

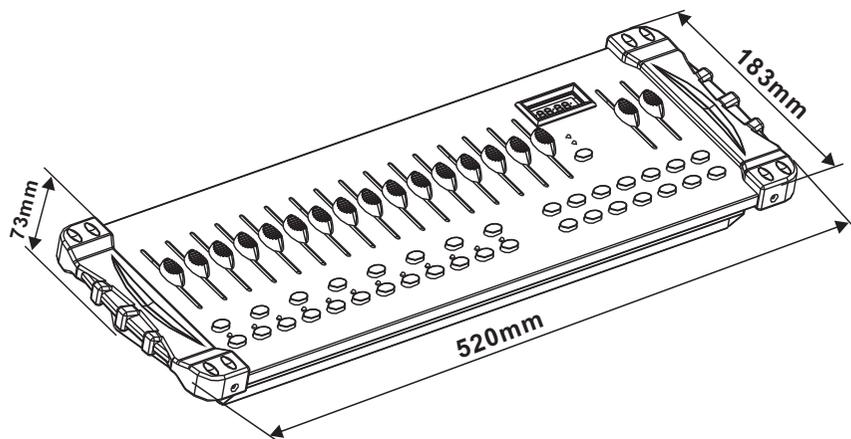
0	0	0	0	1
1	0	0	0	1
0	1	0	0	1
1	1	0	0	1
0	0	1	0	1
1	0	1	0	1
0	1	1	0	1
1	1	1	0	1
0	0	0	1	1
1	0	0	1	1
0	1	0	1	1
1	1	0	1	1
0	0	1	1	1
1	0	1	1	1
0	1	1	1	1
1	1	1	1	1

16	48	80	112	144	176	208	240	272	304	336	368	400	432	464	496
17	49	81	113	145	177	209	241	273	305	337	369	401	433	465	497
18	50	82	114	146	178	210	242	274	306	338	370	402	434	466	498
19	51	83	115	147	179	211	243	275	307	339	371	403	435	467	499
20	52	84	116	148	180	212	244	276	308	340	372	404	436	468	500
21	53	85	117	149	181	213	245	277	309	341	373	405	437	469	501
22	54	86	118	150	182	214	246	278	310	342	374	406	438	470	502
23	55	87	119	151	183	215	247	279	311	343	375	407	439	471	503
24	56	88	120	152	184	216	248	280	312	344	376	408	440	472	504
25	57	89	121	153	185	217	249	281	313	345	377	409	441	473	505
26	58	90	122	154	186	218	250	282	314	346	378	410	442	474	506
27	59	91	123	155	187	219	251	283	315	347	379	411	443	475	507
28	60	92	124	156	188	220	252	284	316	348	380	412	444	476	508
29	61	93	125	157	189	221	253	285	317	349	381	413	445	477	509
30	62	94	126	158	190	222	254	286	318	350	382	414	446	478	510
31	63	95	127	159	191	223	255	287	319	351	383	415	447	479	511

Положение микропереключателя

DMX адреса

4.4 Спецификации



Размеры. 520 X183 X73 мм

Вес. 3.0 кг

Питание. DC 9В-12В 500mA

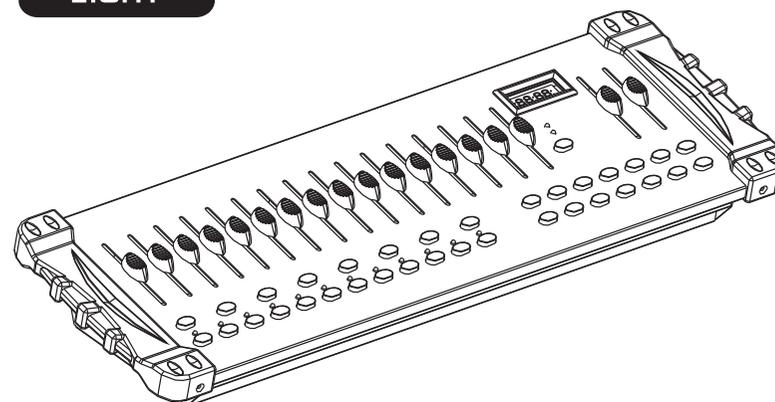
Макс. рабочая температура. 45° C

Входы . 3-пин XLR вход

Выходы . 3-пин XLR выход

Соединения . пин 1 земля, пин 2 (-), пин 3 (+)

Протоколы. DMX-512 USITT



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Version:1.0 08 Jan 2014

4. Приложение

4.1 Работа с DMX

В соединении DMX-512 имеется 512 каналов. Каналы могут быть назначены любым способом. Для прибора, способного принимать DMX 512, потребуется один или несколько последовательных каналов. Пользователь должен назначить начальный адрес на приборе, который указывает первый канал, зарезервированный в контроллере. Существует множество различных типов устройств, управляемых DMX, и все они могут различаться по общему количеству требуемых каналов. Выбор начального адреса следует планировать заранее. Каналы никогда не должны перекрываться. Если они это сделают, это приведет к неустойчивой работе приборов, чей начальный адрес установлен неправильно. Однако вы одного и того же типа, использующего один и тот же запуск, можете управлять несколькими приборами адреса до тех пор, пока предполагаемый результат - это унисонное движение или работа. Другими словами, приборы будут подчинены друг другу, и все будут реагировать одинаково.

Устройства DMX предназначены для приема данных через последовательную гирляндную цепь. При гирляндном подключении выход DATA OUT одного прибора подключается к DATA IN следующего прибора. Порядок, в котором подключаются приборы, не важен и не влияет на то, как контроллер взаимодействует с каждым прибором. Используйте такой порядок, который обеспечивает простейшую и прямую прокладку кабелей. Для подключения светильников используйте экранированный двухжильный кабель витой пары с трехконтактными разъемами XLR типа «папа-мама». Подключение экрана - это контакт 1, контакт 2 - отрицательный сигнал данных (S-), а контакт 3 - положительный сигнал данных (S +).

4.2 Подключение светильников

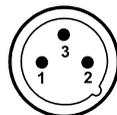
XLR-соединение:

DMX-Выход



1- Земля
2 - (-)
3 - (+)

DMX-Овыход



1- Земля
2 - (-)
3 - (+)

Внимание: на последнем приспособлении DMX-кабель должен быть завершен терминатором. Припаяйте резистор 120 Ом между сигналом (-) и сигналом (+) в 3-контактный разъем XLR и подключите его к выходу DMX последнего прибора.

В режиме контроллера, на последнем устройстве в цепочке, выход DMX должен быть соединен с терминатором DMX. Это предотвращает электрические помехи от нарушения и искажения сигналов управления DMX. Терминатор DMX - это просто разъем XLR с резистором 120 Вт (Ом), подключенным к контактам 2 и 3, который затем подключается к выходному разъему на последнем проекторе в цепи. Подключения показаны ниже.

1. Перед началом работы

1.1 Что в коробке

- 1) DMX-512 контроллер
- 2) DC 9-12В 500mA, 90В~240В адаптер питания
- 3) Руководство пользователя
- 4) Лампа для подстетки контроллера

1.2 Инструкция по распаковке

Сразу после получения приспособления осторожно распакуйте картонную коробку, проверьте содержимое, чтобы убедиться, что все детали присутствуют и были ли получены в хорошем состоянии. Немедленно уведомите грузоотправителя и сохраните упаковочный материал для проверки, если какие-либо детали будут повреждены при транспортировке или если на самой коробке имеются признаки неправильного обращения. Сохраните коробку и все упаковочные материалы. В случае если прибор должен быть возвращен на завод, важно, чтобы оно было возвращено в оригинальной заводской коробке и упаковке.

1.3 Инструкция по безопасности



Пожалуйста, внимательно прочтите эти инструкции, которые содержат важную информацию об установке, использовании и обслуживании.

- * Сохраните это Руководство пользователя для будущих консультаций. Если вы продаете устройство другому пользователю, убедитесь, что он также получил этот буклет с инструкциями.
- * Всегда проверяйте, что вы подключаетесь к правильному напряжению, и что линейное напряжение, к которому вы подключаетесь, не выше, чем указано на наклейке или задней панели прибора.
- * Этот продукт предназначен только для использования внутри помещений!
- * Во избежание риска возгорания или поражения электрическим током не подвергайте прибор воздействию дождя или влаги. Убедитесь, что рядом с устройством во время работы нет легковоспламеняющихся материалов.
- * Устройство должно быть установлено в месте с достаточной вентиляцией, на расстоянии не менее 50 см от прилегающих поверхностей. Убедитесь, что вентиляционные отверстия не заблокированы.
- * Всегда отключайте от источника питания перед обслуживанием или заменой лампы или предохранителя и обязательно заменяйте лампу таким же источником.
- * В случае серьезной проблемы в работе немедленно прекратите использование устройства. Никогда не пытайтесь отремонтировать устройство самостоятельно. Ремонт, выполненный неквалифицированным персоналом, может привести к поломке или неисправности. Обратитесь в ближайший авторизованный центр технической поддержки. Всегда используйте запчасти одного и того же типа.
- * Не подключайте устройство к диммерной батарее.
- * Убедитесь, что шнур питания не обжат и не поврежден.
- * Никогда не отключайте шнур питания, потянув за шнур.
- * Не используйте это устройство при температуре окружающей среды 113 ° F.

2. Описание

2.1 Функции

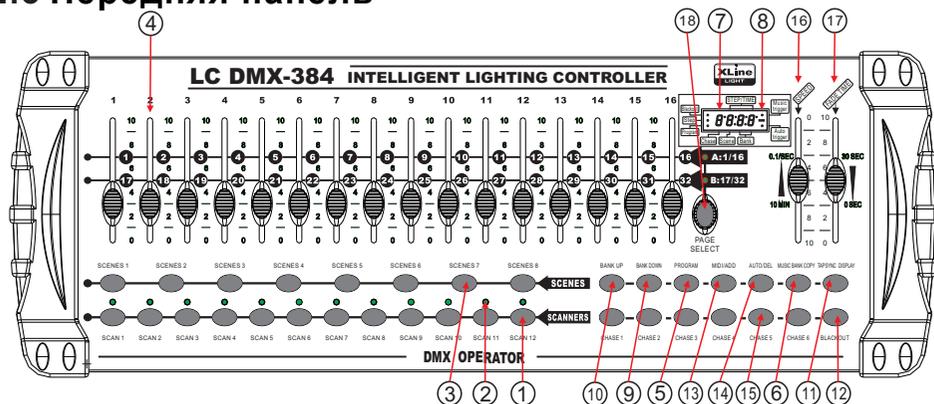
- * Стандарт DMX512 / 1990
- * Управляет 12 интеллектуальными лампами до 32 каналов, всего 384 канала
- * 30 банков по 8 сцен в каждом; 6 чейза, каждая до 240 сцен
- * Записывайте до 6 чейзов со временем и скоростью затухания
- * 16 ползунков для прямого управления каналами
- * MIDI-контроль над банками, чейзерами и затемнением
- * Встроенный микрофон для музыкального режима
- * Программа автоматического режима, управляемая ползунками времени затухания
- * DMX вход / выход: 3-контактный XRL
- * Светодиодная лампа на гусиной шее
- * Пластиковый торцевой корпус

2.2 Общее описание

* Контроллер - это универсальный интеллектуальный контроллер освещения. Он позволяет управлять 12 приборами, состоящими из 32 каналов каждый, и до 240 программируемых сцен. Шесть банков чейза могут содержать до 240 шагов, составленных из сохраненных сцен, и в любом порядке. Программы могут запускаться по музыке, миди, автоматически или вручную. Все чейзы могут выполняться одновременно.

* На поверхности вы найдете различные инструменты программирования, такие как 16 универсальных ползунков каналов, сканер быстрого доступа и кнопки сцен, а также светодиодный индикатор для упрощения навигации по элементам управления и функциям меню.

2.3 Передняя панель



- 4) В качестве альтернативы вы можете нажать одну кнопку CHASE (1 ~ 6) или несколько кнопок CHASE последовательно, и все выбранные чейзы будут зациклены в выбранном порядке.
- 5) Вы можете настроить время между шагами, перемещая фейдер SPEED, и продолжительность шага, перемещая фейдер FADE TIME.

Внимание :

Несколько выбранных чейзов будут зациклены и запущены в первоначально выбранном порядке.

3.6.3 Blackout

Кнопка затемнения сбрасывает или выключает всю мощность освещения.

3.7 Работа с Midi

Контроллер будет реагировать только на MIDI-команды на MIDI-канале, который установлен на полную остановку. Все MIDI-управление осуществляется с помощью команд Note on. Все остальные MIDI-инструкции игнорируются. Чтобы остановить погоню, отправьте затемнение на заметку.

Действие :

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку MIDI / ADD около 3 секунд.
- 2) Выберите канал управления MIDI (1 ~ 16) с помощью кнопок BANK UP / DOWN для настройки.
- 3) Нажмите и удерживайте кнопку MIDI / ADD в течение 3 секунд, чтобы сохранить настройки.
- 4) Чтобы отменить управление MIDI, нажмите любую другую кнопку, кроме кнопок BANK, во время шага 2.

Вниманиеи :

Канал, по которому контроллер будет получать команды нот MIDI.

MIDI значение	ФУНКЦИЯ (ВКЛ/ВЫКЛ)
00 to 07	Scenes 1~8 in BANK 1
08 to 15	Scenes 1~8 in BANK 2
16 to 23	Scenes 1~8 in BANK 3
24 to 31	Scenes 1~8 in BANK 4
32 to 39	Scenes 1~8 in BANK 5
40 to 47	Scenes 1~8 in BANK 6
48 to 55	Scenes 1~8 in BANK 7
56 to 63	Scenes 1~8 in BANK 8
64 to 71	Scenes 1~8 in BANK 9
72 to 79	Scenes 1~8 in BANK 10
80 to 87	Scenes 1~8 in BANK 11

MIDI значение	ФУНКЦИЯ (ВКЛ/ВЫКЛ)
88 to 95	Scenes 1~8 in BANK 12
96 to 103	Scenes 1~8 in BANK 13
104 to 111	Scenes 1~8 in BANK 14
112 to 119	Scenes 1~8 in BANK 15
120	Chase 1
121	Chase 2
122	Chase 3
123	Chase 4
124	Chase 5
125	Chase 6
126	BLACKOUT

3.5.3 Удаление сцены

Действие:

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.
- 2) Выберите БАНК, содержащий сцену, которую нужно удалить, с помощью кнопок БАНК ВВЕРХ / ВНИЗ.
- 3) Нажмите и удерживайте кнопку AUTO DEL.
- 4) Нажмите кнопку SCENE, соответствующую сцене, которую вы хотите удалить. Все светодиоды будут мигать.

Заметки

При удалении сцены физическое местоположение не удаляется, однако для всех 384 DMX-каналов, доступных для сцены, будет установлено значение 0.

3.5.4 Удаление всех сцен

Действие :

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM и кнопку BANK DOWN при выключении питания контроллера.
- 2) Включите контроллер снова.

Заметки

ОСТОРОЖНО!
Этот процесс необратим. Все сцены с данными будут установлены.

3.6 Воспроизведение

3.6.1 Режим Sound-Mode

Действие :

- 1) Нажмите кнопку MUSIC BANK COPY, пока не загорится индикатор MUSIC.
- 2) Выберите программу BANK для работы в звуковом режиме с помощью кнопок BANK UP / DOWN.
- 3) В качестве альтернативы вы можете нажать одну кнопку CHASE (1 ~ 6) или несколько кнопок CHASE последовательно, и все выбранные чейзы будут зациклены в выбранном порядке.
- 4) Вы можете настроить продолжительность с помощью фейдера FADE TIME.

Заметки

В режиме звука программы будут запускаться по звуку с помощью встроенного микрофона. Несколько выбранных чейзов будут зациклены и запущены в первоначально выбранном порядке.

3.6.2 Режим Auto-Mode

Действие :

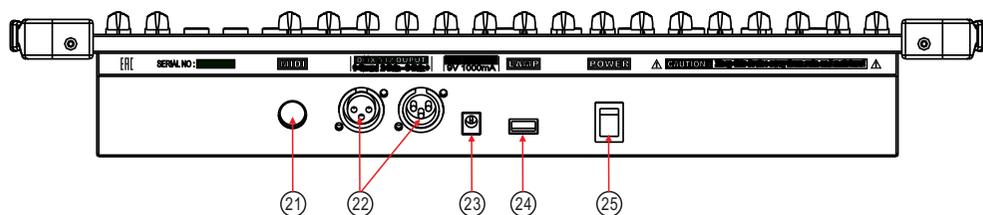
- 1) Нажимайте кнопку AUTO DEL, пока не загорится светодиод AUTO.
- 2) Если кнопка CHASE не нажата, контроллер автоматически запустит программу BANK.
- 3) Измените программы БАНКА с помощью кнопок БАНК ВВЕРХ / ВНИЗ.

Заметки

В автоматическом режиме программы будут запускаться контроллерами по времени постепенного изменения скорости и скорости, установленным на фейдерах.

№	Кнопка или фейдер	Функция
1	Кнопка выбора	Выбор светильника
2	Индикатор	Индикатор выбранных светильников
3	Кнопка выбора сцена	Универсальные кнопки, обозначающие местоположение сцены для хранения и выбора
4	Фэйдеры каналов	Для настройки значений DMX каналы 1 ~ 32 можно настроить сразу после нажатия соответствующей кнопки выбора сканера.
5	Кнопка программ	Для входа в программный режим
6	Music/Bank кнопка	Используется для активации режима музыки и копирования во время программирования.
7	LED дисплей	Окно состояния отображает соответствующие рабочие данные
8	Индикатор режима	Отображает состояние рабочего режима (ручной, музыкальный или автоматический)
9	Bank Up кнопка	Функциональная кнопка для перемещения по сцене / шагам в банках или чейзах
10	Bank Down кнопка	Функциональная кнопка для перемещения по сцене / шагам в банках или чейзах
11	Tap Display кнопка	Устанавливает скорость чейза путем касания и переключает между значениями и процентами.
12	Blackout кнопка	Устанавливает значение затвора или диммера всех приборов на «0», в результате чего весь световой поток прекращается.
13	Midi/ADD кнопка	Активирует внешнее управление по MIDI, а также используется для подтверждения процесса записи / сохранения.
14	Auto/Del кнопка	Используется для активации автоматического режима и как функциональная клавиша удаления во время программирования.
15	Chaser кнопка	Chase память 1 ~ 6
16	Speed фэйдер	отрегулирует время удержания сцены или шага в чейзе.
17	Fade-Time фэйдер	Также считается перекрестным затуханием, устанавливает интервал времени между двумя сценами в погоне.
18	Page select кнопка	В ручном режиме нажмите для переключения между страницами управления.

