze raz naciśnij przycisk **FLASH**
5. Powtórz punkt 2, 3 i 4 do momentu, kiedy wszystkie wybrane kroki zostaną zmodyfikowane.
6. Wyjdź z trybu **EDYCJI**

3. Uruchomienie

3.1 Uruchomienie sekwencji

1. Naciśnij przycisk **MODE SELECT**, aby wybrać tryb **CHASE < > SCENES**
2. Naciśnij przycisk **PAGE**, aby wybrać stronę z program który chcesz uruchomić
3. Przesuń suwak **MASETER 'B'** na maksymalna wartość (suwak max. w dół)
4. Przesuń wybrany suwak kanału (od 25 do 48) na maksymalna pozycje aby wyzwolić program, gdzie czas trwania kroku określony będzie przez suwak **FADE TIME**
5. Przesuń suwak kanału, aby ustawić wyjście wybranego programu

3.2 Uruchomienie programu AUDIO

1. Użyj wbudowanego mikrofonu lub podłącz źródło dźwięku do **RCA AUDIO**
2. Wybierz program tak jak w punkcie **3.1**
3. Naciśnij przycisk **AUDIO**, aż zapali się dioda, co oznacza że tryb **AUDIO** jest aktywny
4. Użyj suwaka **AUDIO LEVEL**, aby ustawić czułość dźwięku
5. Aby powrócić do normalnego trybu pracy jeszcze raz naciśnij przycisk **AUDIO**

3.3 Uruchomienie programu z suwakiem prędkości

1. Upewnij się że tryb **AUDIO** został wyłączony
2. Wybierz program jak w punkcie **3.1**
3. Przesuń suwak **SPEED** do pozycji **SHOW MODE** oraz naciśnij i przytrzymaj przycisk **REC SPEED**, poczym naciśnij stosowny przycisk **FLASH (od 25 do 48)**, co sprawi, że program już nie będzie wykonywany z regularnym taktem.
4. Teraz możesz regulować prędkość programu suwaniem **SPEED**

UWAGA: podpunkt 3 nie jest konieczny, jeśli program nie został nagrany ze standardowym taktem

3.4 Uruchomienie programu z standardowym taktem

1. Upewnij się że tryb **AUDIO** został wyłączony. Naciśnij przycisk **MODE SELECT**, aby przejść do trybu **CHASE < > SCENES**
2. Naciśnij przycisk **PARK**, aby wybrać tryb **MIX CHASE**
3. Wybierz program jak w punkcie **3.1**
4. Przesuń suwak **SPEED** aż na wyświetlaczu pojawi się wybrana wartość. Możesz nacisnąć dwa razy przycisk **TAP SYNC** aby określić czas taktowania
5. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **REC SPEED** poczym naciśnij przycisk **FLASH (od 25 do 48)**
6. Program będzie wykonywany z określonym czasem lub taktem
7. Powtórz punkt 4 i 5 aby ustalić nowy czas taktowania

4. Zmiana Trybu Prędkości pomiędzy 5 a 10 minut

1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **RECORD**
2. Naciśnij 3 razy przycisk **FLASH 5** lub **FLASH 10** w trakcie trzymania przycisku **RECORD**
3. Dioda **5 MIN** lub **10 MIN** będzie zapalona oznaczając ustalony zakres czasowy na suwaka **SPEED**

5. MIDI

5.1 Ustawienia MIDI IN

1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **RECORD** po czym naciśnij 3 razy przycisk **FLASH 1**, na wyświetlaczu pojawi się napis **CHI** co oznacza że ustawienia kanału **MIDI** są dostępne
2. Naciśnij przycisk **FLASH** z zakresu **1 - 16** aby wybrać kanał **MIDI IN**

5.2 Ustawienia MIDI OUT

1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **REKORD**, po czym naciśnij 3 razy przycisk **FLASH 2**, na wyświetlaczu pojawi się napis **CHO**, co oznacza że ustawienia kanału **MIDI** są dostępne
2. Naciśnij przycisk **FLASH** z zakresu **1 - 16** aby wybrać kanał **MIDI IN**

5.3 Wyjście z trybu ustawień MIDI

1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **RECORD** poczym naciśnij **REC EXIT**

5.4 Odbiór pliku Zbiorczego MIDI (MIDI FILE DUMP)

1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **RECORD** poczym naciśnij 3 razy przycisk **FLASH 3**, na wyświetlaczu pojawi się napis **IN**, co świadczy że sterownik jest gotowy do odebrania pliku zbiorczego **MIDI**

5.5 Wysłanie pliku Zbiorczego MIDI (MIDI FILE DUMP)

1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **RECORD** poczym naciśnij 3 razy przycisk **FLASH 4**, na wyświetlaczu pojawi się napis **OUT**, co świadczy że sterownik jest gotowy na wysłanie pliku zbiorczego **MIDI**

UWAGA: Wszystkie inne operacje zostaną zawieszona na czas transmisji pliku zbiorczego. Wyjście z trybu przesyłania pliku zbiorczego wykonywane jest automatycznie po ukończeniu przesyłania, wystąpieniu błędu podczas transmisji lub przerwie w zasilaniu.

