

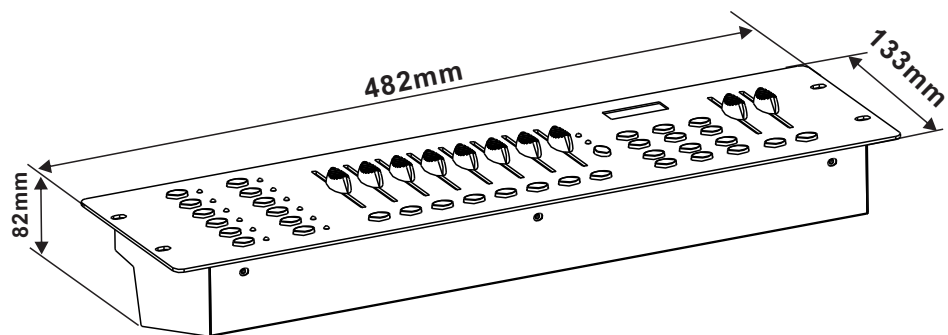
## DMX 512 CONTROLLER SERIES

0	0	1	1	1	28	60	92	124	156	188	220	252	284	316	348	380	412	444	476	508
1	0	1	1	1	29	61	93	125	157	189	221	253	285	317	349	381	413	445	477	509
0	1	1	1	1	30	62	94	126	158	190	222	254	286	318	350	382	414	446	478	510
1	1	1	1	1	31	63	95	127	159	191	223	255	287	319	351	383	415	447	479	511

Dip Switch Position

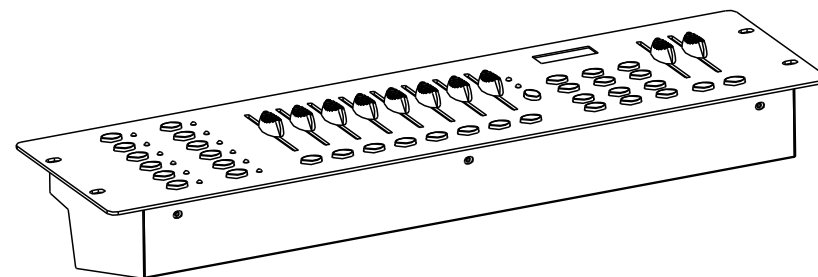
DMX адрес

### 4.4 Спецификация



Размеры ..... 482 X133 X82 мм  
 Вес ..... 2.0 кг  
 Питание ..... DC 9V-12V 500mA min  
 Макс. рабочая температура ..... 45° C  
 Вход ..... 3-пиновый XLR папа  
 Выход ..... 3-пиновый XLR мама  
 Протокол ..... DMX-512 USITT

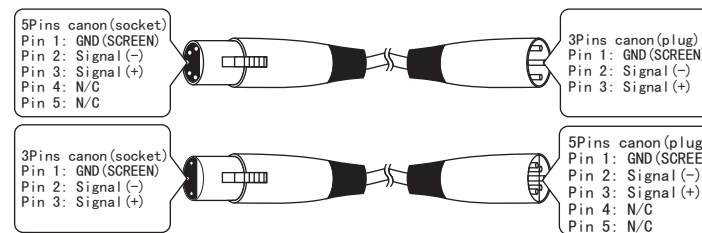
## DMX 512 CONTROLLER SERIES



## Руководство пользователя



Преобразование линии контроллера из 3 контактов и 5 контактов (вилка и розетка)



### 4.3 DMX Dipswitch Краткое справочное руководство

Краткая справочная таблица DMX адресов																				
Dip Switch позиция																				
DMX DIP SWITCH SET 0=OFF 1=ON X=OFF or ON	#9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1		
	#8	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1		
	#7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1		
	#6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	
#1	#2	#3	#4	#5																
0	0	0	0	0	32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416	448	480	
1	0	0	0	0	1	33	65	97	129	161	193	225	257	289	321	353	385	417	449	481
0	1	0	0	0	2	34	66	98	130	162	194	226	258	290	322	354	386	418	450	482
1	1	0	0	0	3	35	67	99	131	163	195	227	259	291	323	355	387	419	451	483
0	0	1	0	0	4	36	68	100	132	164	196	228	260	292	324	356	388	420	452	484
1	0	1	0	0	5	37	69	101	133	165	197	229	261	293	325	357	389	421	453	485
0	1	1	0	0	6	38	70	102	134	166	198	230	262	294	326	358	390	422	454	486
1	1	1	0	0	7	39	71	103	135	167	199	231	263	295	327	359	391	423	455	487
0	0	0	1	0	8	40	72	104	136	168	200	232	264	296	328	360	392	424	456	488
1	0	0	1	0	9	41	73	105	137	169	201	233	265	297	329	361	393	425	457	489
0	1	0	1	0	10	42	74	106	138	170	202	234	266	298	330	362	394	426	458	490
1	1	0	1	0	11	43	75	107	139	171	203	235	267	299	331	363	395	427	459	491
0	0	1	1	0	12	44	76	108	140	172	204	236	268	300	332	364	396	428	460	492
1	0	1	1	0	13	45	77	109	141	173	205	237	269	301	333	365	397	429	461	493
0	1	1	1	0	14	46	78	110	142	174	206	238	270	302	334	366	398	430	462	494
1	1	1	1	0	15	47	79	111	143	175	207	239	271	303	335	367	399	431	463	495
0	0	0	0	1	16	48	80	112	144	176	208	240	272	304	336	368	400	432	464	496
1	0	0	0	1	17	49	81	113	145	177	209	241	273	305	337	369	401	433	465	497
0	1	0	0	1	18	50	82	114	146	178	210	242	274	306	338	370	402	434	466	498
1	1	0	0	1	19	51	83	115	147	179	211	243	275	307	339	371	403	435	467	499
0	0	1	0	1	20	52	84	116	148	180	212	244	276	308	340	372	404	436	468	500
1	0	1	0	1	21	53	85	117	149	181	213	245	277	309	341	373	405	437	469	501
0	1	1	0	1	22	54	86	118	150	182	214	246	278	310	342	374	406	438	470	502
1	1	1	0	1	23	55	87	119	151	183	215	247	279	311	343	375	407	439	471	503
0	0	0	1	1	24	56	88	120	152	184	216	248	280	312	344	376	408	440	472	504
1	0	0	1	1	25	57	89	121	153	185	217	249	281	313	345	377	409	441	473	505
0	1	0	1	1	26	58	90	122	154	186	218	250	282	314	346	378	410	442	474	506
1	1	0	1	1	27	59	91	123	155	187	219	251	283	315	347	379	411	443	475	507

планируется заранее. Каналы никогда не должны перекрываться. Если это произойдет, это приведет к ошибочной работе приборов, чей начальный адрес установлен неправильно. Тем не менее, вы можете управлять несколькими приборами одного и того же типа, используя один и тот же начальный адрес, при условии, что предполагаемый результат - унисонное движение или операция. Другими словами, приборы будут подчинены друг другу и все будут работать одинаково.

Светильники DMX предназначены для приема данных через последовательную цепь Daisy. Соединение Daisy Chain - это место, где выход DATA OUT одного устройства подключается к входу DATA IN следующего устройства. Порядок, в котором подключены приборы, не важен и не влияет на то, как контроллер взаимодействует с каждым устройством. Используйте заказ, который предусматривает самый простой и самый прямой кабель.

Соедините светильники с помощью двухжильного экранированного кабеля с витой парой с трехконтактным разъемом XLR. Экранное соединение - это контакт 1, тогда как контакт 2 - это Негатив данных (S-), а контакт 3 - Данные положительны (S +).

## 4.2 Подключение прожектора

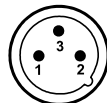
Occupation of the XLR-connection:

DMX-выход  
Монтаж розетки



1- Земля  
2 - (-)  
3 - (+)

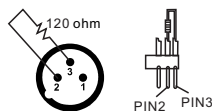
DMX-выход  
Монтаж вилки:



1- Земля  
2 - (-)  
3 - (+)

Осторожно: на последнем приборе DMX-кабель должен быть подключен терминатором. Припаяйте резистор 120 Ом между Сигналом (-) и Сигналом (+) в 3-контактный XLR-штекер и вставьте его в DMX-выход последнего прибора.

В режиме контроллера на последнем устройстве в цепи выход DMX должен быть соединен с терминатором DMX. Это предотвращает электрические помехи от помех и искажений управляющих сигналов DMX. Терминатор DMX представляет собой просто разъем XLR с резистором 120 Ом (Ом), подключенным к контактам 2 и 3, который затем подключается к выходному разъему на последнем прожекторе в цепи. Соединения показаны ниже.



Если вы хотите соединить DMX-контроллеры с другими XLR-выходами, вам нужно использовать адаптер-кабели.

## 1. Перед началом работы

### 1.1 Что в комплекте

- 1) DMX-512 контроллер
- 2) DC 9-12V 500mA, 90V~240V Адаптер питания
- 3) Руководство пользователя

### 1.2 Инструкция по распаковке

Сразу после получения прибора аккуратно распакуйте коробку, проверьте содержимое, чтобы убедиться, что все детали присутствуют и были получены в хорошем состоянии. Немедленно уведомите грузоотправителя и сохраните упаковочный материал для проверки, если какие-либо детали окажутся поврежденными при транспортировке или если на самой коробке появятся признаки неправильного обращения. Сохраните коробку и все упаковочные материалы. В случае, если прибор должен быть возвращен на завод, важно, чтобы прибор был возвращен в заводскую коробку и упаковку.

### 1.3 Инструкция по безопасности



Пожалуйста, внимательно прочитайте эту инструкцию, которая включает в себя важную информацию об установке, использовании и обслуживании.

- \* Пожалуйста, сохраните это руководство пользователя для будущих консультаций. Если вы продаете устройство другому пользователю, убедитесь, что он также получил эту инструкцию.
- \* Всегда проверяйте, что вы подключаете к правильному напряжению и что напряжение в сети, к которому вы подключаетесь, не выше, чем указано на наклейке или задней панели прибора.
- \* Этот продукт предназначен только для использования в помещении!
- \* Во избежание пожара или поражения электрическим током не подвергайте устройство воздействию дождя или влаги.
- Убедитесь, что рядом с устройством нет горючих материалов.
- \* Устройство должно быть установлено в месте с достаточной вентиляцией, по крайней мере 50 см от соседних поверхностей. Убедитесь, что вентиляционные отверстия не заблокированы.
- \* Всегда отсоединяйте от источника питания перед обслуживанием или заменой лампы или предохранителя и обязательно заменяйте ее на тот же источник лампы.
- \* В случае серьезных проблем с эксплуатацией немедленно прекратите использование устройства. Никогда не пытайтесь отремонтировать устройство самостоятельно. Ремонт осуществляется неквалифицированными людьми может привести к повреждению или неисправности. Пожалуйста, свяжитесь с ближайшим авторизованным центром технической помощи. Всегда используйте запчасти одного типа.

- \* Не подключайте устройство к диммеру.
- \* Убедитесь, что шнур питания не зажат и не поврежден.

- \* Никогда не отсоединяйте шнур питания потянув за шнур.
- \* Не используйте данное устройство при температуре окружающей среды 113 ° F.

## 2. ВВЕДЕНИЕ

### 2.1 Функции

- \* DMX512 / 1990 стандарт
- \* Управляет 12 интеллектуальными источниками света до 16 каналов, всего 192 канала
- \* 23 банка, каждый с 8 сценами; 6 погонь, каждая с до 184 сцен
- \* Запись до 6 погонь с временем затухания и скоростью
- \* MIDI контроль над банками, погонями и затемнением
- \* Встроенный микрофон для музыкального режима
- \* Программа в автоматическом режиме, управляемая ползунками времени затухания
- \* DMX вход / выход: 3-контактный XRL
- \* Пластиковый торцевой корпус
- \* Автосохранение последней запущенной программы при выключении или выключении и продолжении

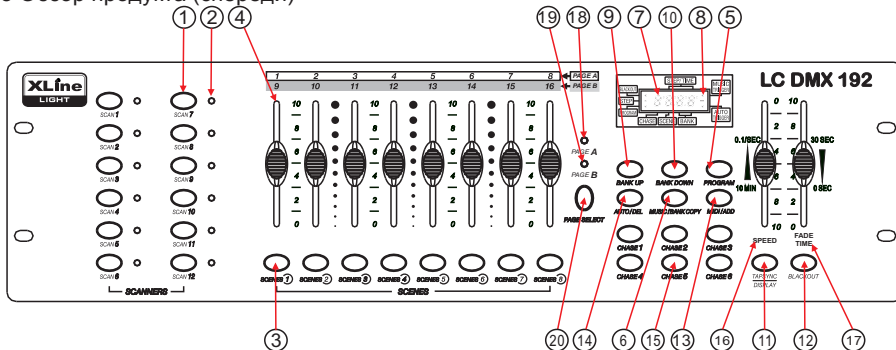
Воспроизведение последней запущенной программы при включении или повторном включении питания.

### 2.2 Описание

\* Контроллер - это универсальный интеллектуальный контроллер освещения. Это позволяет управление 12 приборами, состоящими из 16 каналов каждый и до 184 программируемые сцены. Шесть банков преследования могут содержать до 184 шагов состоит из сохраненных сцен и в любом порядке. Программы могут быть запускается музыкой, миди, автоматически или вручную. Все погонь могут быть выполняется одновременно.

\* На поверхности вы найдете различные инструменты программирования, такие как 8 универсальные слайдеры каналов, сканер быстрого доступа и кнопки сцен, и светодиодный индикатор для облегчения навигации по элементам управления и меню функции.

#### 2.3 Обзор продукта (спереди)



### 3.7 Работа Midi

Контроллер будет реагировать только на MIDI-команды на MIDI-канале, для которого он установлен на полный останов. Все управление MIDI выполняется с использованием примечания к командам. Все остальные инструкции MIDI игнорируются. Чтобы прекратить погоню, отправьте затемнение на заметку.

#### Действия :

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

#### Примечания :

Это канал, на который контроллер будет получать команды MIDI-нот.

MIDI нота	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 нота	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

## 4. Приложение

### 4.1 DMX

В соединении DMX-512 имеется 512 каналов. Каналы могут быть назначены любым способом. Устройство, способное принимать DMX 512, потребует одного или нескольких последовательных каналов. Пользователь должен назначить начальный адрес на устройстве, который указывает первый канал, зарезервированный в контроллере. Существует много различных типов управляемых устройств DMX, и все они могут различаться в общем количестве требуемых каналов. Выбор начального адреса должен быть

### 3.5.4 Удаление всех сцен

#### Action :

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM и кнопку BANK DOWN, одновременно отключая питание контроллера.
- 2) Включите контроллер

#### Внимание!

**Этот процесс необратим. Все сцены с данными будут удалены.**

## 3.6 Воспроизведение

### 3.6.1 Работа в режиме звуковой активации

- 1) Нажимайте кнопку MUSIC BANK COPY, пока не загорится светодиод MUSIC.
- 2) Выберите программу BANK для запуска 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 зацикливаться в выбранном порядке.
- 4) Вы можете настроить длительность, используя фейдер FADE TIME.

В режиме « Звук» программы запускаются по звуку через встроенный микрофон.

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

### 3.6.2 Работа в автономном режиме

#### Action :

- 1) Нажимайте кнопку AUTO DEL, пока AUTO LED не включится.
- 2) Если кнопка CHASE не нажата, контроллер автоматически запустит программу BANK.
- 3) Измените программы BANK с помощью Кнопки BANK UP / DOWN.
- 4) В качестве альтернативы вы можете нажать одну кнопку CHASE (1 ~ 6) или несколько кнопок CHASE последовательно, и все выбранные чейзы будут зацикливаться в выбранном порядке.
- 5) Вы можете отрегулировать время между шагами, перемещая фейдер SPEED, а продолжительность шага, перемещая фейдер FADE TIME.

В автоматическом режиме программы запускаются с помощью регуляторов времени и скорости, установленных на фейдерах.

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

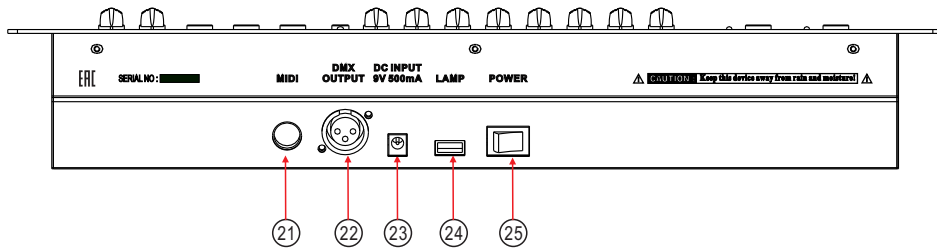
### 3.6.3 Blackout

Кнопка затемнения сбрасывает всю мощность освещения на 0 или выключает.

	Кнопка или фейдер	Функции
1	Кнопки выбора сканера	Выбор светильника
2	Светодиодные индикаторы	Указывает на приборы, выбранные в данный момент
3	Кнопки выбора сцены	Универсальные кнопки рельефа, отображающие местоположение сцены для хранения и выбора
4	Каналы фейдеров	Для настройки значений DMX можно настроить Ch 1 ~ 8 сразу после нажатия соответствующей кнопки выбора сканера, Ch 9 ~ 16 после нажатия кнопки выбора страницы.
5	Кнопка Program	Используется для входа в режим программирования
6	Кнопка Music / Bank Copy	Используется для активации режима музыки и в качестве команды копирования во время программирования
7	Светодиодный дисплей	Окно состояния отображает соответствующие рабочие данные
8	Индикаторы режима работы	Предоставляет статус режима работы, (ручной, музыкальный или авто)
9	Кнопка Bank Up	Функциональная кнопка для перемещения по сцене / шагам в банках или погонях
10	Кнопка Bank Down	Функциональная кнопка для перемещения по сцене / шагам в банках или погонях
11	Кнопка Tap Display	Устанавливает скорость чейза нажатием и переключается между значениями и процентами.
12	Кнопка Blackout	Устанавливает значение затвора или диммера всех приборов на « 0» , что приводит к прекращению всего светового потока
13	Кнопка Midi/ADD	Активирует внешнее управление MIDI, а также используется для подтверждения процесса записи / сохранения
14	Кнопка Auto/Del	Используется для активации автоматического режима и в качестве функциональной клавиши удаления во время программирования
15	Кнопка Chaser	Chase память 1 ~ 6
16	Фейдер скорости	Это отрегулирует время удержания сцены или шага в погоне
17	Фейдер Fade-Time	Также считается перекрестным затуханием, устанавливает интервал времени между двумя сценами CHase
18	Индикатор Page A	Представляет выбранный диапазон Ch 1 ~ 8
19	Индикатор Page B	Представляет выбранный диапазон Ch 9 ~ 16
20	Кнопка выбора страницы	В ручном режиме нажмите для переключения между страницами управления.



## 2.4 Задняя панель



Кнопка или фейдер	Функция
21	MIDI вход Для внешнего запуска банков и чейсов с использованием MIDI-устройства
22	DMX выход Управление сигналом DMX
23	DC вход Основное питание
24	USB вход для лампы
25	ON/OFF выкл. питания Включает и выключает контроллер

## 2.5 Основные положения

Ниже приведены общие термины, используемые в интеллектуальном программировании освещения. Затемнение - это состояние, при котором световой поток всех осветительных приборов устанавливается на 0 или выключается, как правило, на временной основе.

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

Крепеж относится к вашему осветительному инструменту или другим устройствам, таким как туман или диммер, которыми вы можете управлять.

Программы - это куча сцен, сложенных одна за другой. Он может быть запрограммирован как одна сцена или несколько сцен подряд.

Сцены - это статические состояния освещения.

Слайдеры также известны как фейдеры.

Погони также можно назвать программами. Погоня состоит из множества сцен, сложенных одна за другой.

Сканер относится к осветительному прибору с зеркалом панорамирования и наклона; тем не менее, в контроллере ILS-CON его можно использовать для управления любым совместимым с DMX-512 устройством в качестве универсального прибора.

MIDI - это стандарт представления музыкальной информации в цифровом формате.

Вход MIDI обеспечивает внешний запуск сцен с использованием устройства MIDI, такого как клавиатура MIDI.

Ползунок затухания используется для регулировки времени между сценами в погоне.

Автономный режим означает способность устройства работать независимо от внешнего контроллера и, как правило, синхронно с музыкой благодаря встроенному микрофону.

- 2) Нажмите нужную кнопку CHASE.
- 3) Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы переключить светодиодный дисплей в режим просмотра шагов.
- 4) Используйте кнопки BANK UP / DOWN для навигации по шагам и определения точки вставки новой сцены. На дисплее отобразится номер шага.
- 5) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы подготовить вставку.
- 6) Используйте кнопку BANK UP / DOWN, чтобы найти СЦЕНУ.
- 7) Нажмите кнопку SCENE, соответствующую сцене, которую нужно вставить.
- 8) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы вставить сцену. Все светодиоды будут мигать.

### 3.5.2 Копирование сцены

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.
- 2) Выберите BANK, содержащий сцену для копирования, с помощью кнопок BANK UP / DOWN.
- 3) Нажмите кнопку SCENE, соответствующую сцене, которая будет скопирована.
- 4) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы скопировать сцену.
- 5) Выберите банк назначения, который содержит память сцены для записи на использование кнопки BANK UP / DOWN.
- 6) Нажмите нужную кнопку SCENE, чтобы полная копия. Все светодиоды будут мигать.

### 3.5.3 Удаление Scene

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.
- 2) Выберите банк, который содержит сцену быть удаленным с помощью BANK UP / Кнопки ВНИЗ.
- 3) Нажмите и удерживайте кнопку AUTO DEL.
- 4) Нажмите кнопку SCENE, которая соответствует на сцену, которую вы хотите удалить. Все светодиоды будут мигать

Чтобы вставить сцену между шагами 05 и 06, используйте кнопки BANK, пока на дисплее не появится STEP05.

При удалении сцены физическое местоположение не удаляется, однако для всех 192 каналов DMX, доступных для сцены, будет установлено значение 0.

6) Используйте кнопку BANK UP / DOWN, чтобы найти СЦЕНУ.

7) Нажмите кнопку SCENE, соответствующую сцене, которую нужно вставить.

8) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы вставить сцену. Все светодиоды будут мигать.

### 3.4.7 У сцену A Chase

1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.

2) Нажмите нужную кнопку CHASE, которая содержит сцену, которую нужно удалить.

3) Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы переключить светодиодный дисплей на шаги.

4) Выберите сцену / шаг для удаления с помощью кнопок BANK UP / DOWN.

5) Нажмите кнопку AUTO DEL, чтобы удалить шаг / сцену. Все светодиоды будут мигать.

### 3.4.8 Удаление A Chase

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 для удаления чейза. Все светодиоды будут мигать.

### 3.4.9 Удаление всех программ Chase

ВНИМАНИЕ! Эта процедура приведет к безвозвратной потере памяти шага чейза. Отдельные сцены и банки программ будут сохранены.

1) Выключите контроллер.

3) Все светодиоды будут мигать.

## 3.5 Программирование сцены (Шаги)

### 3.5.1 Вставить сцену

1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM войти в режим программирования.

Ползунок скорости влияет на время, в течение которого сцена будет удерживать свое состояние. Это также считается временем ожидания.

Затвор - это механическое устройство в осветительной арматуре, которое позволяет блокировать путь освещения. Он часто используется для уменьшения интенсивности светового потока и для стробирования.

Патчинг относится к процессу назначения приборов каналом DMX или. Воспроизведениями могут быть сцены или погони, которые непосредственно вызваны к исполнению пользователем. Воспроизведение также можно считать памятью программы, которую можно вызвать во время шоу.

## 3. Инструкция по работе

### 3.1 Настройка

#### 3.1.1 Настройка системы

1) Подключите блок питания переменного тока к задней панели системы и к сетевой розетке.

2) Подключите кабель DMX к интеллектуальному освещению, как описано в соответствующем руководстве к светильникам. Краткий учебник по DMX приведен в разделе «Учебник по DMX» в приложении к данному руководству.

#### 3.1.2 Адрес прожекторы

Контроллер запрограммирован на управление 16 каналами DMX для каждого прибора, поэтому приборы, которыми вы хотите управлять с помощью соответствующих кнопок «СКАНЕР» на устройстве, должны быть разнесены на 16 каналов.

ПРИБОР ИЛИ СКАНЕР #	НАЧАЛЬНЫЙ АДРЕС ПО УМОЛЧАНИЮ DMX	НАСТРОЙКИ БИНАРНОГО ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ НА «ПОЛОЖЕНИЕ»
1	1	1
2	17	1, 5
3	33	1, 6
4	49	1, 5, 6
5	65	1, 7
6	81	1, 5, 7
7	97	1, 6, 7
8	113	1, 5, 6, 7
9	129	1, 8
10	145	1, 5, 8
11	161	1, 6, 8
12	177	1, 5, 6, 8

Пожалуйста, обратитесь к руководству по вашему индивидуальному устройству для инструкций по адресации DMX. Приведенная выше таблица относится к стандартному бинарно-конфигурируемому устройству с 9 DIP-переключателями.

### 3.1.3 Pan и Tilt каналы

Поскольку не все интеллектуальные осветительные приборы одинаковы или имеют одинаковые атрибуты управления, контроллер позволяет пользователю назначить колесу правильный канал панорамирования и наклона для каждого отдельного

1) Нажмите и удерживайте PROGRAM & TAPSYNC на другом канале DMX. Фейдеры назначают кнопки каналов вместе (1) раз для доступа к номеру и помечают на поверхности режима назначения каналов.

2) Нажмите кнопку SCANNER, представляющую прибор, фейдеры которого вы хотите переназначить.

3) Переместите один фейдер канала 1-8, чтобы выбрать канал панорамирования. (Нажмите кнопку страницы, чтобы переключить между страницами)

4) Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы выбрать панорамирование / наклон.

5) Переместите один фейдер канала 1-8, чтобы выбрать канал наклона. (нажмите кнопку page, чтобы переключить между страницами)

6) нажмите и удерживайте кнопки PROGRAM & TAPSYNC DISPLAY для выхода и сохранения настроек.

### 3.1.4 Сброс системы

Предупреждение:

Это вернет контроллер к заводским настройкам по умолчанию. При этом будут удалены все программы и настройки.

1) Выключите контроллер.

2) Нажмите и удерживайте BANK UP и AUTO / DEL.

3) Включите питание устройства (пока удерживая BANK UP и AUTO / DEL).

### 3.1.5 Копирование сканера

Пример: копирование сканера 1 в сканер 2

Примечания :

Все панорамирование / наклон могут быть переназначены для вывода на другой канал DMX.

Нажмите кнопки AUTO / DEL, чтобы удалить режим назначения канала.

Все панорамирование / наклон могут быть переназначены для вывода на другой канал DMX.

2) Выберите нужную кнопку CHASE.

3) Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы переключить светодиодный дисплей на шаги.

4) Просмотрите каждую сцену / шаг в отдельности с помощью кнопок BANK UP / DOWN.

### 3.4.4 Редактирование Chase

1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM чтобы войти в режим программирования.

2) Нажмите нужную кнопку CHASE.

3) Выберите BANK для копирования с помощью кнопок BANK UP / DOWN.

4) Нажмите кнопку MUSIC / BANK COPY, чтобы подготовить копию.

5) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы скопировать банк. Все светодиоды будут мигать.

### 3.4.5 Копирование сцены в Chase

1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.

2) Нажмите нужную кнопку CHASE.

3) Выберите банк, который содержит сцену копировать с помощью БАНКА ВВЕРХ / ВНИЗ кнопок.

4) Нажмите кнопку SCENE, соответствующую сцене, которая будет скопирована.

5) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы скопировать сцену. Все светодиоды будут мигать.

### 3.4.6 Вставить сцену в Chase

Action :

1) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.

2) Нажмите нужную кнопку CHASE.

3) Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы переключить светодиодный дисплей в режим просмотра шагов.

4) Используйте кнопки BANK UP / DOWN для навигации по шагам и определения точки вставки новой сцены. На дисплее отобразится номер шага.

5) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы подготовить вставку.

Примечания :

То есть чтобы вставить сцену между шагами 05 и 06, используйте кнопки BANK, пока на дисплее не появится STEP05.



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

### 3.4 Программирование Chase

Погоня создается с использованием ранее созданных сцен. Сцены становятся шагами в погоне и могут быть организованы в любом порядке. Настоятельно рекомендуется, чтобы перед программированием гоняться в первый раз; Вы удаляете все погони из памяти. См. «Удалить все погони» для получения инструкций.

#### 3.4.1 Создать A Chase

Погоня может содержать 184 сцены в качестве шагов. Термин шаги и сцены используются взаимозаменяемо.

- 1) Нажимайте кнопку PROGRAM, пока светодиод не начнет мигать.
- 2) Нажмите кнопку CHASE (1 ~ 6), которую вы хотите запрограммировать.
- 3) Измените БАНК при необходимости, чтобы найти сцену.
- 4) Выберите сцену для вставки.
- 5) Нажмите кнопку MIDI / ADD, чтобы сохранить.
- 6) Повторите шаги 3–5, чтобы добавить дополнительные шаги в погоне. Может быть записано до 184 шагов.
- 7) Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы сохранить Chase.

#### 3.4.2 Pfgedr A Chase

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

#### 3.4.3 Проверка A Chase

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

Примечания :  
Все 8 сцен в программном банке будут скопированы.

Примечания :  
Время между двумя нажатиями установит скорость чейза (до 10 минут)

- 1) Нажмите и удерживайте кнопку СКАНЕР № 1.
- 2) Удерживая кнопку № 1, нажмите СКАНЕР Кнопка № 2.
- 3) Сначала отпустите кнопку SCANNER # 1, прежде чем отпустить кнопку SCANNER # 2.
- 4) Все светодиодные индикаторы SCANNER будут мигать, чтобы подтвердить успешное копирование.

#### 3.1.6 Затемнение

Вы можете выбрать, будет ли время затухания платы во время исполнения сцены широко применяться ко всем выходным каналам или только к каналам движения Pan & Tilt. Это важно, потому что часто вы хотите, чтобы гобо и цвета менялись быстро, не влияя на движение света.

- 1) Выключите контроллер.
- 2) Удерживайте кнопки BLACKOUT и TAPSYNC DISPLAY одновременно.
- 3) Включите контроллер
- 4) Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY для переключения между двумя режимами. Либо все каналы (A), либо выберите только каналы Pan & Tilt (P).
- 5) Нажмите BLACKOUT и TAPSYNC DISPLAY для сохранения настроек. Все светодиоды будут мигать для подтверждения.

### 3.2 Работа

#### 3.2.1 Ручной режим

Ручной режим позволяет напрямую управлять всеми сканерами. Вы можете перемещать их и изменять атрибуты, используя фейдеры канала.

- 1) Нажмите кнопку AUTO DEL несколько раз, пока не загорится светодиод MANUAL.
- 2) Выберите кнопку СКАНЕР.
- 3) 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)

#### 3.2.2 Просмотр Scene или Chase

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

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

A: Все каналы  
P: только Pan & Tilt

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

- 1) Выберите любой из 23 банков по 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 для просмотра номера шага на дисплее.
- 3) Нажмите кнопки BANK UP / DOWN, чтобы просмотреть все сцены в погоне.

### 3.3 Программирование

Программа (банк) представляет собой последовательность различных сцен (или этапов), которые будут вызываться одна за другой. В контроллере может быть создано 23 программы по 8 сцен в каждой.

#### 3.3.1 Ввод программного режима

- 1) Нажимайте кнопку «Программа», пока светодиод не начнет мигать.

#### 3.3.2 Create A Scene :

A scene is a static lighting state. Scenes are stored in banks. There are 23 bank memories on the controller and each bank can hold 8 scene memories. The controller can save 184 scenes total.

- 2) Нажимайте кнопку PROGRAM, пока светодиод не начнет мигать. Это необходимо для достижения эффекта, который вы хотите создать.
- 3) Выберите СКАНЕРЫ, которые вы хотите включить в свою сцену.
- 4) Составьте взгляд, перемещая ползунки и колесо.
- 5) Нажмите кнопку MIDI / ADD.
- 6) Выберите БАНК (01 ~ 23), чтобы изменить при необходимости.
- 7) Выберите кнопку SCENES для сохранения.
- 8) При необходимости повторите шаги с 3 по 7. В программе можно записать 8 сцен.

Примечания :  
Убедитесь, что вы все еще находитесь в РУЧНОМ режиме.

Примечания :  
Снимите флажок затемнение, если светодиод горит.

Вы можете выбрать более одного прибора. В каждом банке доступно 8 сцен. Все светодиоды будут мигать для подтверждения. Теперь на светодиодном дисплее будут отображаться номер сцены и номер банка.

### 3.3.3 Запуск А программ

#### Action :

- 1) Используйте кнопки BANK UP / DOWN для изменения банков программ, если это необходимо.
- 2) Нажмите кнопку AUTO DEL несколько раз, пока не загорится светодиод AUTO.
- 3) Отрегулируйте скорость PROGRAM с помощью фейдера SPEED и скорость цикла с помощью фейдера FADE TIME.
- 4) В качестве альтернативы вы можете дважды нажать кнопку TAPSYNC DISPLAY. 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 начнет мигать.
- 2) Используйте кнопки BANK UP / DOWN, чтобы выбрать банк ПРОГРАММЫ для просмотра.
- 3) Нажмите кнопки SCENES, чтобы просмотреть каждую сцену в отдельности.

### 3.3.5 Завершение А программ

Сцены нужно будет изменить вручную.

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

### 3.3.6 Копирование программ

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

Примечания :  
Снимите флажок затемнение, если светодиод горит.

Также называется Tap-Sync.

Заметки :  
Снимите флажок затемнение, если светодиод горит.