2.4 Задняя панель



Item	Кнопка или фэйдер	Функция
21	MIDI вход	Для внешнего запуска банков и чейзов с помощью MIDI-устройства.
22	DMX выход	DMX сигнал управления
23	DC вход	Основная подача питания
24	USB разъем для лампы	
25	Переключатель ВКЛ/ВЫКЛ	Включает и выключает контроллер

2.5 Основные функции

Ниже приведены общие термины, используемые при программировании интеллектуального освещения. Затемнение - это состояние, при котором световой поток всех осветительных приборов устанавливается на 0 или выключен, обычно на временной основе.

DMX-512 - это стандартный протокол цифровой связи, используемый в развлекательном осветительном оборудовании. Для получения дополнительной информации прочтите разделы « DMX Primer» и « DMX Control Mode» в Приложении.

Под приспособлением понимается ваш осветительный прибор или другое устройство, такое как туманообразователь или диммер, которым вы можете управлять.

Программы - это набор сцен, расположенных одна за другой. Его можно запрограммировать либо как одну сцену, либо как несколько сцен подряд.

Сцены - это статические состояния освещения. Слайдеры, также известные как фейдеры.

Чейзы также можно назвать программами. Погоня состоит из набора сцен, расположенных одна за другой.

Под сканером понимается осветительный прибор с зеркалом панорамирования и наклона; однако в контроллере ILS-CON его можно использовать для управления любым устройством, совместимым с DMX-512, как обычным прибором.

MIDI - это стандарт для представления музыкальной информации в цифровом формате. MIDI-вход обеспечит внешний запуск сцен с использованием миди-устройства, такого как миди-клавиатура.

Автономный режим - это способность прибора работать независимо от внешнего контроллера и обычно синхронизироваться с музыкой благодаря встроенному микрофону.

Ползунок Fade используется для регулировки времени между сценами в чейзе.

Действие :

- 1) Выключите контроллер.
- 2) Нажмите и удерживайте кнопку BANK DOWN и кнопку AUTO DEL. при включении контроллера.
- 3) Все светодиоды будут мигать.

3.5 Программирование сцен(Шаги)

3.5.1 Вставка сцены

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.
- 2) Нажмите желаемую кнопку CHASE.
- 3) Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы переключить светодиодный дисплей в режим просмотра шагов.
- 4) Используйте кнопки BANK UP / DOWN, чтобы перемещаться по шагам и находить точку вставки новой сцены. На дисплее будет отображаться номер шага.
- 5) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы подготовить вставку.
- 6) Используйте кнопку BANK UP / DOWN, чтобы найти СЦЕНУ.
- 7) Нажмите кнопку SCENE, соответствующую вставляемой сцене.
- 8) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы вставить сцену. Все светодиоды будут мигать.

Заметка

Т.е. Чтобы вставить сцену между шагами 05 и 06, перемещайтесь с помощью кнопок BANK, пока на дисплее не появится STEP05.

3.5.2 Копирование сцены

Action :

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.
- 2) Выберите БАНК, содержащий сцену для копирования, используя кнопки БАНК ВВЕРХ / ВНИЗ.
- 3) Нажмите кнопку SCENE, соответствующую копируемой сцене.
- 4) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы скопировать сцену.
- 5) Выберите банк назначения, который содержит память сцен для записи, используя кнопки BANK UP / DOWN.
- 6) Нажмите нужную кнопку SCENE, чтобы завершить копирование. Все светодиоды будут мигать.

- 4) Используйте кнопки BANK UP / DOWN, чтобы перемещаться по шагам и находить точку вставки новой сцены. На дисплее будет отображаться номер шага.
- 5) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы подготовить вставку.
- 6) Используйте кнопку BANK UP / DOWN, чтобы найти СЦЕНУ.
- 7) Нажмите кнопку SCENE, соответствующую вставляемой сцене.
- 8) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы вставить сцену. Все светодиоды будут мигать.

3.4.7 Удаление сцены в чейзе

Действие:

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button to enter programming mode.
- 2) Press the desired **CHASE** button that contains the scene to be deleted.
- 3) Press the **TAPSYNC DISPLAY** button to switch the LED display to steps.
- 4) Select the scene/step to be deleted using the **BANK UP/DOWN** buttons.
- 5) Press **AUTO DEL** button to delete the step/scene. All LEDs will blink.

3.4.8 Удаление чейза

Действие :

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.
- 2) Нажмите кнопку CHASE (1 ~ 6) для удаления.
- 3) Нажмите и удерживайте кнопку AUTO DEL и соответствующую кнопку CHASE, чтобы удалить погоню. Все светодиоды будут мигать.

3.4.9 Удаление всех чейзов

ОСТОРОЖНО! Эта процедура приведет к безвозвратной потере шага погони. Объем памяти. Отдельные сцены и банки программ будут сохранены.

Заметки

Т.е. Чтобы вставить сцену между шагами 05 и 06, перемещайтесь с помощью кнопок BANK, пока на дисплее не появится STEP05.

Ползунок скорости влияет на количество времени, в течение которого сцена будет сохранять свое состояние. Это также считается временем ожидания.

Затвор - это механическое устройство в осветительном приборе, позволяющее перекрыть путь свету. Его часто используют для уменьшения интенсивности светового потока и стробоскопа. Патчинг относится к процессу назначения устройствам DMX-канала или. Воспроизведение может быть либо сценой, либо чейзом, которые непосредственно вызываются для исполнения пользователем. Воспроизведение также можно рассматривать как программную память, которую можно вызывать во время шоу.

3. Рабочие инструкции

3.1 Настройка

3.1.1 Настройка системы

- 1) Подключите блок питания переменного тока к постоянному к задней панели системы и к сетевой розетке.
- 2) Подключите кабель (-и) DMX к интеллектуальному освещению, как описано в соответствующем руководстве по прибору. Для быстрого ознакомления с DMX см. Раздел «DMX Primer» в Приложении к этому руководству.

3.1.2 Настройка адреса светильника

Контроллер запрограммирован на управление 32 каналами DMX на устройство, поэтому устройства, которыми вы хотите управлять с помощью соответствующих кнопок «SCANNER» на устройстве, должны быть разнесены на 16 каналов друг от друга.

Светильник #	Значение DMX по умолчанию	НАСТРОЙКИ БИНАРНОГО ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ НА «ПОЛОЖЕНИЕ ВКЛЮЧЕНИЯ»
1	1	1
2	33	1, 6
3	65	1, 7
4	97	1, 6, 7
5	129	1, 8
6	161	1, 6, 8
7	193	1, 7, 8
8	225	1, 6, 7, 8
9	257	1, 9
10	289	1, 6, 9
11	321	1, 7, 9
12	353	1, 6, 7, 9

Пожалуйста, обратитесь к руководству по DMX-адресации вашего отдельного прибора. инструкции. Приведенная выше таблица относится к стандартному устройству с бинарной конфигурацией с 9 двухпозиционными переключателями.

3.1.3 Pan и Tilt каналы

Поскольку не все интеллектуальные осветительные приборы одинаковы или имеют одни и те же атрибуты управления, контроллер позволяет пользователю назначать колесу правильный канал панорамирования и наклона для каждого отдельного устройства.

Действие :

- 1) Нажмите и удерживайте PROGRAM & TAPSYNC другой канал DMX. Фейдерам дают кнопки каналов вместе (1) время для доступа к номер и помечены на поверхности канала как режим подписи.
- 2) Нажмите кнопку SCANNER, которая представляет прибор, фейдеры которого вы хотите переназначить.
- 3) Переместите один фейдер канала 1-32, чтобы выбрать канал панорамирования.
- 4) Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы выбрать панорамирование / наклон.
- 5) Переместите один фейдер канала 1-32, чтобы выбрать канал наклона.
- 6) нажмите и удерживайте кнопки PROGRAM & APSYNC DISPLY, чтобы выйти и сохранить настройки. Все светодиоды будут мигать.

Заметки :

Все панорамирование / наклон можно переназначить для вывода на другой канал DMX.

Нажмите кнопки AUTO / DEL, чтобы отменить режим назначения каналов.

Все панорамирование / наклон можно переназначить для вывода на другой канал DMX.

3.1.4 Перезагрузка системы

Предупреждение:

Это вернет контроллер к заводским настройкам по умолчанию.

Это сотрет все программы и настройки.

Действие :

- 1) Выключите агрегат.
- 2) Нажмите и удерживайте BANK UP и AUTO / DEL.
- 3) Включите питание устройства (удерживая нажатыми кнопки BANK UP и AUTO / DEL).

3.1.5 Копирование сканера

Пример: копирование сканера 1 в сканер 2

3.4.3 Проверка чейза

Действие :

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, пока не загорится светодиод.
- 2) Выберите желаемую кнопку CHASE.
- 3) Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы переключить светодиодный дисплей на шаги.
- 4) Просмотрите каждую сцену / шаг индивидуально с помощью кнопок BANK UP / DOWN.

3.4.4 Редактирование чейза

Действие:

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.
- 2) Нажмите желаемую кнопку CHASE.
- 3) Выберите БАНК для копирования с помощью кнопок БАНК ВВЕРХ / ВНИЗ.
- 4) Нажмите кнопку MUSIC / BANK COPY, чтобы подготовить копию.
- 5) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы скопировать банк. Все светодиоды будут мигать.

3.4.5 Редактирование чейза

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования. Нажмите желаемую кнопку CHASE.
- 3) Выберите БАНК, содержащий сцену для копирования, используя кнопки БАНК ВВЕРХ / ВНИЗ.
- 4) Нажмите кнопку SCENE, соответствующую копируемой сцене.
- 5) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы скопировать сцену. Все светодиоды начнут мигать.

3.4.6 Вставка программы в чейз

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.
- 2) Нажмите желаемую кнопку CHASE.
- 3) Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы переключить светодиодный дисплей в режим просмотра шагов.

- Используйте кнопки BANK UP / DOWN для выбора банка ПРОГРАММ, который вы копировать.
- Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы подготовить копию.
- Используйте кнопки BANK UP / DOWN, чтобы выбрать целевой банк ПРОГРАММ.
- Нажмите кнопку MUSIC BANK COPY, чтобы выполнить копирование. Все светодиоды на контроллере будут мигать.

Заметки:

Все 8 сцен будут скопированы

3.4 Программирование чейза

Чейз создается с использованием ранее созданных сцен. Сцены становятся этапами погони и могут быть расположены в любом порядке по вашему выбору. Настоятельно рекомендуется перед программированием чейзов в первый раз; вы удаляете все чейзы из памяти. См. Инструкции в разделе «Удалить все чейзы».

3.4.1 Создание чейза

Чейз может содержать 240 сцен в виде шагов. Термины шаги и сцены используются как синонимы.

- Нажимайте кнопку PROGRAM, пока не замигает светодиод.
- Нажмите кнопку CHASE (1 ~ 6), которую вы хотите запрограммировать.
- При необходимости смените БАНК, чтобы найти место происшествия.
- Выберите СЦЕНУ для вставки.
- Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы сохранить.
- Повторите шаги 3 ~ 5, чтобы добавить дополнительные шаги в чейз. Можно записать до 240 шагов.
- Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы сохранить чейз.

3.4.2 Запуск чейза

- Нажмите кнопку CHASE, затем нажмите кнопку AUTO DEL.
- Отрегулируйте скорость чейза, дважды нажав кнопку TAPSYNC DISPLAY со скоростью по вашему выбору.

Заметки:

Время между 2 нажатиями установит скорость чейза до 10 минут)

- Нажмите и удерживайте кнопку СКАНЕР №1.
 - Удерживая нажатой кнопку №1, нажмите кнопку СКАНЕР №2.
 - Отпустите кнопку СКАНЕР №1 перед тем, как отпустить кнопку СКАНЕР №2.
 - Все светодиодные индикаторы СКАНЕРА начнут мигать.
- подтвердите успешное копирование.

Заметки:

Чтобы сэкономить время, вы можете скопировать настройки одной кнопки сканера на другую.

3.1.6 Назначение времени затемнения

Вы можете выбрать, будет ли время затухания платы во время выполнения сцены реализовано широко для всех выходных каналов или только для каналов движения Рюп & Тилт. Это актуально, потому что часто вам нужно, чтобы гобо и цвета быстро менялись, не влияя на движение света.

- Выключите контроллер.
- Удерживайте одновременно кнопки BLACKOUT и TAP SYNC DISPLAY.
- Включите контроллер.
- Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY для переключения между двумя режимами. Либо все каналы (A) или выберите канал только Pan & Tilt (P)
- Нажмите BLACKOUT и TAPSYNC DISPLAY, чтобы сохранить настройки. Все светодиоды будут мигать для подтверждения.

Заметки :

A: Все каналы
P: Только Pan & Tilt

3.2 Работа

3.2.1 Ручной режим

Ручной режим позволяет напрямую управлять всеми сканерами. Вы можете перемещать их и изменять атрибуты с помощью фейдеров каналов.

- Нажимайте кнопку AUTO DEL несколько раз, пока не загорится светодиод MANUAL.
- Выберите кнопку СКАНЕР.
- Переместите фейдеры, чтобы изменить атрибуты прибора.

Кнопка TAPSYNC DISPLAY:

Нажмите для переключения индикатора выхода на светодиодном дисплее между значениями DMX (0-255) и процентами (0-100).

Заметки:

Все изменения, сделанные в ручном режиме, являются временными и не будут записаны.

3.2.2 Обзор сцены или пчейза

Эта инструкция предполагает, что вы уже записали сцены и чейзы на контроллер. В противном случае пропустите раздел и перейдите к программированию.

- 1) Выберите любой из 30 банков, нажимая кнопки BANK UP / DOWN.
- 2) Выберите кнопку SCENE (1 ~ 8) для просмотра.
- 3) Переместите колесо и фейдеры, чтобы изменить атрибуты прибора.

- 1) Нажмите любую из 6 кнопок CHASE.
- 2) Нажмите кнопку TAP DISPLAY, чтобы просмотреть номер шага на дисплее.
- 3) Нажмите кнопки BANK UP / DOWN для просмотра всех сцен чейза.

3.3 Программирование

Программа (банк) - это последовательность различных сцен (или шагов), которые будут вызываться одна за другой. В контроллере можно создать 30 программ по 8 сцен в каждой.

3.3.1 Вход в Program Mode

- 1) Нажимайте кнопку Program, пока не замигает светодиод.

3.3.2 Создание сцены

Сцена - это состояние статического освещения. Сцены хранятся в банках. На контроллере имеется 30 ячеек памяти, каждый из которых может содержать 8 ячеек памяти сцен. Контроллер может сохранить 240 сцен.

- 1) Нажимайте кнопку ПРОГРАММА, пока светодиод не замигает.
- 2) Установите ползунки SPEED и FADE TIME полностью вниз.
- 3) Выберите СКАНЕРЫ, которые вы хотите включить в сцену.
- 4) Скомпонуйте взгляд, перемещая ползунки и колесо.
- 6) Выберите БАНК (01 ~ 30), чтобы при необходимости изменить.
- 7) Выберите кнопку СЦЕНЫ для сохранения.
- 8) При необходимости повторите шаги с 3 по 7. В программе можно записать 8 сцен.
- 9) Чтобы выйти из режима программирования, удерживайте кнопку PROGRAM.

Заметки:

Убедитесь, что вы все еще находитесь в РУЧНОМ режиме

3.3.3 Работа программы

- 1) Используйте кнопки BANK UP / DOWN для изменения банков программ, если необходимо.
- 2) Нажимайте кнопку AUTO DEL несколько раз, пока не загорится светодиод AUTO.
- 3) Отрегулируйте скорость ПРОГРАММЫ с помощью фейдера SPEED и скорость цикла с помощью фейдера FADE TIME.
- 4) Или вы можете дважды нажать кнопку TAPSYNC DISPLAY. В время между двумя нажатиями устанавливает время между СЦЕНАМИ (до 10 минут).

3.3.4 Проверка программы

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, пока светодиод не замигает.
- 2) Используйте кнопки BANK UP / DOWN, чтобы выбрать банк программ для просмотра.
- 3) Нажимайте кнопки SCENES для просмотра каждой сцены по отдельности.

3.3.5 Редактирование программ

Сцены нужно будет изменить вручную.

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, пока светодиод не замигает.
- 2) Используйте кнопки BANK UP / DOWN для изменения банков программ, если необходимо.
- 3) Выберите желаемый прибор с помощью кнопки СКАНЕРЫ.
- 4) Отрегулируйте и измените атрибуты прибора, используя фейдеры каналов и колесо.
- 5) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы подготовить сохранение.
- 6) Выберите нужную кнопку СЦЕНЫ для сохранения.

3.3.6 Копирование программ

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, пока светодиод не замигает.

Заметки:

Отмените выбор Blackout, если светодиод горит.

Также называется Tap-Sync.

Заметки:

Отмените выбор Blackout, если светодиод горит.
Вы можете выбрать более одного прибора.
В каждом банке доступно 8 сцен. Все светодиоды будут мигать для подтверждения. На светодиодном дисплее теперь будет отображаться номер сцены и номер банка.

Заметки:

Отмените выбор Blackout, если светодиод горит.