5.6 Implementacja

1. Podczas odbierania lub wysyłania sygnału **MIDI** wszystkie sceny i kanały które zostały uruchomione, zostaną automatycznie zatrzymane jeśli nie będzie żadnej odpowiedzi przez 10 minut
2. Podczas odbierania i wysyłania pliku zbiorczego sterownik automatycznie przesyła dane identyfikacyjne urządzenia 55h(85) w pliku o nazwie DC2448.bin
3. Piki zbiorcze można wysłać do pamięci innej jednostki jak również można je odebrać z innych jednostek

5. Sterownik wysyła i odbiera informacje

Numer Dziesiętne	Szybkość	Funkcje
22-69	Program MASTER	Włącza/Wyłącza program 1 - 48
22-117	Kanały świateł	Uaktywnia kanały 1 - 48
118		FULL ON
119		DARK
120		HOLD
121		Włącza/Wyłącza AUDIO
122		CHALE < > SCENES
123		DOUBLE PRESET MODE
124		SINGLE PRESET MODE
125		STEP CHANGE
126		BLACK OUT

VI. Opis podstawowych funkcji:

1) Odwrócenie kierunku sceny

1. Aby odwrócić kierunek wszystkich scen naciśnij przycisk **ALL REV**, poczym wszystkie sceny zmienia swój bieg
2. Aby odwrócić kierunek sekwencji dla wszystkich programów z kontrola prędkości naciśnij przycisk **CHASE REV**
3. Aby odwrócić kierunek sekwencji dla wszystkich programów ze standardowym taktowaniem naciśnij przycisk **BEAT REV**
4. Aby odwrócić kierunek sekwencji jakiegokolwiek programu naciśnij i przytrzymaj przycisk **REV ONE**, poczym naciśnij przycisk **FLASH** odnoszący się do programu i jednocześnie zwolnij obydwie przyciski

2) FADE TIME

1. Czas trwania przejścia dla **Dimmer** od zera na wyjściu do maksimum.
2. Czas trwania kroku jest regulowany przez suwak **FADE TIME** w zakresie do 10 minut

3) Przycisk TAP SYNC

1. Przycisk **TAP SYNC** używany jest do ustawienia i synchronizacji tempa wykonywania sekwencji. Przez naciskanie przycisku TAP SYNC w wybranym czasie. Tempo sekwencji zostanie zsynchronizowane z czasem odpowiadającym dwóm ostatnim naciśnięciom przycisku. Dioda nad przyciskiem **STEP** zabłyśnie sygnalizując o nowej prędkości sekwencji. Tempo sekwencji może zostać zmienione w każdym momencie.
2. Funkcja **TAP SYNC** zastąpi poprzednie ustawienia suwaka prędkości dopóki suwak nie zostanie przesunięty ponownie
3. Użyj przycisku **TAP SYNC** aby ustawić taktowanie sekwencji, daje ten sam efekt co suwak prędkości **SPEED**

4) Suwak MASTER

1. Suwak **MASTER** ustawia proporcje dla wszystkich kanałów i scen z wyjątkiem przycisków **FLASH**

PRZYKŁAD: Kiedy tylko suwak **MASTER** ustawiony jest na minimum wszystkie kanały i sceny będą miały wartość zero, uruchomione będą tylko funkcje aktywowane przez przyciski **FLASH** lub **FULL ON**. Jeśli suwak **MASTER** ustawiony będzie na **50%** to wszystkie wyjścia z kanałów osiągną wartość **50%** i uruchomione będą tylko funkcje aktywowane przez przyciski **FLASH** lub **FULL ON**. Jeśli suwak **MASTER** będzie ustawiony na maksimum wszystkie wyjścia kanałów będą podążać zgodnie ze sterownikiem.

2. Suwak **MASTER 'A'** zawsze odnosi się do wyjść kanałów, a suwak **MASTER 'B'** odnosi się do programów i scen z wyjątkiem trybu **DOUBLE PRES MODE**

5) Tryb SINGLE

1. Wszystkie programy zostaną uruchomione w uporządkowanej kolejności
2. Na wyświetlaczu pokaże się numer uruchomionego programu
3. Wszystkie programy będą sterowane przez suwak prędkości **SPEED**
4. Naciśnij przycisk **MODE SELECT** aby wybrać **CHASE < > SCENES**
5. Naciśnij przycisk **PARK** aby wybrać tryb **SINGLE CHASE MODE**

6) Tryb MIX MODE

1. Wszystkie programy zostaną uruchomione synchronicznie
2. Wszystkie programy mogą być sterowane przez suwak prędkości **SPEED**, aczkolwiek każdy program może być sterowany oddzielnie (zobacz ustawienia prędkości)
3. Naciśnij przycisk **MODE SELECT** tak by wybrać tryb **CHASE < > SCENES**
4. Naciśnij przycisk **PARK**, aby wybrać tryb **MIX MODE**

7) Wyświetlacz sterownika

1. Trzy cyfrowy segmentowy wyświetlacz pokazuje wartości procentowe jak również wartość **DMX**
2. Aby zmienić pomiędzy procentami a wartością **DMX** naciśnij i przytrzymaj przycisk **SHIFT** po czym naciśnij przycisk **%** or **0-255**
3. Wyświetlacz pokazuje przykładowo "**076**" co oznacza wartość procentowa czyli **76%**. Jeśli wyświetlacz pokazuje **0.76** to oznacza wartość **DMX** i oznacza **76**

8) Przyciski BLIND i HOME

1. Funkcja **BLIND** czasowo odłącza kanały z sekwencji, która jest uruchomiona i daje możliwość ręcznego sterowania kanałem
2. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **BLIND**, poczym naciśnij wybrany przycisk **FLASH** kanału, który chcesz czasowo odłączyć od sekwencji
3. Aby powrócić do normalnego trybu sekwencji naciśnij przycisk **HOME** i wybrany przycisk **FLASH**

VII. SPECYFIKACJA TECHNICZNA

Wejście zasilające.....DC 12-18V / 500mA min.
Wyjście DMX.....3-pin męskie gniazdo XLR
MIDI In/Out/Thru.....5-pin gniazda DIN
Wymiary.....710 x 266 x 90mm
Waga.....6, 3 Kg

NOTATKI: